

E1

Aventura **EN AGUASMUERTAS** para un grupo de personajes de Nivel 1

CRÓNICAS OLVIDADAS

El Legado Perdido

por Diego Marqués Vega

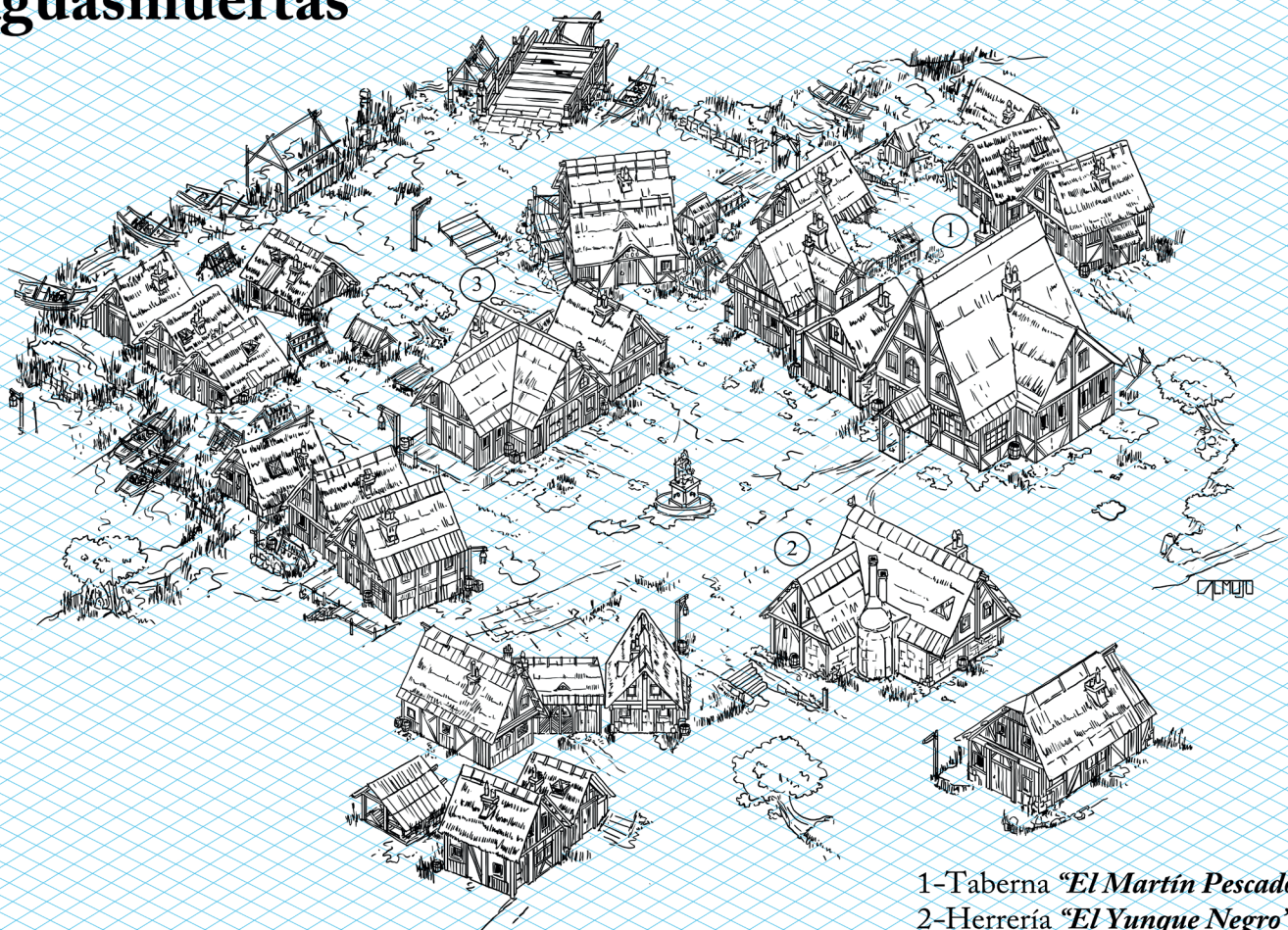


Un castillo embrujado, unos personajes marcados por su pasado,
un misterio que clama por ser resuelto y una mazmorra llena de horrores.

CADICE

Aventuras
en... **LAMARCA DEL ESTE**
CLÁSICOS

Aguasmuertas



- 1-Taberna *"El Martín Pescador"*
- 2-Herrería *"El Yunque Negro"*
- 3-Tienda *"El Emporio de Middan"*

El Castillo Carmesí



- 1-Entrada
- 2-Foso
- 3-Patio de armas
- 4-Pila de cadáveres
- 5-Cobertizo
- 6-Torre del homenaje

CÓDICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace CÓDICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un hábitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar están recogidas en CÓDICE. En ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CÓDICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CÓDICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Dungeons



Sistema Marca del Este



Se estiman 2 sesiones de 4 horas



Diseñada para 3-4 jugadores

El Legado Perdido

El Legado Perdido es una aventura oscura, en la que una horrible maldición, provocada por la decadencia de sus gobernantes, ha sumido a un antaño hermoso reino, en la más abyecta oscuridad. Cada personaje jugador tiene una razón emocional para ir a tan funesto lugar, pero sus razones no son precisamente honorables: todos ellos arrastran pesares y sentimientos de culpa relacionados con el reino que lastran sus conciencias, hasta el punto de necesitar ponerse en peligro para eliminar la maldición o preferir morir en el intento.

Un castillo embrujado, unos personajes marcados por actos del pasado, un misterio que clama por ser resuelto y una mazmorra llena de horrores. Todo eso y mucho más te espera a ti y a tus jugadores en *El Legado Perdido*.

Créditos

Autor: Diego Marqués Vega.

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez y Cristóbal Sánchez.

Corrección: Javier Vicario, David Gutiérrez Torrejón, Zapo Valenzuela.

Corrección adicional: Alejandra González.

Maquetación: Diego Marqués Vega.

Ilustración de portada: Andrés Sáez (Marlock).

Ilustraciones interiores: Andrés Sáez (Marlock).
Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

Cartografía: José Calvo (Aoren).

Depósito legal: MU 107-2018



Índice

Introducción	3
El Castillo Carmesí	3
La maldición	4
¿En qué consiste?	5
Personajes	5
Gunnar Grito de Tormenta	6
Valanthe “Vali”	7
Elandar Arthiel	8
Kendra Irian	9
Rasgos especiales para la creación de personajes	10
Desarrollo de la aventura	11
Capítulo 1 - Aguasmuertas	11
Encuentros en Aguasmuertas	12
Capítulo 2 - El pantano del dragón	13
El dios de los kobolds	14
Los saqueadores de tumbas	16
Capítulo 3 - El castillo	17
La entrada	18
El patio de armas	18
La torre del homenaje	21
La sala de recepciones	21
Sótano	23
Primera planta	23
Segunda planta	23
Galerías secretas	26
Laboratorio	26
Salón del trono	29
Conclusión de la aventura	30
Apéndices	31



Introducción:

El Legado Perdido es una aventura para 3-4 personajes de nivel 1 diseñada para ser dirigida con el manual básico de *Aventuras en la Marca del Este* (las referencias que se incluyen pertenecen a la edición de bolsillo) y/o *Leyendas de la Marca*, o bien sistemas similares como *Labyrinth Lord*.

El Legado Perdido se plantea como la aventura inicial de una campaña más ambiciosa, ya que al final de la misma los jugadores dispondrán de una base desde la que planear futuras aventuras y, quizás, construir un reino. Además, cuando concluyan la exploración del castillo, los personajes deberán tener al menos nivel 2 y puede que se hayan labrado fama suficiente para conseguir nuevas misiones.

El Castillo Carmesí

Hace muchos años, en las planicies del norte, el reino humano de Tanar fue atacado por una hueste de hombres lagarto que derrotó a sus ejércitos. Desposeídos de la tierra, de todo lo que tenían y reducidos en número, lo que quedó de los tanares comenzó a vagar por los páramos hasta convertirse en un pueblo nómada.

Recorrieron el continente durante décadas hasta que, generaciones después, hallaron un hermoso lago situado en las cercanías de unas frondas. Al encontrar suficiente caza y pesca en las cercanías, decidieron dejar de trashumar para echar raíces en dicho enclave, y construyeron asentamientos en la orilla oeste del lago, así como en una isla que se encontraba en su centro, con un largo puente de madera que la comunicaba con tierra firme. Pasaron los años y con ellos los antaño nómadas crecieron en número, prosperando y fortaleciendo su civilización. Dado que necesitaban a alguien que los guiase en esta nueva etapa, extinguida la estirpe real en las antiguas guerras con los saurios, decidieron elegir a un nuevo monarca, la reina Denira I, la más noble de entre sus nobles, y erigir un gran castillo para alojar la corte. Escogieron la isla como el lugar donde se alzaría la fortaleza y para construirla contrataron al Clan del Martillo, un pueblo enano que habitaba las cercanas montañas a poniente, llamadas Dientes de Hierro por los tanares y Karr Khaeden por los propios enanos.

Gracias a la pericia de los enanos, el castillo se terminó en pocos años; tiempo durante el cual, estos descubrieron ricas vetas de minerales preciosos en el subsuelo de la isla. La codicia innata de los enanos jugaría entonces un papel relevante, ya que entre ellos estalló un terrible debate: ser leales e informar a la reina regente sobre las riquezas que existían en su reino, o callar y esperar a que la decadencia que parecía alcanzar siempre a los humanos les hiciese abandonar el lugar para así poder explotar las vetas. Finalmente, la avaricia se impuso al buen juicio y decidieron no decirle nada a la reina Denira.

Sin embargo, uno de los enanos, sintiéndose profundamente apenado por lo que sus congéneres iban a hacerles a gentes tan bondadosas como los tanares, traicionó la palabra dada y le contó la verdad a la reina. Esta, sorprendida por el noble esfuerzo del enano, recitó estas palabras que, como por encanto, se trocarían en realidad, como si de una maldición se tratase: «Grandes han sido tus desvelos por mi gente, maese enano, y por ello deseo unir tu destino con el suyo. A partir de este día, todo lo que le pase a este reino te pasará a ti también. Mientras mi gente viva, vivirás; mientras ellos sean ricos, lo serás; y cuando ellos mueran, morirás. No temas por tus parientes, recibirán lo merecido por su trabajo». Con estas palabras, el enano obtuvo paz para su conciencia y trabajó con renovado esfuerzo en las obras de la alcazaba real. Cuando el encargo fue terminado y los enanos acudieron a la reina para recibir su pago, Denira ordenó a los guardias que les dieran una muerte cruel, exceptuando al enano que había informado a la regente. Este, totalmente enloquecido por lo que había provocado con su confesión, escapó del castillo, se perdió en los alrededores del lago, y nunca se volvió a saber de él.

Pasaron los años. La horrible escena de la masacre de los enanos fue borrándose lentamente de la mente de los otrora pacíficos nómadas, sobre todo porque las riquezas encontradas gracias a ellos estaban permitiéndoles llevar una vida llena de lujos y comodidades.

La reina no se desposó, pero tuvo un bebé. La gracia que demostró al poco de comenzar a andar hizo que la gente olvidase rápidamente los extraños rumores relativos a su concepción: los exquisitos gustos que la reina parecía tener para buscar pareja y sus fre-



cuentas visitas a una aldea elfa que se encontraba en lo más profundo del bosque.

Pero el tiempo no pasa en balde y la memoria de los enanos no se marchita, al igual que su indómito rencor. El Clan del Martillo, al ver que sus hijos, esposos y nietos no volvían a casa después de haber terminado la obra para la reina humana, envió espías al castillo y finalmente se descubrió la verdad. Con sed de venganza y sangrienta cólera, los enanos descendieron de las montañas para vengar a sus congéneres, trayendo la guerra con ellos, resueltos a destruir a la perniciosa reina costase lo que costase.

Esta, por su parte, no había olvidado el agravio que los enanos habían cometido con su gente, así que respondió al acero con acero y pidió ayuda a los elfos de los bosques, los cuales, por razones que solo la reina parecía conocer y ante la sorpresa de todos, accedieron a ayudarla. Tras días de sangrientos combates, la victoria parecía decantarse del lado de los enanos, ya que la fortaleza había sido construida por ellos y conocían sus secretos y debilidades. La reina, viéndose acorralada por los enanos en el balcón de su torre, pronunció una terrible maldición, que de nuevo se hizo realidad: «Que ninguno de mis aliados ni enemigos presentes en este aciago día puedan vivir ni morir; que su cólera y rencor ardan por siempre hasta que yo vuelva a sentarme en mi trono». Dicho lo cual se arrojó al vacío, donde halló la muerte.

Tras el suicidio de Denira, las ruinas del castillo quedaron en silencio mientras los contendientes se observaban mutuamente, con las armas aún en la mano, pero con un frío espantoso en el corazón. Todos ellos soltaron las armas horrorizados y enloquecidos, y volvieron a sus hogares lo más rápido que pudieron. La fortaleza se conocería en el devenir de los años como el Castillo Carmesí; sus ruinas, olvidadas, pasaron a ser un monumento a la vergüenza de todos; la maldición, una pesadilla digna de ser enterrada; los metales preciosos, abandonados a su suerte entre el barro y la sangre en la oscuridad de las minas.

Aun después de muchos años, el tiempo no ha servido para curar las heridas de la guerra. El lago que rodeaba el castillo se ha contaminado al pudrirse sus cristalinas aguas, que arrastran aún de vez en cuando algún despojo de aquella matanza a sus orillas, hasta convertirse en un pantano de vapores inmundos e irrespirables. El bosque donde antaño se encontraban

hombres y elfos ahora es un lugar prohibido donde los últimos atacan a todos los que osan adentrarse en él. Las montañas, habitadas por los recios enanos, aún albergan dolor por la pérdida de sus familiares, odio por lo sucedido y codicia por lo que resta en lo profundo de la tierra de los humanos. Tras la maldición de Denira (que algunos llaman pomposamente el Edicto de Denira), ninguno de los tanares ha vuelto a la isla. Actualmente viven en el asentamiento que habían fundado en la orilla, llamado ahora Aguas-muertas por los horrores que aún aparecen de vez en cuando en el agua cenagosa del pantano.

Es a este asentamiento al que llegan nuestros aventureros, y es también aquí donde comienza su aventura.

La maldición

La maldición pronunciada por la reina Denira es el principal vínculo de los personajes con la aventura. Todos ellos están relacionados con ella de una u otra forma, ya sea como responsables involuntarios de haberla producido o como posibles liberadores de la misma para todos los que la sufren. En este apartado explicaremos por qué la reina era capaz de pronunciar un maleficio tan terrible y en qué consiste exactamente.

Antes de convertirse en reina, Denira era una cazadora más de los tanares. Vivía una existencia de esfuerzo noble y de placeres sencillos a caballo entre los bosques y la civilización. Precisamente por su sencillez fue elegida por los sabios para gobernar a su pueblo, tarea que aceptó con gran responsabilidad y virtud.

Sin embargo, pronto las cosas empezaron a torcerse, pues, el mismo día en que comenzó su reinado, encontró en el fondo del lago una pequeña urna de la cual parecía surgir una voz. Intrigada, la reina recogió la urna y la llevó al castillo. Esa voz pertenecía a una entidad antiquísima y malvada llamada Torgal, que poco a poco fue adueñándose de la voluntad de la joven reina. La criatura le susurró a Denira todo lo que sabía sobre magia y hasta le reveló su más poderoso secreto: la capacidad de convertir las palabras en un terrible maleficio que se haría realidad.

Finalmente, la entidad logró pervertir por completo a la joven, que comenzó a actuar con gran tiranía y bajeza. Esta forma terrible de reinar la llevó a los



penosos hechos ya relatados y que desembocarían en la pronunciación del maleficio previo a su muerte.

¿En qué consiste?

En términos de juego, la maldición alcanza a los tres pueblos implicados en la guerra: los humanos tanares, los enanos del Clan del Martillo y los elfos del Bosque de los Susurros, así como a los animales que usaron en la guerra. Siempre que un miembro de estas razas muere, se levanta como no muerto tras unos minutos, ávido de la sangre de los vivos.

Esto implica que si cualquiera de los personajes muere, se levantará como no muerto transcurridos 3d6 minutos. En términos de juego, los personajes se levantarán inicialmente como zombis (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 213) y, pasados unos años, sus estadísticas pasarán a ser las de esqueleto (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 167).

Si alguno de los personajes desea escapar de la responsabilidad de acabar con la maldición, recuérdale que, aunque lleve una vida normal, tarde o temprano morirá, se levantará como no muerto y no podrá descansar en paz jamás.

La propia reina Denira también fue alcanzada por su maldición y ahora su cuerpo se halla ocupado por la entidad malévola que realmente ha provocado todo el daño a estos tres pueblos: Torgal.

Además de afectar a los muertos, la maldición se extiende como un miasma desde el castillo, pudriendo la tierra, impidiendo que produzca alimentos sanos y contaminando las aguas que toca. En estos veinte años, la maldición se ha ido acercando poco a poco a las orillas del antaño cristalino lago, convirtiéndolo en un fétido pantano. Si la maldición continúa sin romperse, tarde o temprano los tanares que aún viven en la orilla del lago tendrán que abandonar sus hogares y convertirse de nuevo en un pueblo nómada.

Personajes

Aunque podéis jugar *El Legado Perdido* usando personajes de vuestra propia creación (más adelante encontraréis información sobre ello), hemos querido adjuntar a la aventura estos personajes ya pregenerados para que podáis empezar a jugar lo más rápida-

mente posible. Todos ellos están relacionados con lo sucedido y, por ende, conocen los hechos relatados en el epígrafe anterior **El Castillo Carmesí**. Con ellos también dispondrás de un trasfondo (con una parte pública y otra secreta para el resto de personajes) que dar a tus jugadores y que explica por qué están allí y cuáles son sus razones para ir de aventuras a tan funesto lugar como el Castillo Carmesí.

Todos los personajes se conocen entre sí, bien por hechos comunes que compartieron en el pasado, bien porque existe una relación emocional entre ellos.

Debido a su trasfondo, algunos de estos personajes poseen información de antemano sobre el castillo y sobre la ciénaga que lo rodea: Gunnar y Elandar respectivamente. Gunnar lleva consigo los planos de la fortaleza, que son los mismos que encontrarás en la página 33, excepto las salas marcadas con una “S”, que son zonas construidas en secreto por la reina. En cuanto a Elandar, los apuntes que tiene sobre la ciénaga deberían ser leídos si el grupo o él mismo lo solicita. Estos apuntes son los siguientes:

“Tras recorrer el Pantano del Dragón en innumerables ocasiones, puedo asegurar que entre Aguasmuertas y el Castillo Carmesí no hay más de dieciséis kilómetros en línea recta en dirección noroeste. Sin embargo, el terreno pantanoso que hay que cubrir para llegar a la fortaleza es engañoso y cambiante. Los senderos aparecen y desaparecen casi a diario, bien por los movimientos del agua, bien por la extraña magia que parece envolver el lugar. Esto hace de la ciénaga un lugar imposible de mapear y fuerza a los viajeros a encontrar nuevos caminos cada vez que desean cruzarla. Para emprender el viaje a través de este funesto lugar, recomiendo llevar consigo abundancia de agua, comida, leña, cuerda, yesca y pedernal y todo aquello que se considere necesario para al menos dos días de marcha, uno de ida y otro de vuelta. Aunque la distancia a recorrer para atravesar el pantano habitualmente llevaría poco más de medio día, las circunstancias tan extrañas de este lugar pueden extender el viaje mucho más de lo estimado, de ahí mi recomendación”.

Tanto los mapas como estos apuntes también los puedes encontrar en nuestra web www.codice.tk, preparados para ser imprimidos y posteriormente entregados a tus jugadores al comienzo de la partida.



Gunnar Grito de Tormenta

Enano varón legal Nivel 1

1,35 m de altura, 80 kilos, Ojos azules

Nacido en las montañas de Karr Khaeden, perteneces al Clan del Martillo, el mismo que ayudó a Denira a construir su castillo. Deseas adentrarte en sus profundidades para recuperar las insignias de los soldados enanos de tu clan caídos en batalla para que sus familias tengan la seguridad de que han muerto y puedan tener algo que enterrar.

¿Quién eres en realidad?

Eres Gunnar el traidor. Tú fuiste el que avisó a la reina Denira de lo que planeaban hacer tus parientes y en el fondo te sientes responsable de todo lo que sucedió después.

Tras el asesinato de tus compañeros a manos de la reina, pasaste meses vagando por el lago, enloquecido por lo que tus palabras habían provocado. Aunque buscabas redención, no la encontraste, pero viste una oportunidad de conseguirla cuando el conflicto entre tu pueblo y la reina estalló sobre el castillo. Aprovechando el fragor de la batalla y tu conocimiento del lugar, te infiltraste en la fortaleza con la intención de asesinar a la regente en su propia habitación, pero en vez de a la reina encontraste a su hija, Valanthe.

Pensando por lo que pasaría la criatura tanto si la guerra la ganaba su loca madre como si era derrotada por tus congéneres, olvidaste tus deseos de redención y te la llevaste lejos de aquel horror. Desde entonces la has criado como a tu propia hija, dándole alimento, cobijo y entrenamiento marcial. Sabes que la maldición se va a cumplir, ya que también fuiste víctima de las palabras de la reina, y deseas romperla de la única manera que se te ocurre: sentando a Valanthe en el trono de su madre. Aunque sabes bien que eso puede suponer algo horrible para ella, es la única manera que tienes de redimirte y conseguir que tu clan se libere de la maldición de la reina loca. De tu conciencia depende avisar a Valanthe o no de su herencia, pues, hasta el momento, no le has contado nada sobre la misma.

Equipo: planos del Castillo Carmesí, poción de curación, 5 mo.

Idiomas: enano y común.

Especial: Infravisión, Comunicación básica.

Armado con su hacha y vestido con su armadura, Gunnar siempre parece dispuesto para la batalla. Sin embargo, aquellos que lo conocen bien saben que Gunnar no siempre desea arreglar las cosas a golpes y también saben que sus hombros soportan una pesada carga.

Fue	17 (+2)	Tiradas de Salvación	
Des	8 (-1)	Veneno o muerte	15
Cons	14 (+1)	Varitas mágicas	14
Int	11 (+0)	Petrificación o parálisis	12
Sab	13 (+1)	Aliento de dragón	15
Car	12 (+0)	Sortilegios, varas y báculos	13

Iniciativa -1 Movimiento 20 (7 combate)

Armadura de Cota de mallas 6 (Base 6, Sorprendido 6)

Puntos de Golpe: 9 Actuales:

Habilidades

Sorprendido	1-2
Escuchar ruidos	1
Derribar puertas	1-2
Detectar puertas secretas	-
Detectar trampas y fosos	1-2
Rastrear exteriores	-
Ocultarse	-

Armas y tabla de combate:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

Arma	Bon.	Daño	Especial
Hacha de Combate	+2	1D8 +2	



Valanthe "Vali"

Ladrona mujer neutral Nivel 1

1,75 m de altura, 65 kilos, Ojos marrones

Eres la hija adoptiva de Gunnar Grito de Tormenta, que te ha criado como si fueras su propia hija. No recuerdas mucho de tu infancia y, por supuesto, a ninguno de tus padres, pero tampoco los echas de menos. Gunnar te trata bien, te ha enseñado todo lo que sabes y esperas que esta aventura sea para ti una especie de rito de iniciación.

¿Quién eres en realidad?

Siempre has sabido que eres diferente de los demás. Algo en su forma de mirarte o de actuar te dice que es así, y también que Gunnar parece saber por qué. Aunque has intentado tirarle de la lengua en varias ocasiones, el enano siempre ha sido lo suficientemente astuto como para esquivar tus preguntas. No obstante, en los últimos días notas que algo en él ha cambiado y que este viaje que estáis haciendo a Aguasmuertas está relacionado contigo de algún modo.

Armas y tabla de combate:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

Arma	Bon.	Daño	Especial
Espada Corta	+1	1D6 +1	
Espada Corta	+1	1D6 +1	
Arco Corto	+2	1D6	

Especial: Apuñalar (+4 At x2 de Daño)

Habilidades de ladrón

Abrir cerraduras	17 %
Encontrar/desactivar trampas	14 %
Hurtar	23 %
Moverse en silencio	23 %
Escalar muros	87 %
Escondarse en las sombras	13 %
Comprender lenguajes	-
Usar pergaminos	-

Equipo: arpeo, cuerda de cáñamo de 15 metros, poción de curación, 5 mo.

Idiomas: común.

Siempre con una sonrisa bailando en los labios, Vali se toma todo a broma. A pesar de su corta edad, ha visto mucho gracias a los viajes que ha hecho con Gunnar, y a pesar de su tono siempre despreocupado, no es ignorante de los peligros que contiene el mundo.

Fue	13 (+1)	Tiradas de Salvación	
Des	16 (+2)	Veneno o muerte	16
Cons	15 (+1)	Varitas mágicas	15
Int	10 (+0)	Petrificación o parálisis	13
Sab	8 (-1)	Aliento de dragón	16
Car	13 (+0)	Sortilegios, varas y báculos	14

Iniciativa +2 Movimiento 30 (10 combate)

Armadura de Cuero 5 (*Base 7, Sorprendido 7*)

Puntos de Golpe: 5 Actuales:

Habilidades

Sorprendido	1-2
Escuchar ruidos	1-2
Derribar puertas	1-2
Detectar puertas secretas	-
Detectar trampas y fosos	1
Rastrear exteriores	-
Ocultarse	-



Elandar Arthiel

Elfo varón neutral Nivel 1

1,75 m de altura, 70 kilos, Ojos verdes

Eres hijo de Tiel Arthiel y Serena Tiviel, ambos elfos de tan reconocido prestigio y sabiduría que son tratados como reyes en los bosques donde vivís. Aunque tu vida como hijo de tan ilustres elfos ha sido fácil, vivir bajo su larga sombra ha sido muy duro para ti, ya que todos parecen reconocerte por ser hijo de quien eres y no por tus propios méritos. Es por eso por lo que cuando tu viejo conocido Gunnar Grito de Tormenta te habló sobre su expedición al castillo de la reina loca, no dudaste ni un minuto en apuntarte.

¿Quién eres en realidad?

Ceñudo y siempre caminando como si tuviera mucha prisa, Elandar carga consigo pecados del pasado que no dejan de atormentarle. Su carácter hosco, a veces irascible, enmascaran la sensación de angustia que tiene por lo que pasó en el Castillo Carmesí hace tantos años...

Fue	11 (+0)	<i>Tiradas de Salvación</i>	
Des	16 (+2)	Veneno o muerte	12
Cons	14 (+1)	Varitas mágicas	13
Int	16 (+2)	Petrificación o parálisis	13
Sab	12 (+0)	Aliento de dragón	15
Car	7 (+1)	Sortilegios, varas y báculos	15

Iniciativa +2 Movimiento 40 (13 combate)

Armadura de Cuero 5 (*Base 7, Sorprendido 7*)

Puntos de Golpe: 7 Actuales:

Habilidades

Sorprendido	1-2
Escuchar ruidos	1
Derribar puertas	1-2
Detectar puertas secretas	1-2
Detectar trampas y fosos	1
Rastrear exteriores	-
Ocultarse	-

Armas y tabla de combate:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

Arma	Bon.	Daño	Especial
Arco Largo	+2	1D8	
Espada Corta	+0	1D6	

Eres Elandar Arthiel, el elfo que sorprendió a su venerado padre y a la reina Denira juntos en la misma cama. Aunque intentaste mantener oculto el secreto, tu torturada conciencia te empujó a contarle a tu madre lo ocurrido. Poco después, esta se separó de tu padre, haciendo público el escándalo, y tu familia cayó en desgracia ante el pueblo. Sabes que tienes una hermanastra semielfa, Valanthe, fruto del adulterio de tu padre, la cual también es la descendiente de la reina más sanguinaria que tu pueblo ha conocido jamás. Cuando te enteraste del nacimiento de Valanthe, preparaste una incursión secreta al castillo junto a cuatro de tus amigos más leales con la intención de asesinar a tu hermana bastarda; sin embargo, los hombres de la reina os sorprendieron cerca de vuestro objetivo y tus amigos fueron capturados mientras te ayudaban a huir. Ahora no sabes si están vivos o muertos, pero sí que siguen en el castillo y estás obsesionado con sacarlos de allí o restañar parte del mal que les causaste.

Jamás has tenido la oportunidad de confesar a Valanthe quién es su verdadero padre y el cargo de conciencia que tienes por haber intentado asesinarla en el pasado. Para ella eres otro de los extraños amigos de Gunnar, pero sabes que es cuestión de tiempo que su astucia te descubra o tus emociones te delaten.

Equipo: carcaj (20), poción de curación, 5 mo.

Idiomas: élfico y común.

Especial: Infravisión.

Conjuros: Detectar Magia.



Elegante y sabia, Kendra siempre parece tener una respuesta para todo... Sin embargo, esto no es así, ya que en el pasado, la falta de conocimiento le llevó a ser partícipe de actos terribles. Su viaje tiene como objetivo enmendarlos en la medida de lo posible.

Fue	8 (-1)	<i>Tiradas de Salvación</i>	
Des	10 (+0)	Veneno o muerte	13
Cons	13 (+1)	Varitas mágicas	13
Int	18 (+3)	Petrificación o parálisis	13
Sab	15 (+1)	Aliento de dragón	16
Car	12 (+0)	Sortilegios, varas y báculos	14

Iniciativa +0 Movimiento 30 (10 combate)
Sin armadura 9 (*Base 9, Sorprendido 9*)

Puntos de Golpe: 5 Actuales:

Habilidades

Sorprendido	1-2
Escuchar ruidos	1
Derribar puertas	1-2
Detectar puertas secretas	-
Detectar trampas y fosos	1
Rastrear exteriores	-
Ocultarse	-

Armas y tabla de combate:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

<i>Arma</i>	<i>Bon.</i>	<i>Daño</i>	<i>Especial</i>
Bastón	-1	1D8-1	
Ballesta Ligera	+0	1D6	

Kendra Irian

Maga mujer legal Nivel 1

1,65 m de altura, 60 kilos, Ojos marrones

Eres una académica que lleva estudiando toda su vida la verdad que subyace en todos los viejos cuentos. Sientes especial predilección por aquellas leyendas que hablan de embrujos, maleficios o maldiciones, ya que crees que son grandes hechizos provocados por la propia necesidad de la gente de creer en ellas.

¿Quién eres en realidad?

Eras la dama de compañía de la reina Denira hasta que su locura se hizo evidente y abandonaste la corte. Durante tus años de servidumbre, aprendiste que lo que más la entretenía eran las viejas historias y cuentos relacionados con la creación del mundo, su protección por parte de los dioses, y los maleficios y maldiciones que aparecían en las leyendas más antiguas que se recuerdan. No sabes exactamente cómo lo consiguió, pero es evidente que Denira aprendió a formular maldiciones reales, y sospechas que algo que le dijiste o un cuento que le contaste pudo darle la pista para conseguirlo. La maldición también es tu responsabilidad y, aunque nadie lo sabe, ayudaste a que se formulase. El peso de esa aplastante certeza, y tu férrea determinación de terminar con lo que sea que tu antigua reina desató con su maleficio, fue lo que te impulsó a recorrer los caminos de la magia tras el final de la guerra. Cuando Gunnar se puso en contacto contigo para ofrecerte un hueco en la expedición que estaba preparando para volver al castillo que antaño fue tu hogar, no tardaste mucho en aceptar. Acompañarás a los aventureros para ayudar a deshacer la maldición... o aprender sobre ella.

Equipo: Libro de conjuros, pergamino de Proyectil Mágico, pergamino de Luz, poción de curación, 5 mo.

Idiomas: común, élfico, enano y dracónico.

Conjuros: Escudo y Proyectil Mágico.



Rasgos especiales para la creación de personajes

Aunque la presente aventura está pensada para jugarse con los personajes anteriormente descritos, nada impide que creéis los vuestros propios. Aun así, debido al carácter emocional que rodea la aventura, adjuntamos la siguiente tabla para que dotéis a vuestros personajes de un trasfondo personal que los vincule a la historia y les dé una razón para implicarse en ella. Estos rasgos característicos especiales se pueden determinar al azar tirando un dado, o bien elegir directamente el que más os guste. Ningún personaje puede tener más de un rasgo de carácter.

Clase	Resultado	Rasgo de carácter
Clérigo	Par	Cazador de muertos vivientes. Sabes que hay una cantidad inusualmente alta de no muertos pululando por estas tierras. Te han pedido que averigües cuál es la fuente de la infestación no muerta y termines con ella.
	Impar	Inquisidor. Sabes que el castillo de la reina se ha convertido en un lugar encantado. Tu misión es purgarlo de maldad.
Elfo	Par	Vengador. La maldición que asola el castillo de Denira parece extenderse como una enfermedad a su alrededor. Pronto el reino de los elfos del Bosque de los Susurros será alcanzado por ella y eso es algo que no estás dispuesto a permitir.
	Impar	Rastreador. Hace años, el príncipe Elandar y varios amigos suyos entraron de manera ilícita en el castillo de la reina loca. De aquella incursión solo volvió el príncipe. Los familiares de los muchachos que lo acompañaron te han pedido que investigues el castillo y averigües qué les pasó.
Enano	Par	Agraviado. Uno de tus familiares más cercanos murió hace veinte años, durante la guerra del Clan del Martillo contra la reina de los tanares. Desde entonces, la necesidad de vengarlo no ha parado de crecer en tu interior.
	Impar	Saqueador. Es evidente que la maldición de la reina loca es horrible... Pero su castillo quedó intacto tras la derrota de la regente y seguro que en él encuentras grandes riquezas.
Explorador	Par	Forestal. Tras la maldición, el lago y los bosques que antes eran tu hogar se han vuelto muy peligrosos. Si logras acabar con el maleficio, podrás devolverlos a su esplendor inicial.
	Impar	Guardabosques. Tras la caída de la reina, todo tipo de criaturas oscuras y retorcidas han ocupado el pantano y amenazan las forestas de alrededor. Como buen guardabosques, has jurado acabar con estas criaturas.
Guerrero	Par	Soldado. Fuiste uno de los soldados que defendieron el castillo de la reina durante la guerra contra los enanos. Arrepentido de haber servido a una regente tan terrible, pretendes redimirte acabando con la maldición que la reina pronunció antes de morir.
	Impar	Mercenario. Durante la guerra, serviste en el bando de la regente como miembro de una banda de mercenarios llamada Los Yelmos de Piedra. Tu destreza con las armas y tu conocimiento del lugar te han hecho un hueco en el grupo de aventureros y esperas enriquecerte con su incursión al castillo de la reina fallecida.



Halfling	Par	Buscador de aventuras. Explorar el terrible Castillo Carmesí puede suponer un serio problema para los que deseen vivir una vida sin peligros. Para ti significa tener la oportunidad de convertirte en leyenda y no vas a permitir que nadie arruine ese sueño.
	Impar	Mercader. Desde que Denira pronunció su maldición, tu pequeña tienda en Aguasmuertas se está yendo a pique. Quizás va siendo hora de tomar cartas en el asunto y destruir ese encantamiento para que el dinero fluya de nuevo.
Ladrón	Par	Asesino. La vida del asesino no es fácil. Puedes ser descubierto en cualquier momento y acabar en la cárcel o algo peor. Por eso te alegraste cuando se formó el grupo de aventureros al que ahora perteneces, ya que, aunque el reto de eliminar la maldición de la reina no será fácil de superar, siempre es mejor que arriesgarse a un nuevo “trabajo”.
	Impar	Confidente. Muchas veces, el éxito de una misión depende de estar bien informado y en eso tu personaje es experto. Obtener la información de lo que se oculta en el Castillo Carmesí tiene un gran valor si se vende a la gente adecuada.
Mago	Par	Erudito. El saber es poder y entrar en el castillo de una reina cuya voz parecía hacer obedecer al destino es, sin duda, un gran viaje hacia el conocimiento.
	Impar	Mago de batalla. Llevas años acumulando saber a través del estudio, pero parece que ya has aprendido todo lo que se puede aprender en los libros. Es hora de explorar lugares a los que ningún erudito ha llegado hasta ahora y poner en práctica la magia que te ha llevado años dominar.
Paladín	Par	Mártir. En tu peregrinación has topado con el pueblo de los tanares, que tras la guerra provocada por su reina malvada no ha encontrado más que pesar. Si los ayudas con sus problemas, es posible que una chispa de fe comience a arder en sus corazones.
	Impar	Cruzado. Llevas ya un tiempo en Aguasmuertas y toda la información que has logrado reunir apunta a que un gran mal se esconde en el castillo de su antigua reina. Como guerrero sagrado, es tu deber entrar en tan terrible lugar y acabar con lo que allí anida.

Desarrollo de la aventura

Un breve apunte sobre las localizaciones: hemos incluido una descripción para cada zona de encuentros de la aventura. Estas están ideadas para ser leídas en voz alta a los jugadores, con el fin de generar una inmersión ambiental lo más completa posible. No obstante, siéntete libre de obviarlas si prefieres realizar tus propias descripciones o de parafrasearlas si lo consideras necesario.

Capítulo 1 - Aguasmuertas

Situado en la orilla este del lago del Dragón (ahora pantano del Dragón), este fue el primer asentamien-

to fundado por los tanares a su llegada al lugar. Las gentes aquí asentadas vivían de la pesca y la caza, así como del intercambio de bienes con el castillo que se erigió más tarde. Para facilitar el tránsito entre ambos lugares, los tanares construyeron un largo puente de madera sobre el lago que permitía el intercambio de mercancías y facilitaba los movimientos de la gente. Cuando comenzó la guerra con los enanos, el puente fue lo primero en ser destruido y debido al miedo a la maldición, nunca se reconstruyó. Actualmente, los habitantes de Aguasmuertas viven de lo poco que pueden cazar en la ciénaga y de un leve (y tenso) comercio con los enanos del Clan del Martillo.

Aguasmuertas dispone de algunos negocios que pueden proporcionar servicios a los aventureros:



-**El Emporio de Middan:** una tienda que contiene las provisiones más básicas para la población. En este lugar los aventureros pueden comprar todo el material mundano que necesitarán en sus viajes (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 53). Middan, el dueño de la tienda, no dispone de objetos mágicos de ningún tipo, pero podría identificarlos por 100 mo.

-**Taberna El Martín Pescador:** esta desvencijada taberna se anuncia con un ajado cartel en el que está dibujado el ave que lleva su nombre. Está frecuentada por mercaderes y pescadores y siempre parece oler a humedad. La regentan Yarrick, un veterano de la guerra de la reina loca, y su hija Monique. Ofrecen buenos platos de pescado, una cerveza pasable y una cama seca; que es más de lo que se puede encontrar en cincuenta kilómetros a la redonda. También es el lugar en el que los personajes han quedado para reunirse, recordar viejas historias y decidir su curso de acción.

-**Herrería El Yunque Negro:** Guerda Colibrí de Hierro es la dueña y herrera del local. Antigua mercenaria a sueldo, en su juventud participó en multitud de guerras y ha sobrevivido para contarlo. A sus treinta y cinco años de edad, aún conserva el atractivo de antaño, además de ser una mujer dura como el acero que forja y amable con los que se ganan su respeto. En su local, los personajes pueden encontrar todas las armas y armaduras disponibles en el reglamento al precio indicado por este (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 49). No dispone de armas mágicas, aunque puede identificarlas por 100 mo.

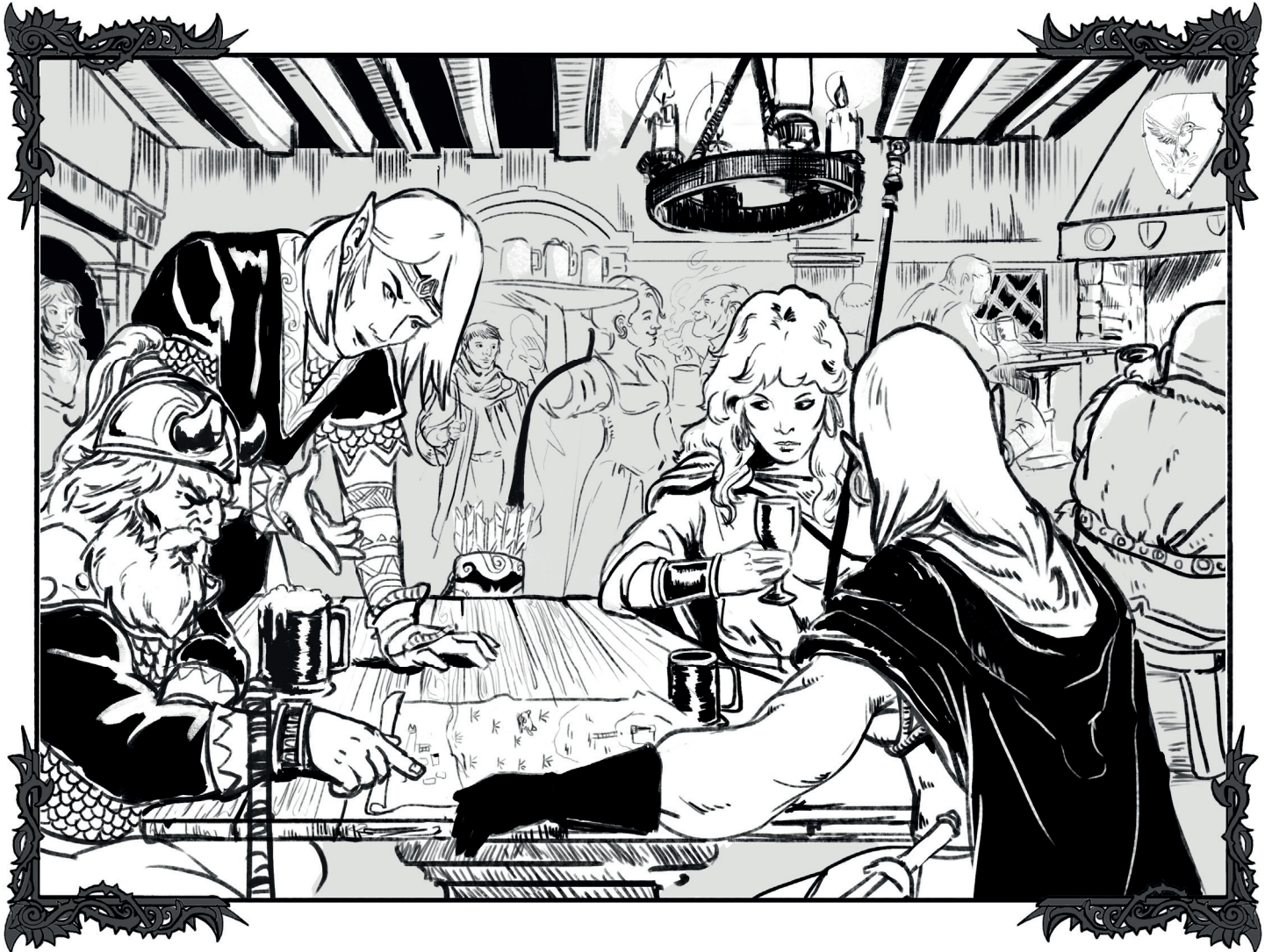
Encuentros en Aguasmuertas:

-La aventura comenzará en la taberna El Martín Pescador donde, tras una buena cena, una breve recapitulación de los hechos ocurridos en el castillo y un recordatorio sobre las razones que llevan a los personajes a acercarse al castillo (que pueden ser las oficiales o las ocultas, dependiendo del nivel de honestidad de los jugadores), decidirán cómo afrontar la incursión. Si lo crees necesario, recuérdales los servicios que hay en Aguasmuertas para que puedan planear sus próximos pasos de la manera más eficiente posible. Tampoco olvides mencionar que entre el equipo

de Gunnar se encuentra un plano de las construcciones del castillo (no en vano, trabajó en él durante años) y que Elandar ha recorrido la fétida ciénaga que lo rodea en muchas ocasiones durante las últimas décadas. En la sección de **Personajes** encontrarás las indicaciones relacionadas con los planos de Gunnar y las anotaciones de Elandar sobre el pantano, aunque como el propio elfo advertirá, estas son solo una aproximación debido a lo engañoso del terreno.

-Si preguntan a los lugareños qué opinan del castillo, todos darán una respuesta muy parecida: se sienten tristes por el que antaño fue un lugar próspero y por la guerra que su reina desencadenó. También tienen miedo de su maldición, ya que parece extenderse como un miasma que amenaza con engullir también Aguasmuertas. Ninguno de los lugareños quiere volver a ser nómada de nuevo, pero si la situación continúa, es muy posible que tengan que abandonar la región que ellos mismos civilizaron y volver a los caminos.

-El estandarte caído. Si hablan con Guerda y esta se entera de que planean realizar una incursión al castillo, les felicitará por su valor y les pedirá un favor: "Cuando participé en la guerra de la reina maldita, fui la portaestandarte de mi unidad en el combate, los mercenarios Yelmos de Piedra. Mi misión era mantener alta la bandera para que mis hombres supiesen dónde tenían que combatir. Pero los enanos son duros (realiza una inclinación de respeto marcial hacia Gunnar) y lograron romper nuestras líneas. Cuando esto pasó, clavé el estandarte en el suelo y, junto con los pocos de mis compañeros que aún no habían caído, lo defendí cuanto pude... Hasta que un mazazo me dejó inconsciente y lo único que vi del resto de la batalla fue oscuridad. Cuando desperté, me hallaba en Aguasmuertas, tendida sobre una cama, reponiéndome de las heridas. Los pocos de mis compañeros que lograron escapar de la batalla me habían traído hasta aquí y me dijeron que la reina había muerto y que no habían podido recuperar el estandarte... Sé que es una tontería sensiblera, pero me gustaría recuperarlo. Si lo hacéis, os entregaré 300 monedas de oro, y un descuento del 10% en los artículos de la herrería. El estandarte muestra un yelmo de piedra rodeado de un halo de luz sobre un fondo rojo. Cuento con vosotros para recuperarlo". Si completan la misión, el DJ también los recompensará con 800 PX.



-Insepulto. Si hablan de la guerra con Yarrick o Monique en El Martín Pescador, estos les contarán que en la guerra perdieron a un ser querido (un hijo o un hermano, dependiendo de con quién hablen). Este servía como soldado y cochero de la reina, ya que se le daban bien los caballos. Tras la guerra, nunca regresó y debido a la maldición nunca pudieron ir al castillo para buscar su cuerpo y enterrarlo. Ambos les piden que si encuentran entre los cuerpos de los caídos uno que lleve el símbolo del martín pescador (como el de la taberna) prendido como broche de la capa, intenten traer el cuerpo de vuelta o, al menos, enterrarlo con dignidad donde lo encuentren. Con la entrega de la insignia es suficiente para que los taberneros les recompensen con 200 monedas de oro (y reciban 800 PX por parte del DJ).

Una vez los personajes se hayan conocido (o encontrado de nuevo después de años), hecho sus com-

pras y trazado sus planes, puedes pasar al siguiente capítulo de la aventura.

Capítulo 2 - El pantano del Dragón

Hace siglos, una dragona roja llamada Ytaleex estableció su nido en las montañas que se encuentran en la zona oeste del lago que posteriormente colonizarían los tanares. Durante décadas se dedicó a acumular riquezas, cuidar a sus retoños y devorar a algún que otro enano incauto que se acercaba a la montaña con ganas de hacerse rico... hasta que un día los enanos la derribaron del cielo gracias a sus máquinas. Tras su victoria, los enanos ocuparon la montaña de Ytaleex y olvidaron a la dragona, cuyo cuerpo quedó cubierto por el agua del lago. En honor a esta gesta, los enanos llamaron al lugar el lago del Dragón.



Tras la guerra de la reina maldita y la transformación del lago en una ciénaga, el lugar fue rebautizado como el pantano del Dragón, donde toda clase de viles criaturas esperan a los incautos aventureros que se atreven a explorarlo. Aunque el pantano no es muy grande (se tarda un día en recorrerlo si no se pierde la dirección), su carácter cambiante lo hace engañoso; sin contar con los vapores fétidos que lo inundan, el ambiente cálido y húmedo que agobia al más osado y la presencia de peligros en cada recodo.

Dado que el castillo de la reina se encuentra en medio de una isla rodeada por el pantano, la travesía por este será el primer reto real con el que se encontrarán los personajes en la aventura. Cuando lo afronten, realiza un chequeo de Perder la dirección (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 125). Si tienen éxito, los personajes pasarán automáticamente al capítulo 3; si no es así, se en-

contrarán con uno de los siguientes encuentros (a tu elección o realizando una tirada con un 50% de posibilidades para elegir uno de ellos):

El dios de los kobolds

*En un claro del pantano, emergiendo entre el agua sucia y los remansos de barro, unas gigantes-
cas costillas y un enorme cráneo de dragón cubier-
tos de vegetación y suciedad se alzan hacia el cielo
como blancos menhires. En torno a este esqueleto,
una pequeña tribu de kobolds ha erigido un po-
blado formado por pequeñas casas semiesféricas
hechas de barro. Desde una posición segura, veis
cómo tres de estas criaturas arrastran a un hu-
mano maniatado y lo hacen arrodillarse ante el*



esqueleto de la bestia. Apenas unos segundos después, otro kobold, este tocado con un yelmo hecho de huesos de dragón y armado con un pico del mismo material, se encarama al cráneo de la enorme criatura y comienza a salmodiar en un idioma desconocido para vosotros. Aunque no sabéis lo que dice, sus agresivos gestos delatan su intención de sacrificar al humano a su divinidad.

El esqueleto no es otro que el de la dragona Ytaleex que, debido a la bajada del nivel del agua que produjo el pantano, ha quedado al descubierto. Los kobolds de la tribu del Hueso Podrido llegaron poco después de que los restos de la dragona quedaran expuestos y comenzaron a adorar al cadáver como una divinidad, ofreciéndole sacrificios y oraciones, completamente convencidos de que tarde o temprano la “Gran Madre” resucitaría de entre los muertos y les recompensaría por sus servicios.

El pueblo está defendido por seis kobolds (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 184), tres de los cuales están actualmente participando en el sacrificio del humano junto con el sacerdote, mientras que los demás están patrullando el perímetro del poblado. Para ver esta patrulla, al menos uno de los personajes deberá tener éxito en una tirada de SAB. El resto del pueblo está formado por diez kobolds de distintas edades y sexos que no tienen ni la capacidad ni el entrenamiento para combatir, además de dos nidadas de cinco huevos cada una.

El sacerdote tiene las mismas estadísticas que los kobolds, pero puede lanzar un hechizo de Curar Heridas Leves una vez al día y su muerte proporciona 25 PX.

Si los aventureros deciden intervenir para salvar al humano, tendrán que combatir contra el sacerdote kobold y los tres combatientes que le asisten en el sacrificio. Tanto si los personajes han descubierto a la patrulla como si no, esta se unirá al combate dos turnos después de que haya comenzado. Para este encuentro, los kobolds, arengados por su sacerdote y ante la necesidad de defender su ídolo, combatirán a los aventureros con una moral de 12. Si el sacerdote muere, la moral de los kobolds bajará de nuevo a su valor habitual y además tendrán que hacer inmedia-

tamente un chequeo de moral por haber perdido a su líder. Si fallan, en vez de huir, pedirán clemencia a los aventureros para sí mismos y para el poblado. Tanto si los personajes aceptan la rendición como si eliminan a todos los kobolds combatientes y al sacerdote, el destino del poblado estará por entero en sus manos. Independientemente de la resolución que le den a este encuentro, recompénsalos con 600 PX, pero anota en secreto las inclinaciones crueles o justas que ha tenido el grupo para resolver la situación, ya que esto te ayudará a ajustar el alineamiento de los personajes al final de la aventura.

En caso de que elijan despistar a los kobolds de alguna manera, evitando así intervenir en el sacrificio, deberán superar dos tiradas de DES -2 (o Moverse en silencio para los ladrones) para burlar la patrulla (si es que la han avistado previamente). Si lo consiguen, recompénsalos con 600 PX. Si fallan las tiradas y les sorprenden, o ninguno tuvo éxito en la tirada de avistar a la patrulla previamente, esta les atacará y deberán luchar. Dos turnos después de iniciarse el combate, los otros tres kobolds y el sacerdote vendrán a ayudar a sus congéneres y se unirán a la lucha.

Si finalmente logran rescatar al humano, se presentará como Aldor, maestro cantero originario de la ciudad de Robleda. Si le preguntan por la razón de su estancia en un lugar tan inhóspito, confesará que estaba de camino a Aguasmuertas para realizar unos trabajos de reparación pero que se perdió en la ciénaga, donde lo capturaron los kobolds con intención de sacrificarlo a su deidad. Como agradecimiento por su rescate, Aldor entregará a los personajes una bolsa con 100 mo, y si los personajes le indican cómo llegar al pueblo, les ofrecerá su ayuda en Aguasmuertas en caso de necesitarla.

Cabe la posibilidad de que los personajes quieran matar o robar a Aldor. En ese caso, la bolsa completa de Aldor está formada por 150 monedas de oro y su muerte (no se defenderá porque ni siquiera tiene armas para ello) otorga 5 PX.

Tesoro:

Adicionalmente a lo que los kobolds lleven consigo (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 184), los aventureros pueden obtener lo siguiente:



-El yelmo de huesos de dragón del sacerdote kobold: solo lo podría usar un halfling o alguien de talla similar, pero tiene un valor intrínseco por el material del que está hecho de 100 mo.

-El pico del sacerdote: hace 1D6 y tiene un valor de 25 mo.

-El esqueleto de la dragona: aunque muy deteriorados por el tiempo pasado bajo el agua, estos valiosos huesos podrían usarse como componentes alquímicos. Si vuelven a Aguasmuertas con una muestra y se la enseñan a Middan, el tendero les ofrecerá 300 monedas de oro por indicarle dónde se encuentran los restos.

-En un cofre hecho de cañas y barro cocido, los kobolds han guardado: una aguamarina con un valor de 75 mo, 50 mo en monedas antiguas y dos pociones de Curar Heridas Leves que guardaban para sanar a los miembros de su tribu. El cofre está muy bien

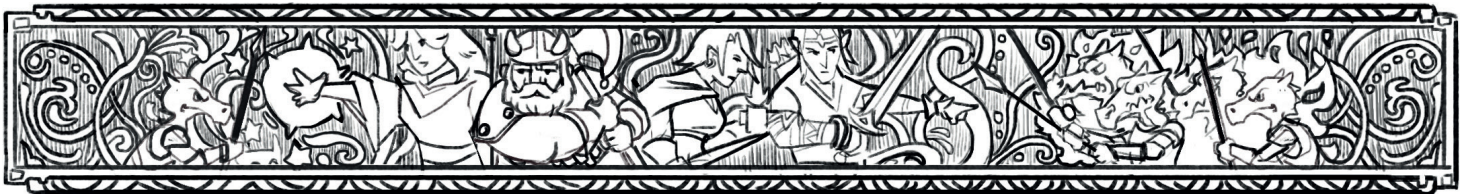
escondido entre los juncos al norte del poblado, así que para hallarlo, los jugadores deberán indicar que buscan activamente más tesoro y superar una tirada de SAB. Si la consiguen, recompénsalos también con 100 PX.

Los saqueadores de tumbas

Llegáis a lo que parece ser el comienzo de un sendero alejado del fango del pantano. En una pronunciada curva del nuevo camino, oís unas fuertes risas que parecen venir del otro lado de la misma, así como los resoplidos propios de alguien trabajando con gran esfuerzo.

Si los aventureros se acercan, verán a tres enanos excavando lo que parece ser una fosa común. Esta





tiene unos seis metros de diámetro y contiene decenas de cuerpos, todos ellos humanos en avanzado estado de descomposición, en cuyos ropajes todavía se puede distinguir el emblema del castillo de la reina (un dragón rojo sobre fondo negro pisando una espada). En lo alto del hoyo, un enano anciano ilumina el trabajo de sus compañeros con una lámpara de aceite que ha puesto en el extremo de una lanza, y les apremia a acabar rápido el trabajo antes de que se haga noche cerrada o les pillen con las manos en la masa.

Si los personajes esperan un poco, se darán cuenta de que cada vez que desentierran un nuevo cuerpo los enanos dejan de trabajar y se lanzan a saquear el cadáver, haciendo lo que sea necesario para llevarse lo que tenga de valor: romper los huesos de los dedos para quedarse los anillos, arrancar las muelas de oro de la calavera o agitarles los brazos para llevarse sus pulseras. Una vez acabada su macabra tarea, le pasan el botín al anciano, el cual lo examina con ojos expertos y codiciosos, y luego lo guarda en un saco que se encuentra a su lado.

Evidentemente, los enanos están saqueando a los muertos de la guerra, lo cual es muy rentable, pero poco ortodoxo... Además de ser una actividad penada por la ley con meses de calabozo.

Si los personajes tardan mucho en decidir qué hacer, el enano anciano realizará una tirada de SAB cada asalto (considera que tiene una puntuación de 10). Si les ve u oye, avisará a sus compañeros para que salgan del hoyo y hagan frente a la desconocida amenaza, urgiéndoles a que se descubran.

Si los personajes deciden intervenir activamente en la escena o el anciano los descubre, deberán enfrentarse a la situación:

-Si hablan con los saqueadores, estos se mostrarán recelosos y beligerantes. Argumentarán que están saqueando estas tumbas por derecho propio. Hace veinte años ellos mataron a varios de los suyos por construirle un castillo a su reina loca, así que ahora se lo cobrarán en oro. "No tratéis de impedirnoslo o probaréis el dolor de un pico enano en la cara", advierten. Si los personajes optan por un enfoque diplomático, junto con una tirada con éxito de CAR-2 y la promesa de no contarle a nadie lo que han visto, los enanos les darán parte del botín que han adquirido (joyas valoradas en 200 mo) y les dejarán marchar.

Resolver la situación con solvencia les proporcionará una recompensa adicional de 300 PX. Esta opción no la podrán llevar a cabo si los enanos ven a Gunnar, pues aunque sean saqueadores, también fueron soldados durante la guerra y lo reconocerán en seguida como el enano que delató a sus compañeros ante la reina. De hecho, si lo reconocen, le tildarán de traidor, contarán con brevedad pero también con ira la traición de Gunnar a su clan y entrarán inmediatamente en combate con los personajes.

Si fallan la tirada de CAR, no prometen no decirle a nadie lo que han visto, reconocen a Gunnar u optan por un enfoque beligerante contra los enanos, estos atacarán, pues no desean ir a la cárcel. Los saqueadores combatirán hasta que los personajes mueran o caigan dos de los enanos, momento en que uno de ellos intentará hacerse con el saco donde se encuentran las joyas y escapar con él al hombro a la mayor velocidad posible. Si reducen a los enanos, ya sea matándolos o arrestándolos, aparte de la experiencia y el tesoro (usa el perfil de orco del manual de *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 197), los personajes recibirán 400 PX. Si los entregan a las autoridades de Aguasmuertas o del clan enano, recibirán una recompensa de 100 mo por la captura, pero tendrán que entregar el saco. Si no entregan a los enanos y simplemente los matan y se quedan el saco, recibirán 600 PX y 300 mo en joyas.

Si se produjo combate y este fue a causa de Gunnar, sería interesante recalcar el hecho para que los personajes hablen con el jugador que lo interpreta o interroguen a alguno de los enanos supervivientes. Si el DJ considera especialmente meritoria la forma en que el jugador de este personaje se conduce durante el encuentro, puede recompensarle con experiencia adicional.

Sea cual sea la solución que le den al encuentro, recuerda anotarla para decidir si cambiar o no el alineamiento de los personajes al final de la aventura.

Capítulo 3 - El castillo

Tras horas caminando por el pantano, llegáis finalmente hasta un grupo de senderos más anchos y secos que los que habéis recorrido hasta el momento. Tras unos minutos de avanzar rápidamente, llegáis hasta una zona libre de vegeta-



ción desde la que podéis ver una pequeña isla de unos tres kilómetros de diámetro que sobresale por encima del agua cenagosa del pantano. Sobre la misma se alza, entre una bruma espesa y fantasmagórica, un tenebroso castillo que domina los alrededores del pantano. La fortaleza está rodeada por cuatro lienzos de muralla (aunque la parte este se halla actualmente derrumbada y hundida en el fango del pantano) unidos entre sí por otras tantas torres. Las murallas están rematadas por almenas, algunas de ellas destruidas por la guerra, y están comunicadas con las torres y el patio a través de ruinosos portones y angostas escaleras. Parece que la entrada principal estaba protegida por un puente levadizo, pero actualmente este se encuentra caído sobre lo que queda del decrepito camino de madera que comunicaba el castillo con Aguasmuertas, con las gruesas cadenas que lo unían a la muralla colgando inservibles a los lados de la entrada principal. El rastrillo del portón principal se encuentra a un lado de este, sacado de sus goznes y apoyado en el muro exterior, carcomido por el paso del tiempo y abollado por el ariete que lo forzó en su día. La fortaleza dispone de foso defensivo, pero el avance del pantano lo ha convertido en un barrizal cenagoso lleno de inmundicia. Lo único que parece indemne y sin mácula es la torre del homenaje, que se alza en el centro de la fortaleza, alta y desafiante como la reina que la mandó construir.

La entrada

Lo primero que veis al llegar a la fortaleza es a una criatura humanoide inclinada sobre el cadáver de un pequeño animal, al cual ha dado caza justo sobre lo que queda del puente levadizo quebrado. La criatura va vestida con un traje de bufón y devora al animal con gran ansia, despeleándolo y royéndolo con gran violencia.

Aunque antaño fue un ser humano, en concreto el bufón que entretenía a la reina, ahora es un necrófago (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 194), que entre bocado y bocado se detiene para mirar a su alrededor en busca de intrusos.

Si los personajes toman algún tipo de medida de seguridad al aproximarse al castillo (como ocultarse o flanquear la entrada principal), verán alimentarse al no muerto desde una posición ventajosa, ya que el necrófago no podrá atacarles a menos que tenga éxito en una tirada de SAB (considera que tiene una puntuación de 6 y que hace una cada dos asaltos). Si los personajes se acercan sin tomar precauciones o el necrófago los descubre, se lanzará al ataque. Sin embargo, cuando los jugadores lo hieran por primera vez, la criatura emprenderá la huida hacia el interior del castillo, entrando en la torre del homenaje lo más rápido que pueda.

El patio de armas

Cuando los personajes entren en el castillo, probablemente lo hagan de una de estas tres formas: por la puerta principal, escalando las murallas (requiere una tirada de Escalar muros para cualquier ladrón o FUE para el resto de personajes; en caso de fallo, el personaje sufre 1D6 de daño por caída) o vadeando el cenagoso foso del castillo (tirada de salvación contra parálisis; en caso de fallo, el personaje sufre 1D6 puntos de daño por ahogamiento cada asalto hasta recibir ayuda o superar la tirada; cruzar el foso conlleva ganar 50 PX) hasta llegar a la muralla este por la que entrarán directamente, dado que está derrumbada.

El patio de armas es, sin duda, un campo de batalla abandonado: el suelo se encuentra cubierto de cadáveres de todas las razas, aún protegidos por las armaduras que llevaron en vida; espadas, hachas, lanzas y flechas aparecen clavadas por doquier entre los cuerpos, mientras decenas de estandartes ajados se mecen entre la pútrida niebla del lugar. Adosados a los muros podéis ver los edificios que antaño mantenían en funcionamiento la fortaleza: una herrería, una curtiduría, un mercado para objetos comunes, una tienda de magia, un barracón fortificado para los soldados, unos establos, una taberna, un pozo y un templo. Sin embargo, la construcción que más llama vuestra atención es la torre del homenaje, que se alza en medio del patio, dominándolo todo con su altura.



En cuanto los personajes pisen el patio, se encontrarán en serio peligro, ya que ninguno de los muertos descansa realmente. La maldición los ha convertido en muertos vivientes, en concreto en esqueletos (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 167), pero llevan durmiendo entre el fango tanto tiempo que tardarán en despertar y, aunque lo hagan, la mayor parte estarán tan destrozados que ni siquiera representarán una amenaza para ellos. Para reflejar esto con coherencia, por cada turno (10 minutos) que pasen en el patio, tienen una posibilidad acumulativa del 10% de que 1D4 esqueletos en buen estado se levanten del suelo y los ataquen.

-**El estandarte caído** (misión de Guerda). Si los personajes invierten algo de tiempo en registrar el patio, permíteles realizar tiradas de SAB+1. Si alguno tiene éxito, nárrales lo siguiente:

En una zona central del patio, cerca de las murallas, distinguís una pila de cadáveres especialmente alta rodeada de armas y escudos rotos. En lo alto de la misma, veis un ajado estandarte que aún se mece orgulloso por encima de los muertos con el dibujo de un yelmo de piedra sobre fondo rojo.

Se trata del estandarte que Guerda les pidió que recuperasen. Los muertos son sus antiguos compañeros de armas y los enemigos que mataron para proteger la bandera. Sin embargo, recuperarlo no será nada fácil, ya que un asalto después de que alguno de los personajes empiece a escalar la pila de cadáveres para recuperar la bandera, los muertos de la misma se despertarán una vez más. Llegar hasta lo alto de la montaña de cuerpos requiere invertir al menos cuatro



asaltos en la subida y dos en la bajada, y realizar una tirada de salvación contra parálisis por asalto con éxito para no recibir 1D3 puntos de daño por las heridas producidas por las docenas de manos y brazos que se alzan entre los cuerpos para matarlo. Adicionalmente, cada asalto que dure la recogida del estandarte desde que los muertos despierten, un esqueleto se arrastrará fuera de la pila y se enfrentará a aquellos personajes que no estén intentando coger la bandera. Si logran mantener el control, recuperar el estandarte y llegar al suelo con él, aún tendrán que escapar del combate. Para ello te recomendamos usar las reglas de Persecuciones (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 64). Adicionalmente a la experiencia que recibirían normalmente por cada esqueleto derrotado, prémialos con 400 PX adicionales si todos consiguen escapar con vida.

-Insepulto (misión de Yarrick y Monique). Cuando los personajes decidan acercarse a la torre del homenaje, podrán distinguir lo siguiente:

Adosado al muro este de la torre del homenaje, se halla un cobertizo de madera que parece ser una cochera. Aunque la humedad del pantano ha carcomido la madera de las paredes, estas aún parecen lo suficientemente resistentes como para aguantar el peso del techo y el oscuro portón que forman el resto de la estructura.

En este cobertizo, los personajes encontrarán el cuerpo del familiar de los taberneros de Aguasmuer-tas. Este, como soldado de la reina, vivió de primera mano los abusos de la misma durante años. No queriendo ser cómplice de tales horrores, y viendo cercana la batalla contra los enanos, intentó desertar de su servicio, pero para su desgracia, fue capturado por soldados fieles a la regente. El castigo que le impuso la reina fue ser encadenado a su carruaje hasta que a ella le pareciese oportuno. Poco después llegó la batalla final por el castillo, y aunque el muchacho pidió ayuda a gritos, el horror causado por la maldición hizo que tanto vencedores como vencidos huyeran de allí lo más rápidamente posible. Abandonado a su suerte, el joven murió de hambre.

Si se acercan al cobertizo, permíteles realizar una tirada de SAB. Si alguno de los personajes la supera, oírán un relincho apagado proveniente del interior. Si

deciden revisarlo con cautela, mirando, por ejemplo, entre las tablas de madera que forman el cobertizo, verán un enorme carruaje negro tirado por dos caballos del mismo color que presentan un evidente estado de descomposición (los caballos son no muertos también, lógicamente), pero que siguen en pie y alerta. Atado con unas cadenas al eje trasero del carruaje, distinguirán lo que parece ser el cuerpo de un soldado humano, cubierto por una vistosa capa. Esta se encuentra prendida con un broche con la forma de un martín pescador. Se trata, evidentemente, del cuerpo sin vida del familiar de los mesoneros de Aguasmuer-tas. Sin embargo, recuperar su cuerpo no será tarea fácil, pues los caballos no muertos se muestran inquietos en presencia de los vivos.

Si en algún momento los personajes abren las puertas principales del cobertizo, los animales saldrán galopando del mismo, arrollando a todo aquel que se les ponga por delante y causándole 1D8 puntos de daño a menos que supere una tirada de salvación contra parálisis (considera este efecto como una trampa). Tras salir a toda velocidad, el carruaje, los caballos y todo lo que lleven atado, se hundirá en la ciénaga sin posibilidad de recuperación, ya que no hay muro que los detenga (recordemos que el muro este se ha derrumbado).

Si optan por un enfoque más cauto, pueden colarse por la claraboya de madera del techo (tirada de Abrir cerraduras para abrirlo o FUE para romperlo con un arma. Esta última posibilidad generará ruido, que atraerá la atención de 1D4 esqueletos del patio, los cuales entablarán combate con los personajes enseguida). Si logran colarse en el cobertizo, verán que el cuerpo del soldado está encadenado al carruaje y asegurado por un candado. Por suerte, este se halla erosionado por el tiempo y pueden forzarlo con una tirada de Abrir cerraduras o haciendo ruido usando fuerza bruta (lo que atraerá a otros 1D4 esqueletos). Dos asaltos después de que los personajes entren en el cobertizo, el cuerpo del soldado se levantará también como esqueleto y atacará a los personajes que se encuentren dentro del mismo, provocando a su vez una respuesta violenta por parte de los caballos: por cada asalto que haya combate dentro de la cochera, hay un 15% de posibilidades de que los caballos logren romper con los cascos la puerta principal, y generar el efecto de estampida que indicábamos más arriba.



Si todo termina bien y logran desencadenar el cuerpo y/o coger el broche, premia al grupo con 600 PX. Si además entran en el interior del carruaje para inspeccionar, dentro encontrarán un retrato de la reina Denira adornado con un marco de pan de oro valorado en 150 monedas de oro (si Vali se halla en el grupo, cualquier personaje, incluida ella, que vea este cuadro, se dará cuenta del parecido existente entre la reina y Valanthe). Sea cual sea el final que le den al cuerpo del soldado (si realmente lo entierran con honores, lo dejan donde está sin hacer nada o solo se quedan el broche para cobrar la recompensa), tenlo en cuenta de cara al final de la partida para revisar un posible cambio en el alineamiento de los personajes.

Si los personajes dedican un tiempo a revisar los edificios del patio de armas nombrados en la descripción del mismo, los encontrarán vacíos y en un avanzado estado de ruina. Aun así, dado que el castillo está pensado para servir de base para las futuras aventuras de los personajes, estos edificios son importantes para su futuro, pues pueden habilitarlos de nuevo si invierten el dinero necesario y convencen a alguien que pueda encargarse de las tareas de cada edificio para que las desempeñe en su reino.

La torre del homenaje

De planta cuadrada, con unos quince metros de alto y diez de lado, esta estructura se alza por encima de las murallas, envuelta en una espesa niebla. En cada uno de los muros que la forman cuelga un ajado tapiz, adornados con el mismo símbolo heráldico: un dragón rojo sobre fondo negro tocado por una corona que pisa una espada. Un portón de madera reforzado con bisagras de metal protege la entrada al lugar y sobre el dintel de la puerta, flanqueada por antorchas ahora apagadas, hay una inscripción grabada en la piedra: «Este es el Castillo Carmesí. Los enanos lo construyeron, la reina Denira lo pagó y los ~~tana-~~res muertos lo guardan». La parte tachada de la inscripción aparece salvajemente acuchillada y la palabra que la sustituye, “muertos”, aparece grabada en la piedra con trazos violentos de algún tipo de objeto punzante.

Al acceder a la torre, lo primero que oirán los personajes será el tenue sonido de un clavicordio que parece proceder de algún punto de los niveles superiores (*Nota para el Director de Juego: la música de un clavicordio es parecida a la de un piano, salvo que más barroca, un poco espectral y gótica, como la que habitualmente se usa en las películas antiguas de terror. Es hermosa, pero decrepita y un poco aterradora*). Si alguno de los jugadores decidió interpretar a Gunnar, los mapas que este lleva consigo serán de gran importancia a la hora de explorar la torre, pero ten en cuenta que desde que el enano abandonó el castillo, algunas de las estancias han cambiado y otras son nuevas y no aparecen en el plano. También cabe la posibilidad de que ningún jugador haya decidido interpretar a Gunnar, en cuyo caso no dispondrán de los mapas. Debido a todas estas consideraciones, siempre que se encuentren en una zona que contenga una habitación que no esté marcada en el mapa de Gunnar (tanto si llevan los mapas consigo como si no), trátala como una habitación con puerta secreta (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 122). Para facilitar el trabajo del DJ, hemos marcado cada habitación secreta con una (S), como referencia tanto en el mapa como en el texto. Por último, aclarar que toda la torre se halla en completa oscuridad, salvo las habitaciones de la segunda planta que tienen ventanucos y el salón del trono.

Sala de recepciones

Nada más entrar en la torre os encontráis en una habitación única que hace las veces de recepción y galería de arte. En ella podéis admirar esculturas, cuadros y columnas de bella manufactura elegidas con buen gusto. Tanto a la derecha como a la izquierda de la sala podéis ver dos vitrinas, una a cada lado, y al final de la sala distinguís el comienzo de unas bellas escaleras que conducen a los pisos superiores.

-La vitrina de la derecha está ocupada por tres calaveras humanas, rodeadas de velas a medio derretir y manuscritos antiguos que contienen oraciones religiosas. En la frente de las calaveras, grabados con extremo cuidado, aún pueden leerse los números 3, 11



y 20 escritos en números romanos (esta numeración es importante para el acceso al laboratorio secreto de la segunda planta). Los cráneos están adornados con dientes de oro y joyas funerarias por un valor de 150 mo.

-La de la izquierda contiene una única cabeza decapitada, muy bien conservada, como si aún estuviese viva. En torno a su cuello hay un colgante de plata y lapislázuli con un valor de 75 mo y a su lado, un manojó de llaves. Si los personajes abren esta vitrina sin ninguna precaución para llevarse la joya o las llaves, se encontrarán con que el cierre contiene una trampa (tirada de salvación contra parálisis o quien la abra recibirá 1D6 de daño). Superar la trampa sin dispararla proporciona 50 PX.

Si entre los personajes está Vali, reconocerá el ros-

tro de la cabeza decapitada como el del mayordomo de la reina, de quien tiene un borroso pero agradable recuerdo de cuando vivió aquí de niña. En su recuerdo, ella juega en la misma sala donde se encuentra ahora y ve al mayordomo venir hacia ella con una cesta de fruta. Cuando el hombre la ve, le sonríe, luego mueve una escultura de la habitación y levanta una trampilla que se haya en el suelo justo debajo de la escultura. Tras bajar el mayordomo por la trampilla y escuchar cómo se abre una pesada puerta en algún punto por debajo de donde ella se encuentra, Vali distingue unas voces en un idioma suave que no entiende. Después el sirviente vuelve a subir, cierra la trampilla de nuevo con la llave y vuelve a poner la estatua en su sitio. Tras recuperar el recuerdo, Valanthe sabe exactamente dónde encontrar el sótano secreto.





Sótano (S)

Esta pequeña habitación de tres metros de lado está llena de toneles, viejas herramientas, sillas rotas y armarios carcomidos. En el extremo norte podéis distinguir los cuerpos de cuatro esbeltos esqueletos de cuyas muñecas cuelgan grilletes rotos y carcomidos por el tiempo.

Esta habitación no aparece en los planos de Gunnar, ya que se construyó después de su huida del castillo. En ella los personajes encontrarán cuatro esqueletos (*Aventuras en la Marca del Este*, pág. 167), que se animarán nada más que los personajes entren en la habitación. Si los registran tras derrotarlos, verán que todos llevan un colgante adornado con una piedra, el mismo que lleva Elandar. Aquí fue donde la reina encerró a los amigos de este. Dado que eran presos que conocían el mejor secreto de la reina (que su hija era en parte elfa), no quiso encerrarlos en los barracones de los soldados, como se hacía con los presos comunes, y los encerró en este lugar. Cuando el castillo cayó durante la guerra, nadie encontró a los elfos encerrados en esta habitación secreta y murieron de hambre.

Ayudar a Elandar a encontrar a sus amigos proporciona al grupo una recompensa de 600 PX. Si la interpretación del jugador de Elandar y/o Valanthe es especialmente brillante en este encuentro emocionalmente duro, siéntete libre de recompensar a ambos con experiencia adicional.

Tesoro: los colgantes de los elfos tienen un valor de 10 mo cada uno.

Primera planta

Tras subir las largas escaleras, llegáis a la primera planta, la cual parece estar ocupada por completo por un salón de baile. Antaño, lujosos tapices adornaban cada pared de la habitación, flanqueados por elegantes soportes de antorchas; cuatro hermosos candelabros de pie, que aún conservan sobre los brazos sus derretidas velas, pisan los bordes de una bella alfombra que cubre la totalidad del suelo de la sala. Sobre la deshilachada

alfombra, ocho esqueletos divididos en parejas y vestidos con trajes de gala danzan en la oscuridad al son del clavicordio. Este suena más fuerte que en la planta baja, pero su música no procede de ningún punto de esta habitación, sino de alguna estancia por encima de ella. En el lado opuesto de la sala, podéis distinguir unas escaleras que parecen conducir a los pisos superiores de la torre.

La sala entera funciona como una inmensa trampa. Los esqueletos se mueven al son de la música, sin chocar nunca entre sí, pero sin respetar ningún tipo de patrón previsible. Para seguir avanzando, los personajes deben sortearlos sin chocar con ellos. Para ello, deben realizar tiradas de salvación contra parálisis (trata esta tirada como si se tratase de una trampa). Si todos consiguen las tiradas, llegarán hasta las escaleras deslizándose alrededor de los bailarines sin tocarlos, una hazaña digna de ser recompensada con 200 PX. Si alguno falla, habrán roto la caótica danza de los esqueletos y comenzará una escena de combate entre ellos y los bailarines. Los esqueletos son iguales que el modelo básico del reglamento (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 167), salvo que estos causan un daño de 1D3 puntos por golpe en vez de su daño habitual debido al terrible desgaste sufrido por sus cuerpos al danzar sin parar durante años.

Segunda planta

En esta planta el clavicordio se oye realmente fuerte. Su música parece proceder de detrás del portón que hay justo enfrente de las escaleras que os han traído hasta aquí, el cual está adornado con el mismo escudo heráldico que estaba grabado en los tapices que colgaban de la torre del homenaje: el dragón rojo coronado pisando una espada. A la derecha e izquierda de este portón también distinguís dos pasillos que se pierden en la oscuridad y que parecen conducir a otras alas del castillo. Ambos pasillos están llenos de muebles rotos y carcomidos por el paso del tiempo que contienen distintas piezas de menaje sin valor.



Pasillo de la derecha

-Habitación A

Esta pequeña estancia parece una habitación de invitados. Está equipada con una cama, una jofaina con agua (ahora podrida), un armario con ropa de cama en su interior y un pequeño escritorio. No parece haber sido utilizada nunca.

Aquí no hay nada de interés para los personajes.

-Habitación B

Esta habitación parece haber sido la residencia habitual de alguien importante. Aunque la habitación se encuentra en mal estado debido al paso del tiempo, la cama, aunque deshecha, aún tiene las sábanas y la manta puestas; el armario contiene algo de ropa y sobre el escritorio se amontonan algunos libros y diagramas sobre magia.

Esta es la habitación que Kendra usó durante su estancia en la corte de la reina Denira. Si alguno de los jugadores interpreta a la maga, hazle saber (recomendamos hacerlo en secreto para que el jugador pueda interpretarlo mejor) que están llegando a su antigua habitación y que recuerda que hay dos objetos en el cajón del escritorio que pueden serles de mucha utilidad. El cajón en cuestión está protegido por un encantamiento de cierre, el cual solo se anula pronunciando la palabra mágica que lo abre. Kendra conoce la palabra y si la usa podrá recuperar dos objetos muy queridos para ella: un saco de Fistan (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 139) y un viejo libro de cuentos y fábulas. Al abrir el cierre, Kendra desvela parte de sus secretos, ya que demuestra haber estado aquí anteriormente, y sus compañeros de aventuras querrán una explicación. Si la interpretación del jugador de Kendra te parece especialmente brillante, siéntete libre de premiarle con experiencia extra.

En caso de que Kendra no se halle en el grupo al acceder a esta sala, haz que todos los personajes realicen una prueba de SAB. Si alguno tiene éxito, encontrará el cajón mágico, que puede abrirse por la

fuerza (prueba de FUE) o con los hechizos de Abrir o Disipar Magia.

Si alguno de los personajes hojea el libro, que haga una tirada de INT. Si tiene éxito, se dará cuenta de que una página ocupada por uno de los cuentos parece especialmente desgastada por el uso. Si lo leen, dice lo siguiente:

«Cuando los dioses crearon el mundo, lo llenaron de bien y mal. Al bien lo dejaron libre, pero al mal lo sellaron y lo arrojaron a los lugares más recónditos del mundo. Los dioses del bien creyeron que así lo mantendrían oculto; los dioses del mal rieron por su necesidad. Con el paso de los eones, las criaturas creadas por todos tomaron conciencia de su propia existencia y eligieron entre bien y mal. Entre los que eligieron el mal, se hallaba uno que descolgó por encima de todos los demás: Torgal, cuyas fechorías le convirtieron en un mal en sí mismo. Para derrotarlo, la diosa de la misericordia derramó lágrimas con el fin de lavar su locura y restituir la paz. Torgal, viendo próxima su destrucción, se selló dentro de una urna, que quedó cubierta por el pequeño mar que las lágrimas de la diosa formaron al caer. Desde entonces, espera durmiendo a que alguien lo libere. Y mientras tanto, el tiempo sigue pasando; los dioses del bien siguen llorando; y los dioses del mal continúan riendo...»

Conseguir los objetos y leer el cuento proporcionan 300 PX.

Pasillo de la izquierda

-Habitación C

En esta habitación encontráis cinco camas, todas ellas con un cofre a los pies y una mesita de noche. Entre dos de las camas distinguís una puerta cerrada que parece comunicar con la habitación contigua.

Los cofres aún contienen las pertenencias de los que los usaron, valoradas en 1D20 mo; sin embargo, los cofres están cerrados. Para abrirlos, los personajes deben superar tiradas de Abrir cerraduras o usar el manojó de llaves del mayordomo de la planta baja.



-Habitación D

Esta habitación es, sin duda, el lugar más fastuoso y lleno de riquezas que habéis visto nunca. Una cama con dosel tallada en maderas nobles preside la sala; en la pared de al lado, un magnífico retrato de la reina Denira indica claramente a quién pertenece esta habitación; el suelo está cubierto por las pieles de los animales más exóticos y en una de las esquinas alcanzáis a ver un espejo de cuerpo entero, rodeado de un forjado de gran calidad realizado con metales preciosos. A su lado, sobre el escritorio, distinguís un joyero hecho de marfil y varios enseres de escritura como plumas, tinteros, cera para lacrar cartas y varios sellos de estampar de distintos tamaños.

Recuerda que si Vali está presente en la sala, cualquiera de los personajes puede ver un asombroso parecido entre ella y la reina retratada en el cuadro. De nuevo, si la interpretación de los personajes te parece suficientemente brillante, recompénsalos con experiencia adicional.

Si los personajes desean vender o simplemente tasar los objetos que se hallan en la habitación, dales los siguientes precios:

- Cama con dosel 100 mo.
- Retrato 120 mo.
- Alfombras 80 mo.
- Espejo 120 mo.
- El joyero (cerrado, se necesita una tirada de Abrir cerraduras para abrirlo sin dañarlo; si consiguen abrirlo sin violencia, recompénsalos con 50 PX) contiene varias gemas, joyas y pequeños objetos de arte





de gran valor (150 mo). Dado que el joyero mismo está hecho de marfil, tiene su propio valor intrínseco (50 mo) siempre y cuando lo mantengan de una pieza.

Si alguno de los personajes indica que se acerca al espejo, verá la extraordinaria calidad de su reflejo, pero también que en el mismo puede ver cosas que antes estaban ocultas a simple vista. En concreto distinguirá tres números grabados en otras tantas piedras que forman parte de la pared que se encuentra a su espalda. Estos números y su orden son 9, 3 y 20 escritos en números romanos (los mismos números que aparecen grabados en las frentes de las calaveras que aparecían en la planta baja de la torre, menos el 11, que reflejado en un espejo, es un 9). Justo sobre las piedras numeradas también podrá leer las siguientes palabras: «Todos mienten, pero el reflejo del espejo siempre dice la verdad». Si los personajes revisan las piedras numeradas, verán que pueden extraerse fácilmente de la pared; si además las colocan en el mismo orden en que aparecían las calaveras de la planta baja, y en el sentido del reflejo del espejo, oirán un leve chasquido y verán cómo las piedras retroceden, dando acceso a una escalera de caracol secreta que desciende a la oscuridad. Resolver el acertijo les otorgará 300 PX.

Si ninguno de los personajes se acerca al espejo, permite que hagan una tirada de encontrar puertas secretas. Si ninguno tiene éxito, no encontrarán el acertijo, lo que hará que pierdan una parte interesante de la aventura, pero nada fundamental que les impida avanzar.

Galerías secretas (S)

Estas galerías tampoco se encuentran en los planos de Gunnar y solo se llega a ellas resolviendo el enigma del espejo de la reina.

A medida que descendéis por la escalera de caracol, notáis que esta se adentra en la tierra muy por debajo del nivel del suelo de la torre. Al final de la escalera, comienza una galería de tierra llena de raíces y humedad que a los pocos pasos se divide en dos caminos.

-Derecha: por este camino se encontrarán con varias galerías mineras vacías y abandonadas, aseguradas con costeros y trabancas. En ellas hallarán material de minería como picos, lámparas de aceite y vagonetas.

-Izquierda: si eligen tomar este camino, se darán cuenta por su construcción de que es posterior a las minas. Al final del mismo encontrarán una fuerte puerta de madera que pueden forzar con Abrir cerraduras o abrirla con la llave de la reina (que conseguirán si derrotan a Denira, ver pág. 30).

Laboratorio (S)

Al entrar en esta habitación os encontráis en lo que parece ser un completísimo laboratorio de magia: estanterías llenas de libros, apuntes y extraños diagramas rúnicos; una mesa de alquimia llena de matraces, alambiques y pociones; jaulas de varios tamaños y un pentáculo mágico grabado en la piedra del suelo. La sala es amplia, de unos cinco metros de lado, y está pulcramente ordenada.

Si buscan objetos valiosos o tesoros en la habitación, encontrarán dos pociones de Curar Heridas Leves (etiquetadas), un pergamino de Proyectoil Mágico, un pergamino de Abrir, otro de Hechizar Persona y un anillo de nadar (ver reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 133).

Si revisan las jaulas, en una de ellas encontrarán a un enano. Está sucio, desorientado y no para de farfullar palabras sin sentido. Si Gunnar va en el grupo, lo reconocerá como Snorri Stursson, el líder de los mineros que encontraron las vetas de minerales preciosos del subsuelo del castillo. Snorri lleva encerrado en esta jaula veinte años por mandato de la reina y está loco de atar. Ha sido alimentado todo este tiempo por el cadáver de la regente, resucitado por su propia maldición y ahora poseído por el impuro espíritu de Torgal, que disfruta con el sufrimiento del enano.

Si Gunnar se acerca a la jaula, Snorri le reconocerá enseguida y se volverá loco de rabia, morderá los barrotes de la jaula para intentar escapar, llamándole traidor mientras el odio le corroe, y sacará las manos entre los barrotes para intentar estrangularlo. A partir



de ese momento, el enano desconfiará por completo del grupo y no les contará nada de utilidad.

Si por el contrario, Gunnar no se acerca y alguno de los demás personajes tiene éxito en una tirada de CAR o usa un conjuro de Hechizar Persona, logrará que el enano deje de farfullar locuras y se centre en contarles lo que sabe, que a grandes rasgos será esto: «Cuando hace veinte años ella descubrió que le habíamos ocultado la verdad de los tesoros que guardaba el subsuelo de su tierra, no vaciló ni un segundo en dar la orden de acabar con nosotros. Los soldados mataron a todos los buenos enanos que me acompañaron en esta maldita empresa. A mí, sin embargo, me reservó un destino peor que la muerte: me encerró en esta espantosa jaula, me dejó a solas en la oscuridad de las minas y cada día bajaba a atormentarme... Luego llegó la guerra y durante días estuve solo en lo profundo de la tierra, oyendo el estrépito del conflicto resonando por encima de mi cabeza. Después llegaron el silencio y el hambre y me di cuenta de que fuera el que fuese el bando que había vencido, se había olvidado de mí. Cuando pensaba que moriría de hambre y sed, ella volvió, pero ya no era la misma... Estaba viva, pero olía como los muertos; estaba muerta, pero hablaba y sentía como los vivos... En los días siguientes, ella usó sus hechizos y encantamientos para cavar este lugar que ahora veis. Después, me encerró aquí y desde entonces la he visto realizar cosas inenarrables en este laboratorio...».

Si le preguntan sobre la reina y la imposibilidad de que esta siga viva, Snorri les dirá que quizás haya cambiado, pero que su cuerpo y la crueldad de sus acciones son los mismos. Si le preguntan por alguna de las cosas que la reina ha estado haciendo aquí, el enano empezará a sollozar y a perder la razón de nuevo, pero les indicará que ella parece tener especial predilección por uno de los objetos que se encuentran en la mesa de alquimia: una sencilla urna de cerámica.

Si los personajes liberan a Snorri, este les acompañará el resto del camino, pues aunque loco, quiere vengarse de la reina y ayudar a los personajes en todo lo que pueda. Si Gunnar no se cubre para no ser reconocido, Snorri se lanzará sobre él en cuanto lo vea. Si le impiden matar a Gunnar, echará a correr en cualquier dirección y nunca volverán a saber de él. Liberar a Snorri otorga 300 PX, junto con otros 100 PX si vuelven con el enano sano y salvo a Aguasmuertas.

Matarlo solo otorga 5 PX y no requiere combate, ya que el enano no tiene armas ni está lo suficientemente sano como para defenderse. Sea cual sea la decisión que tomen, apúntala para tenerla en cuenta al final de la aventura para un posible cambio en el alineamiento de los personajes.

Si los personajes se acercan a la mesa de alquimia, verán que está llena de todo tipo de artículos necesarios para el trabajo de alquimista. Entre ellos, sin embargo, hay un objeto que parece estar fuera de lugar: una antigua urna de cerámica de apenas quince centímetros de alto. Esta se encuentra abierta, sin ningún contenido en su interior, y es totalmente lisa, sin inscripciones ni marcas en su superficie. Justo a su lado se halla un pequeño estuche de madera lleno de legajos de papel. Si los leen, se encontrarán con que en realidad son fragmentos del diario de la reina.

Apunte 1

He contratado a los artesanos del clan enano del Martillo para que construyan una fortaleza en la isla. Tras tomar la decisión, he ido a nadar al lago. Durante una de mis zambullidas me ha parecido oír unos susurros en el agua. He buceado hasta el origen de la voz y he encontrado una urna a medio enterrar en el lecho del río. No tengo ni idea de lo que dice, pero cuanto más la escucho, más la comprendo.

Apunte 2

Hoy Kendra me ha contado un cuento relacionado con la aparición del mal en nuestro mundo. La historia no tendría importancia si no fuese por la gran semejanza que hay entre lo narrado por el cuento y la urna que encontré en el fondo del lago.

Apunte 3

Cuando ayer por la noche me quedé a solas en mi habitación, destapé el corcho de la urna. En cuanto lo hice, una fuerte respiración resonó como un vendaval, aliviada por recobrar la libertad. Me ha contado muchas cosas, sobre él y sobre mí. Ahora entiendo el mundo mucho mejor, y no me gusta como es.



Apunte 4

He descubierto un complot por parte de esos sucios enanos para robarnos grandes riquezas que parecen subyacer en el subsuelo del castillo. El delator se llama Gunnar y me ha servido bien. Justo antes de reunirme con él, Torgal me ha desvelado por fin los secretos de lo que él llama “la Voz de Mando”. Con esto lograré hacer realidad cualquier orden que formule con la voz. Veremos si el mandato que he lanzado sobre Gunnar surte efecto.

Apunte 5

Por fin los enanos han terminado mi castillo. Como prometí a Gunnar, les di lo que se merecían: una muerte cruel por intentar robarme. El superviviente,

sin embargo, no pareció muy contento con el resultado, pero no se puede gobernar para todo el mundo...

Apunte 6

Torgal acaba de confirmarme que estoy embarazada del rey elfo. Casi se me descaja la mandíbula de la risa cuando he pensado en la expresión de disgusto de Tiel cuando le diga que tendrá un bastardo.

Apunte 7

Torgal tenía razón. El hermanastro de Valanthe, ese estúpido de Elandar, y sus amigos han intentado colarse en las habitaciones del castillo. Es una pena que los soldados no hayan podido prender al hijo de Tiel, pero me divertiré mucho quebrando el espíritu



de sus amigos e imaginando la vergüenza que esto debe suponer para Elandar.

Apunte 8

Me han declarado la guerra. ¡A mí, que levante este reino desde el lodo del lago! Estos enanos pagarán cara su insensatez...

Kendra se ha ido del castillo. Esa sucia rata abandona el barco cuando empieza a hacer aguas. ¡Traidores! ¡Estoy rodeada de traidores!

Apunte 9

(Esta letra es diferente a la anterior y es insegura, como si le temblasen las manos o estas no tuviesen mucho pulso.)

Sssiiiii... Vuelvo a tener un cuerpo... Pero la carne también es prissiiionn. Eσσα maldiciónnn... no puedo desstruirrr esste para ocuparr otroooo... Siempreee vuelveee a levantaarse... Mientrass dureee tendré forma, pero no podré essscapar de aquíiiii... Al menos de momentooo. La memoriaaa... la suuuya también es míaaa, pero nooo siempreee recuerdooo... con claridaaaad... grabaaaaa essaaaass calaveraaaas paraaaa recordaaar... aceerrtijo... laboratoriooo.

Descubrir todas las verdades contenidas en el diario otorga 800 PX al grupo.

Salón del trono

A esta habitación se accede a través del portón central que se haya en la segunda planta, tras el cual hay unas escaleras de piedra que suben hacia el salón, o trepando por la pared oeste de la torre del homenaje hasta el balcón. Para llevar a buen término esta última maniobra, se debe tener éxito en tres tiradas consecutivas de Escalar muros (o DES -2 para aquellos personajes que no sean ladrones), una por cada piso de la torre. Si se falla alguna de las tiradas, el personaje caerá hasta el patio, recibirá 1D6 de daño por

cada piso de altura que hubiese alcanzado y tendrá que volver a empezar.

Esta espaciosa sala mide unos diez metros de lado y tiene una altura de cuatro metros. Su centro está ocupado por un imponente trono de piedra tallado con figuras de bestias, del cual parte una lujosa (y ahora ajada) alfombra que lleva hasta las escaleras de acceso de la segunda planta. Cada una de las paredes del lugar está adornada con tapices con motivos heráldicos, escenas de caza y motivos religiosos que antiguamente debían ser muy valiosos, pero que el tiempo ha convertido en rotos y fantasmales cortinajes sin valor. A la derecha del trono, pegado a la pared este, se encuentra el clavicordio, cuyas teclas se mueven solas, impulsadas, sin duda, por la aplastante voluntad de la criatura que se encuentra de pie ante el trono y que parece envolver todo el salón. Se trata de la reina Denira, tocada con una brillante corona que ciñe su frente y un gesto terrible en el rostro. El color azulado de su piel, los ojos lechosos y las pústulas que recorren todo su cuerpo no dejan lugar a dudas: tras pronunciar su maldición y morir, también ella se vio afectada por la misma y ahora tan solo es una sombra no muerta de lo que fue. Sin embargo, la diabólica sonrisa que se insinúa detrás de sus labios carcomidos deja entrever que algo o alguien más habita su maltrecho cuerpo y que hay una conciencia oculta que mueve los hilos.

Si el necrófago bufón que los personajes encontraron en el puente levadizo sigue con “vida”, también se encontrará aquí y participará en la batalla que se acerca contra los personajes. Esta comenzará en cuanto la reina o el necrófago los vean, a menos de que los personajes decidan negociar o hablar con la criatura.

Reina Denira

Clase de armadura: 6

DG: 3

Movimiento: 6 metros

Ataque: 2 garras o Palabra (ver descripción)

Daño: 1d4/1d4

Salvación: G3



Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 100

Tesoro: 1000 mo, Anillo de protección +1 y llave de la reina

El cuerpo de la reina Denira, presa de su propia maldición, se ha levantado como no muerto. Aprovechando la situación, el espíritu de Torgal se ha hecho con el control de su cuerpo, y aunque es un espíritu poderoso, hace eones que no controla uno, de ahí que los personajes puedan ser dignos rivales contra él.

Aparte de sus ataques naturales, la reina no muerta puede utilizar su voz para influir en el devenir del destino, aunque debido a su debilidad, no podrá realizar grandes efectos. Estas “palabras” funcionan como hechizos y para evitarlos se realiza la tirada de salvación contra conjuros habitual.

-Palabra de mando: con una orden firme e imperiosa, Denira conmina a un personaje a cumplir sus órdenes. Durante su asalto, el personaje afectado será controlado por Torgal, que no podrá sugerir ninguna acción que suponga un daño mortal para el personaje, como hacerle saltar del balcón o atravesarse con una espada, pero sí cualquier otra acción a discreción del DJ.

-Palabra de poder: un fuerte grito se transforma en una potente onda de choque que golpea a uno de los personajes, que recibe 1D8 de daño y cae al suelo. Si supera la tirada de salvación, recibirá la mitad del daño y no resultará derribado.

Conclusión de la aventura

Si destruyen el cuerpo físico de la reina no muerta y/o Valanthe se sienta en el trono en algún momento de su estancia en el salón, la maldición finaliza y todos los no muertos son destruidos. Esto proporcionará libertad al espíritu de Torgal, el cual huirá por la ventana del balcón en forma de nube negra mientras sus carcajadas de satisfacción resuenan en el salón, prometiendo nuevos problemas para los personajes en el futuro. Este final proporciona 1250 PX a los personajes, les hará dueños del castillo y dará a los tanares una nueva reina: Valanthe I.

Si, por el contrario, los personajes son derrotados o deciden no romper la maldición para que Torgal no pueda escapar del cuerpo de la reina, ganarán igualmente 1250 PX, pero no dispondrán del castillo y el legado de Valanthe se perderá. Además, la maldición seguirá expandiéndose y al final Torgal se hará lo bastante fuerte como para poder salir del castillo y ocupar otro cuerpo.

También cabe la posibilidad de que los personajes negocien con Torgal y se pongan de acuerdo para expandir su reinado de terror por la zona, o decidan romper la maldición para liberar al espíritu y/o quedarse el castillo con la oculta intención de llevar el mal al mundo. En este caso recompénsalos igualmente con 1250 PX.

Puedes premiar cualquier otra solución imaginativa o muy meditada por parte de los jugadores y que te parezca atractiva con los 1250 PX, más una cantidad extra que te parezca adecuada en relación a la decisión que hayan tomado.

Finalmente, y teniendo en cuenta todas las acciones y decisiones realizadas por los personajes, procede a cambiar su alineamiento y haz un breve resumen de la aventura.



Apéndices

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 *El legado perdido* 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 armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer la CA de *Aventuras en la Marca del Este* a 19. 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 sería en *Leyendas de la Marca del Este* 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 cinco salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos seis asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

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

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* 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.

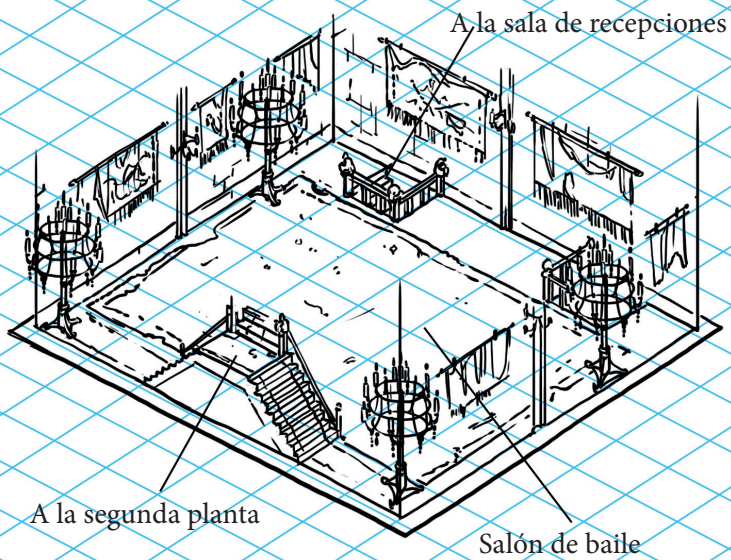
15 COPYRIGHT NOTICE

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

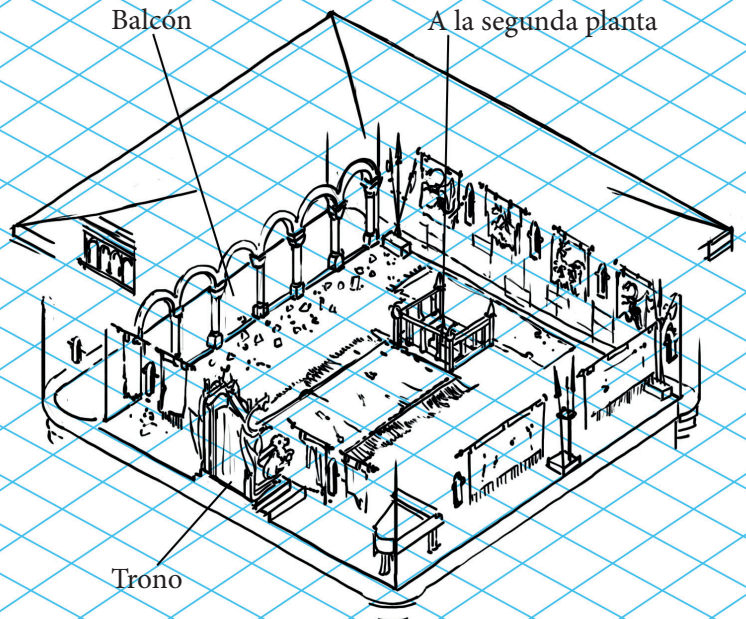
System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2018. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Clásicos de la Marca. Copyright 2018. Grupo Creativo Códice.

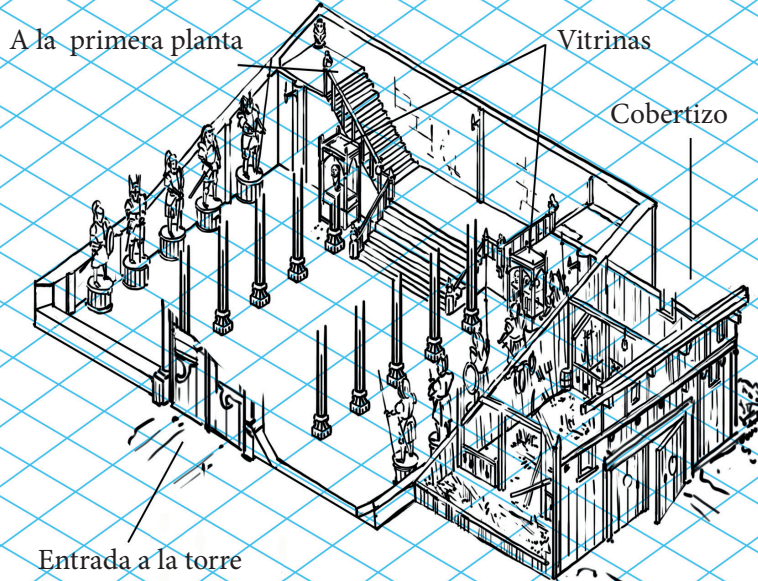
Primera planta



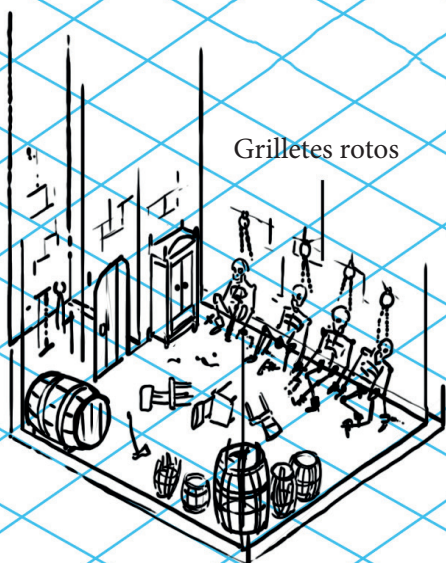
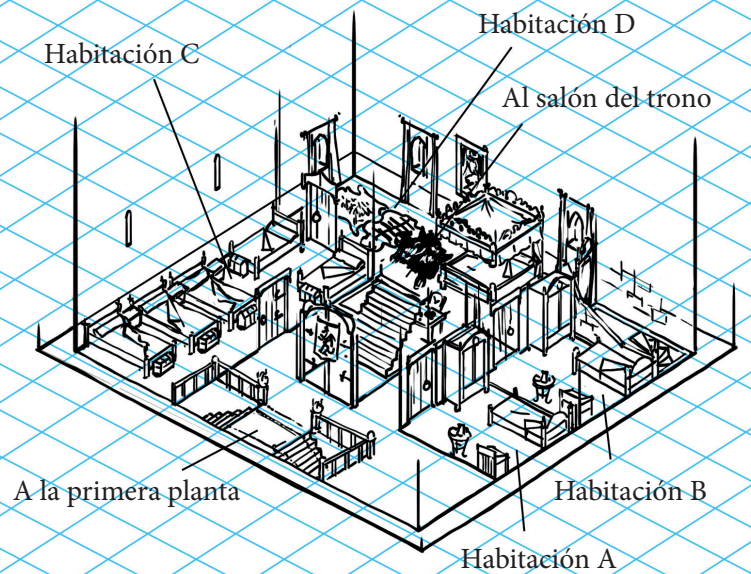
Salón del trono



Sala de recepciones



Segunda planta



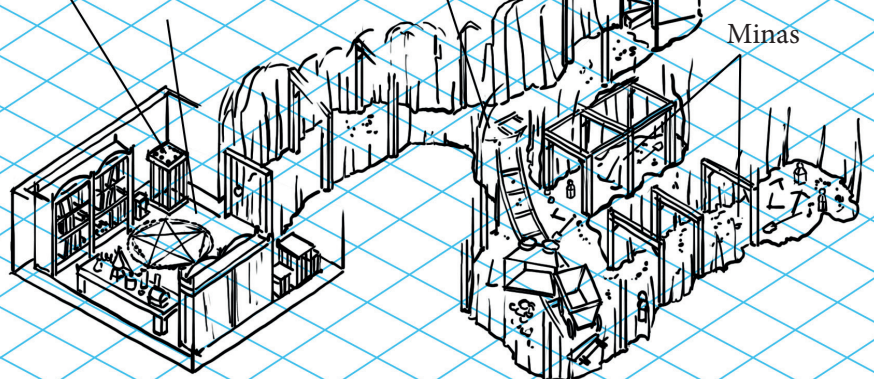
Sótano (S)

Jaula de Snorri

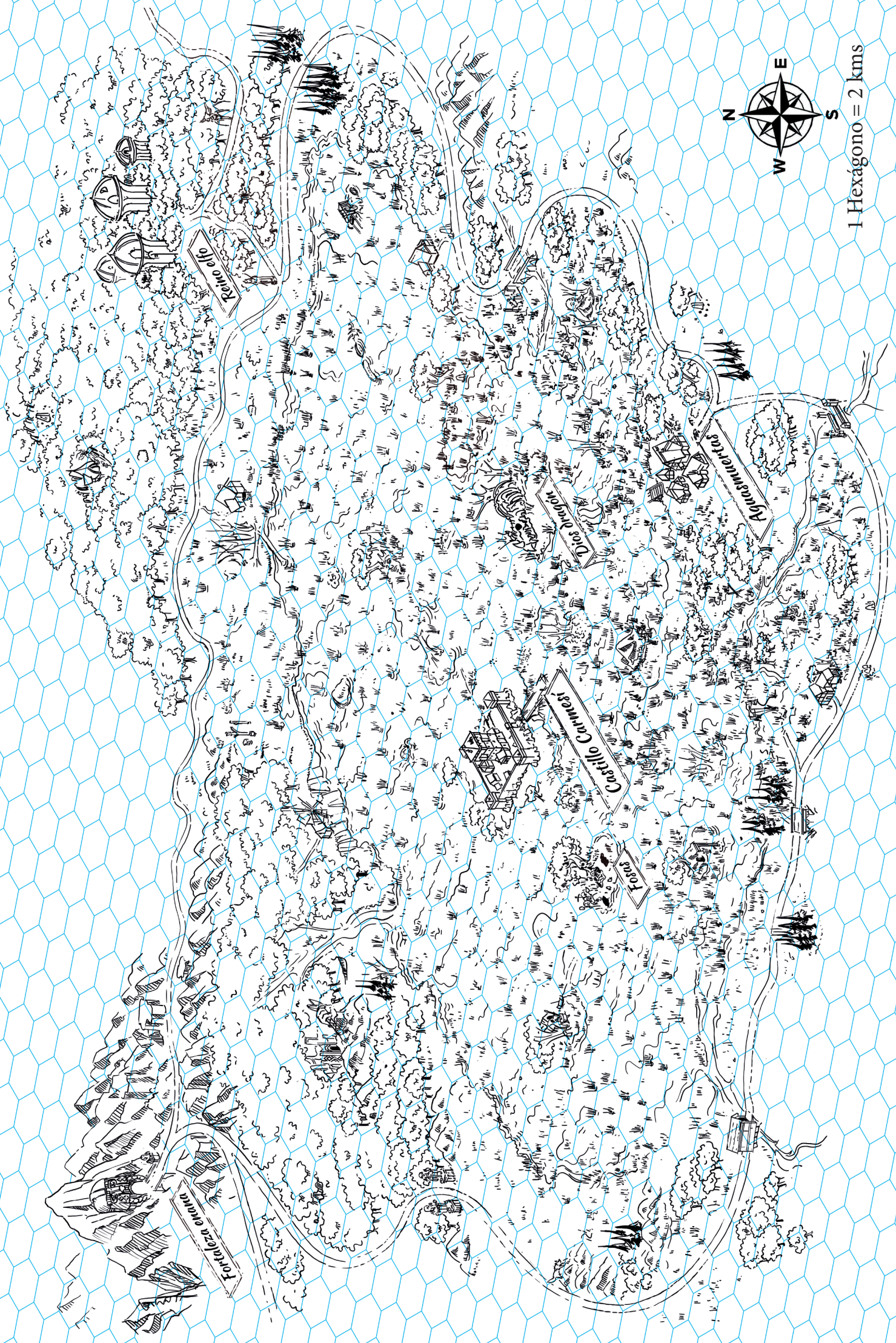
Laboratorio

Galerías secretas

Minas



Galerías secretas y laboratorio (S)



1 Hexagono = 2 kms

El Legado Perdido

Hace décadas que los pescadores de Aguasmuertas atrapan algo más que peces cuando salen a faenar al pantano que moja sus orillas. A pesar de los años transcurridos desde la guerra de la reina loca, los cadáveres siguen apareciendo en el agua estancada, muchos de ellos animados por una vil nigromancia que les niega la paz de la muerte.

Algunos dicen que un nigromante se ha instalado de nuevo en el decrepito castillo que domina la isla del pantano; otros que la reina Denira no deja descansar en paz a los que participaron en la guerra que le dio muerte; otros que el castillo está embrujado por la cantidad de sufrimiento que se produjo entre sus muros... En lo que todos están de acuerdo es en que este mal no para de crecer y que terminará engullendo también al pueblo de Aguasmuertas si alguien no hace nada por detenerlo.

En este momento aparecen nuestros héroes, conocedores de las miserias del pueblo de Aguasmuertas, dispuestos a dar una solución a sus ciudadanos y alcanzar la gloria o caer en el intento.

Un castillo embrujado, unos personajes marcados por actos del pasado, un misterio que clama por ser resuelto y una mazmorra llena de horrores. Todo eso y mucho más te espera a ti y a tus jugadores en El Legado Perdido.

CRÓNICAS OLVIDADAS

Crónicas Olvidadas es una nueva línea de aventuras fruto de la colaboración entre Códice y el grupo creativo de Aventuras en la Marca del Este. Con ella buscamos recuperar el espíritu de los módulos de los años ochenta, tanto en temática como en arte y proporcionar nuevas aventuras con un fuerte sabor nostálgico.
