



EL TUMULO DEL REY ORCO



Una aventura para la Marca del Este por el Contemplador

INTRODUCCIÓN

Esta aventura está pensada para un grupo de cuatro aventureros de nivel 3 a 4 (tomado como base un Guerrero). Si bien puede ser jugada de forma independiente, la aventura puede ser usada como un encuentro adicional en la Trilogía de la Orden del Libro, en especial en su segunda entrega, Planes Oscuros. Así, se han usado algunas ideas que en ella aparecen así como el mapa que describe su entorno.

LA HISTORIA HASTA AHORA:

El DJ debe leer:

“Hace dos días llegó hasta las puertas de Robleda un joven de no más de trece años de edad, cuyo estado de salud oscilaba entre lo lamentable y lo preocupante. Su cuerpo, sucio, ensangrentado y magullado, se veía cubierto por ropajes raídos y arañados, muy semejantes a meros harapos. Sin embargo el niño, de clara ascendencia Visirtani (como así revelaban sus facciones) decía provenir de Visirtan, de una de las tribus nómadas que moran cerca del río Al-Hayat. El desgraciado joven afirmaba ser el primogénito de un importante Jeque de estas tierras cuya mayor riqueza se basaba en la exportación de Hierba de Cora, cuyo uso como alucinógeno es muy valorado entre los chamanes de las tribus nortañas. Este motivo, es el causante de que periódicas caravanas surjan desde los territorios del Al-Hayat con destino a las tierras bárbaras del norte del Gran Pantano y el Tauro, cargadas con fardos de esta hierba tan deseada. La ruta, cruzaba el gran pantano a través de una senda paralela al Arroyosauce que continuaba hasta su desembocadura en las costas del mar de Esmeril, desde donde debía seguir el perfil de esta en dirección a las fronteras con las naciones orcas.

Sin embargo, la caravana nunca llegó hasta su destino.

En algún lugar del Gran Pantano la caravana se perdió, no llegando jamás a ver la costa del mar

de Esmeril. Según el joven, durante una noche, acampados en al rivera del Arroyosauce donde este bordea las Quebradas de la Cienaga, vieron como su campamento era asaltado por un ejército de murtos vivientes que parecieron surgir de la nada. Su ataque fue feroz y cruel, no hubo piedad ni descanso alguno para los desprevenidos comerciantes, que en todos sus viajes nunca habían encontrado un problema real.

El joven, cuyo nombre era Al-Quesef, consiguió escapar con vida gracias al sacrificio de su propio padre, si bien su viaje hasta la civilización se convirtió en una auténtica pesadilla.

En condiciones normales, las autoridades de Robleda no hubieran dedicado más tiempo al muchacho que asegurarse de su regreso a Visirtan con una pequeña patrulla del ejército de la ciudad. Sin embargo una cuestión de mayor importancia estaba involucrada en esta situación. El Jeque, un hombre llamado Hasef-Il-Hasar, debía ceder parte de sus beneficios en estas caravanas al tesoro del Califa (Una suerte de líder e Imán en una sola figura) de Visirtan, el gran Bashir Din Vaziri, que oscilaba entre el veinte y el treinta por ciento dependiendo de si se encontraban en la época de crecidas (el momento en que los picos Uhub se deshuelan) o no. Desgraciadamente para el Jeque, se habían detectado irregularidades en el pago de este porcentaje en las últimas recaudaciones, por lo que el Visir de Palmira, quien se encarga de recaudar el porcentaje, decidió enviar como miembro adicional de la caravana, a un hombre de avanzada edad llamado Abdel, miembro del Amil (la casta de funcionarios que administran el reino bajo las órdenes de los visires; en este caso concreto el tesoro del Califa), para que velara por los intereses del reino.

Este hecho cambiaba por completo la situación para Robleda, pues una negativa a prestar ayuda a un miembro del Amil podría suponer una situación de afrenta para el propio Bashir Din Vaziri, por lo que el rescate, o al menos la investigación de su destino, se ha convertido en preferente para la ciudad.



Así, habéis sido encargados de investigar el extraño suceso, y si es posible rescatar al miembro del Amir, o al menos sus restos para que reciban la sepultura que Isthar manda."

LA VERDAD TRAS LOS TERRIBLES SUCESOS:

El ataque al campamento que la caravana había levantado no fue fortuito, fruto de un grupo de muertos vivientes que hubiesen deambulado hasta dar con los Visirtaníes. La desgracia quiso que el grupo de mercaderes se detuviese a escasos trescientos metros de un antiguo túmulo que se encuentra oculto entre las rocas de las quebradas. Su acceso, una gran puerta de metal herrumbrosa, se encuentra oculta entre la maleza y la piedra, por lo que la breve exploración que los exploradores de la caravana realizaron, no la detectó.

El antiguo túmulo, un sistema de mazmorras que se encuentra excavado en la tierra, es el lugar de descanso de un antiguo Rey Orco que otrora habitara las tierras del norte del Gran Pantano y que se convirtiese en un paladín de Orcus. Este ser, llamado Bolgart, llegó desde los territorios al norte del Tauro, se convirtió en el azote de las tribus que moran en estos parajes hasta que una unión entre hombres de los pantanos y los hombres lagarto consiguió herir de muerte al furibundo ser. Algunos de sus seguidores, los que le consideraban un auténtico avatar de Orcus, le enterraron junto a los soldados de su ejército que habían caído junto a él.

Desgraciadamente para los Visirtaníes el rey Orco no estaba dispuesto a que un hecho tan burdo como la muerte fuese a acabar con sus planes de saqueo y poder. Así, imbuido por un odio casi demoníaco, se alzó como un no muerto gracias al poder de Orcus, quien le concedió una segunda oportunidad a cambio de una sola cosa, que sembrara el mundo de destrucción.

Así, cada noche, cuando el Sol se esconde y Espectra (la luna) reina en la oscuridad de la noche, el Rey Orco abre las puertas de su túmulo y holla

la tierra con su ejército de orcos no muertos en busca de toda presa viva que pueda ser destruida mientras la noche mora y el sol está escondido.

De esta forma el destino de los Visirtaníes fue la muerte, aunque aun alguien vive, y su presencia hará que los aventureros desciendan al Túmulo del Rey Orco, enfrentándose al poder un no muerto animado por el Odio y la Cólera.

EL VIAJE AL GRAN PANTANO.

El lugar donde los Visirtaníes acamparon y posteriormente fueron atacados por los Orcos No Muertos, está marcado en el mapa adjunto El Gran Pantano, con una X. Encontrarlo no será un gran problema para los aventureros pues como bien contó el joven hijo del Jeque, la caravana simplemente seguía el cauce del Arroyosauce.

Sin embargo viajar por el Gran Pantano no es una tarea fácil aun siguiendo las rutas de comercio. Hay que tener en cuenta que el cauce de un río implica pastos verdes a su alrededor, lo que se traduce en grandes masas de herbívoros, que finalmente repercute en la presencia de carnívoros, auténtico problema para los aventureros. Así, el viaje hasta dar con los restos de la caravana requerirá atravesar zonas altamente peligrosas. De esta forma, por cada día de viaje que los aventureros dediquen a cruzar el Gran Pantano, el DJ deberá hacer una tirada en la tabla correspondiente, según quiera representar Peligros Naturales o Monstruos Errantes.

Para este viaje se usará el mapa del Gran Pantano aparecido en la aventura Planes Oscuros de la editorial Holocubierta que puede conseguirse en su propia página web a mayor resolución. Cada hexágono del mapa equivale a un día de viaje, lo cual requerirá consumir 1 Ración por cada aventurero. Si los jugadores se quedasen sin raciones, bien por no llevar o bien porque se hayan demorado demasiado, sufrirán un penalizador permanente de -2 a cualquier prueba hasta que pueda comer decentemente.



Monstruo Errante

Resultado en 1d12	Efecto
1	Lagarto Rayado Gigante del Gran Pantano
2-4	Bandada de Stirges: 1d8
5-7	Patrulla de Hombres Serpiente. Si posees la aventura Planes Oscuros, utiliza el perfil de la tribu Pies Acuáticos: 1d6+1
8	Patrulla de Hombres Serpiente. Si posees la aventura Planes Oscuros, utiliza el perfil de la tribu Dunas Negras: 1d4+1
9-11	Ankheg: 1d3
12	Manada de Deinonychus: 1d6

Peligros Naturales

Resultado en 1d6	Efecto
1-2	Vegetación espesa: Los aventureros tardan 1 día adicional en cruzar esta sección del pantano
3-4	Lluvia torrencial: Los aventureros se ven sorprendidos por una fuerte tormenta que les impide continuar, debiendo dedicar el resto del día a buscar refugio. Los aventureros tardan 1 día adicional en cruzar esta sección del pantano. Además, existe un 30% de posibilidades de que el refugio encontrado sea la guarida de un monstruo del pantano (realiza una tirada en la tabla de Monstruos Errantes).
5-6	Catarata traicionera: Los aventureros se encuentran con una gran catarata que les corta el paso y les obliga a descender por su resbaladiza superficie. Pueden elegir entre realizar una prueba de Fuerza (con un penalizador igual a su valor de carga dividido entre diez) o de Escalar Muros, para descender por la catarata, o bien dar un rodeo lo que les hará perder 2 días de viaje. Si deciden descender por la catarata y fallan la prueba caerán recibiendo 2d6 PG de daño

Un Explorador podría decidir realizar una partida de caza, en cuyo caso deberá superar una prueba de Seguir Rastros en Exteriores. De superar dicha prueba conseguirá 1d4 raciones. Existe un 30% de posibilidades (resta 5% por cada nivel por encima de 3 que posea el Explorador) de que durante la caza se topen con un Monstruo Errante. Si fallan la prueba de rastreo, las posibilidades de un encuentro aumentarán hasta el 60%.



EL CAMPAMENTO VISIRTANÍ:

Cuando los aventureros lleguen finalmente a esta zona, el DJ debe leer:

“Por fin, tras varios días de viaje a través del pantano conseguís alcanzar la zona donde los comerciantes Visirtanís acamparon.

La descripción de la batalla que hizo el joven debió quedarse corta, pues los restos que allí se encuentran atestiguan una masacre sin parangón. Extrañamente, no hay cuerpo humano alguno en las inmediaciones.

Un carromato aun se mantiene en pie a escasos siete metros de la carcasa incinerada de otro vehículo de similar morfología.”

-Una prueba exitosa de Inteligencia (Detectar Rastros) por parte de un Explorador permitirá descubrir lagunas huellas aun visibles de botas de gran tamaño y pies desnudos. Entre todas ellas destaca las huellas de un ser de gran tamaño, con una pisada de treinta centímetros de longitud.

El carromato que aun permanece en pie, no es más que un vagón de madera que posee una puerta por la que puede accederse al interior de este. Un par de caballos yacen muertos cerca del carromato. Si los aventureros tratan de abrir la puerta del carromato, encontrarán que este se encuentra cerrado. Una prueba de Fuerza exitosa permitirá tirar abajo la puerta, mientras que una prueba exitosa de Abrir Cerraduras permitirá forzar el cerrojo de la misma. En el interior del carromato se encuentra el único superviviente de la matanza. Cuando los aventureros accedan al interior, el DJ debe leer:

“En el interior del carromato encontráis a un hombre de piel morena que os mira con terror. Su cuerpo, cubierto de manchas de sangre y hematomas se encuentra cubierto por unas finas sedas rojizas ahora muy deterioradas. Con una mirada de súplica, os dice:

-Por Isthara... No me mateéis.

El hombre, rompe a llorar de forma inconsolable.”

Si los aventureros consiguen superar una prueba de Carisma, el hombre se tranquilizará y se presentará como Azim “aquel que defiende”, la escolta personal de Abdel el miembro del Amil que el Visir envió para cerciorarse de que recibían su parte de los beneficios del comerciante. Si los aventureros le preguntan sobre lo ocurrido dirá:

“Nos encontrábamos preparándonos para dormir cuando oímos un rugido proveniente del este. Nos apresuramos a desenvainar nuestras armas, temeros de que se tratase de uno de esos lagartos gigantes que aquí viven. Pero nunca imaginamos que podría tratarse de semejante locura... Eran decenas de Orcos, armados con enormes hachas y monstruosos escudos en los que aparecía grabado un rostro demoníaco. Sin embargo eso no era nada comparado con la verdadera monstruosidad que allí se desataba. ¡Juro por mis hijos que esos monstruos estaban muertos! A algunos les faltaban trozos de carne, ojos, o incluso algún brazo ¡Dioses, si algunos no eran más que esqueletos brutales que gritaban de manera horrenda!- El visirtaní pierde durante unos segundos su aparente tranquilidad y os dedica una mirada cargada de miedo- Los mataron... A todos. Yo conseguí aguantar hasta que llegó el sol. En ese momento las criaturas parecieron retirarse entre gritos de dolor y furia mientras. Desde entonces he permanecido oculto en este carromato alimentándome de nuestras raciones y rezando por un milagro.- El hombre os mira con ojos anhelantes y añade- ¿No lo comprendéis? ¿Acaso no habéis visto que no hay cadáveres hay fuera? ¡Se los llevaron! No sé que querrían de ellos pero se llevaron hasta el último cuerpo, incluido el de mi señor Abdel. Tenéis que recuperarlos... Su cuerpo debe descansar como Isthara manda...”

Los aventureros deben llevar de vuelta los restos de Abdel a Robleda por lo que no les quedará otro remedio que viajar hasta el túmulo y recuperar-

lo. Pueden decidir que Azim se una al grupo y les ayude en su búsqueda, en tal caso este dirá:

“Será un honor para mi poder redimirme tras mi vergüenza. Le fallé una vez, no lo haré ahora.”

Si los aventureros inspeccionan el área encontrarán:

- Una espada larga +1
- Cinco pociones de Hierba de Cora: Una dosis provoca un estado de locura transitoria durante el cual el portador no puede hacer más que gritar sin consuelo mientras su mente es atacada por las más extrañas imágenes. Un usuario de la magia que tome dicha poción sufrirá los mismos efectos que el conjuro de Clérigo “Visión Verdadera”. Cada uso tiene un efecto de una hora.
- Un escudo Paves: -2 a la CA. Sólo puede ser portado por Enanos (con un penalizador de 2 a cualquier acción debido a su tamaño), Guerreros y Paladines.
- Dos cimitarras de Alta Calidad: Añaden +1 al daño.
- 300 mo
- Existe un 20% de posibilidades de que encuentren al único caballo que consiguió sobrevivir a la matanza. El animal aun va equipado con la silla de monta y puede ser usado por estos.

Si un Explorador o un Elfo decide realizar una prueba de Seguir Rastros en Exterior y la supera, encontrará las huellas aun visibles de los Orcos No Muertos. Seguir el rastro conducirá hasta la entrada al Túmulo entre las Quebradas.

De no encontrar el rastro podrían seguir a Azim como guía tardando 1d3 días adicionales en encontrar la entrada. El DJ debe tener en cuenta el consumo de raciones adicional que supone la presencia en el grupo de Azim.



Azim “El Protector”

CA: 6
PG: 11 (DG: 2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 lanza
Daño: 1d8
Salvación: G1
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 15
Equipo: Lanza y Armadura Acolchada.

LA ENTRADA DEL TÚMULO:

El DJ puede leer el siguiente párrafo a modo de descripción:

“Entre las rocas de las quebradas y sus aguas frías y tortuosas, encontráis una puerta de hierro de doble batiente tan grande como tres hombres, fijada entre las rocas de una pared escarpada. Su superficie está grabada una calavera con las fauces abiertas que agarran con fuerza un tirador de hierro. Sus ojos son dos esmeraldas que brillan con una fiereza embelesadora.”

Si los aventureros inspeccionan la tierra que se encuentra en las inmediaciones de la puerta encontrarán numerosas huellas similares a las que había en el campamento.





La puerta guarda una terrible maldición para aquellos que osen abrirla. Un conjuro de Detectar Magia revelará la presencia de la maldición, siendo necesario el efecto de dos conjuros de Disipar Magia para poder eliminarla o un conjuro de Bendición para contrarrestar el efecto. Si un aventurero trata de abrir la puerta, la maldición se activará.

MALDICIÓN DEL REY LEPROSO:

DURACIÓN: Permanente

TS: Permite una TS contra Muerte

EFFECTO: La criatura que abra la puerta verá como su piel comienza a adquirir un tono violáceo, mientras grandes costras surgen en todo su cuerpo. La piel del personaje se volverá terriblemente quebradiza, dándole la consistencia del carbón. Así, desde el momento en que se vea afectado, toda herida sufrida causará el doble de daño, cualquier golpe crítico podrá causar daños masivos (el DJ debe lanzar 1d6, siendo de 1 a 3 para los brazos y de 4 a 6 para las piernas. Existe un 50% de posibilidades de perder ese miembro). La maldición sólo puede eliminarse mediante un conjuro de Bendición lanzado por parte de un Clérigo de nivel octavo o superior o por un Paladín de nivel décimo o superior. Si el conjuro es lanzado por un Clérigo o Paladín de nivel inferior, se conseguirá eliminar sus efectos durante el tiempo que dura el conjuro Bendición.

Los aventureros podrán extraer las dos esmeraldas sin activar el efecto de la maldición. Cada una de ellas posee un valor de 200 mo.

EL TÚMULO:

A lo largo de esta parte de la aventura, los aventureros podrán encontrar multitud de nichos a ambos lados de las paredes de toda la cripta, en cuyo interior, existe la posibilidad de encontrar tesoros valiosos... Aunque también pueden haber peligros en su interior.

Cada vez que un aventurero quiera inspeccionar el interior de un nicho, el DJ debe lanzar 1d8 y comprobar la siguiente tabla (en el caso de cria-

turas enemigas surgirán del interior para atacar al aventurero):

1d8	Efecto
1	Un Esqueleto Orco (Consulta su perfil más adelante)
2	Un Esqueleto Orco equipado con joyas de un valor de 3d100 mo
3	Una armadura de malla de alta calidad (otorga un bono a la CA de -1 adicional al de la armadura de malla)
4	Enjambre de Ratas (Consulta el perfil más adelante)
5-6	Nada
7	El nicho está lleno de hongos de Galaad: Este potente hongo aumenta todas las características de quien lo ingiere en 1 durante 1d3 horas. Pueden conseguir 1f8 hongos, cada hongo es un uso. Consumir más de un hongo en 24 horas causa insomnio durante 3 días con los problemas que acarrea para los magos y la recuperación de heridas) e irascibilidad (su Carisma disminuye a 3 y su Inteligencia reduce en 3 puntos).
8	Espada de Batalla (Daño 1d10+1, a dos manos)

A: LAS ESCALERAS DE ENTRADA:

El DJ puede leer a modo de descripción:

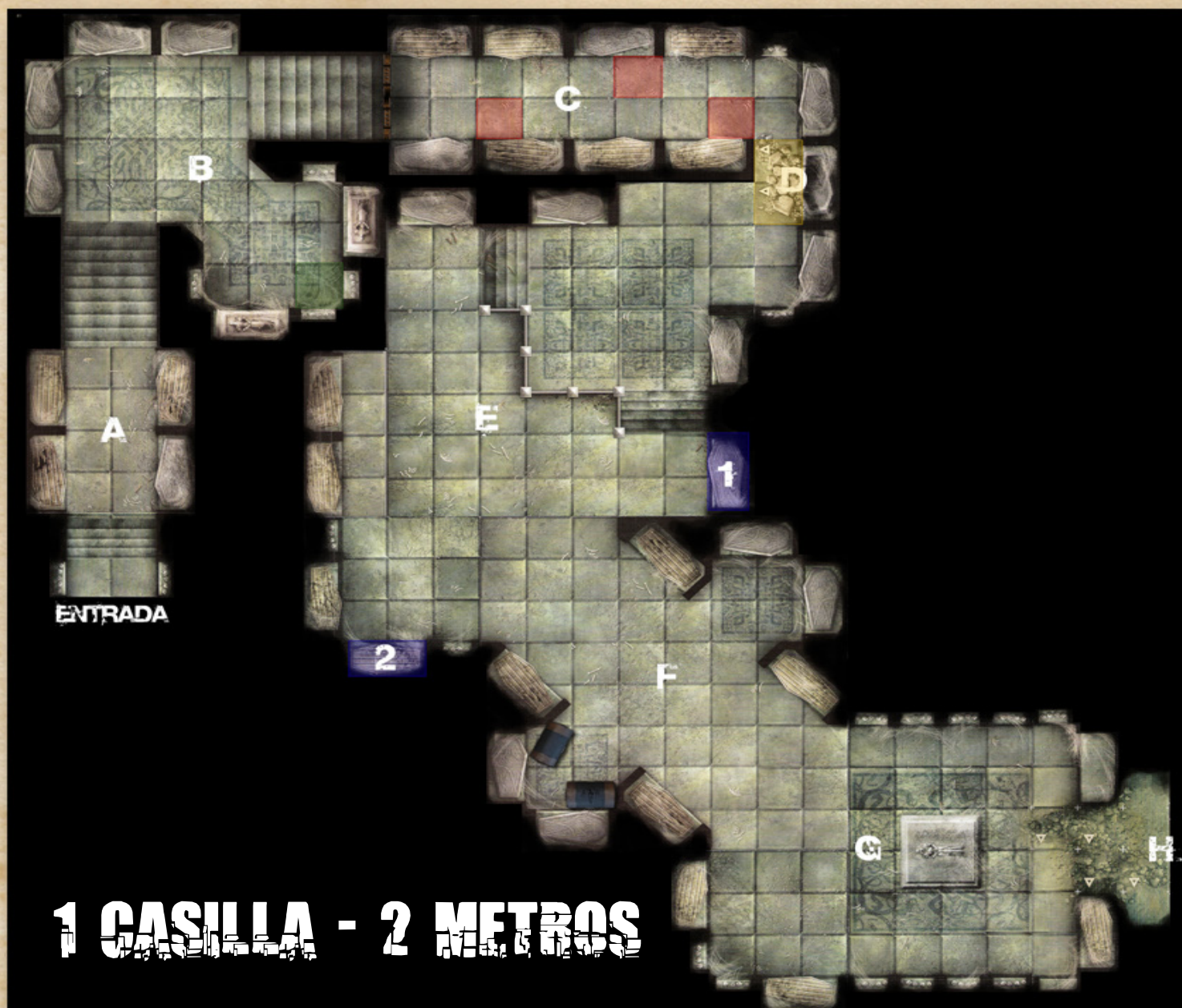
“Al adentraros en el túmulo os recibe la más densa oscuridad.

(Cuando los aventureros enciendan algún tipo de luz, continua leyendo)

Unas escaleras de piedra permiten descender por un pasillo de poco más de cuatro metros de ancho en el que os percatáis que la atmósfera es más opresiva y densa que en el exterior, propio de lugares cerrados mucho tiempo.”

Si los aventureros buscan pistas en esta zona verán rastros de tierra arrastrada desde el exterior.





1 CASILLA - 2 METROS

B: EL ALTAR DE ORCUS.

En esta sección del túmulo se encuentra un pequeño altar dedicado a Orcus (Marcado en el mapa con un recuadro verde), como custodio a los que en su interior moran. El altar en cuestión esta formado por una estructura de mármol rojo a modo de mesa de un metro de largo tras la cual se alza una estatua de piedra que representa al mismísimo Orcus. Entre sus manos sostiene una llave de oro firmemente aferrada así como un reloj de arena. Esta llave es necesaria para poder abrir la puerta que permite el paso a C.

Cuando los aventureros se aproximen al altar, el DJ debe leer:

“Sobre un altar de mármol rojo reposa una argolla de metal que puede abrirse y cerrarse gracias a una bisagra de hierro. Una inspección más detallada del altar permite descubrir una serie de grabados en la piedra y la imagen de un hombre con la argolla de metal al cuello como si de un colgante se tratase. A unos centímetros de la imagen, se encuentra una oquedad en forma de circunferencia”.

Una prueba de Sabiduría por parte de un Clérigo, un Mago o un Paladín permitirá identificar dicha estatua como una efigie de Orcus.

Un aventurero capaz de leer Vetusto (como un Mago o un Elfo) podrá leer el texto grabado en la piedra, en tal caso, el DJ debe leer:

“Una rápida lectura del mármol que aquí se muestra dice así:

-Un guerrero digno de Orcus debe demostrar sabiduría y resistencia ante el dolor, todo ello aunando en un único hombre. Demuestra que eres digno.”

Si un aventurero se pone la argolla alrededor del cuello, el DJ debe leer:

“Con un sonido seco de piedra chocando contra piedra, la estatua cobra vida mientras habla con una voz cavernosa y dura:

-Yo soy el guardián de la llave. Que podáis haceros con ella depende enteramente de que demostréis ser dignos de mi señor Orcus. Los guerreros de mi señor deben ser capaces de mantener la mente firme en la batalla, así hoy tu mente y tu resistencia serán puestas a prueba. Aquí te entrego los fragmentos del medallón de Orcus, tienes hasta que el último grano de arena caiga para reconstruir el medallón y encajarlo en esa oquedad, o el collar que llevas al cuello seccionará tu cabeza. Ahora... demuestra que eres digno.”

El DJ debe entregar los fragmentos del medallón al jugador y dejar cinco minutos al grupo de aventureros para que resuelva el rompecabezas. De no conseguirlo, el aventurero que porta el collar morirá. La utilización de un reloj de arena puede darle cierto efectismo a la partida, siendo aconsejable su uso. Si se consigue recomponer el medallón, el DJ debe leer:

“-Has demostrado tu valía. Aquí te entrego tu llave, y que la bendición de mi señor caiga sobre ti.”

El aventurero recibirá la llave del Túmulo que permite abrir la puerta que da acceso a C, así como una bendición que durará 1d3 horas y otorgará un bono de +1 a cualquier tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

La puerta que da acceso a C esta cerrada mediante magia y sólo el uso de la llave permitirá el acceso. Tres pruebas exitosas consecutivas de Fuerza



permitirán derribarla, sin embargo harán ceder el techo debido a la brusquedad de la acción, causando a todo jugador que este a menos de tres metros de la puerta, 1d20 PG de daño, pudiéndose reducir a la mitad si se supera una TS contra aliento de Dragón.

C: EL PASILLO EN RUINAS:

Este pasillo se sostiene en pie a duras penas, presentando numerosos desperfectos en paredes, suelo y techo. Tanto es así que varias zonas del suelo del mismo casi se han hundido revelando la caverna natural que se encuentra bajo esta. Así, si un jugador pisa las zonas marcadas en el mapa deberá realizar una prueba de Destreza o caerá en el foso sufriendo 1d8 PG de daño.

El DJ puede lanzar 1d6 por cada Elfo o Explorador que haya en el grupo cuando entren en la sala. Si obtiene un 6, se habrán percatado del estado tan lamentable que presenta este pasillo. Por otra parte un enano podría percatarse de los fosos de la manera habitual.

La caverna bajo el pasillo no es más que una estancia de diez metros cuadrados, húmeda y oscura, donde crecen algunos Hongos de Galaad (ver descripción anteriormente), pudiendo encontrarse 1d12 hongos.

D: EL MOHO AMARILLO:

Este estrecho pasillo es el hogar de un Moho Amarillo (Marcado en el mapa con un recuadro amarillo) que habita oculto entre las piedras que se han desprendido de las paredes de la cripta.

Moho amarillo:

CA: -

PG: 14 (DG: 2)

Movimiento: 0 metros

Ataque: Esporas

Daño: 1d6 + Especial

Salvación: G3

Moral: 0

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 25

Este ser es capaz de expulsar una nube de 3x3 metros que causa 1d6 PG de daño e impone una TS contra arma de Aliento o morirá en 6 asaltos. Sólo se ve afectado por el fuego

Cuando un aventurero pase por la zona, podrá percibir la presencia del ser con un resultado de 6 en 1d6 (5 en caso de Ladrones y Enanos).

Además, moverse por la zona cubierta de escombros reduce el movimiento a la mitad excepto en el caso de los Medianos. Cualquier aventurero que luche desde esta posición (excepto Medianos), recibirá un penalizador de 2 a sus tiradas.

El DJ debe lanzar 1d6 por cada aventurero. Con un resultado de 6 (4 o más en caso de Elfos y 5 o más en caso de Ladrones) escucharán una conversación en una lengua extraña y gutural. Esta conversación pertenece a los Guls que se encuentran profanando los cadáveres de la zona E.

E: EL FESTÍN DE LOS GULS.

Escena en honor al relato "El Modelo de Pickman"

Un gran grupo de Guls se haya en este lugar devorando los restos de media docena de cuerpos robados a los Orcos No Muertos de entre los que trajeron de la matanza de los mercaderes. Estas criaturas son seres necrófagos que moran cerca de cementerios alimentándose de la carne de los vivos. De aspecto humanoide con un rostro ligeramente canino, son seres repulsivos que se esconden en las sombras buscando entre los hogares a los niños recién nacidos que cambian por su oscura progenie, dejando su mácula oscura como un cáncer que pugna por acabar con la desdichada familia.

En este caso, la escena no podría ser más horrible, si los aventureros se han aproximado manteniendo el sigilo y sin usar fuentes de luz intensas, el DJ deberá leer:

"Una escena de pesadilla se muestra ante vosotros..."

Una grupo de seres remotamente humanoides, cuyos rostros recuerdan al de seres caninos, se alimentan de forma ruidosa y repugnante de cadáveres humanos. Los seres, hunden sus rostros en la blanda superficie del abdomen mientras que otros usan utensilios finos y cortantes para ex-

traer la carne del rostro y cráneo de los muertos.

Sin embargo, lo más terrible de todo es la variedad en las criaturas. No sólo hay criaturas claramente masculinas o femeninas, si no que entre ellas se encuentran pequeñas criaturas que no pueden ser otra cosa que crías, seres más jóvenes que parecen estar aprendiendo de las técnicas alimenticias que usan sus mayores.”

El DJ puede pedir una prueba de Inteligencia a los aventureros, si la superan, debe leer:

“Un matiz llama vuestra atención. Entre los jóvenes “aprendices” destaca uno en especial. Este no posee los rasgos caninos de los rostros de sus compañeros, si no que es enteramente humano, eso sí, una sombra cruza su rostro mostrando una expresión siniestra y oscura. Este joven parece ser el que más atención presta a la lección que imparte una hembra de estas criaturas.”

Si los aventureros entraron en la sala sin guardar silencio o portando fuentes de luz demasiado evidentes, cuando lleguen no verán más que cinco cuerpos a medio devorar. En este caso los Guls se habrán escondido en los túneles (marcado con una T) que conducen a su guarida. Así cuando los aventureros se marchen, las criaturas surgirán tras ellos atacándolos por la espalda.

Si mueren dos Guls deberán realizar una prueba de moral o escaparán automáticamente usando sus túneles secretos, repitiendo este proceso de nuevo si mueren otros dos Guls; si mueren todos los adultos, las crías huirán. Estos, se ocultan bajo un par de nichos falsos que ellos mismos excavaron durante meses. Tan sólo un aventurero que este buscando de forma explícita en estos nichos y supere una prueba para detectar Puertas Secretas podrá detectarlo. Si los Guls huyen revelarán la presencia de estos túneles ocultos.

Gul (5)

CA: 7

PG: 5, 9, 9, 6, 8 (DG: 2)

Movimiento: 15 metros

Ataque: Mordisco/ 2 Arañazos

Daño: 1d8/ 1d4+1d4

Salvación: G1

Moral: 7

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

Los Guls tienden a luchar en grupos abalanzándose sobre sus enemigos para superarlos gracias al número mientras asestan mordiscos con sus poderosas mandíbulas. Así cuando un personaje se vea atacado por más de un Gul, recibirá un +1 a su CA y un -1 a sus pruebas de combate por cada Gul por encima del primero (los Guls jóvenes no cuentan).



Gul (Joven) (3)

CA: 8

PG: 2 (DG: 1)

Movimiento: 12 metros

Ataque: Mordisco/ 2 Arañazos

Daño: 1d4/ 1+1

Salvación: G1

Moral: 4

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2



E-1: LOS TÚNELES DE LOS GULS

Estos túneles son muy angostos para la mayoría de los personajes, pudiendo cruzarlos tan sólo los medianos, o personajes cuyo peso (natural, es decir sin equipo) no supere los 70 kilos.

Si algún Gul escapó existe un 70% de posibilidades de que ataque al aventurero mientras cruza los túneles, en cuyo caso el personaje obtendrá un penalizador de -3 a cualquier acción (-1 si es un Mediano)

E-2: LA SALA COMÚN DE LA MADRIGUERA GUL

Esta pequeña caverna, cuyo techo no supera el metro y medio de altura, es la sala común de esta madriguera de Guls. Existe un 45% de posibilidades de que haya un Gul en este lugar, 75% si algún Gul escapó.

E-3: EL "ALMACÉN"

Esta caverna, similar a la descrita en E-2, es el lugar donde los Guls han ido almacenando los cadáveres que han conseguido arrebatarse a los Orcos no Muertos desde que se establecieron aquí. El lugar es nauseabundo y apesta a carroña en descomposición y a heces.

Un aventurero que decida buscar entre los restos, encontrará 125 mo y un anillo de Protección Glaciar (una prueba exitosa de Sabiduría por parte de un Mago o un Elfo, permitirá identificar el anillo como un objeto mágico que permite lanzar dos veces al día el conjuro Muro de Hielo; sólo pueden usarlo personajes con un valor de Sabiduría superior o igual a 12).

E-4: EL LAGO

Esta caverna acaba abruptamente en un lago de aguas negras y frías. Si un aventurero se adentra en él, encontrará un túnel oculto que permite llegar buceando hasta una nueva caverna que se abre al exterior por una abertura de dos metros de diámetro.

Este túnel que da al exterior es el camino por el cual los Guls llegaron hasta el interior del túmulo de los orcos.

Es necesario superar una prueba de Constitución para cruzar el túnel sumergido que une ambas cavernas. De fallarse esta prueba, el aventurero sufrirá 1d4PG de daño por ahogamiento.

Si un aventurero supera una prueba de Escalar Muros (o una prueba de Fuerza con un penalizador igual a su valor de carga dividido entre diez), podrá trepar por la nueva caverna y salir al exterior. Existe una posibilidad de un 65% de que dos Guls se encuentren a la salida de la caverna.

Si hay un Explorador en ese momento, podrá identificar entre las plantas de la zona un matojo de Hierba de Escama Dragón, pudiendo recogerse hasta 1d8+1 hojas con las que podría preparar-

se infusiones que servirían como un hechizo de Curar Heridas Leves (para saber más sobre las infusiones es recomendable leer la aventura Planes Oscuros).

E-5: LA GUARIDA DE LOS GULS

Esta parte de las cavernas está reservada para que los Guls duerman. Cuando los aventureros lleguen a esta zona tres Guls estarán en la sala descansando.

Gul (3)

CA: 7

PG: 9, 8, 8 (DG: 2)

Movimiento: 15 metros

Ataque: Mordisco/ 2 Arañazos

Daño: 1d8/ 1d4+1d4

Salvación: G1

Moral: 7

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

Los Guls tienden a luchar en grupos abalanzándose sobre sus enemigos para superarlos gracias al número mientras asestan mordiscos con sus poderosas mandíbulas. Así cuando un personaje se vea atacado por más de un Gul, recibirá un +1 a su CA y un -1 a sus pruebas de combate por cada Gul por encima del primero.

E-6: EL NIDO

Esta caverna es usada por los Guls como criadero para sus nuevos miembros. Estas crías, son una mezcla entre sus propios impíos retoños y niños de procedencia humana raptados de entre la tribu de los Gaanikur propia del Gran Pantano (para saber más sobre esta tribu, puedes consultar la aventura Planes Oscuros). De esta forma, los Guls raptan niños recién nacidos de sus cunas y los sustituyen por sus propios retoños, consiguiendo así un nexo con la sociedad de los humanos que les proporciona ciertas ventajas a la hora de conseguir alimentos. Con el paso de los años, los niños robados son instruidos en las tradiciones Gul, quedando marcados para siempre por el rito de

la consumación de la carne de los muertos, en especial, de los humanos. No hay vuelta atrás para los niños que crecen en una sociedad Gul, a todos los efectos son uno más, que serán usados para sus oscuros planes de inmersión en las sociedades humanas.

En la actualidad hay un bebe humano recién robado de la tribu Gaanikur. Un aventurero que supere una prueba de Sabiduría y haya tenido contacto con dicha tribu, identificará determinadas marcas rituales propias de esta tribu, como algunos tatuajes en la zona pectoral hechos al nacer, o un pequeño colgante de hueso que representa al demonio Az-Krí-La. Si rescatan al niño y lo entregan a la tribu, recibirán 800PX, si le rescatan pero desconocen su procedencia y lo entregan a las autoridades de Robleda, obtendrán sólo 300PX.

Custodiando al bebe se encuentran dos Gul Jóvenes.

Gul (Joven) (2)

CA: 8
PG: 2 (DG: 1)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Mordisco/ 2 Arañazos
Daño: 1d4/ 1+1
Salvación: GI
Moral: 4
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2

E-7: LA CAVERNA DE LOS VIGÍAS

Esta pequeña caverna fue excavada por los Guls para poder espiar el interior de la cripta con el fin de saber cuando los Orcos No Muertos volvían con presas que poder robar.

Si los Guls huyeron del combate, al menos 1, huirá hasta esta zona. En cualquier otro caso estará vacía.

F: LAS PERTENENCIAS DE LOS MUERTOS.

Dos cofres de madera reposan aquí guardando para la eternidad algunas de las pertenencias que los Orcos tuvieron en vida.

Cofre 1: En su interior se encuentra oculto un Escorpión Venenoso que atacará a cualquier personaje que coja los objetos del cofre, de esta forma el aventurero afectado deberá realizar una TS contra venenos o perderá 1 PG cada minuto hasta que reciba tratamiento adecuado. Los Elfos, Medianos y Ladrones pueden realizar una prueba de Destreza para evitar la picadura, mientras que los Enanos serán inmunes a su veneno.

Por otro lado en el interior se encuentra una Capa del Armadillo (Permite al portador ignorar cualquier ataque crítico dirigido contra él con un resultado de 6 en 1d6) y 200 mo

Cofre 2: Una alabarda +1, 200 mo y un Yelmo Reforzado (-2 a la CA; Requiere una Fuerza mínima de 14)

G: LA VIEJA TUMBA DE BOLGART, EL REY ORCO.

El DJ debe leer cuando lleguen a esta zona:

“Esta zona del Túmulo es el lugar donde reside la tumba de Bolgart, el que fuera Rey de los Orcos de estas tierras y que las azotara durante mucho tiempo, al menos así lo atestigua una inscripción labrada en común en la base de la misma. Sin embargo la tumba está vacía y la losa que la cerrara se encuentra rota y tirada a escasos metros de esta.

El destino del cuerpo es desconocido, pero un gran agujero en la pared este de la sala da una pequeña pista de hacia donde podría encontrarse el cuerpo.”

H: EL CAMINO HACIA LAS CAVERNAS

Este gran socavón permite adentrarse en las cavernas adyacentes, donde los Orcos No Muertos se han adentrado extendiendo así su reino. El DJ

1 CASILLA: 2 M



H: EL CAMINO HACIA LAS CAVERNAS

Este gran socavón permite adentrarse en las cavernas adyacentes, donde los Orcos No Muertos se han adentrado extendiendo así su reino. El DJ debe leer

“Un olor repugnante os llega desde la caverna hacia la que os dirigís. Os cuesta contener una arcada con sólo aproximaros.”

Si un aventurero supera una prueba de Inteligencia, se percatará que el olor es una mezcla entre carroña y heces, predominando este último olor. Sin embargo esto podría llevarles a preguntarse ¿Qué criatura puede haber dejado esas heces si se supone que sólo hay muertos y estos no dejan deposiciones? La respuesta la encontrarán en la zona J.

I: LA MESETA

Desde esta meseta el olor que les llegará a los aventureros será más intenso todavía (un aventurero vomitará con un resultado de 6 en 1d6, los Medianos con un resultado de 2 o más) captándose más fuerte el olor a excrementos.

Si los aventureros se aproximan al borde de la meseta portando una fuente de luz, los dos Trolls situados en J detectarán la presencia de los aventureros. Si no podrán acercarse si problemas para espiar o atacar por sorpresa a las criaturas.

Cualquier aventurero que realice una prueba de Escuchar Ruidos de forma exitosa podrá escuchar una conversación entre estos dos Trolls, mantenida en un común degradado:

“¡No lo acapares todo!

-¿Quién lo hace? Tu ya te has comido toda tu parte, si quieres más tendrás que esperar a ver que cazamos esta noche.

-¡Maldición! – El sonido de una piedra rodando por la cueva os llega claramente

-No te quejes. Gracias a estos “orcos” al menos tenemos comida en abundancia, estoy deseando salir esta noche otra vez. Con suerte quizás encontremos otra caravana de humanos.

La conversación continua hablando sobre sus últimas cacerías, mientras divagan sobre como cocinaron a sus presas.”

J: LOS TROLLS

Dos enormes trolls viven en esta caverna, alimentándose de los restos de sus últimas víctimas mientras esperan a que llegue la noche y puedan partir de nuevo. Estos dos seres han establecido una alianza con los no muertos, convirtiéndose en parte de sus destacamentos de guerra a cambio de usar la caverna como hogar y de quedarse con parte de los cuerpos que recuperan para poder alimentarse.

Trolls (2)

CA: 4

PG: 35, 42 (DG: 6+3)

Movimiento: 36 metros

Ataque: Martillo/ Mordisco/ 2 Garras

Daño: 1d12/ 1d10/ 1d6 +1d6

Salvación: 10

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 650

Los Trolls son seres extremadamente fuertes y resistentes. Cualquier herida sufrida (sin importar la gravedad), comenzará a regenerarse pasados 3 asaltos, a un ritmo de 3 PG por asalto. Esta capacidad sólo puede frenarse con el uso de ácido o fuego. En estos casos su moral se reduce a 8.



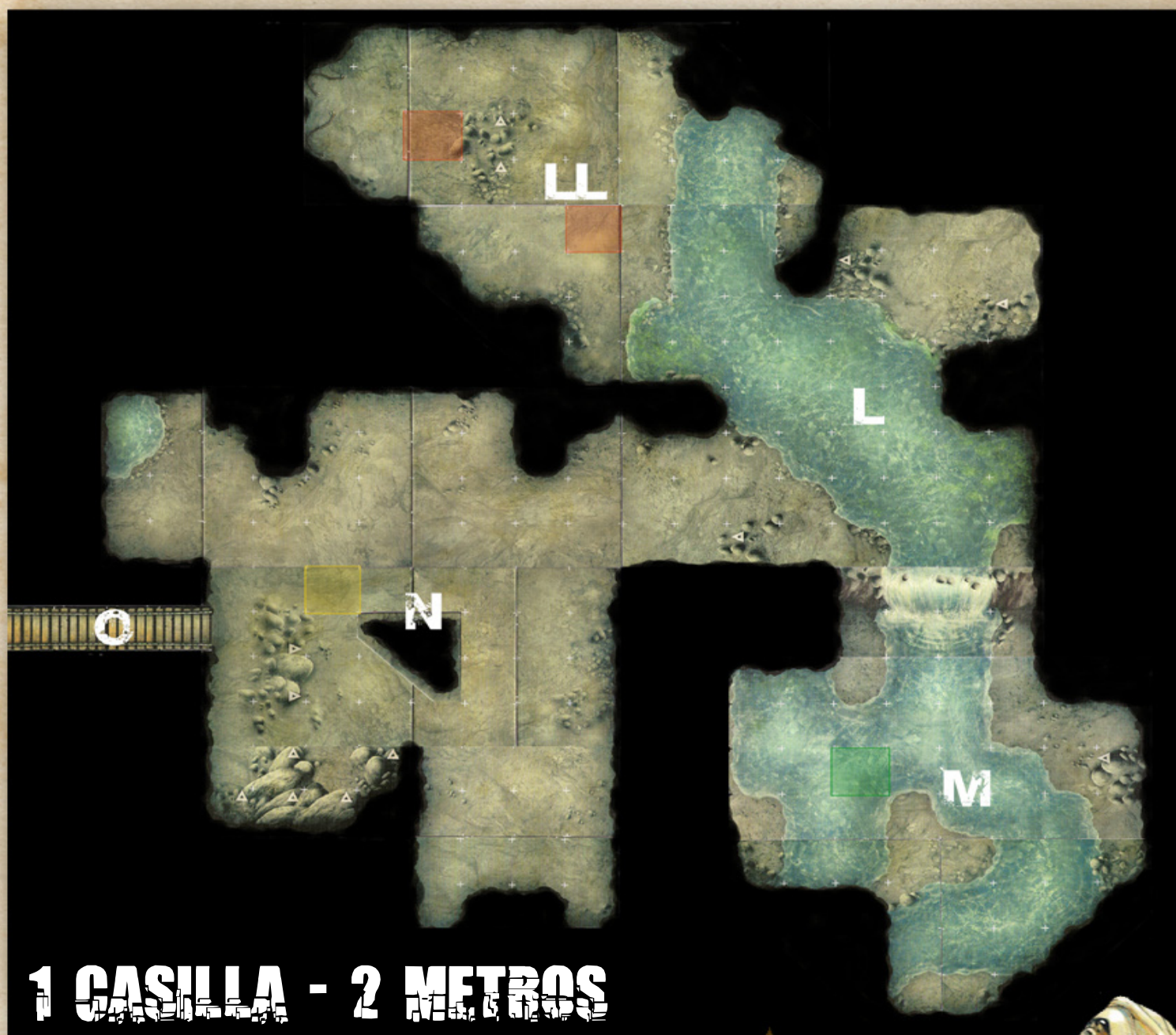
Entre los restos de cadáveres a medio devorar los aventureros pueden encontrar 235 mo y unas botas de cuero negro (Una prueba exitosa de Sabiduría por parte de un Ladrón, las identificara como Botas de Araña, que conceden un bono de +40% a la habilidad de Escalar Muros).

K: EL TÚNEL DE BAJADA

Un agujero en el suelo de la caverna, de unos tres metros de diámetro, permite descender hasta un nivel inferior de la misma.

Para poder bajar por esta abertura se pueden realizar diferentes pruebas:

- Superar una prueba de Escalar Muros.
- Superar una prueba de Destreza con un penalizador igual al valor de carga dividido entre diez
- Usar cuerdas otorga un bono de +20% a Escalar Muros.
- Si se usa un sistema de escalada (arneses, piolet, etc) se obtiene un bono de +20% a Escalar Muros



Si se falla alguna de las dos pruebas, se caerá sufriendo 1d12 PG de daño

El descenso por este túnel permitirá llegar hasta la Zona L.

L: LA ENCRUCIJADA.

Esta pequeña zona de tierra da a una caverna de techo abovedado donde un río subterráneo llena el espacio casi por completo. Tres nuevas cámaras surgen esta bóveda oscura y húmeda.

El río discurre con fuerza, y sus aguas frías y profundas pueden convertirse en una trampa mortal para los aventureros. Si un aventurero trata de cruzar el río comprobará que este tiene una profundidad de metro y medio (por lo que Enanos y Medianos quedarán sumergidos por completo), obligándole a caminar de forma lenta y cuidadosa. Así, para poder atravesarlo un aventurero deberá realizar una prueba de Constitución (los Medianos y Enanos obtienen un penalizador de 2) por cada cuatro metros recorridos para no verse arrastrados por la corriente. En caso de fallar una tirada, se verán arrastrados por la corriente hasta caer por la catarata que se encuentra en la zona en cuyo caso se sufrirán 1d20 PG de daño.

Este gran río es cruzado cada noche por los Orcos No Muertos que salen a realizar sus incursiones, regresando de nuevo con cada amanecer arrastrando los cuerpos de sus víctimas. De esta forma, los objetos que portaban las criaturas que son arrastradas por aquí en ocasiones caen al agua y se depositan el fango del fondo. Así, cuando un aventurero cruce el río, existe un 10% de posibilidades de que encuentre uno de estos objetos:

Resultado 1d6	Efecto
1-2	2d100 mo
3-4	Daga +1
5-6	Báculo de Orión: Éste poderoso báculo, es el símbolo de los Clérigos de Orión, la divinidad de los cielos, el viento, el firmamento y los astros que lo surcan. Quien porta éste objeto, puede lanzar dos veces al día, el hechizo de Mago "Levitar".

LL: LA CAVERNA DE LAS GEMAS

Al fondo de esta caverna se haya un gran agrupamiento de rubíes naturales (marcados de rojo en el mapa) que surgen de la roca viva. Si un aventurero que porte una antorcha se adentra en la cueva, el DJ puede leer:

"La luz de tu antorcha arranca brillantes destellos de una roca situada al fondo de la cueva. Una inspección rápida te hace sospechar que se trata de rubíes."

Dos Grandes Ankhegs se hayan escondidos bajo tierra en esta caverna que han tomado como hogar permanente. Si un aventurero pasa a menos de un metro de su posición, estos surgirán para acabar con ellos.

Ankheg (2):

CA: 5
PG: 27, 29 (DG: 4+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 Pinzas/ 1 Mordedura
Daño: 1d10 + 1d10/ 1d8
Salvación: G3
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 200

Cuando un Ankheg ataca con sus pinzas a una criatura, esta queda apresada por las poderosas extremidades. El aventurero deberá liberarse en 2d8 asaltos o quedará seccionado por la mitad.

M: EL ESTANQUE DE LA SERPIENTE.

El agua y la orografía de la zona han creado en este lugar una zona de aguas tranquilas propicias para que una dantesca serpiente la haya convertido en su nido.

Si los aventureros se adentran en este lugar la serpiente no será detectada a menos que se supere una prueba de detectar Trampas Secretas. En caso de no ser detectada, esta surgirá de las aguas cuando un aventurero se encuentre a menos de tres metros de ella, tratando de sumergir a los personajes bajo el agua hasta ahogarlos. La serpiente está marcada en el mapa con un recuadro verde.

Serpiente Descomunal:

CA: 3
PG: 55 (DG: 9)
Movimiento: 15 metros/ 10 Nadando
Ataque: Mordisco/ Constreñir
Daño: 2d12/ Especial
Salvación: G9
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1600

La Serpiente Descomunal, una criatura de diez metros de longitud y tan gruesa como un árbol, no posee la capacidad venenosa de sus hermanas, aspecto que suple con su gran fuerza, con la que es capaz de asfixiar a un caballo. De esta manera, en lugar de un mordisco, la serpiente puede tratar de agarrar con su cuerpo a una víctima para tratar de asfixiarla, en este caso, incluso sumergiéndola en el agua. Así, un personaje atrapado podrá realizar una prueba de Fuerza por turno quedando libre de superarla. Si el personaje no se libera, sólo podrá aguantar bajo el agua un número de turnos igual a su Bonificador por Constitución +1, momento tras el cual perderá 1d6+2 PG por turno debido al ahogamiento. Además mientras un personaje esté atrapado de esta manera, será impactado por los mordiscos automáticamente.

N: EL GUARDIÁN

Una terrible criatura guarda el paso hacia la caverna donde se encuentra el Rey Orco. Un ser traído desde el Abismo por el propio Orcus ha sido convocado como protector y señor del paso, dejando vía libre tan sólo a los muertos.

Cuando los aventureros se adentren en este lugar, el DJ debe leer:

“La caverna que se abre ante vosotros parece palpitir como un ser vivo. Sin embargo no es más que una mera ilusión provocada por el movimiento de miles de gusanos que se mueven por el suelo de la misma.

A pocos metros, los restos de lo que parece un ser humano yacen tirados en mitad de la estancia. Para vuestro horror, no es más que la piel de un hombre.”



Si los aventureros se aproximan a menos de tres metros de la piel humana o si tratan de cruzar el puente, el DJ debe leer:

“De pronto, los gusanos comienzan a moverse hacia la piel introduciéndose bajo esta, hinchándola, llenándola, dándole forma, hasta que ante vosotros se yergue un ser monstruoso, que no es más

que la piel de un hombre bajo cuya superficie se arrastran miles de gusanos...

Con ojos vacíos, os mira mientras su rostro parece representar una sonrisa cruel."

El ser es un Golem de Gusanos, un constructo nigromántico usado como guardián por muchos nigromantes. Si bien es lento y torpe, su constitución le otorga una gran resistencia a los ataques convencionales. La criatura está marcada en el mapa con un cuadro amarillo.

Golem de Gusanos:

CA: 4
PG: 44 (DG: 8+1)
Movimiento: 8 metros
Ataque: Golpe/ Expulsar Gusanos
Daño: 1d8+2/ Especial
Salvación: G6
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.500

El Golem de Gusanos no se ve afectado de igual forma por las armas de filo y las perforantes que por las contundentes. Así, las armas como las espadas, las flechas o las lanzas sólo causan la mitad de daño en el Golem, siendo necesario usar armas contundentes como los martillos o las mazas.

El Golem puede expulsar un torrente de gusanos sobre un solo objetivo. En tal caso la víctima puede realizar una TS contra aliento de Dragón o quedará cubierto por una maraña de gusanos que le impondrá un penalizador de -2 a cualquier acción así como un penalizador de +2 a la CA durante 1d4 turnos.

Esta criatura sufre el doble de daño por armas que causen daño de fuego o conjuros de este elemento.

alcanzar una meseta situada a unos cien metros, que se alza en mitad del gran abismo.

El puente es un lugar más o menos estable que permitirá a los aventureros cruzarlo sin problemas. Sin embargo, La presencia de los personajes atraerá la atención de 1d12 estirges que surgirán de la negrura para intentar acabar con ellos.

Estirges (1d12)

CA: 7
PG: 3 (DG: 1)
Movimiento: 3 metros/ 18 Volando
Ataque: Picadura
Daño: 1d4
Salvación: G1
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 13

La picadura de un Estige causa 1d4 PG de daño, quedando la criatura aferrada a la víctima y succionando 1d4 PG de daño adicionales cada turno hasta que esta se zafe del Estirge. Si el Estirge está en vuelo, recibe un +2 a su primer ataque debido a la rapidez que este alcanza en vuelo.

Si un aventurero obtiene un resultado de Pifia en una de sus pruebas de ataque, existe un 15% de posibilidades de que caiga al vacío, pudiendo realizar una prueba de Destreza para evitarlo.

El DJ puede pedir a los aventureros que realicen una prueba de Escuchar Ruidos. Si alguno de los personajes la supera, el DJ deberá leer:

"Un sonido similar a un cántico salvaje os llega desde la meseta distante. Es similar a un cántico religioso pero entremezclado con gritos de furia y rugidos bestiales."

O: EL PUENTE COLGANTE:

Un puente colgante de poco menos de un metro de ancho y contruido con maderas y cuerdas mohosas surge desde la caverna N y se alza sobre un abismo de insondable profundidad, permitiendo



1 CASILLA - 2 METROS

LA MESETA DE LOS HUESOS:

Esta imponente meseta está cubierta con los huesos de todas las víctimas que han ido arrastrando desde la superficie del Gran Pantano hasta el interior del túmulo del rey Orco. Millares de huesos recubren la superficie de la misma consiguiendo crear incluso muros debido a la forma en que se encuentran apilados.

En la zona central de esta construcción, se encuentra un pequeño altar de hierro donde se encuentra el mismísimo Bolgart, el Rey Orco No Muerto, rodeado por sus soldados de élite que se unieron con él en la no vida. Todos están inmersos en un ritual en torno al templo de hierro que se encuentra en la zona central de la meseta. El Rey Orco se encuentra situado sobre dicho altar mientras derrama la sangre de un hombre lagarto que capturaron la última noche. Con este ritual, Bolgart quiere recuperar su mortalidad, creando un tem-

plo dedicado a Orcus, quien con cada sacrificio le devuelve un poco de su alma. Así cuando los aventureros lleguen el DJ debe leer:

“Ante vosotros se alza un inmenso osario. Paredes, muros y suelo están formados por huesos de diversos orígenes conformando un paisaje inquietante. En el centro de la zona, en torno a una gran plancha de hierro extrañamente tallada, se encuentran una serie de Orcos No Muertos que gritan y se mueven en espasmódicos gestos mientras una de estas criaturas, más corpulenta y rodeada por una andrajosa túnica, se yergue en el centro de la placa de hierro, mientras le corta el cuello a un desgraciado hombre lagarto.”

Los aventureros deben moverse usando el sigilo y las coberturas si quieren no ser detectados, pero, si portan antorchas u objetos similares los no muertos les verán automáticamente.

En el momento en que revelen su presencia o sean descubiertos, el DJ debe leer:

“El silencio inunda el lugar mientras el rostro de más de una docena de no muertos os miran con todo el odio de sus corazones. De pronto la voz del enorme Orco no Muerto situado en el centro rompe el silencio:

-¿Cómo osáis romper la santidad de mi Tumba? Yo soy Bolgart, antiguo Rey Orco del Gran Pantano. Mi señor Orcus me ha concedido una segunda oportunidad y no pienso desperdiciarla...

En un rápido movimiento termina de liquidar al hombre lagarto mientras un rayo rojizo surge del techo de la cueva e impacta en el ser entre gritos de júbilo. Cuando vuelve a mirarlos, observáis claramente como de su rostro han desaparecido muchas marcas de putrefacción.

-Pronto volveré a respirar, pronto dejaré este tumulto y asolaré de nuevo el Gran Pantano. Sólo necesito vuestras vidas...”

Los No Muertos se abalanzarán sobre los aventureros hasta que consigan acabar con ellos, momento en que Bolgart habrá conseguido su propósito y volverá a ser el gran peligro que antaño fue.

Bolgart, El Rey Orco No Muerto:

CA: 1
PG: 39 (DG: 6+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Arma
Daño: Arma
Salvación: G6
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 800
Equipo: Túnica Rúnica (Permite anular el efecto de cualquier conjuro, maligno o no, dirigido contra el portador con una probabilidad del 40%), Maza de Conmoción (Al impactar existe un 35% de posibilidad de desencadenar sobre la víctima el conjuro de mago Atontar), y 350 mo.



Orco No Muerto (7)

CA: 4
PG: 12-15 (DG: 2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Arma
Daño: Arma
Salvación: G2
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 25
Lanza, espada o maza, armadura de cuero duro y 1d20 mo.

Cuando los aventureros acaben con el Rey Orco, el DJ debe leer:

“La criatura cae ante vosotros mientras su cuerpo se pudre a una velocidad anti natural hasta convertirse en polvo. Un grito de dolor resuena en todo el lugar mientras la meseta entera tiembla.”

Cerca de la plancha de hierro se encuentra un montículo de cuerpos recientes. Si los aventureros lo investigan, podrán encontrar cuatro cadáveres vestidos con ropas de corte Visirtaní. Del cuello de uno de ellos pende un medallón con el emblema de Visirtán, símbolo inequívoco de la posición de este. Se trata pues del cadáver de Abdel, el hombre que el Califato enviará como supervisor de la caravana. Además podrán hacerse con un Medallón de Fuerza (aumenta el valor de Fuerza de forma permanente en 1), un anillo de Levitación (Permite lanzar tres veces al día el conjuro Levitar) y una Maza +2.

De esta forma, los aventureros podrán rescatar finalmente el cuerpo del Visitan y devolverlo a las autoridades de Robleda, un acto que les supondrá la ganancia de 2.000 mo por parte del Califato y la obtención de 1.000 PX.

Así, termina esta aventura en el Túmulo del Rey Orco. El DJ podría querer representar el viaje de regreso a Robleda, algo duro y tedioso debido al cuerpo que cargan y su estado de putrefacción. Se anima a todos los grupos de juego a desarrollar este viaje de regreso, aplicando todas las reglas anteriormente usadas.

Tras esto, es hora de que los aventureros descansen, recuperen fuerzas y se gasten hasta su última moneda de oro en una taberna local, pues sólo es cuestión de tiempo que un nuevo peligro llame a su puerta.

Materiales Recomendados:

Para un disfrute total de esta aventura se recomienda el uso de los siguientes materiales:

- Dungeon Tiles: Caves of carnage
- Dungeon Tiles: Dungeon Tiles: The Shadowghast Manor
- Map Pack: Haunted Temples
- Vademécum: Aventuras en la Marca del Este
- Módulo: Planes Oscuros de Aventuras en la Marca del Este
- Bestiary Box Pathfinder



Más Aventuras, Ayudas de juego,
reseñas y noticias
en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

Apéndice:

Deinonychus:

CA: 6
PG: 8-10(DG: 2)
Movimiento: 20 metros
Ataque: Mordisco/ Garra
Daño: 1d8/ 2d6
Salvación: G1
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 25

Cualquier ataque exitoso realizado con las garras del Deinonychus impone un penalizador de +2 a la CA del objetivo.

Hombre Lagarto:

CA: 5
PG: 8(DG: 2+1)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Mordisco/ Arma
Daño: 1d8/ Arma
Salvación: G2
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 25

Lagarto Rayado Gigante:

CA: 5
PG: 20(DG: 3+1)
Movimiento: 36 metros
Ataque: Mordisco
Daño: 1d8
Salvación: G2
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50

Manada de Ratas:

CA: 7
PG: 10 (DG: 1+3)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1d6 Mordiscos
Daño: 1PG por mordisco
Salvación: G1
Moral: 5
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 10

Los ataques que tengan área de efecto causan el doble de daño a esta criatura.