

Aventuras  
en...  
**LA MARCA DEL ESTE**  
GLÁSICOS

# LA ÚLTIMA FRONTERA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4



Contratados como escoltas de caravana, los aventureros deberán partir hacia el Fuerte del Oxus. Pero el camino es peligroso y discurre a la sombra de los Picos de Trasgo. ¿Podrán escapar a las tribus del Colmillo y sobrevivir para ver el próximo amanecer? Cuando el cerco se estreche, en la hora más oscura, la única esperanza será la Última Frontera.





# LA ÚLTIMA FRONTERA



## CRÉDITOS

**Autor:** Jorge Moreno

**Edición:** Pedro Gil y Eduardo Antúnez

**Corrección:** Pedro Gil y Alejandra González

**Maquetación:** Francisco Solier y Jorge Moreno

**Ilustración de portada:** Jorge Moreno

**Ilustraciones interiores:** Jorge Moreno. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

**Depósito Legal:** MU 892-2019

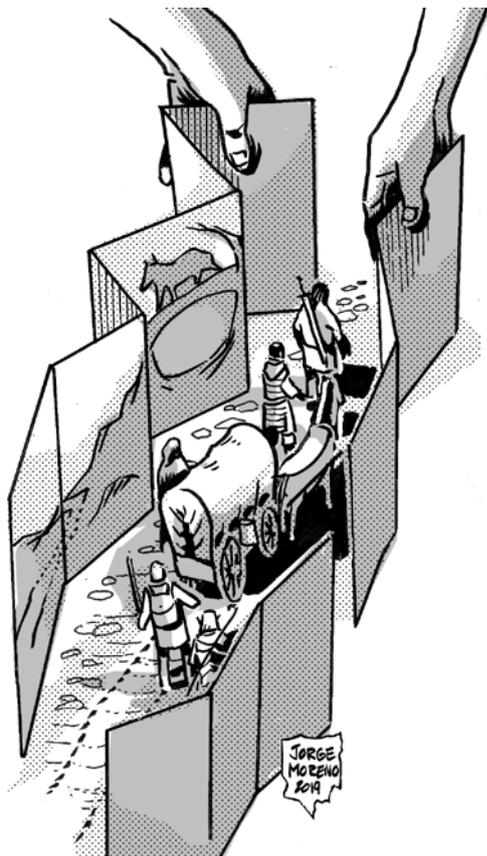
Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este y Leyendas de la Marca. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por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

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



# ÍNDICE

1. Introducción
2. Trasfondo
3. Dirigir la aventura
4. AJs pregenerados
5. Gancho de la aventura
6. Emboscada en Los Dedos
7. Huida desesperada
  - 7.a Tambores de guerra
  - 7.b Pradera en llamas
  - 7.c Flechas en la oscuridad
  - 7.d El vado
  - 7.e Jinetes de lobo
  - 7.f El martillo de oro
  - 7.g Trueno Lejano
8. La última frontera
  - 8.a Exploración
  - 8.b Preparar la defensa
9. Asalto de la Horda
  - 9.a Lluvia de flechas
  - 9.b Ataque frontal
  - 9.c Escaramuza jinetes lobo
  - 9.d Perded toda esperanza
  - 9.e El gigante aparece
  - 9.f Replegarse
  - 9.g Última trinchera
  - 9.i Con las botas puestas
10. Semillas de aventura



## 1. INTRODUCCIÓN

Esta aventura es, por su propia concepción, algo lineal, como no tardaremos en averiguar, ideal para jugar durante unas jornadas en una única sesión. Para aprovechar al máximo sus posibilidades será necesario algo de trabajo adicional por parte del narrador. Hacer notar, de igual modo, que las ilustraciones juegan un papel muy importante en el módulo, ya que ayudan, más incluso que el propio texto en ocasiones, a encajar todos los acontecimientos narrados llegado el caso.

El módulo está dividido en dos partes: una huida desesperada en clara inferioridad numérica a través de un territorio hostil y una feroz defensa de la posición en un viejo fuerte abandonado.

Es importante mantener una atmósfera de peligro, y el tono crepuscular que deberíamos imprimir a la posterior defensa numantina.

## 2. TRASFONDO

Los hechos del presente módulo tienen lugar en el escenario de una antigua tragedia, pues el fuerte abandonado era otrora una fortaleza emplazada en las tierras fronterizas de las Praderas de los Centauros (pág. 68 del *Gazetteer*) usada como puesto avanzado por mineros enanos y buscadores de oro humanos.

Los enanos instalaron en la fortaleza una campana de auxilio, un raro artefacto usado para enviar peticiones de socorro entre poblaciones enanas próximas.

Fue bautizada por los pioneros humanos como «la campana que no suena», pero los ultrasonidos del artefacto despertaron el interés del dragón rojo Llamarada, que descendió desde los Picos del Trago y destruyó el enclave.

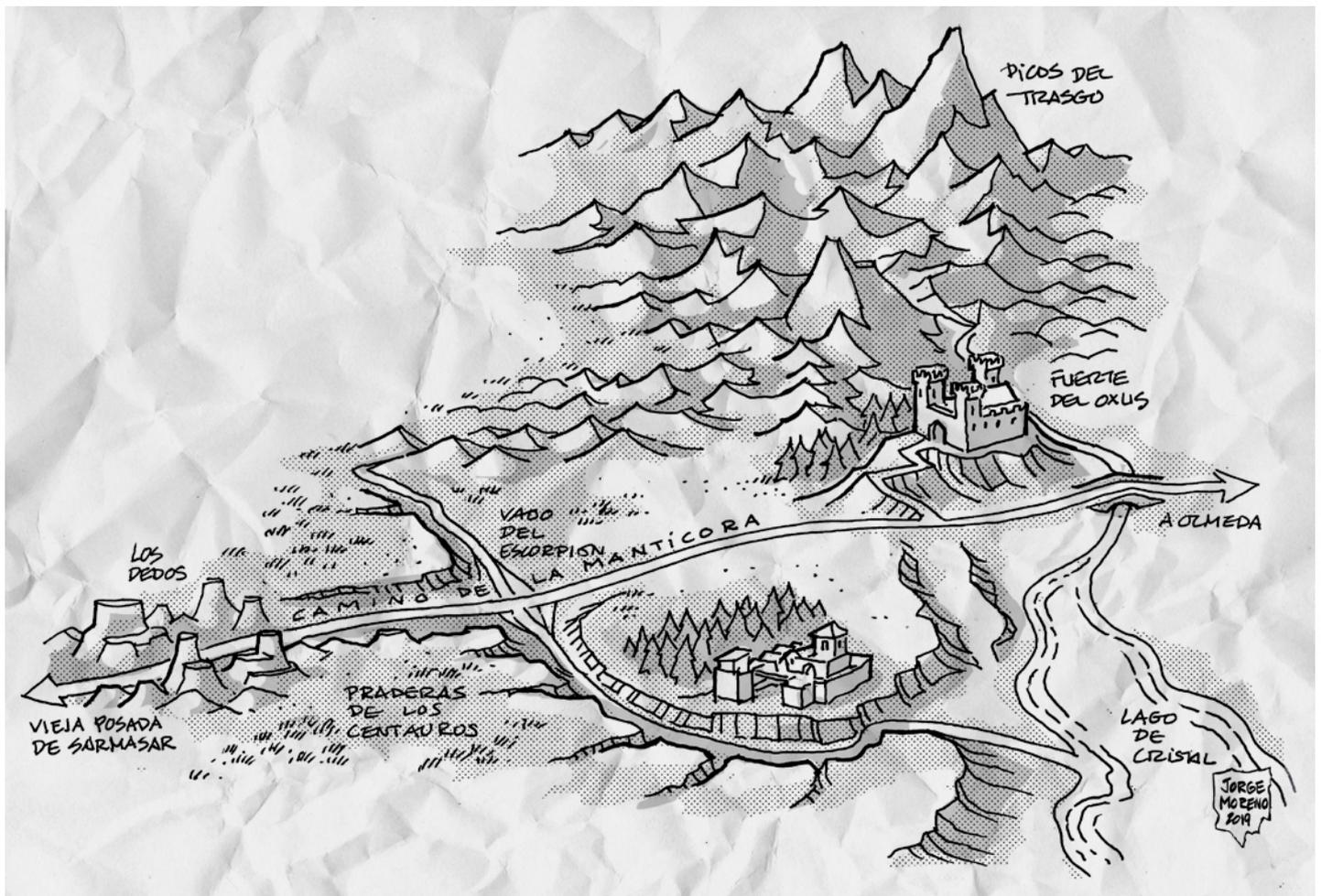
Enanos y pioneros abandonaron a la carrera la fortaleza y muchos fueron calcinados durante la huida. Uno de aquellos desgraciados fue el maestro rúnico Goldrin, guardián del martillo rúnico de oro, cuyos restos descansan en el curso del arroyo.

De alguna manera, los AJs volverán a tropezar en la misma piedra, con resultados inesperados...

## 3. DIRIGIR LA AVENTURA

La aventura está concebida de forma lineal, como hemos avisado anteriormente, con un escenario introductorio que arroja a los AJs en medio de la acción (y que servirá al narrador para comprobar las capacidades ofensivas del grupo y ajustar los encuentros posteriores), una persecución y un escenario final en la fortaleza propiamente dicha, donde se resuelve la aventura.

Entre ambas escenas, inicial y final, el narrador dispone de una serie de encuentros intermedios que deben contribuir a mantener la presión sobre el grupo y acrecentar la tensión.



Parte del éxito de la aventura se basa en generar dicho clima de tensión permanente y la sensación de conseguir solo pequeñas victorias que únicamente retrasan un trágico final, de tal forma que una decisión heroica de los AJs o el final planteado por el módulo supongan un verdadero alivio.

Para conseguirlo, el narrador debe gestionar tres cosas:

### GESTIÓN DE LA HISTORIA

En la aventura hay dos historias entrelazadas:

- El acuciante presente de los AJs.
- La historia oculta del lugar (ver 2. **Trasfondo**).

Para que ambas interactúen, es imprescindible que los AJs encuentren el mazo de oro (ver 7.f **El martillo de oro**), y hagan tañer la campana de oro al final de la aventura.

La idea general es que, mientras los AJs desarrollan la aventura, el narrador tenga una caja de herramientas (los encuentros), para orientar la historia. De ahí que comentáramos que sería necesario cierto trabajo adicional por parte del narrador. Esta no es una aventura al uso.

### GESTIÓN DEL TIEMPO

Como mecánica de juego, todos los encuentros durante la huida tienen un valor de tiempo canjeable por acciones de defensa en la segunda parte de la aventura. Es decir, si los personajes se traban en combates estériles, además de perder vida y recursos, malgastarán la ventaja y estarán menos preparados para el ataque final.

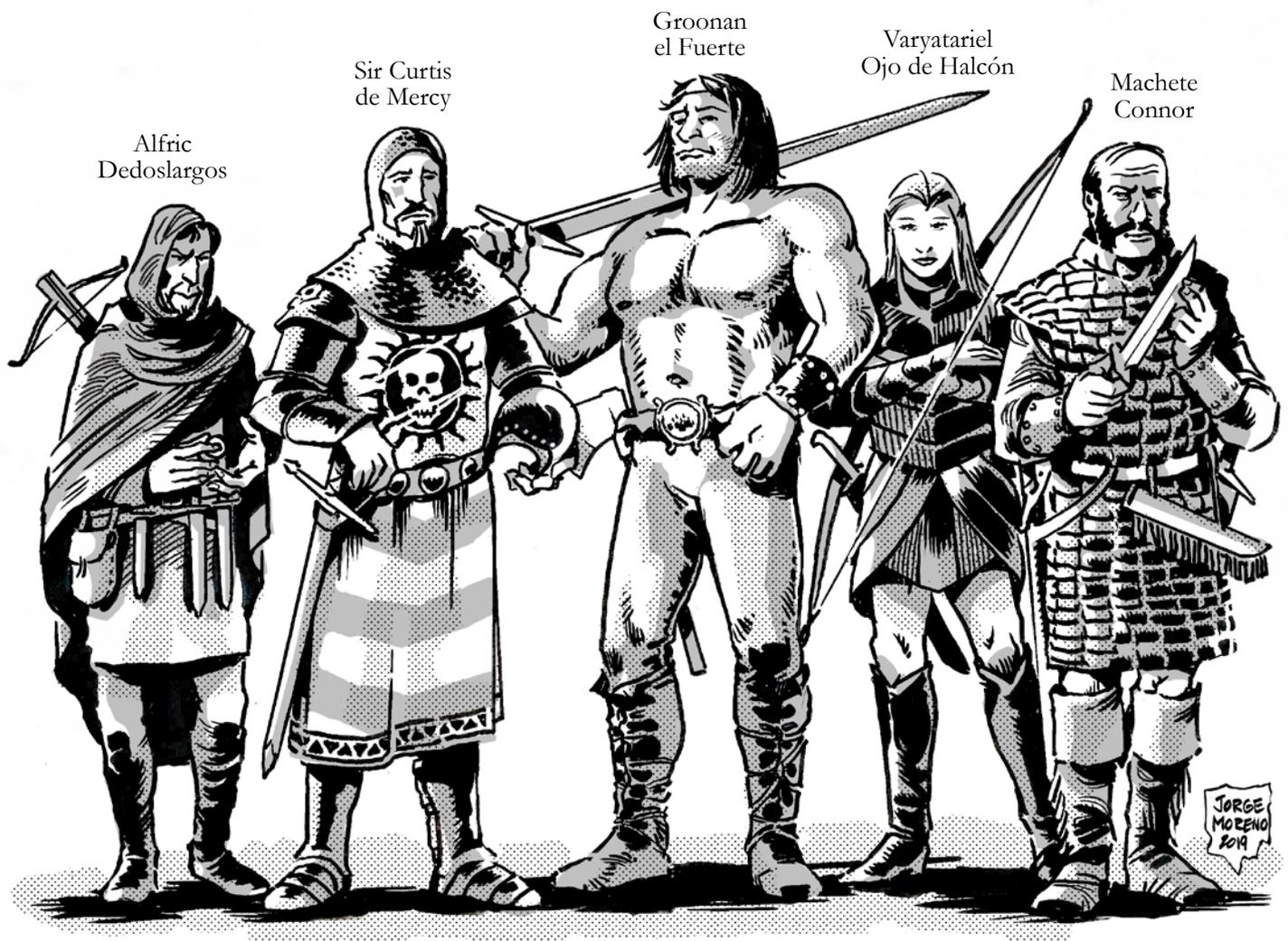
### GESTIÓN DE RECURSOS

La aventura transcurre sin descanso en dos días entre el atardecer de la primera jornada, la huida durante la noche, la llegada al amanecer y la resistencia durante todo el día siguiente.

La sensación de recursos limitados contribuye a mantener la tensión, por tanto, en esta aventura cada flecha debería contar y cada herida doler, porque las posibilidades de curación están limitadas.

Se pone a disposición de los jugadores cinco personajes ya generados de cuarto nivel, con características adecuadas a la aventura: movilidad, capacidad ofensiva y defensiva, habilidades de rastreo y subterfugio, curación limitada y magia de batalla:

- **Groonan**, un joven bárbaro bravucón que porta un enorme espadón.
- **Machete Connor**, un veterano cazador de trasgos.
- **Alfric Dedoslargos**, un ladrón oportunista cruel e implacable con sus enemigos.
- **Varyatariel Ojo de Halcón**, una elfa guerrera-maga viajera de Valion.
- **Sir Curtis de Mercy**, un caballero (variante de clérigo sin limitación de armas, pero sin capacidad de expulsión).



## 4. AJS PREGENERADOS

### MACHETE CONNOR

*Explorador nivel 4*

Iniciativa +2; CA: 4 (15) 13 sorprendido; DG: 3 (40 PG);  
Movimiento: 12 m;

#### Características:

FUE 16+2    DES 14+1    CON 16+2  
INT 10 SAB 9    CAR 9

#### Ataques:

Ataque cuerpo a cuerpo: 2\*;  
Daño: espada larga 1d8+2 y machete 1d4+2;  
Ataque a distancia: 1;  
Daño: arco largo 1d8 (25/45/70) o daga 1d4 (3/7/10)

#### Salvación:

Arma de aliento 13; Veneno o muerte 13; Petrificación o parálisis 14; Varita 15; Conjuro, bastón o cetro 16

#### Habilidades:

Sorprendido 1 (1d6); Sorprender 1-3 (1d6); Escuchar ruidos 1 (1d6); Derribar puertas 1-2 (1d6); Detectar puertas secretas 1 (1d6); Detectas trampas y fosos 1 (1d6); Rastrear en exteriores 1-5 (1d6); Rastrear en interiores 1-4 (1d6)

#### Habilidades especiales:

(\*) **Enemigo predilecto:** +2 ataque contra goblinoides y gigantes

#### Equipo:

Armadura de cuero tachonado, espada larga, machete, 2 dagas, arco largo, carcaj 20 flechas, equipo básico.

### ALFRIC DEDOSLARGOS

*Ladrón nivel 4*

Iniciativa +2; CA: 4 (15) 13 sorprendido; DG: 4 (20 PG);  
Movimiento: 12 m;

#### Características:

FUE 11    DES 16+2    CON 14+1  
INT 13+1    SAB 9    CAR 13+1

#### Ataques:

Ataque cuerpo a cuerpo: 1\*;  
Daño: espada corta 1d6 o daga 1d4;  
Ataque a distancia: 1\*;  
Daño: ballesta ligera 1d6 (15/30/50) o daga 1d4 (3/7/10)

#### Salvación:

Arma de aliento 16; Veneno o muerte 14; Petrificación o parálisis 13; Varita 15; Conjuro, bastón o cetro 14

#### Habilidades:

Sorprendido 1-2 (1d6); Sorprender 1 (1d6); Escuchar ruidos 1-3 (1d6); Derribar puertas 1-2 (1d6); Detectar puertas secretas 1 (1d6); Detectas trampas y fosos 1 (1d6);

#### Habilidades especiales:

(\*) **Apuñalar por la espalda** +4 al ataque x2 al daño  
Abrir cerraduras 30%; encontrar/ desactivar trampas 30%; moverse en silencio 35%; trepar paredes 89%; esconderse en las sombras 30%; robar bolsillos 35%

#### Equipo:

Armadura de cuero, espada corta 4 dagas, ballesta ligera, carcaj 10 virotes, equipo de ladrón.

## GROONAN EL FUERTE

*Bárbaro nivel 4*

Iniciativa +1; CA: 4 (15) 12 sorprendido; DG: 4 (56 PG);  
Movimiento: 15 m;

### Características:

FUE 17+2    DES 13+1    CON 16+2  
INT 8-1 SAB 9    CAR 9

### Ataques:

Ataque cuerpo a cuerpo: 1\*;  
Daño: Espadón 1d12+2 o hacha de mano 1d6+2;  
Ataque a distancia: 1;  
Daño: hacha de mano 1d6 (3/7/10)

### Salvación:

Arma de aliento 16; Veneno o muerte 11\*; Petrificación o parálisis 14; Varita 13; Conjuro, bastón o cetro 16/14\*

### Habilidades:

Sorprendido 1-2 (1d6); Sorprender 1 (1d6); Escuchar ruidos 1 (1d6); Derribar puertas 1-2 (1d6); Detectar puertas secretas 1 (1d6); Detectas trampas y fosos 1 (1d6); Rastrear en exteriores 1-4 (1d6); Rastrear en interiores 1-2 (1d6)

### Habilidades especiales:

moverse en silencio 35%; trepar paredes 90%;  
+2 CA

+1 TS contra venenos

### (\* Furia guerrera:

+2 ataque cuerpo a cuerpo  
+5 PG adicionales  
+2 TS contra conjuros y miedo

### Equipo:

Cota de mallas, espadón, 2 hachas de mano, equipo básico.

## SIR CURTIS DE MERCY

*Clérigo nivel 4*

Iniciativa +0; CA: 2 (17) 16 sorprendido; DG: 4 (28 PG);  
Movimiento: 12 m;

### Características:

FUE 13+1    DES 10    CON 14+1  
INT 13+1    SAB 16+2    CAR 13+1

### Ataques:

Ataque cuerpo a cuerpo: 1;  
Daño: Espada larga 1d8+1  
Ataque a distancia: 1;  
Daño: Ballesta pesada 1d8 (25/50/80)

### Salvación:

Arma de aliento 16; Veneno o muerte 11\*; Petrificación o parálisis 14\*; Varita 10\*; Conjuro, bastón o cetro 13\*

### Habilidades:

Sorprendido 1-2 (1d6); Sorprender 1 (1d6); Escuchar ruidos 1 (1d6); Derribar puertas 1-2 (1d6); Detectas trampas y fosos 1 (1d6);

### Habilidades especiales:

#### Conjuros diarios: 3 / 2

#### Curar Heridas Leves

Nivel: 1º; Alcance: Toque; Duración: Permanente  
Este conjuro sana una herida leve (1d8 PG) o elimina la parálisis.

#### Purificar agua y comida

Nivel: 1º; Alcance: 30 metros; Duración: Permanente  
Este conjuro hace que cualquier tipo de comida y agua contaminada o envenenada se vuelva pura y en perfecto estado para ser ingerida

#### Quitar el miedo

Nivel: 1º; Alcance: 10 metros; Duración: 2 turnos

El clérigo inspira valor al receptor de este conjuro, elevando sus tiradas de salvación contra los ataques por miedo en un +1 por nivel del lanzador.

### Bendecir

Nivel: 2º; Alcance: 20 metros; Duración: 6 turnos

El receptor del conjuro, y todos los compañeros elegidos dentro de un área de 6 x 6 metros, ganan un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño y un +1 a la tirada de moral.

### Equipo:

Coraza (+6 CA), escudo (+1 CA), espada larga, ballesta pesada, carcaj con 10 virotes, equipo de curandero.

## VARYATARIEL OJO DE HalcÓN

*Elfa nivel 4*

Iniciativa +2; CA: 2 (17) 15 sorprendido; DG: 4 (24 PG);  
Movimiento: 15 m;

### Características:

FUE 13+1    DES 17+2    CON 11  
INT 14+1    SAB 11    CAR 10

### Ataques:

Ataque cuerpo a cuerpo: 1\*;  
Daño: Espada larga 1d8+1  
Ataque a distancia: 1;  
Daño: arco largo 1d8 (25/45/70) o daga 1d4 (3/7/10)

### Salvación:

Arma de aliento 15; Veneno o muerte 12; Petrificación o parálisis 13; Varita 13; Conjuro, bastón o cetro 15

### Habilidades:

Sorprendido 1-2 (1d6); Sorprender 1 (1d6); Escuchar ruidos 1 (1d6); Derribar puertas 1-2 (1d6); Detectar puertas secretas 1-2 (1d6); Detectas trampas y fosos 1 (1d6);

### Habilidades especiales:

Infravisión 18 m

Inmunidad a la parálisis de necrófagos

(\* Bonificado racial +1 al ataque con espada y arco

### Conjuros diarios: 2 / 2

#### Escudo

Nivel: 1º; Alcance: 0; Duración: 2 turnos  
Crea una barrera invisible alrededor del receptor del conjuro, que proporciona al receptor un bonificador de armadura -2 contra armas de proyectil, y -4 contra otros tipos de ataque. Si un proyectil mágico golpea el escudo, el receptor tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

#### Proyectil mágico

Nivel: 1º; Alcance: 40 metros; Duración: Instantánea  
Un proyectil luminoso, parecido a una flecha, surgirá de los dedos del mago y golpeará a la víctima elegida de manera infalible causando 1d6+1 puntos de daño.

#### Dormir

Nivel: 1º; Alcance: 80 metros; Duración: 4d4 turnos  
Todas las criaturas dentro del alcance caerán en un sopor parecido al sueño. El conjuro sólo afecta a criaturas pequeñas, o humanoides no mayores que un hombre con 4 DG, con un máximo de 2d8 DG criaturas afectadas. Las criaturas con menos DG serán las primeras afectadas.

#### Imagen reflejada

Nivel: 2º; Alcance: 0; Duración: 6 turnos  
Crea 1d4 reflejos de su propia imagen que imitarán todos sus movimientos, siendo indistinguibles. Estas imágenes aparecerán próximas al lanzador y se moverán a la par que él mismo. Cualquier ataque sobre el lanzador golpeará una de las imágenes, haciendo que desaparezca.

### Equipo:

Cota de mallas (+5 CA), espada larga, 2 dagas, arco largo, carcaj con 20 flechas, libro de conjuro, equipo básico.

## 5. GANCHO DE LA AVENTURA

Los AJs son contratados por Neila, la comerciante de pieles, como escoltas de caravana en la remota posada de Sarmasar (pág. 70 del *Gazetteer*), los aventureros deberán *cruzar parte de las Praderas de los Centauros hasta el fuerte del Oxus*.

El trayecto dura tres días, pero el camino es peligroso y discurre a la sombra de los Picos de Trasgo.

Neila tiene una carreta cubierta con una lona y tirada por un viejo percherón. Ella misma llevará las riendas, pero invitará a su lado a cualquier AJ para que le haga compañía. El resto del grupo caminará, ya que la carreta está llena de pertrechos de caza y pieles.

A criterio del narrador, y en función de las necesidades del grupo, Neila puede ser una simple comerciante o una clériga.

### NEILA HALFLING 2 ¼ NIVEL

CA: 5 (14); DG: 2 (12 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1; Daño: 1d6 espada corta o 1d4+1 honda (12/25/50); Salvación: H2; Moral: 7; Especial: Esconderse 1-4 (1d6); Alineamiento: Neutral; PX: 50.

## 6. EMBOSCADA EN LOS DEDOS

La aventura comienza con una emboscada de orcos en Los Dedos al atardecer del primer día. En ese momento, la carreta estará situada aproximadamente en el punto marcado con una «X» en el mapa de situación.

El objetivo de este encuentro es doble: por un lado, poner a prueba a los AJs, y por otro, poner en marcha la persecución.

Los Dedos son un conjunto de pequeñas plataformas rocosas atravesadas por el Camino de la Manticora. Su configuración lo convierte en el escondite perfecto para que Tosko Grat y sus secuaces asalten las caravanas de mercaderes.

Si los AJs son sorprendidos, recibirán una andanada de flechas negras desde las rocas.

Los arqueros orcos se moverán de plataforma en plataforma disparando sobre el grupo.

Los orcos esperarán el momento más adecuado para cargar contra el carromato, por ejemplo, cuando algunos AJs se separen de la carreta en busca de los molestos arqueros.

Los jinetes de lobo les hostigarán desde la distancia. Es importante que al menos un jinete sobreviva para que informe al jefe del clan orco sobre el grupo.



### ARQUEROS TRASCOS (5)

CA: 6 (13); DG: 1 (8 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 cimitarra o arco corto; Daño: 1d6 o 1d6 (15/30/50); Salvación: G1; Moral: 6 (9); Especial: moral 8 mientras su líder esté en pie; Alineamiento: Caótico; PX: 10.

### JINETES DE LOBOS GIGANTES (2)

CA: 6 (13); DG: 1 (10 PG); Movimiento: 15 metros (montados); Ataque: 1 lanza o arco corto; Daño: 1d6 (7/12/20) o 1d6 (15/30/50); Salvación: G1; Moral: 6 (9); Alineamiento: Caótico; PX: 15.

### LOBOS GIGANTES (2)

CA: 6 (13); DG: 4+1 (26 PG); Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d4; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 150.

### ORCOS (2)

CA: 6 (13); DG: 1 (16 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 lanza o hacha de mano; Daño: 1d6; Salvación: G1; Moral: 6 (9); Especial: moral 8 mientras su líder esté en pie; Alineamiento: Caótico; PX: 20.

### TOSKO GRAT «EL COLMILLO», ORCO CAUDILLO (1)

CA: 4 (15); DG: 3 (24 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 gran cimitarra; Daño: 1d8+1; Salvación: G3; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 100.

Cuando los AJs den cuenta de los atacantes y registren los cadáveres, verán que el orco de mayor tamaño que lideraba la carga lleva al cuello un amuleto de hueso y piel que representa toscamente la silueta del cráneo de un tigre dientes de sable.

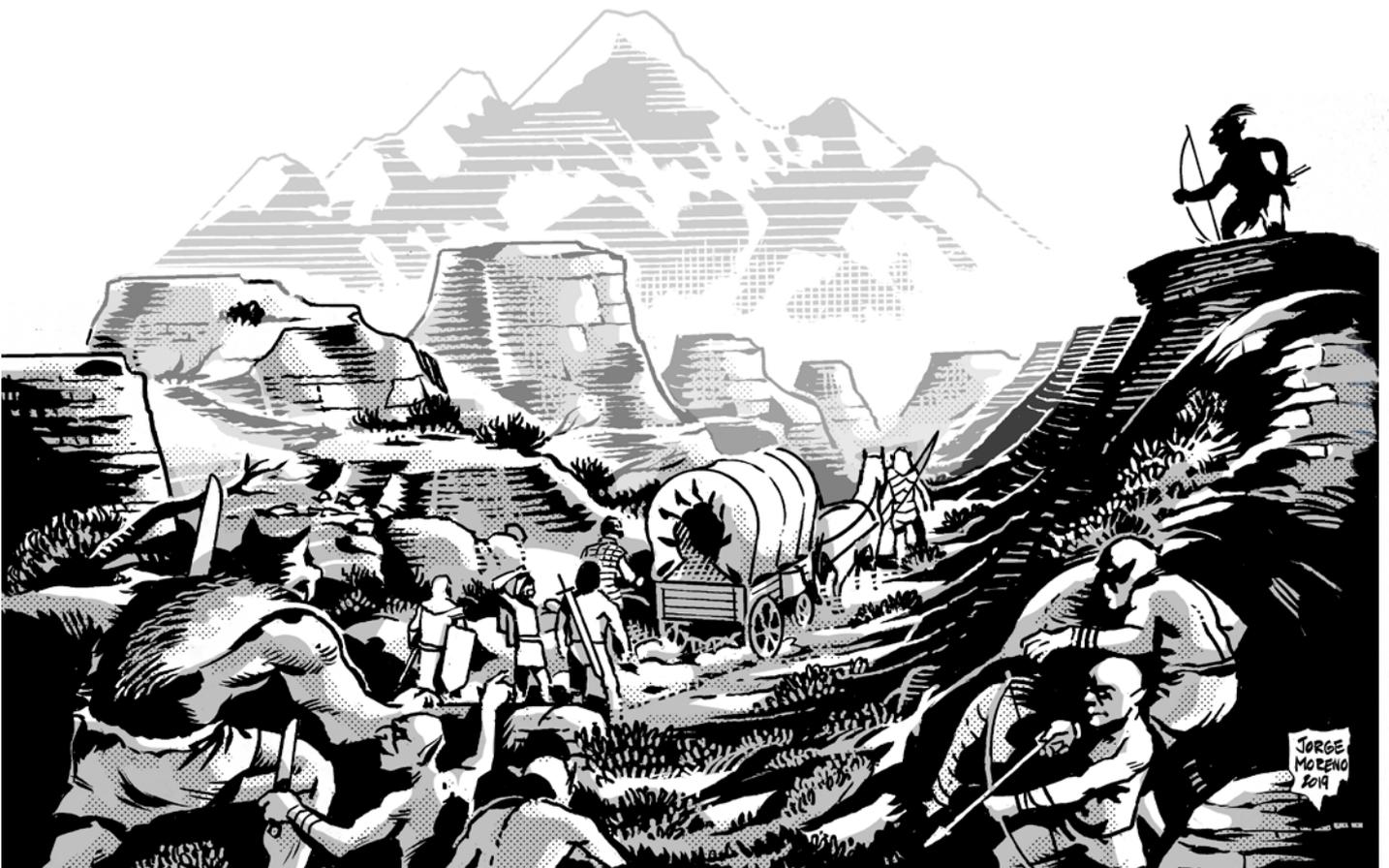
Lo único que pueden saber los AJs, bien por boca de Neila o por una tirada apropiada, es que han matado a un orco importante, ya que estos colgantes solo los llevan los líderes de las tribus humanoides.

Sin saberlo, los AJs han matado al hermano del gran caudillo orco del clan Colmillo Largo y el jinete de lobo superviviente ya corre a avisar a Ugruk Grat (hermano de Tosko), que inmediatamente pondrá en marcha una partida de caza para alcanzarles en la pradera y vengar su muerte.

Neila, visiblemente nerviosa, les instará a reanudar la marcha a la mayor brevedad.

Al anochecer, los AJs pueden acampar y establecer turnos de guardia o continuar el viaje, en cuyo caso no disfrutarán de los beneficios del descanso.

En cualquier caso, cuando la noche les alcance, el viento les traerá el sonido de tambores y el horizonte se iluminará con el resplandor de hogueras.





## 7.A TAMBORES DE GUERRA (+1)

La pradera parece temblar con el redoble de tambores lejanos que se acercan progresivamente desde todas direcciones. Neila sugiere que debe tratarse de alguna tribu de la pradera y que, si les cogen, les cortarán la cabellera o algo peor.

## 7.B PRADERA EN LLAMAS (+1)

El horizonte arde con un resplandor rojizo y el aire huele a hierba quemada. La pradera se quema en un gran semicírculo en torno al grupo. Los orcos han prendido fuego a la pradera para empujar a los AJs hacia delante.

Es un peligro real, ya que el fuego avanza hacia ellos empujado por el viento.

## 7.C FLECHAS EN LA OSCURIDAD (+1)

A través de las llamas, se adivinan las sombras humanoides que les rodean. Se trata de merodeadores trasgos que hostigarán al grupo desde el círculo de fuego.

Mientras sigan en el Camino de la Manticora sufrirán ataques intermitentes desde los flancos. El narrador tirará 1d6 por asalto. Con un resultado de 1 o 2, los AJ recibirán un ataque de 1d6 flechas (el narrador determinará al azar a quién golpean) que les causarán daño de forma automática a menos que el objetivo se encuentre a cubierto.

### Lluvia de flechas (1-2 en 1d6)

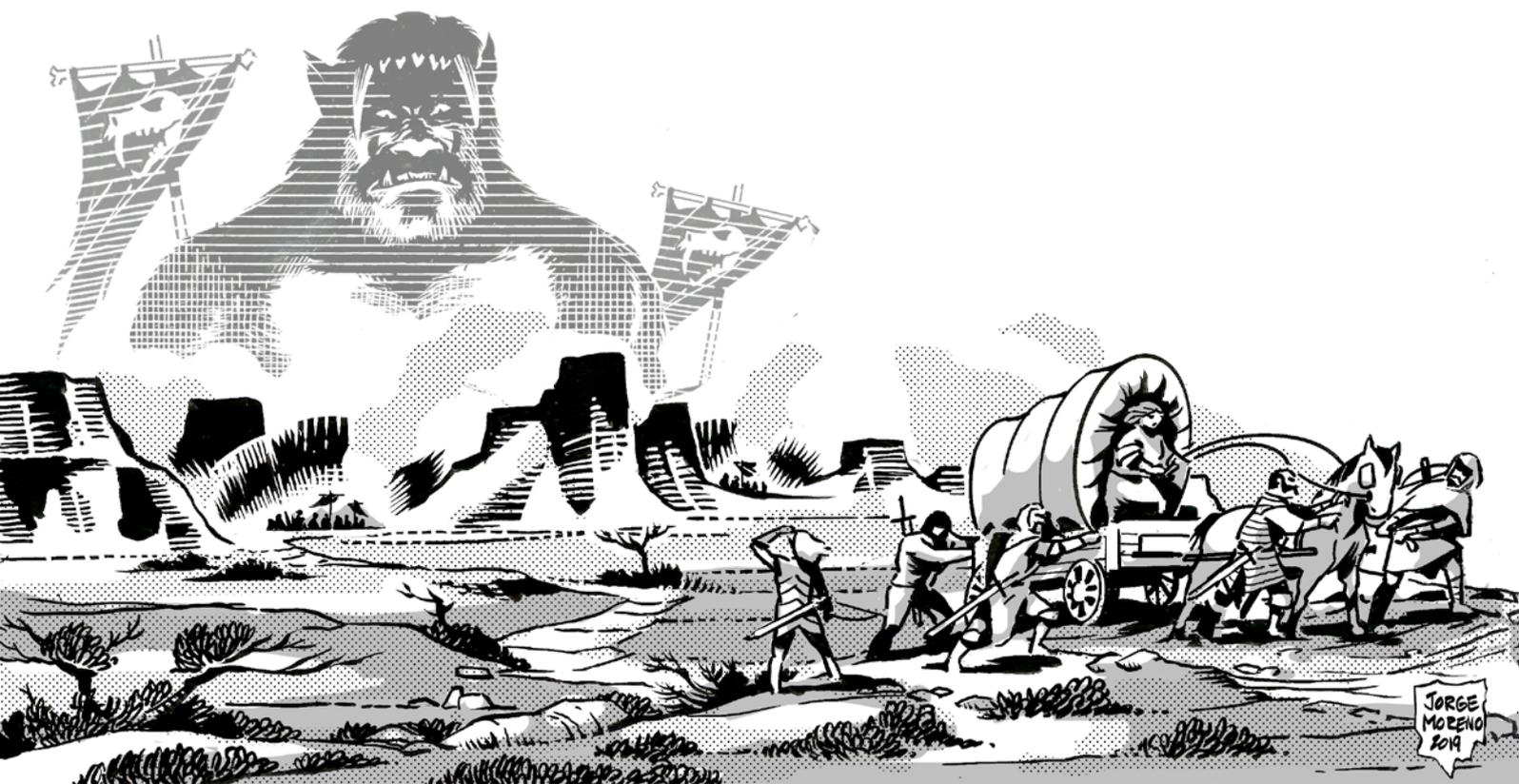
1d6 flechas; Daño: 1d4 por flecha (es automático si no se dispone de cobertura).

Sin embargo, Neila desaconseja salirse del camino en la pradera e insta a los AJs a acelerar el paso hasta el Vado del Escorpión.



Para acentuar el drama, Neila puede resultar malherida por una flecha (envenenada o no). También es posible herir al caballo para limitar el movimiento del grupo.

Finalmente, el camino lleva a un arroyo.



## 7.D EL VADO (+2)

Un riachuelo de poca profundidad interrumpe el camino.

Hacia el sureste, el arroyo ha erosionado la roca formando una garganta que se interna en el paisaje.

En este punto, debería quedar claro que no es posible alcanzar a tiempo al fuerte del Oxus.

Es el momento de analizar las opciones:

- Continuar por el camino sin descanso hasta el fuerte del Oxus, pero tres días a marchas forzadas hostigados por orcos y trasgos parece un suicidio.
- Neila debería recordar o bien mostrar a los AJs el plano de la zona y que estos preguntaran por el enclave no identificado entre el Camino de la Mánticora y el lago Cristal.
- Ella lo identificará vagamente como un fuerte de buscadores de oro abandonado.
- Hay una opción para huir sin dejar rastro avanzando por el arroyo, mientras realizan una maniobra evasiva para ganar tiempo enviando la carreta por el camino.



## 7.E JINETES DE LOBO (+1)

La maniobra evasiva del vado ha despistado a los perseguidores, pero los jinetes de lobo peinan la pradera en su búsqueda.

Este encuentro pretende acentuar el clima de peligro, pero no debería desembocar necesariamente en un combate.

Mientras el grupo avanza por el arroyo, puede advertir la llegada de los merodeadores y reaccionar ocultándose tras un tronco cercano.

En caso de ser descubiertos, es importante que no huyan para alertar a la horda.

### TRASGOS JINETES DE LOBO (5)

CA: 6 (13); DG: 1 (10 PG); Movimiento: 15 metros (montados); Ataque: 1 lanza o arco corto; Daño: 1d6 (7/12/20) o 1d6 (15/30/50); Salvación: G1; Moral: 6 (9); Alineamiento: Caótico; PX: 15.

### LOBOS GIGANTES (5)

CA: 6 (13); DG: 4+1 (26 PG); Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d4; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 150.

## 7.F EL MAZO DE ORO (~1)

En la ribera del arroyo descansan los restos negruzcos de una carreta destrozada. A su alrededor se esparcen los huesos, armaduras destruidas y armas oxidadas de cuatro enanos.

Si se busca en las proximidades, un destello delatará un objeto hundido en el agua medio oculto entre los cantos rodados del lecho del río. Se trata de un martillo de oro macizo lleno de runas (ver trasfondo anteriormente detallado al principio del módulo).

Los enanos fueron despedazados por el dragón mientras huían. Antes de morir, Godrin arrojó el martillo al fondo del arroyo.

Este encuentro es obligatorio, ya que tiene implicaciones en el final de la aventura (sí, ya advertíamos que esta es una aventura lineal, un tanto atípica en la línea *Clásicos de la Marca*).



## MARTILLO RÚNICO DE ORO MACIZO

Reliquia enana

Daño: 1d8+2

Especial: blandido por un enano, +1d8 daño sónico adicional y TS contra parálisis o se es derribado.



## 7.G TRUENO LEJANO (~1)

A la vuelta de un meandro, observáis una lucha desigual: cinco trasgos montando lobos han rodeado a un joven centauro herido y están cerrando un círculo mortal a su alrededor.

Los AJs disponen de un asalto de sorpresa para caer sobre trasgos y lobos.

### TRASGOS JINETES DE LOBO (5)

CA: 6 (13); DG: 1 (10 PG); Movimiento: 15 metros (montados); Ataque: 1 lanza o arco corto; Daño: 1d6 (7/12/20) o 1d6 (15/30/50); Salvación: G1; Moral: 6 (9); Alineamiento: Caótico; PX: 15.

### LOBOS GIGANTES (5)

CA: 6 (13); DG: 4+1 (26 PG); Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d4; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 150.

### CENTAURO GUERRERO NIVEL 2

CA: 5 (14); DG: 4 (30 PG); Movimiento: 18 metros; Ataque: 3 (2 pezuñas y arma); Daño: 1d6/1d6/1d6 lanza; Salvación: G4; Moral: 8; Especial: Cargar daño x2; Alineamiento: Neutral; PX: 150.

Cuando acaban con los humanoides, el centauro se presenta como Trueno Lejano y declarará solemnemente su gratitud, está en deuda con ellos.

Trueno Lejano puede ayudarles de varias formas:

- Confirma la existencia de un antiguo fuerte siguiendo el curso del arroyo.
- Se presta voluntario para llevar un mensaje al fuerte del Oxus, e incluso para transportar a Neila si está herida.
- Les entregará su arco de cazador, un arco enorme que para usarlo hace necesario tener FUE 16 o superior y lanza flechas que infligen 1d12 de daño. El carcaj dispone de 2d4 flechas.

En ningún caso se unirá al grupo para encerrarse en el fuerte, ya que prefiere luchar en campo abierto. Sea como fuere, el centauro tendrá un final trágico a manos del caudillo orco, (ver **9.d Perder toda esperanza**).

Tras este encuentro, el grupo llegará a la fortaleza.

Es hora de hacer recuento de los *puntos de tiempo* conseguidos, que serán 1d6 + bonificadores acumulados.

El resultado determinará la cantidad de medidas de defensa que los AJs podrán preparar antes de la llegada de la horda.





## 8. LA ÚLTIMA FRONTERA

Llegáis a los restos de un viejo puente de madera. En la ribera izquierda se encarama un viejo fuerte delimitado por una maltrecha empalizada de troncos.

La puerta está destruida, y en su interior se vislumbran algunas cabañas. Sobre el conjunto destaca una maciza torre de piedra.

En este escenario, los AJs primero deben explorar y familiarizarse con el plano para descubrir las fortalezas y debilidades del enclave.

Posteriormente los AJs elegirán las medidas de defensa que prefieran antes del ataque. Podrán disponer tantas defensas como *puntos de tiempo* hayan acumulado.

Además, durante la exploración podrán hacerse una idea de qué acabó con la villa e incluso usar esta información para mejorar sus defensas (ver **2. Trasfondo**). El narrador puede introducir ayudas adicionales en función del desarrollo de los encuentros anteriores.

### 8.A EXPLORACIÓN E INVENTARIO

Conforme os adentráis en la fortaleza, apreciáis restos negruzcos de un gran incendio sobre la empalizada y las cabañas. El único edificio que parece entero es la torre.

Restos de carretas desvencijadas se amontonan en el patio de armas formando un embudo hacia la puerta.

Localizaciones dentro de la fortaleza:

#### 1. VIEJO PUENTE ABANDONADO

El puente de madera que unía las dos orillas está destruido, impidiendo el paso de carretas.

#### 2. GARITA DE GUARDIA DERRUIDA

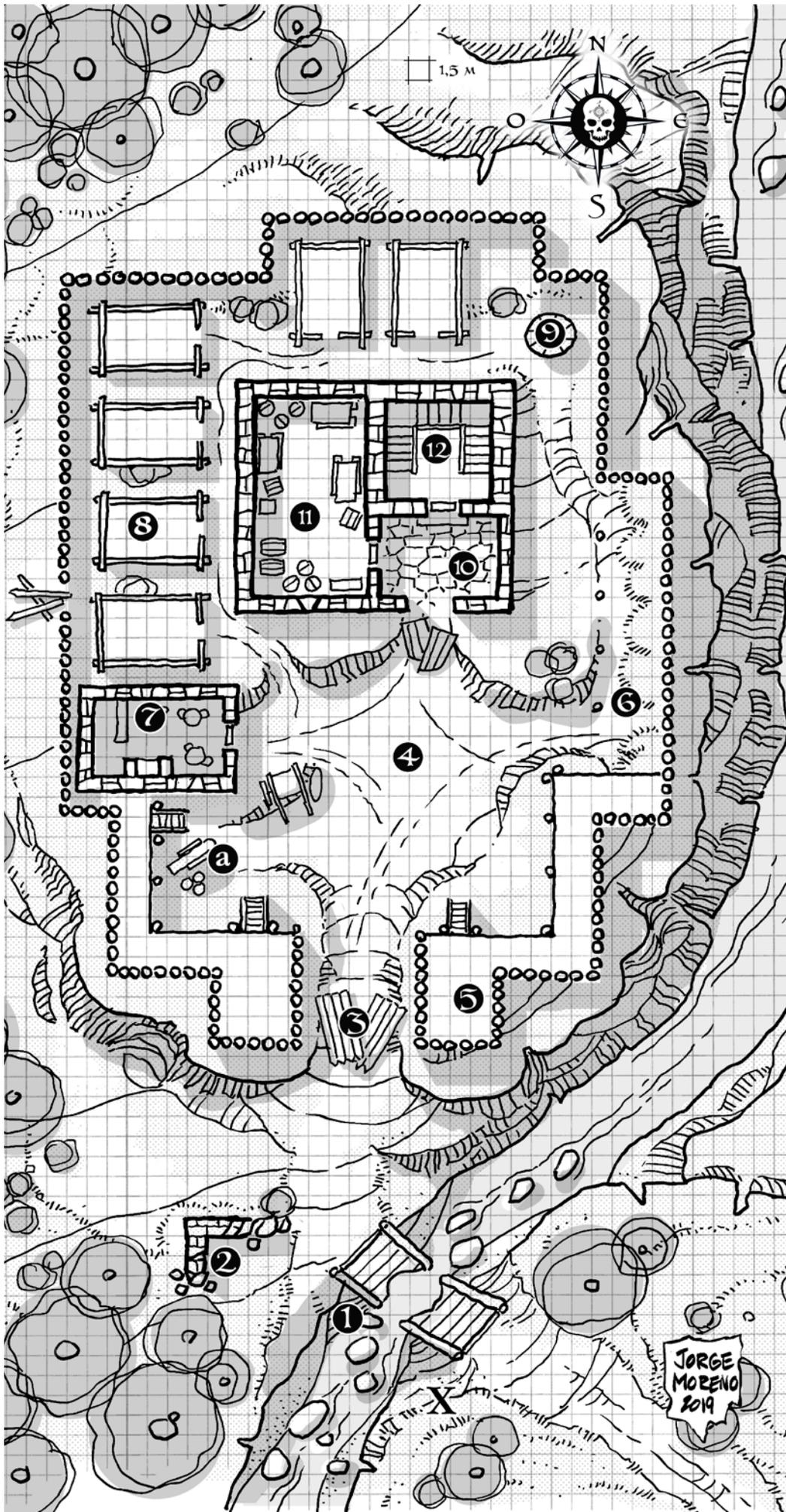
Este pequeño edículo de piedra era la antigua aduana donde se cobraba peaje para cruzar el puente. Solo quedan los cimientos y un montón de sillares dispersos.

#### 3. PUERTA PRINCIPAL

Las dos hojas de madera cuelgan desvencijadas de los goznes. Algunos troncos se acumulan en el acceso.

#### 4. PATIO DE ARMAS

Bajo el camino de ronda de la empalizada, en el punto señalado como «a» hay una vieja bombardita de factura enana. Parece intacta.



### 5. EMPALIZADA

Una empalizada de troncos afilados rodea el enclave. Está dañada en algunas secciones (a determinar por el narrador). En la parte frontal dispone de un camino de ronda y sendas atalayas protegen la puerta.

### 6. ESTABLOS

Un tejado de madera se adosa al lado este de la empalizada para albergar los establos.

### 7. POSADA

El tejado se desplomó sobre el salón hace tiempo. Vigas calcinadas de madera y tejas de barro se amontonan en su interior.

### 8. CABAÑAS

En el perímetro este de la empalizada se amontonan cabañas de troncos de madera. Todas han sufrido daños por fuego.

### 9. POZO

En la esquina noreste hay un pozo de agua dulce conectado con el arroyo que discurre a los pies de la fortaleza.

En función del desarrollo de la aventura, el narrador puede usar el pozo como vía de escape. Pero esto no debería ser evidente.

### 10. PATIO INTERIOR

Un pequeño patio empedrado que da acceso a la armería y el campanario. Está rodeado por un muro de piedra de 3 m y se accede a él por un arco ojival. Las puertas están dañadas.

### 11. ARMERÍA

En el núcleo principal, hay un edificio bajo que contiene el arsenal de la fortaleza.

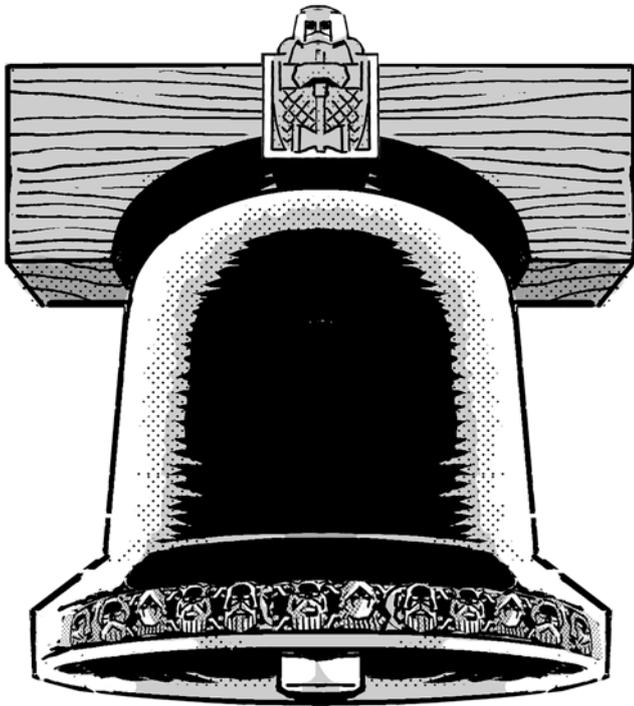
### 12. CAMPANARIO

El único edificio de piedra de la fortaleza está compuesto por un pequeño patio, un edificio de una planta y una torre cuadrada de dos pisos que preside el conjunto.

La torre dispone de una zona hueca en el segundo piso que se abre al exterior en forma de ventanales rematados por arcos de medio punto cerrados con rejas.

La puerta de la torre está atrancada. Para acceder a la misma caben dos opciones: echar abajo la puerta o escalar hasta la reja e intentar forzarla.

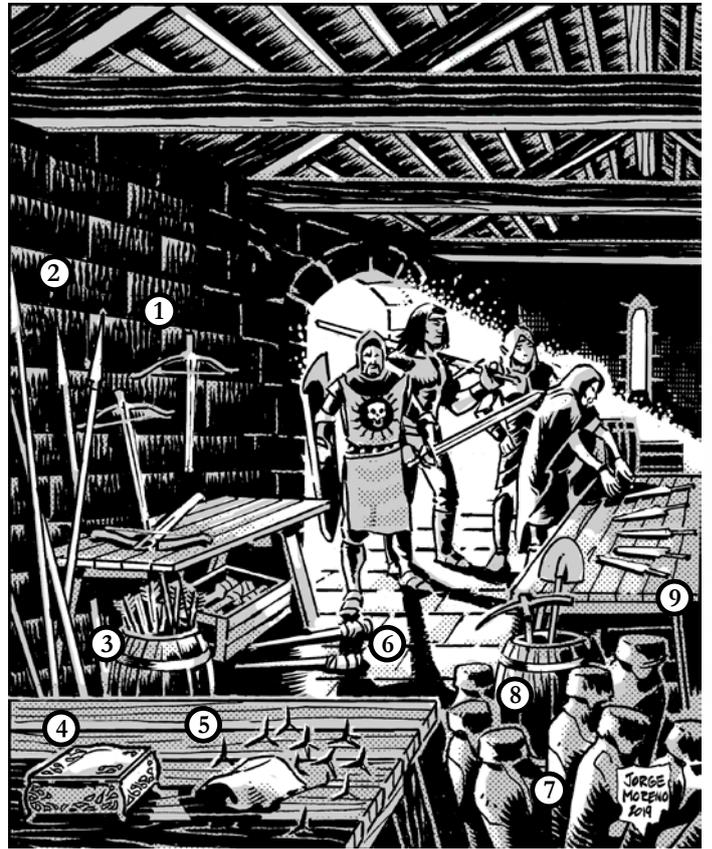
En su interior hay una escalera que asciende en 3 tramos hasta una plataforma superior donde flota una gran campana negra.



Una observación próxima permitirá advertir que la campana no es negra, sino que está cubierta de hollín, y realmente es una campana de oro macizo bastante impresionante. Su superficie está cubierta de runas, y flota en su posición sostenida por alguna clase de magia.

El portador del martillo de oro sentirá que este parece vibrar en armonía con la campana y la atracción entre ambos objetos.

Cualquier roce por pequeño que sea activará la campana, generando una vibración sorda, similar a un pulso electromagnético, aunque aparentemente no ocurrirá nada.



Esta onda se extenderá por el valle y llegará a los salones de los Picos de los Tragos y más allá, despertando a Lllamarada (ver 10. **Con las botas puestas**).

Si los AJs se niegan a tocar la campana, el narrador puede solicitar una TS contra conjuros al portador del martillo para resistir el impulso de tañerla.

Por otra parte, golpear la campana es adictivo, porque infunde al portador y sus compañeros un efecto de ardor guerrero equivalente a los de una poción de heroísmo (+2 niveles extra a efectos de ataque y puntos de golpe adicionales).

Atalaya

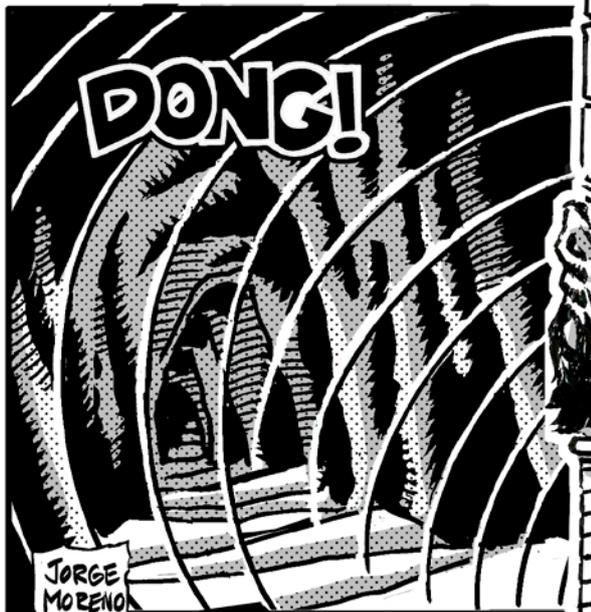
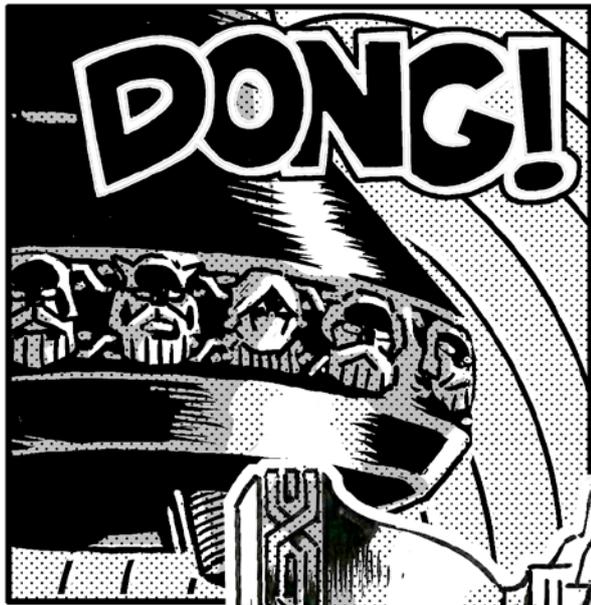
Patio de armas

Armeria

Campanario

Cabañas





JORGE MORENO 2019

La armería está repleta de objetos útiles para la defensa:

1. 6 ballestas pesadas y 20 virotes.
2. 10 jabalinas.
3. Flechas (30) y virotes (20).
4. Cajita de plata labrada con 3 pociones de curación. Se necesita una prueba de Abrir Cerraduras para abrirla.
5. Abrojos suficientes para 9 m<sup>2</sup> (6 casillas).
6. 15 antorchas
7. 5 ánforas de cerámica llenas de aceite.
8. 4 palas, 3 picos y 8 hachas.
9. 10 cuchillos.
10. 5 rollos de cuerda 30 metros cada uno.
11. 100 clavos.

## 8.B PREPARACIÓN DE LA DEFENSA

Concluida la exploración, los AJs elegirán los recursos que podrán emplear para establecer las medidas de mejora canjeando los *puntos de tiempo* conseguidos.

Por ejemplo, si el grupo consiguió 6 puntos de tiempo tras sumar 1d6+bonificadores acumulados, podría canjearlo por 6 puntos de medidas de defensa con la combinación que quieran.

A continuación, se listan las posibles medidas defensivas con su coste asociado:



- **Detectar los puntos débiles** de la empalizada (+1)  
El narrador señalará las posibles brechas en la empalizada.
- **Reforzar la empalizada** con rocas (+1)  
Permite cerrar de forma provisional las brechas detectadas.
- **Socavones** (+1)  
Permite minar la zona del acceso para dificultar la movilidad del enemigo en el patio de armas. Su movimiento se divide a la mitad.
- Preparar **barricada** con restos de carretas o con estacas con los maderos carbonizados (+1)
- Ralentiza el avance enemigo mientras los AJs les acribillan a flechas. Retirar la barricada lleva 1d4 asaltos o solo 1 si lo hace el gigante.
- **Fosos ocultos** con palos, pieles secas y hojarasca (+2)  
Permite disponer trampas de foso en 7 casillas a elección de los AJs. El daño por caída será de 2d6.
- Tomar una **posición aventajada** aprovechando la altura del campanario para usar armas a distancia (+1)
- **Iluminar el perímetro** interior del fuerte (+1)  
Permite disponer balizas con antorchas por todo el perímetro interior de la empalizada, lo que facilita la visión durante la noche.
- **Posicionar la bombard**a para un único gran disparo de metralla y pólvora (+2)  
Permite un único disparo de metralla a bocajarro, similar a un cono de 6 casillas desde la boca de la bombard. Daño: 2d10.  
Si se usa por segunda vez, existe peligro de explosión acumulable del 10%.
- Arrojar **aceite hirviendo** (+1)  
Causa 1d10 PG de daño y se extiende en un área de 5 casillas.
- **Foso de aceite** para ignición (7 casillas) (+1)  
Cualquiera que pase por una de estas casillas quedará impregnado de aceite. El aceite ardiendo causa 1d6 de daño / asalto.
- **Trampa de cuerdas** (+1)  
Permite tender una cuerda oculta entre dos puntos con riesgo de tropiezo. Daño: 1d6 y derribado.
- **Trampa de ballesta** (+1)  
Permite instalar hasta 4 ballestas armadas para reaccionar ante alguna acción; por ejemplo, abrir una puerta. Daño: 1d8.
- **Abrojos** (+1)  
Permite sembrar un área de diez casillas con púas de hierro. Daño: 1d4 por casilla atravesada.

Para finalizar los preparativos de defensa, conviene programar los movimientos del grupo, por ejemplo: primera línea de defensa sobre la empalizada, activar trampas, replegarse al fortín, etc.

## 9. ASALTO DE LA HORDA

Finalmente, con un eco de tambores, la horda de humanoides se extiende frente a la fortaleza.

Los jinetes orcos rodean la fortaleza buscando puntos débiles y un enorme gigante se interna en el bosque. Un gran orco montado en un enorme lobo negro lanza un desafío gutural y dirige el asalto.



A su lado, un pequeño trasgo enlutado monta una hiena.

### COMPOSICIÓN DEL EJÉRCITO:

1. El caudillo orco
2. El chamán
3. Surtur, el gigante de fuego
4. Jinetes de lobo (10)
5. *Berserkers* orcos (10)
6. Arqueros trasgos (10)
7. Infantería orca (15)

El número de enemigos se considerará infinito (oleada tras oleada) si la aventura se desarrolla como está prevista y se cuenta con el Deus ex machina del final. En el caso de que el narrador prescinda del dragón, se aplicará el número de enemigos indicado entre paréntesis.

El ataque se descompone en los siguientes encuentros, de dificultad creciente. Su sucesión debería obligar a los AJ a replegarse hacia el campanario.

### 9.A LLUVIA DE FLECHAS

Cuando callen los tambores, los arqueros trasgos lanzarán una andanada de flechas que inicia el combate. El narrador tirará 1d6 por asalto. Con un resultado de 1 o 2, los AJ reci-

rán un ataque de 1d6 flechas (el narrador determinará al azar a quién golpean) que les causarán daño de forma automática a menos que el objetivo se encuentre a cubierto.

### LLUVIA DE FLECHAS (1-2 EN 1D6)

1d6 flechas; Daño: 1d4 por flecha (es automático si no se dispone de cobertura).

Algunas de estas flechas pueden ser incendiarias y caerán sobre las edificaciones provocando pequeños incendios.

### 9.B ATAQUE FRONTAL

Los *berserkers* orcos se adelantan, lanzan las hachas contra la empalizada creando una escalera y tratan de subir por ella entre alaridos.

### BERSERKERS ORCOS (10)

CA: 7 (12); DG: 5 (12 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1; Daño: 1d6+1 hacha de mano; Salvación: G1; Moral: 12; Especial: Alineamiento: Caótico; PX: 50.

### 9.C ESCARAMUZA DE JINETES LOBO

Aprovechando la distracción en la parte frontal, un grupo de trasgos trata de abrirse paso por una de las secciones dañadas



de la empalizada con el objetivo de sorprender por la espalda a los héroes. No son especialmente valientes y huirán si se les presenta una resistencia firme.

#### ORCOS JINETES DE LOBO (4)

CA: 6 (13); DG: 1 (10 PG); Movimiento: 15 metros (montados); Ataque: 1 lanza o arco corto; Daño: 1d6 (7/12/20) o 1d6 (15/30/50); Salvación: G1; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 15.

#### LOBOS GIGANTES (4)

CA: 6 (13); DG: 4+1 (26 PG); Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d4; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 150.

### 9.D PERDER TODA ESPERANZA

Durante un receso del combate, escucharán un grito desgarrador. Trueno Lejano ha sido capturado y es empujado entre golpes hacia el caudillo orco.

Si Neila está con el grupo palidecerá, los AJs deben entender que están solos y no recibirán ayuda (ver Trueno Lejano 7.g). Finalmente, el caudillo orco acabará con el sufrimiento del centauro delante de los AJs para provocarles.

### 9.E EL GIGANTE APARECE

Tras varios intentos fallidos, o si algún AJ es especialmente letal en sus ataques a distancia sobre la horda, el gigante surgirá del bosque con sendos troncos, les prenderá fuego y arrojará uno contra el personaje. Luego cargará contra la puerta usando el otro tronco como ariete. El gigante es orgulloso y no cederá hasta conseguir echar la puerta abajo.

#### SURTUR, EL GIGANTE DE FUEGO (1)

CA: 4 (15); DG: 11+2 (50 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 hacha de batalla o tronco incendiado; Daño: 4d6 o 3d6; Salvación: G11; Moral: 9; Especial: Cualquier arma metálica que impacte contra el monstruo comienza a corroerse; Alineamiento: Neutral; PX: 2000.

### 9.F REPLIEGUE

Cuando la puerta caiga, la horda se arrojará en tromba al interior y los AJs deberían activar sus trampas y retirarse a la segunda línea de defensa.

El propio caudillo encabeza el ataque asistido por el chamán trasco y su magia salvaje.

#### UGRUK GRAC, GRAN CAUDILLO ORCO

*Guerrero 5º nivel*

CA: 3 (16); DG: 5 (35 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1; Daño: gran hacha 1d8+2; Salvación: G5; Moral: 11; Alineamiento: Caótico; PX: 400.

Ugruk es un orco maduro curtido en mil batallas que guarda gran parte de la fuerza de su juventud, pero también es cauto y no se sacrificará sin motivo. Le acompaña su fiel lobo (usar las estadísticas de lobo gigante con el doble de PG).

#### STRUK, CHAMÁN TRASGO

*Mago 3º nivel*

CA: 7 (12); DG: 3 (15 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1; Daño: 1d4 colmillo; Salvación: M3; Moral: 8; Especial: Conjuros; Alineamiento: Caótico; PX: 300.



Conjuros preparados: nivel 1 (2): *telaraña, proyectil mágico verdo-so*; nivel 2 (1): *invisibilidad*.

Struk es taimado y malvado, pero no tonto, disfruta sorprendiendo a sus enemigos o inmovilizándolos para luego ensañarse. Si se ve sorprendido en un combate cuerpo a cuerpo interpondrá a su hiena.

### 9.G ÚLTIMA TRINCHERA

El asalto final se producirá en el campanario, donde los AJs sienten la euforia que emana de la campana.

En este punto cada AJ deberá luchar por su vida contra orcos y trasgos que se amontonan en la escalera tratando de alcanzarles. Si el gigante sigue vivo, tratará de abrirse hueco a través del muro.

Si han tocado la campana con antelación, justo antes del fin ocurrirá lo inesperado.



JORGE  
MORENO  
2019



## 9.1 CON LAS BOTAS PUESTAS

Cuando los AJs den todo por perdido, peleando por cada peldaño del campanario, ocurrirá la siguiente secuencia de acontecimientos:

- Un repentino cambio de presión y sensación de succión en el aire (pasada del dragón).
- Se oirán gritos de pánico y confusión de los orcos a los pies de la torre.
- Un infierno de calor, azufre y napalm se desatará sobre el campanario, penetrando por la cubierta y ventanas, derretiendo hasta la piedra (tirada de salvación contra aliento de dragón aplicando una reducción de 1/8 del daño por estar protegidos por la cubierta de campanario).
- Los orcos huirán aterrorizados.
- Desde la ventana, los AJs pueden ver cómo el dragón se abate sobre el ejército de humanoides derramando muerte por doquier.

Finalmente, los AJs deben entender que:

- El dragón provocó la ruina de la Última Frontera.
- La campana ha atraído al dragón.
- Enfrentarse al dragón tras la batalla es una muerte segura.
- El ejército orco es una distracción perfecta para huir.

Durante la huida, los AJs podrán cruzar una mirada cargada de odio con el caudillo orco, que se pierde en la oscuridad sobre su lobo mientras sus seguidores son masacrados por el dragón.

No obstante, si algún grupo de AJs prefiere enfrentarse al dragón, se adjuntan sus estadísticas a continuación:

### LLAMARADA, EL DRAGÓN ROJO

CA: -1 (20); DG: 10 (60 PG); Movimiento: 9 m/24 m volando; Ataque: 3 o 1 (2 zarpazos, 1 mordedura o aliento); Daño: 1d8/1d8/4d8 o especial; Salvación: G10; Moral: 10; Especial: Aliento de dragón cono de fuego 27x9 m; daño igual a los puntos de golpe actuales del dragón; Alineamiento: Caótico; PX: 3.100.

En función del desarrollo, el narrador podría ajustar la dificultad añadiendo heridas al dragón, o trabándolo en combate singular con el gigante, etc.

## 10. SEMILLAS DE AVENTURA

Finalmente, si los AJs consiguen sobrevivir, es posible que decidan establecerse en la fortaleza durante algún tiempo. En ese caso, se irán tejiendo a su alrededor distintas tramas que responderán a los acontecimientos que han puesto en marcha sin saberlo.

### UN NUEVO AMANECER

Cuando lleguen noticias de lo acaecido en la vieja fortaleza, las autoridades del fuerte del Oxus enviarán un destacamento para restablecer la fortaleza como puesto avanzado y casa de postas. Esto producirá un efecto llamada sobre aventureros y colonos, que poco a poco irán poblando la fortaleza.

Mientras se establece una guarnición, los AJs serán nombrados responsables de la zona

### LA VENGANZA DEL CAUDILLO

El ataque del dragón truncó la venganza sobre los aventureros, pero este revés no hace sino acrecentar el odio hacia ellos del caudillo orco. A partir de ahora es un asunto personal acabar con los aventureros, así como arrasar la fortaleza, así que ha enviado mensajeros a los Picos del Trasgo buscando una alianza con ellos.

### EL HONOR DEL CLAN

La señal de la campana tampoco ha pasado desapercibida para el pueblo enano. Los maestros rúnicos han oído la llamada del mazo y la campana, y se aprestarán a recuperar la reliquia.

La semana posterior al asalto, se presentará en la fortaleza un grupo de enanos buscando pistas sobre la campana. Pagarán una elevada suma por un informe detallado sobre la campana, el martillo y el dragón.

### LA GRAN MARCHA

Trueno Lejano, el centauro vagabundo, realmente era el hijo de Viento del Oeste, el gran jefe de los centauros. Ciego de dolor al recibir la noticia de la muerte de su hijo, ha ordenado la gran marcha de las tribus contra las poblaciones humanas de la pradera. La única manera de evitarlo sería aclarar la autoría de su muerte.

### EL SUEÑO DEL DRAGÓN

Finalmente, Lllamarada, el dragón rojo, ha salido de su letargo y se convertirá en un quebradero de cabeza para toda la región.

De momento el dragón yace enroscado a la campana de oro macizo en el interior de los salones de los Picos del Trasgo.



# APÉNDICE

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

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

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

vación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

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

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

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

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



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

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

### Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Nirmala*, *Robleda*, *Marvalar*, *Gagendra*, *Rangaraján*, *Fistan*, *Sundar* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

### Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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



# LA ÚLTIMA FRONTERA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4

En esta aventura trepidante, en una lucha constante contra el tiempo y un enemigo implacable, protagonizaremos una desesperada huida frente a un enemigo muy superior en número a través de territorio hostil, hasta una vieja fortaleza abandonada en el páramo, donde deberemos resistir un asedio implacable defendiendo ferozmente la posición. La Última Frontera es una aventura lineal y cinematográfica, ideal para jugar en una única sesión o en jornadas.



**Labyrinth Lord**  
Compatible Product



**LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE**

