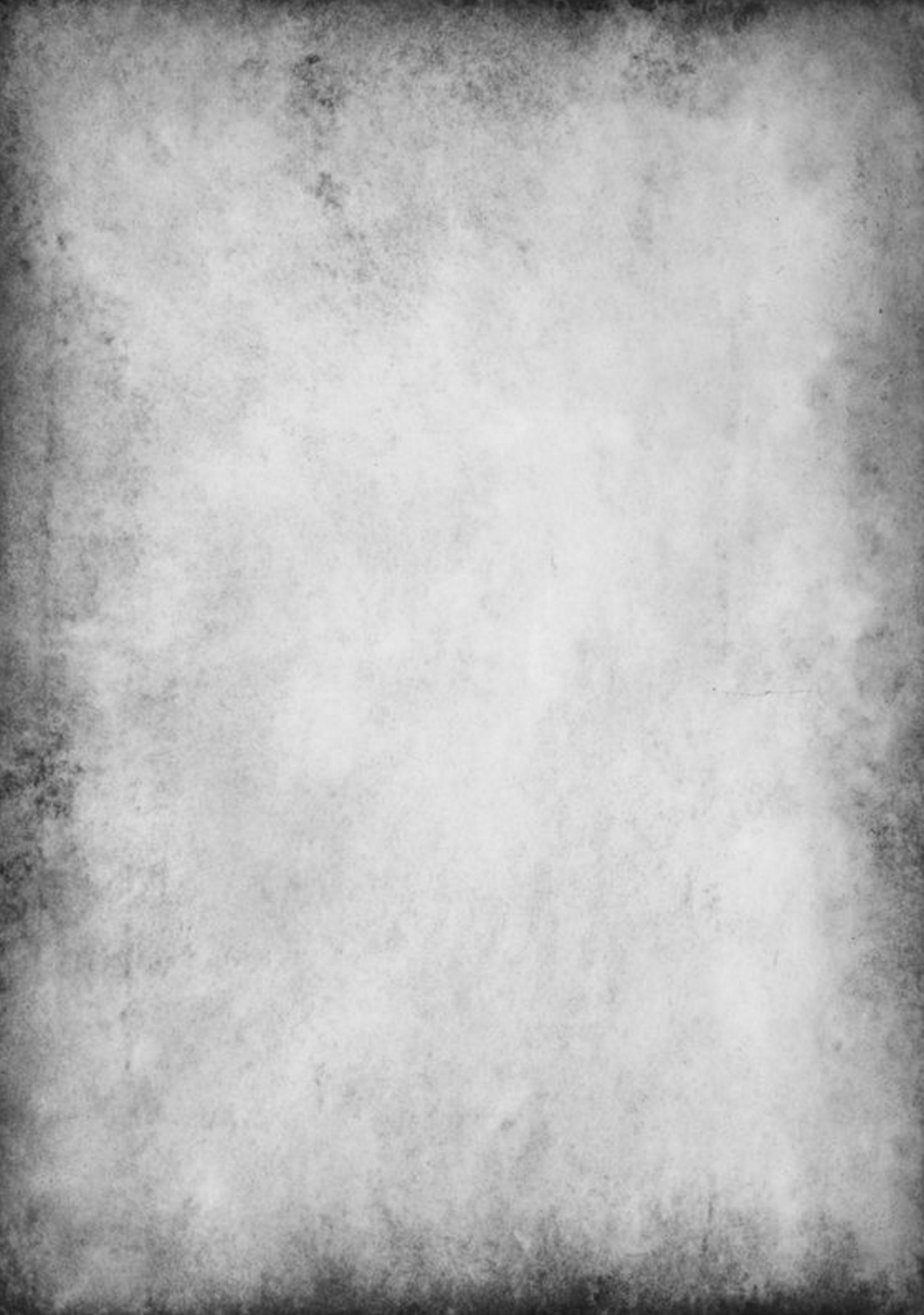


*Aventuras
en...*
LA MARCA DEL ESTE



La Torre Abandonada de la Ciénaga
Aventura para 1 jugador sin narrador



La Torre Abandonada de la Ciénaga

**Aventura para La Marca del Este adaptada para 1
jugador**

Adaptación para 1 jugador por: José Luis Martínez Martínez

Versión 1.1

Introducción

Hace algún tiempo conocí la Marca del Este, un juego que al principio por sus tablas y estadísticas diferentes a lo que había visto (tampoco soy muy experto he jugado a Warhammer rol y d&d 5ª) me pareció muy complicado, pero vi su manual de bolsillo a un precio casi regalado y me alucinaron las ilustraciones, lo compré. Comencé a leerlo y me di cuenta que nada más lejos de la realidad, era infinitamente más sencillo que los juegos que había jugado. La base era hacer una ficha en 5 o 10 minutos y a jugar. Era una pasada para alguien que dispone de poco tiempo (quitando las noches que pierdo tiempo de sueño para tener un poco de ocio jeje). Estaba entusiasmado con jugar, unas mazmorras, también una campaña... quería probar y vivir aventuras en la Marca. Pero...

¿Nunca os ha pasado que os gustaría poder jugar una partida de rol pero por la razón que sea (familia, trabajo, obligaciones...) os es imposible reunir a 4 o 5 amigos para hacer una sesión? A mí desde luego sí. Muchas veces, hasta el punto de convertirse en una hazaña poder juntar un grupo para jugar un rato. Cuando era más joven todo parecía más fácil, pues las tardes que te apetecía te juntabas y en un momento estabas jugando a D&D.

Hoy ya habiendo entrado en los 30 y con muchas obligaciones a las espaldas es muy difícil compaginar días y horarios para pasar una tarde o una noche con nuestro hobby favorito. Y de ahí surgió lo que tenéis delante de vosotros, una adaptación de una de las aventuras iniciales del manual de "Aventuras en la marca del este" preparado para ser jugado por una sola persona. Para vosotros, los que como yo, igual no tenéis tiempo para quedar, o el momento que podéis ninguno de vuestros amigos pueden, o porque simplemente vivís cerca de Mordor y no hay una asociación de rol donde conocer gente que juegue, como me pasa a mí.

Los que leáis esta introducción sois los primeros en ver el trabajo que he realizado, convirtiendo una aventura rápida en un libro juego para jugarlo con las reglas de La marca del este. Donde podréis vivir la aventura de una forma muy similar a como está concebida y, a diferencia de los libro juegos, poder explorar todas las salas con pequeños mapas y retroceder en vuestra exploración. Esto es una primera versión Alpha y posiblemente tiene mil erratas, y agradecería mucho que las que veáis me las remitiérais a mi correo ermolina2001@gmail.com, para ir mejorando hasta dejarlo perfecto. Además de compartirlo con todo el mundo que queráis, pues cuanta más gente aporte sus opiniones, sugerencias etc... más podré mejorar la adaptación.

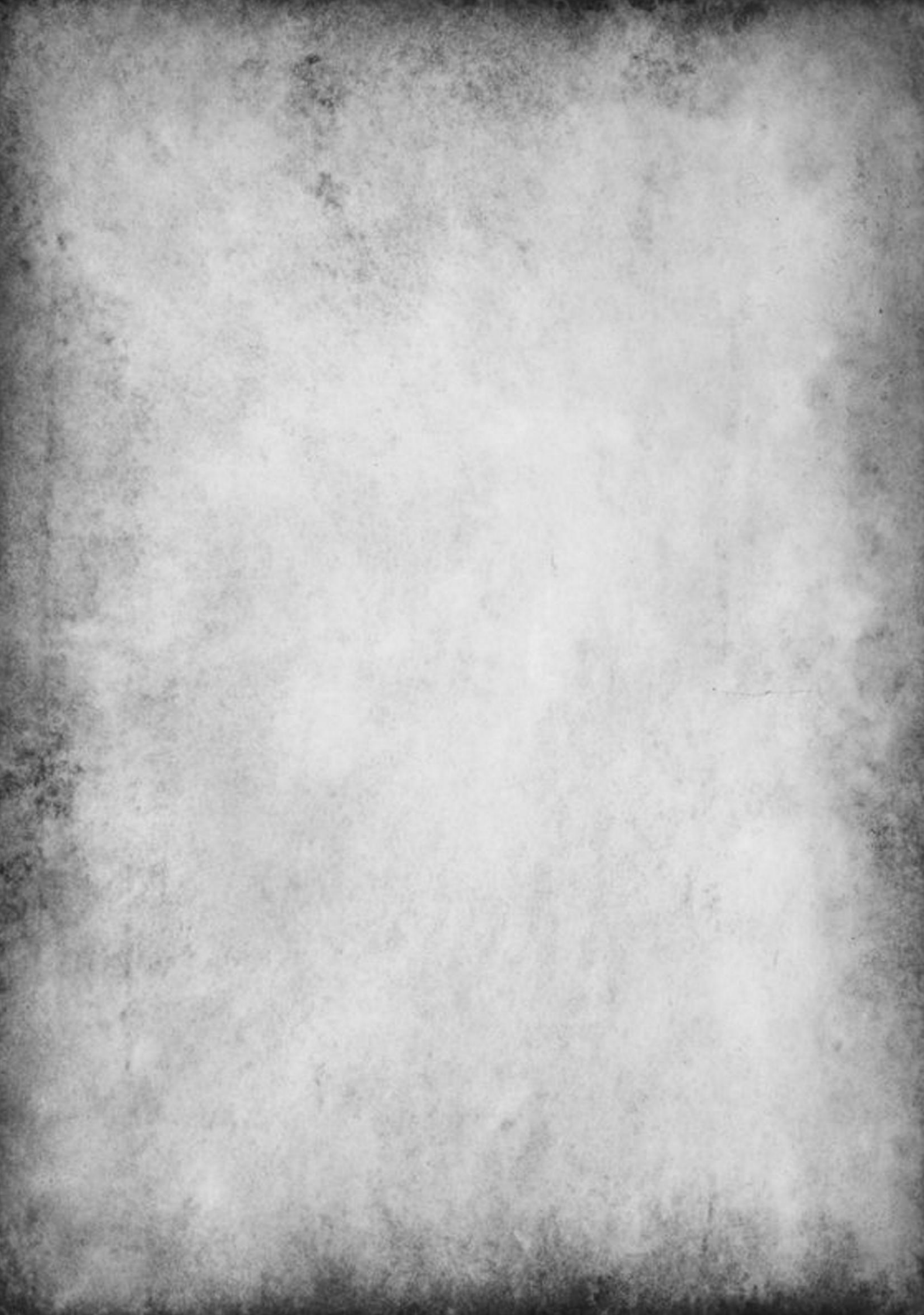
Si os gusta y queréis conocer más de mí y mi trabajo os invito a visitar:

https://editorialtresinviemos.com/es/narrativa/cronicas_de_isgramort

Donde podréis ver varios de mis trabajos.

Sin más espero que os guste y disfrutad de la aventura.

P.D. Por comodidad recomiendo encarecidamente imprimir el documento, será mucho más fácil jugar así.



Consideraciones previas

Esta es una adaptación de la aventura inicial **“La Torre Abandonada de la Ciénaga”** para que sea posible jugarla en solitario y sin necesidad de un narrador o más jugadores. De esta forma los encuentros y algunas situaciones han sido adaptadas para su correcto funcionamiento.

Lo primero que deberéis hacer es crearos una ficha del personaje que os apetezca siguiendo el manual de **“Aventuras en La Marca del Este”** Teniendo en cuenta una serie de consideraciones previas:

Subida de nivel y PG

Los personajes empiezas con diferentes PG a lo marcado en el manual, para evitar la muerte casi instantánea de éstos:

- Aquellas clases que ganen d12 PG en su primer nivel obtendrán 12 + su bono de constitución de PG iniciales.
- Aquellas clases que ganen d10 PG en su primer nivel obtendrán 10 + su bono de constitución de PG iniciales.
- Aquellas clases que ganen d8 PG en su primer nivel obtendrán 8 + su bono de constitución de PG iniciales.
- Aquellas clases que ganen d6 PG en su primer nivel obtendrán 6 + su bono de constitución de PG iniciales.
- Aquellas clases que ganen d4 PG en su primer nivel obtendrán 4 + su bono de constitución de PG iniciales.

También considerar que a la hora de subir de nivel, el mínimo de puntos de vida que ganarán al subir de nivel será la mitad de su dado de puntos de golpe + su constitución. Por ejemplo un bárbaro que suba de nivel lanzará el dado d12, si saca una tirada de 2, no se tendrá en cuenta y se sumará 6 PG + su bono de constitución. Sin embargo si saca una tirada de 8 sumará esos puntos más su bono de constitución. Siempre deberán aumentar el mínimo de la mitad de su dado de golpe por nivel.

Al borde de la muerte, Desafiando a la Parca y Recuperación

Para los personajes que juegan en solitario ignora las reglas normales de salvaciones de Muerte. Simplemente porque al jugar solo y sin compañeros que le ayuden, no tendría posibilidades de sobrevivir una vez sus PG llegaran a 0. No están olvidadas, pero si adaptadas.

Al borde de la muerte: Un personaje que llegue a 0 Puntos de Golpe no morirá, pero estará *Al borde de la muerte*. Cada asalto que siga luchando deberá hacer una salvación contra muerte cada turno, reciba daño o no. Si consigue pasar la salvación contra muerte, o sus PG suben de alguna forma por encima de 0, dejará de estar al borde de la muerte. Si falla 3 veces la salvación contra muerte el personaje caerá inconsciente y significará la muerte definitiva del personaje (Salvo que algún mercenario le acompañe y pueda curarlo). Una vez terminado el combate sus PG pasarán a ser 1. Si el personaje entra en estado al borde de la muerte fuera de combate, al superar la primera salvación, sus PG también pasarán a ser 1.

Desafiando a la parca: Es otra regla especial que sirve para librarse de peligros que de otra forma causarían la muerte directa a un personaje o que lo pusiera en una situación tan peligrosa que se transformara en una muerte segura por terceros. (Caer en una trampa de parálisis delante de un Liche y su séquito de esqueletos por ejemplo). Cuando se dé un peligro así, el personaje puede *Desafiar a la parca* para evitarlo. Deberá tirar 1d4 por cada nivel que tenga el personaje. Sufrirá daño de igual manera que si fuera un ataque que le hubiera impactado automáticamente, causando tanto daño como el resultado de los dados. De sobrevivir, el personaje habrá sufrido daño pero evitado la muerte segura y el efecto. Pero si esto le ocasiona quedar a 0 PG, es decir falla en el Desafío a la parca, deberá sufrir los efectos de la situación cuales sea que fueran. Cada vez que un personaje desafíe a la parca durante una misma aventura, el daño ocasionado por la parca aumentará en un dado, primer desafío d4, segundo desafío d6 y así sucesivamente.

Recuperación: Finalmente habrá algunas situaciones en las que el personaje, por hechizos, trampas, etc.. puede quedar incapacitado pero no con 0 PG. Por ejemplo, dormido por un hechizo. Para esto deberá hacer tiradas de salvación contra muerte o sortilegios (depende de la naturaleza de lo que le afecte), si la supera se recuperará de su estado, si la falla, seguirá fuera de combate durante un turno y podrá volver a intentar, en el turno siguiente, Recuperarse otra vez.

Compañeros

Es posible que nuestro héroe busque la ayuda de otros guerreros, mercenarios, invocaciones o incluso compañeros animales. Estos seres serán controlados por el mismo jugador, estableciendo el orden de turnos tal cual indica el manual de Aventuras de la Marca del Este. Sin embargo, los compañeros no tendrán los beneficios en sus PG como el héroe, si no que tendrán los PG reales marcados por el manual y tampoco tendrán la posibilidad de Recuperarse, Estar al borde de la muerte o desafiar a la parca, para ellos se aplicarán las reglas tal y como son indicadas en el manual.

Contratar un aventurero supondrá cambios en algunas mecánicas, aunque todos son lógicos, los detallaremos a continuación para que no haya dudas.

- El límite de aventureros a contratar será de 3 (un grupo de 4 contando al propio jugador).
- El oro recibido por cualquier fuente (así como la experiencia que este otorga) será dividido a partes iguales entre todos los miembros del grupo. Si no fuera divisible de forma entera, el jugador se llevará la parte mayor.
- Los objetos, armas, enseres, etc. Siempre serán para el jugador y será este el que decida si se lo equipa a alguno de sus compañeros.
- Los compañeros no pueden hacer la función de “mula”, solo podrán coger los objetos que se vayan a equipar, los que se quiten al ponerse uno nuevo pasarán al personaje del jugador o se tirarán al suelo y quedarán ahí.
- Los mercenarios, ganarán experiencia y siempre que sea posible subirán de nivel junto al personaje del jugador, eligiendo éste sus mejoras, talentos o hechizos si correspondiera.
- Durante los combates y fuera de ellos los mercenarios serán controlados por el jugador, estableciendo su orden de combate y acciones.
- Por cada mercenario que acompañe al jugador, aparecerá un enemigo más en los combates, exceptuando los combates marcados como “Jefe”.
- Los mercenarios no son compañeros fieles del jugador, y si este los usa como parapeto (por ejemplo para que activen y sufran el daño de una trampa) considerarán que es una acción desleal, y deberán pasar un chequeo de moral, haciendo una tirada de moral (2d6) restando al resultado el bono de carisma del personaje. Si no superan el chequeo abandonarán al jugador a su suerte. Todos los mercenarios comienzan con un valor de 6 de moral, que aumentará a medida que suban de nivel junto al jugador a razón de 1 punto cada 3 niveles.
- Las normas del sueldo de los mercenarios señaladas en el manual básico de La Marca del Este, serán ignoradas en esta aventura.

Nota: Para disfrutar plenamente de la aventura se recomienda al menos que el jugador sea acompañado por un Ladrón (como en un grupo de juego normal), ya que ayudará en gran medida para las puertas, trampas etc.

Mecánica Sigilo o Esconderse en las sombras

Esta mecánica en particular, al ser muy peculiar, tendrá unas normas especiales para el juego en un jugador. Si un personaje quiere ocultarse en las sombras, deberá realizar el chequeo correspondiente marcado por el manual y si lo consiguiera podrá moverse sin ser detectado por la sala inmediatamente posterior en la que se ha ocultado, una vez visto por los enemigos nunca podrá ocultarse delante de ellos. De esta forma podrá inspeccionar la sala con total libertad sin ser detectado por los enemigos, sin embargo si ataca a alguno de ellos por sorpresa revelará su situación, y si realiza cualquier acción (abrir un cofre, una puerta, tocar una palanca, coger algo etc) también revelará su posición. Intentar entrar en sigilo, como en cualquier partida dirigida por un narrador solo podrá realizarse una vez por sala. Además el jugador podrá atacar por sorpresa realizando (usando las reglas del manual para ello) a los enemigos que se encuentren en la sala.

Pruebas de habilidad

Las pruebas de habilidad (derribar puertas, forzar cerraduras, escuchar ruidos etc.) solo podrán realizarse una vez por sala donde se encuentre el jugador y por las limitaciones del sistema sin un narrador, estas pruebas el mismo texto indicará cuando pueden realizarse.

También puede darse el caso que la aventura te solicite hacer pruebas de un determinado atributo, para éstas, se ha tomado de referencia las reglas del manual avanzado de la marca del este que dice así: Para pasar una prueba de un atributo concreto se deberá lanzar 1d20 y sacar un valor inferior al atributo del cual se pretende pasar la prueba, sumando el bono de dicho atributo. Por ejemplo, Falmung quiere levantar una piedra y debe realizar una prueba de fuerza, su atributo de fuerza es 15 y su bono de fuerza es +1, lo que hace un total de 16, al tirar el d20 si su tirada da un resultado de 16 o menos, habrá pasado la prueba, si da 17 o más habrá fallado la prueba.

Combate y comportamiento de enemigos

Los combates se desarrollarán tal y como marca el manual de “La marca del este”, salvo por un par de detalles referentes al comportamiento de los enemigos.

-Si el jugador está acompañado por mercenarios, los enemigos (exceptuando los jefes) se dividirán para luchar 1 contra 1 contra los miembros del grupo.

-En combates contra jefes el enemigo atacará de forma aleatoria a uno de los miembros del grupo. El jugador establecerá una numeración para cada miembro del grupo (ejemplo, Falmung (el jugador) – 1, Kroyed (mercenario) – 2, Eldon (mercenario) – 3, Ágata

(mercenario) – 4. Después de eso lanzará 1d4 y atacará al jugador con ese número. Si hay menos de 4 miembros en el grupo, si el dado cae en un número que no sea ni mercenario ni jugador, atacará al jugador.

-Los enemigos marcados como “Jefe” ganarán 3 puntos de vida por cada miembro del grupo que acompañe al jugador. (Por ejemplo, si un enemigo marcado como “jefe” tiene 10 puntos de vida, y al jugador le acompañan 3 mercenarios, el “jefe” pasará a tener un total de 19 puntos de vida).

Y una vez señaladas estas pequeñas consideraciones previas, para todo lo demás deberéis usar las reglas marcadas en el manual de Aventuras de la marca del este (resolución de combates, salvaciones, conjuros, trampas, etc). Y ahora sí, ya estáis listos para vivir en solitario la aventura “La torre olvidada de la ciénaga”.

Mecánica “Ganzúa”

Esta mecánica es propia de la aventura para 1 jugador y no aparece en el manual. Cualquier personaje podrá disponer de ganzúas en su inventario y con ellas tratar de abrir puertas o cofres cerrados como si se tratara de un ladrón.

Cada vez que se trate de abrir una puerta o cofre con una ganzúa ésta quedará inutilizada (son de un solo uso). El personaje deberá realizar una tirada de destreza, lanzando 1d20 y sacando un valor inferior o igual a su valor de destreza para tener éxito y forzar lo que estuviera intentado abrir.

En el caso de los ladrones, también pueden usar ganzúas, pero seguirán usando su habilidad hecha para dicho propósito, pero sumando +15 a su habilidad.

Prólogo

Te encuentras Robleda, una ciudad pequeña, recogida y acogedora. Se encuentra situada sobre una colina que domina los campos circundantes. Alrededor de la ciudad se ha construido una muralla sobre un terraplén empinado. El muro exterior cuenta con torres de vigía, construidas en madera de roble y reforzadas con piedra y yeso colorado.

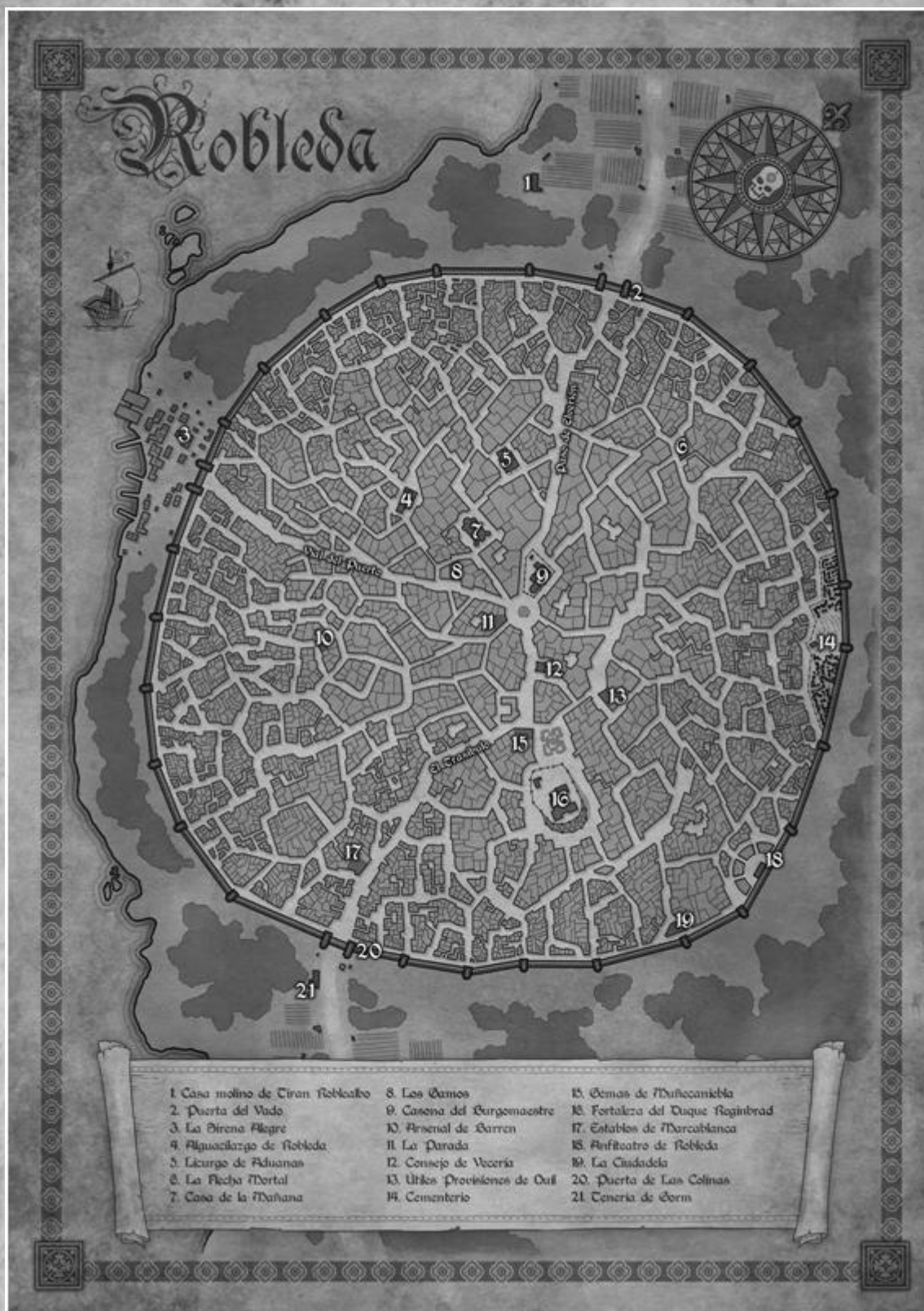
Las calles de la ciudad son estrechas y empedradas, manteniéndose limpias y cuidadas. Las casas son bajas, de una planta, aunque algunas hay más altas, incluso de dos o tres pisos. Las viviendas están construidas con fuerte y nudosa madera de roble, reforzada con piedra de canto en sus esquinas y planta baja. Las techumbres son a dos aguas, de pizarra negra en algunas casas (aquellas de las familias más acomodadas) y de pajizo de cáñamo anudado en las haciendas menos favorecidas. Unos pocos caserones grandes y solariegos están contruidos íntegramente en piedra oscura y gris, con techos y artesonados de madera.

Las calles se abren y distribuyen desde la plaza central de la villa, donde se levanta la casona del Burgomaestre, frente al centenario roble algo que da nombre a la ciudad. Muy cerca de ella se alza la Casa de la Mañana, templo consagrado a la luz y la bondad, construida en granito ocre.

A un lado del Consistorio se encuentra el Alguacilazgo de la Guarda de Robleda y la pequeña prisión anexa. También cerca del consistorio, pero en el lado opuesto al casón del alguacil, se encuentra la oficina del Licurgo de Aduanas, que realiza a su vez funciones de almotacén, recaudador de impuestos e intendente de la corte de Marvalar. La casa siempre está custodiada por dos guardias apostados en garitas de pie y armados con grandes alabardas.

Muy próxima a la plaza, en una casona cuadrada, hecha de madera de roble y techada de pizarra marrón claro, se reúne el influyente Consejo de Vecería. El consejo se dedica a velar por el buen uso y cuidado de las veredas de pastoreo, así como la organización de las recuas de arriendo para el trajín de los campos de labranza. Un pequeño almacén, en la parte de atrás de la casona del Consejo, contiene los aperos y armas de los Guardas de Vecería, que cuidan de los campos y colinas, manteniendo a raya a alimañas y ladrones de ganado.

Junto al consejo de vecería se levanta la imponente mansión fortaleza del Duque Reginbrad, adelantado de la Reina Vigdis y señor de Robleda, a cuyo mando está la guarnición de la villa y el batallón de soldados del Ejército del Este, cuya misión fundamental pasa por custodiar las fronteras orientales de la Marca y mantener el orden en sus dominios.



Tú en concreto te encuentras tomando algo en la tranquila posada “Los Gamos”, ubicada en la plaza principal del burgo. Es un edificio de tamaño considerable. La posada está limpia, bien cuidada y el precio es razonable. Marcus Brek, el propietario, es un hombre simpático y parcialmente calvo, con cara mofletuda y una barriga enorme. Empieza a tener

arrugas en las mejillas y en la piel que rodea los ojos, y la barriga le cuelga por encima del cinturón. Marcus es muy cordial con los viajeros y les indica con gusto la manera de llegar a cualquier lugar de la villa. La posada tiene 25 habitaciones, una cifra nada desdeñable, pero, como se sabe, Robleda es una parada asidua de muchos de los viajeros de la atestada Ruta del Comercio o Camino de la Manticora. Aunque limpia y segura, la posada y las habitaciones están casi completamente desprovistas de decoración, dando la sensación de monotonía y sencillez. La posada no tiene establos, pero los Establos de Marcablanca del otro lado de la calle son bastantes grandes y bien dotados.



De pronto, aparecerá por la puerta exterior un hombre de buena talla y bien vestido, con una reluciente armadura de bandas. Y en voz alta espetará:

—Atención, necesito hombres capaces para un trabajo urgente.

En ese momento la posada permanecerá en silencio, al mirar a tu alrededor verás como nadie ha dado un paso al frente para averiguar de qué se trata ese trabajo. Al ver la situación, decides acercarte, presentarte y averiguar de qué se trata.

-Encantado, mi nombre es Camil de Hojafuerte, burgomaestre de la ciudad. Tengo una importante tarea para alguna persona capaz. Tengo a todos mis hombres ocupados solventando unos disturbios en la zona sur y no dispongo de efectivos para dicha tarea- Te explicará con un tono preocupado.

Te mirará de arriba abajo, analizando tú persona para seguir,

-Se han avistado criaturas inusuales en los alrededores de la Torre de la ciénaga, ofrezco un pago de 200 monedas de oro para quien investigue su interior y elimine las alimañas que se hayan establecido allí. En el límite meridional del Gran Pantano —continúa— hacia el este, se encuentra una vieja torre que hace mucho tiempo se suponía abandonada, hasta hace poco. En su día servía de atalaya de vigía visirtaní, cuando las fronteras del califato se extendían más allá de Fonda. Sospecho que la torre ha sido de nuevo ocupada por un maligno clérigo de Orcus, ya que varios testigos así me lo han relatado. Si tal invasión es cierta, supondría

un serio revés para la seguridad de la villa, por lo que es de capital importancia esta tarea-. Te explica de forma preocupada.

-Los clérigos de rango alto del culto de Orcus, portan consigo un colgante amuleto, tráeme el de ese malnacido y consideraré que tu tarea ha sido realizada- Dice de forma tajante mientras te da la espalda y se marcha.

Sin mucha más información, más que la dada en esta conversación aceptas un adelanto de 50 monedas de oro y sales de la posada a la plaza de robleda, decidido a realizar la tarea. Antes de nada revisas su zurrón, y compruebas que tienes en tu posesión una poción de curación (1d4 +1 PG)

Ahora tienes varias opciones,

-Si decides visitar el mercado, para abastecerte de enseres, pasa al **número 1**.

-Si por el contrario, decides salir de la ciudad siguiendo las indicaciones del burgomaestre, pasa al **número 2**.

-También podrías buscar algún mercenario para ayudarte en tu aventura, si deseas hacerlo deberás visitar la cofradía de aventureros, pasando al **número 53**.

1

Llegas caminando al mercado, donde puedes ver numerosos puestos de venta y una ingente cantidad de gente realizando intercambios y compras diversas. Te acercas a varios puestos entre los que puedes atibar al mercader de armas y armaduras y un boticario que vende diferentes brebajes.

En este punto podrás comprar cualquier arma u armadura reflejada en el manual básico de la marca del este. Además de:

*Pociones de curación (1d4 +1) por 25 monedas de oro cada una

*Antídotos por 10 monedas de oro

*Pociones contra la parálisis por 50 monedas de oro.

*Ganzúas por 30 monedas de oro cada una.

-Después de esto, puedes salir de la ciudad siguiendo las indicaciones del burgomaestre, pasando al **número 2**.

-También podrías buscar algún mercenario para ayudarte en tu aventura, si deseas hacerlo deberás visitar la cofradía de aventureros, pasando al **número 53**.

2

Después de salir de la ciudad, listo para cumplir con tu encargo, poco a poco ves como se empequeñece en el horizonte la gran ciudad de robleda, sintiendo un poco de sobrecogimiento, pues acabas de embarcarte en tu primer trabajo y por fin puedes llamarte aventurero de pleno derecho.

Transcurridas unas horas de agradable viaje sin sobresaltos, se extiende ante ti el Gran Pantano, un enorme humedal tan letal como un dragón encolerizado.

Puedes atisbar, por encima de las copas del mangle y las coníferas de la marismas, la silueta medio derruida de otrora alta y espiada torre de vigía visirtaní. El sendero que conducía a su base hace tiempo que desapareció, engullido por los densos arbustos y matorrales de la ciénaga, lo que dificulta considerablemente tu avance.

Tras unas horas de fatigoso caminar, llegas a las inmediaciones de la vieja estructura militar. La torre ha perdido su planta superior, que se ha derrumbado en grandes bloques compactos de piedra diseminados por los alrededores de la atalaya, rodeados de vegetación.

La puerta doble reforzada que servía de entrada a la torre ha desaparecido, dejando que la luz del día se cuele en el angosto pasillo que conduce al interior de la estructura.



- Puedes inspeccionar los alrededores de la torre, si es así dirígete al **número 3**.
- O puedes ir directamente a la puerta de la torre, yendo al **número 4**.

3

Inspeccionas los alrededores detenidamente, donde encuentras rescoldos aún calientes de una hoguera, junto a la que se extienden varios desechos de huesos roídos y otras inmundicias. Estás seguro que lo que sea que haya estado ahí se ha dirigido al interior de la torre.

- Pasa al **número 4**.

Te acercas a la entrada donde puedes ver gruesos tablones reforzados con remaches metálicos que se encuentran medio derruidos en el suelo, junto a la entrada, probablemente pertenecientes a la antigua puerta principal. El pasillo se extiende hacia el este, unos 24 metros aproximadamente, hasta una gran puerta de madera con tachones de hierro. A su derecha, en la pared sur, hay otra puerta más pequeña también reforzada con tachuelas de metal. Al principio del pasillo, en la pared meridional, un desprendimiento de la porción de tabique que sostenía el arco de otra puerta, revela parte de la estancia más allá. Justo al entrar, al norte hay un diminuto hueco por el que no puedes pasar, pero que al asomarte a mirar, puedes ver una habitación vacía. Excepto por los muchos escombros acumulados en sus muros, posiblemente de las paredes. En el muro sur, cerca de la esquina suroeste, hay una pequeña abertura en la pared, a través de la cual se filtra un hilo de luz. Piensas que quizás usaran esa sala como puesto de vigía, y de ahí que al entrar un enemigo estuviera esperando tu llegada.



Nada más sobrepasar el umbral de la puerta, justo enfrente de ti, a unos pocos metros de la entrada, encuentras numerosos barriles de madera, tablones, tablas y mobiliario diseminado por el suelo. Entre esos enseres una criatura apostada de aspecto amenazador te mira fijamente, como si esperara tu llegada y se lanza al ataque.

Kobold guerrero

CA: 7 PG 2

Ataque: 1 ataque con espada corta, daño 1d4-1

Tirada de salvación: G1

PX. 50

Tesoro: 15 Monedas de oro.

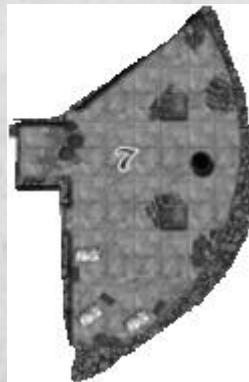


Una vez resuelto el combate, tienes varias opciones,

- Si quieres ir por la puerta que está más al este, ves al **número 28**.
- Si prefieres tomar el camino de la puerta que está al sur, ves al **número 6**.
- O si por el contrario prefieres intentar pasar a través de los escombros de la sala sur, deberás superar una prueba de fuerza para escalar, si la superas, podrás llegar hasta el **número 7**.

5

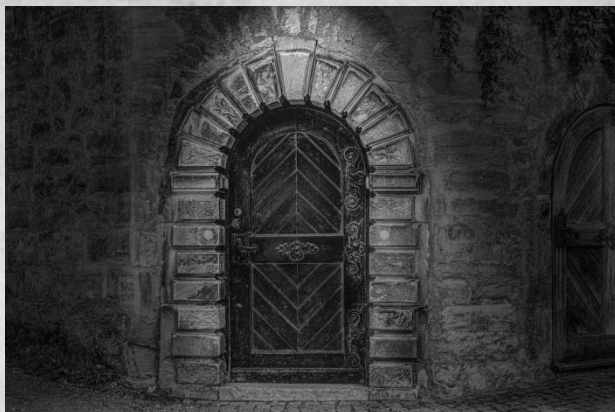
Atraviesas la robusta puerta que te separa de la siguiente estancia y observas lo que parece ser la cámara más importante del complejo, al menos si consideras su amplitud. Justo enfrente de ti, en la pared oriental, entre dos columnas grandes, hay un pozo de mampostería. Algunos cascotes y escombros de piedra se hallan esparcidos por la sala. A tu derecha, cerca del arco de la entrada, ves más de media docena de jirones rellenos a modo de rudimentarios camastros. Junto a éstos, se distribuyen algunos recipientes, cajas, arcones pequeños, amén de un gran montón de vestiduras y prendas hechas jirones. Al norte puedes ver un hueco sin puerta que parece que lleva a otra estancia y al sur una robusta puerta.



- Si quieres inspeccionar los enseres de la sala, pasa al **número 9**.
- Si vas por el camino que se abre al norte, pasa al **número 10**.
- Si te acercas a la robusta puerta para inspeccionarla, pasa al **número 11**.
- O si por el contrario prefieres volver a la sala anterior, pasa al **número 12**.

6

Una recia puerta de madera te cierra el paso. La observas detenidamente y aunque no le ves nada extraño, piensas que no estaría de más ser cuidadoso.



-Si tienes la habilidad de detectar trampas (o te acompaña algún mercenario que la tenga), puedes realizar una prueba para detectar trampas, si tienes éxito pasa al **número 44**. Si fracasas pasa al **número 58**.

-Si prefieres atravesar la puerta sin más, pasa al **número 8**.

7

Consigues superar los escombros escalando a través de ellos. Te encuentras con una pequeña habitación que se encuentra en un estado ruinoso. El muro que separaba a ésta del pasillo principal se ha derrumbado prácticamente, llevándose consigo la puerta de acceso, que yace astillada en mil pedazos bajo los grandes cascotes que te has visto obligado a sortear. Dentro de la cámara hay grandes montones de piedras y guijarros, aparte de maderos, tablones y tocones que formaban parte del andamiaje de sustento de la parte superior, que se ha venido abajo. A parte de eso no ves nada de interés.



-Vuelves al pasillo de entrada después de inspeccionar todo lo que allí se encuentra, pasa al **número 30**.

8

Al tratar de abrir la puerta, escuchas un pequeño “click”. Una trampa se ha activado al abrir la puerta y un dardo envenenado te golpea sin que puedas evitarlo. Sufres 1d4 de daño por veneno.

-Dolorido por el impacto, atraviesas la puerta hasta la nueva sala, pasa al **número 29**.

9

Revisas los baúles y enseres que se encuentran en la sala y encuentras diversos objetos que te pueden ser útiles como una poción de vida (1d4+1), una pomada de curación (1d6+2) y 20 monedas de oro.

Una vez inspeccionada toda la sala,

- Puedes ir por el camino que se abre al norte, pasando al **número 15**.
- Si te acercas a la robusta puerta para inspeccionarla, pasa al **número 21**.
- O si prefieres volver al pasillo de la entrada, pasa al **número 12**.

10

Atraviesas un hueco que estás seguro que antes tenía una puerta, aunque ahora carece de ella. Inspeccionas la habitación y sin duda alguna te encuentras en la cocina. El fuego crepita en el hogar y cerca de este se amontonan cajas, calderos, fardos, sacos de vituallas, utensilios de cocina, barriles, pequeños y grandes, para conservar líquidos, bebidas, grasa de manteca y aceites. En medio de la estancia hay una mesa alargada preparada para comodarse a media docena de comensales, aparte de otra más pequeña y redonda. Sobre ambas hay una cantidad considerable de cuchillos de cocina, platos, bandejas, fuentes, vasijas de barro, desperdicios e inmundicias que desprenden un olor nauseabundo.



Una criatura deambula nerviosa, escondiéndose tras el mobiliario y cuando ve que te acercas, te ataca armado con una cuchara de madera.

Kobold Cocinero

CA: 7 PG 2

Ataque: 1 ataque con cuchara, si golpea hará 1 punto de daño.

Tirada salvación: G1

PX. 5

Tesoro: Ninguno

Una vez superado el combate observarás que en la pared oeste hay una pequeña puerta, pero no verás nada de utilidad en la habitación.

-Si decides ir por la puerta oeste, pasa al **número 13**.

-Si decides volver a la estancia anterior, pasa al **número 14**.

11

Unos gruesos barrotes separan esta estancia alargada de la cámara común del pozo. Éstos se alzan mediante una pequeña polea a la derecha del arco de la puerta que puede inutilizarse con un candado. Aunque ves que ahora mismo está abierta y puedes pasar a través de ella.

Al entrar observas que la habitación hace las veces de dormitorio. Hay una confortable cama en un rincón, junto a una pequeña cómoda y un par de alfombras de lana. Cerca también puedes ver un arcón pesado de gruesos maderos de roble. Junto al muro oeste hay un armario grande, una mesa pequeña y un barreño lleno de agua turbia.



Al asomarte a la estancia un Acolito de Orcus da cuenta de tu presencia y te ataca.

Clérigo Acólito de Orcus

CA 6 PG 4

Ataque: 1 ataque con daga, Daño 1d4

Tirada salvación: Clérigo nivel 1.

Conjuros: Curar heridas leves.

IA: Cuando el enemigo tenga la mitad de vida o menos, lanzará sobre si mismo curar heridas leves. Solo puede usarlo 1 vez.

Experiencia: 200 px.

Tesoro: 1 llave para el arcón.

Una vez superado el combate tendrás varias opciones,

- Si decides usar la llave y abrir el arcón, pasa al **número 18**.
- Si decides inspeccionar la bañera con agua turbia, pasa al **número 19**.
- O si prefieres volver a la estancia grande, pasa al **número 20**.

12

Vuelves al pasillo de la entrada, y justo al pasar escuchas un enorme estruendo a tu espalda. Unos barrotes que antes no habías visto salen del techo bloqueando la puerta, impidiendo que vuelvas a la sala de la que has venido. Vuelves a observar el pasillo, donde puedes ver los gruesos tablones reforzados con remaches metálicos que se encuentran medio derruidos en el suelo, junto a la entrada. El pasillo termina en la puerta por la que has entrado a la torre. En la pared sur puedes ver una puerta reforzada con tachuelas de metal. Casi llegado a la salida, en la pared meridional, un desprendimiento de la porción de tabique que sostenía el arco de la otra puerta, revela parte de la estancia más allá.



- Si quieres tomar el camino de la puerta que está al sur, ves al **número 6**.
- O si por el contrario prefieres intentar pasar a través de los escombros de la sala sur, deberás superar una prueba de fuerza para escalar, si la superas, podrás llegar hasta el **número 7**.

13

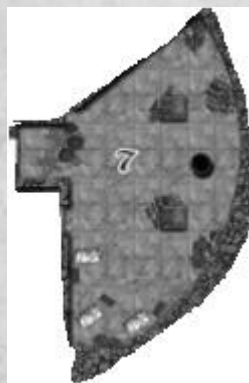
Observas la habitación, pero no presenta mobiliario alguno, encontrándose parcialmente cubierta por cascotes y piedras desprendidas de muros y techumbre. Intuyes que posiblemente antes del derrumbe fuera una despensa, pero hoy queda poco de lo que fue. Decides volver a la estancia grande, pues no te queda mucho más que comprobar aquí.



-Pasa al **número 14**.

14

Vuelves a la enorme sala donde habías estado anteriormente. Justo enfrente de ti, en la pared oriental, entre dos columnas grandes, hay un pozo de mampostería. Algunos cascotes y escombros de piedra se hallan esparcidos por la sala. A tu derecha, cerca del arco de la entrada, ves más de media docena de jirones rellenos a modo de rudimentarios camastros. Junto a éstos, se distribuyen algunos recipientes, cajas, arcones pequeños, amén de un gran montón de vestiduras y prendas hechas jirones. Al norte puedes ver un hueco sin puerta que parece que lleva a otra estancia y al sur una robusta puerta.



- Si quieres inspeccionar los enseres de la sala, pasa al **número 9**.
- Si te acercas a la robusta puerta para inspeccionarla, pasa al **número 11**.
- O si por el contrario prefieres volver al pasillo de la entrada, pasa al **número 12**.

15

Atraviesas un hueco que estás seguro que antes tenía una puerta, aunque ahora carece de ella. Inspeccionas la habitación y sin duda alguna te encuentras en la cocina. El fuego crepita en el hogar y cerca de este se amontonan cajas, calderos, fardos, sacos de vituallas, utensilios de cocina, barriles, pequeños y grandes, para conservar líquidos, bebidas, grasa de manteca y aceites. En medio de la estancia hay una mesa alargada preparada para acomodar a media docena de comensales, aparte de otra más pequeña y redonda. Sobre ambas hay una cantidad considerable de cuchillos de cocina, platos, bandejas, fuentes, vasijas de barro, desperdicios e inmundicias que desprenden un olor nauseabundo.



Una criatura deambula nerviosa, escondiéndose tras el mobiliario y cuando ve que te acercas, te ataca armado con una cuchara de madera.

Kobold Cocinero

CA: 7 PG 2

Ataque: 1 ataque con cuchara, si golpea hará 1 punto de daño.

Tirada salvación: G1

PX. 40

Tesoro: Ninguno

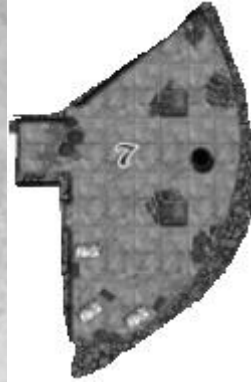
Una vez superado el combate observarás que en la pared oeste hay una pequeña puerta, pero no verás nada de utilidad en la habitación.

-Si decides ir por la puerta oeste, pasa al **número 17**.

-Si decides volver a la estancia anterior, pasa al **número 16**.

16

Vuelves a la enorme sala donde habías estado anteriormente. Justo enfrente de ti, en la pared oriental, entre dos columnas grandes, hay un pozo de mampostería. Algunos cascotes y escombros de piedra se hallan esparcidos por la sala. A tu derecha, cerca del arco de la entrada, ves más de media docena de jirones rellenos a modo de rudimentarios camastros. Junto a éstos, se distribuyen algunos recipientes, cajas, arcones pequeños, amén de un gran montón de vestiduras y prendas hechas jirones. Al norte puedes ver un hueco sin puerta que parece que lleva a otra estancia y al sur una robusta puerta.



- Si te acercas a la robusta puerta para inspeccionarla, pasa al **número 11**.
- O si por el contrario prefieres volver al pasillo de la entrada, pasa al **número 12**.

17

Observas la habitación, pero no presenta mobiliario alguno, encontrándose parcialmente cubierta por cascotes y piedras desprendidas de muros y techumbre. Intuyes que posiblemente antes del derrumbe fuera una despensa, pero hoy queda poco de lo que fue. Decides volver a la estancia grande, pues no te queda mucho más que comprobar aquí.



- Pasa al **número 16**.

18

Al abrir el arcón e inspeccionar el interior encuentras 50 monedas de oro y un ejemplar de un libro con tapas de piel color verde oscuro titulado “Historia de Robleda, la perla de la Marca”.

- Si decides inspeccionar la bañera con agua turbia, pasa al **número 19**.
- Si prefieres volver a la estancia grande, de donde has venido, pasa al **número 20**.

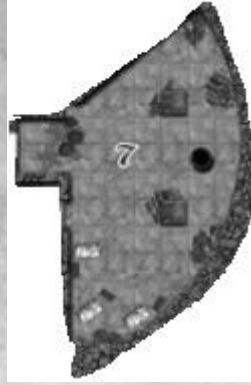
19

Te das cuenta que lo que parecía una bañera no es más que un recipiente para depositar heces y orines, rebuscas tratando de aguantar las arcadas y de pronto tocas algo metálico. Lo agarras y lo sacas del donde del recipiente. Descubres un maravilloso puñal de aguzada hoja de metal pulido, encastrado en un mango dorado tachonado con plaquitas de marfil grabadas con pequeñísimas escenas representando escorpiones. Obtienes una daga mágica +1.

- Al no tener más que buscar en esta sala, decides volver a la estancia grande que la precede, pasa al **número 20**.

20

Vuelves a la enorme sala donde habías estado anteriormente. Justo enfrente de ti, en la pared oriental, entre dos columnas grandes, hay un pozo de mampostería. Algunos cascotes y escombros de piedra se hallan esparcidos por la sala. A tu derecha, cerca del arco de la entrada, ves más de media docena de jirones rellenos a modo de rudimentarios camastros. Junto a éstos, se distribuyen algunos recipientes, cajas, arcones pequeños, amén de un gran montón de vestiduras y prendas hechas jirones. Al norte puedes ver un hueco sin puerta que parece que lleva a otra estancia y al sur una robusta puerta.



- Si quieres inspeccionar los enseres de la sala, pasa al **número 9**.
- Si vas por el camino que se abre al norte, pasa al **número 10**.
- O si por el contrario prefieres volver al pasillo de la entrada, pasa al **número 12**.

21

Unos gruesos barrotes separan esta estancia alargada de la cámara común del pozo. Éstos se alzan mediante una pequeña polea a la derecha del arco de la puerta que puede inutilizarse con un candado. Aunque ves que ahora mismo está abierta y puedes pasar a través de ella.

Al entrar observas que la habitación hace las veces de dormitorio. Hay una confortable cama en un rincón, junto a una pequeña cómoda y un par de alfombras de lana. Cerca también puedes ver un arcón pesado de gruesos maderos de roble. Junto al muro oeste hay un armario grande, una mesa pequeña y un barreño lleno de agua turbia.



Al asomarte a la estancia un Acolito de Orcus da cuenta de tu presencia y te ataca.

Clérigo Acólito de Orcus

CA 6 PG 4

Ataque: 1 ataque con daga, Daño 1d4

Tirada salvación: Clérigo nivel 1.

Conjuros: Curar heridas leves.

IA: Cuando el enemigo tenga la mitad de vida o menos, lanzará sobre si mismo curar heridas leves. Solo puede usarlo 1 vez.

Experiencia: 200 px.

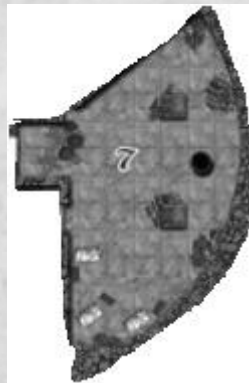
Tesoro: 1 llave para el arcón.

Una vez superado el combate tendrás varias opciones,

- Si decides usar la llave y abrir el arcón, pasa al **número 23**.
- Si decides inspeccionar la bañera con agua turbia, pasa al **número 24**.
- O si prefieres volver a la estancia grande, pasa al **número 22**.

22

Vuelves a la enorme sala donde habías estado anteriormente. Justo enfrente de ti, en la pared oriental, entre dos columnas grandes, hay un pozo de mampostería. Algunos cascotes y escombros de piedra se hallan esparcidos por la sala. A tu derecha, cerca del arco de la entrada, ves más de media docena de jirones rellenos a modo de rudimentarios camastros. Junto a éstos, se distribuyen algunos recipientes, cajas, arcones pequeños, amén de un gran montón de vestiduras y prendas hechas jirones. Al norte puedes ver un hueco sin puerta que parece que lleva a otra estancia y al sur una robusta puerta.



- Si vas por el camino que se abre al norte, pasa al **número 25**.
- O si por el contrario prefieres volver al pasillo de la entrada, pasa al **número 12**.

23

Al abrir el arcón e inspeccionar el interior encuentras 50 monedas de oro y un ejemplar de un libro con tapas de piel color verde oscuro titulado “Historia de Robleda, la perla de la Marca”.

- Si decides inspeccionar la bañera con agua turbia, pasa al **número 24**.
- Si prefieres volver a la estancia grande, de donde has venido, pasa al **número 22**.

24

Te das cuenta que lo que parecía una bañera no es más que un recipiente para depositar heces y orines, rebuscas tratando de aguantar las arcadas y de pronto tocas algo metálico. Lo agarras y lo sacas del fondo del recipiente. Descubres un maravilloso puñal de aguzada hoja de metal pulido, encastrado en un mango dorado tachonado con plaquitas de marfil grabadas con pequeñísimas escenas representando escorpiones. Obtienes una daga mágica +1.

-Al no tener más que buscar en esta sala, decides volver a la estancia grande que la precede, pasa al **número 22**.

25

Atraviesas un hueco que estás seguro que antes tenía una puerta, aunque ahora carece de ella. Inspeccionas la habitación y sin duda alguna te encuentras en la cocina. El fuego crepita en el hogar y cerca de este se amontonan cajas, calderos, fardos, sacos de vituallas, utensilios de cocina, barriles, pequeños y grandes, para conservar líquidos, bebidas, grasa de manteca y aceites. En medio de la estancia hay una mesa alargada preparada para acomodar a media docena de comensales, aparte de otra más pequeña y redonda. Sobre ambas hay una cantidad considerable de cuchillos de cocina, platos, bandejas, fuentes, vasijas de barro, desperdicios e inmundicias que desprenden un olor nauseabundo.



Una criatura deambula nerviosa, escondiéndose tras el mobiliario y cuando ve que te acercas, te ataca armado con una cuchara de madera.

Kobold Cocinero

CA: 7 PG 2

Ataque: 1 ataque con cuchara, si golpea hará 1 punto de daño.

Tirada salvación: G1

PX. 40

Tesoro: Ninguno

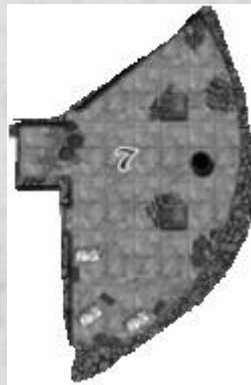
Una vez superado el combate observarás que en la pared oeste hay una pequeña puerta, pero no verás nada de utilidad en la habitación.

-Si decides ir por la puerta oeste, pasa al **número 17**.

-Si decides volver a la estancia anterior, pasa al **número 26**.

26

Vuelves a la enorme sala donde habías estado anteriormente. Justo enfrente de ti, en la pared oriental, entre dos columnas grandes, hay un pozo de mampostería. Algunos cascotes y escombros de piedra se hallan esparcidos por la sala. A tu derecha, cerca del arco de la entrada, ves más de media docena de jirones rellenos a modo de rudimentarios camastros. Junto a éstos, se distribuyen algunos recipientes, cajas, arcones pequeños, amén de un gran montón de vestiduras y prendas hechas jirones. Al norte puedes ver un hueco sin puerta que parece que lleva a otra estancia y al sur una robusta puerta.



-Después de haber inspeccionado todo lo que crees posible de esta zona decides volver al pasillo de la entrada, pasa al **número 12**.

27

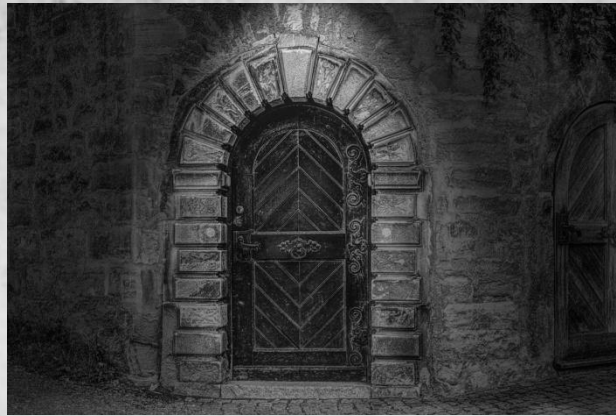
Observas la habitación, pero no presenta mobiliario alguno, encontrándose parcialmente cubierta por cascotes y piedras desprendidas de muros y techumbre. Intuyes que posiblemente antes del derrumbe fuera una despensa, pero hoy queda poco de lo que fue. Decides volver a la estancia grande, pues no te queda mucho más que comprobar aquí.



-Pasa al **número 26**.

28

Te encuentras frente a una robusta puerta reforzada por tachuelas de hierro. La abres cuidadosamente y aunque no le ves nada extraño, piensas que no estaría de más ser cuidadoso.



-Si tienes la habilidad de detectar trampas (o te acompaña algún mercenario que la tenga), puedes realizar una prueba para detectar trampas, si tienes éxito pasa al **número 34**. Si fracasas pasa al **número 40**.

-Si prefieres atravesar la puerta sin más, pasa al **número 5**.

29

Tras abrir la puerta, te encuentras en una habitación de medianas dimensiones, de unos 20 metros aproximadamente. Nada hay en la cámara que merezca tu atención, excepto un gran montón de cascotes, tablones y harapos en el centro de la estancia. Pasados unos minutos un estruendo llama tu atención, detrás de ti la puerta que acabas de atravesar se ha cerrado y un sello que antes no habías visto, aparece sobre la madera que la compone. Piensa que quizás haya algo que puedas introducir para abrirla de nuevo.



-Lo único que puedes hacer ahora es revisar el montón de basura, pasando al **número 41**.

30

Vuelves al pasillo de la entrada, y justo al pasar escuchas un enorme estruendo a tu espalda. Unos barrotes que antes no habías visto salen del techo bloqueando la puerta, impidiendo que vuelvas a la sala de la que has venido. Vuelves a observar el pasillo, donde puedes ver los gruesos tablones reforzados con remaches metálicos que se encuentran medio derruidos en el suelo, junto a la entrada. El pasillo termina en la puerta por la que has entrado a la torre. En la pared sur puedes ver una puerta reforzada con tachuelas de metal. Casi llegado a la salida, en la pared meridional, un desprendimiento de la porción de tabique que sostenía el arco de la otra puerta, revela parte de la estancia más allá.



- Si quieres tomar el camino de la puerta que está al sur, ves al **número 6**.
- Si quieres ir por la puerta que está más al este, ves al **número 28**.

31

Consigues superar los escombros escalando a través de ellos. Te encuentras con una pequeña habitación que se encuentra en un estado ruinoso. El muro que separaba a ésta del pasillo principal se ha derrumbado prácticamente, llevándose consigo la puerta de acceso, que yace astillada en mil pedazos bajo los grandes cascotes que te has visto obligado a sortear. Dentro de la cámara hay grandes montones de piedras y guijarros, aparte de maderos, tablones y tocones que formaban parte del andamiaje de sustento de la parte superior, que se ha venido abajo. A parte de eso no ves nada de interés.



- Vuelves al pasillo de entrada después de inspeccionar todo lo que allí se encuentra, pasa al **número 47**.

32

Te encuentras ante un largo y estrecho pasillo, al sur ves una robusta puerta, al fondo el pasillo gira hacia el norte. El quebrado sonido lejano parece percibirse ahora con mas intensidad.

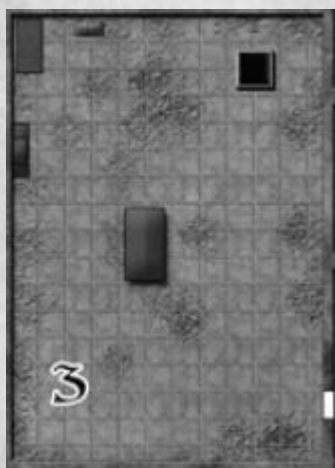


-Si te acercas a la puerta podrás comprobar que está cerrada con llave, un personaje con la habilidad de abrir cerraduras podrá intentar abrirla realizando una prueba para ello, si la supera, pasa al **número 39**.

-Si decides continuar por el pasillo pasa al **número 89**.

33

La estancia es de planta rectangular, amplia con el techo abovedado de ladrillo visto encarnado. En el centro hay una gran mesa de madera maciza, con remaches de hierro en sus esquinas de las que cuelgan gruesas cadenas rematadas con grilletes de metal. La mesa tiene unas manchas marrones en su parte central, que es ligeramente cóncava. En la pared de enfrente, mas alejado de ti, a la derecha, ves una especie de arcón vertical bronceíneo, con forma de catafalco antiguo, en cuya tapa se ha esculpido una talla basta de una mujer de rostro inexpresivo vestida con una túnica rala y sencilla.



Una rendija delgada se abre en el metal a la altura de los ojos de la mujer. Cerca del singular arcón, en la esquina nordeste de la estancia, hay un gran pozo de forma cuadrada en el suelo. Frente a éste y cerca de la mesa central, hay un artefacto de madera provisto de un mecanismo de poleas y cuerdas con aspecto siniestro. En el rincón opuesto al pozo, junto a la pared oeste, hay una pequeña mesa de madera con pequeños nichos llenos de

herramientas diversas, como martillos, tenazas, punzones, escoplos, clavos, brochas, lijas, berbiquies, sierras, agujas, un yunque y algunas pocas cosas más.



Cerca de la mesa de trabajo hay un gran carcón de madera oscura reforzado con bandas de acero grueso y cerrado con un gran candado. A un lado de éste puedes ver una siniestra figura que no es otra que Cartaramun, que no es otro que el líder de los habitantes de este lugar. Al verte se lanza al ataque.

Cartaramun. Clérigo humano (Jefe)

CA: 2 PG 8 (su vida aumentará en 3 puntos por cada mercenario contratado)

Ataque: 1 ataque con martillo mágico +1, Daño: 1d4+1

Salvación: Clérigo nivel 3.

Conjuros: Causar miedo, curar heridas leves, encantar serpientes.

IA:

1- cuando sus puntos bajen a la mitad usará curar heridas leves sobre él. Solo podrá usarlo una vez.

2- Si Cataramun se enfrenta a más de un enemigo, su primera acción será usar el conjuro causar miedo sobre uno de los mercenarios elegido por el jugador.

Experiencia: 700

Tesoro: Martillo mágico +1, 200 monedas de oro, 1 poción de curar heridas leves, 1 llave del arcón, símbolo con forma de rombo que puede abrir la puerta que impedía la salida al exterior y un gancho con cuerda, que posiblemente permita al aventurero subir por las escaleras medio derruidas, además de un colgante con un símbolo de Orcus.

-Justo después de esto, puedes elegir abrir el arcón, pasando al **número 66**.

-O dejarlo estar y volver al pasillo, pasando al **número 77**.

34

Revisas con suma habilidad todos los elementos de la puerta, y después de unos minutos de investigación, estás convencido de que la misma no tiene ninguna trampa oculta.

-Si decides atravesarla, pasa al **número 5**.

-Si decides seguir investigando la sala, pasa al **número 52**.

35

Vuelves a observar el pasillo, donde puedes ver los gruesos tablones reforzados con remaches metálicos que se encuentran medio derruidos en el suelo, junto a la entrada. El pasillo termina en la puerta por la que has entrado a la torre. En la pared sur puedes ver una puerta reforzada con tachuelas de metal. Casi llegado a la salida, en la pared meridional, un desprendimiento de la porción de tabique que sostenía el arco de la otra puerta, revela parte de la estancia más allá.

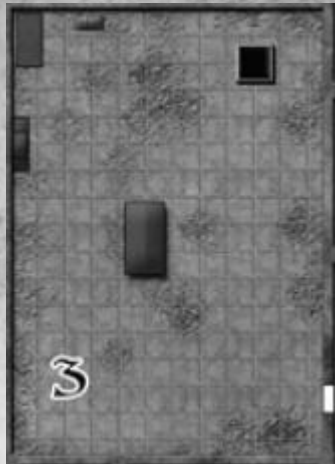


-Si quieres volver a observar la puerta que tiene la trampa, ves al **número 44**.

-O si por el contrario prefieres intentar pasar a través de los escombros de la sala sur, deberás superar una prueba de fuerza para escalar, si la superas, podrás llegar hasta el **número 31**.

36

La estancia es de planta rectangular, amplia con el techo abovedado de ladrillo visto encarnado. En el centro hay una gran mesa de madera maciza, con remaches de hierro en sus esquinas de las que cuelgan gruesas cadenas rematadas con grilletes de metal. La mesa tiene unas manchas marrones en su parte central, que es ligeramente cóncava. En la pared de enfrente, mas alejado de ti, a la derecha, ves una especie de arcón vertical bronceíneo, con forma de catafalco antiguo, en cuya tapa se ha esculpido una talla basta de una mujer de rostro inexpresivo vestida con una túnica mala y sencilla.



Una rendija delgada se abre en el metal a la altura de los ojos de la mujer. Cerca del singular arcón, en la esquina nordeste de la estancia, hay un gran pozo de forma cuadrada en el suelo. Frente a éste y cerca de la mesa central, hay un artefacto de madera provisto de un mecanismo de poleas y cuerdas con aspecto siniestro. En el rincón opuesto al pozo, junto a la pared oeste, hay una pequeña mesa de madera con pequeños nichos llenos de herramientas diversas, como martillos, tenazas, punzones, escoplos, clavos, brochas, lijas, berbiquíes, sierras, agujas, un yunque y algunas pocas cosas más.



Cerca de la mesa de trabajo hay un gran carcón de madera oscura reforzado con bandas de acero grueso y cerrado con un gran candado. A un lado de éste puedes ver una siniestra figura que no es otra que Cartaramun, que no es otro que el líder de los habitantes de este lugar. Al verte se lanza al ataque.

Cartaramun. Clérigo humano (Jefe)

CA: 2 PG 8 (su vida aumentará en 3 puntos por cada mercenario contratado)

Ataque: 1 ataque con martillo mágico +1, Daño: 1d4+1

Salvación: Clérigo nivel 3.

Conjuros: Causar miedo, curar heridas leves, encantar serpientes.

IA:

1- cuando sus puntos bajen a la mitad usará curar heridas leves sobre él. Solo podrá usarlo una vez.

2- Si Cataramun se enfrenta a más de un enemigo, su primera acción será usar el conjuro causar miedo sobre uno de los mercenarios elegido por el jugador.

Experiencia: 700

Tesoro: Martillo mágico +1, 200 monedas de oro, 1 poción de curar heridas leves, 1 llave del arcón, símbolo con forma de rombo que puede abrir la puerta que impedía la salida al exterior y un gancho con cuerda, que posiblemente permita al aventurero subir por las escaleras medio derruidas, además de un colgante con un símbolo de Orcus.

-Justo después de esto, puedes elegir abrir el arcón, pasando al **número 76**.

-O dejarlo estar y volver por fin a robleda a cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

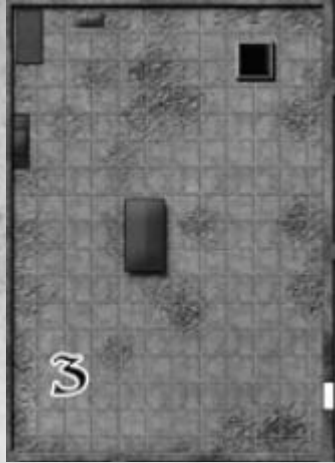
37

Revisas concienzudamente la pared, pero no encuentras nada a parte de pequeñas muescas y marcas de desgaste en el mural.

-Al no encontrar nada de interés decides comprobar la única puerta que falta, la del oeste, pasa el **número 85**.

38

La estancia es de planta rectangular, amplia con el techo abovedado de ladrillo visto encarnado. En el centro hay una gran mesa de madera maciza, con remaches de hierro en sus esquinas de las que cuelgan gruesas cadenas rematadas con grilletes de metal. La mesa tiene unas manchas marrones en su parte central, que es ligeramente cóncava. En la pared de enfrente, mas alejado de ti, a la derecha, ves una especie de arcón vertical bronceo, con forma de catafalco antiguo, en cuya tapa se ha esculpido una talla basta de una mujer de rostro inexpresivo vestida con una túnica mala y sencilla.



Una rendija delgada se abre en el metal a la altura de los ojos de la mujer. Cerca del singular arcón, en la esquina nordeste de la estancia, hay un gran pozo de forma cuadrada en el suelo. Frente a éste y cerca de la mesa central, hay un artefacto de madera provisto de un mecanismo de poleas y cuerdas con aspecto siniestro. En el rincón opuesto al pozo, junto a la pared oeste, hay una pequeña mesa de madera con pequeños nichos llenos de herramientas diversas, como martillos, tenazas, punzones, escoplos, clavos, brochas, lijas, berbiquíes, sierras, agujas, un yunque y algunas pocas cosas más.



Cerca de la mesa de trabajo hay un gran carcón de madera oscura reforzado con bandas de acero grueso y cerrado con un gran candado. A un lado de éste puedes ver una siniestra figura que no es otra que Cartaramun, que no es otro que el líder de los habitantes de este lugar. Al verte se lanza al ataque.

Cartaramun. Clérigo humano (Jefe)

CA: 2 PG 8 (su vida aumentará en 3 puntos por cada mercenario contratado)

Ataque: 1 ataque con martillo mágico +1, Daño: 1d4+1

Salvación: Clérigo nivel 3.

Conjuros: Causar miedo, curar heridas leves, encantar serpientes.

IA:

1- cuando sus puntos bajen a la mitad usará curar heridas leves sobre él. Solo podrá usarlo una vez.

2- Si Cataramun se enfrenta a más de un enemigo, su primera acción será usar el conjuro causar miedo sobre uno de los mercenarios elegido por el jugador.

Experiencia: 700

Tesoro: Martillo mágico +1, 200 monedas de oro, 1 poción de curar heridas leves, 1 llave del arcón, símbolo con forma de rombo que puede abrir la puerta que impedía la salida al exterior y un gancho con cuerda, que posiblemente permita al aventurero subir por las escaleras medio derruidas, además de un colgante con un símbolo de Orcus.

-Justo después de esto, puedes elegir abrir el arcón, pasando al **número 59**.

-O dejarlo estar y volver al mural donde has encontrado la puerta secreta y atravesarla, pasando al **número 74**.

39

Con suma habilidad consigues forzar la cerradura y abrir la puerta. Descubres que tras ella se abre una habitación de planta rectangular. El suelo de la estancia está moderadamente limpio y en las paredes hay pebeteros con cabos de antorcha ennegrecidos que parecen utilizarse con cierta frecuencia.

Apilados contra la pared opuesta al muro donde se encuentra la puerta, hay no menos de una docena de barriles grandes con aros de hierro y tapones grandes de corcho. A tu derecha, en la pared ennegrecida se amontonan un buen número de sacos de estroza cubiertos por una fina capa de polvo blanco y fino.

A parte de esto, hay sacas y bolsas de cuero más pequeñas conteniendo diversos alimentos y especias. Esta estancia es un almacén y después de revisarla detenidamente te das cuenta que no podrás sacar nada de provecho.

-Decides salir y continuar por el pasillo, pasa al **número 89**.

40

Revisas con suma habilidad todos los elementos de la puerta, y después de unos minutos de investigación, estás convencido de que la misma no tiene ninguna trampa oculta.

-Si decides atravesarla, pasa al **número 5**.

-Si decides seguir investigando la sala, pasa al **número 52**.

41

Después de revisar detenidamente el montón de escombros, entre los cascotes, perfectamente disimulada bajo unos jirones de arpillerá, harapos y una gruesa red de pesca vieja y deshilachada, has descubierto una pequeña trampilla de madera en el suelo, con gruesas bisagras de bronce y una arandela de hierro ennegrecido. La portezuela del suelo se abre tirando de la anilla hacia arriba, descubriendo una rapa de piedra desgastada con pequeños escalones romos y redondeados. Una fría y húmeda corriente de aire enrarecido te golpea en la cara según te asomas para mirar hacia abajo, mientras escuchas un sordo murmullo lejano que se percibe a duras penas, como si se tratase de un tambor con la caja destemplada que fuera golpeando siguiendo un extraño patrón. Después de observar bien la rampa, estás seguro de que si bajas, no podrás volver a subir a no ser que consigas alguna herramienta para ello.

-Para bajar será necesaria una tirada de habilidad de Destreza, siguiendo las reglas del manual de “La Marca del Este”, el personaje que no supere la prueba resbalará por los escalones al bajar, sufriendo 1d6 puntos de daño. Pasa al **número 32**.

42

Revisas con suma habilidad el mural, pero no encuentras nada que llame tu atención. Pero justo cuando vas a darte por vencido, observas que los ojos del hombre ataviado con la túnica negra tienen una tonalidad diferente al resto del mural. Los aprietas sin dudarlo. Un estruendo precede al movimiento del mural, que se abre para revelar un angosto pasadizo excavado en roca viva del subsuelo que desciende hacia la oscuridad. Al observar el pasadizo un escalofrío recorre tu cuerpo, algo en tu interior te dice que quizás no es buena idea acceder a lo que parece una zona oculta de aquella torre. Meditabundo te planteas que hacer, justo delante de aquel angosto pasadizo.

-Si decides atravesar el umbral, pasa al **número 74**.

-Si prefieres dejarlo estar y volver al pasillo para revisar la puerta oeste, pasa al **número 38**.

43

Al acercarte a la puerta puedes oír el extraño murmullo que sentías al llegar a esta zona. Pero mucho más fuerte, estás seguro que detrás de la puerta hay alguien realizando ese cántico.

Al abrir la puerta ves a un humano ataviado con una túnica negra rezando una salmodia siniestra, mientras golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Te ataca nada más verte.

Clérigo de Orcus

CA: 6 PG: 4

Ataque: 1 ataque con daga Daño: 1d4

Conjuro: Curar heridas leves

IA: Usará el curar heridas leves cuando su vida llegue a la mitad. Solo lo usará una vez.

Tesoro: 50 monedas de oro.

Experiencia: 250 puntos.

Después de derrotarlo podrás inspeccionar la sala. Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Puedes ver una mesa rodeada de taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vaso de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a ti, contra la pared, hay un gran armario ropero de madera listada y lijada. Dentro del armario solo puedes encontrar un buen montón de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa (revisar manual de la marca del este) de buena factura y una gigantesca maza (dos manos), a parte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata valorada en 50 monedas de oro y una mochila.



-Después de revisar toda la sala vuelves el pasillo, ahora comprobar la puerta oeste, pasando al **número 33**.

-O puedes ir al final del pasillo a comprobar el mural, pasa al **número 50**.

44

Revisas con suma habilidad todos los elementos de la puerta, y después de unos minutos de investigación justo cuando vas a darte por vencido, ves algo brillar en el marco de la misma. Oteas con detenimiento y averiguas que justo en ese lugar hay un pequeño hueco que alberga una trampa. La trampa lanzará una aguja envenenada que hará 1d4 puntos de daño al jugador.

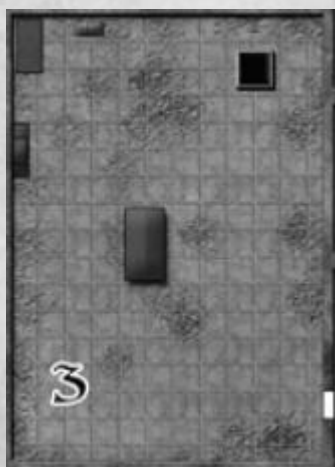
-Puedes tratar de desactivarla si tienes la habilidad (o te acompaña algún mercenario que la tenga), para ello deberás pasar una prueba desactivar trampas. Si la superas podrás atravesarla sin problemas, si no, la trampa se activará y sufrirás sus efectos. En ese momento atravesarás la puerta, pasando al **número 29**.

-O puedes decidir no atravesar la puerta ni intentar desactivar la trampa, pasando al **número 35**.

-También puedes atravesar la puerta ignorando la trampa, sufriendo sus efectos y pasando al **número 29**.

45

La estancia es de planta rectangular, amplia con el techo abovedado de ladrillo visto encarnado. En el centro hay una gran mesa de madera maciza, con remaches de hierro en sus esquinas de las que cuelgan gruesas cadenas rematadas con grilletes de metal. La mesa tiene unas manchas marrones en su parte central, que es ligeramente cóncava. En la pared de enfrente, más alejado de ti, a la derecha, ves una especie de arcón vertical bronceado, con forma de catafalco antiguo, en cuya tapa se ha esculpido una talla basta de una mujer de rostro inexpresivo vestida con una túnica mala y sencilla.



Una rendija delgada se abre en el metal a la altura de los ojos de la mujer. Cerca del singular arcón, en la esquina nordeste de la estancia, hay un gran pozo de forma cuadrada en el suelo. Frente a éste y cerca de la mesa central, hay un artefacto de madera provisto de un

mecanismo de poleas y cuerdas con aspecto siniestro. En el rincón opuesto al pozo, junto a la pared oeste, hay una pequeña mesa de madera con pequeños nichos llenos de herramientas diversas, como martillos, tenazas, punzones, escoplos, clavos, brochas, lijas, berbiquies, sierras, agujas, un yunque y algunas pocas cosas más.



Cerca de la mesa de trabajo hay un gran carcón de madera oscura reforzado con bandas de acero grueso y cerrado con un gran candado. A un lado de éste puedes ver una siniestra figura que no es otra que Cartaramun, que no es otro que el líder de los habitantes de este lugar. Al verte se lanza al ataque.

Cartaramun. Clérigo humano (Jefe)

CA: 2 PG 8 (su vida aumentará en 3 puntos por cada mercenario contratado)

Ataque: 1 ataque con martillo mágico +1, Daño: 1d4+1

Salvación: Clérigo nivel 3.

Conjuros: Causar miedo, curar heridas leves, encantar serpientes.

IA:

1- cuando sus puntos bajen a la mitad usará curar heridas leves sobre él. Solo podrá usarlo una vez.

2- Si Cataramun se enfrenta a más de un enemigo, su primera acción será usar el conjuro causar miedo sobre uno de los mercenarios elegido por el jugador.

Experiencia: 700

Tesoro: Martillo mágico +1, 200 monedas de oro, 1 poción de curar heridas leves, 1 llave del arcón, símbolo con forma de rombo que puede abrir la puerta que impedía la salida al exterior y un gancho con cuerda, que posiblemente permita al aventurero subir por las escaleras medio derruidas, además de un colgante con un símbolo de Orcus.

-Justo después de esto, puedes elegir abrir el arcón, pasando al **número 51**.

-O dejarlo estar y volver al pasillo, pasando al **número 49**.

46

Revisas detenidamente el siniestro mural, te parece que hay algo pero no estás del todo seguro. Realiza una tirada para encontrar puertas secretas en este momento.

-Si tu tirada tiene éxito, pasa al **número 87**.

-Si tu tirada fracasa, pasa al **número 63**.

47

Vuelves a observar el pasillo, donde puedes ver los gruesos tablones reforzados con remaches metálicos que se encuentran medio derruidos en el suelo, junto a la entrada. El pasillo termina en la puerta por la que has entrado a la torre. En la pared sur puedes ver una puerta reforzada con tachuelas de metal. Casi llegado a la salida, en la pared meridional, un desprendimiento de la porción de tabique que sostenía el arco de la otra puerta, revela parte de la estancia más allá.



-Si quieres volver a observar la puerta que tiene la trampa, ves al **número 44**.

48

Al abrir el arcón, esperando un nuevo y maravilloso tesoro no encontrarás otra cosa que una serpiente escupidora que te atacará nada más abrirlo. Deberás hacer una tirada de sorprendido, si no la superas, perderás el primer turno de combate.

Serpiente escupidora

CA: 7 PG 3

Ataque: 1 ataque de mordisco con veneno. Daño 1d4 + 1d4 de veneno si no se pasa la salvación contra veneno.

Salvación: G1

Experiencia: 200

Después de vencer a la serpiente, te das cuenta que el cofre no contiene nada a parte de comida para ella. Así que decides abandonar la sala, y volver a robleda a por tu recompensa, pasa al **número 70**.

49

Vuelves al pasillo, que continúa unos 20 metros para acabar en un muro de piedra tosca. Frente a ti ves la única puerta que te queda por revisar. Se encuentra bastante deteriorada, mostrando grandes zonas oxidadas y con una cerradura gruesa con tachones negros redondeados. Un poco más allá, en el muro este, hay tres puertas más, con paneles de madera embutidos entre recios barrotes, sin embargo al observar el interior ves que son celdas, sin nada de interés. Al fondo del pasillo en el muro, te parece ver un extraño mural con unas marcas siniestras.



- Si decides comprobar la puerta este, pasa al **número 54**.
- Si vas a observar el mural del fondo del pasillo, pasa al **número 57**.
- O puedes volver a robleda para cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

50

Al fondo del pasillo observas un mural forjado en la piedra, representa una funesta escena, donde se puede apreciar como un hombre ataviado con una túnica negra, levanta a los muertos y ataca a unos hombres. La pared es extraña y tras revisarla detenidamente crees que puede tener algo oculto.

-Ahora puedes revisar detenidamente la pared para buscar puertas secretas o trampas, si deseas hacerlo pasa al **número 69**.

-O puedes volver al pasillo y revisar la puerta oeste pasando al **número 33**.

51

Al abrir el arcón, esperando un nuevo y maravilloso tesoro no encontrarás otra cosa que una serpiente escupidora que te atacará nada más abrirlo. Deberás hacer una tirada de sorprendido, si no la superas, perderás el primer turno de combate.

Serpiente escupidora

CA: 7 PG 3

Ataque: 1 ataque de mordisco con veneno. Daño 1d4 + 1d4 de veneno si no se pasa la salvación contra veneno.

Salvación: G1

Experiencia: 200

Después de vencer a la serpiente, te das cuenta que el cofre no contiene nada a parte de comida para ella. Así que decides abandonar la sala, pasa al **número 49**.

52

Vuelves al pasillo de la entrada, donde puedes ver los gruesos tablones reforzados con remaches metálicos que se encuentran medio derruidos en el suelo, junto a la entrada. El pasillo termina en la puerta por la que has entrado a la torre. En la pared sur puedes ver una puerta reforzada con tachuelas de metal. Casi llegado a la salida, en la pared meridional, un desprendimiento de la porción de tabique que sostenía el arco de la otra puerta, revela parte de la estancia más allá.



- Si quieres tomar el camino de la puerta que está al sur, ves al **número 6**.
- Si quieres ir por la puerta que está más al este, ves al **número 5**.
- O si por el contrario prefieres intentar pasar a través de los escombros de la sala sur, deberás superar una prueba de fuerza para escalar, si la superas, podrás llegar hasta el **número 7**.

53

No tardas demasiado en llegar a tu destino, un imponente edificio construido enteramente por piedra, su tejado a dos aguas de color oscuro deja ver que se ha invertido una buena suma de oro en su construcción. La entrada, de doble puerta, tiene un cartel que reza “Cofradía de aventureros”. Al entrar te recibe un mediano, de aspecto sagaz y bien vestido.

-¡Saludos amigo! –Espeta entusiasmado-. ¿Qué se le ofrece? ¿Necesita ayuda para algún trabajo?-. Te dice casi sin dejarte hablar.

Ahora podrás contratar aventureros, siguiendo las reglas descritas en la sección correspondiente. Podrás ver fichas preparadas de varios tipos de aventureros disponibles al final de este libro.

Una vez hayas contratado o no algún aventurero podrás,

- Visitar el mercado, para abastecerte de enseres, pasando al **número 1**.
- Si por el contrario, decides salir de la ciudad siguiendo las indicaciones del burgomaestre, pasa al **número 2**.

Al acercarte a la puerta puedes oír el extraño murmullo que sentías al llegar a esta zona. Pero mucho más fuerte, estás seguro que detrás de la puerta hay alguien realizando ese cántico.

Al abrir la puerta ves a un humano ataviado con una túnica negra rezando una salmodia siniestra, mientras golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Te ataca nada más verte.

Clérigo de Orcus

CA: 6 PG: 4

Ataque: 1 ataque con daga Daño: 1d4

Conjuro: Curar heridas leves

IA: Usará el curar heridas leves cuando su vida llegue a la mitad. Solo lo usará una vez.

Tesoro: 50 monedas de oro.

Experiencia: 250 puntos.

Después de derrotarlo podrás inspeccionar la sala. Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Puedes ver una mesa rodeada de taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vaso de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a ti, contra la pared, hay un gran armario ropero de madera listada y lijada. Dentro del armario solo puedes encontrar un buen montón de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa (revisar manual de la marca del este) de buena factura y una gigantesca maza (dos manos), a parte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata valorada en 50 monedas de oro y una mochila.



-Después de revisar toda la sala vuelves al pasillo, donde ahora puedes volver a roblea, para cobrar tu recompensa pasando al **número 70**.

-O inspeccionar el mural del fondo del corredor, pasando al **número 65**.

55

Revisas detenidamente el siniestro mural, te parece que hay algo pero no estás del todo seguro. Realiza una tirada para encontrar puertas secretas en este momento.

-Si tu tirada tiene éxito, pasa al **número 60**.

-Si tu tirada fracasa, pasa al **número 67**.

56

Las grandes puertas dobles se abren hacia fuera, tirando de dos anillas de bronce encastradas en la piedra tallada de cada hoja.

Debes lanzar un d6, si el resultado es 1 o 2, nada más abrir las puertas se activará una trampa mágica que provocará parálisis al aventurero que haya abierto la puerta durante 1d6 turnos (Si no has contratado mercenarios que te acompañen, aplica la regla especial “desafiando a la parca”).

El frío que reina ante las puertas es helador, tomando tu respiración más pesada. Una vez franca la entrada, accedes a una cámara rectangular enlosada con grandes placas de mármol oscuro. En cada una de sus esquinas, se erige una gran columna de fuste estriado y ligera éntasis en su parte central. Justo en el centro de la cámara, hay un pequeño baldaquín de cuatro pilares sustentando un dosel de piedra que cobija un catafalco tallado asemejando la figura de un hombre enfundado en una armadura completa de batalla.

A la izquierda y derecha de la capilla, diseminados por el suelo polvoriento, distingues varios ataúdes en mal estado de conservación, con tablillas rotas y las tapas quebradas, por las que sobresalen piernas y brazos esqueléticos. Un poco más allá, hacia las paredes laterales, hay un par de urnas mortuorias destapadas, donde descansan sendos cadáveres amortajados en harapos polvorientos.



Aquí y allá, ves algunos huesos desperdigados que parecen de naturaleza humana. Pero no es esto lo más horrible, pues en la pared opuesta al muro de entrada, sobre un estrado pétreo de color amarillento, descansa una figura esquelética, esbozada en una túnica harapienta oscura, sobre un trono de roca grabada, que mira al infinito con sus ojos de color rojo sanguinolento. En este encuentro si el jugador entra en la sala en sigilo será detectado automáticamente por el enemigo.

La figura esquelética se alza y te ataca.



Incorpóreo

CA 5 PG 16

Ataque: Toque, daño pérdida de energía (Cada vez que un incorpóreo golpee a un aventurero perderá un dado de golpe, cuando no tenga dados de golpe, en 1d4 turnos morirá y se convertirá en un incorpóreo si no mata antes al que ha tratado de transformarlo).

Tirada de salvación: G3

Experiencia: 1000

Si consigues vencer al incorpóreo, pasa al **número 81**.

57

Al fondo del pasillo observas un mural forjado en la piedra, representa una funesta escena, donde se puede apreciar como un hombre ataviado con una túnica negra, levanta a los muertos y ataca a unos hombres. La pared es extraña y tras revisarla detenidamente crees que puede tener algo oculto.

-Ahora puedes revisar detenidamente la pared para buscar puertas secretas o trampas, si deseas hacerlo pasa al **número 64**.

-Si decides volver al pasillo, pasa al **número 49**.

-O puedes volver a robleda, para cobrar tu recompensa pasando al **número 70**.

58

Al fondo del pasillo observas un mural forjado en la piedra, representa una funesta escena, donde se puede apreciar como un hombre ataviado con una túnica negra, levanta a los muertos y ataca a unos hombres. La pared es extraña y tras revisarla detenidamente crees que puede tener algo oculto.

-Ahora puedes revisar detenidamente la pared para buscar puertas secretas o trampas, si deseas hacerlo pasa al **número 83**.

-Si decides volver al pasillo, pasa al **número 77**.

59

Al abrir el arcón, esperando un nuevo y maravilloso tesoro no encontrarás otra cosa que una serpiente escupidora que te atacará nada más abrirlo. Deberás hacer una tirada de sorprendido, si no la superas, perderás el primer turno de combate.

Serpiente escupidora

CA: 7 PG 3

Ataque: 1 ataque de mordisco con veneno. Daño 1d4 + 1d4 de veneno si no se pasa la salvación contra veneno.

Salvación: G1

Experiencia: 200

Después de vencer a la serpiente, te das cuenta que el cofre no contiene nada a parte de comida para ella.

-Puedes volver a robleda para cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

-O puedes decidir entra en el pasadizo secreto que has descubierto en el mural del fondo del pasillo, pasando al **número 74**.

60

Revisas con suma habilidad el mural, pero no encuentras nada que llame tu atención. Pero justo cuando vas a darte por vencido, observas que los ojos del hombre ataviado con la túnica negra tienen una tonalidad diferente al resto del mural. Los aprietas sin dudarlo. Un estruendo precede al movimiento del mural, que se abre para revelar un angosto pasadizo excavado en roca viva del subsuelo que desciende hacia la oscuridad. Al observar el pasadizo un escalofrío recorre tu cuerpo, algo en tu interior te dice que quizás no es buena idea acceder a lo que parece una zona oculta de aquella torre. Meditabundo te planteas que hacer, justo delante de aquel angosto pasadizo.

-Si decides atravesar el umbral, pasa al **número 74**.

-Si prefieres dejarlo estar y volver a Robleda a por tu recompensa, pasa al **número 70**.

61

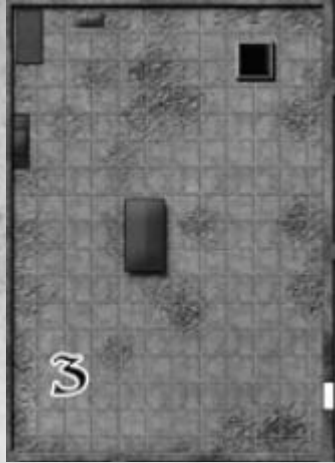
Continúas avanzando por el lóbrego pasadizo, a medida que avanzas notas que el frío es más intenso y la oscuridad más tenebrosa. Observas que hay lapidas incrustadas en las paredes, con símbolos que desconoces. Ahora deberás pasar una prueba para detectar trampas si dispones de dicha habilidad (o alguno de los mercenarios que te acompaña).

-Si superas la prueba, pasa al **número 71**.

-Si no la superas, pasa al **número 68**.

62

La estancia es de planta rectangular, amplia con el techo abovedado de ladrillo visto encarnado. En el centro hay una gran mesa de madera maciza, con remaches de hierro en sus esquinas de las que cuelgan gruesas cadenas rematadas con grilletes de metal. La mesa tiene unas manchas marrones en su parte central, que es ligeramente cóncava. En la pared de enfrente, mas alejado de ti, a la derecha, ves una especie de arcón vertical bronceo, con forma de catafalco antiguo, en cuya tapa se ha esculpido una talla basta de una mujer de rostro inexpresivo vestida con una túnica mala y sencilla.



Una rendija delgada se abre en el metal a la altura de los ojos de la mujer. Cerca del singular arcón, en la esquina nordeste de la estancia, hay un gran pozo de forma cuadrada en el suelo. Frente a éste y cerca de la mesa central, hay un artefacto de madera provisto de un mecanismo de poleas y cuerdas con aspecto siniestro. En el rincón opuesto al pozo, junto a la pared oeste, hay una pequeña mesa de madera con pequeños nichos llenos de herramientas diversas, como martillos, tenazas, punzones, escoplos, clavos, brochas, lijas, berbiquies, sierras, agujas, un yunque y algunas pocas cosas más.



Cerca de la mesa de trabajo hay un gran carcón de madera oscura reforzado con bandas de acero grueso y cerrado con un gran candado. A un lado de éste puedes ver una siniestra figura que no es otra que Cartaramun, que no es otro que el líder de los habitantes de este lugar. Al verte se lanza al ataque.

Cartaramun. Clérigo humano (Jefe)

CA: 2 PG 8 (su vida aumentará en 3 puntos por cada mercenario contratado)

Ataque: 1 ataque con martillo mágico +1, Daño: 1d4+1

Salvación: Clérigo nivel 3.

Conjuros: Causar miedo, curar heridas leves, encantar serpientes.

IA:

1- cuando sus puntos bajen a la mitad usará curar heridas leves sobre él. Solo podrá usarlo una vez.

2- Si Cataramun se enfrenta a más de un enemigo, su primera acción será usar el conjuro causar miedo sobre uno de los mercenarios elegido por el jugador.

Experiencia: 700

Tesoro: Martillo mágico +1, 200 monedas de oro, 1 poción de curar heridas leves, 1 llave del arcón, símbolo con forma de rombo que puede abrir la puerta que impedía la salida al exterior y un gancho con cuerda, que posiblemente permita al aventurero subir por las escaleras medio derruidas, además de un colgante con un símbolo de Orcus.

-Justo después de esto, puedes elegir abrir el arcón, pasando al **número 84**.

-También puedes volver al pasillo y atravesar el pasadizo secreto para averiguar que hay tras él, pasando al **número 74**.

-O dejarlo estar y volver por fin a robleda a cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

63

Revisas concienzudamente la pared, pero no encuentras nada a parte de pequeñas muescas y marcas de desgaste en el mural. Convencido de que no hay nada oculto ahí decides volver al pasillo.

-Si decides comprobar la puerta oeste, pasa al **número 36**.

-Si compruebas la puerta este, pasa al **número 86**.

64

Revisas detenidamente el siniestro mural, te parece que hay algo pero no estás del todo seguro. Realiza una tirada para encontrar puertas secretas en este momento.

-Si tu tirada tiene éxito, pasa al **número 72**.

-Si tu tirada fracasa, pasa al **número 79**.

65

Al fondo del pasillo observas un mural forjado en la piedra, representa una funesta escena, donde se puede apreciar como un hombre ataviado con una túnica negra, levanta a los muertos y ataca a unos hombres. La pared es extraña y tras revisarla detenidamente crees que puede tener algo oculto.

-Ahora puedes revisar detenidamente la pared para buscar puertas secretas o trampas, si deseas hacerlo pasa al **número 55**.

-O puedes volver a robleda, para cobrar tu recompensa pasando al **número 70**.

66

Al abrir el arcón, esperando un nuevo y maravilloso tesoro no encontrarás otra cosa que una serpiente escupidora que te atacará nada más abrirlo. Deberás hacer una tirada de sorprendido, si no la superas, perderás el primer turno de combate.

Serpiente escupidora

CA: 7 PG 3

Ataque: 1 ataque de mordisco con veneno. Daño 1d4 + 1d4 de veneno si no se pasa la salvación contra veneno.

Salvación: G1

Experiencia: 200

-Después de vencer a la serpiente, te das cuenta que el cofre no contiene nada a parte de comida para ella. Así que decides abandonar la sala, pasa al **número 77**.

67

Revisas concienzudamente la pared, pero no encuentras nada a parte de pequeñas muescas y marcas de desgaste en el mural. Convencido de que no hay nada oculto ahí decides volver a Robleda para cobrar tu recompensa.

-Pasa al **número 70**.

68

Detienes tu avance, has tenido un presentimiento, es posible que haya una trampa. Revisas detenidamente paredes, suelo y algunas de las lápidas. Pero no encuentras nada que te haga pensar que hay una trampa oculta.

-Pasa al **número 78**.

69

Revisas detenidamente el siniestro mural, te parece que hay algo pero no estás del todo seguro. Realiza una tirada para encontrar puertas secretas en este momento.

-Si tu tirada tiene éxito, pasa al **número 42**.

-Si tu tirada fracasa, pasa al **número 37**.

70

Usas primero el gancho para subir por las escaleras medio derruidas sin peligro, y más adelante en la puerta cerrada de la sala que precede tu subida, introduces el objeto en el hueco de la madera, el cual abre la puerta sin dificultad. Lo que te permite abandonar la torre y volver a la ciudad.

Tu viaje transcurre sin sobresaltos y vas al encuentro del burgomaestre, que te recibe satisfecho al ver el colgante del clérigo que comandaba allí. Agradeciendo tu ayuda te entrega 150 monedas de oro y asegura que tendrá en cuenta tus acciones y eficiencia para futuros trabajos. También ganas 1000 puntos de experiencia por terminar la aventura.

Satisfecho por tu trabajo, vuelves a la taberna para tomarte un merecido descanso.



Epílogo: Este es el final de vuestra gran aventura para un jugador. Mi recomendación es guardar la ficha para futuras aventuras o incluso para usarla en otras partidas. Y sobre todo, muchas gracias por jugarla, espero que haya sido divertido.

71

Detienes tu avance, has tenido un presentimiento, es posible que haya una trampa. Revisas detenidamente paredes, suelo y algunas de las lápidas. Pero no encuentras nada que te haga pensar que hay una trampa oculta.

-Pasa al **número 78**.

72

Revisas con suma habilidad el mural, pero no encuentras nada que llame tu atención. Pero justo cuando vas a darte por vencido, observas que los ojos del hombre ataviado con la túnica negra tienen una tonalidad diferente al resto del mural. Los aprietas sin dudarlo. Un estruendo precede al movimiento del mural, que se abre para revelar un angosto pasadizo excavado en roca viva del subsuelo que desciende hacia la oscuridad. Al observar el pasadizo un escalofrío recorre tu cuerpo, algo en tu interior te dice que quizás no es buena idea acceder a lo que parece una zona oculta de aquella torre. Meditabundo te planteas que hacer, justo delante de aquel angosto pasadizo.

- Si decides atravesar el umbral, pasa al **número 74**.
- Si prefieres dejarlo estar y volver a Robleda a por tu recompensa, pasa al **número 70**.
- O si prefieres volver al pasillo pasa al **número 82**.

73

Vuelves al pasillo, que continúa unos 20 metros para acabar en un muro de piedra tosca. Frente a ti ves la única puerta que te queda por revisar. Se encuentra bastante deteriorada, mostrando grandes zonas oxidadas y con una cerradura gruesa con tachones negros redondeados. Un poco más allá, en el muro este, hay tres puertas más, con paneles de madera embutidos entre recios barrotes, sin embargo al observar el interior ves que son celdas, sin nada de interés. Al fondo del pasillo en el muro, te parece ver un extraño mural con unas marcas siniestras.



- Si decides comprobar la puerta este, pasa al **número 75**.
- O puedes volver a robleda para cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

74

Nada más atravesar el umbral de la puerta esta se cerrará a tu espalda, impidiendo que vuelvas atrás y deberás lanzar 1d6, si el resultado es 1, se activará una trapa de hoja cortante que surgirá del techo, ocasionando 1d8 de daño a todos los aventureros que estén ahí. Deberás lanzar un 1d6 más por cada aventurero, si el resultado es 1 nuevamente, el

aventurero que haya fallado esa tirada, morirá instantáneamente ya que desgraciadamente en su intento de esquivar la trampa, ha provocado que esta le corte la cabeza.

Después de esto podréis ver un angosto pasillo, donde la suciedad impregna toda su superficie, telarañas gruesas y polvorientas se enredan entre el suelo, el techo y las rugosas y húmedas paredes laterales. Un ligero y apenas audible murmullo gutural se oye entre el suave ulular de una leve corriente ventosa y fría que proviene de las profundidades. La oscuridad es total en la lúgubre gruta, solo rota por la fuente de luz que portas contigo.



Temeroso después de lo que ha pasado nada más acceder a la gruta, te ves obligado a seguir el angosto camino ya que no tienes otra opción. Te planteas si ha sido una decisión acertada, mientras caminas despacio y con sumo cuidado.

-Continúa avanzando por el pasillo pasando al **número 61**.

75

Al acercarte a la puerta puedes oír el extraño murmullo que sentías al llegar a esta zona. Pero mucho más fuerte, estás seguro que detrás de la puerta hay alguien realizando ese cántico.

Al abrir la puerta ves a un humano ataviado con una túnica negra rezando una salmodia siniestra, mientras golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Te ataca nada más verte.

Clérigo de Orcus

CA: 6 PG: 4

Ataque: 1 ataque con daga Daño: 1d4

Conjuro: Curar heridas leves

IA: Usará el curar heridas leves cuando su vida llegue a la mitad. Solo lo usará una vez.

Tesoro: 50 monedas de oro.

Experiencia: 250 puntos.

Después de derrotarlos podrás inspeccionar la sala. Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Puedes ver una mesa rodeada de taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vaso de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a ti, contra la pared, hay un gran armario ropero de madera listada y lijada. Dentro del armario solo puedes encontrar un buen monton de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa (revisar manual de la marca del este) de buena factura y una gigantesca maza (dos manos, manual), a parte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata valorada en 50 monedas de oro y una mochila.



-Después de revisar toda la sala vuelves al pasillo, donde ahora puedes volver a robleda, para cobrar tu recompensa pasando al **número 70**.

76

Al abrir el arcón, esperando un nuevo y maravilloso tesoro no encontrarás otra cosa que una serpiente escupidora que te atacará nada más abrirlo. Deberás hacer una tirada de sorprendido, si no la superas, perderás el primer turno de combate.

Serpiente escupidora

CA: 7 PG 3

Ataque: 1 ataque de mordisco con veneno. Daño 1d4 + 1d4 de veneno si no se pasa la salvación contra veneno.

Salvación: G1

Experiencia: 200

Después de vencer a la serpiente, te das cuenta que el cofre no contiene nada a parte de comida para ella.

-Ahora puedes volver a robleda para cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

-O bien explorar la puerta oeste, pasando al **número 90**.

77

Vuelves al pasillo, que continúa unos 20 metros para acabar en un muro de piedra tosca. Frente a ti ves la única puerta que te queda por revisar. Se encuentra bastante deteriorada, mostrando grandes zonas oxidadas y con una cerradura gruesa con tachones negros redondeados. Un poco más allá, en el muro este, hay tres puertas más, con paneles de madera embutidos entre recios barrotes, sin embargo al observar el interior ves que son celdas, sin nada de interés. Al fondo del pasillo en el muro, te parece ver un extraño mural con unas marcas siniestras.



- Si vas a observar el mural del fondo del pasillo, pasa al **número 58**.
- O puedes volver a robleda para cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

78

Continúas descendiendo unos 8 o 9 metros por el estrecho pasadizo hasta llegar a un ensanchamiento de la gruta que termina en unas masivas puertas dobles de piedra finamente talladas.

Las puertas están adornadas con cenefas que muestran diversas escenas horribles de personas moribundas retorciéndose de dolor sobre un páramo humeante, mientras el suelo, cuarteado y reseco, se abre según una hueste de infames esqueletos emerge agitando sus brazos famélicos a un cielo oscuro que escupe rayos infernales que golpean el páramo y los pocos árboles secos que subsisten en el yermo.

Sobre éste conjunto de cenefas rectangulares, dentro del semicírculo superior de las puertas rematadas en arco, observas una talla en piedra de una tenebrosa y horrible criatura esquelética, enfundada en una raída túnica negra, que mira al infinito con unos ojos teñidos de un rojo sanguinolento desde su asiento megalítico de piedra. Bajo el huesudo ser y su enorme trono, puedes leer una inscripción grabada en visirtaní que dice así: “La muerte es dulce, pero su antesala, cruel”.

El miedo y la congoja invaden tu ser, pero no tienes opción, debes seguir adelante en busca de una salida ese espantoso lugar.

-Pasa al **número 56**.

79

Revisas concienzudamente la pared, pero no encuentras nada a parte de pequeñas muescas y marcas de desgaste en el mural.

-Al no encontrar nada de interés decides volver al pasillo, pasa al **número 73**.

80

Al acercarte a la puerta puedes oír el extraño murmullo que sentías al llegar a esta zona. Pero mucho más fuerte, estás seguro que detrás de la puerta hay alguien realizando ese cántico.

Al abrir la puerta ves a un humano ataviado con una túnica negra rezando una salmodia siniestra, mientras golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Te ataca nada más verte.

Clérigo de Orcus

CA: 6 PG: 4

Ataque: 1 ataque con daga Daño: 1d4

Conjuro: Curar heridas leves

IA: Usará el curar heridas leves cuando su vida llegue a la mitad. Solo lo usará una vez.

Tesoro: 50 monedas de oro.

Experiencia: 250 puntos.

Después de derrotarlo podrás inspeccionar la sala. Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Puedes ver una mesa rodeada de

taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vaso de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a ti, contra la pared, hay un gran armario ropero de madera listada y lijada. Dentro del armario solo puedes encontrar un buen monton de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa (revisar manual de la marca del este) de buena factura y una gigantesca maza (dos manos, manual), a parte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata valorada en 50 monedas de oro y una mochila.



-Después de revisar toda la sala vuelves al pasillo, donde puedes explorar la puerta oeste **número 38**.

-O puedes atravesar la puerta secreta del mural del fondo del pasillo, pasa al **número 74**.

81

Después de recuperarte del duro combate, revisas la estancia. Dentro del catafalco central descansa un esqueleto que se te antoja muy antiguo, enfundado en una gran armadura completa de un diseño viejo y extraño. Las placas de metal herrumbroso se engarzaban entre sí mediante toscas arandelas bronceas imitando puños cerrados. En la pieza pectoral se puede percibir, bajo la gruesa capa de polvo y pequeñas larvas de insectos resacas, una talla en el metal realizada con pavonado de ácido que muestra la faz monstruosa de una mujer cuyos ojos no tienen pupilas.

La celada del casco está abierta, mostrando la calavera del difunto con la mandíbula desencajada en una mueca siniestra. Sus manos esqueléticas descansan sobre la parte baja del torso asiendo el filo de un gran espadón enfundado en cuero muy deteriorado y reseco. En el fuste de la hoja hay unas runas inscritas en piedra negra pulida que forman las palabras “Pozo de Almas”.

Has encontrado un gran espadón +2, su nombre es Pozo de almas. Además del daño normal de un arma +2 también hace 1d4 de daño adicional a criaturas buenas. El poseedor del arma puede lanzar un conjuro de protección contra el bien una vez al día conjurado a través del espadón.

Continúas revisando la cripta y bajo los sillares del trono hayas un compartimento secreto que contiene un pasadizo y un alijo con diferentes objetos. En él encuentras los siguientes objetos, 1200 monedas de oro, una cimitarra mágica +1, un pequeño receptáculo de vidrio con un líquido blanquinoso sobre el que flota una pequeña esfera cristalina con un licor

encarnado (Poción para neutralizar veneno), un tubo sellado con lacre bermellón conteniendo un líquido azul cobalto jaspeado de blanco (poción de sanar), un tarro oblongo conteniendo un elixir de color verde esmeralda y fuerte olor a sándalo (poción de restablecimiento), una presea tallada sobre una piedra de color amarillo verdoso que desprende unos tenues e intermitentes destellos ambarinos (confiere a su portador un bonificador -1 a la CA) y una pieza hueca de forma cilíndrica fabricada en madera y recubierta de cuero que contiene varios pergaminos: Bola de fuego, proyectil mágico, hablar con las plantas y luz.

Después de revisar concienzudamente la estancia y estando seguro de que no hay nada más reseñable, avanzas por el pasadizo que se ha abierto bajo los sillares del trono, el cual te conduce a una salida oculta tras unas rocas en el pantano, algo alejado de la torre.

Satisfecho de tu botín, decides volver a Robleda para además, cobrar tu recompensa de manos del burgomaestre, pasa al **número 70**.

82

Vuelves al pasillo, que continúa unos 20 metros para acabar en un muro de piedra tosca. Frente a ti ves la única puerta que te queda por revisar. Se encuentra bastante deteriorada, mostrando grandes zonas oxidadas y con una cerradura gruesa con tachones negros redondeados. Un poco más allá, en el muro este, hay tres puertas más, con paneles de madera embutidos entre recios barrotes, sin embargo al observar el interior ves que son celdas, sin nada de interés. Al fondo del pasillo en el muro, te parece ver un extraño mural con unas marcas siniestras.



- Si decides comprobar la puerta este, pasa al **número 88**.
- Si decides atravesar la puerta secreta del mural del fondo del pasillo, pasa al **número 74**.
- O puedes volver a robleda para cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

83

Revisas detenidamente el siniestro mural, te parece que hay algo pero no estás del todo seguro. Realiza una tirada para encontrar puertas secretas en este momento.

-Si tu tirada tiene éxito, pasa al **número 60**.

-Si tu tirada fracasa, pasa al **número 67**.

84

Al abrir el arcón, esperando un nuevo y maravilloso tesoro no encontrarás otra cosa que una serpiente escupidora que te atacará nada más abrirlo. Deberás hacer una tirada de sorprendido, si no la superas, perderás el primer turno de combate.

Serpiente escupidora

CA: 7 PG 3

Ataque: 1 ataque de mordisco con veneno. Daño 1d4 + 1d4 de veneno si no se pasa la salvación contra veneno.

Salvación: G1

Experiencia: 200

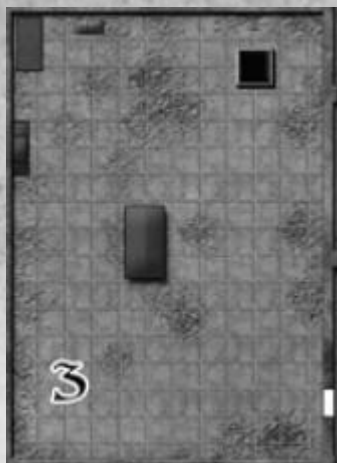
Después de vencer a la serpiente, te das cuenta que el cofre no contiene nada a parte de comida para ella

-Ahora puedes volver al pasillo y atravesar el pasadizo secreto para averiguar que hay tras él, pasando al **número 74**.

-O dejarlo estar y volver por fin a robleda a cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

85

La estancia es de planta rectangular, amplia con el techo abovedado de ladrillo visto encarnado. En el centro hay una gran mesa de madera maciza, con remaches de hierro en sus esquinas de las que cuelgan gruesas cadenas rematadas con grilletes de metal. La mesa tiene unas manchas marrones en su parte central, que es ligeramente cóncava. En la pared de enfrente, más alejado de ti, a la derecha, ves una especie de arcón vertical bronceado, con forma de catafalco antiguo, en cuya tapa se ha esculpido una talla basta de una mujer de rostro inexpresivo vestida con una túnica mala y sencilla.



Una rendija delgada se abre en el metal a la altura de los ojos de la mujer. Cerca del singular arcón, en la esquina nordeste de la estancia, hay un gran pozo de forma cuadrada en el suelo. Frente a éste y cerca de la mesa central, hay un artefacto de madera provisto de un mecanismo de poleas y cuerdas con aspecto siniestro. En el rincón opuesto al pozo, junto a la pared oeste, hay una pequeña mesa de madera con pequeños nichos llenos de herramientas diversas, como martillos, tenazas, punzones, escoplos, clavos, brochas, lijas, berbiquies, sierras, agujas, un yunque y algunas pocas cosas más.



Cerca de la mesa de trabajo hay un gran carcón de madera oscura reforzado con bandas de acero grueso y cerrado con un gran candado. A un lado de éste puedes ver una siniestra figura que no es otra que Cartaramun, que no es otro que el líder de los habitantes de este lugar. Al verte se lanza al ataque.

Cartaramun. Clérigo humano (Jefe)

CA: 2 PG 8 (su vida aumentará en 3 puntos por cada mercenario contratado)

Ataque: 1 ataque con martillo mágico +1, Daño: 1d4+1

Salvación: Clérigo nivel 3.

Conjuros: Causar miedo, curar heridas leves, encantar serpientes.

IA:

1- cuando sus puntos bajen a la mitad usará curar heridas leves sobre él. Solo podrá usarlo una vez.

2- Si Cataramun se enfrenta a más de un enemigo, su primera acción será usar el conjuro causar miedo sobre uno de los mercenarios elegido por el jugador.

Experiencia: 700

Tesoro: Martillo mágico +1, 200 monedas de oro, 1 poción de curar heridas leves, 1 llave del arcón, símbolo con forma de rombo que puede abrir la puerta que impedía la salida al exterior y un gancho con cuerda, que posiblemente permita al aventurero subir por las escaleras medio derruidas, además de un colgante con un símbolo de Orcus.

-Justo después de esto, puedes elegir abrir el arcón, pasando al **número 48**.

-O dejarlo estar y volver por fin a robleda a cobrar tu recompensa, pasando al **número 70**.

86

Al acercarte a la puerta puedes oír el extraño murmullo que sentías al llegar a esta zona. Pero mucho más fuerte, estás seguro que detrás de la puerta hay alguien realizando ese cántico.

Al abrir la puerta ves a un humano ataviado con una túnica negra rezando una salmodia siniestra, mientras golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Te ataca nada más verte.

Clérigo de Orcus

CA: 6 PG: 4

Ataque: 1 ataque con daga Daño: 1d4

Conjuro: Curar heridas leves

IA: Usará el curar heridas leves cuando su vida llegue a la mitad. Solo lo usará una vez.

Tesoro: 50 monedas de oro.

Experiencia: 250 puntos.

Después de derrotarlo podrás inspeccionar la sala. Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Puedes ver una mesa rodeada de taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vaso de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a ti, contra la pared, hay un gran armario ropero de madera listada y lijada. Dentro del armario solo puedes encontrar un buen montón de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa (revisar manual de la marca del este) de buena factura y una gigantesca maza (dos manos), a parte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata valorada en 50 monedas de oro y una mochila.



-Después de revisar toda la sala vuelves el pasillo, ahora comprobar la puerta oeste, pasando al **número 85**.

87

Revisas con suma habilidad el mural, pero no encuentras nada que llame tu atención. Pero justo cuando vas a darte por vencido, observas que los ojos del hombre ataviado con la túnica negra tienen una tonalidad diferente al resto del mural. Los aprietas sin dudarlo. Un estruendo precede al movimiento del mural, que se abre para revelar un angosto pasadizo excavado en roca viva del subsuelo que desciende hacia la oscuridad. Al observar el pasadizo un escalofrío recorre tu cuerpo, algo en tu interior te dice que quizás no es buena idea acceder a lo que parece una zona oculta de aquella torre. Meditabundo te planteas que hacer, justo delante de aquel angosto pasadizo.

-Si decides atravesar el umbral, pasa al **número 74**.

-También puedes volver al pasillo para revisar la puerta oeste, pasando al **número 62**.

-O bien revisar la puerta este del pasillo, pasando al **número 80**.

88

Al acercarte a la puerta puedes oír el extraño murmullo que sentías al llegar a esta zona. Pero mucho más fuerte, estás seguro que detrás de la puerta hay alguien realizando ese cántico.

Al abrir la puerta ves a un humano ataviado con una túnica negra rezando una salmodia siniestra, mientras golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Te ataca nada más verte.

Clérigo de Orcus

CA: 6 PG: 4

Ataque: 1 ataque con daga Daño: 1d4

Conjuro: Curar heridas leves

IA: Usará el curar heridas leves cuando su vida llegue a la mitad. Solo lo usará una vez.

Tesoro: 50 monedas de oro.

Experiencia: 250 puntos.

Después de derrotarlo podrás inspeccionar la sala. Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Puedes ver una mesa rodeada de taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vaso de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a ti, contra la pared, hay un gran armario ropero de madera listada y lijada. Dentro del armario solo puedes encontrar un buen monton de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa (revisar manual de la marca del este) de buena factura y una gigantesca maza (dos manos, manual), a parte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata valorada en 50 monedas de oro y una mochila.



-Después de revisar toda la sala vuelves al pasillo, donde ahora puedes volver a robleda, para cobrar tu recompensa pasando al **número 70**.

-O puedes atravesar la puerta secreta del mural del fondo del pasillo, pasa al **número 74**.

89

Al torcer en el recodo a tu izquierda, el pasillo continúa unos 20 metros para acabar en un muro de piedra tosca. Al inicio del corredor hay dos puertas de hierro, una frente a la otra. Ambas se encuentran bastante deterioradas, mostrando grandes zonas oxidadas y sendas cerraduras gruesas con tachones negros redondeados. Un poco más allá, en el muro este, hay tres puertas más, con paneles de madera embutidos entre recios barrotes, sin embargo al observar el interior ves que son celdas, sin nada de interés. Al fondo del pasillo, te parece ver un extraño mural con unas marcas siniestras.

Todas las puertas parecen cerradas.



- Si decides comprobar la puerta oeste, pasa al **número 45**.
- Si compruebas la puerta este, pasa al **número 43**.
- Si decides ir al final del pasillo a comprobar el mural, pasa al **número 46**.

90

Al acercarte a la puerta puedes oír el extraño murmullo que sentías al llegar a esta zona. Pero mucho más fuerte, estás seguro que detrás de la puerta hay alguien realizando ese cántico.

Al abrir la puerta ves a un humano ataviado con una túnica negra rezando una salmodia siniestra, mientras golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Te ataca nada más verte.

Clérigo de Orcus

CA: 6 PG: 4

Ataque: 1 ataque con daga Daño: 1d4

Conjuro: Curar heridas leves

IA: Usará el curar heridas leves cuando su vida llegue a la mitad. Solo lo usará una vez.

Tesoro: 50 monedas de oro.

Experiencia: 250 puntos.

Después de derrotarlo podrás inspeccionar la sala. Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Puedes ver una mesa rodeada de taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vaso de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a ti, contra la pared, hay un gran armario ropero de

madera listada y lijada. Dentro del armario solo puedes encontrar un buen montón de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa (revisar manual de la marca del este) de buena factura y una gigantesca maza (dos manos), a parte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata valorada en 50 monedas de oro y una mochila.



-Después de revisar toda la sala y pensando que no hay nada más que explorar, decides volver a Robleda para cobrar tu recompensa, pasa al **número 70**.

Personajes generados

Puedes bajar un paquete de personajes generados desde este enlace:

<https://drive.google.com/open?id=1-SN-EKQ-HCq-4d9EtC3N8QCaXlt6-lAY>

Anotaciones finales

Quiero agradecer al equipo de La Marca del Este y en especial a Pedro Gil por darme vía libre para adaptar su contenido y su licencia, dando lugar a esta aventura.

Y sobre todo a vosotros por jugarla y compartir vuestras opiniones, sugerencias y erratas.

Jose Luis Martínez Martínez

Memorándum de Correcciones

- 1.0: Versión Inicial.
- 1.1: Incluido enlace con fichas de los mercenarios
- 1.2: Corregida indicación errónea del punto 63, Corregido una opción del punto 33 que llevaba a un punto erróneo, Corregido el punto 36 que te mandaba al final sin opción de explorar más, Corregido el punto 76 que te mandaba al final sin opción de explorar más, Corregidos los puntos 78 (que creaba un bucle) y 56 que a consecuencia del bucle no se podía acceder a ese punto, añadida aclaración sobre el sigilo y ataque por sorpresa, Añadida recomendación para los mercenarios, Reajustada la experiencia de los encuentros, Añadida mecánica de “Ganzúas”.