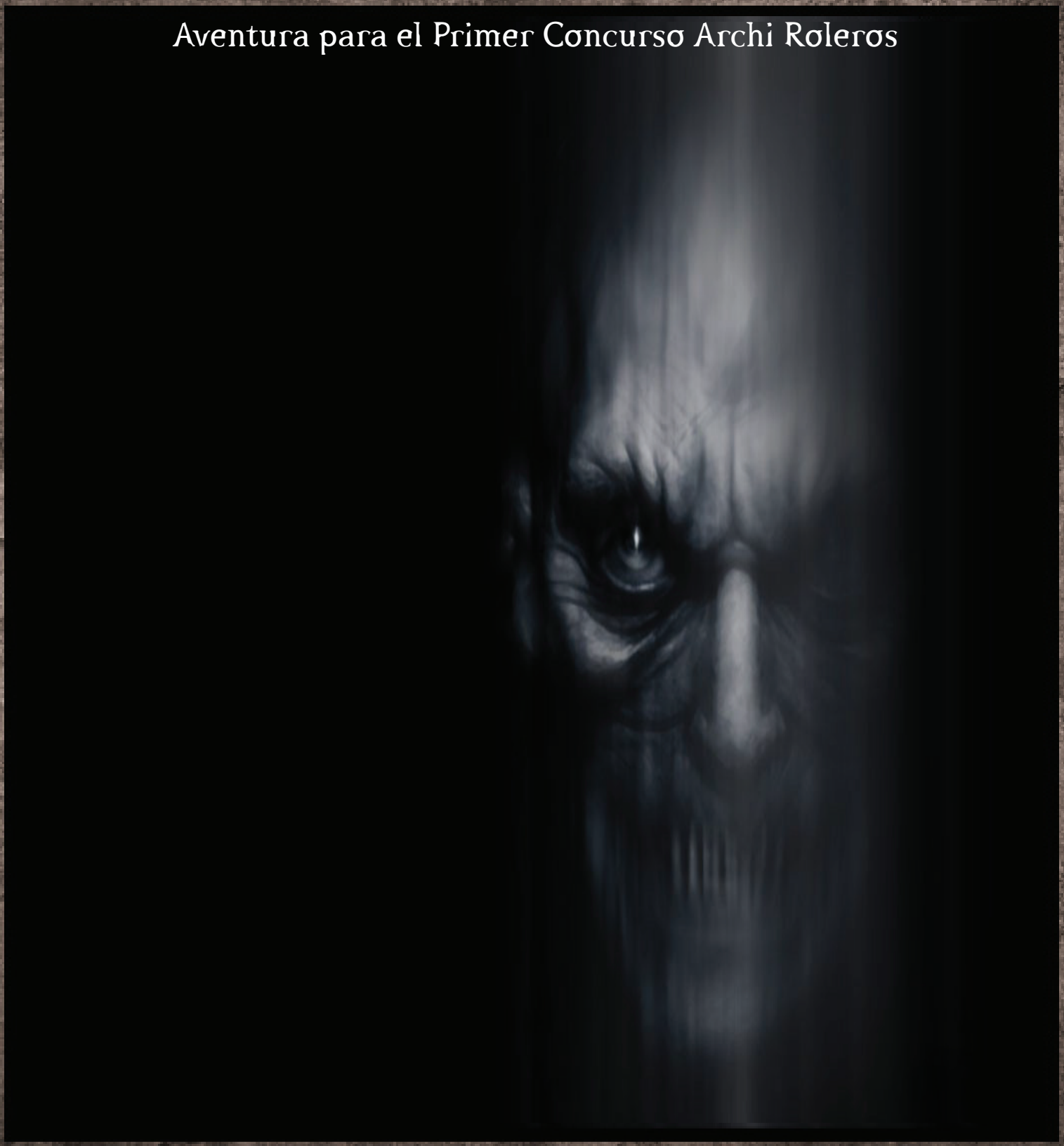
Aventuras en...

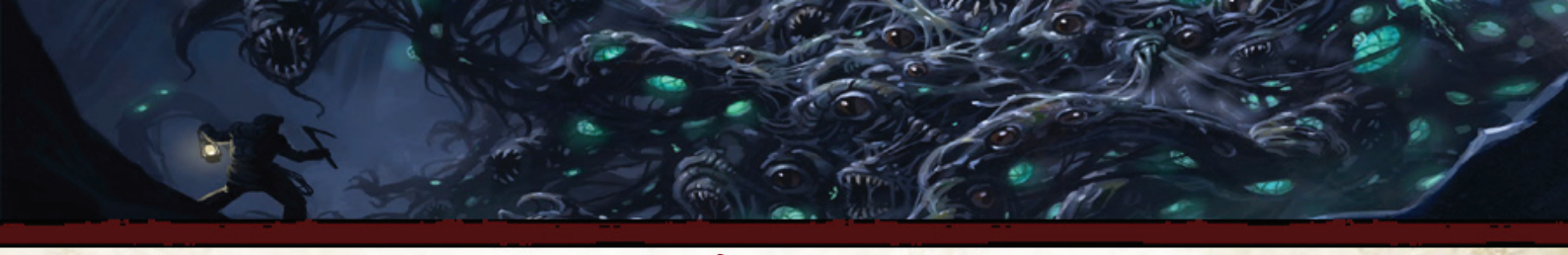
La Marca del Este

Aventura para el Primer Concurso Archi Roleros



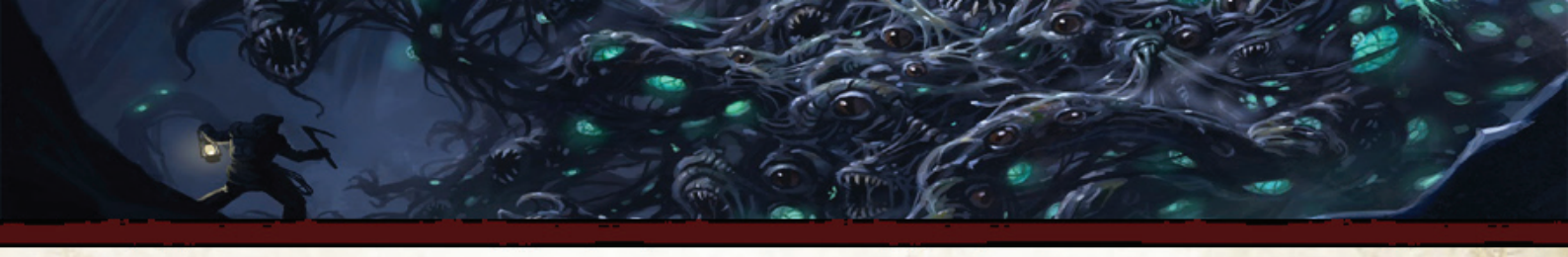
PANDEMONIUM

Una aventura del Contemplador para La Marca del Este.



Índice:

De Master a Master Página: 1
Prólogo Página: 2
Acto 1 Página: 4
Acto 2 Página: 9
Acto 3 Página: 36
Epílogo Página: 54
Apéndices:
-Ampliación de Encuentros Página: 55
-Bestiario Página: 56
-La caída del rey gusano Página: 63
-Tokens de juego Página: 64
-Mapas Tácticos Páginas: 72



De Master a Master:

Esta aventura que tienes entre las manos, ha sido creada para el primer concurso de aventuras de Archi Roleros, ambientándose en las tierras de la Marca del Este, así como en su sistema de juego.

Pandemonium, pretende sumergir a los aventureros en un auténtico mundo infernal, por le que deberán viajar para salvar la vida de una joven inocente, la cual puede perder su alma en el proceso, o algo aun peor.

Para esta aventura, se han creado una serie de mapas tácticos, que el Master puede imprimir y usar como apoyo en la narración. De igual forma, se adjuntan personajes recortables, que pueden utilizarse para representar a la mayoría de los personajes de la trama, con la intención de facilitar la determinación de posiciones en la narración. Ambos, mapas y personajes, pueden usarse de forma conjunta o por separado, pero, los mapas, no están diseñados a escala respecto a los personajes, simplemente se complementan entre si.

Además, para esta ocasión, todos los monstruos incluidos en la aventura, son nuevos, creados expresamente para el módulo. Así, las criaturas que pueden ser exportables a otros módulos, se han incluido en un pequeño bestiario al final del módulo.

Pasemos a ver un pequeño resumen del módulo:

Debido a un pacto entre el Conde Farland y el Rey Gusano Azadizard, su hija se verá arrastrada al plano infernal de Grotos, lugar al que deberán viajar los aventureros, con la intención de salvar el alma de la mujer.

Allí, deberán cruzar el Mar de Cadáveres, para alcanzar la Isla del Gusano, donde, podrán encontrar la Campana de Agulard, que será la llave para alcanzar el Castillo Negro, palacio del Rey Gusano. Allí deberán atravesar peligrosas salas repletas de trampas, hasta dar con la sala del Rey Gusano, donde deberán enfrentarse con este, por el alma de la hija del Conde.

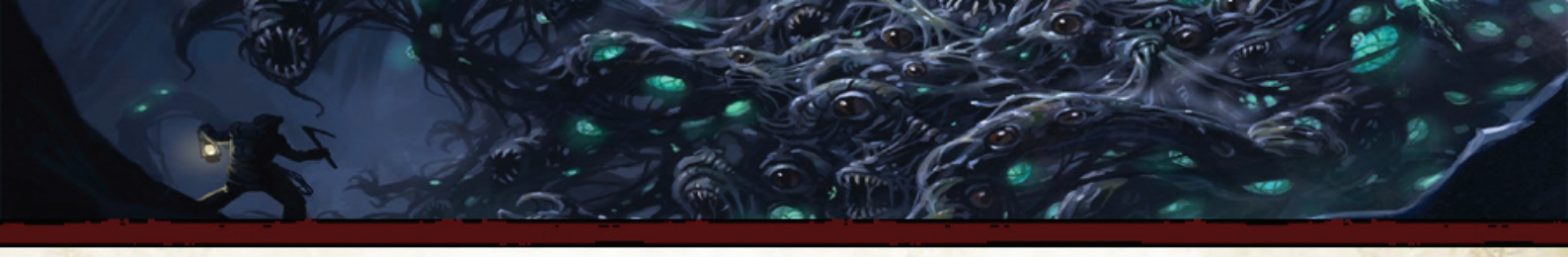
Así, nos encontramos con un módulo al estilo de las primeras aventuras del D&D, basado en la exploración y en la resolución de pequeñas dificultades, que combinados con la presencia de peligrosos enemigos, nos dará como resultado, un módulo peligroso y mortal, sólo apto para aventureros de alto nivel.

En este sentido, se recomienda que el grupo posea un nivel medio mínimo de 10, y formado por un total de 4 a 5 aventureros.

Si crees que un encuentro es demasiado difícil, o fácil, si algo n te gusta, o quieres añadir algo más, siente libre de modificar cualquier aspecto que sirva para mejorar la experiencia de juego.

Un saludo y espero que lo disfrutéis:

El Dungeon Master



Prefacio:

Durante años, el castillo del Conde Farland, duque de Valle Llano, situada entre Valle Oscuro y Reino Bosque, fue un reino consumido por el dolor de su señor. Tras mucho tiempo buscando un hijo, los médicos dictaminaron que su esposa, Lady Arianna, no era fértil, por lo que la existencia de un descendiente se tornaba imposible.

Lord Farland, obsesionado con la idea de tener un descendiente, jamás desistió en su empeño por conseguir un hijo. Tal fue así, que tras diez años de intentos, los médicos del castillo dieron la buena nueva, Lady Arianna estaba en cinta.

El día del nacimiento del primer descendiente de la casa de Farland sería recordado por los habitantes de Valle Llano, como un día de pesares y dolor.

Una niña nació aquel día, mientras, debido al esfuerzo de dar a luz, la vida de Lady Arianna era segada. El dolor del Conde por su terrible perdida, contrastaba con la alegría de ver por fin a su hija, quien fue llamada Ariandalé, "hija de Arianna" en la lengua de los Elfos de reino Bosque.

Si bien el castillo había perdido a su consorte real, habían ganado un miembro en la línea sucesoria, quien con el tiempo, acabaría ganándose el corazón de su pueblo, gracias a su hermosa sonrisa y sus profundos ojos azules.

Veinte años después, aquella niña, se ha convertido en una joven de hermoso rostro y elegante sonrisa, mientras que su padre, taciturno y miedoso desde el día de la muerte de su mujer, ha querido celebrar, la noche previa del vigésimo aniversario de su hija, un gran banquete y posterior baile, en el salón central del castillo. Así, numerosos nobles de los alrededores han sido invitados a los festejos, donde la comida y la bebida correrán en honor a Lady Ariandalé, próxima Condesa de Valle Llano.

La verdadera historia:

En realidad, los hechos acontecidos esa fatídica noche, van más allá de la trágica perdida de Lady Arianna. El Conde, desesperado por conseguir un heredero, recurrió a la súplica a Valion, Dios de la luz y la vida, con el objetivo de que este le bendijera con un hijo. Sin embargo, sus súplicas fueron escuchadas por alguien muy diferente.

Azadizard, el rey Gusano, señor del plano de Grotos, apareció ante él con una propuesta, tan oscura, como provechosa.

El señor demoníaco, propuso un trato al desesperado Conde. Él haría que su mujer quedase en cinta, pero a cambio, el ladino demonio, requería una deuda de sangre. Ante el horror del desesperado Farland, el Rey Gusano le exigió la vida de su esposa y la de su propio descendiente, una vez cumplido su vigésimo aniversario.

El Conde Farland, acepto el trato, pues aun tan sólo veinte años, le parecía que merecía la pena vivirlos junto a un hijo suyo.

Durante la noche del parto, el demonio apareció ante ellos, y tal como había pactado, arrastro el alma de Lady Arianna a su plano infernal. Lord Farland, consciente de la gravedad de sus actos, cayo en una profunda amargura, pues, era consciente, de que había condenado el alma de su fiel esposa, y aun un sacrifico mayor estaba por llegar, el de su recién nacida hija, quien tan sólo vería veinte inviernos.

Con el paso de los años, su descanso fue perturbado continuamente por las visitas del rey Gusano, quien, regodeándose en el dolor del Conde, le hablaba del sufrimiento de su esposa, y le recordaba que el pacto aun no había concluido, pues su hija seguiría el mismo camino que su madre.

El vigésimo aniversario llegó rápido y sombrío para el torturado Conde.

Consciente de que el pacto debía ser cumplido, decidió celebrar un festejo especial, la noche previa al vigésimo cumpleaños de su hija, donde invitaría a algunos nobles de los alrededores.

Entre los invitados, se encontraban algunos de los más famosos guerreros de los territorios de la Marca, pues, en secreto, el Conde ansiaba que estos pudieran detener al demonio antes de que se llevara a su hija. La estratagema era necesaria, pues si hacía público su pacto con el terrible ser, posiblemente recibiría la muerte como castigo por sus actos.

Su corazón no albergaba duda alguna, el día señalado con sangre y dolor había llegado, y el destino de su hija, dependía del valor de unos pocos hombres.

Gancho para los jugadores:

Los jugadores, son los poderosos guerreros que el conde ha invitado a la fiesta, con el objetivo de que al verse ante la presencia de un demonio que quiere acabar con la vida de Lady Ariandalé, actúen, acabando con el aborrecible ser. Por tanto, se les permitirá en todo momento portar sus armas y armaduras, y podrán llevarlas durante el Gran Baile.

Acto 1: La Noche del baile

El Master puede leer el siguiente párrafo a modo de presentación del acto:

"Finalmente, la tan esperada noche, previa al vigésimo cumpleaños de Lady Ariandalé había llegado. Innumerables carruajes, engalanados para la ocasión, llegaron de docenas de lugares cercanos a Valle Llano. El Conde, había dispuesto un gran salón donde se serviría una copiosa cena, tras la cual, todos los asistentes se dirigirían a la cámara principal, donde daría comienzo el baile en honor a la joven dama."

La cena debe transcurrir sin mayores problemas, será un momento de alegría, en el que se servirán exóticos y deliciosos platos, como preparación previa al baile. Durante la cena, el Conde Farland, se mostrará distante y tenso, en ocasiones incluso malhumorado, si bien será un comportamiento en apariencia comprensible, ya que también es el aniversario de la muerte de su mujer.

Es conveniente que el Conde se muestre muy atento respecto a los aventureros, contando al resto de invitados algunas de sus grandes gestas, realzando su fama e incluso pidiendo aplausos para ellos. Este comportamiento, pretende servir como adulación hacia los jugadores, para intentar que, llegado el momento, intercedan por su hija.

Durante la cena, el Master debe hacerles notar a los aventureros, como en ocasiones creen ver una figura tras una columna, o un reflejo extraño en la cubertería; quizás vean el reflejo de un ser monstruoso en alguna armadura, o una sombra que no puede ser real. Esto, pretende reflejar la presencia del demonio en torno a los asistentes, esperando el momento de entrar en acción.

El Baile:

Tras la cena, el Conde anunciará que es el momento de que comience el gran baile. Así, se invitará a los asistentes a que se dirijan a la sala principal, donde tanto el Conde como su hija, se sentarán en unos amplios sillones, a modo de pequeños tronos, donde presidirán el acto.

La sala, es un lugar hermosamente decorado, donde varias estatuas representan a poderosos guerreros de la mitología de la Marca. Una alfombra traída desde Visirtan, traza el camino hasta un círculo de piedra tallado en el suelo, que representa el símbolo del Dios Valion, señor de la luz y la vida. Finalmente, un gran espejo, cubre la totalidad de la pared Norte.

Una vez todos los invitados (entre los que se encuentran los aventureros) hayan entrado en la sala, las puertas de la misma, labradas en ébano y rematadas en plata serán cerradas por los sirvientes del Conde, dando así comienzo el Gran Baile.

Los invitados se encontrarán dispersos por la sala, mientras que un grupo de músicos, situados a la derecha de los tronos, toca una música dulce y alegre.

El baile se desarrollará sin más problemas, mientras los asistentes se divierten, e incluso la propia Lady Ariandalé, se atreve a bailar con algunos de los más importantes nobles.

Sin embargo, cuando las campanas del castillo anuncien las doce de la noche, y de comienzo por tanto, el día del vigésimo cumpleaños de Lady

Ariandalé, el Rey Gusano aparecerá en la sala, dispuesto a ver cumplido su pacto.

El Master puede leer:

"Las campanas del castillo replican anunciando la media noche. Sin embargo, antes de que nadie pueda felicitar a la joven dama, una voz profunda y oscura surge de las paredes del propio castillo, inundando vuestras mentes, mientras dice:

Lord Farland, el día señalado, ha llegado... Es hora de saldar nuestro pacto... Con sangre vino y con sangre se irá... Hágase, mi voluntad...

Tras estas palabras, un silencio perturbador llena la estancia, roto sólo por los sollozos del propio Conde.

De pronto, el grito de pánico de una mujer rompe la escena, haciendo que todos los asistentes dirijan su atención hacia el lugar que la desesperada mujer señala.

Del grandioso espejo situado en la pared norte, surge como si atravesara un muro de agua, una mano, blanquecina y fétida. Poco a poco, y ante el horror de los asistentes, el cuerpo de un ser nauseabundo y antinatural, surge del espejo y se postra, como un cadáver grasiento y obsceno, ante todos los asistentes.

Con paso tambaleante, y una voz acuosa, el ser, dice dirigiéndose al asustado conde:

Mi señor me envía a dar cumplimiento a vuestra deuda...

-¡No! Por todos los Dioses, os lo suplico ¡Dadme un año más! – Grita el Conde desesperado.

-No hay postergación de la deuda... La mujer... Es de mi amo... – Dice el horrible ser, mientras se abalanza sobre Lady Ariandalé."

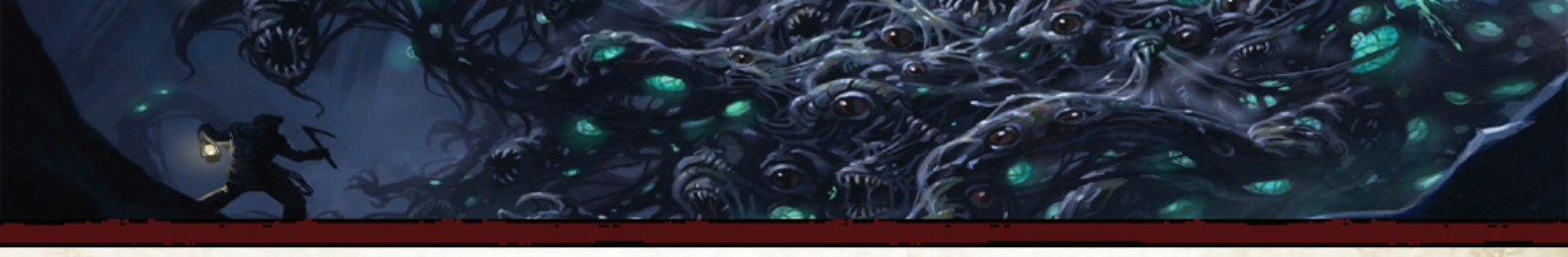
El heraldo de Azadizard:

Clase de armadura: 7
PG: 35 (DG: 8+2)
Movimiento: 8 metros
Ataque: Garra /Garra
Daño: 1d8/1d8
Salvación: G 7
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.650
Reglas especiales:

Cuerpo de Gusanos: El Heraldo de Azadizard esta compuesto por miles de gusanos blancos que se retuercen y se mueven dando forma al horrible ser. Cada vez que la salud del demonio llegue a 0, la criatura volverá a recomponerse con su salud al máximo, a menos que los gusanos sean destruidos (bien por el efecto del fuego o por ser aplastados) Además esta constitución, provoca que el daño causado por lanzas, flechas o virotes cause la mitad de daño. De igual forma, el daño de fuego, como algunos hechizos, causa el doble de daño, y causa la destrucción de los gusanos.

Vómito Corrupto: El Heraldo, puede lanzar una masa de gusanos a una distancia máxima de 1 metro, para cubrir a un enemigo, con la intención de devorarlo. Si se realiza esté ataque, la víctima debe realizar una prueba de Destreza o quedará cubierto por los gusanos, que causarán la perdida de 2 PG por turno, hasta que sean retirados o destruidos. Dicha acción, produce la perdida de 4 PG PERMANENTES en el Heraldo, debido a la perdida de gusanos de su cuerpo.

Forma Voluble: La forma de la criatura cambia y se adapta a medida que los gusanos se desplazan por su cuerpo, pudiendo superar así, cualquier defensa que se interponga ante él. Cualquier acción de lucha a la defensiva no surge efecto en el heraldo, por el contrario, las acciones de carga, disminuyen la CA del atacarte en un +1 adicional



Llegados a este punto, posiblemente los aventureros quieran intervenir para salvar a la mujer y acabar con el monstruoso ser. De ser así, desarrolla el combate de la forma habitual, con la salvedad de que, el círculo de piedra que muestra el símbolo de Valion, no puede ser atravesado por el Heraldo. Si alguna fuerza externa le hace entrar en contacto con él, sufrirá la perdida de 1d4 PG.

Tras concluir el combate, el Master debe leer:

"La criatura se desploma sobre el embaldosado suelo de la habitación, mientras su cuerpo se convierte en una masa acuosa y burbujeante. Mientras aun os encontráis recuperando el aliento, la odiosa voz que antes oyeseis regresa de nuevo.

-¿¡Osas romper el pacto establecido con Azadizard, el Rey Gusano!? Pues que la sangre corra, y que aquello que te fue dado, se te retire ahora...

Tras estas palabras, decenas de criaturas comienzan a surgir del espejo, seres demoníacos, que sugieren una parodia grotesca de la vida humana. De gruesos brazos, y largas garras y colmillos, las bestias corren raudas a acabar con todos los asistentes al baile."

Es posible que los jugadores hayan destruido el espejo durante el combate con la criatura. En esta situación, se generará un portal en donde antes estaba el espejo, y la escena se desarrollará de la misma forma que arriba se describe.

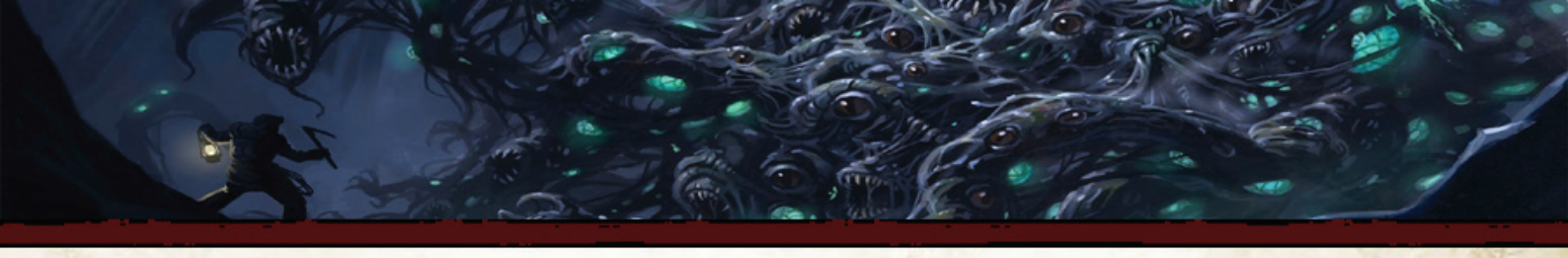
Los demonios acabaran con un 2 invitados por cada asalto, así, se estima un total de 40 invitados, más los héroes, el Conde y su hija. Los demonios jamás matarán al Conde, pues su señor quiere que permanezca con vida, para que su sufrimiento sea mayor. Por otro lado, independientemente de cómo se desarrollen los acontecimientos, un par de estos demonios, conseguirán escapar llevándose a la hija del Conde con ellos.

Demonios del Abismo (5):

Clase de armadura: 6
PG: 12 - 16 (DG: 4+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Garra /Garra
Daño: 1d6/1d6
Salvación: G 4
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 200
Reglas especiales:

Mente Sometida: Los demonios del abismo no tienen una mente propia, si no que sus pensamientos están supeditados a la fuerza de aquel que los invoca. En términos de juego, los demonios del Abismo siempre superarán cualquier prueba de Moral.

Por cada invitado que los aventureros consigan que sobreviva al ataque, recibirán 150 PX. Aplica la regla sobre el circulo de piedra con el símbolo de Valion también con los demonios del abismo.



Una vez acaben con los demonios, el Master debe leer:

"Mientras el último de los demonios exhala su último aliento, el lamento del Conde Farland inunda la sala.

-No tenía que acabar así... -Dice entre lágrimas el desdichado hombre- Tenéis que salvara mi hija... No puede acabar así..."

Los aventureros pueden ahora interrogar al Conde, pues su implicación en los hechos ha sido revelada claramente.

En principio, el Conde ocultará la verdadera naturaleza del pacto con el Rey Gusano, alegando que este quiere acabar con él por ser una persona devota de Valion, Dios enemigo de este repugnante ser. Farland les contará como el demonio lleva años acosándole con la intención de destruirle, y como ahora a encontrado la manera de hacerlo a través de su hija.

Si en el grupo de aventureros, algún personaje posee una puntuación de Inteligencia superior a 12, el Master podrá hacerle notar que algo en el discurso de Farland no le convence. Una segunda prueba de Carisma, hará que Farland confiese la verdadera historia.

Algunas preguntas que los aventureros podrían hacer al Conde, son:

-¿Quién es Azadizard?
Azadizard es un demonio de gran poder que habita en uno de los planos demoníacos que confluyen con el nuestro. Se le conoce como el Rey Gusano, pues su poder reside en la corrupción de lo que es bueno, y posee el control sobre todo aquello que habita en la putrefacción. Aunque de escaso poder físico, es un poderoso hechicero, de quien se dice, no puede ser destruido.

-¿Cómo contactaste con el Demonio?
En el ahora destruido monasterio de la Orden de Maredon, allá en las Barrancas, encontré un viejo tomo en la colección privada que guardan en sus catacumbas. Allí se hablaba de los viejos Dioses, aquellos que han sido olvidados, y ahora moran recelosos y corruptos en planos ya perdidos. Leí casi por descuido un pasaje en voz alta... El ser se presento de inmediato, ávido de hacer un trato...

-¿Cómo podemos llegar hasta él?
En el viejo libro donde leí sobre este ser, se incluía como crear un portal a su mundo... Acompañadme a mis aposentos y crearemos la puerta necesaria...

-¿Cómo regresamos de nuevo?
En la descripción de cómo llegar, se incluía el cómo volver.

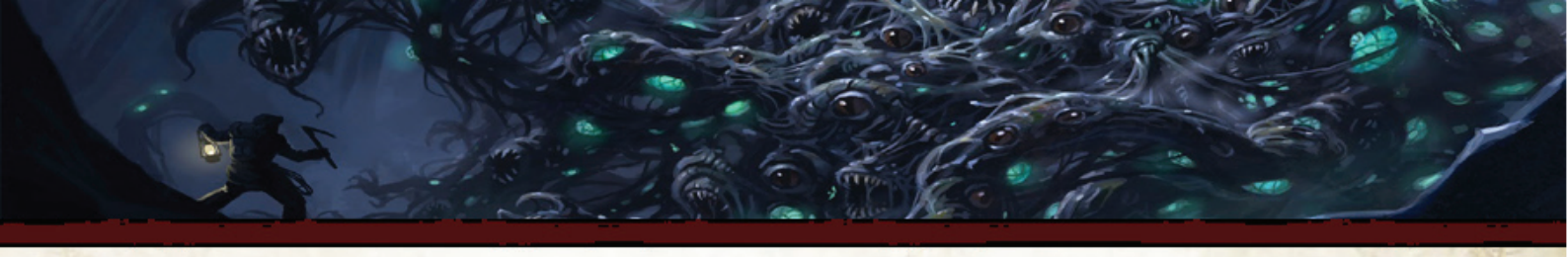
Si los personajes deciden ayudar al Conde, y le acompañan a sus aposentos para crear el pórtico, el Master debe leer:

"El Conde Farland os conduce hasta una sala finamente decorada, donde una gran estantería recoge una importante colección de libros, ahora polvorientos.

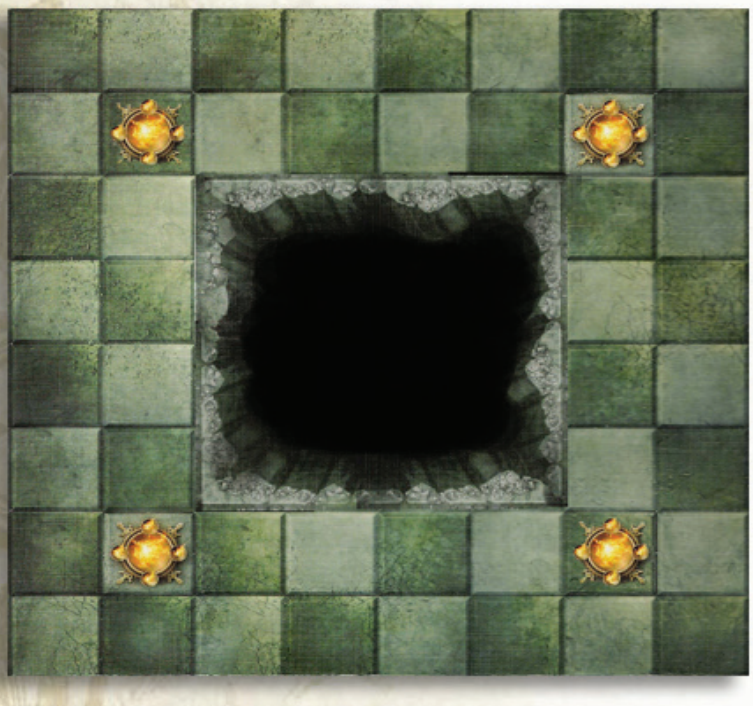
Tras estudiar detenidamente cada balda, finalmente Farland se decide por un volumen encuadernado en tapa negra y con un ópalo en su centro, a modo de ojo abierto.

-Si... Aquí está. Lo primero que necesitamos es un espejo de gran tamaño... - El conde, avanza con paso decidido y abre una puerta a una sala contigua, que hace las veces de vestidor. En la pared sur, un espejo de ocho por ocho metros, descansa colgado en la pared. – Bien, tumbad ese espejo en el suelo. Ahora sólo hay que escribir con la sangre de aquellos que van a atravesar el portal, el nombre del Demonio. Tras esto, el portal estará listo... "

Si en el grupo hay un personaje con Inteligencia superior a 12, el Master podrá hacerle notar que Farland parece que conoce extremadamente bien el ritual para crear el portal, es más, casi no ha

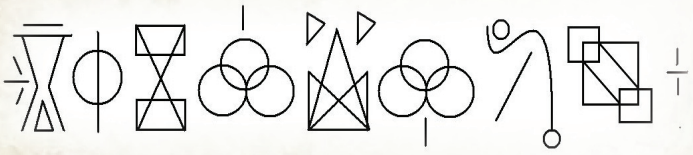


tenido que buscar la página donde se encuentra este, ni ha tenido que leer mucho para saber que pasos seguir. Si se realiza una prueba de Carisma, en la que se interroga al Conde por esto, este les revelará la verdadera naturaleza del pacto (si no lo hizo antes), así como que el hecho de que ellos hayan sido invitados, es que quería que acabarán con e demonio, por lo que había estudiado el ritual con anterioridad.



"Tras unos segundos de preparación el Conde os dice que debéis escribir en el espejo. El intrincado diseño de las runas no os recuerda a nada visto con anterioridad, y debéis hacer un esfuerzo por ser fieles a las runas que os indica."

La palabra resultante es:



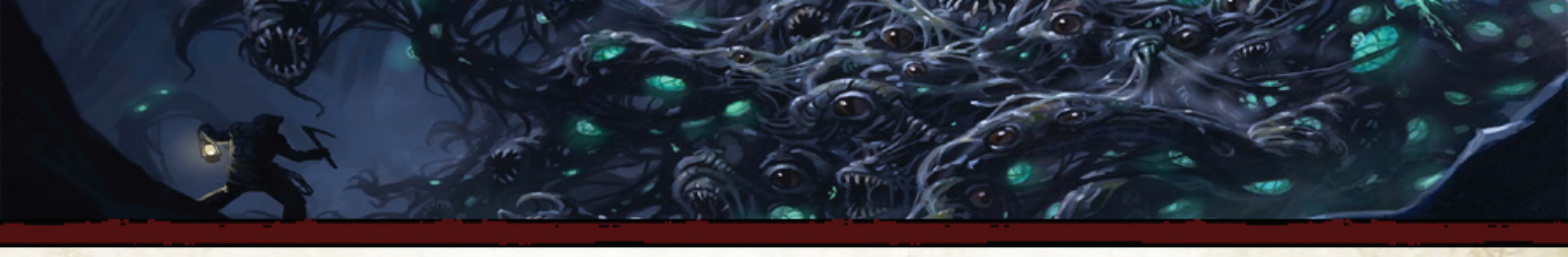
En este momento, el Master debe mostrar a los jugadores las runas donde se indica el nombre del Rey Gusano. Cuentan con un total de 30 segundos de tiempo real para dibujar en un folio en blanco los caracteres, tras lo cual se deberá retirar la imagen. Es importante que sean fieles a la imagen mostrada, pues, para regresar, deberán volver a dibujarlas apoyándose en el dibujo que hicieron. Si el dibujo que realizan no es igual, en orden y forma, quedarán atrapados en el plano infernal para siempre. Se puede aceptar cierto grado de similitud, aceptando como máximo 3 fallos en el dibujo.

El hecho de que se deje un periodo de tiempo, es para representar la memorización de los aventureros. Un trozo de papel donde se escriba el nombre no sirve, pues, equivaldría a invocar al demonio, lo cual traería efectos catastróficos para los aventureros.

Una vez terminado de escribir el nombre, el Master debe leer:

"Al acabar de inscribir con vuestra propia sangre el nombre del demonio, el espejo comienza a vibrar de forma intensa. Unos instantes después, el espejo se hunde en el suelo de la sala, revelando una visión pavorosa. En lugar de aparecer las salas del piso inferior, por la apertura hecha en el suelo de la habitación, tan sólo surge un abismo negro de cuyo interior, surgen gritos de agonía y dolor, como si una muchedumbre se agitara en la lejanía.
Junto a vosotros, el Conde desaparece mientras os pide que aguardéis. Unos segundos después, aparece de nuevo en la sala portando una gruesa y larga cuerda.

-La he atado a una de las columnas de mi alcoba, podréis descender usándola... -Un brillo que oscila entre la locura y la desesperación, se refleja en los ojos del Conde. -Cuando queráis regresar, tan sólo tenéis que inscribir las runas de nuevo con vuestra sangre en una superficie plana. Pero, no os demoréis, pues el tiempo corre en nuestra contra, la vida de mi hija pende de un hilo"



Aunque los héroes podrían usar las runas para regresar si se encuentran muy heridos, y recuperarse, Master debería disuadirles de ello, pues de hacerlo, el tiempo gastado en ello, provocaría que, cuando los aventureros lleguen a encontrar a la Lady Ariandalé, está habría sufrido tales daños, que tan sólo recuperarían un cascarón carente de conciencia, o lo que es lo mismo, su misión habría fallado. Por tanto el Master debe recurrir a la premura de la misión, y la conveniencia de no gastar tiempo.

Es la hora de que los héroes se adentren en las profundidades del plano de Grotos, un lugar de pesadilla, del que puede, no regresen todos...

Acto 2:
El plano Infernal de Grotos:

El resto de la aventura a partir de ahora, se desarrollará en el Plano de Grotos, un lugar de pesadilla y dolor. Para ahondar en la experiencia de juego, pasaremos a tratar las características de este lugar, y las reglas especiales que afectarán a los jugadores y al entorno.

La Magia en Grotos:

El plano Infernal de Grotos, presenta una conexión mucho mayor con la magia que el plano de los mortales. Es un elemento común, que suele ser moldeado con facilidad para satisfacer los deseos de los demonios de mayor poder.

Pero también, es un elemento caprichoso e inestable, que adquiere voluntad propia, hasta el punto de poder responder de manera autónoma a la voluntad de un conjurador. Así, para representar esta voluntad cambiante de la magia, cuando un usuario de la magia lance un hechizo (ya sea con un objeto, con un pergamino o por su propia voluntad), el Master debe lanzar 1d6.

Con un resultado de 1, representará como las fuerzas mágicas, han decidido no prestar atención al mago, por lo que la eficacia del hechizo, disminuirá notablemente.

Si es un hechizo agresivo (esto es, que cause daño), se reducirá a la mitad el daño causado. Si es un hechizo no agresivo (ya sea de potenciación, defensivo, o simplemente, que no cause daño directo), el tiempo de duración de su efecto se reduce a la mitad.

Con un resultado de 6, las fuerzas mágicas habrán encontrado algo de su interés en el conjurador, arremolinándose en torno a él, y potenciando su hechizo. Si es un hechizo agresivo (esto es, que cause daño), el daño causado, se doblará. Si es un hechizo no agresivo (ya sea de potenciación, defensivo, o simplemente, que no cause daño directo), el tiempo de duración de su efecto aumenta el doble.

Dichas tiradas deben realizarse en secreto, y de desatarse uno de los dos efectos, el Master deberá limitarse a narrar los hechos. Por ejemplo:

De sacar un 6 “El proyectil mágico invocado por Andial, surge como un cometa de la punta de sus dedos, el haz de luz que genera ciega momentáneamente a quien lo observa, con el mismo fulgor que el mismo sol. La criatura que recibe el impacto, grita de puro dolor mientras el poder de magia pura consume su piel”

Como se puede ver, se describe un efecto muy superior al ordinario, pero sin decir el porque, así, se deja la duda constante a los aventureros sobre que ocurre con la magia, lo que les hará sospecha que las cosas no son como en el plano mortal. Una tirada de Sabiduría exitosa, permitirá al aventurero determinar el origen del efecto.

La Locura Desatada:

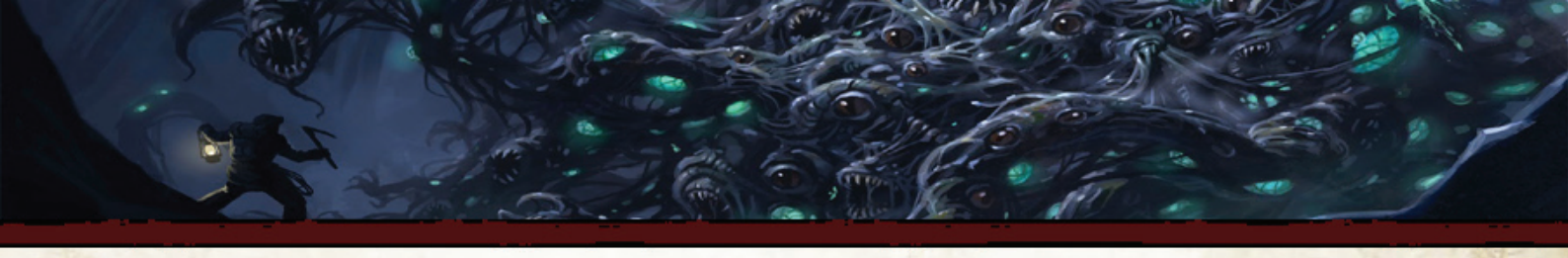
El plano de Grotos, es un lugar de locura, en el que la realidad cambia continuamente, para reflejar el dolor y la angustia que engloba a quienes moran en él.

Durante el juego, el Master, puede debe realizar una tirada de 1d100 en la siguiente tabla, para determinar como se comporta la realidad:

Puedes usar el Marcador de Fauces facilitado en los Apéndices para situarlo en el mapa.

Los efectos de: Ataque de Seudópodos, Fauces en la tierra y rostro familiar, no tienen porque surgir nada más entrar en una nueva área, si no que el Master puede reservarlos para un momento concreto de la misma. El resto de efectos, se aplican nada más comenzar dicha área. Se entiende por área, a cada mapa que se utiliza en la aventura.

d100	Nombre	Efecto
1 - 10	Voces a tus espaldas	Los aventureros escuchan continuamente voces a sus espaldas, en ocasiones susurrándole al oído, en ocasiones gritándole desde lejos. Las voces pueden ir desde la suplica de ayuda, hasta las amenazas.Los jugadores sufren un penalizador de –1 a las pruebas de Carisma debido a la tensión que estas voces provocan en ellos.
11 - 29	Fauces en la tierra	Enormes fauces surgen de la tierra intentando engullir a los aventureros. El Master debe determinar un jugador al azar. Bajo éste, surgirá una inmensa boca que intentará devorarlo. El aventurero deberá superar una tirada de Destreza o recibirá 1d6 PG de daño y quedará atrapado hasta que supere una prueba de Fuerza para liberarse, perdiendo 2 PG Adicionales cada turno.
30 - 50	Nube de moscas	Cientos de moscas surgen de los rincones más inverosímiles, hasta formar una densa nube que oculta el mismo cielo. Los aventureros sufren un penalizador de –2 al combate cuerpo a cuerpo y a distancia.
51 - 64	Lluvia de sangre	Una densa lluvia cae sobre la tierra, con la peculiaridad de que en lugar de agua, es sangre. Aunque no tiene un efecto directo en el juego, supone un elemento perturbador, máxime, porque también sucede en lugares cerrados.
65 - 80	Engendro demoníaco	Un terrible ser deambula por el lugar, ávido de encontrar a su siguiente presa. Realiza una tirada en la tabla de Encuentros Aleatorios, para saber que ser se encuentran los aventureros.
81 - 84	Rostro familiar	Elige al azar a uno de los aventureros. Dicho personaje, verá como un familiar o amigo muy cercano, que ya este muerto (puede usarse a un antiguo Pj muerto), aparece ante él. Su gesto es de dolor y sufrimiento es agobiante, y parece no reconocer al jugador. Esta aparición, no es más que una visión generada por el propio plano de Grotos, en base a los sentimientos del aventurero. El encuentro causará estragos sobre el personaje, otorgándole un penalizador de –2 al Carisma durante 1d4 horas, debido a la certeza de que un ser querido esta en un lugar de pesadilla como este.
85 - 90	Densa niebla	Una densa nube de niebla cubre todo el lugar, haciendo casi imposible ver nada más allá de un par de metros. Los aventureros sufren un penalizador a los ataques a distancia, de –3. Igualmente, sufren un penalizador a sus tiradas de iniciativa, de –1.



d100	Nombre	Efecto
91- 94	Lluvia de ácido	Una densa cortina de lluvia ácida comienza a caer sobre la zona, corrompiendo cualquier tanto el metal como la carne. Cualquier aventurero que quede expuesto a la lluvia, sufrirá la perdida de 1PG por turno, la perdida de su armadura si se ven expuestos a ella más de 5 turnos, y la perdida de sus armas si se ven expuestos a ella, más de 7 turnos.
95 - 97	Ataque de Seudópodos	Una decena de seudópodos surgen de diferentes lugares para intentar apresar y retener a los aventureros. Para liberarse de los seudópodos, los personajes deben realizar una prueba de fuerza por cada uno de ellos que le apresen. Para destruirlos, se debe realizar un ataque exitoso contra ellos. Poseen 1 DG, 1PG y CA 9. En si, no son una gran amenaza, pero si surgen en un ambiente donde hay enemigos, pueden convertir a los jugadores en presas fáciles.
98 - 100	Aura de Terror	La realidad se transforma para adquirir un cariz de autentico terror, que convierte el viaje de los aventureros en un auténtico tormento. Cualquier criatura que ataque a los jugadores en esta situación, ganará la Habilidad "Terror", que provoca, que para que se pueda atacar a dicha criatura, se deba superar una prueba de Carisma.

Descansar en Grotos:

En algún momento, los aventureros verán tan mermadas sus energías, que decidirán que deben pararse a descansar. En estos casos, recuperarán 2PG por cada hora de descanso. El Master debe lanzar 1d10 y sumar el número de horas que pasan descansando. Si el resultado de la tirada es superior a 8, alguna criatura infernal, se habrá topado en su deambular, con los héroes. En tal caso, los aventureros recuperarán tan sólo 1PG por cada hora descansada, y deberá realizarse una tirada en la tabla de encuentros aleatorios que se recoge en los Apéndices.

El pórtico:

Una vez los héroes desciendan por la apertura creada con e ritual, se encontrarán en El Pórtico, nexo de unión entre el plano mortal y el plano de Grotos. El lugar, no es más que una pequeña isla situada en el Mar de Cadáveres, desde donde los aventureros deben viajar hasta la Isla de los Gusanos, donde encontrarán el accesos a los dominios de Azadizard.

La pequeña isla, está totalmente desprovista de vida, a excepción de la presencia de La Guardiana del Pórtico, una antigua Saga, que hace las veces de guía en el plano de Grotos. Su función es la de conducir a los desgraciados que son arrastrados hasta este plano, al carruaje de Stargos, que les conducirá, atravesando el Mar de Cadáveres hasta la Isla de los Gusanos. La criatura no es agresiva, pues, el futuro de los desdichados personajes que llegan a este lugar es tan terrible, que no hay necesidad. Se limitará a guiarles hasta el carruaje, y a burlarse de su destino.

Cuando los aventureros lleguen al pórtico, el Master debe leer:

"El descenso por la cuerda es asombrosamente corto, casi pareciese que el tramo no era más que de un metro, cuando estáis seguros de que el Conde Farland lanzo una cuerda de decenas de metros de longitud.

Al tocar tierra, una sensación de desesperanza os inunda, pues el panorama que os rodea es aterrador. Un cielo rojo como la sangre ondea al paso de nubes negras como la propia oscuridad. El otrora cantar de los pájaros de vuestro plano, es aquí sustituido por los gritos de dolor y pánico de cientos de miles de personas.

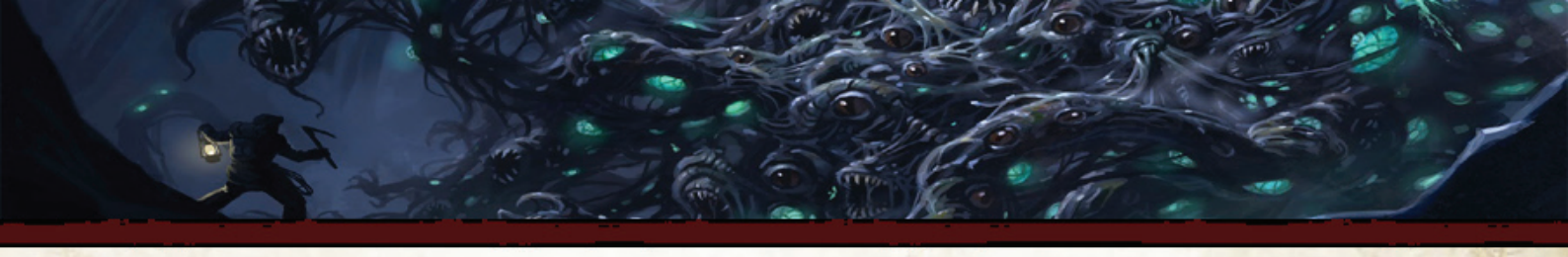
El lugar al que habéis llegado, una pequeña isla de tierra cenicienta y marchita, se encuentra rodeada de un mar rojizo azotado por convulsas olas. Mientras, una criatura encorvada y harapienta os contempla con su burlona sonrisa.

Poco a poco, se endereza, mientras con una voz parecida al del hielo al quebrarse, os dice:

-Parece que tenemos nuevas visitas, bienvenidos al plano de Grotos... Por favor, permitidme que os acompañe hasta vuestro carruaje..."

Los personajes pueden hacer cualquier pregunta a la Saga, pero esta, tan sólo responderá una cosa:

-Desde aquí tan sólo podéis llegar a un lugar... La Isla del Gusano. Lo que hagáis allí, ya es cosa vuestra, pero mi trabajo es llevar a los desgraciados como vosotros hasta el carruaje de Stargos el gusnao... Si estáis aquí, es porque buscáis al Rey Azadizard, de eso no cabe duda. Una vez lleguéis a la Isla, debéis buscar la campana de Agulard, si la usáis en lo alto del acantilado Occidental, encontrareis una "forma" de alcanzar el palacio Negro, donde aguarda el rey...



Los jugadores pueden decidir acabar con el ser, pensando que e suna trampa o un enemigo, de ser así, desarrolla el combate con la criatura (puedes encontrar sus características en los Anexos), pero de igual forma, su única vía de salida de la Isla será el carruaje.

Tras esto el Master debe leer:

"El hediondo ser, os conduce con paso rápido hasta una de las costas de la pequeña isla. Sin embargo, cualquier cosa que hayáis visto hasta el momento, no os había preparado para la visión que ahora os azota. El mar que al llegar vierais, rojizo y bravo, no es tal. En lugar de agua, millones de cuerpos humanos, se estremecen y gimen, en una marea de cuerpos que piden desesperadamente ayuda. Lo que antes tomarais por un fuerte oleaje, no era más que el desesperado movimiento de los millones de cuerpos.

-Una visión estremecedora ¿Verdad? –Dice la horrible Saga- Es el Mar de Cadáveres, formado por todos aquellos que han pactado con nuestro señor, el rey Gusano, o aquellos que le han hecho enfurecer- Dice mientras os dedica una mirada cargada de malicia.

En la pequeña costa, Un carruaje negro aguarda. En lugar de caballos o mulas, un vomitivo gusano tan grande como una casa, hace las bestias de bestia de tiro. Amarrado mediante unos arneses a su cabeza, la bestia sirve para mover el carro, que a todas luces será vuestro medio de transporte.

-Subid al carro... -Dice la criatura señalando el vehículo- El gusano os llevará hasta la Isla. Y recordad, no os caigáis de él... Esos muertos están desesperados por el contacto con los vivos..."

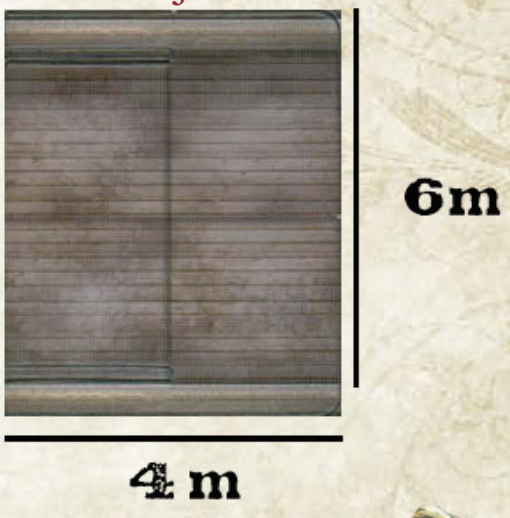
El carruaje, es un vehículo de seis metros de largo y otros cuatro de ancho, compuesto por un simple soporte de madera y cuatro ruedas. No existe ningún tipo de barandilla de seguridad, por lo que un traspié o algo por haría que los aventureros cayesen al Mar de Cadáveres. Una vez suban al vehículo, el Master puede leer:

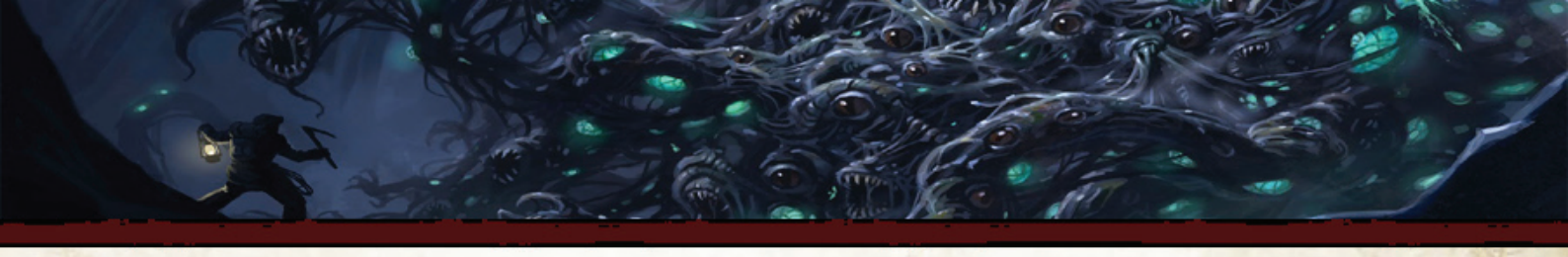
"Una vez sobre la plataforma del carro, el gusano comienza a avanzar con paso lento y decidido. Asombrados, veis como de su cabeza surge una inmensa boca, provista de cientos de afilados dientes, que de manera metódica y antinatural, va engullendo todos los cuerpos que encuentra en su camino, lo que se traduce en innumerables gritos de dolor y pánico entre los seres que se encuentran a vuestro alrededor.

Mientras avanzáis lentamente, los muertos que moran a vuestro alrededor intentan aferrarse al carromato y subir a la plataforma, ávidos del contacto con seres vivos. Si bien no buscan haceros daño como fin, su desesperación podría ser mortal, pues de haceros caer entre ellos, su masa y peso os aplastaría."

El viaje a través del Mar de Cadáveres, llevará un total de 3 horas. Durante dicha travesía, los muertos intentarán una y otra vez subir al carro. Para representar esto, realiza un encuentro en el carro, que represente el viaje a través del mar. Dicho encuentro, durará un total de 10 turnos. En cada turno, un total de 1d4 Muertos subirán a la plataforma del carro, para aferrar a los aventureros y hacerlos caer al Mar de Cadáveres. Si en algún momento hay más de 10 muertos en la plataforma, esta se partirá y los aventureros caerán al Mar. Si un personaje cae al Mar de Cadáveres, se considera que ha muerto aplastado por el peso de los muertos.

Esquema del Carruaje:





Muertos del Mar de Cadáveres:

Clase de armadura: 9
PG: 3 (DG: 1)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Presa
Daño: -
Salvación: G 1
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 25
Reglas especiales:

Cuando un Muerto del Mar de Cadáveres, ataca a un personaje, realiza la tirada de combate de la manera habitual, pero, en lugar de infligir daño, causará una acción de presa sobre este. El jugador deberá superar una prueba de fuerza (con un bonificador de –2 a la prueba, debido a la escasa fuerza del Muerto), o caerá al Mar de Cadáveres.

La Isla del Gusano:

Esta Isla, sirve como asentamiento donde se crían los gusanos que se usan como monturas para alcanzar el castillo Negro, así, las zonas más importantes en esta localización, son el Nido de Cría, y la Torre del Homenaje. Debido a que este lugar permite diferentes itinerarios, nosotros pasaremos ahora a tratar el camino idóneo para poder avanzar sin trabas a lo largo de este lugar.

A continuación, puedes ver un mapa global de toda la zona, que pasaremos a desglosar poco a poco:

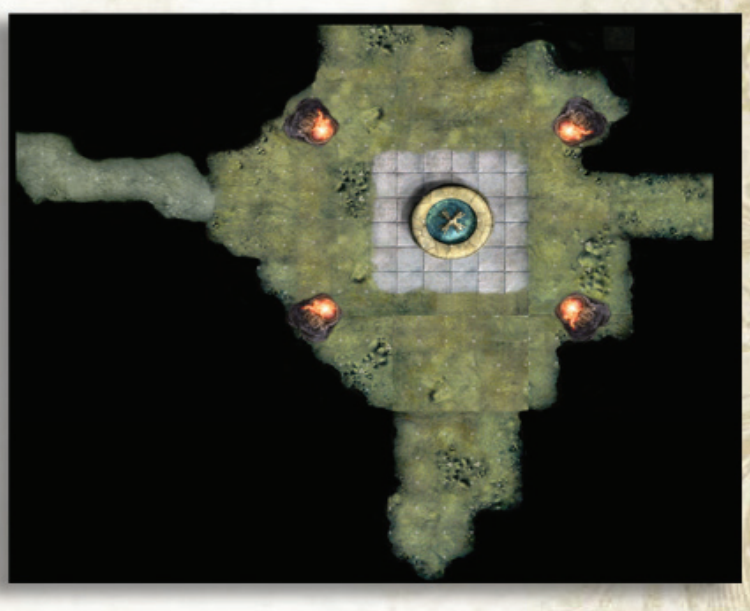
A) La Fuente del Olvido:

Tras el viaje a través del Mar de Cadáveres, el carruaje conducido por el gusano, se detendrá en un pequeño saliente de una escarpada pared, al sur de la Isla del Gusano. Desde este saliente (Marcado como S, en el mapa), se puede acceder al resto de la isla.

En esta parte de la localización, el Master puede leer:

"Tras detenerse finalmente le carruaje cerca de un saliente, un pequeño esfuerzo os permite acceder hasta un terraplén que asciende ligeramente hasta una plaza de gran tamaño. Una fuente circular de seis por seis metros, de la que brota un agua cristalina, se encuentra en el centro de esta. Cuatro estatuas, a modo de demonios de piedra, reposan en cada esquina de la plaza, portando en sus manos un pequeño candil con una intensa llama.

Algunos muertos vagan por esta zona. Su rostro, muestra una expresión de autentico miedo y desconcierto, gesto que se torna en furia incontenible al veros. Unos segundos después, se abalanzan a gran velocidad sobre vosotros, presos de una gran ira, dispuestos a acabar con vosotros con sus manos desnudas"



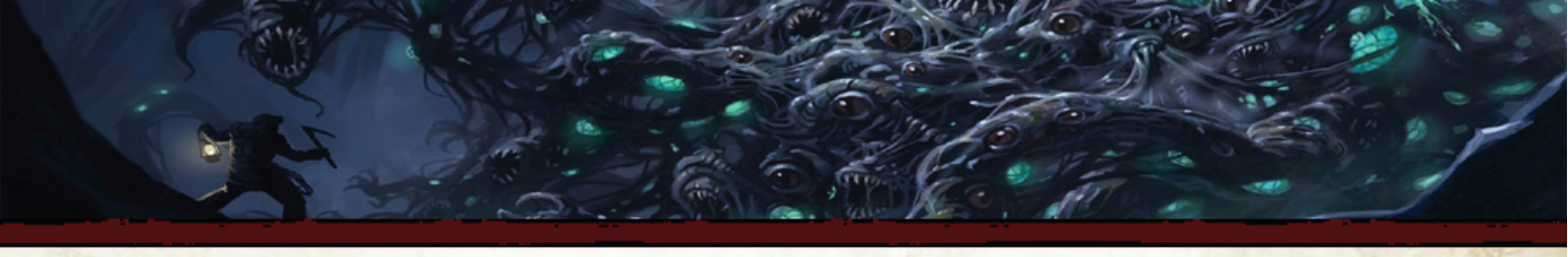
Muertos (4)

Clase de armadura: 9
PG: 7 (DG: 2+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d4
Salvación: G 2
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 25

En realidad, estos muertos, se comportan así, porque han bebido las aguas de la fuente que se encuentra en la plaza, la cual tiene la propiedad de borrar la memoria de quien la bebe, dejándole en un estado de consciencia en que el sujeto sabe que ha perdido algo, pero no recuerda el que, de este modo, la locura le embarga, y le hace reaccionar de forma agresiva contra cualquier ser vivo que encuentre.

Si un aventurero prueba este agua, sufrirá las mismas consecuencias, perdiendo su memoria para siempre, y entrando en un estado de agresividad, tal, que atacará a sin dudarlo a sus compañeros. En términos generales, el personaje se perderá y el jugador que lo interpretaba no podrá manejarlo más, a todos los efectos se le considera un personaje no jugador. El poder de esta agua es tal, que no permite tirada alguna contra magia, pero, su carácter demoníaco, hace que cualquier efecto de protección contra el mal o detectar el mal (como las habilidades pasivas del paladín) podrán proteger y/o advertir del peligro.

Si algún aventurero intenta pasar por alguno de los tres caminos que surgen de la plaza, las cuatro estatuas cobrarán vida y tras dejar sus candiles en llamas en el suelo, atacarán a los personajes. Cada estatua tiene un rostro diferente, vinculado con un sentimiento en particular.



De esta manera, una de ellas muestra un rostro llorando; otra, muestra un rostro lleno de ira; una tercera posee un rostro riendo; y finalmente, la última de las estatuas, muestra un rostro asustado.

Cuando un personaje destruya una de estas estatuas vivientes, el alma demoníaca que reside y anima a la estatua, surgirá de la piedra y se internará en el desdichado aventurero. Al ocurrir esto, según cual sea la estatua, la personalidad del jugador quedará fuertemente tocada, determinando su actitud durante su estancia en el plano de Grotos.

Así, según que estatua se destruya, el efecto será:

-Estatua Llorando: el aventurero entrará en un estado depresivo que afectará a sus ganas de seguir luchando, e incluso de sobrevivir. De esta manera, sufrirá un +1 a su CA, para representar este estado despreocupado y depresivo.

-Estatua Iracunda: el aventurero entrará en un estado de rabia incontrolable que le convertirá en un Berseker, lleno de furia y sed de sangre. El personaje nunca se moverá con sigilo y cautela, si no que cada vez que aviste un enemigo, será el primero en entrar en combate, independientemente de que tenga alguna posibilidad de vencer.

-Estatua Feliz: el aventurero entrará en un estado de extrema diversión, riéndose por cualquier motivo, ajeno a la verdadera seriedad de su situación. Durante los combates, pasará más tiempo riéndose de los oponentes que combatiendo, por lo que sus pruebas de combate sufren un penalizador de –2

-Estatua Asustada: el aventurero sufrirá un ataque de terror como nunca antes en su vida. Cualquier enemigo acobardará al personaje, por lo que deberá superar una prueba de Carisma para poder atacar a cualquier criatura.

La escenificación de cómo el ser demoníaco surge de la estatua y se adentra en el desdichado personaje, debe ser descrita claramente por el Master, a fin de servir como pequeña pista de lo que ocurre.

Si un aventurero ya se ha visto afectado por una estatua, y nuevamente destruye a otra estatua, el nuevo demonio no podrá entrar, desapareciendo entre profundos gritos de agonía.

La única posibilidad de acabar con las estatuas vivientes sin verse afectados por la posesión, es apagando las llamas del candil que las estatuas dejaron en el suelo, con el agua de la fuente. Al hacerlo, verán como el gesto específico desaparece de la cara del pétreo ser, pudiendo ser destruido sin producirse la posesión. Si la llama es apagada tras una posesión, el demonio será expulsado automáticamente del cuerpo del aventurero.

Estatuas Vivientes:

Clase de armadura: 3
PG: 15 (DG: 6)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 Garra
Daño: 1d8
Salvación: G 6
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 500

B) El Demonio Guardián.

El camino que surge desde el norte de la plaza de la fuente, conduce hasta una segunda plazoleta, de suelo embaldosado y carente de decoración alguna, salvo por una descomunal estatua que, solitaria, se encuentra en el centro de la localización.

Dicha estatua, es en realidad un poderoso demonio guardián que se "activará" cuando los aventureros, intenten cruzar de nuevo la sala, tras haber conseguido las "Runas de Activación" (ver el punto C-4)

Cuando los jugadores lleguen a la zona por primera vez, el Master puede leer:

"El terroso suelo por el que avanzabais, da paso a una sala embaldosada, en cuyo centro una monstruosa estatua de más de 3 metros de altura y otros tantos de anchura, representa a un monstruoso sapo cuya espalda se ve coronada por media docena de descomunales cuernos retorcidos. El rostro de la estatua, muestra una fiereza brutal, en cuyos ojos encuentra su culmen, al mostrar una viveza propia de un ser animado.

Unas anchas escaleras de piedra, ascienden hasta una planta superior, que escapa a vuestra vista."

Cualquier intento de destruir la estatua, provocará el despertar de la misma, quien atacará sin dudarlo a los aventureros, hasta acabar con ellos. Si, por el contrario, la estatua no es molestada, esta permanecerá inmóvil.

Cuando los jugadores regresen por esta misma zona, con "las Runas de Activación" en su poder, el Demonio despertará, y atacará a los aventureros. En tal caso, el Master puede leer:

"Un fuerte crujido llama vuestra atención... La monstruosa estatua, comienza a desquebrajarse ante vuestro estupor, mientras un olor similar al del alimento en estado de putrefacción os golpea como un martillo. De la cáscara pétrea en que se ha convertido la estatua, un monstruoso ser, a modo de cruel burla de lo que conocéis como sapo, surge de ella, mientras unos ojos, rojos y furibundos, os contemplan con odio.

Con un ágil salto, impropio de un ser de su tamaño, el demoníaco sapo bloquea la salida de la plazoleta, mientras un nauseabundo croar, surge de su aborrecible garganta."

El ser, es un Avatar de la Ponzoña, un ser que obtiene su poder de la enfermedad. Aunque de escasa fuerza física, su poder sobre la enfermedad lo convierte en un ser mortal, pues puede acabar con cualquier enemigo haciendo uso de las enfermedades que le dan poder.

Avatar de la Ponzoña:

Clase de armadura: 4
PG: 105 (DG: 15+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 Mordisco /
1 Ataque Especial
Daño: 1d8 / Variable
Salvación: G 15
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 8.450
Regla especiales:

Lengua Proyectable: este monstruoso ser, guarda cierta relación con los sapos a los que se asemeja. Así, es capaz de estirar su viscosa lengua, apresando con ella a los desdichados que se enfrenten a él. El ataque tiene un alcance de 10 metros, y apresará a cualquier personaje al que impacte, a menos que este supere una tirada de Fuerza. De ser apresado, será engullido en el siguiente turno del Avatar, pasando el aventurero al interior del estómago del monstruoso ser.

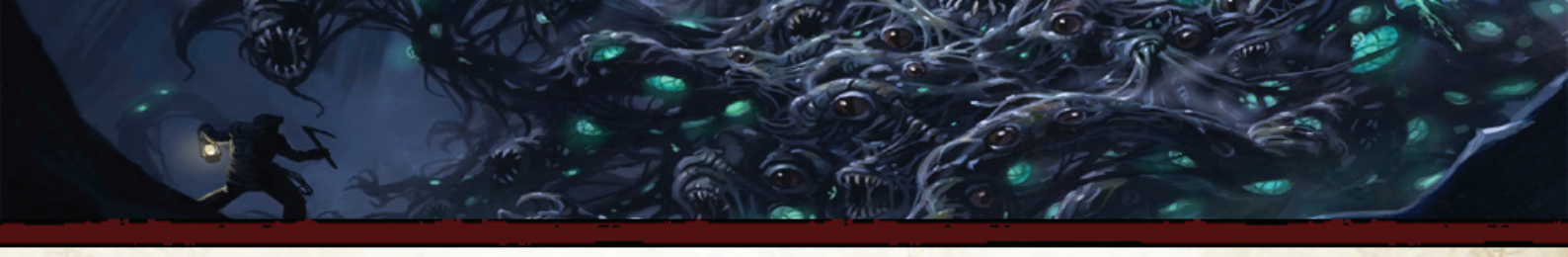
La Enfermedad de la Ponzoña: esta enfermedad, es el arma más poderosa con la que cuenta este demonio, que si bien no acabará con su enemigo en el momento, garantizará que cualquier ser que escape de un combate contra el Avatar, acabe encontrando la más terrible de las muertes. Así, una criatura contagiada de Ponzoña, verá, con el paso de las horas, como su piel y carne se irá desprendiendo de sus huesos, hasta que las hemorragias provocadas por este proceso, acaben segándole la vida. El jugador deberá recibir un conjuro de "Quitar enfermedad" diario, durante un mes, o la enfermedad acabará con él. La primera vez que este conjuro deberá ser aplicado, será, como máximo, una hora después de haberse contagiado.

El Estómago: Cualquier aventurero que se encuentre en el estómago de la criatura, sufrirá una pérdida de 2 PG por turno. Además, cada turno deberá superar una tirada de salvación contra veneno, o los fluidos intestinales de la criatura le contagiarán de "Ponzoña"

Resistencia al Fuego: el daño del tipo fuego (como el conjuro "bola de fuego"), causa tan sólo la mitad de daño.

Vómito Tóxico: Una vez cada dos asaltos, el Avatar de la Ponzoña, puede vomitar una amalgama de veneno y jugos estomacales, proyectándolo a una distancia máxima de 4 metros, y cubriendo un área de 2 metros cuadrados en el lugar del impacto. Cualquier criatura afectada por el ataque, sufrirá 1d4 PG de daño, más 1PG adicional cada turno durante 1d8 turnos. El aventurero herido, deberá superar una tirada de salvación contra venenos o quedará infectado por la "Enfermedad de la Ponzoña".

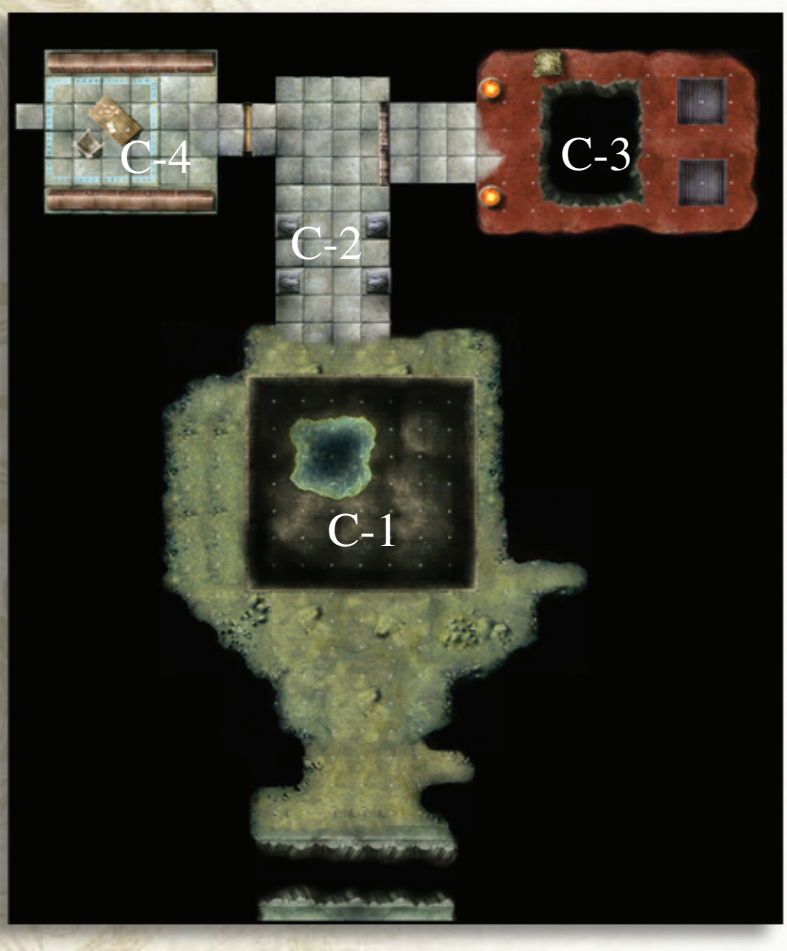
Secreción Mucosa: Cuando los PG del Avatar queden por debajo de 50, la criatura comenzará a segregar una capa mucosa en torno a su cuerpo, la cual le confiere una mayor protección contra el daño físico. La CA del monstruoso se mejora hasta 2.



C) El Criadero de Gusanos.

Este lugar, es la zona donde se crían los gusanos voladores que se usan como montura para alcanzar el palacio del Rey Gusano. En este lugar además, reside el Guardián de los Pozos, quien posee las "Runas de Activación" necesario para alcanzar la "Cámpana de agulard" (ver más adelante).

Pasemos pues, a ver cada una de las zonas de esta área:



C-1) El Pozo de cría:

Este aborrecible lugar, es donde se mantiene a las crías de gusano volador, una vez han eclosionado los huevos de los que surgen. Un pequeño grupo de Guasehim, o "Hombres Gusano" en el idioma de la Marca, hacen las veces de cuidadores, y llegados a cierto punto de madurez de las crías, incluso de alimento.

Cuando los aventureros lleguen a esta zona, el Master puede leer:

"La escalera de piedra, se interrumpe en un ancho acantilado horadado en la tierra, más allá de este, se abre un gran foso en el suelo de tierra, donde, un pequeño grupo de seres, semejantes a gusanos con brazos y piernas, se afanan en el cuidado de unos grotescos gusanos de piel blanquecina.

El foso, de 16 metros cuadrados, presenta un lago de agua oscura y pantanosa, del cual algunos de los gusanos parecen beber.

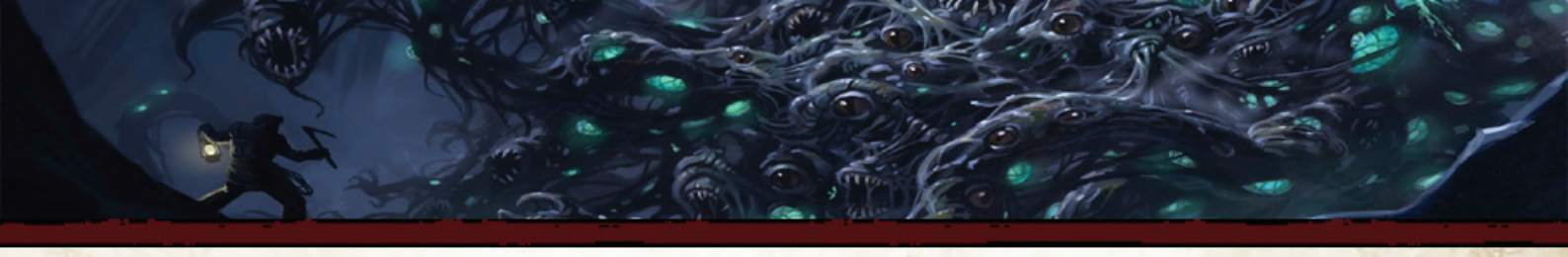
Más allá del foso, un pasillo embaldosado conduce hasta una construcción de piedra, que recuerda vagamente a un viejo castillo."

El foso en las escaleras debe ser salvado mediante una acción de destreza, que permita saltar dicho obstáculo. Aplica los siguientes modificadores a la prueba:

-Los elfos, ladrones y Exploradores ganan un bonificador de +1
-Los enanos y Halflings sufren un penalizador de –1
-Los personajes con una armadura, con un peso mayor a 25 kg sufren un penalizador de –1
-Los personajes cargados, sufren un penalizador de –1

Si se falla la prueba, se caerá por un foso de 10 metros, que producirá la perdida de 1d12 PG. Escalar de nuevo el foso, requiere de dos turnos completos.

Los Guasehim, atacarán a los aventureros para defender a las crías de gusano volador, pero si ven peligrar su vida intentarán huir.



Guasehim (6)

Clase de armadura: 7
PG: 10 (DG: 3)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G 3
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50
Reglas Especiales:

Aferrarse: Los Guasehim, suelen acabar con sus enemigos mediante una técnica de mera superación física, basada en el número de individuos que atacan. Así, durante el combate, pueden realizar un ataque que no cause daño, para aferrarse al cuerpo de la víctima (generalmente por la espalda). El aventurero afectado puede realizar una tirada de Fuerza para deshacerse de la criatura cada turno, o sufrirá la perdida de 2 PG, debido a los mordiscos del nauseabundo ser. Un mismo aventurero, puede ser aferrado por más de un Guasehim. Cualquier ataque contra una de estas criaturas que este aferrada gana un +3 a la tirada.

Los gusanos voladores, aunque aun son crías y no poseen las alas de sus congéneres de mayor tamaño, aun representan una seria amenaza para los aventureros. En realidad, los gusanos que podrán encontrar en el foso, son de diversos tamaños, según su situación en su ciclo vital, pero para resumir, encontrarán dos tipos de gusanos enemigos:

Gusanos Alados Jóvenes:

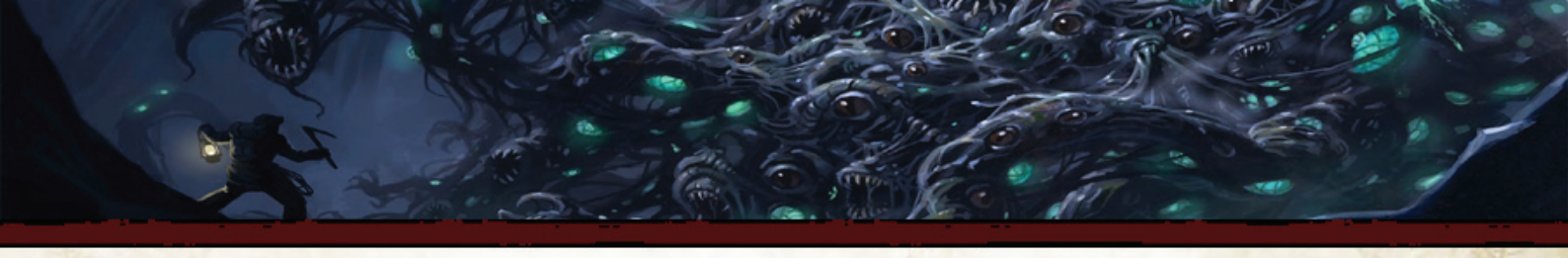
Clase de armadura: 5
PG: 16 (DG: 5)
Movimiento: 8 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d10
Salvación: G 5
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 300
Reglas Especiales:

Trepar / escalar: Los Gusanos Halados Jóvenes pueden caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignoran cualquier tipo de terreno difícil.

Enjambre de Crías de Gusanos Halados:

Clase de armadura: 7
PG: 9 (DG: 3)
Movimiento: 8 metros
Ataque: 1 Ataque
Daño: 1d8
Salvación: G 3
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50
Reglas Especiales:

Trepar / escalar: Los Gusanos Halados Jóvenes pueden caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignoran cualquier tipo de terreno difícil.
Enjambre: Los enjambres están compuestos por cientos de pequeños gusanos que se mueven como una única criatura con el objetivo de poder acabar con cualquier enemigo que se les presente, mol-



deando su formación y adaptándose a cualquier ataque. Así, cualquier ataque realizado por los enjambres, recibe un +2 a la tirada.

El foso tiene una profundidad de 3 metros, mientras que el pequeño lago de su interior, tiene una profundidad mayor de 30 metros, en cuyo interior habita el Gusano Macho. Cualquier aventurero que entre en contacto con el agua, deberá superar una tirada de salvación contra veneno, o quedará envenenado, muriendo en 1d4 semanas.

Si los jugadores acaban con la totalidad de los gusanos halados (de ambos tipos) que s encuentran en este lugar, sus gritos de dolor, alertarán al Gusano Macho de la especie, quien acudirá a la llamada. En este caso, el Master debe leer lo siguiente:

"De pronto, el aire se llena con el rugido de una monstruosa criatura, que como un colmillo negro, surge del lago de agua negra que se encuentra en el foso.

La criatura, con un tamaño de más de 20 metros, tan sólo muestra parte de su cuerpo, pues el resto aun permanece oculto en el pequeño lago. Su cuerpo con un grosor de 3 metros, esta protegido con unas gruesas placas quitinosas que le confieren el aspecto de un gusano negro y acorazado."

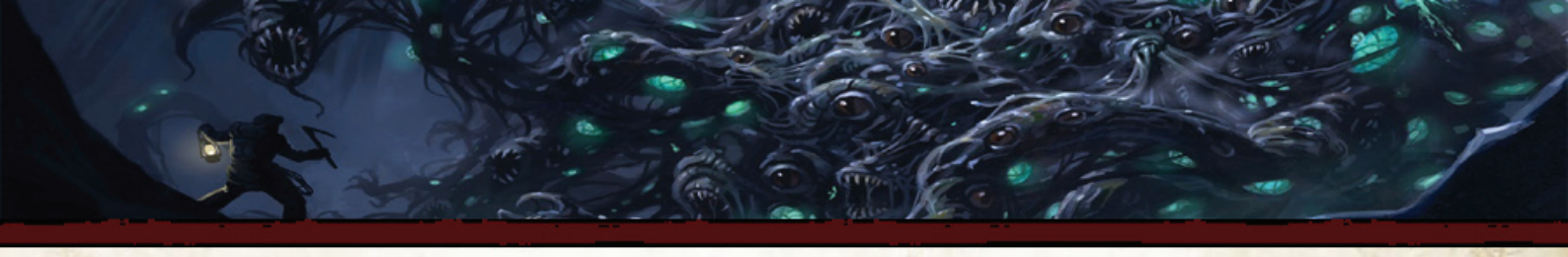
El Gusano Macho:

Clase de armadura: 1
PG: 75 (DG: 14+1)
Movimiento: - especial
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d12
Salvación: G 14
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 4.800
Reglas Especiales:

Protector del Nido: el Gusano Macho, es el encargado de custodiar el nido, donde las crías, todas ellas hembras, son criadas. La criatura, presenta un cuerpo sumamente largo, cercano a los 50 metros de longitud, que generalmente, no suele abandonar la cueva que le sirve de guarida. En este caso, el Gusano Macho, puede atacar a cualquier criatura que se sitúe a menos de 20 metros en torno al pequeño lago, pero no abandonará jamás su escondrijo.

Grito Ensordecedor: Cuando la salud del Gusano macho llegue a 30 PG o sufra una herida Crítica, emitirá un grito ensordecedor que obligará a los jugadores a taparse los oídos para no quedar sordos. Dicha acción, interrumpe las acciones previstas por los aventureros para el turno, y hace que dicho turne finalice, aunque queden aventureros por actuar.

Aliento Corrosivo: En lugar de realizar un ataque, el Gusano Macho puede exhalar una nube de vapor ácido capaz de acabar con cualquier arma o armadura. Así, el alcance de esta nube es de una columna de 8 metros de largo y 2 metros de ancho. Cualquier aventurero que se encuentre bajo esta nube, deberá lanzar 1d6 por cada pieza de armadura o arma que porte en ese momento. Con un resultado de 1, dicha pieza será destruida. Si el aventurero porta un escudo, tan sólo deberá realizar la tirada por el escudo, pues se interpreta que lo usa para protegerse del aliento.



C- 2) El pasillo principal:

Este pasillo conduce a las dos estancias que componen el lugar. Dos pares de estatuas flanquean dicho pasillo. Cada estatua, representa a un demonio de pequeño tamaño tocando una larga trompeta. El primer par de estatuas, no tienen nada de especial, sin embargo, el segundo par, guarda una poderosa trampa. Cualquier criatura de alineamiento legal o neutral que cruce frente a estas estatuas, activará la trampa. Esta, consiste en dos poderosas llamaradas que surgen de cada estatua (de sus trompetas concretamente), causando 2d12 PG de daño. Un aventurero puede realizar una tirada de salvación contra aliento de dragón, para reducir el daño a la mitad.

C-3) La sala de desove:

En esta sala, se encuentra la Reina de los Gusanos Halados, guarecida en su gruta, donde tan sólo se dedica a desovar su impía prole. Varios Guasehim se dedican a las labores de mantenimiento de la criatura, consistentes básicamente en alimentarla con los cientos desdichados que se encuentran en el Mar de Cadáveres, y que son arrastrados hasta unas grandes jaulas junto al pozo, allí esperan, hasta que los hombres gusano, los utilizan como alimento.

La sala esta totalmente cubierta por una densa capa de sangre y vísceras, desechos de la alimentación de la criatura. El área, tan sólo iluminada por un par de fuegos, situados a ambos lados de la entrada, presenta un gran montículo de huesos, restos de anteriores víctimas, si un aventurero realiza una inspección de estos, podrá encontrar: Un anillo de Guarda, que permite lanzar una vez al día o bien el hechizo Escudo, o bien el hechizo Protección contra el Mal.

Entre los Guasehim, se encuentra el Guardián de los Pozos, quien se encarga de mantener el control entre los Guasehim, así como de custodiar multitud de Saberes prohibidos, con los que el Rey Gusano, Azadizard, suele comerciar con los humanos.

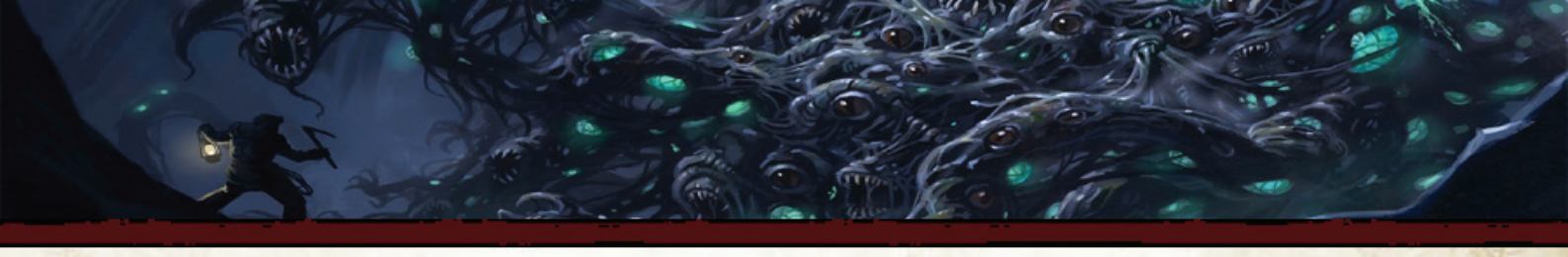
Cuando los aventureros lleguen a esta zona, el Master puede leer:

"La espantosa sala que se abre ante vosotros, recuerda a un auténtico matadero. La sangre baña la sala, mientras, un grupo de los odiosos hombres gusano que vierais antes, se afanan en empujar a algunas desdichadas almas a un gran foso que se abre en el centro de la sala.

El fuego de dos grandes hogueras, situados a ambos lados de la puerta por la que entráis, dibuja la figura de un horrendo ser demoníaco, cuyo cuerpo, os recuerda al de una mujer, obesa y grotesca, en cuya espalda surgen dos grandes alas similares a las de los murciélagos. Al veros, la criatura chasquea un látigo de hueso y cuero trenzado, mientras con una sonrisa, avanza amenazador hacia vosotros."

El Guardián de los Pozos:

Este poderoso ser, posee cierto dominio de la magia, que le convierte en una amenaza aun mayor. A su vez, el látigo que porta, es un arma devastadora, con la que podrá someter a casi cualquier enemigo.



Guardian de los Pozos

Clase de armadura: 2
PG: 35 (DG: 8+2)
Movimiento: 10 metros
Ataque: Látigo
Daño: 1d10
Salvación: M8
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.100
Reglas Especiales:

Látigo de espina demoníaca: este poderoso látigo, creado con las vértebras de un Balorg, y entrelazado con cuero de gusano halado, es capaz de drenar la fuerza vital de quien hiere, sometiéndole a un estado de parálisis momentáneo. Así, cuando una criatura sufra una herida por este arma, debe realizar una tirada de salvación contra parálisis, o quedará paralizado durante 1d4 turnos. Además, cuenta con un alcance efectivo de 3 metros.

Hechicero: el Guardián conoce los siguientes hechizos: Escudo, Causar Miedo, Muro de Fuego, Bola de Fuego y invocar elemental de fuego.

Equipo: El Guardián porta el Látigo de Espina Demoníaca, la llave de la Biblioteca, 2 Pociones de Curar Heridas Graves (1d12+2 PG recuperados por cada poción), 1 Zafiro Rojo (10.000 mo)

Si el Guardián consigue paralizar a un aventurero, intentará en su siguiente turno, lanzar al desdichado personaje al foso de la Reina Gusano. Si el aventurero no supera una prueba de fuerza, este caerá sin remedio.

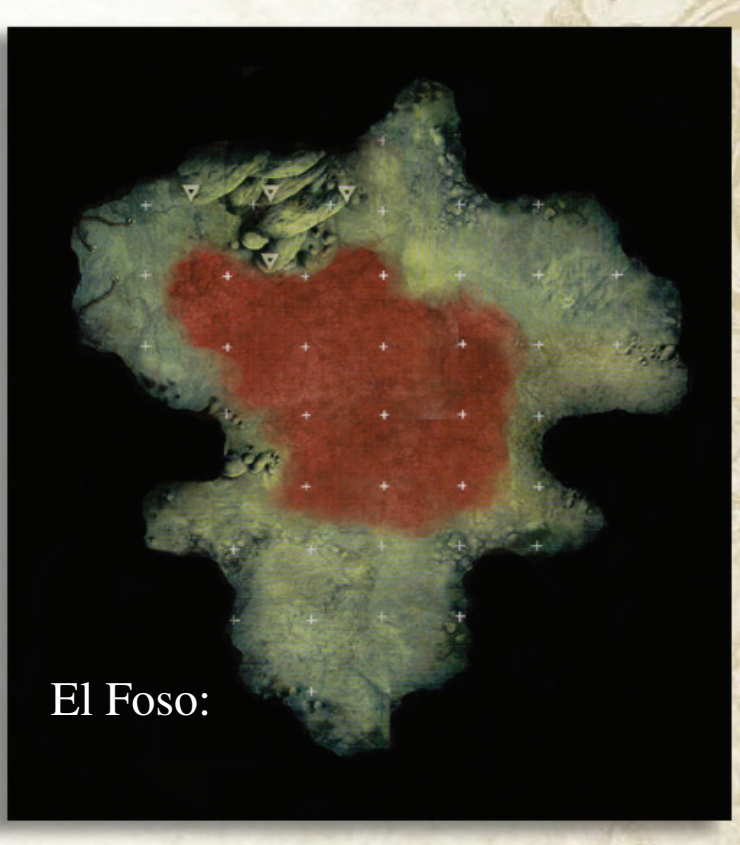
La llave que porta el Guardián, permite entrar en "La biblioteca".

Guasehim (4)

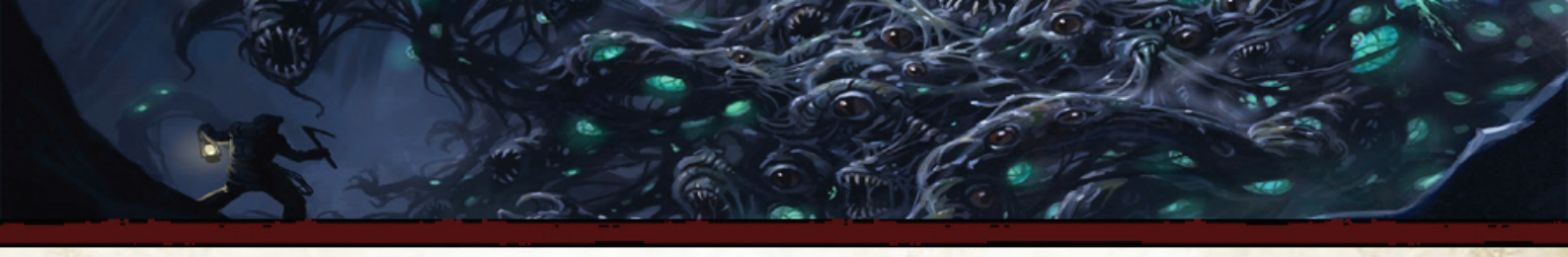
Clase de armadura: 7
PG: 10 (DG: 3)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G 3
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50
Reglas Especiales:
Aferrarse

El foso de la Reina Gusano:

Este lugar, de espacio reducido, es la cueva donde habita la Reina Gusano, dedicada exclusivamente, a depositar sus inmundos huevos, y a alimentarse. De esta forma, si un personaje cae, o decide bajar a este lugar, La Reina Gusano le atacará sin dudarlo, intentando devorarlo. Las paredes de la zona, están abarrotadas de huevos de gusanos halados.



El Foso:



Si los aventureros destruyen los huevos, ganarán 100 PX adicionales cada uno.

Acabar con la Reina, otorga un bono de 200PX a cada aventurero que participe en el combate.

Reina de los Gusanos:

Clase de armadura: 5
PG: 35 (DG: 12)
Movimiento: 8 metros
Ataque: Mordisco / 5 Garras
Daño: 1d10 / 1d6 X 5
Salvación: G12
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.125
Reglas Especiales:

Trepar / escalar: La Reina de los Gusanos puede caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignora cualquier tipo de terreno difícil.

C-4) La biblioteca:

Esta sala es donde se recopilan los Saberes prohibidos con los que el Rey Gusano tienta a los mortales, a fin de conseguir sus almas en un pacto engañoso. La puerta que da acceso a la sala, esta guardada por un conjuro de energía negativa, de intentar ser abierta sin poseer la llave que custodia el Guardián de los Pozos, la puerta liberará una explosión de energía negativa que causa 1d12 PG de daño a cualquier criatura en un radio de 2 metros. Los efectos de un conjuro de protección contra el mal, o la habilidad natural del Paladín, protegerán contra este tipo de daño.

La sala, presenta sus paredes norte y sur, totalmente cubiertas pos estanterías abarrotadas de libros y pergaminos, mientras que la pared oeste, presenta un gran tapiz. Una pequeña mesa con una silla, hace las veces de escritorio.

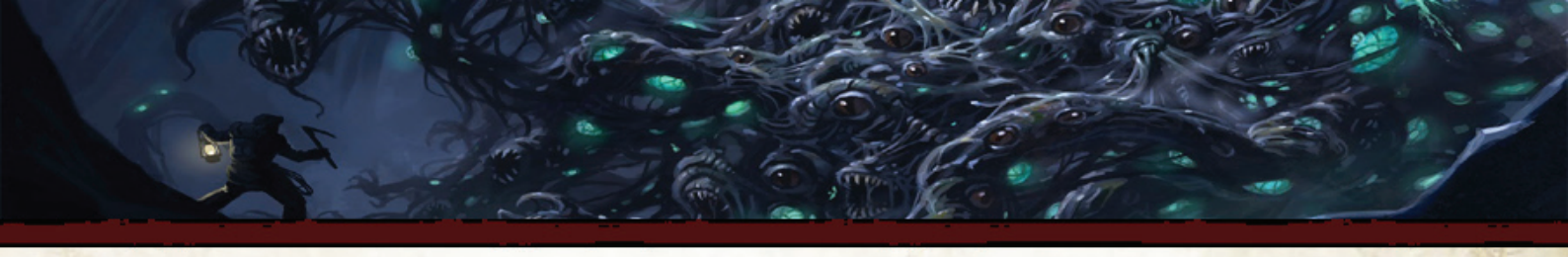
La zona oeste de la sala, marcada en el mapa con un cuadrado rúnico, es una trampa destinada a todos aquellos que quieran robar los poderosos Saberes que la habitación guarda. Quien pise cualquiera de las baldosas de este recuadro, será teletransportado automáticamente hasta el portal que se encuentra en "La jaula de los Sometidos" (ver más adelante). Si se interpone un objeto en el suelo, y se utiliza para caminar sobre él, la trampa no tendrá efecto.

Si los aventureros buscan entre los libros, podrán encontrar:

-Pergamino de convocar elemental de fuego, pergamino de Disipar magia, pergamino de Muro de hielo, pergamino de Teletransporte y pergamino de quitar enfermedad

El tapiz que se encuentra en la pared Oeste, oculta una puerta hacia una cámara secreta. Este puede ser atravesado fácilmente, o retirado mediante la fuerza. La cámara, una pequeña habitación de 1 metro cuadrado, oculta la Corona de Brutalidad. Quien porta este objeto, ve reducida su Inteligencia y Carisma en 3 puntos, mientras que su fuerza y PG aumentan en 3. Quien porta la Corona, no podrá quitársela por voluntad propia, es más, quien la lleve, no hará gala de querer deshacerse de ella, todo lo contrario. El Master, debe anunciarle al aventurero, de forma privada y sin que el resto de jugadores le escuchen, que mientras porte la corona, no podrá realizar conjuros, de mago o paladín, ni usar objetos mágicos de ningún tipo. Esta particularidad, no podrá ser comunicada a sus compañeros, y deberá poner excusas a la hora de no realizar conjuros.

En la mesa que hay en la sala, se encuentran dispersas una serie de runas, que permiten abrir la puerta de la cámara de los "Mil Ojos". Estas runas, grabadas en el idioma demoníaco, se corresponden cada una con una letra del idioma de la Marca. Una prueba exitosa de Sabiduría, de un aventurero con un valor superior a 11 permitirá, desentrañar el sentido de cada runa. Así, verán que las letras que surgen son:



G - A - A - Z - D - U - S - D - M - N - P - O - E - L - Z - I - A - R

Si los personajes no son capaces de superar la prueba de sabiduría, podrán intentar algún tipo de conjuro de leer Magia o Escrituras, o bien usar la habilidad de Comprender Lenguajes del Ladrón.

Con estas runas, se puede dar respuesta al acertijo de la entrada de la sala de "Los Mil Ojos" (Ver más adelante). Las letras en rojo, son aquellas que permiten formar la palabra adecuada.

D) Los túneles del cambio

Estos túneles, horadados en la fría piedra de la Isla del Gusano, conducen hasta la Sala de los Mil Ojos, antesala al lugar donde se encuentra la Campana de Agulard. Esta localización, presenta innumerables puntos, donde varios Demonios del Cambio, seres parecidos a masas de carne compuestos por dientes y ojos únicamente, descansan a la espera de presas. Estos puntos, están marcados en el mapa del master, con un color rojizo. Cuando un personaje pase por encima, despertará a la criatura, quien le atacará con el fin de devorarlo.

El aventurero puede realizar una prueba de destreza para evitar el primer ataque. En caso de fallarlo, la masa que compone al Demonio, cubrirá completamente al personaje, como si de un capullo se tratase. El aventurero sufrirá la perdida de 1d6 PG en el primer turno, y 1d4 PG adicionales en cada turno siguiente.

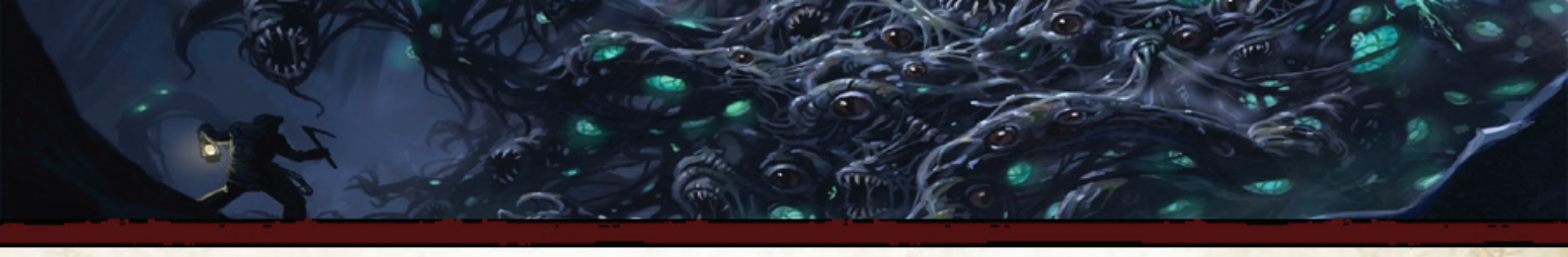
El aventurero puede realizar una prueba de Fuerza para liberarse de la masa devoradora. Así mismo, un compañero podría intentar dañar a la criatura para que suelte a su presa, pero, cualquier daño causado al ser, causará la mitad al aventurero apresado.

Un Elfo o Explorador, detectará la presencia de la criatura con un resultado de 5 a 6 en 1d6, mientras que un Halfling o Ladrón, lo hará con un resultado de 6. Esta tirada debe realizarla el master en secreto.

Demonio del Cambio

Clase de armadura: 7
PG: 8-12 (DG: 4+1)
Movimiento: 5 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G4
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 275
Reglas Especiales:

Forma indefinida: Debido a la mutabilidad de su cuerpo, y a su capacidad para amoldarse a los ataques, ignoran cualquier resultado de daño crítico.
Trepar / escalar: Los demonios del Cambio pueden caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignoran cualquier tipo de terreno difícil

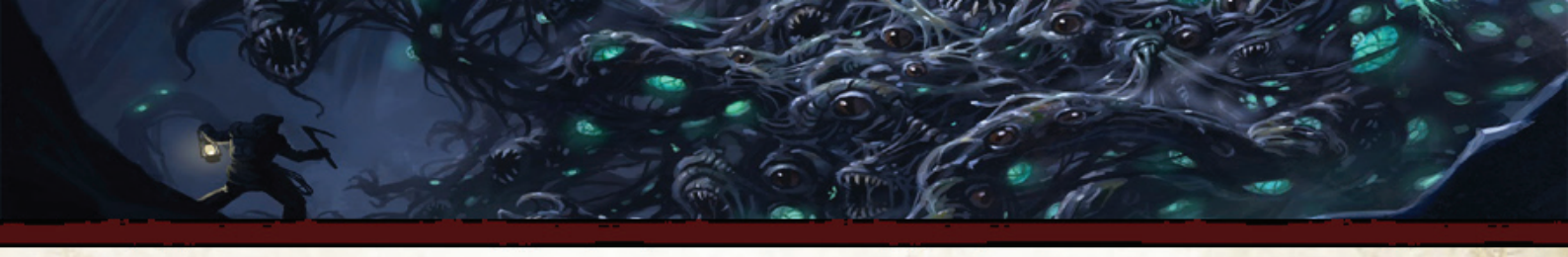


Además, estos túneles, son un ente vivo, que cambia y se moldea continuamente, con el único propósito de acabar con las criaturas que se adentran en él, de ahí, que los únicos seres que la pueblan sean los Demonios del Cambio, seres informes y moldeables.

Durante la estancia de los aventureros aquí, deberá ignorarse la tabla de Sucesos de Grotos, y utilizarse la siguiente tabla, donde se indica el efecto desencadenado, y el número de turnos que durará, tras lo cual, se deberá realizar una nueva tirada en la tabla.

Como se puede ver en la tabla, los aventureros se verán asediados a cada paso, ya no sólo por los demonios que pueblan los túneles, sino además por los propios ataques de los túneles en si, lo que impedirá a los jugadores sentirse tranquilos y a salvo, y temer cada paso que den.

d100	Efecto	Descripción	Turnos
00-10	El Pasillo se Contrae	Una sección del pasillo, de 2d20 metros, comienza a estrecharse, a una velocidad de 1 metro por turno. Si un aventurero permanece entre las paredes, se considerará aplastado. El personaje habrá muerto.	4
11-25	El techo se desploma	Una sección del techo de 4 metros cuadrados, se desploma, como una gran roca aplastante. Causa 1d12+2 PG de daño a todo aventurero que se encontrara debajo y no supere una tirada de Destreza. (Los Elfos, Exploradores y Ladrones suman –1 a la tirada, los enanos y aventureros con armadura de más de 25 kg d peso añaden un +1 a la tirada.). tras el desplome, la sección vuelve a su lugar de origen	1
26-40	Fauces de piedra	Elige un aventurero al azar. Unas fauces de piedra surgen de la pared con la intención de atravesarle. De no superar este, una tirada de destreza, (los Elfos, Exploradores y Ladrones suman –1 a la tirada, los enanos y aventureros con armadura de más de 25 kg d peso añaden un +1 a la tirada.), Sufrirá 1d12 PG de daño. Realiza esta acción cada turno que dure este suceso	3
41-70	Pasillo Bloqueado	De pronto, la sección de túnel por la que los aventureros caminaban se cierra como si de un esfínter se tratase, el paso queda interrumpido, hasta que este suceso vuelva a surgir. Este suceso no puede cerrar el paso a la zona de la Jaula o la cámara de Los Mil Ojos.	1
71-80	Suelo barroso	La consistencia del suelo se ablanda hasta parecer barro. El terreno pasa a considerarse difícil, por lo que el movimiento de los aventureros se ve reducido (a criterio del Master)	3
81-94	Foso	El suelo se abre, intentando engullir a un aventurero al azar. De no superar una prueba de Destreza (los Elfos, Exploradores y Ladrones suman –1 a la tirada, los enanos y aventureros con armadura de más de 25 kg d peso añaden un +1 a la tirada.), Sufrirá 1d10 PG de daño.	1
95-99	Geiser de lava	Determina un aventurero al azar. Bajo este se abre un geiser de lava que causa 1d20 PG de daño. El personaje puede realizar una tirada de salvación contra aliento de Dragón para sufrir la mitad de daño.	2



D-1) El acceso a la Jaula de los Sometidos:

Este lugar es un pequeño risco del cual pende una gran cadena, tan gruesa como el tronco de un árbol, del que cuelga la Jaula de los Sometidos.

Esta jaula, contiene el portal por el que se aparece al pisar la trampa de la Biblioteca (C-4)

La cadena tiene más de 30 metros de longitud, y permite que la jaula penda sobre un gran foso de lava, que a su vez calienta la jaula hasta temperaturas insoportables. Esta, tiene una pequeña portezuela, que es usada por el guardián del pozo para sacar a los presos para torturarlos personalmente.

Una prueba de Abrir Cerraduras o una prueba de Fuerza (con un penalizador de +2) exitosa, permitirá abrirla, tras lo cual una prueba de Destreza será necesaria para alcanzar el techo de la misma. Trepar o descender por la cadena, requiere de una prueba de escalar o Destreza (en caso de los personajes que no posean esta habilidad) añadiendo un penalizador de +10 a la tirada de escalar o de +2 a las pruebas de Destreza, debido a la temperatura elevada que la lava hace alcanzar a la cadena. Cada turno que se permanezca en la jaula, causa la perdida de 1PG de daño debido al intenso calor.

Este pozo de lava, sufre pequeñas erupciones que lanzan chorros de roca fundida hacia los aventureros que puedan estar en la jaula o incluso trepando por la cadena. Cada turno, el Master debe lanzar 1d10, con un resultado de 9 a 10, se producirá una de estas erupciones. Esta, afectará a cualquier jugador en la jaula o la cadena, causando 1d8 PG de daño a menos que se supere una tirada de Destreza (los aventureros en la cadena, sufren un penalizador de +2 a la tirada)

E) – La Cámara de los Mil Ojos:

Esta cámara, es la antesala al lugar donde reposa la Campana de Agulard, y guarda, con un acertijo, el acceso a esta.

Cuando los personajes lleguen, encontraran una sala circular, cuya textura recuerda al cuero, y de un color violáceo. En el centro de la sala, se encuentra un pequeño altar, con seis espacios, donde se deben colocar las runas que se encuentran en la Biblioteca (C-3). Frente a este, una puerta de piedra negra, permanece cerrada.

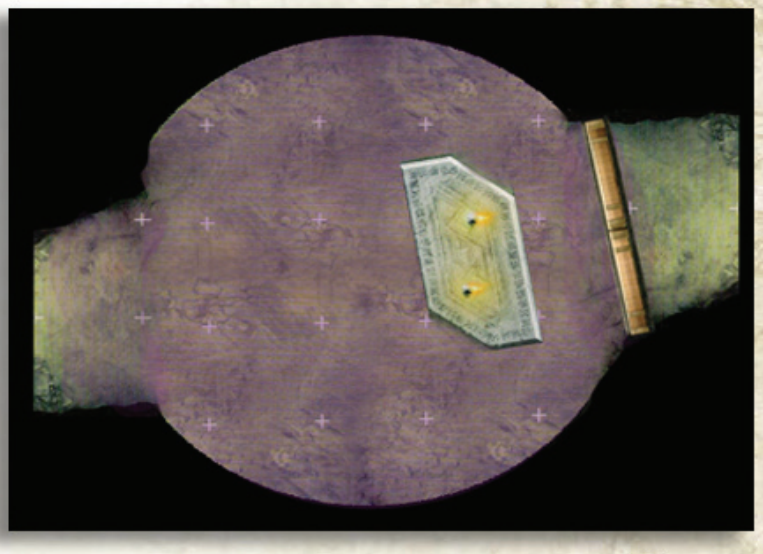
La textura y color de la sala, se debe a que en realidad, toda ella esta cubierta por un ser semejante a los Demonios del Cambio, pero de un tamaño mayor, y por tanto más peligroso. Este actuara tan sólo cuando los jugadores fallen en la resolución del acertijo que el altar guarda.

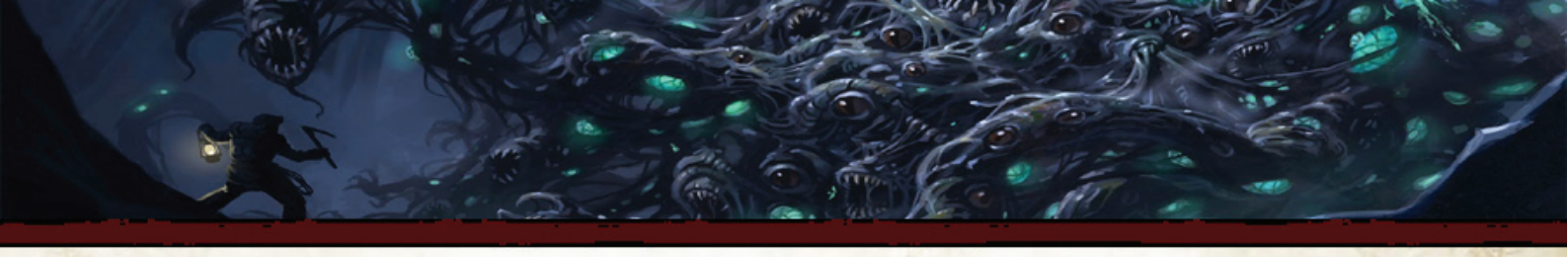
Al llegar a esta zona y como descripción general del área, el Master puede leer:

"Una sala circular, de color violáceo y textura similar al cuero os recibe tras abandonar los extraños túneles anteriores. Al otro lado de la sal, Unas ciclópeas puertas negras, os impiden el paso, mientras, un solitario altar espera frente a ellas."

Ese altar contiene una inscripción en su parte superior que dice:

"Se arrastra por sus entrañas, ya sea tierra o carne. A la muerte sigue, y al cadáver acompaña. Di su nombre, y avanza."

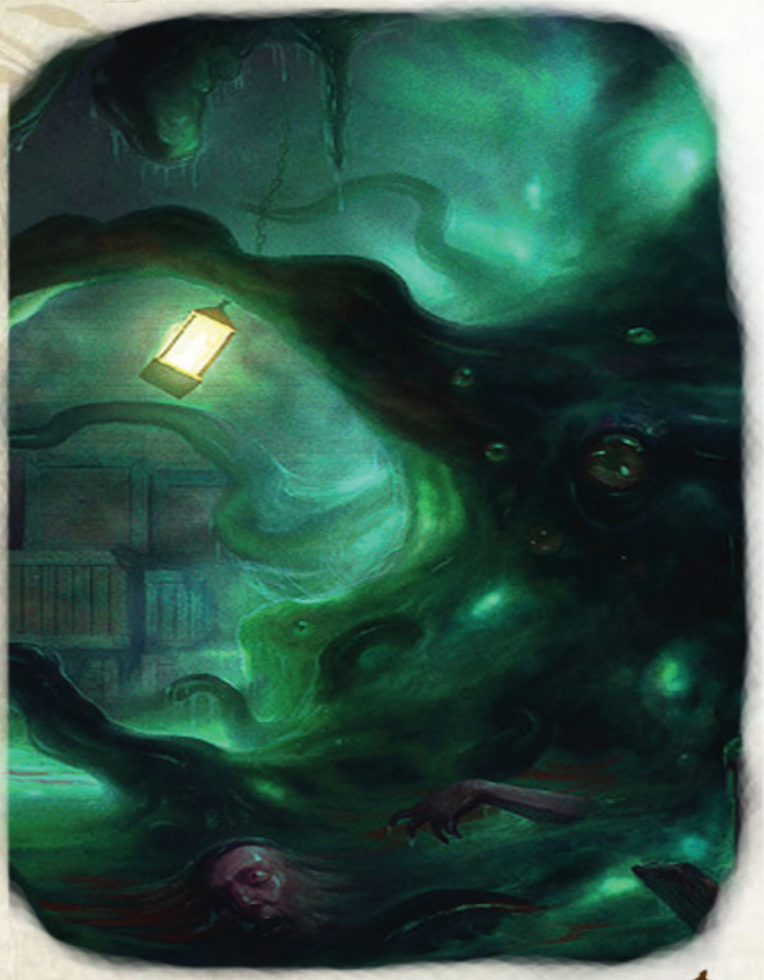




Para que la negra puerta se abra, los aventureros deberán colocar en los huecos del altar, las runas que representen la palabra GUSANO. Cuando lo hagan, las puertas se abrirán ante ellos, permitiéndoles el acceso a la cámara contigua.

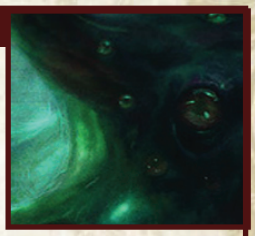
Cada vez que los aventureros coloquen una runa no adecuada, la criatura que cubre la sala reaccionara de una manera particular, a modo de indicación de que algo no va bien. De este modo, el Master debe ir realizando las siguientes indicaciones:

-Al principio, el ser responderá abriendo algunos ojos de diversos tamaños (ya sean de unos centímetros o varios metros), por toda la superficie de la sala, que se centrarán en los aventureros.
-Tras estas primeras señales, algunas bocas repletas de colmillos irán surgiendo de igual modo que en el caso de los ojos.
-Finalmente, si los aventureros introducen todas las runas, y estas están equivocadas, el ser despertará totalmente, abalanzándose sobre los jugadores.



El ser les cubrirá con su cuerpo, intentando engullirlos con sus múltiples bocas. Si bien los jugadores, al estar totalmente cubiertos por su masa, golpearán automáticamente al ser, el daño causado se reduce a la mitad, debido a la dificultad para atacar con fuerza. Todos los aventureros, perderán 1d4 PG por turno hasta que consigan reducir a 0 los PG del ser, momento en que la criatura se disolverá sobre ellos convirtiéndose en un líquido violáceo y acuoso.

Gran Demonio del Cambio



Clase de armadura: 5
PG: 25 (DG: 7+3)
Movimiento: 5 metros
Ataque: Mordiscos
Daño: 1d4
Salvación: G7
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.500
Reglas Especiales:

Forma indefinida: Debido a la mutabilidad de su cuerpo, y a su capacidad para amoldarse a los ataques, ignoran cualquier resultado de daño crítico.
Trepar / escalar: El Gran demonio del Cambio puede caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignora cualquier tipo de terreno difícil

Cuando los jugadores consigan abrir la puerta, el Master puede leer:

"Al colocar la última runa, la gigantesca puerta se abre sin emitir el más leve ruido, como si las puertas, fuesen de un material liviano. Un aire rancio y denso os llega desde la sala abierta ante vosotros, mientras unas antorchas os iluminan el paso."

Intentar abrir la puerta por otro método que no sea el uso de las runas, activará una trampa de explosión que causará 2d10 PG de daño a todos los personajes en la sala (a excepción del Gran Demonio del Cambio), y permanecerán cerradas. Un nuevo intento, reactivará la trampa, la cual, no puede ser desactivada, pero si detectada.

F)- La campana de Agulard

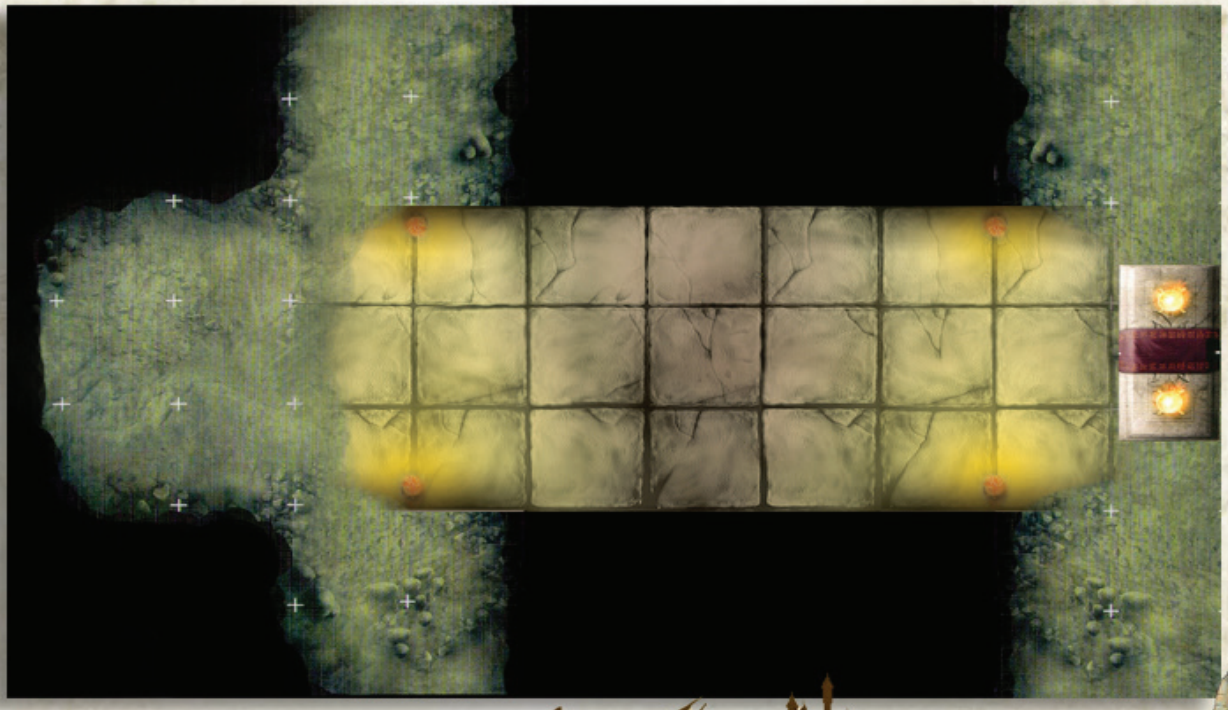
La campana de Agulard, reposa sobre un pequeño pedestal de ónice situado sobre un foso de insondable profundidad, al que se accede mediante un estrecho puente de piedra. Este puente, no presenta una gran estabilidad, por lo que si los jugadores `pisan en las zonas marcadas en rojo, se desplomará dicha zona, posibilitando que el aventurero caiga al vacío. En tal caso, el jugador debe realizar una prueba de Destreza, o morirá por, la caída.

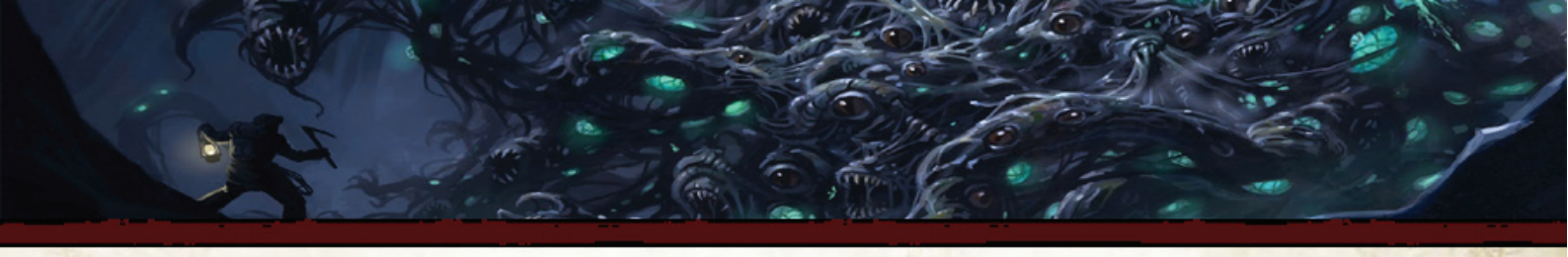
La campana, no es más grande que una palma extendida, y está forjada en cobre. Aunque presenta un aspecto muy descuidado y herrumbroso, una prueba de Inteligencia exitosa permitirá determinar el inmenso poder de esta.

Cualquier jugador que porte la campana, verá como una su cuerpo comienza a perder fuerzas, hasta incluso llegar a perder la vida. Así, dicho aventurero, perderá 1PG por Turno, hasta que deje de portar la campana. Para que este efecto no tenga lugar, será necesario hacer uso de un conjuro de Protección contra el mal, o la habilidad propia del Paladín.

Con dicha campana, podrán convocar a los gusanos Halados que se encuentran en el Acantilado Occidental, tras escalar por las cadenas de lo alto de la torre del Homenaje. Además, la campana, sirve para abrir las puertas de Ónice del Castillo Negro.

Cuando los aventureros tomen la campana, el suelo comenzará a temblar y derrumbarse bajo sus pies. Deberán superar una prueba de Destreza (los Elfos, Exploradores y Ladrones suman –1 a la tirada, los enanos y aventureros con armadura de más de 25 kg d peso añaden un +1 a la tirada.), o caerán por el abismo, muriendo.

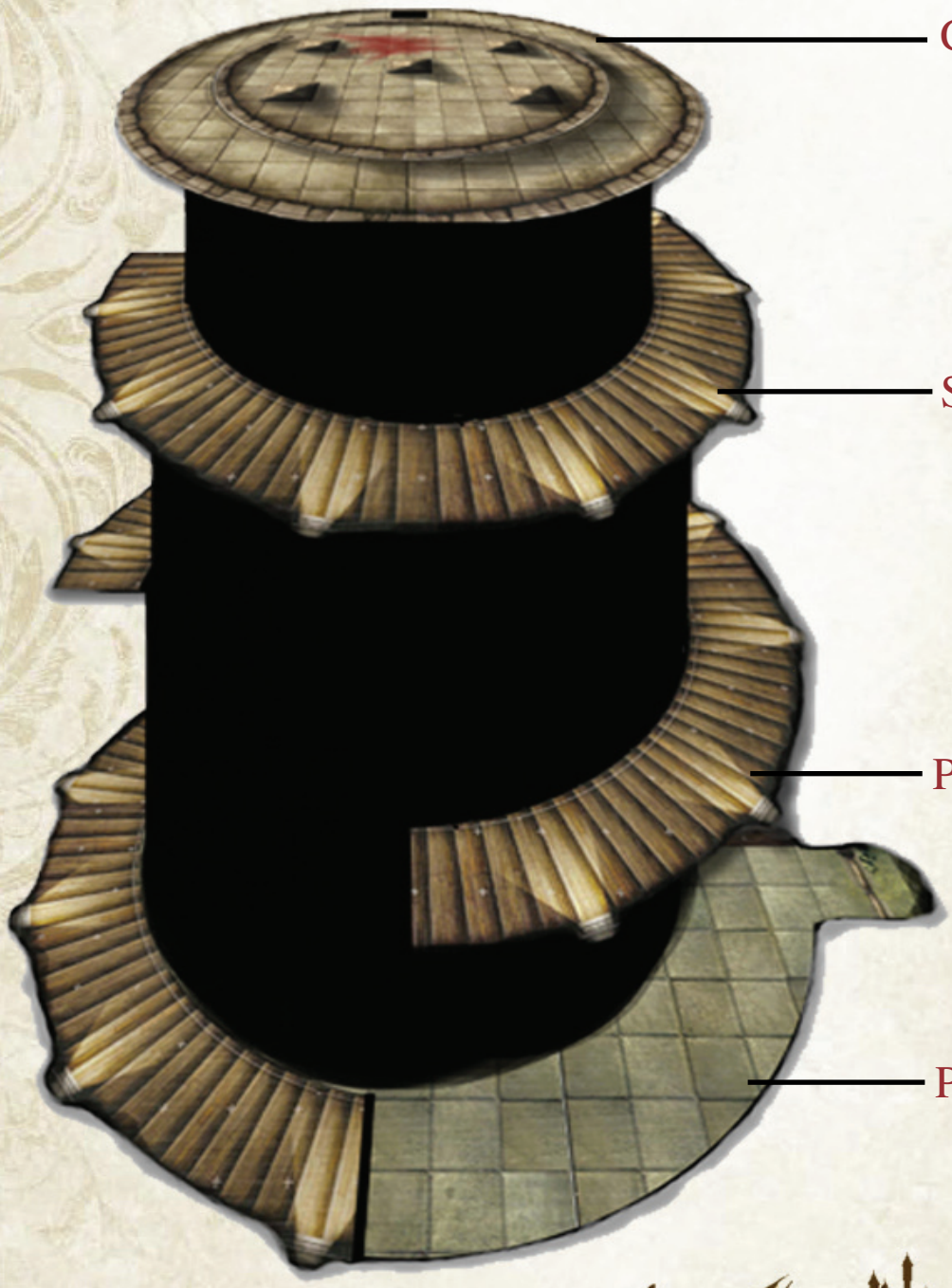


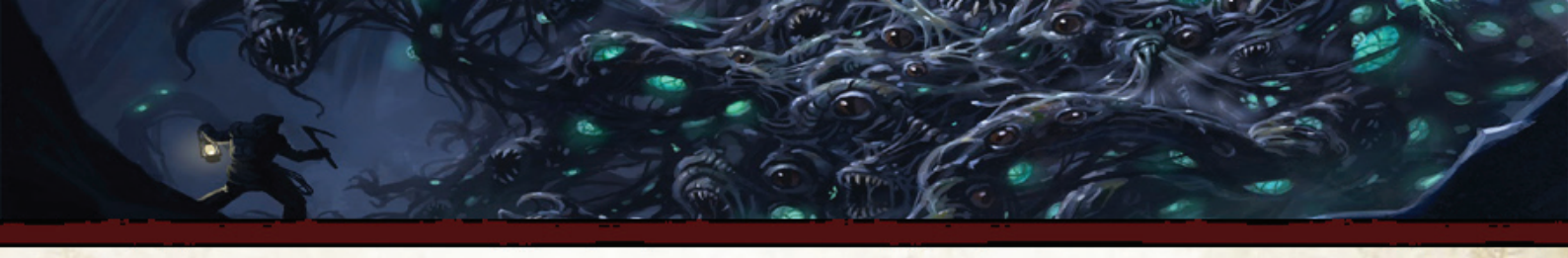


G)- La Torre del Homenaje:

La campana de Agulard, permite convocar a los Gusanos Halados que moran en lo alto del acantilado Occidental, al que se accede trepando por las cadenas ancladas en lo alto de la Torre del Homenaje. Normalmente, los Demonios pueden llegar a esta zona haciendo uso de sus propias alas, por lo que las cadenas son el único medio de alcanzar el acantilado.

En esta página, puedes ver una visión de como se estructura la torre. Si bie, se han eliminado las paredes exteriores para poder contemplar el interior de forma rápida y fácil.





G-1) La entrada a la Torre:

Cuando los jugadores alcancen esta zona, el master puede leer la siguiente descripción:

"Mientras avanzáis, la silueta de un torreón se abre ante vosotros en el horizonte. Aun con su imponente altitud (110 metros), alcanzáis a ver como unas cadenas surgen de su cúspide, hasta una masa de tierra, que, como una isla en el mar, flota a decenas de metros en el rojizo cielo.

A medida que os acercáis a su base, podéis comprobar como, a pesar de que su cúspide es de piedra, los metros inferiores están cubiertos de una densa capa de lo que parece liquen negro."

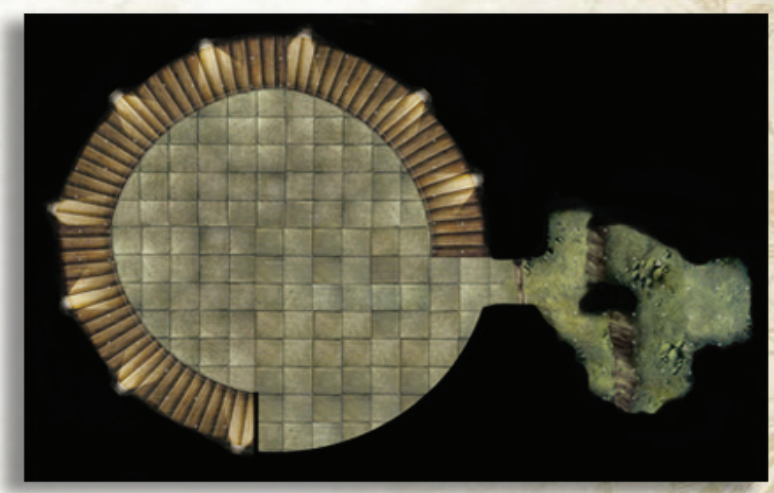
Si algún aventurero toca este liquen negro, notará una fuerte quemazón, que le provocará la perdida de 1PG. Esto se debe, a que en realidad este liquen es un Demonio Guardián de la Torre, que atacará a los jugadores cuando estos lleguen a la Cima de la Torre. Una prueba de Sabiduría exitosa, permitirá determinar que no se trata de un liquen, por lo que podría avisarles sobre su peligrosidad. Un conjuro de detectar el mal, o la habilidad del paladín, permitirá determinar la naturaleza demoníaca del mismo.

La entrada, está custodiada por un par de demonios del Abismo, que atacarán a los jugadores nada más verlos.

Demonios del Abismo (2):

Clase de armadura: 6
PG: 15 - 16 (DG: 4+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Garra /Garra
Daño: 1d6/1d6
Salvación: G 4
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 200
Reglas especiales:

Mente Sometida



Cuando los aventureros venzan a los demonios, y se adentren en la torre, el Master puede leer:

"La planta inferior de la torre, esta atestada de cajas de madera repletas de objetos de diverso valor, así como de algunas armas, ropa o enseres personales. Unas escaleras de madera, ascienden a vuestra derecha de forma paralela al contorno circular del edificio."

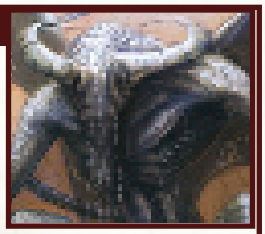
Estos objetos, son los enseres que portaban las personas que viajan hasta este plano, con la intención de pactar con el Rey Gusano, a quienes se les obliga a dejar todos en esta estancia, como pago previo.

Entre estas, encontrarán, 10.000 mo, un anillo de diamantes (2.000 mo), 2 hachas de Guerra, un Arco Largo +2, 2 frascos que contienen un licor aceitoso y violáceo de fuerte olor a sándalo (Pociones de curar heridas leves 1d6), 1 vial con extracto de hierba de Equisto (Usada como anticonceptivo presenta un 75% de fiabilidad de prevenir el embarazo), 50 gramos (1 uso) de hierba de Ayurveda (El tallo de ésta planta, tras ser hervido y dejado reposar durante una semana en aceite de oliva, puede ser consumido para sanar pequeñas heridas. Cada 50 gramos permite recuperar 1d4 PG, pero atención, consumir más de ésta cantidad puede producir mareos, vómitos y desmayos), un vial con 100 ml de Dasiátido (Éste potente veneno se extrae del aguijón de un tipo de manta raya que habita el Mar del Coral, y cuyo contacto con la piel produce un estado de parálisis transitorio de breve duración, 1d10 turnos) y 1 perla negra (300 mo).

El interior de la torre, es una construcción hueca en cuyo interior tan sólo hay unas escaleras de subida hasta la cúspide de la torre. Sin embargo, en el techo del interior de la torre, aguardan varias arpías, al acecho de todos aquellos desdichados que se atrevan a subir sin pagar el tributo a los demonios de la puerta. En nuestro caso, atacarán a los aventureros cuando alcancen el segundo nivel.

Las arpías, pueden volar por el interior de la torre usando sus alas negras, mientras asedian a los personajes con sus garras y colmillos.

Arpías Negras (10)



Clase de armadura: 6
PG: 7-10 (DG: 3)
Movimiento: 12/ 25 volando
Ataque: 2 Arañazos / Mordisco
Daño: 1d6 + 1d6 / 1d10 + Parálisis
Salvación: G3
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 65
Reglas Especiales:

Haladas: Las Arpías Negras, poseen grandes alas negras similares a las de murciélagos. Con ellas, pueden volar a gran velocidad mientras atacan a los aventureros. Mientras estén volando, las Arpías Negras, ganan un bonificador de +1 a las pruebas de Iniciativa. Si las alas son dañadas, no podrán volar más perdiendo este bono.

Fauces Tóxicas: La boca de la Arpía, segrega una toxina capaz de afectar al sistema nervioso, paralizando el organismo de la víctima. Cuando una criatura sea herida por un mordisco de la Arpía, deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará paralizado durante 1d4 horas.

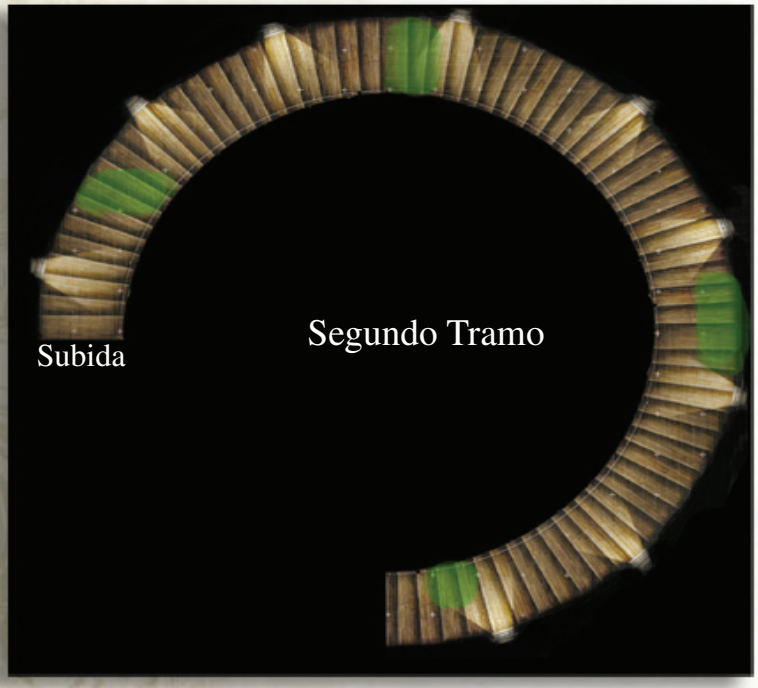
G-2) Las Escaleras de Subida

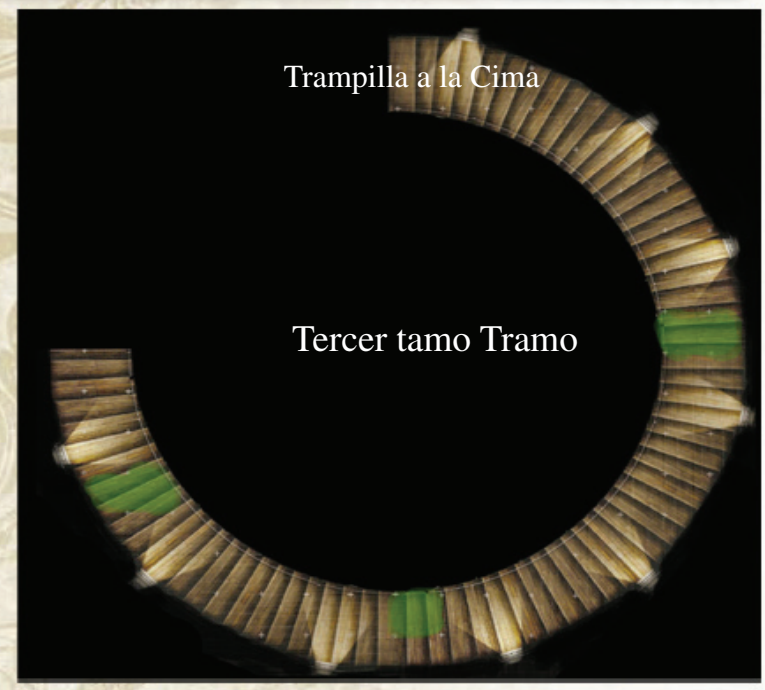
Dos tramos de escaleras conducen hasta la cima de la torre. Estas, envejecidas y deterioradas por el uso, no son lo suficientemente estables para el peso de los aventureros con sus armaduras, armas y equipo. Por eso, existen diversos puntos marcados de verde en el mapa, donde la escalera se partirá por el peso de los aventureros. En tales casos, el desdichado personaje deberá superar una prueba de Destreza o caerá hasta el piso inferior, sufriendo 1d12+2 PG de daño. Aplica los siguientes modificadores:

-Si debajo de la escalera hay otro tramo de escalera, lanza 1d6, con un resultado de 1, este nuevo tramo también se romperá. En tal caso, dobla el daño causado por la caída.
-Los Halflings no tienen el suficiente peso como para romper la escalera, por lo que no se verán afectados.
-Los Elfos, Ladrones y Exploradores pueden realizar una tirada de Destreza para evitar caer por el agujero.
-Los enanos pueden detectar las partes dañadas de las escaleras como hacen con las trampas y trampillas.

Las Arpías Negras podrán atacar a los jugadores una vez lleguen al primer tramo de escaleras.

Al final del segundo tramo, los aventureros encontrarán una trampilla en el techo que les permitirá el acceso a la Cúspide de la Torre.





G-3) La Cima de la Torre:

Cuando los aventureros alcancen la cima, el Master puede leer:

"Por fin, tras el peligroso ascenso, conseguís llegar hasta la azotea de la torre. Esta, presenta un pequeño muro, de dos metros de alto y en forma de circunferencia, de forma paralela al contorno de la propia torre, que guarda el acceso a las grandes cadenas que antes vieseis. Una pequeña inspección, os permite encontrar una abertura en el muro.

En el círculo interior a este muro, encontráis cinco pilares de granito, de dos metros de grosor cada uno, del que surgen cadenas tan anchas como un oso, y que conducen hasta el islote de tierra que flota como una cometa en el viento. La longitud de la cadena, desde vuestra perspectiva, debe superar los 40 metros de longitud, una escalada por tanto, nada desdeñable.

De pronto, mientras realizáis esta comprobación, un sonido parecido al del burbujear del agua comienza a llegaros desde todas direcciones."

Si los jugadores mirasen desde el límite de la torre, verían como el Demonio Guardián que antes les pareciese liquen negro, asciende lentamente cubriendo todas la superficie de la torre mientras despliega multitud de zarcillos negros, como tentáculos burbujeantes y grasientos.

El ser, no es más que una masa negra, grasienta e informa, provista de una descomunal boca dentada situada en su zona media. Es capaz de proyectar varios zarcillos con los que atrae a sus presas hacia el interior de sus fauces, para engullirlos sin contemplaciones.

os aventureros disponen de 3 turnos antes de que el ser alcance la cúspide de la torre, y uno más antes de que alcance el círculo interior. Si bien, pueden retrasar su avance mediante ataques mágicos vinculados con el elemento Hielo, ganando un turno adicional por cada ataque de este tipo que se realice exitoso contra él.

Si los aventureros comienzan el ascenso por las cadenas antes de que el ser llegue, este continuará persiguiéndolos por las cadenas, si bien, el Demonio Guardián sólo podrá trepar por una de las cadenas Disponibles, a criterio del Master.

Demonio Guardián de la Torre del Homenaje:

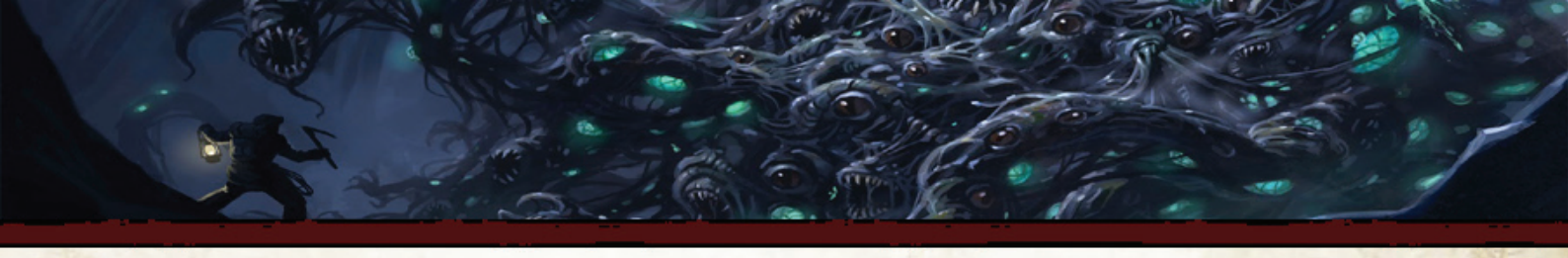
Clase de armadura: 7
PG: 150 (DG: 25)
Movimiento: 4 metros
Ataque: 1d8 Zarcillos / 1 Mordisco
Daño: 1d4 / 1d20
Salvación: G25
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 10.000
Reglas Especiales:

-Descomunal: El ser presenta un tamaño tan increíblemente grande, que resulta extremadamente fácil impactarle. Así, cualquier ataque dirigido contra él, recibe un bonificador de +6.

-Contacto ardiente: La piel de la criatura, produce unas terribles quemaduras sobre la piel de los seres vivos. Así, cualquier herida realizada por sus zarcillos, causará daño crítico con un resultado de 18 a 20
-Sensible al frío: Cualquier ataque vinculado al elemento Hielo, causará siempre, daño crítico al monstruoso ser.

Las cadenas de ascenso no están desprovistas de peligros, pues, las determinadas con los números 1 y 4, presentan, una vez avanzados 30 metros (lo que resulta imposible verlos desde lejos, excepto para un Elfo que declare que quiere observar las cadenas antes de subir por ellas), unos afilados espolones a lo largo de su recorrido. Así, quienes trepen por ellas, deberán realizar cada turno, una prueba de Constitución, o el dolor le impedirá continuar ascendiendo ese turno. Se aconseja al Master, que si los aventureros hubiesen conseguido vencer o para definitivamente al Demonio Guardián, y por tanto, ya no hubiese prisa por ascender por las cadenas, ignore estos espolones, pues sólo se han planteado para retrasar el ascenso, en caso de verse perseguidos.

Los aventureros deberán realizar una prueba de trepar, si cuentan con dicha habilidad, o de Fuerza si no fuese así, cada turno, para determinar si consiguen trepar por la cadena. El número de metros que ascenderán, será igual a 4 + el modificador de



Fuerza que posean. El Demonio Guardián, siempre, ascenderá 4 metros. La cadena tiene una longitud de 50 metros.

Una vez los aventureros consigan alcanzar el islote, verán como cada cadena está sujeta a unos grandes pilares de roca mediante unas argollas de metal, de veinte centímetros de grosor. Para poder deshacerse de la persecución del demonio, deberán romper la zona de la columna a la que se afianza la argolla, lo que requerirá infligir al menos 15 PG de daño, a esta.

Se entiende que la columna tiene una CA de 3, y un valor de DG de 4, a efectos de determinar si un ataque causa daño o no a la columna.

NOTA IMPORTANTE: Si los aventureros alcanzasen esta zona sin que hubiesen conseguido aun la campana, cosa muy posible, tras descender de nuevo por la cadena, el Demonio Guardián estará esperando adherido a la torre de nuevo, pero en este caso, les atacará cuando salgan de la torre.

H) El acantilado Occidental

Cuando los aventureros lleguen al acantilado Occidental, el Master puede leer:

"La isla flotante sobre la que os encontráis, no presenta ningún tipo de característica fuera de lo común, a parte del hecho de que esté flotando en el cielo."

Si los personajes portan la campana de Agulard, pueden hacerla sonar ahora, en tal caso, el Master debe leer:

"La campana suena con un débil tañido, semejante al de una piedra golpeando un cubo oxidado. Pero para vuestra sorpresa, un graznido gutural seguido de un fuerte aleteo responde al sonido de la herrumbrosa campana.

Unos segundos después, la figura de una decena de gusanos halados, rompe el horizonte mientras, con sus bocas provistas de innumerables filas de colmillos, gritan y chillan en un desordenado compás.

Con un hábil gesto, los gusanos voladores se posan en el risco, mientras inclinan su cuerpo a modo de señal inequívoca de que pueden ser montados. Una ridícula y burda copia de silla de monta, confeccionada con algún material indescriptible, reposan ajustada sobre el lomo de los informes seres."

Estos gusanos, son la única montura capaz de alcanzar el Castillo Negro, hogar del Rey Gusano Azadizard, por lo que los aventureros deberán montar en ellos para poder rescatar a Lady Ariandalé.

Cuando los aventureros decidan montar en ellas, el Master debe leer:

"Tras unos segundos, las bestias se lanzan como un torrente hacia el cielo, batiendo sus inmundas alas, como si murciélagos obscenos e infernales manchasen un firmamento rojo e imposible.

Por primera vez desde que llegasteis al plano Infernal de Grotos, podéis contemplar una visión panorámica de este, más amplia que la que pudieseis tener desde el Pórtico. El Mar de Cadáveres, se extiende hasta donde os permiten ver vuestros ojos, mientras que, pequeños islotes, semejantes a los que acabáis de dejar, se encuentran desperdigados por no sólo la tierra, si no en ocasiones, el propio cielo, flotando como hojas mecidas por un río.

Grotescos seres, parecidos a Gigantes de color broncíneo, avanzan como colosos entre los muertos que se debaten en el mar de cadáveres, aplastándolos, e incluso alimentándose de ellos.

Ante vosotros, cada vez de forma más clara, surge el contorno de un castillo de negra piedra y torres gigantescas, que vaga a la deriva sobre una de estas islas de tierra flotantes.

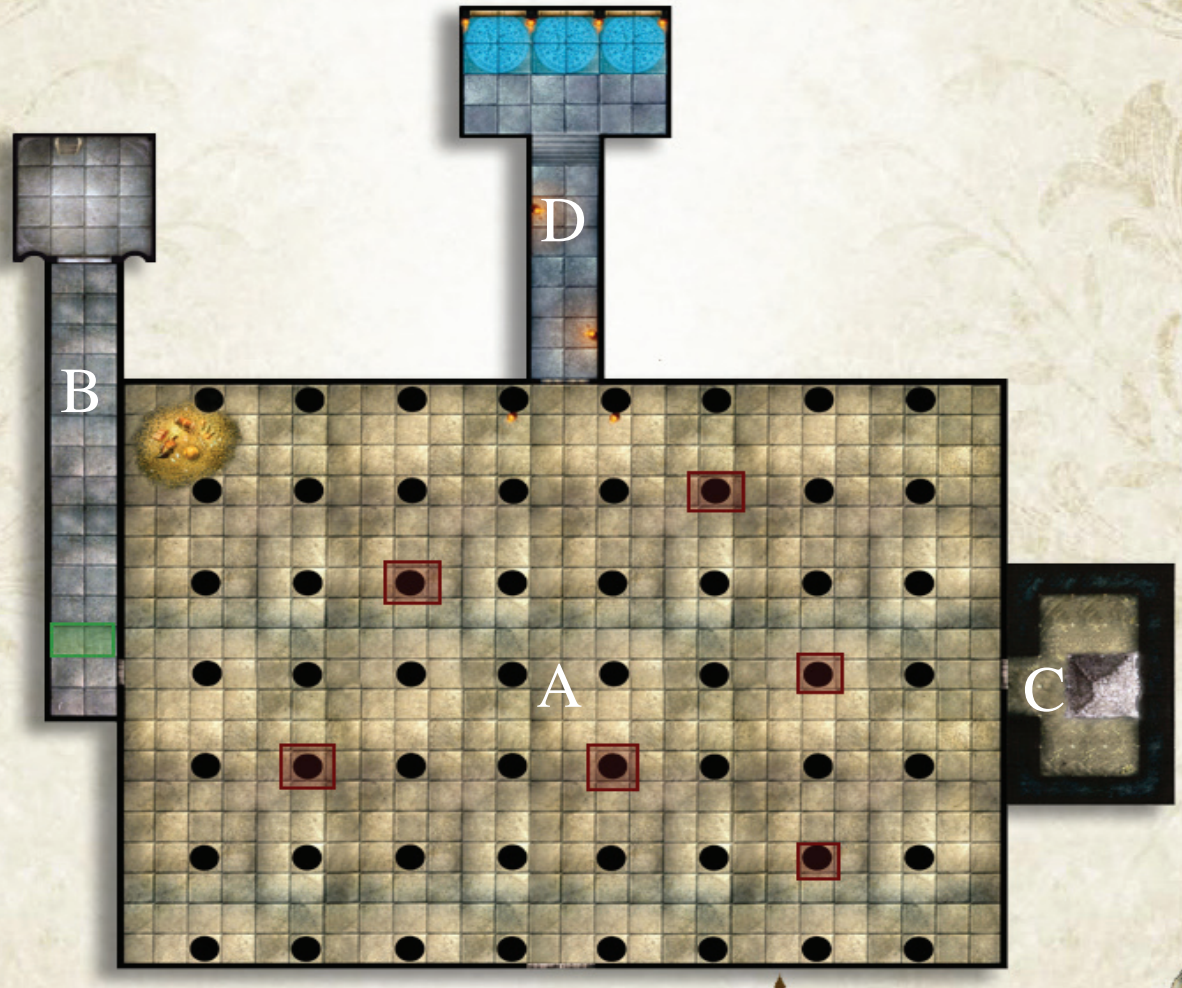
Los gusanos, con un rápido movimiento de sus alas, se dirigen raudos hasta las puertas de la fortaleza, posándose fácilmente en una explanada ante estas."

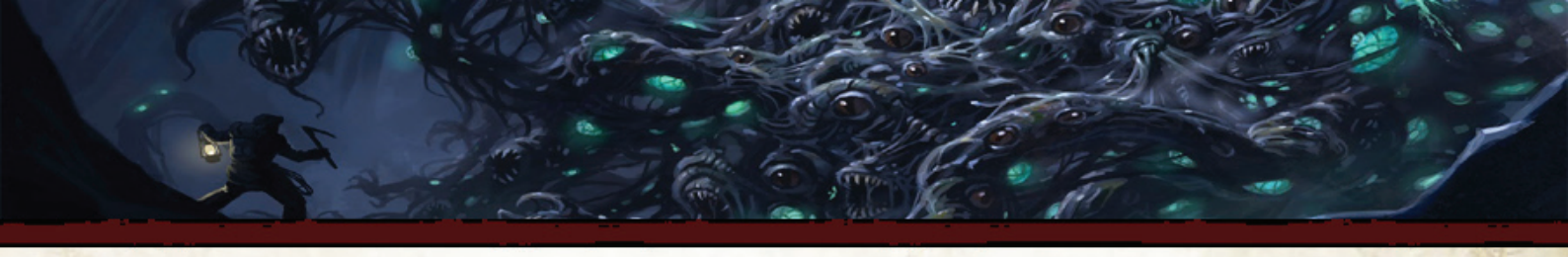
Un segundo uso de la campana de Agulard, permitirá abril las puertas, así cuando los aventureros decidan usar la Campana, el Master debe leer:

"De nuevo, el sordo golpe de la campana resuena, y esta vez, las puertas negras del Castillo, se abren pesadamente, mientras un olor nauseabundo surge del interior, como un funesto presagio de lo que os espera en su interior."

Acto 3: El Castillo Negro Del Rey Gusano:

Este tercer y último acto, se desarrolla por completo en el interior del Castillo Negro, donde los aventureros deberán encontrar a Lady Ariandalé, y regresar con ella, al plano mortal.





Dentro del Castillo, no se aplica a tabla de sucesos aleatorios que se usaba para en el Acto anterior, pero si, se sigue aplicando las reglas sobre el efecto de la magia, así como el descanso de los héroes.

La primera planta del Castillo

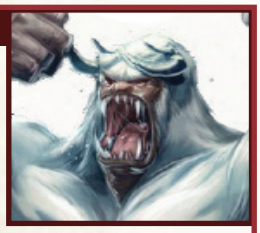
A) La sala de las columnas:

Esta sala, de un tamaño inverosímil para los estándares de la Marca, presenta decenas de columnas, situadas de forma regular, dejando un espacio de cuatro metros entre cada una de ellas.

Cuatro monstruosos seres, habitan este lugar maldito, son los guardianes del Castillo, encargados de que sólo aquellos que el Rey Gusano desea, entren en sus dominios.

Se tratan de cuatro Gombalas, grandes bestias similares a Gorilas blancos, pero dotados de cuatro brazos, y con un tamaño, de más del doble de sus homónimos mortales. Son bestias violentas y territoriales, que se alimentan de carne (en este caso de la carne de los muertos que vagan sin rumbo por el Mar de Cadáveres. Aunque no son intrínsecamente malvados, su violencia y predilección por el combate, les hace idóneos como guardianes. Su origen se remonta al propio plano mortal, y fueron el regalo de un antiguo hechicero de las tierras de Visirtan, como pago por un servicio prestado por el propio Rey Gusano.

Gombalas (4)



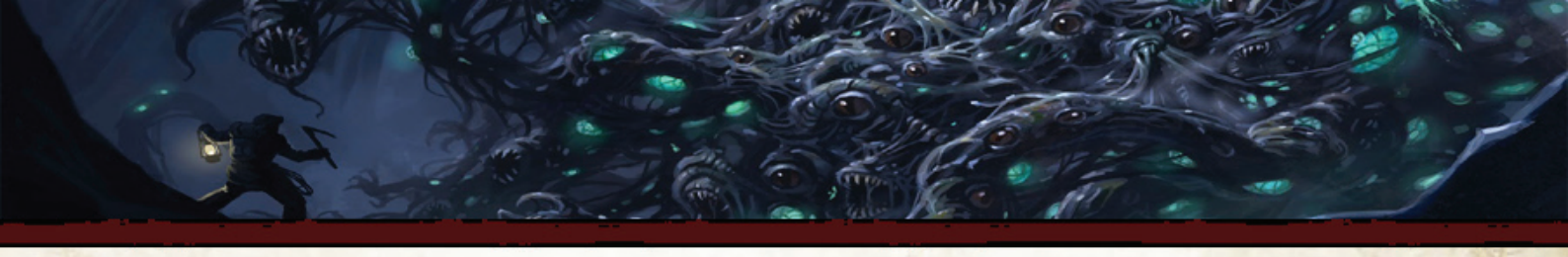
Clase de armadura: 4
PG: 17, 22, 18, 17 (DG: 9)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 Zarpazos / Mordisco/ 4 Puñetazos
Daño: 1d6 + 1d6 / 1d10/ 1d4 + 1d4 + 1d4 + 1d4
Salvación: G9
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 3.000

Reglas Especiales:

Trepar / escalar: Los Gombalas pueden trepar por casi cualquier superficie gracias al uso de sus seis extremidades, así, a efectos de juego, ignoran cualquier tipo de terreno difícil

Furia Roja: Cuando la salud de uno de estos animales llega a la mitad, la ira les ciega y consume, volviéndose aun más peligrosos que antes. Ganan un +2 a sus tiradas de ataque, y 1d4 de daño adicional en cada herida que inflijan

Salto: Los Gombalas pueden usar los potentes músculos que poseen en las extremidades para dar grandes saltos, con los que salvar grandes distancias. Si un Gombala decide saltar en lugar de moverse de la forma normal, puede alcanzar hasta los 30 metros con este movimiento.



Por otro lado, algunas de las columnas de la sala, no pasan por su mejor momento, por lo que un empujón de los Simios, puede acabar por hacerlas ceder. Este hecho es bien conocido por los Gombalas, quienes no dudarán en hacer uso de ellas para aplastar a los aventureros. De esta forma, las columnas marcadas con un recuadro rojo en el mapa, son susceptibles de ser usadas de esta forma.

Los simios, suelen comerse los cuerpos de las criaturas que vencen, y si poseen algún objeto interesante (o simplemente brillante), lo almacenan en la esquina noroeste de la sala, que hace las veces de nido de la manada. Si los personajes llegan a esta zona, encontrarán:

-Una daga mágica +3, 13.000 mo, un escudo de plata (reduce la CA en 2 en lugar de 1) y un odre con un liquido de olor agrio (poción de curar heridas graves)

B) El pasillo lateral:

Este pasillo, conduce hasta una pequeña sala, donde unas escaleras permiten ascender hasta la torre de Vigilancia del Castillo. Desgraciadamente para los aventureros, el pasillo guarda una mortal trampa. Una vez los aventureros pisen la zona señalada en el mapa del Master, la pared Sur, comenzará a desplazarse hacia el norte, con la intención de aplastar a los personajes que avancen por el pasillo.

El muro aplastante, se desplaza 4 metros por turno, y sólo se detendrá al alcanzar la pared norte, matando al instante a quien aprese entre ambas. Para poder escapar de la trampa, hay dos formas:

-O bien no pisar las baldosas señaladas, para lo cual, se necesitará una previa detección de ellas. Un enano puede detectarla usando su habilidad natural (tirada que deberá realizar el Master en secreto).

-O bien consiguiendo acceder a la sala superior, para lo cual, se deberá abrir la puerta norte. Esta, requiere, o bien una prueba exitosa de Abrir Cerraduras, o bien, dos pruebas exitosas de Derribar Puertas (debido al grosor de la misma)

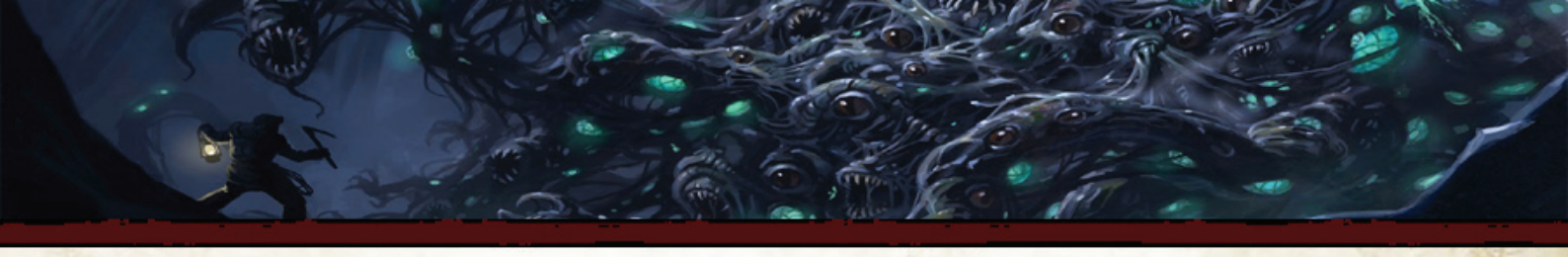
Si se consigue acceder a la sala norte, el Master puede leer:

"La sala a la que accedéis, no es más que un cuartucho vacío repleto de telarañas y polvo. Una escalera de mano permite acceder a una trampilla situada en el techo."

B-1) La torre del observatorio:

La trampilla de la zona B, permite acceder hasta este torreón, que lleva hasta el observatorio astronómico del Rey Gusano, quien desde este lugar, como sala de estudio y de observación del firmamento, del cual extrae presagios, que le ayudan a tramar sus planes.

Plano Global de la torre del Observatorio



La subida hasta este, requiere atravesar cuatro tramos de escaleras, hasta alcanzar una trampilla que permite el acceso hasta el observatorio en si. A la altura del tercer tramo (comenzando a contar desde la base), se abre una ventana de un metro de altura y medio de ancha, que da hacia un puente de piedra, situado a 7 metros de distancia, y 15 metros por debajo de la ventana. Este puente, es el que se describe en la sección E.

Una vez los aventureros lleguen al observatorio, el Master puede leer:

"Tras las escaleras, una pequeña habitación circular surge ante vosotros. La sala, está atestada de libros y papiros desperdigados sin ningún orden concreto.

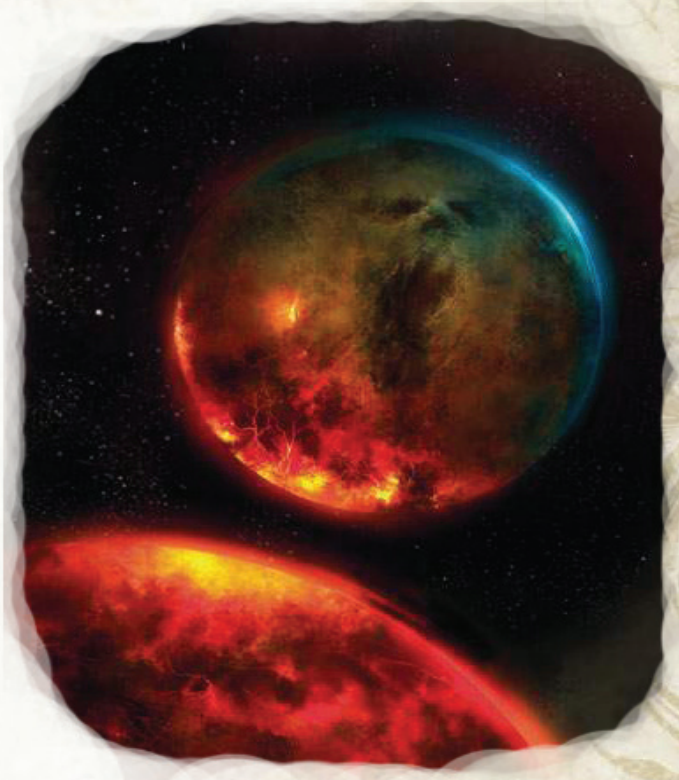
Una ventana da hacia un cielo negro, que nada tiene que ver con el rojizo horizonte que antes vieseis. Cientos de estrellas que antes jamás vieseis se abren ante vosotros, formando constelaciones irreconocibles para vosotros.

Quien sabe cuantos misterios guarda este lugar, y cuantos secretos quedarán ocultos para siempre."

Un aventurero puede decidir permanecer en esta sala durante 1d4 horas, ganando así 1 punto permanente en Inteligencia. Para poder realizar esta acción, debe tener una puntuación en dicha característica, superior a 10.

Además, entre los objetos de la sala, podrán encontrar un espejo de oro (300 mo), 2 viales con un líquido negro, denso y salado (pociones de curar heridas graves) y 1 Topacio fragmentado (125 mo).

De forma adicional, entre los libros que encontrarán en el observatorio, se encuentra el diario de Azadizard, donde el propio demonio cuenta su historia. Un personaje puede dedicar 1d4 horas a su lectura, ganando un +2 permanente a las pruebas de Sabiduría que realice en aspectos relacionados con temas demoníacos. El Master puede entregar el apartado "La caída del rey gusano" al aventurero que haga esta lectura. (Puedes encontrar este



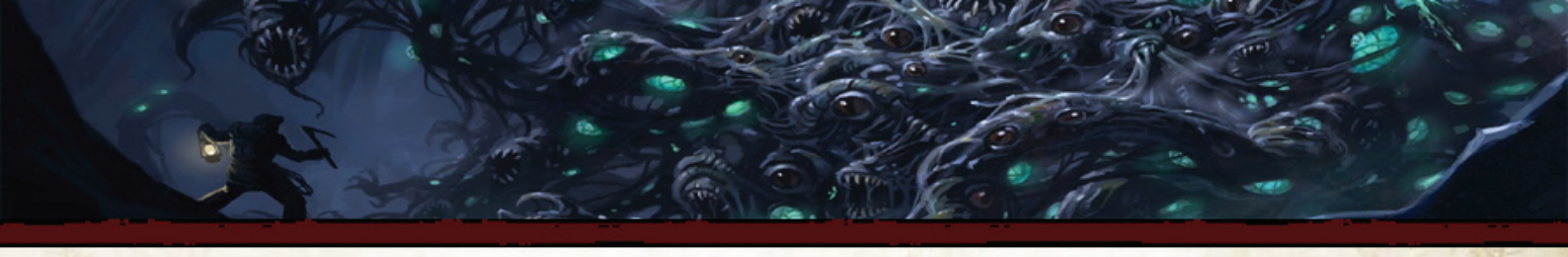
to en el apartado "Apéndices")

Como ya habrás observado, no se puede regresar por el camino descrito en B, pues el muro habrá sellado el pasillo. Así, la única opción para escapar del torreón, es, o bien volver al plano mortal, lo cual llevaría consigo, la perdida de tiempo y posible fracaso de la aventura, como ya se describió antes, o bien usar la ventana del tercer tramo de escaleras, para alcanzar el puente descrito en E.

Para ello, el aventurero deberá usar o bien una cuerda de escalada, o un conjuro de levitar, o si no le queda más remedio, saltar hacia el puente, para lo cual deberá realizar una prueba de Destreza, si falla esta prueba, el aventurero perderá 1d12 PG por la caída.

C) El basurero de los Gombalas:

Esta nauseabunda sala, es la despensa de los Gombalas, donde infinidad de huesos mordisqueados y parcialmente devorados, se apilan formando un montículo de más de 3 metros de altura. Entre estos huesos, los aventureros podrán encontrar:



-Espada Élfica de la Concordia: Este poderoso arma, fue hace años, uno de los filos más temibles en las tierras de Visirtan, desgraciadamente, su portador creyó que podría vencer al Rey Gusano el Sólo, y viajo hasta Grotos, dispuesto a demostrarlo. Es obvio, que se equivocaba.

La Espada, se considera una espada mágica +3, que brilla ante la presencia de demonios en un radio de 10 metros.

Al llegar a esta zona, el Master puede leer:

"La sala, desprende un olor nauseabundo y pestilente, mezcla de decenas de cuerpos putrefactos y totalmente devorados. Un montículo de huesos, mucho más grande que cualquiera de vosotros, se yergue en el centro de la sala."

D) El Pasillo Bifurcado: Ciego, Sordo y Mudo:

Al llegar a esta zona, el Master debe leer:

"Un largo pasillo os conduce hasta una cámara rectangular con tres puertas de madera negra en su pared norte. Un sello mágico, brilla en el suelo frente a cada una de las puertas, mientras unas solitarias antorchas, iluminan la sala.

Sobre cada una de las puertas, una gárgola de piedra reposa sobre su marco. Sobre la puerta de la izquierda, la gárgola se muestra tapándose los ojos; sobre la puerta del centro, la gárgola se muestra tapándose los oídos; y sobre la puerta de la derecha, la gárgola se muestra tapándose la boca."

Estos sellos no suponen ningún perjuicio para los aventureros, tan sólo, son el pórtico que afecta a cada una de las puertas que guardan.

Cada gárgola, es un aviso sobre el conjuro que pende sobre la habitación tras la puerta correspondiente. Así, si los aventureros toman la puerta número 1, pasarán a la sala, D-1, si eligen la 2, pasarán a la puerta D-2, y si eligen la puerta 3, pasarán a la puerta D-3.

Una vez crucen el umbral de la puerta, no podrán volver atrás. Al abrir la puerta, tan sólo verán un haz azulado, a modo de portal místico.

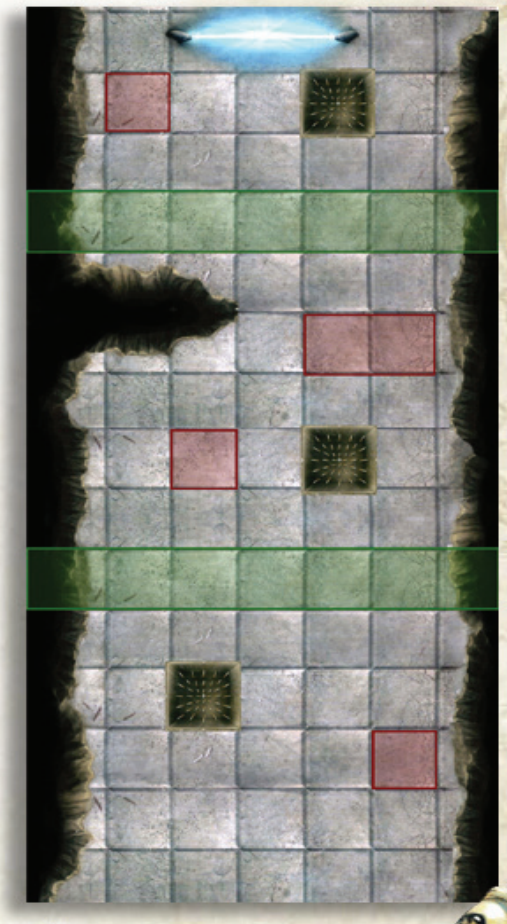
D-1) La sala de los que no Ven:

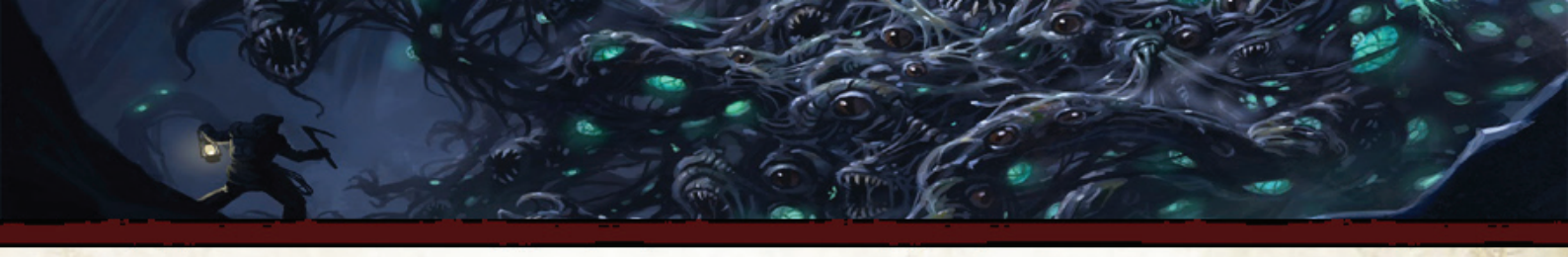
Esta sala, no es más que un puente de piedra por el que los aventureros deberán cruzar para llegar al portal del extremo norte.

La zona, esta sujeta a un poderoso hechizo de oscuridad, que ningún otro hechizo o habilidad podrá atravesar. La oscuridad más absoluta reina por tanto, de tal manera, que ni la luz de las antorchas podrá verse aquí.

La zona, está atestada de trampas, dispuestas para acabar con quien cruce la zona. De esta manera podemos encontrar:

La Sala de los que no Ven





-Los recuadros verdes, representan trampas de dardos envenenados. Cuando un aventurero cruce caminando por esta zona, una lluvia de dardos saldrá desde el extremo Oeste y en línea recta hacia la pared Este. Los dardos vuelan a una altura de 1 metro y medio, previstos para ser clavados en el torso de la victima. Así, un personaje que camine a gatas, un Halfling, y en algunos casos los enanos (el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 4 a 6, el enano no será herido) no serán heridos por este ataque. Un personaje que atraviese corriendo la zona, no será herido. De ser herido, un aventurero sufrirá 1PG de daño, morirá en 1d4 horas, a causa de los venenos si no supera una tirada de salvación contra venenos.

-Recuadros Rojos: estas zonas, son lugares donde grandes bloques de piedra caerán del suelo, para aplastar a los desdichados aventureros que pasen bajo ellos. El impacto causará 1d12 PG de daño.

-Fosos con pinchos: Aunque pueden ser fácilmente detectados si se usan bastones o espadas como guía. Sin embargo, algún personaje despistado puede acabar cayendo en su interior. La caída causa 1d20 PG de daño.

-Precipicio: Los precipicios situados a ambos lados del puente de piedra, causan la muerte automática de quien caiga por ellos.

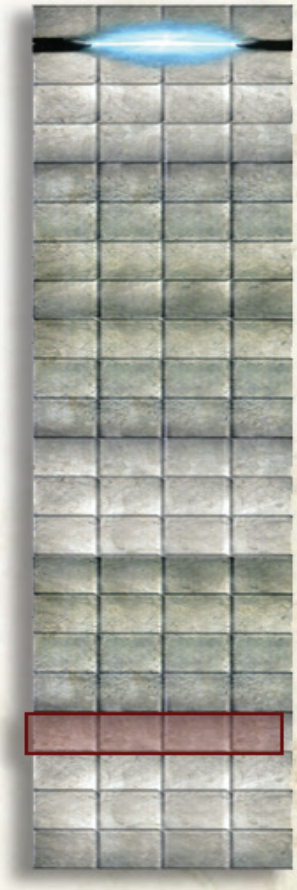
Lo único que los aventureros podrán ver, es la figura azulada del portal, y tan sólo cuando se encuentren a una distancia de 4 metros o menos de ella.

D-2) La sala de los que no Oyen:

Esta zona, no es más que un pasillo recto que conduce hasta el portal. Sin embargo, sobre este pasillo, pende un poderoso hechizo, que hace que toda criatura que entre en su interior, no pueda escuchar nada.

Así, cuando los aventureros alcancen la zona señalada, la pared sur comenzará a moverse hacia ellos para aplastarles. Sin embargo, al no poder oír nada, no serán conscientes de ello a menos que miren hacia la pared sur. La pared aplastará a cualquier criatura que golpee, causando su muerte. El muro se desplaza 4 metros por turno.

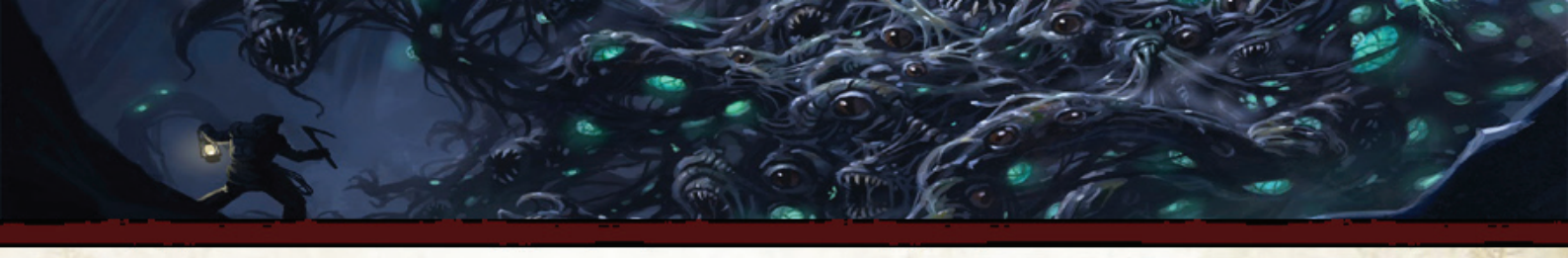
La Sala de los que no Oyen



D-3) La sala de los que no Hablan:

Esta sala octogonal, esta protegida por un poderoso hechizo que impide hablar a quien entra en ella. Por este motivo, no se pueden realizar conjuros en este lugar, a menos que surjan de un objeto mágico.

En el centro de la sala, hay un poderoso Clérigo de Azadizard, el Rey Gusano, que recita sin parar una letanía demoníaca. El ser, posee una gran resistencia a los ataques físicos, reduciendo el daño, hasta convertirlo en su tercera parte (redondeando hacia abajo). Por el contrario el daño mágico causa el doble de daño.

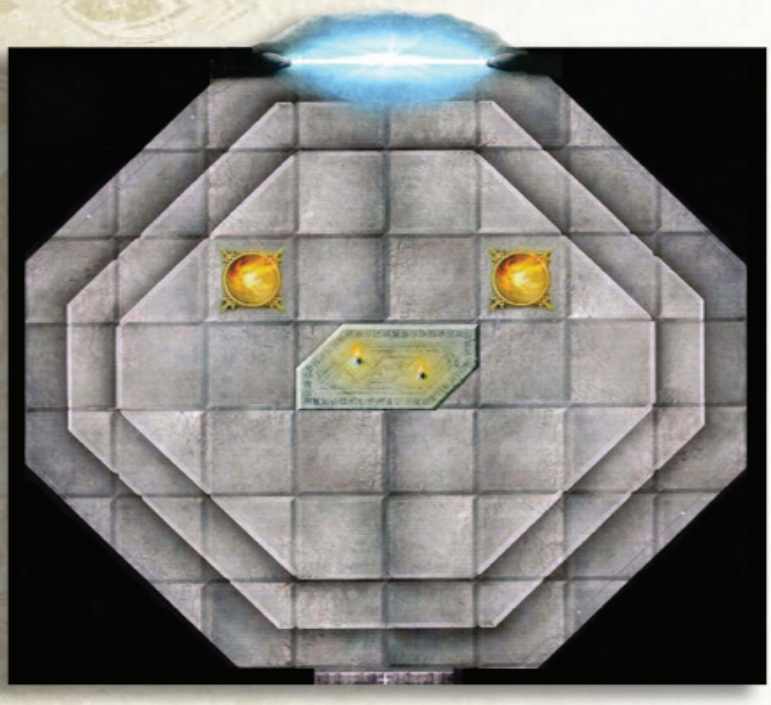


Clérigo del Rey Gusano:

Clase de armadura: 5
PG: 20 (DG: 10)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Bastón
Daño: 1d4
Salvación: C10
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.500
Reglas Especiales:

Conoce los conjuros de Clérigo: Causar Miedo, Infligir heridas Graves, Curar heridas graves, y 3 más a elección del Master

Objetos: Báculo de Azadizard (un bastón que posee la capacidad de lanzar, una vez al día, el conjuro de Clérigo, Causar Miedo), 150 mo, una poción de curar heridas Graves (1d8 PG).



La Muralla del Castillo Negro:

A) Las Torres de Defensa:

El portal por el que deben adentrarse en las salas D-1, D-2 o D-3, lleva hasta el portal indicado en el mapa. En la zona Sur.

Llegados a este punto, el Master puede leer:

"Tras atravesar el portal, el cálido y hediondo aire de exterior os recibe. Vuestro viaje os ha llevado hasta la cima de una de las murallas exteriores. Desde aquí, podéis observar a vuestra diestra, una plaza de gran tamaño, flanqueada por grandes paredes de piedra. Algunas criaturas caminan de aquí para allá como hormigas sin que podáis llegar a apreciar en que andan ocupados.

El otro lado de la muralla, da hacia un profundo vacío, que acaba, varios kilómetros más abajo, en el Mar de Cadáveres.

Ante vosotros, una veintena de metros por delante de vosotros, se abre la puerta a un torreón, más allá de este, la muralla se extiende hasta incluir otras tres torres más.

El cielo rojizo ilumina la muralla, confiriéndole un aspecto brutal y fantasmagórico. El grito de dolor de decenas de personas surge desde el patio a vuestra derecha, donde se abre unas pequeñas jaulas en el suelo, de las que decenas de manos se extienden pidiendo clemencia."

En toda esta zona (tanto las Murallas como el Patio), se deben aplicar los sucesos aleatorios del Plano de Grotos, señalados al comienzo del Acto 2.

Cuando los aventureros alcancen este lugar, las criaturas que lo pueblan, no serán conscientes de su presencia, por lo que los jugadores pueden aprovechar esta situación, para avanzar de forma sigilosa y con cautela.

-Los Tramos de Muralla:

Estos tramos, presentan un tamaño similar, de unos 20 metros de largo y 4 de ancho, que cuenta con una barandilla de piedra de medio metro de alto.

En los Tramos de Muralla 2 y 4, hay un centinela Guasehim de Élite, estas criaturas, son versiones más inteligentes y más fuertes, que las criaturas que se encontraban cuidando de las crías de gusano halado. Así, aunque carecen de la habilidad de Aferrarse a sus presas, son capaces de portar armas y armaduras.

Clase de armadura: 4
PG: 15 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 lanza
Daño: 1d8
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Escudo, lanza, cuerno de caza (Permite ser usado para dar la alarma). Armadura de malla, poción de Fuerza de Toro (+1 al daño durante 1d12 minutos).

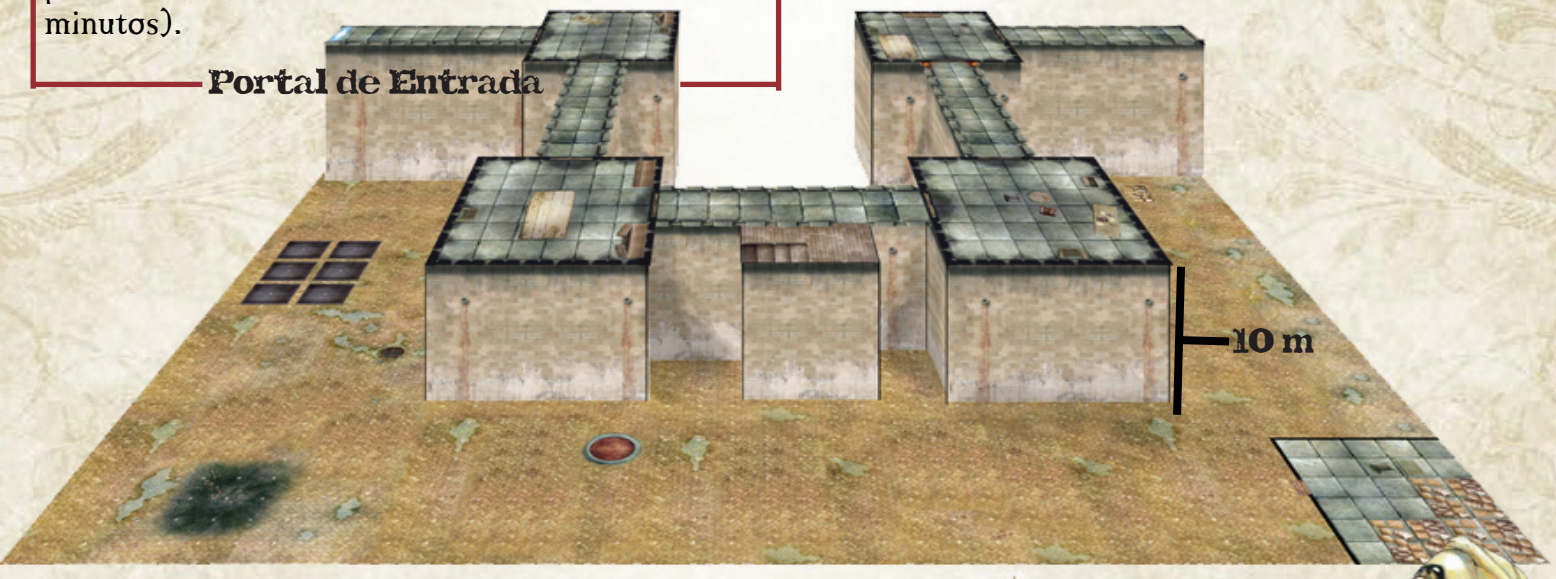
Guasehim de Elite

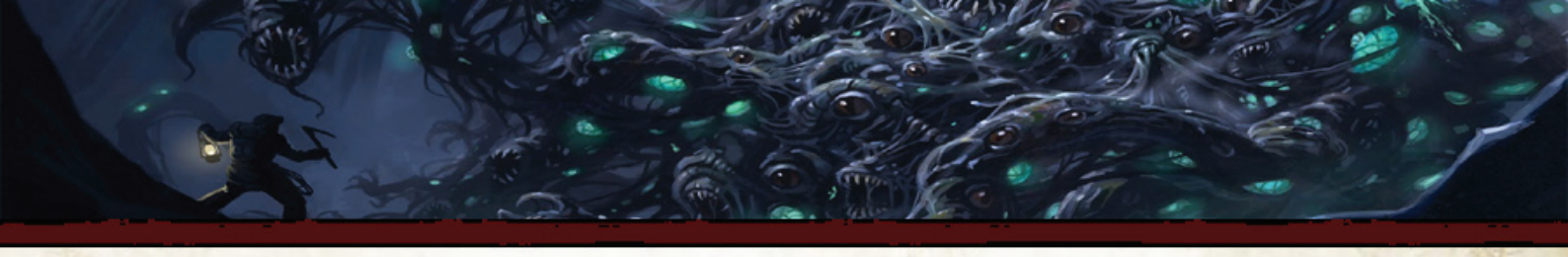
Si los personajes son descubiertos por estos centinelas, y no son detenidos antes de que usen los Cuernos de Caza, los Guasehim de Élite, darán la alarma a todas las criaturas en la Muralla y en el Patio.

En el tercer tramo de Muralla, se encuentra una pequeña plataforma de madera, que permite descender hasta el patio interior.

El último tramo de Muralla, contiene una puerta que da a las Salas del Rey Gusano.

Esquema Tridimensional de las Murallas del Castillo





-Los Torreones de Vigilancia:

Cada torre presenta unas características similares, teniendo 12 metros cuadrados, e incluyendo una entrad y salida de la misma. Además, cada torre contiene una escalera que permite acceder al tejado de la misma.

Torre 1:

En esta torre, un par de Guasehim están sentados en torno a la mesa charlando en su inmunda lengua. Ambos son ajenos a la presencia de los aventureros, por lo que los aventureros contarán con el sigilo para adentrarse en la sala.

Guasehim de Élite (2)

Clase de armadura: 3
PG: 15, 13 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 espada corta
Daño: 1d6
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Espada corta y Armadura de malla.

El armario que se encuentra en la sala, contiene 1 poción de fuerza de toro (+1 al daño durante 1d12 minutos), y 2 arcos largos con sendos carcaj de flechas (30). En el tejado de la torre, hay un tercer Guasehim, de idénticas características, que sólo bajará si escucha ruidos de combate.

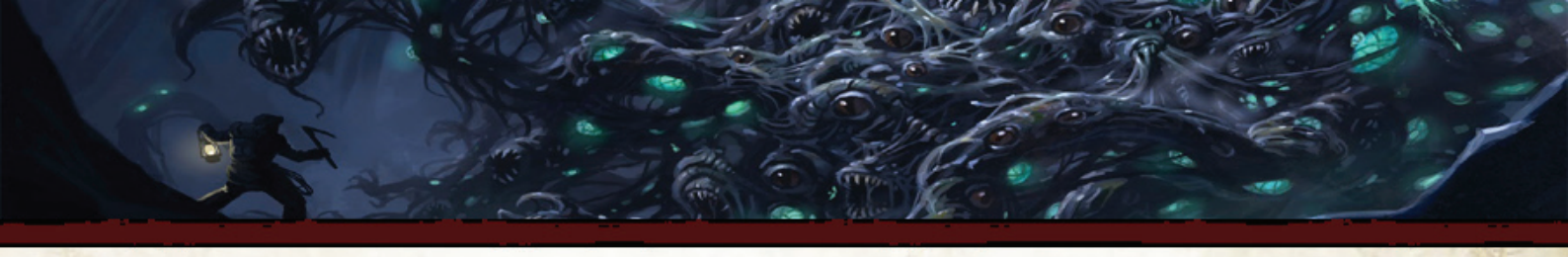
Torre 2:

En esta torre no hay ningún enemigo, pero, si podrán encontrar dos armarios con objetos útiles.

El armario representado abierto, contiene:
2 Lanzas, una esfera de deflagración (si se arroja esta esfera, se genera una nube de humo mortal, que causa 2d12 PG de daño en un área de 5 metros cuadrados; el humo permanecerá durante 1d6 turnos) y un yelmo de Guasehim (concede un –1 a la CA, ye impide que el portador quede aturdido).

El segundo armario, representado cerrado, está cerrado con un candado, cuya llave posee el vigía del tramo 4, y contiene:
Una trampa de humo venenoso, que se activará si alguien intenta abrirla sin usar la llave del armario. El humo cubrirá un área de 4 metros cuadrados, durante 1d6 turnos, causando 2d6 PG de daño. Todo aventurero que se vea afectado, deberá superar una tirada de salvación contra venenos, o morirá en 1d4 semanas.

Además, el cofre contiene, 1 odre de cuero con un líquido violáceo y fétido (el veneno que se usa para confeccionar la trampa del cofre, y que puede untarse en un arma, para concederle un +2 al daño de esta), 1 botas de cuero de Gusano halado (dan un



bonificador de +1 a las pruebas de Iniciativa) y un frasco que contiene un liquido grumoso y amarillento (Poción de curar heridas leves, restaura 1d6 PG).

Torre 3:

En esta torre, dos Guasehim de Élite están en el tejado, mientras un tercero, anda afilando su espada en la mesa representada en el plano.

Guasehim de Élite (3)

Clase de armadura: 3
PG: 15, 14, 14 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 espada corta/ 1 arco largo
Daño: 1d6 / 1d6
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Espada corta y Armadura de malla. Los Guasehim de Élite en el tejado, portan también arcos largos y un carcaj con 30 flechas.

En la sala, también se encuentra un pequeño cofre, cerrado con llave. La llave de este cofre, la posee el Capitán Morkain, que se encuentra en la Armería del Patio. Una prueba exitosa de abrir cerraduras, permitirá acceder al contenido del mismo, que en este caso, es:

-3.500 mo, una esfera de teletransporte (1 sólo uso, permite desplazarse hasta 30 metros en cualquier dirección, atravesando muros u obstáculos de cualquier tipo), sello de Azadizard (si un aventurero de alineamiento No Caótico, toca este objeto, debe superar una tirada de salvación contra magia, o verá mermadas sus fuerzas, hasta tal punto, que los puntos de golpe que inflija en combate, se reducirá en 2, durante 1d4 horas, por lo demás, el sello no sirve para nada, a menos que se adore a Azadizard, lo que otorga un +1 al daño) y una espada corta +2.

Torre 4:

En esta torre, un par de Guasehim de Élite, están sentados a la mesa jugando a un extraño juego de dados mientras un tercero, se encuentra en el pórtico de la entrada norte de la sala.

Guasehim de Élite (3)

Clase de armadura: 3
PG: 11, 14, 13 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 espada corta
Daño: 1d6 / 1d6
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Espada corta y Armadura de malla. El Guasehim de Élite situado en el pórtico, posee una poción de curar heridas graves (recupera 1d12 PG)

En la sala, hay un armario, que guarda:
2 Lanzas, 1 pergamino de Muro de Hielo, 2 odres de tinta, 1 libro y varios enseres de escritura.

B) El Patio:

El patio interior, es utilizado como lugar de descanso de algunos soldados Guasehim, así como el lugar donde algunos Gusanos Halados descansan y se alimentan, mientras esperan a ser usados por sus duelos Guasehim, ya que estas monturas, son el medio usado para llegar y salir de este patio.

Podemos destacar algunas zonas de interés en el Patio:

B-1) Las jaulas y los Gusanos Halados:

Las jaulas situadas en la zona sur, son el lugar de almacenamiento de decenas de desdichados, arrastrados desde el propio mar de Cadáveres, para ser usados como alimento de los Guasehim y de los Gusanos Halados que aquí se encuentran.

Las jaulas están excavadas en la tierra, y cerradas con un candado de hierro, cuya llave, posee el Capitán Morkain, que se encuentra en la Armería.

Aunque estas víctimas, son personas muertas, que en vida pactaron con el Rey Gusano, pagando su alma como prenda, no merecen un castigo como el que les espera. Así, los aventureros, pueden apiadarse de ellos, sacándolos de las jaulas. Si bien es un acto efímero, pues, estos desgraciados no podrán abandonar el Patio, y mucho menos Grotos, será un momento de alivio para ellos, que supondrá un acto de verdadera bondad por parte de los aventureros. Así, el grupo ganará 300 PX adicionales si liberan a los presos.

Sin embargo, las jaulas no están carentes de vigilancia. Cinco Guasehim de Élite, armados con lanzas y escudos, montan guardia en esta zona, a expensas de que su señor les permita alimentarse.

Guasehim de Élite (5)

Clase de armadura: 3
PG: 11, 12, 14, 11, 13 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 lanza
Daño: 1d8
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Lanza, escudo, armadura de escamas, 1 Poción de Fuerza de Toro (+1 al daño durante 1d12 minutos) y 1 Raíz de Zarza de Gora (Otorga un –1 a la CA durante 1d4 turnos. Si se toma más de un fruto a la vez, a la piel se vuelve tan dura que impide moverse de cualquier forma.).

B-2) El Pozo de Sangre:

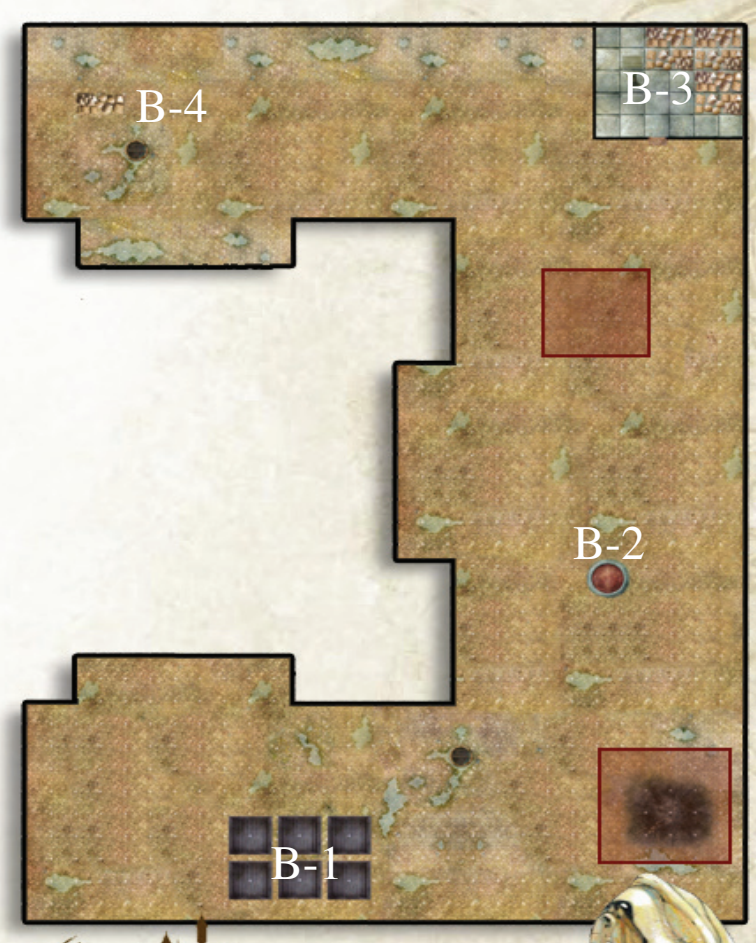
Este pozo, rebosa de la sangre de miles de víctimas, su poder, es sólo igualado por la maldad que destila.

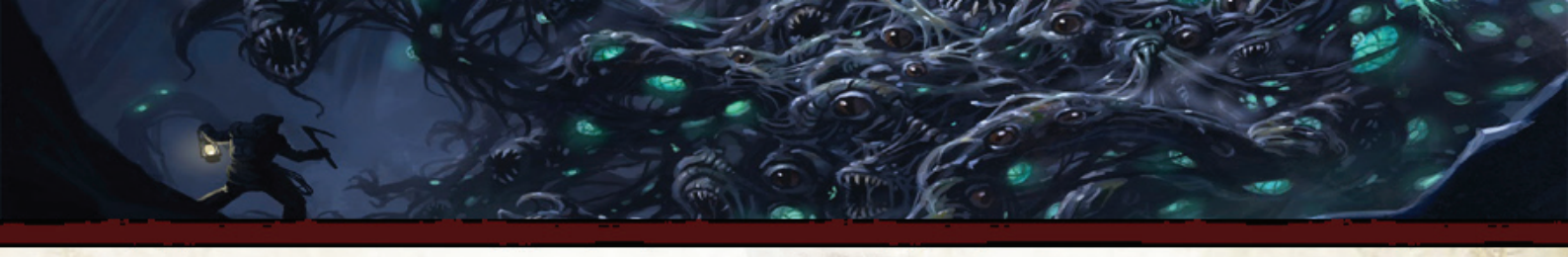
Cualquier criatura, que entre en contacto con esta sangre, recuperará todos los PG perdidos, y vera aumentados estos en 2, de forma permanente. Sin embargo, quien lleve a cabo esta acción, automáticamente, pasará a tener un alineamiento Caótico. Cualquier Clérigo o Paladín que beba de esta sangre, perderá el favor de sus Dios, así como todos sus poderes vinculados a éste.

Cualquier hechizo de detectar el mal, o la habilidad del Paladín, permitirá detectar la maldad presente en el pozo.

B-3) La Armería:

En este lugar, un edificio de piedra, situado contiguo a las paredes del patio, sirve como almacén de provisiones y armas. En este lugar, se encuentra el Capitán Morkain, un minotauro que antaño pactara con el Rey Gusano, y que hoy en día hace las veces de Capitán de las tropas Guasehim.





El Minotauro, es una criatura temperamental, que no dudará en atacar a los jugadores en cuanto sepa de su presencia. Así, mientras otras criaturas podrían dudar en el momento en que uno de los guardias haga sonar su Cuerno de Caza, Morkain, se lanzará al combate sin pensarlo, subiendo las escaleras de la plataforma de madera a toda prisa para enfrentarse a los héroes.

Capitán Morkain

Clase de armadura: 0
PG: 95 (DG: 14)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 Hacga de Guerra
Daño: 1d12+1
Salvación: G14
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 3.500
Equipo: Hacha de Guerra, Armadura de placas, 2 Pociones de curar heridas graves (recupera 1d12 PG), 1 Poción de Fuerza de Toro (+1 al daño durante 1d12 minutos)y llave del cofre de la torre 3 y llave de las jaulas.
Reglas Especiales:

-Carga: El Capitán Morkain, puede realizar una carga, igual a la mitad de su movimiento, y realizar un ataque usando su cornamenta. Dicho ataque, causa 1d20 PG de daño, pero, otorga un bonificador de +3 a los ataques que los aventureros dirijan a la criatura en ese turno y el siguiente.

-Furia: Cuando el Minotauro vea reducidos sus PG a 40 o menos, entrará en un estado de furia tal, que sus ataques se volverán devastadores, aunque menos precisos. Así, ganará un bonificador de +2 al daño, pero recibirá un penalizador de –2 a sus tiradas de combate.

En la armería, los aventureros podrán encontrar:

-15 Lanzas, 15 espadas cortas, 5 escudos, 5 hachas de combate, 1 lanza +2, 3 armaduras de placas, 5 arcos largos, 3 carcaj de flechas aceradas con 30 flechas cada uno (+1 al daño) y 20 antorchas.

B-4) Suministros sin Organizar:

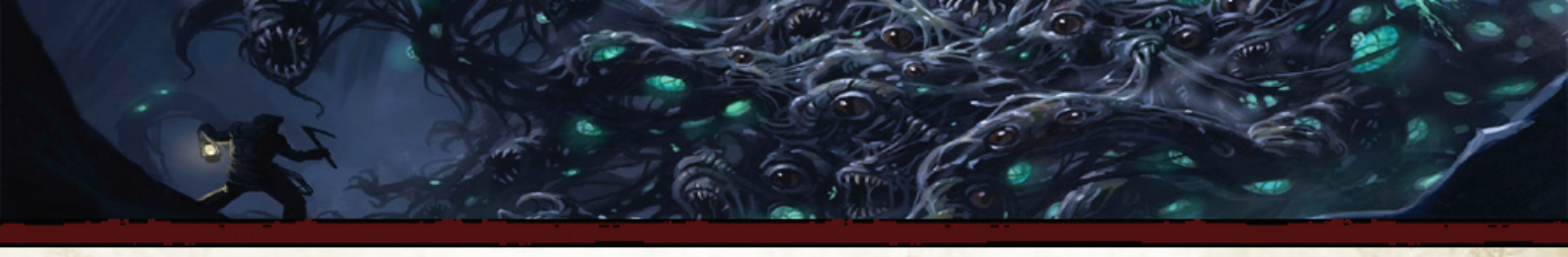
En esta zona, se encuentran algunos suministros aun sin organizar en la Armería. Entre ellos, los aventureros pueden encontrar:

-2 esferas de vidrio violáceo (esfera de invisibilidad; si se arroja a los pies de una criatura, esta se vuelve invisible durante 1d10 minutos; Los hechizos que permitan detectar lo invisible, o las auras, detectarán a la criatura) y una espada bastarda +1.

Sobre estos enseres, un grupo de Guasehim de Élite descansa mientras parlotean en su ininteligible idioma.

Guasehim de Elite (4)

Clase de armadura: 4
PG: 11, 12, 14, 12 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 Arco Largo
Daño: 1d6
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Arco largo, 30 flechas, armadura de escamas y 1 Poción de Fuerza de Toro (+1 al daño durante 1d12 minutos)



B-5) Patrullas Guasehim:

Las zonas marcadas en el mapa con un recuadro rojo, son zonas donde los aventureros podrán encontrar alguna patrulla de Guasehim de Élite. Existe un 35% de posibilidades de que haya una patrulla de 3 de estas criaturas en ese punto en el momento en que los héroes se acerquen a la zona.

Guasehim de Élite (3)

Clase de armadura: 3
PG: 11, 12, 14 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 lanza
Daño: 1d8
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Lanza, escudo, armadura de escamas y 1 Poción de Fuerza de Toro (+1 al daño durante 1d12 minutos)

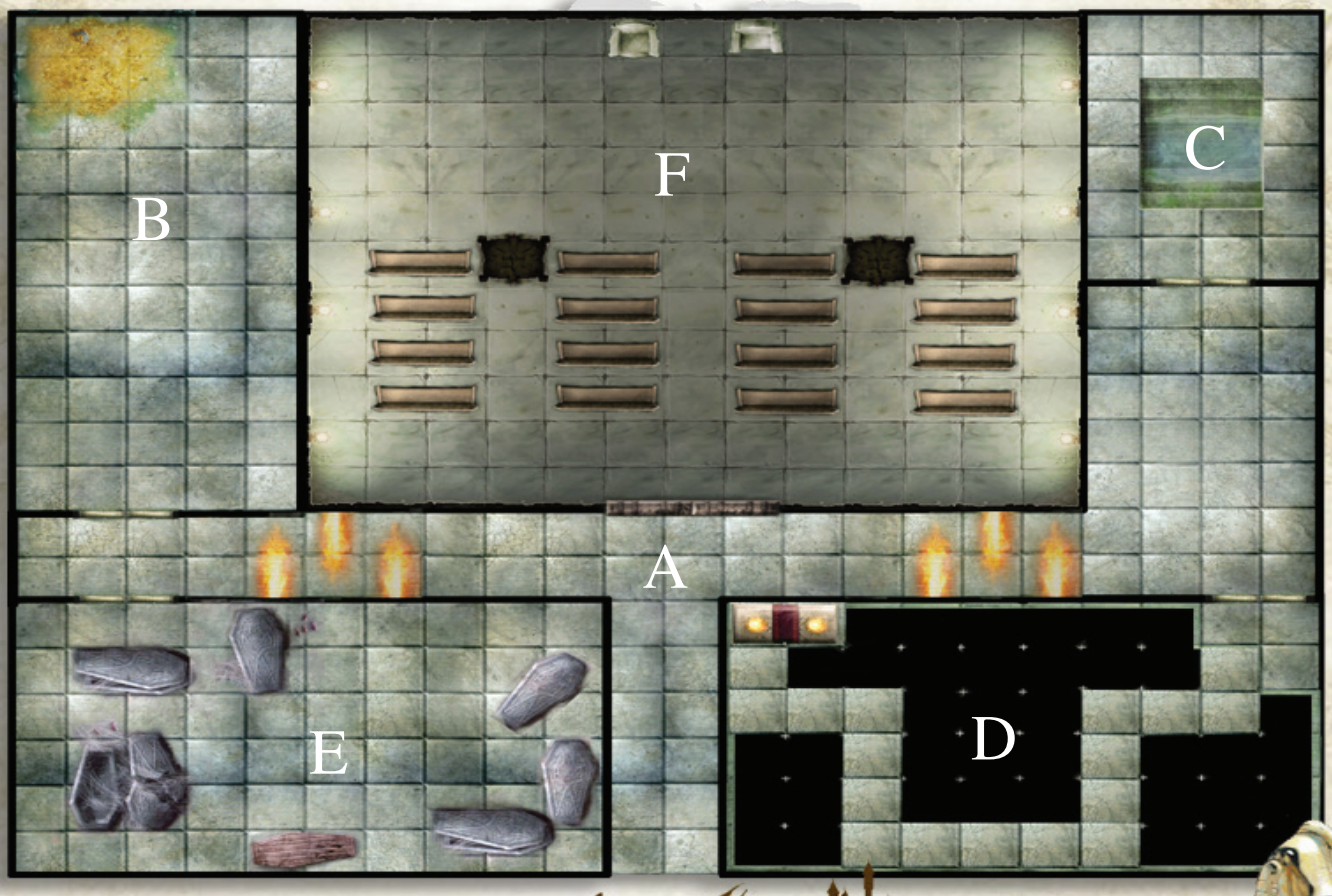
Las salas del Rey Gusano: El último baile.

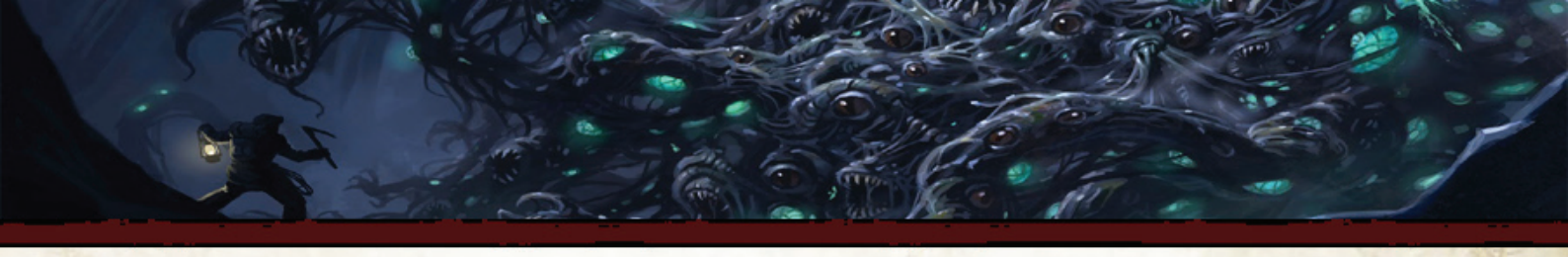
Estas salas, presentan una última oportunidad a los héroes, de diezmar el poder del rey Gusano, para así, tener una oportunidad de vencer. Como se puede ver en el mapa táctico, la entrada a la sala final está dispuesta nada más entrar, esto se debe, a que quiere servir de tentación a los grupos menos pacientes y más dados a atacar sin pensar, o a matar y luego saquear. En este caso, ese error, lo pagarán caro.

Este error, se produce porque, en las salas contiguas, se dan los medios para disminuir el poder del Rey Gusano, en vistas al combate final. Así, pasemos a tratarlas cada una de ellas.

A) Los corredores interiores

Ambos corredores, poseen una trampa de llamas, representada en el mapa con unos fogonazos, que se activarán cuando una criatura pase por esta zona.





Las llamas, causan 1d8 PG de daño, y envolverán en llamas a la victima, causando 1d4 PG de daño cada turno, durante 1d8 turnos, a menos que se consigan apagar las llamas, con agua o algo similar. Para evitar las llamas, se puede usar una tirada de salvación contra aliento de dragón, que si bien, no evitara que se pierdan 1d8 PG de daño, si se evitará verse envueltos en llamas.

Un enano podrá detectar estas trampas usando su habilidad natural.

B) La cámara del falso Tesoro:

Esta cámara, es en realidad una gran trampa. A primera vista, la sala está llena de piezas de oro, con objetos maravillosos más allá de cualquier sueño, pero aunque las piezas son auténticas, cualquier aventurero que ose tocar estas, aunque use un trapo u objeto, deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis, aplicando un penalizador de +2, o verá como todo su cuerpo acaba convertido en oro, volviéndose una estatua de oro macizo. A todos los efectos el aventurero se considera muerto.

C) La piscina de óleo:

Esta sala, tan sólo presenta una piscina de 1 metro de profundidad, llena del único aceite capaz de arder en las llamas del altar situado en la zona D.

Tan sólo será necesario zambullir un objeto en este lugar para que quede impregnado del aceite.

D) El Altar de la llama Viva:

Esta zona, contiene un altar, en cuya superficie, danza una llama azulada, que rehúsa el contacto con cualquier material que no este impregnado en el óleo de la sala C.

Pero como se puede observar en el mapa táctico de esta zona, tan sólo se marcan algunas baldosas. Esto, representa el único camino seguro para atravesar la sala, pues el resto de baldosas, se hundirán ante el paso de los aventureros, haciéndoles caer en un abismo, que les llevará a la muerte.

Un enano podrá detectar que el suelo no parece seguro, usando su habilidad natural. El uso de objetos para hacer presión sobre las baldosas, permitirá ver como las baldosas que no son seguras, se hunden levemente. Un aventurero que cruce las baldosas corriendo, no caerá al abismo, a menos que falle una tirada de destreza.

E) El Túmulo:

Esta sala, es un lugar inquietante, pues en ella se almacenan siete cadáveres, resecos y parcialmente momificados. En realidad, estos cadáveres, son antiguas encarnaciones del Rey Gusano, que este puede usar cuando su actual cuerpo es dañado.

Un aventurero que porte un objeto en el que se haya prendido la llama Viva de la sala D, podrá quemar todos los cadáveres. Si lo hace, el Rey Gusano no podrá usar su Regla Especial “Reencarnarse”.
Esta es la razón por la que los aventureros no deberían entrar de lleno en la sala final, pues la destrucción de estos cuerpo, multiplicará sus opciones de victoria.

Quemar los cadáveres, otorgará 1.500 PX para cada aventurero.

F) El Salón de Hueso y la danza del Rey Gusano:

Esta es la sala final, donde se encuentra Azadizard, el Rey Gusano. Lógicamente, es el encuentro más difícil de la aventura, y requiere de un gran esfuerzo por parte de los jugadores. Así, una vez los aventureros lleguen a esta zona, el Master debe leer:

“Tras abrir las puertas, un dulce música de violines os recibe. La sala, sumida en una ligera penumbra, esta construida en hueso. El techo, baldosas, paredes y columnas, están confeccionadas con hueso pulido y aplastado, confeccionando un paisaje blanquecino y pulido, que otorga una imagen fantasmagórica.

Varios orbes de luz, iluminan suavemente la sala, revelando cuatro filas de bancos, dispuestos en cuatro columnas.

En estos bancos, decenas de muertos despellejados y con partes de sus órganos expuestos, reposan sentados con expresiones de júbilo y felicidad en sus rostros, ajenos a vuestra presencia, mientras observan extasiados la imagen que al fondo de la sala se desarrolla.

Allí, como una burla macabra, se encuentra el Rey Gusano, danzando al compás de la música de los violines, acompañado por una catatónica Lady Ariandalé, quien como un autómata, sigue los pasos de su compañero de baile.

Azadizard, se muestra como un anciano de larga barba blanca, ataviado con una túnica marrón, impregnada de inmundas manchas rojizas. El ser, parece una criatura enfermiza y débil, similar a un anciano de más de cien años . Su rostro, en una perpetua sonrisa demente, os observa mientras danza.

Segundos después, su baile cesa a la vez que la música, de procedencia desconocida, desaparece. En ese momento, los muertos asistentes, rompen en aplausos mientras el Rey Gusano deja a la joven en uno de los dos tronos que al fondo de la sala se encuentran.

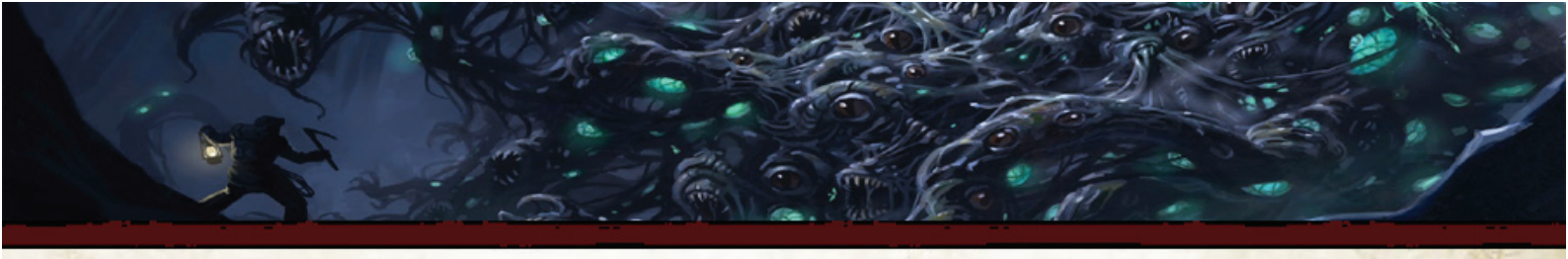
-Héroes venidos de más allá de mi reino. ¿Tal es vuestra desesperanza, que osáis adentraros en mi cámara real?- Os dice Azadizard mientras su expresión de felicidad, se torna en un gesto de profunda cólera.- ¡Sea pues! Vuestro destino se ha escrito ya..."

En estos momentos, Azadizard, contará la verdad del pacto realizado con el Conde Farland a los Héroes, si estos no lo descubrieron antes, revelando el terrible secreto y el engaño que fue el baile. Una vez concluya esta explicación, el Master puede añadir:

"Tras decir estas palabras, su cuerpo se rodea de un aura crepitante de energía mágica mientras avanza con paso lento hacia vosotros."

Azadizard, posee dos encarnaciones diferentes: El Hombre Anciano y el Rey Gusano. Al comienzo del combate, Azadizard se encuentra en la forma del Hombre Anciano, pero, cuando su salud descienda hasta cero, pasará a la forma del Rey Gusano, una monstruosidad deforme, con cuerpo de gusano, cabeza humana y decenas de tentáculos. Sin embargo, si no se han destruido los cadáveres de la sala E, los aventureros verán como una figura incorpórea similar a una larva gigante, surge del cuerpo de Azadizard, y se dirige hacia la sala E. En este momento, el cuerpo de Azadizard quedará convertido en un cascarón inservible. El ente incorpóreo no puede ser dañado o retenido.

Allí, poseerá el cuerpo de uno de los cadáveres, recuperando los PG perdidos, y conservando las habilidades del primer cuerpo. Este proceso se repetirá hasta que todos los cadáveres sean destruidos usando un objeto encendido con la llama viva, o si se vence a todas las reencarnaciones. Cuando una de estas dos cosas ocurra, Azadizard tomará la forma del Rey Gusano.



Forma del Hombre Anciano:

Clase de armadura: 7
PG: 100 (DG: 25)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 maza
Daño: 1d6
Salvación: C25
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 14.500
Equipo: Maza +2, Armadura de Cuero Mágica (-4 a la CA contra armas mágicas, y reduce el daño causado por hechizos a la mitad), 2 Pociones de curar heridas graves (recupera 1d8 PG) y el anillo de Gulash (Permite lanzar el hechizo Armadura de mago 2 veces al día)
Reglas Especiales:

-Clérigo Consumado: el Hombre Anciano, es considerado un clérigo a todos los efectos, seguidor del Dios Penumbra, que conoce los siguientes hechizos: Causar Miedo, Causar heridas Graves, Curar Heridas Graves, y 10 Conjuros de Clérigo adicionales a elección del Master de hasta nivel 8

-Migración del Alma: Cuando la salud del Hombre anciano, llegue a 0, debe aplicarse los efectos descritos anteriormente. Al cambiar de cuerpo, los objetos permanecen en el primer cadáver. Sin embargo, se entiende, que cada nuevo cuerpo, está armado con una espada ceremonial (espada corta, 1d6 de daño).

Forma del Rey Gusano:

En esta forma, todos los objetos que portara antes, caen al suelo. La armadura, está destruida, y al igual que las pociones no usadas.

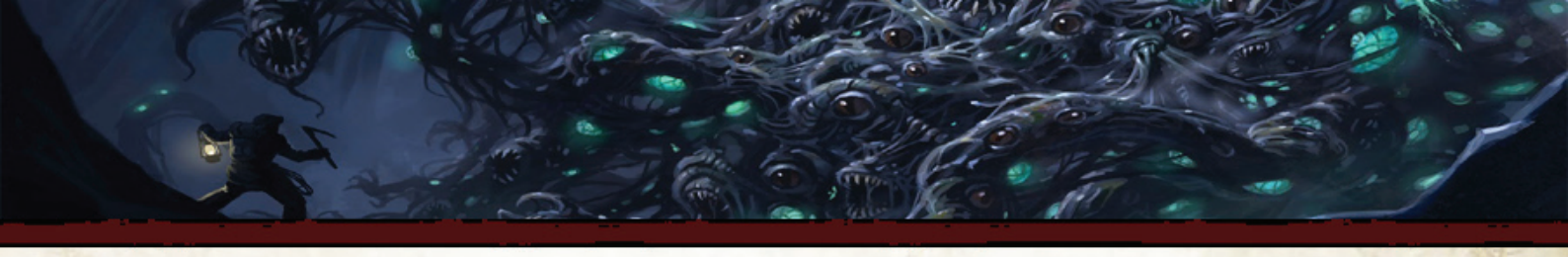
Clase de armadura: 0
PG: 150 (DG: 25)
Movimiento: 7 metros
Ataque: Seudópodos (5) / Mordisco
Daño: 1d6 x 5/ 1d20
Salvación: G25
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 11.500
Reglas Especiales:

-Vómito de Ácido: En lugar de realizar un ataque normal, el Rey gusano puede proyectar un chorro de ácidos estomacales capaz de derretir el acero. Este ataque, tiene un alcance efectivo de 6 metros, y cubre una zona de 4 metros cuadrados. Quien se vea afectado, puede realizar una tirada de salvación contra aliento de dragón para reducir el daño a la mitad, o sufrirá 1d8 PG de daño. Cualquier aventurero afectado, debe lanzar 1d10 por cada pieza de armadura o arma que porte. Con un resultado de 9 a 10, esta quedará destruida.

-Trepar / escalar: El Rey Gusano puede caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignora cualquier tipo de terreno difícil.

-Carcajadas Inquietantes: cuando un jugador obtenga un resultado de 1 en un ataque contra el Rey Gusano, en lugar de aplicar los efectos de una "pifia", aplica lo siguiente. Decenas de bocas surgirán en la piel de la criatura, que comenzarán a carcajearse, elevándose hasta volverse insoportables. Todas las acciones que queden por desarrollarse en el turno, por parte de los aventureros, se cancelan, los conjuros que fueran a lanzarse se pierden, debido a que los personajes deben concentrarse en taparse los oídos para evitar el sonido de las carcajadas.

-Engullir la Carroña: Durante el combate con Azadizard, los bancos de la sala, están atestados de muertos que se afanan en aplaudir y alabar a su señor Azadizard. Estos, no entrarán en combate, pero, el rey Gusano, puede usarlos como alimento. De ser así, podrá ingerir hasta 4 muertos, para recuperar 1d20 PG. Hay un total de 20 muertos en la sala. Los jugadores pueden destruir a estas criaturas (CA:9 y 5 PG) para que no puedan ser ingeridas.



Cuando los PG del Rey Gusano lleguen a cero, el Master debe leer:

"Con un chillido agudo y ensordecedor, el cuerpo de la criatura se abre, como una bola de pus, mientras su agonía reverbera en la sala. De pronto, un rostro lejanamente humano aparece en la pared norte, abarcándola por completo. Esta, con la voz del Rey gusano, os dice:

-Seis veces malditos seáis, guerreros. Puede que mi carcasa mortal haya sido destruida .-Dice Azadizard mientras la sala comienza a temblar- Pero, mi esencia está más allá de vuestro poder. Ahora, caeréis junto con mi castillo. Esta será vuestra tumba, y una vez muertos, arrastraré vuestras almas hasta mi reino, donde me serviréis como carcasa...

Con estas palabras, la sala comienza a desmoronarse sobre vuestras cabezas, mientras comenzáis a notar, como la isla flotante sobre la que se encuentra edificado el castillo, comienza a caer levemente, hacia el Mar de Cadáveres que se abre bajo él. Tan sólo unos pocos segundos os separan de una muerte brutal y carente de honor, a menos que consigáis abandonar este plano de pesadilla."

Este es el momento cumbre de la aventura. Los jugadores, deben trazar con su sangre las runas que al comienzo del viaje memorizaron, para poder regresar a la alcoba donde el Conde Farland les aguarda con el espejo. Recuerda que si no son capaces de recordar las runas, deberán permanecer en Grotos, siendo alcanzados por un triste final.

De forma adicional, es el momento de rescatar a Lady Ariandalé, quien espera, en estado catatónico, en el trono donde la dejara el Rey Gusano. Cuando los jugadores se acerquen a ella a rescatarla, el Master puede leer

"Lady Ariandalé se encuentra en un estado catatónico. Sus ojos, casi carentes de vida, muestran el horror al que se ha visto sometida. Como un muñeco roto, su cuerpo no presenta oposición a ser transportada, por lo que fácilmente podéis llevarla con vosotros."

Una vez sean capaces de trazar las runas, el portal se abrirá ante ellos formando un portal en el suelo de la sala. Cuando lo crucen, aparecerán sobre el espejo del vestidor donde aguarda el Conde. Este les dirá:

"-¡Loado sea Valion, mi hija!- El Conde se apresura a sacar a su hija de la superficie del espejo, y con la voz rota por las lagrimas añade- ¿Qué le ha pasado a mi hija? Su rostro esta blanco y frío...¡Qué venga mi médico! –Grita el Conde mientras corre hacia el exterior de la sala.

En ese momento, bajo vuestros pies, podéis ver el espejo que os sirviese como portal. Como un reflejo, o una imagen vista a través del agua, podéis ver a Azadizard observándoos...

Sin embargo, algo os perturba más allá de cualquier descripción. En su rostro no veis ira u odio, tan sólo una profunda sonrisa, que os hiela el alma. Unos segundos después, la imagen desaparece, como si jamás hubiese estado allí antes...

Poco importa ya. El clima creado en estos momentos es roto por el regreso del Conde y varios soldados con él. Un hombre anciano aparece ras estos, e inclinándose sobre la joven, dedica unos segundos a inspeccionarla antes de dictaminar:

-Esta bien, tan sólo sufre un shock. Debemos llevarla a la casa de curación. Algunos de mis brebajes y reposo volverán a devolverle su estado de animo normal.-El hombre se gira hacia vosotros y añade- Sois héroes dignos de las historias que se cuentan de vosotros... el pueblo cantará alabanzas en vuestro nombre. ¿Qué ha ocurrido con ella?"

En este momento los jugadores, deberían explicar todo lo sucedido en Grotos, desde sus combates con las criaturas demoníacas, hasta la verdad del pacto del Conde Farland, lo que provocará la ira de los hombres que allí se encuentran. En este caso, el Master debe leer:

"-¡Esa es la más grave de las herejías!-Dice uno de los soldados, de visible alto rango-Conde Farland ¿Es cierto?

-Me temo que es cierto...-Dice Farland con lagrimas en los ojos- Cumpliré el castigo que me sea dado...- Farland se desploma sobre el cuerpo de su hija, y con mimo, comienza a acariciarle el pelo- Yo sólo quería un heredero..."

El Master puede ahora leer, el siguiente texto, a modo de conclusión de la historia:

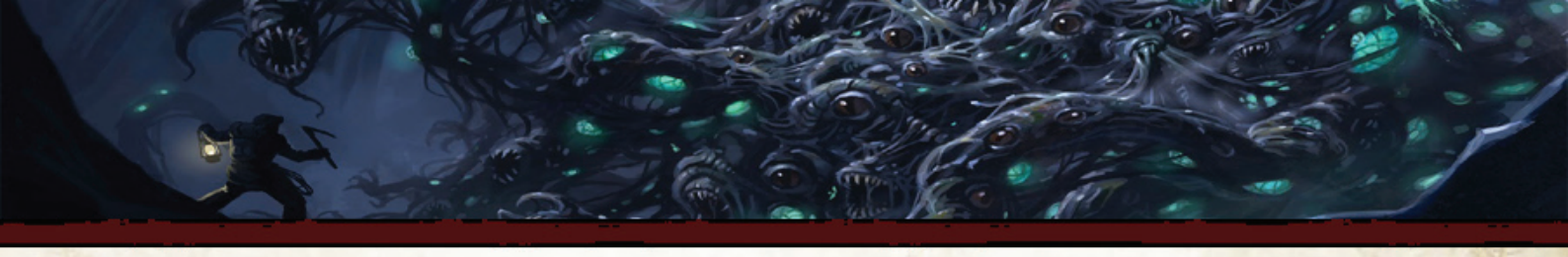
"Los días siguientes son tristes para las tierras de Valle Llano. El Conde Farland fue declarado culpable de la práctica de magia negra y adoración de seres demoníacos, por la Reina Aura Valeria Vigdis II Marvalar en persona, dictándose su ejecución pública mediante ahorcamiento, a las puertas del que fuera su propio castillo.

Su hija, destrozada su mente tras la experiencia, fue recluida en el Monasterio dedicado a Valion, situado a escasos kilómetros del que fuera su hogar. Allí, vigilada y atendida de forma continua, se espera que algún día pueda recuperar la cordura que hoy le ha sido arrebatada.

Por otro lado, el pueblo de Valle Llano, os ha tomado en alta estima, vuestra odisea a través del reino de pesadilla, se ha convertido en una historia recurrente en tabernas y caravanas de mercaderes.

Finalmente, esta aventura de pesadilla, ha llegado a su fin, pero, no podéis dejar de pensar que no habéis triunfado, pues una inocente ha visto arruinada su vida, un padre ha sido condenado a muerte, y un demonio aun vive. Pero hoy, podéis descansar, contar vuestra historia, y por qué no, prepararos para algún día poseer el poder para destruir finalmente a Azadizard."

En este momento, los jugadores ganarán 10.000 PX por haber concluido la misión y 20.000 mo en concepto de tesoro de las arcas del castillo.



Epílogo:

Este epílogo, está pensado para uso exclusivo del Master, para que sepa porque reía Azadizard cuando los aventureros lo vieron tras el espejo, tras regresar de Grotos, pero, si este lo considera oportuno, por dar un toque aun más inquietante al final de la partida, puede leerlo a los aventureros.

"Las salas del monasterio de Valion son frías y oscuras. En su interior, una mujer rota, llora inconsolable. Sus ojos se apartan de los espejos y de las superficies pulidas, los gusanos le aterran y la oscuridad la atemoriza como si pudiese engullirla.

La mujer, sentada junto a la ventana de su pequeña habitación, niega con la cabeza mientras se mece lentamente. Pide a los Dioses ayuda, y ruega porque no sea verdad. Ruega porque sólo este enferma, porque los mareos sean de terror, porque el vómito lo produzca el miedo, porque todo fuese un sueño.

Su mano, frenética, frota su vientre metódicamente, en círculos, con un movimiento fuerte pero tembloroso.

En otro lugar, en la profundidad de una sala derruida, el Rey Gusano sueña...

Sueña con un día futuro, no muy lejano. Sueña con una joven de pelo dorado. Sueña con guerreros de gran poder. Sueña con su hijo venidero... Y en la profunda oscuridad de su reino...

Azadizard, ríe...

FIN.

Apéndices:

A continuación, se ofrecen una serie de recursos para enriquecer la experiencia de juego con el módulo que tienes entre manos. Así, en este apartado podremos encontrar:

-Mapas de Encuentros Aleatorios
-Tabla en Encuentros Aleatorios
-Bestiario, con información ampliada sobre algunas de las criaturas que en el módulo se recogen, con el objetivo de, no sólo ampliar la información del módulo, si no también, de dar la posibilidad de usarlos en otras aventuras.
-Mapas Tácticos para ser entregados a los jugadores, a fin de guiarse de forma más clara en la narración.
-Fichas Recortables para representar las criaturas y personajes del módulo, afín de que sea más sencillo representar los combates y el movimiento.
-El documento "La caída del rey gusano", donde se narra la historia de Azadizard y su reino Grotos, documento que servirá como trasfondo y apoyo a la aventura y al Master.

1 - Ampliando los Encuentros:

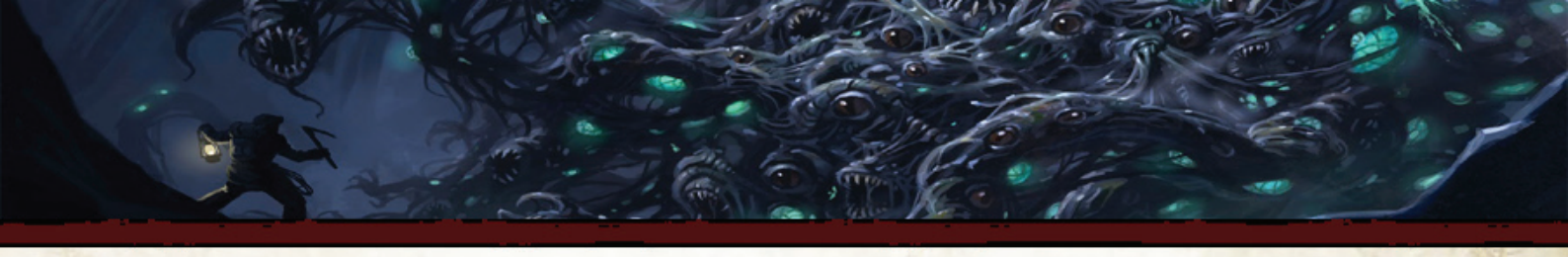
En ocasiones, el Master, podrá querer ampliar el número de encuentros presentes en el módulo, ya sea por ampliar las posibilidades de combate, enfrentara los jugadores a un reto o alargar la trama.

De esta forma como criaturas para estos encuentros, el Master puede realizar una tirada en la tabla de Encuentros Aleatorios, o bien seleccionar directamente las criaturas que quiere usar de la tabla. Pasemos por tanto, a tratar la tabla de encuentros aleatorios:

Puedes encontrar las características de cada criatura en el apartado Bestiario.

Esta tabla se usa también como resultado en la tabla de Grotos, a la hora de realizar la tirada de monstruo aleatorio.

Encuentros Aleatorios			
d100	Criatura	Número	Localización
00-24	Guasegim	1d6+1	Cualquiera
25-34	Guasehim de Élite	3	Castillo Negro
35-40	Gusano Alado Joven	1-2	Isla del Gusano
41-45	Arpías Negras	1d4	Exteriores
46-50	Mastín Infernal	1	Castillo Negro
51-55	Controlador	1	Cualquiera
56-65	Despojados	1d4+1	Isla del Gusano
66-74	Muertos Errantes	1d4	Isla del Gusano
75-78	Demonio del Cambio	1-2	Cualquier lugar
79	Nube del Cambio	1	Castillo Negro
80-84	Clérigo del Rey Gusano	1-2	Castillo Negro
85-87	Gombala	1-2	Castillo Negro
88-89	Demonio Tentacular	1	Isla del Gusano
90-98	Demonio del Abismo	1d6	Cualquier lugar
99	Demonio Astral	1-2	Cualquier lugar



B- Bestiario:

Arpías Negras

Las Arpías Negras, son criaturas de halas similares a las de murciélagos, negras y grandes como un hombre. Su piel, negra como el ónice, se camufla a la perfección en lugares de penumbra, desde donde acechan, a la espera de atrapar alguna víctima que se atreva a adentrase en sus dominios.

Clase de armadura: 6
PG: 7-10 (DG: 3)
Movimiento: 12 metros, 25 volando
Ataque: Arañazo + Arañazo / Mordisco
Daño: 1d6 + 1d6 / 1d10 + Parálisis
Salvación: G3
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 65
Reglas Especiales:

Haladas: Las Arpías Negras, poseen grandes alas negras similares a las de murciélagos. Con ellas, pueden volar a gran velocidad mientras atacan a los aventureros. Mientras estén volando, las Arpías Negras, ganan un bonificador de +1 a las pruebas de Iniciativa. Si las alas son dañadas, no podrán volar más perdiendo este bono.
Fauces Tóxicas: La boca de la Arpía, segrega una toxina capaz de afectar al sistema nervioso, paralizando el organismo de la víctima. Cuando una criatura sea herida por un mordisco de la Arpía, deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará paralizado durante 1d4 horas.

Clérigo del Rey Gusano:

Los Clérigos del Rey gusano, son humanos que se han sometido voluntariamente a las órdenes de Azadizard, adorándolo como a su Dios. A cambio, este, les permite el acceso a sus conocimientos, lo que se traduce en un aumento considerable de sus conocimientos mágicos. La mayoría de ellos, se desplazan hasta el propio Castillo Negro, donde dedican sus días de vida, al estudio de las artes arcanas, y a acometer las tareas que su inmundo señor les encomienda.

Clase de armadura: 5
PG: 20-23 (DG: 10)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Bastón
Daño: 1d4
Salvación: C10
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.500
Reglas Especiales:

Conoce los conjuros de clérigo: Causar Miedo, Infligir heridas Graves, Curar heridas graves, y 2 Conjuros adicionales a discreción del Master de hasta 6 nivel.

Objetos: Báculo de Azadizard (un bastón que posee la capacidad de lanzar, una vez al día, el conjuro de Clérigo, Causar Miedo), una poción de curar heridas Graves (1d8 PG).

Controlador:

Estas hediondas masas de carne flotante, son una amalgama de las almas de aquellos que en vida fueron déspotas y tiranos. En muerte, el Rey Gusano se divierte moldeando sus almas hasta unirlas y dar forma a esta criatura, que, como un centinela vaga por las tierras de Grotos, sometiendo a su voluntad, a cualquier ser que tenga la mala suerte de toparse con él.

Clase de armadura: 7
PG: 34-40 (DG: 15)
Movimiento: 5 metros
Ataque: Mordisco
Daño: 1d8
Salvación: M15
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 4.000
Reglas Especiales:

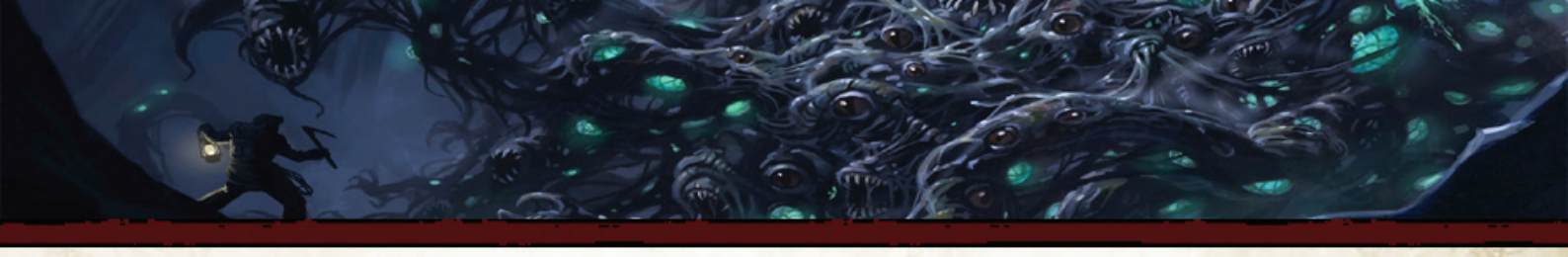
Hechicero Consumado: Los Controladores son capaces de realizar conjuros con una maestría similar a la de los hechiceros humanos de mayor poder. Así, conocen hasta 12 conjuros, de cómo máximo nivel 7.
Control Mental: El controlador, es capaz de asaltar la psique de un mortal, para tomar el control de su mente y cuerpo, volviéndolo un mero instrumento de su poder. Así, el controlador puede elegir a una criatura situada hasta a 12 metros de distancia, este deberá superar una Tirada de Salvación contra Magia o quedará sometido a la voluntad del controlador durante 1d4 turnos. Durante ese tiempo, el controlador no podrá realizar conjuros. El jugador controlado, no podrá ser obligado a dañarse a si mismo, y si el Controlador es herido, el vínculo se romperá.
Criatura Descomunal: El gran tamaño del ser, lo convierte en un objetivo fácil para cualquier aventurero, por lo que suman un +2 a las tiradas de ataque contra este ser.

Demonio Astral:

Los demonios Astrales, son viajeros interplanares, que vagan entre los diferentes mundos, buscado presas de las que alimentarse. Generalmente, sienten predilección por los practicantes de las artes mágicas, pero no despreciarán la carne de un guerrero si hubiese la necesidad.

Si bien se desconoce su procedencia exacta, pueden ser encontrados en casi cualquier plano de la existencia, siendo mal recibidos incluso por los demonios de Grotos.

Clase de armadura: 4
PG: 13-17 (DG: 7+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Arañazo + Arañazo
Daño: 1d8 + 1d8
Salvación: G7
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1025
Reglas Especiales:



Pórtico: Estas criaturas, son capaces de crear pequeños portales en el tejido mismo de la realidad, con los que pueden surgir en cualquier lugar que les plazca. Así, pueden elegir no atacar en su turno, para crear uno de esos portales, con los que poder reaparecer en la retaguardia de un aventurero. Estos portales, les permiten ganar un +3 a su tirada de ataque en el turno en que reaparecen por la espalda. Si el aventurero supera una tirara de Destreza, anulará este bonificador.

Demonios del Abismo:

Los demonios del abismo, son criaturas que en vida pactaron con el Rey Gusano, pero, que debido a su valía como guerreros, Azadizard moldea hasta convertirlos en una herramienta útil para sus propósitos. Así, su mente es extirpada como un tumor, y se moldea su carne hasta darle una dureza y rigidez semejante a la del cuero duro.

Aunque son seres de nula inteligencia, su fuerza y destreza en el combate, los convierten en soldados de primera línea.

Clase de armadura: 6
PG: 12 - 16 (DG: 4+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Garra /Garra
Daño: 1d6/1d6
Salvación: G 4
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 200
Reglas especiales:

Mente Sometida: Los demonios del abismo no tienen una mente propia, si no que sus pensamientos están supeditados a la fuerza de aquel que los invoca. En términos de juego, los demonios del Abismo siempre superarán cualquier prueba de Moral.

Demonio del Cambio

Los demonios del cambio, son criaturas informes que encuentran en los dominios de Grotos, un lugar idóneo para medrar y prosperar, debido en parte, a las propiedades mágicas y cambiantes de este plano de existencia.

Su cuerpo, semejante a una masa de grasa burbujeante, cambia continuamente, haciendo surgir en su superficie, ojos y bocas que mutan y se mueven continuamente.

Clase de armadura: 7
PG: 8-12 (DG: 4+1)
Movimiento: 5 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G4
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 275
Reglas Especiales:

Forma indefinida: Debido a la mutabilidad de su cuerpo, y a su capacidad para amoldarse a los ataques, ignoran cualquier resultado de daño crítico.
Trepar / escalar: Los demonios del Cambio pueden caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignoran cualquier tipo de terreno difícil

Demonio Tentacular:

Estas extrañas criaturas, no son propias de las Tierras de Grotos, pero, Azadizard, vio en ellas el potencial para causar el tormento en los condenaos que moran en sus dominios. Lo más frecuente, es verlos avanzar por el mar de Cadáveres, devorando y engullendo cuerpos en una vorágine sangrienta y aterradora.

Se cree, que su origen se encuentra en los propios reinos de la Marca, donde, algún hechicero sin escrúpulos, creo estos seres a partir de los Krakens del mar, para que pudiesen caminar por la tierra firme.

Clase de armadura: 4
PG: 25-28 (DG: 12+2)
Movimiento: 6 metros
Ataque: 4 Tentáculos
Daño: 1d6 cada tentáculo
Salvación: G12
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.300
Reglas Especiales:

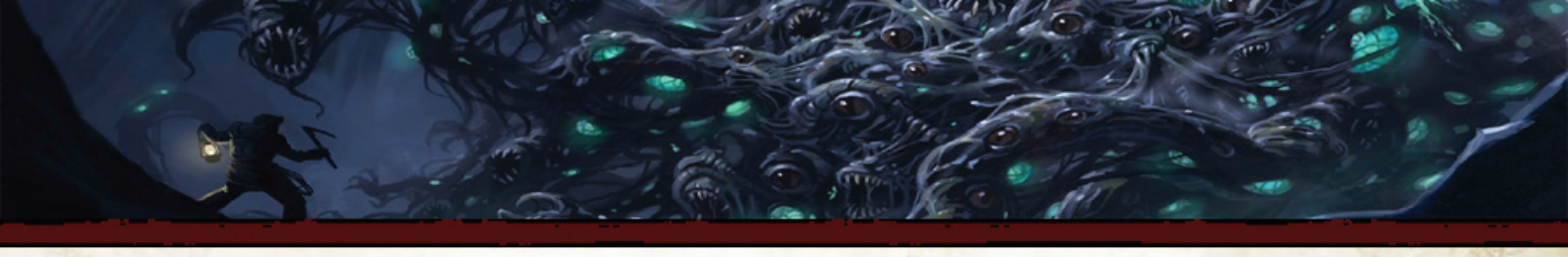
Engullir: La criatura, suele usar sus tentáculos para aferrar a sus presas, que después, introduce en su cavidad bucal, para devorarlos. Así, en lugar de atacar con sus tentáculos, el ser, puede usarlos para aferrar a un aventurero. Para ello, deberá realizar un ataque de la manera habitual, de tener éxito, habrá conseguido aferrar al personaje. El aventurero cuenta con un turno para superar una prueba de Fuerza, o se verá arrastrado hasta la boca del ser, sufriendo 2d20 PG de daño. Los aventureros pueden intentar romper estos tentáculos, si consiguen infligir al menos 8 PG de daño a cada uno (se consideran que tienen la misma CA que el resto del ser).

Despojados:

Los despojados, son aquellos seres que aun habiendo jurado lealtad a Azadizard, intentaron engañarle, traicionarle o huir de él. Así, reciben el castigo más doloroso posible. Sus cuerpos, sufren la putrefacción común en los muertos, mientras son capaces de notar el dolor que este proceso les genera.

Clase de armadura: 8
PG: 7-10 (DG: 3)
Movimiento: 9 metros
Ataque: Arañazo + Arañazo
Daño: 1d6 + 1d6
Salvación: G3
Moral: 128
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 65
Reglas Especiales:

Cuerpo Pútrido: Lo Despojados, presentan un cuerpo en avanzado estado de putrefacción. Por tanto, son extremadamente sensibles al daño físico. Así, cualquier daño proveniente de esa fuente, causa el doble de perdida de PG.
Seres Terroríficos: El aspecto de estas criaturas es desagradable y terrorífico hasta un punto más allá de cualquier pesadilla humana. Por tanto, cualquier aventurero con una puntuación menor de 12 en Carisma, deberá superar una prueba de dicha característica, para poder atacar a la criatura, de fallar la prueba, el aventurero perderá su turno.



Gombalas

Los Gombalas, son seres simiescos de pelaje blanco, que cuentan con cuatro extremidades superiores, con las que son capaces de superar a la mayoría de los oponentes con los que se enfrenten.

Suelen preferir esperar ocultos en la oscuridad, acechando a sus víctimas como suelen hacer los grandes felinos. De fuerte carácter, en ocasiones pierde el control de sus acciones, mientras se dejan llevar por un estado de furia en el que se vuelven mortales.

Clase de armadura: 4
PG: 17-22 (DG: 9)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 Zarpazos / Mordisco / 4 Puñetazos
Daño: 1d6 + 1d6 / 1d10/ 1d4 + 1d4 + 1d4 + 1d4
Salvación: G9
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 3.000
Reglas Especiales:

Trepar / escalar: Los Gombalas pueden trepar por casi cualquier superficie gracias al uso de sus seis extremidades, así, a efectos de juego, ignoran cualquier tipo de terreno difícil
Furia Roja: Cuando la salud de uno de estos animales llega a la mitad, la ira les ciega y consume, volviéndose aun más peligrosos que antes. Ganan un +2 a sus tiradas de ataque, y 1d4 de daño adicional en cada herida que inflijan
Salto: Los Gombalas pueden usar los potentes músculos que poseen en las extremidades para dar grandes saltos, con los que salvar grandes distancias. Si un Gombala decide saltar en lugar de moverse de la forma normal, puede alcanzar hasta los 30 metros con este movimiento.

Guasehim:

Los Guasehim, también llamados hombres gusano, son el resultado del cruce entre los Gusanos Halados y un cuerpo humano, hecho del cual Azadizard obtiene una gran satisfacción.

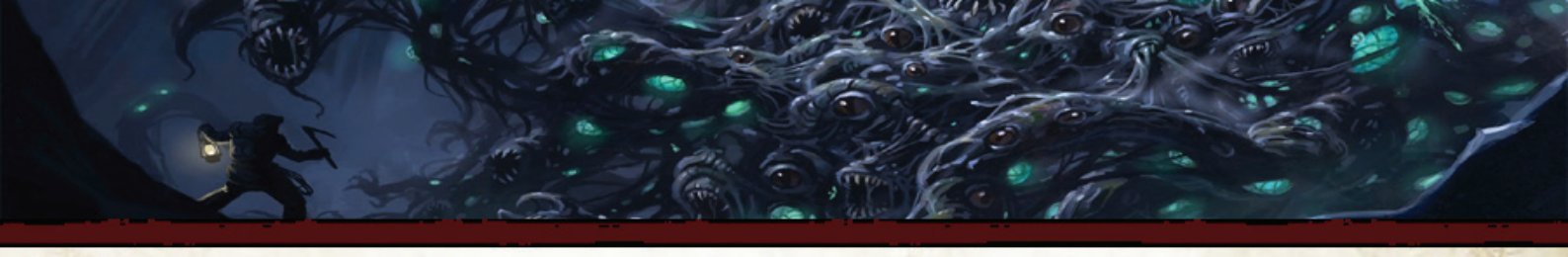
Aunque temerosos y cobardes, en gran número, pueden acabar venciendo al guerrero más capacitado, si no se libra rápidamente de la presión que estos seres ejercen.

Clase de armadura: 7
PG: 10-12 (DG: 3)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G 3
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50
Reglas Especiales:

Aferrarse: Los Guasehim, suelen acabar con sus enemigos mediante una técnica de mera superación física, basada en el número de individuos que atacan. Así, durante el combate, pueden realizar un ataque que no cause daño, para aferrarse al cuerpo de la víctima (generalmente por la espalda). El aventurero afectado puede realizar una tirada de Fuerza para deshacerse de la criatura cada turno, o sufrirá la perdida de 2 PG, debido a los mordiscos del nauseabundo ser. Un mismo aventurero, puede ser aferrado por más de un Guasehim. Cualquier ataque contra una de estas criaturas que este aferrada gana un +3 a la tirada.

Guasehim de Élite

Clase de armadura: 3
PG: 11-15 (DG: 5)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 lanza/ espada corta
Daño: 1d8/ 1d6
Salvación: G5
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Lanza, escudo, armadura de escamas, espada corta, 1 Poción de Fuerza de Toro (+1 al daño durante 1d12 minutos) 25% de posibilidades de que porten 1 Raíz de Zarza de Gora (Otorga un –1 a la CA durante 1d4 turnos. Si se toma más de un fruto a la vez, a la piel se vuelve tan dura que impide moverse de cualquier forma.).



Gusanos Alados Jóvenes:

Estos Gusanos, son la prole de la Reina de los Gusanos, usados como transporte aéreo en Grotos, gracias a la capacidad de estos, de desarrollar una alas membranosas con las que pueden desplazarse largas distancias por el cielo de Grotos.

Clase de armadura: 5
PG: 16-19 (DG: 5)
Movimiento: 8 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d10
Salvación: G 5
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 300
Reglas Especiales:

Trepar / escalar: Los Gusanos Halados Jóvenes pueden caminar por terreno vertical o incluso por el techo de cualquier estancia, así, a efectos de juego, ignoran cualquier tipo de terreno difícil.

Mastín Infernal:

Los mastines infernales, son grandes perros de caza que el Rey Gusano libera en su reino, con la intención de desatar el miedo y el caos.

Entre los habitantes de Grotos, son frecuentes las historias sobre estos seres, de cómo su aliento de fuego abrasa la piel, mientras sus afilados colmillos desgarran la carne. Se dice, que una vez un Mastín a vislumbrado una presa, no cejará en su empeño hasta acabar con ella.

Clase de armadura: 3
PG: 24-30 (DG: 10)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d12
Salvación: G 10
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.900
Reglas Especiales:

Aliento de Fuego: Los Mastines infernales, son capaces de escupir un potente cono de llamas, de una intensidad tal, que puede fundir el metal. Este ataque, tiene un alcance de 5 metros, y cubre un cono de 2 metros de ancho. Cualquier jugador afectado sufrirá 1d12 PG de daño, pudiendo reducir a la mitad el daño, si se supera una tirada de salvación contra Aliento de Dragón.

Muertos Errantes

Clase de armadura: 9
PG: 7-9 (DG: 2+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d4
Salvación: G 2
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 25

Nube de Cambio:

Este ser, es el resultado de numerosos siglos de estudios de los poderes arcanos por parte del propio Azadizard. En su búsqueda de una nueva forma de causar dolor a los "residentes" de su reino, libero a esta criatura, cuyo único propósito existencial, es la de acabar con la vida.

Su toque, destruye la materia orgánica, reduciéndola a una mera pulpa gelatinosa. Su forma, como una nube de gas, puede filtrase por cualquier superficie. Su mente, tan sólo obedece a los designios de Azadizard.

Clase de armadura: 9
PG: 25-30 (DG: 13)
Movimiento: 15 metros
Ataque: Especial
Daño: Especial
Salvación: M13
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.250
Reglas Especiales:

Contacto Ácido: Esta criatura no ataque de la manera habitual, si no que envuelve a su víctima, y con su contacto, quema su piel. Así, cuando esta criatura entre en contacto con los aventureros, estos deberán superar una tirada de salvación contra venenos, o perderán 1d8 PG. Este proceso deberá repetirse cada turno mientras dure el contacto con el ser.
Forma intangible: El ser, está compuesto por una sustancia gaseosa, que le confiere una forma voluble. Así, los ataques físicos no surten efecto sobre este ser.

C- La Caída del Rey Gusano:

En este apartado, vamos a tratar la historia que hace referencia al nacimiento de Azadizard, el rey Gusano.

Así, se presenta un documento donde se recoge esta historia, para que sea entregada a los jugadores, en caso de que decidan leer el diario que hay en la Torre de Observación, del Castillo Negro.

D- Fichas de Juego:

Finalmente Se recogen una serie de Imágenes recortables, que pueden usarse como peones a la hora de desarrollar las partidas, para que sea más sencillo representar las posiciones relativas de los personajes involucrados.

Estas pueden usarse de manera conjunta a los mapas tácticos, o de forma independiente para mejorar la experiencia de juego.

Antes de que Reino Bosque existiese, antes de que le hombre caminase por las tierras de la Marca, o que los orcos y los trolls morasen más allá de las montañas, existió un plano diferente de existencia, un lugar paradisíaco, bañado en su totalidad por un mar cristalino donde algunos de los más maravillosos seres que han visto ojos mortales. A varios kilómetros sobre este mar, una porción de tierra, tan grande como todo el continente de la Marca, flotaba, como un hongo majestuoso sobre el Mar.

En este lugar se encontraba la ciudad de Mielus, un lugar de blancas torres y ciudades de oropel, donde una raza de seres similares a los humanos pero con una estructura orgánica cercana a los hongos, prosperaban como un pueblo pacífico, erudito y seguidor de las artes arcanas.

De entre ellos, un joven estudiante de la magia destacaba por su capacidad en la conjuración, así como su anhelo en la búsqueda de conocimientos mágicos.

Desgraciadamente, esta búsqueda, le llevo a las páginas de un libro donde se mencionaba al Dios Penumbra, un nombre extraño y desconocido para él. Se le relacionaba con la maldad verdadera, un hecho desconocido totalmente para su raza. Así, decidió realizar el ritual de convocación del Dios, ávido de aumentar sus conocimientos mágicos.

Su obsesión, fue la perdición de su raza.

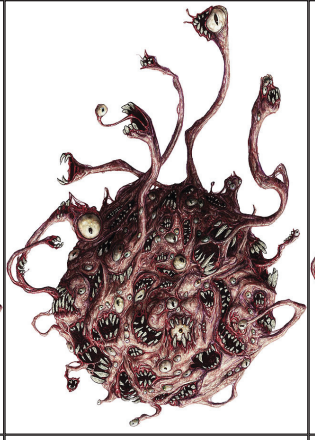
Penumbra apareció ante él, le mostró su poder, le hablo de los otros planos, de las otras formas de vida, del poder que podría llegar a tener... Penumbra, le hablo del dolor... Y un joven Azadizard, sintió por primera vez en su vida, el mal.

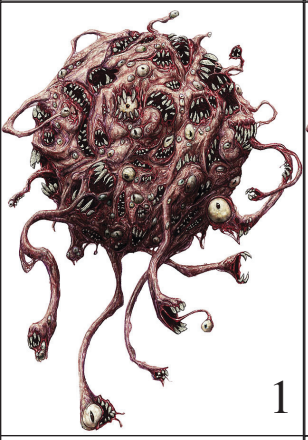
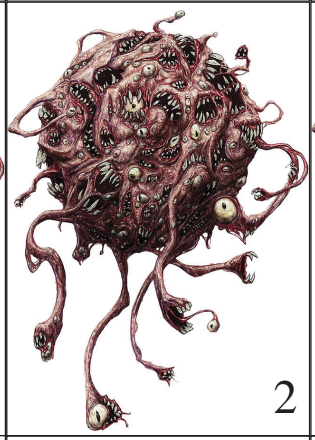
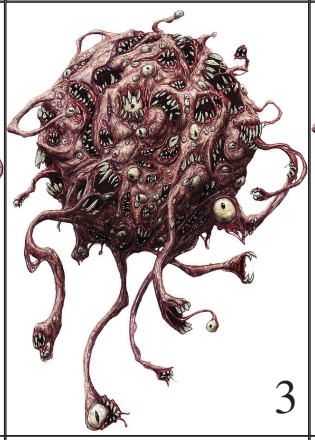
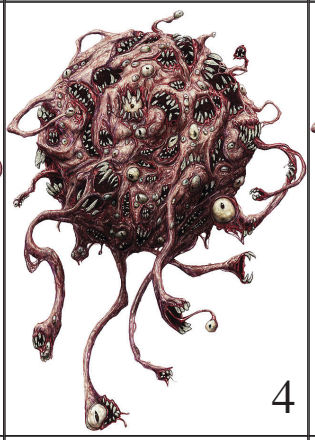
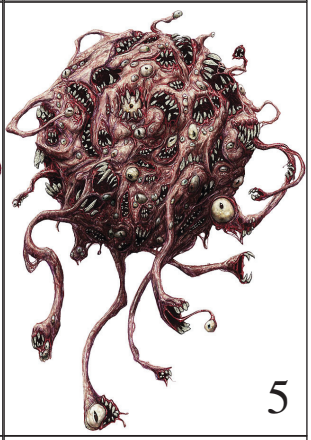
Penumbra pactó con él, la vida de su pueblo, a cambio del poder para gobernar su mundo. Azadizard acepto, y con el poder que el oscuro Dios le otorgó, hizo sucumbir a su pueblo. Los Hechiceros más poderosos de Mielus le maldijeron, y le llamaron el Gusano, aquel que orada lo que es bueno, lo pudre y lo pervierte. Azadizard por su contra, encontró placentero ese nombre, y adopto la forma del gusano, como burla a su propia raza.

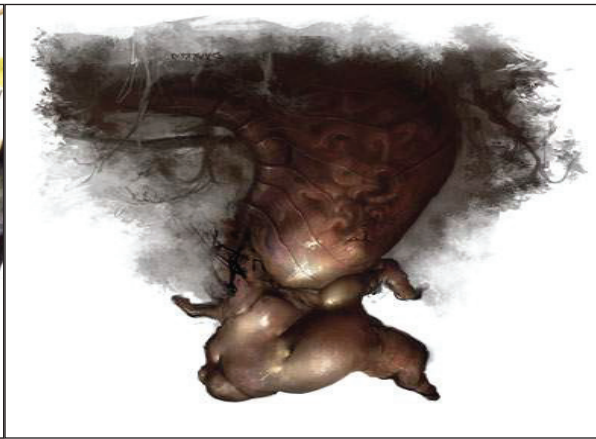
Mielus quedo fragmentada por la devastación creada por el Rey Gusano. Grandes trozos de la isla flotante cayeron hacia un mar, que ahora había desaparecido, sustituido por cientos de cuerpos agonizantes y suplicantes. Algunos fragmentos más, aun permanecieron flotantes, a la deriva por le cielo de Grotos, ahora teñido de un rojo escarlata, similar al color de la sangre.

Penumbra estaba complacido. Y enseño a Azadizard el secreto para viajar entre los planos, a atar las almas d los mortales en sus pactos, a moldearlas, y ante todo, a torturarlas.

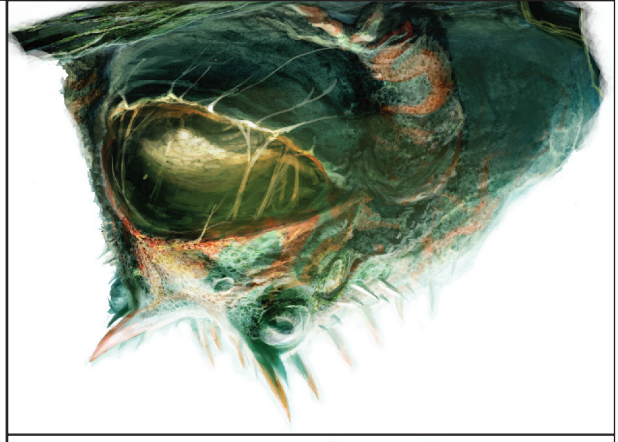
Así, entre sangre, dolor y traición, nació el rey Gusano, como un demonio a las ordenes de Penumbra, pero con cierta independencia para someter a los hombres.



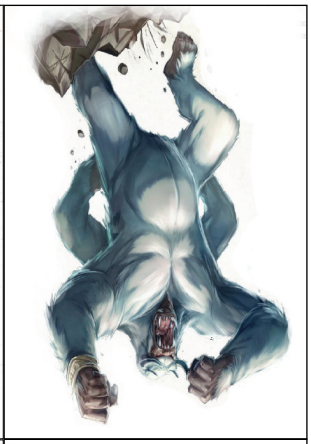

1

2

3

4

5



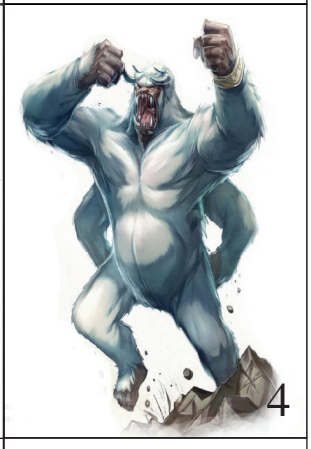
1



2



3



4

Despojados

1

2

3

4

5

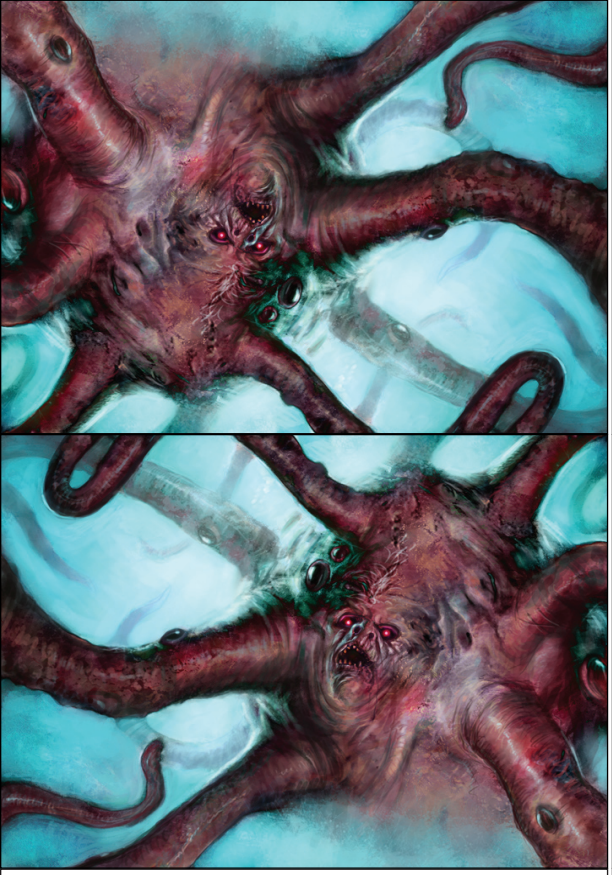
6

1

1

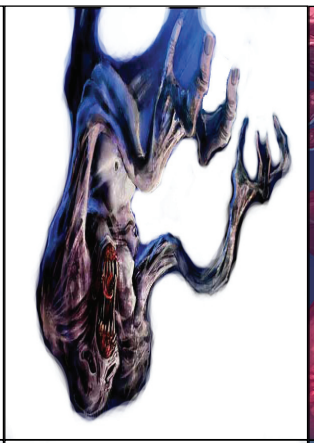
2

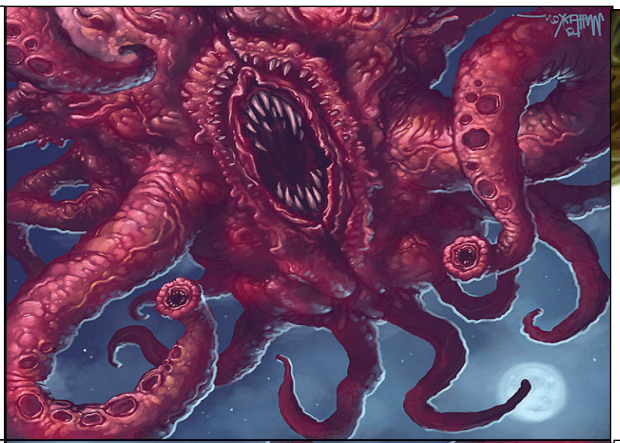
2

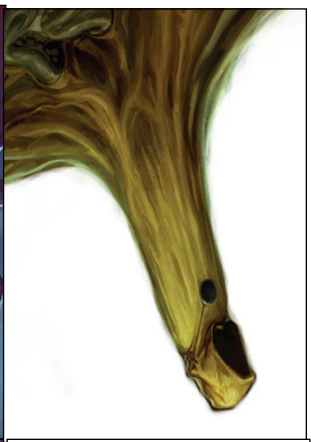


2

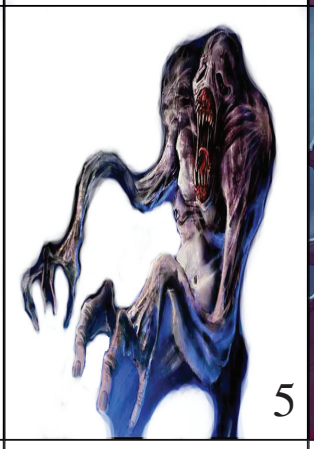
3







4


5

2

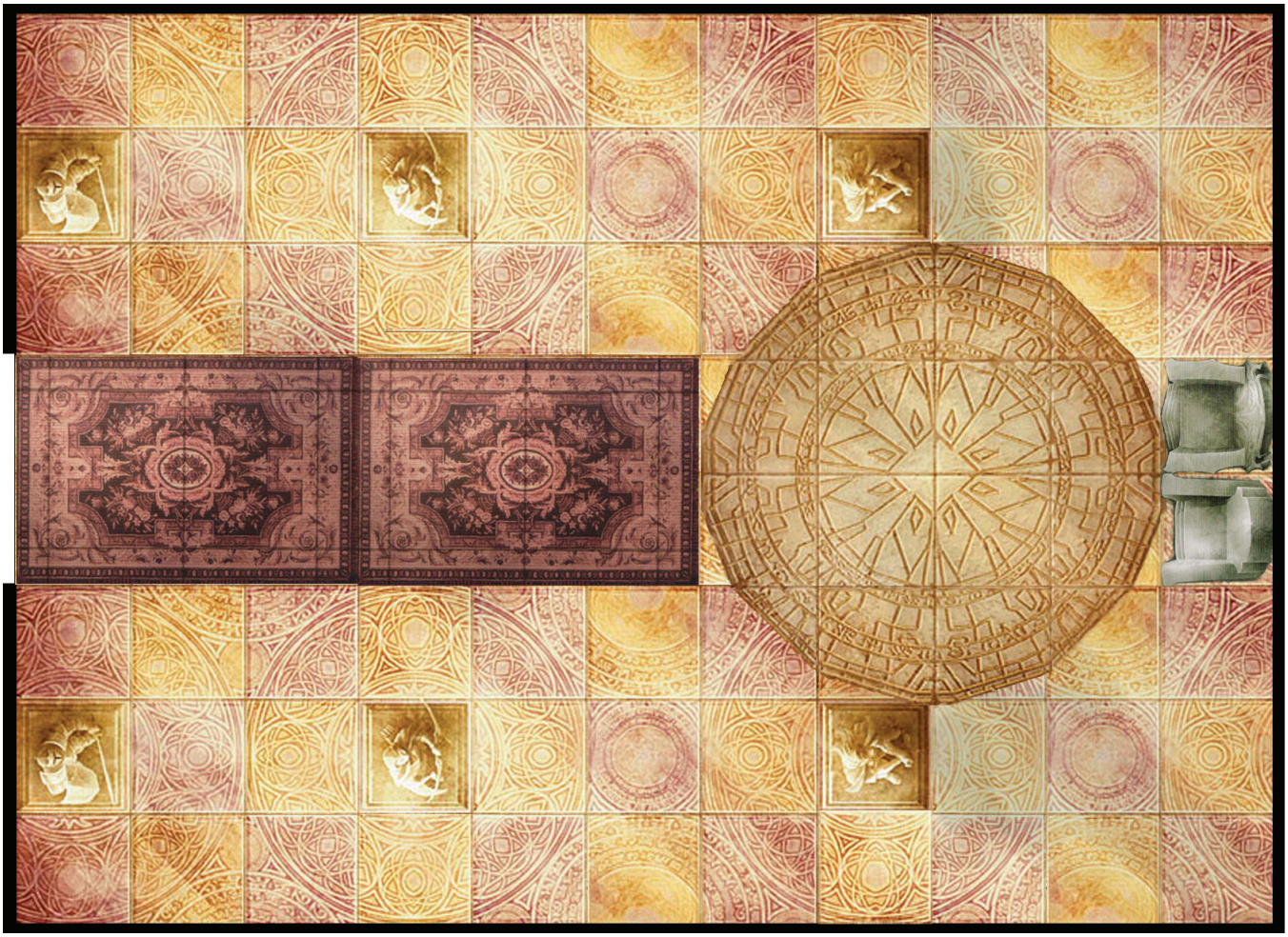
2

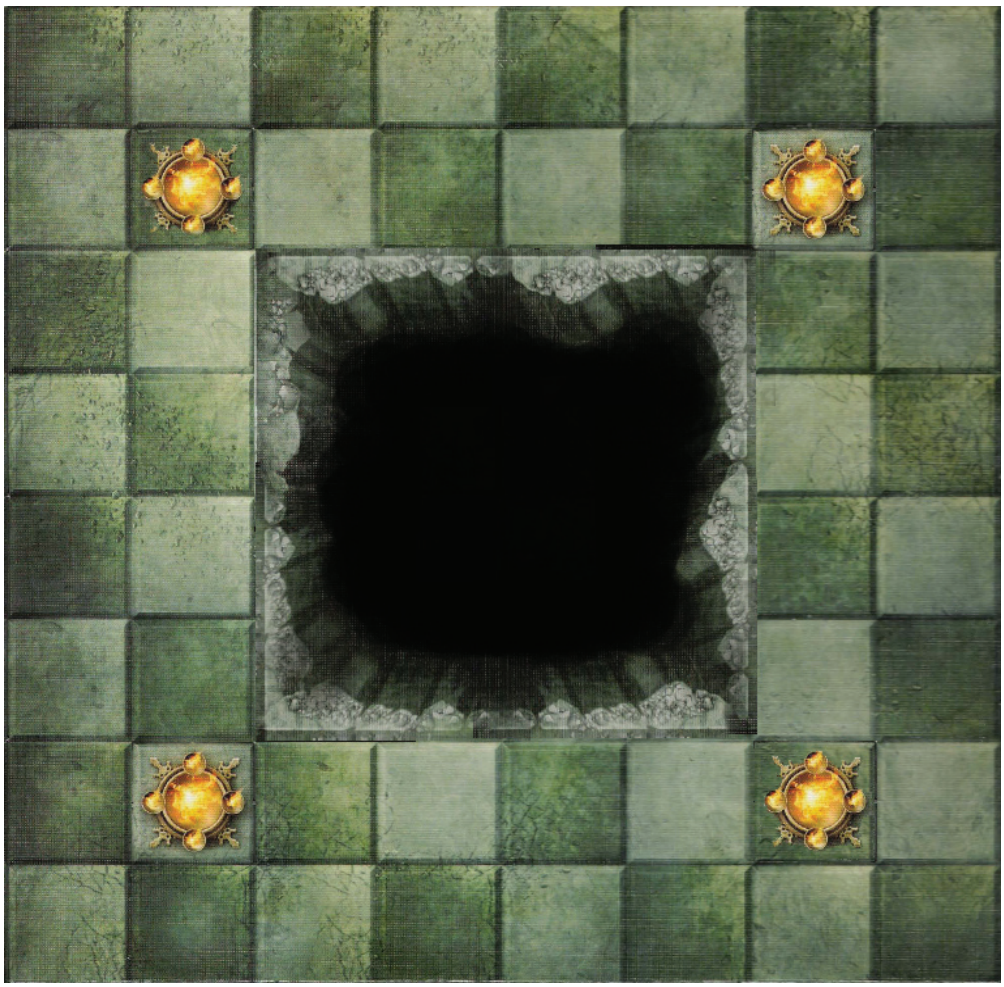
3

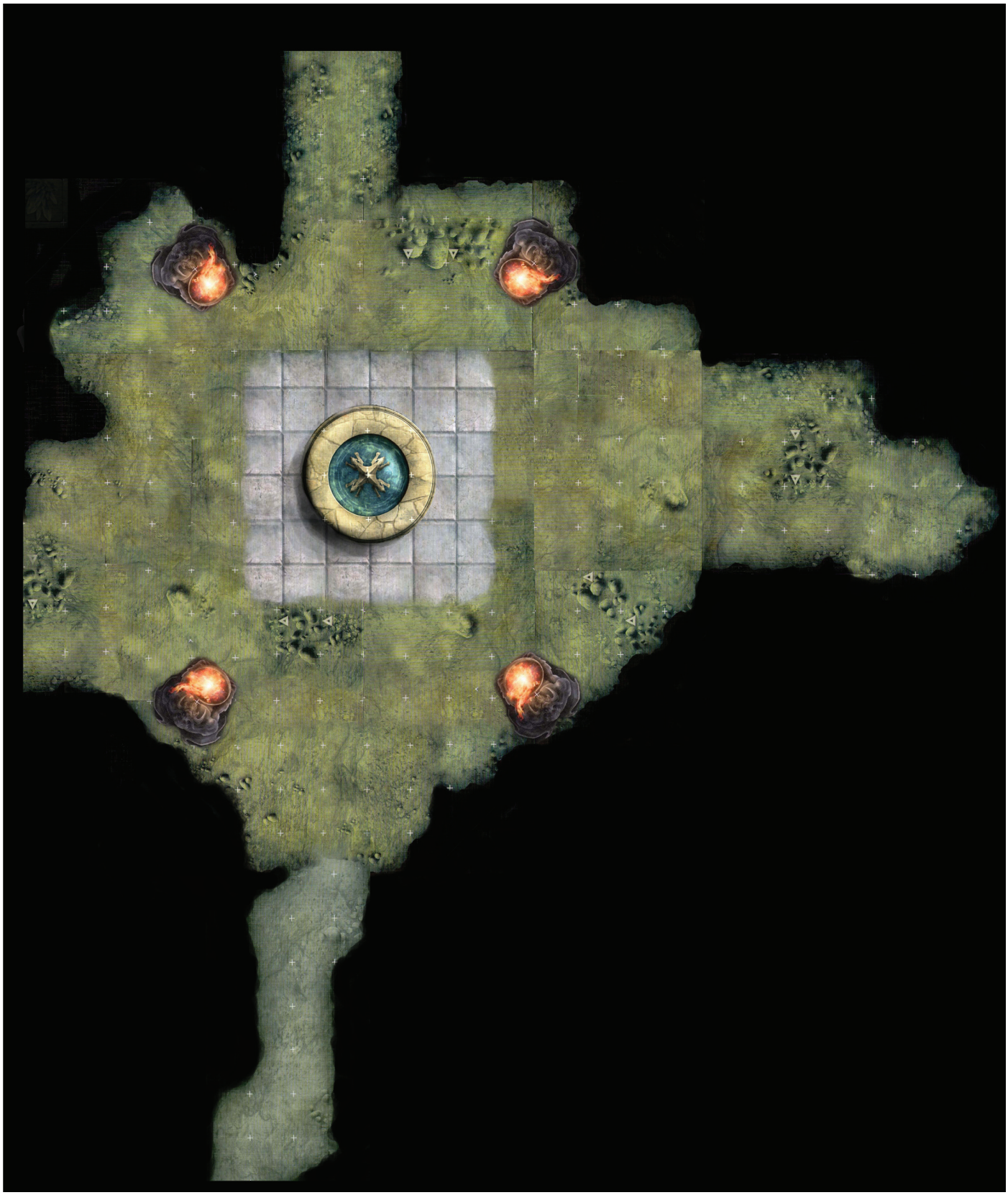
4

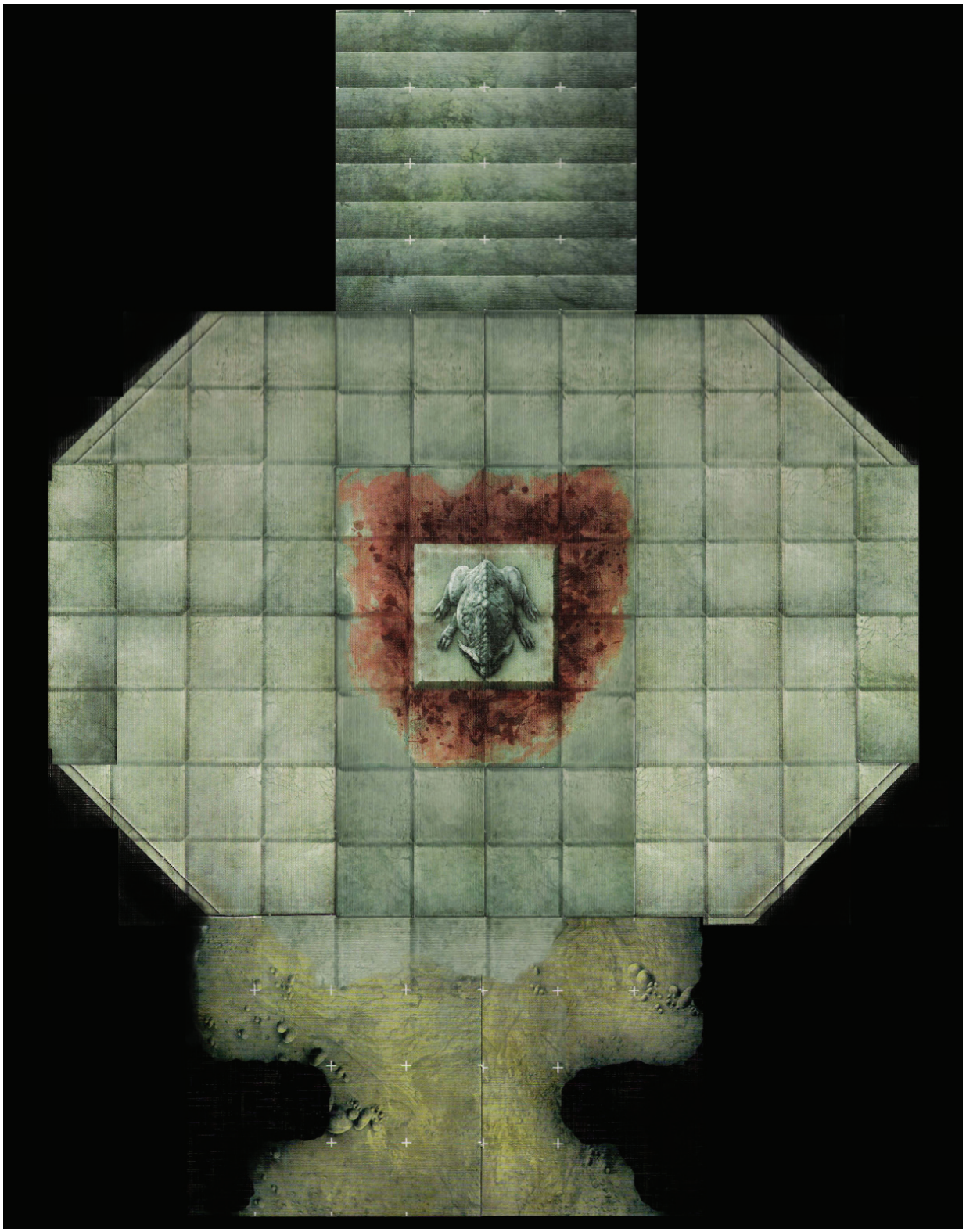
2

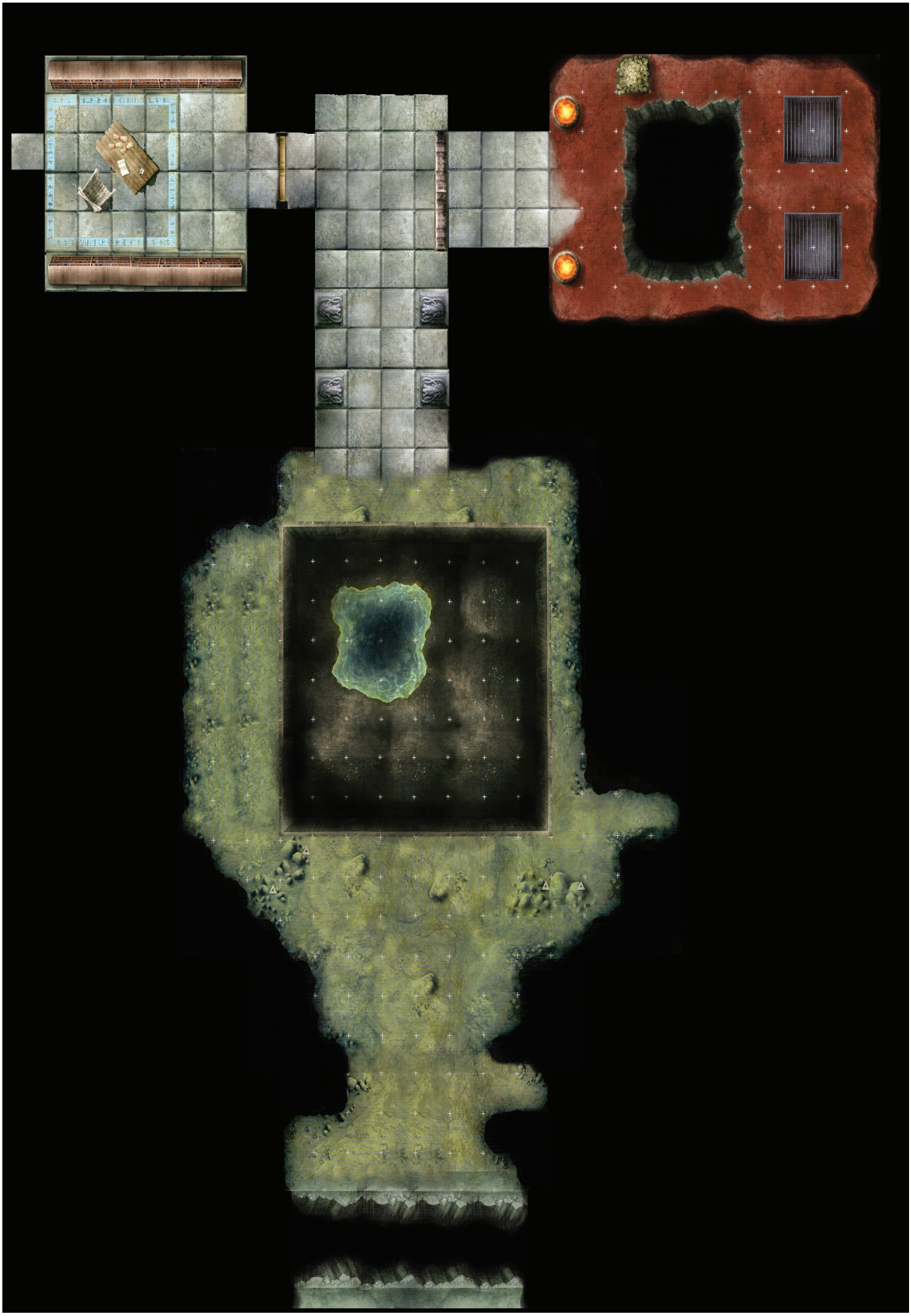
3

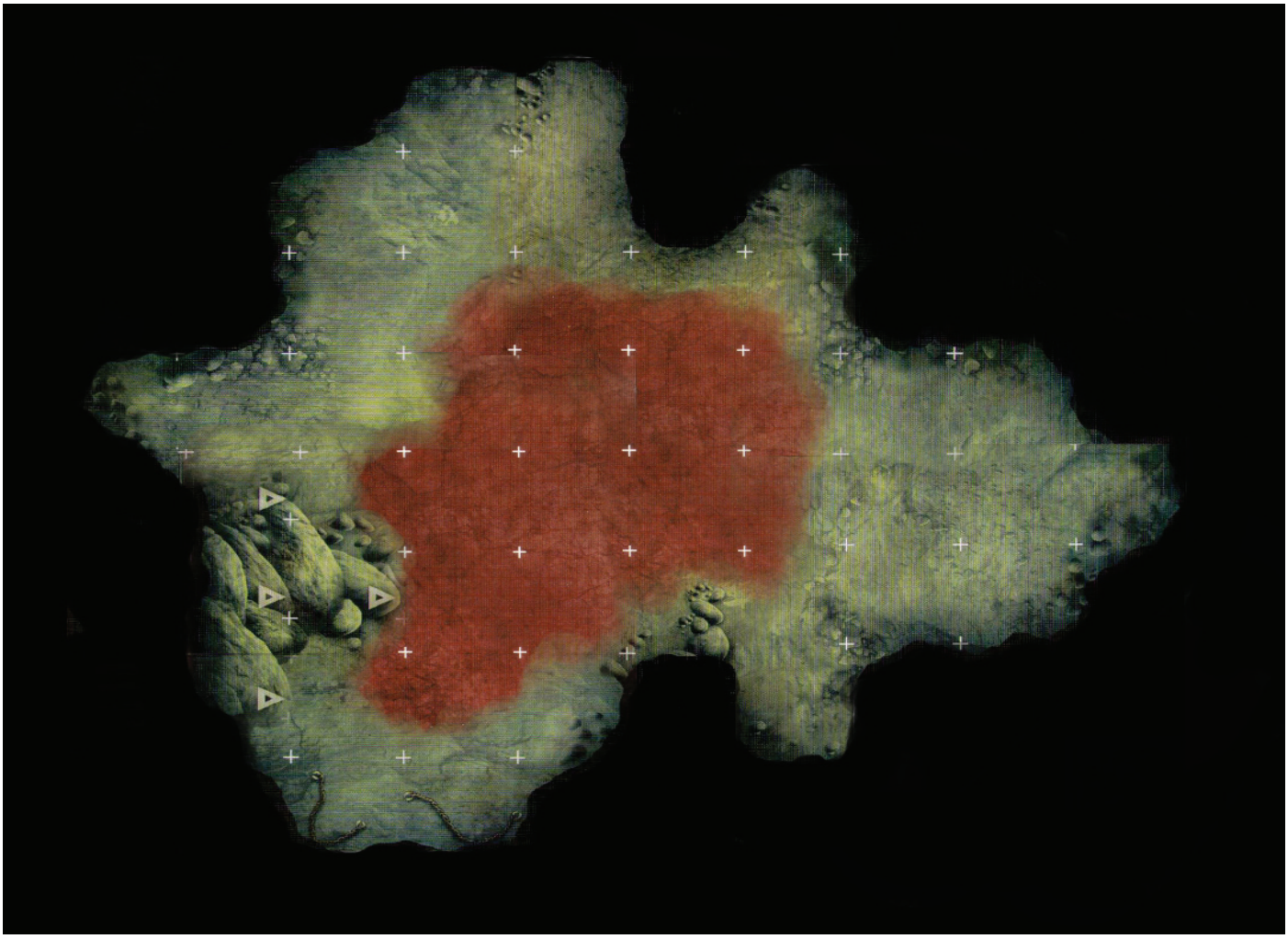


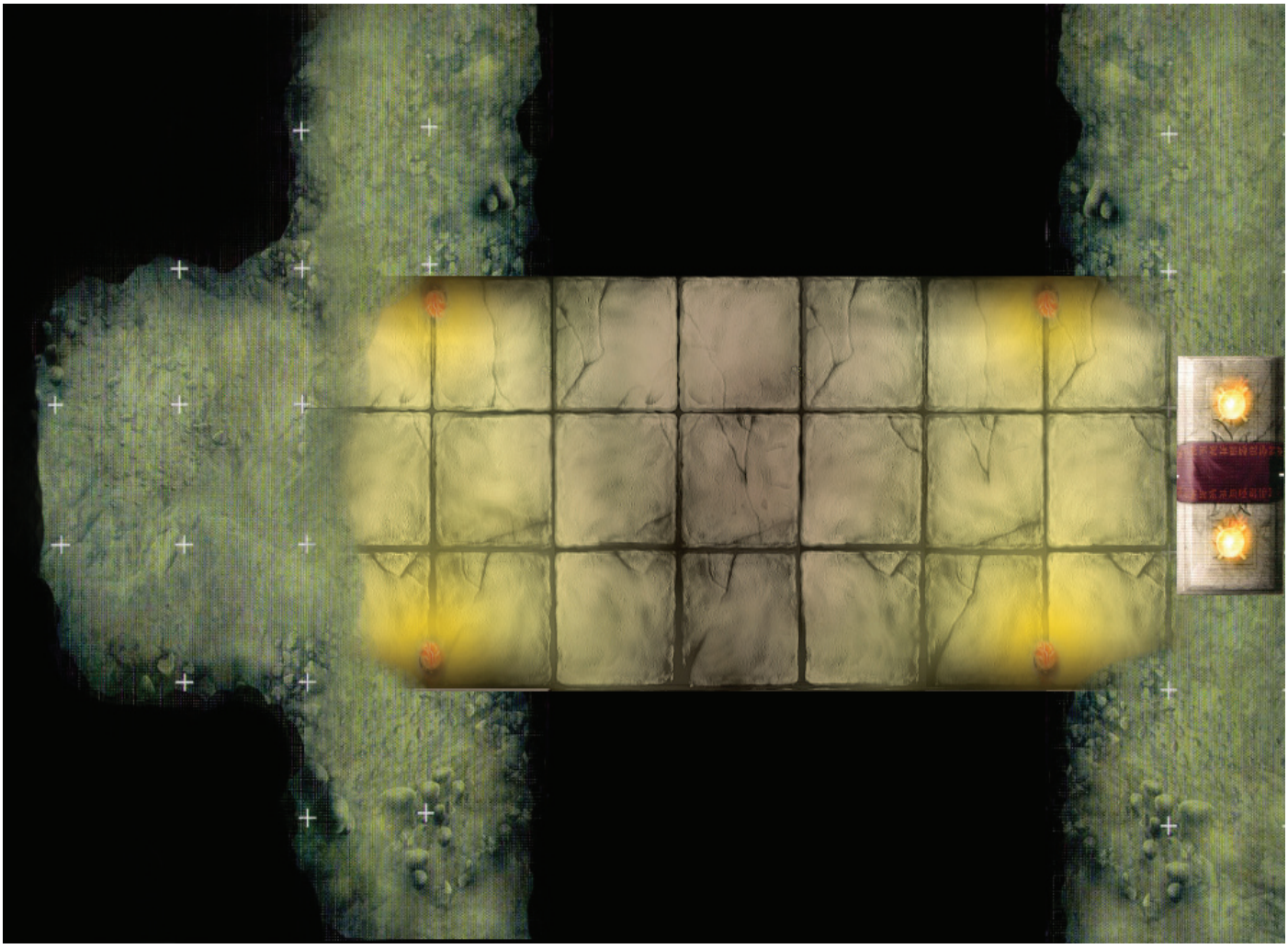


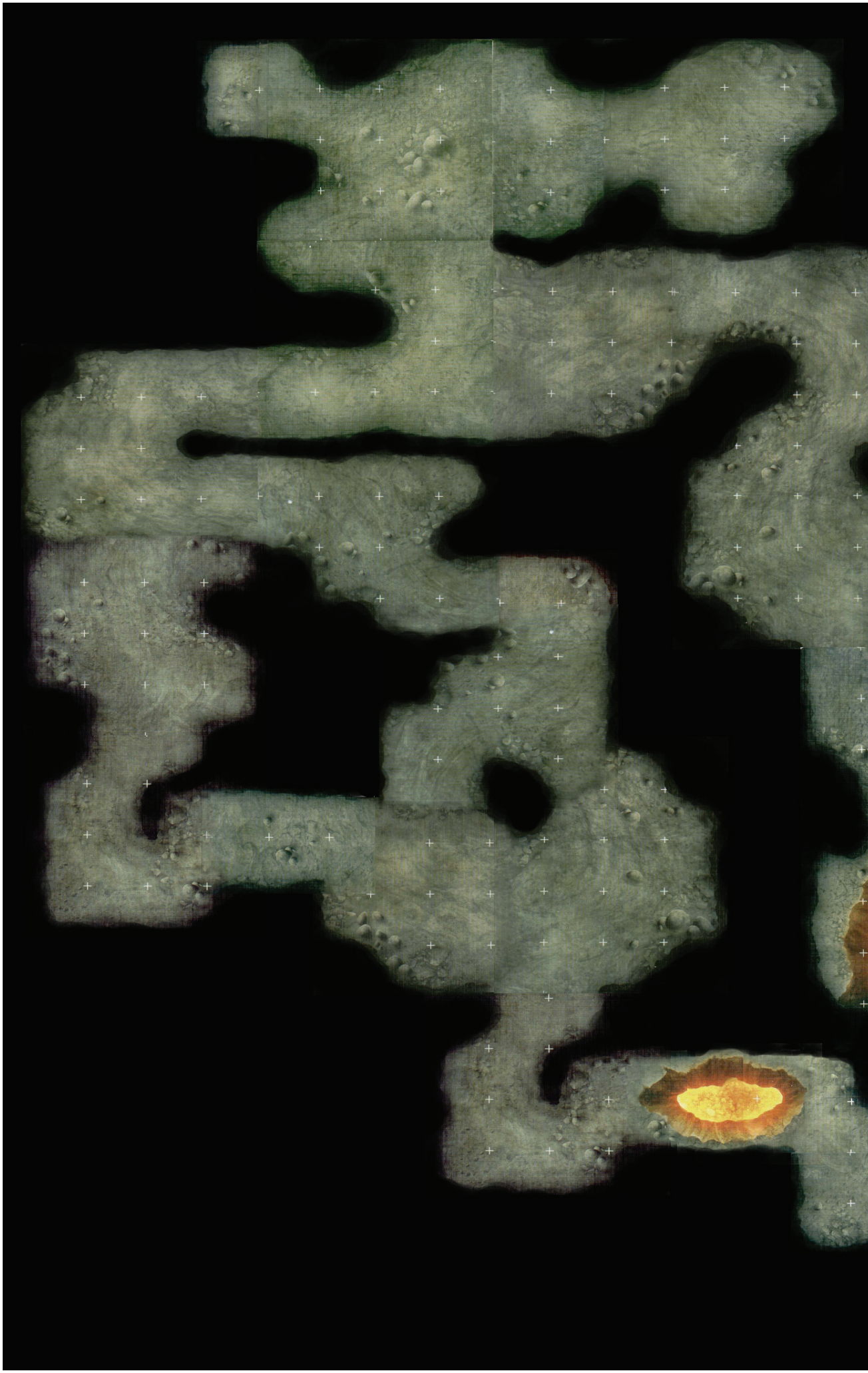


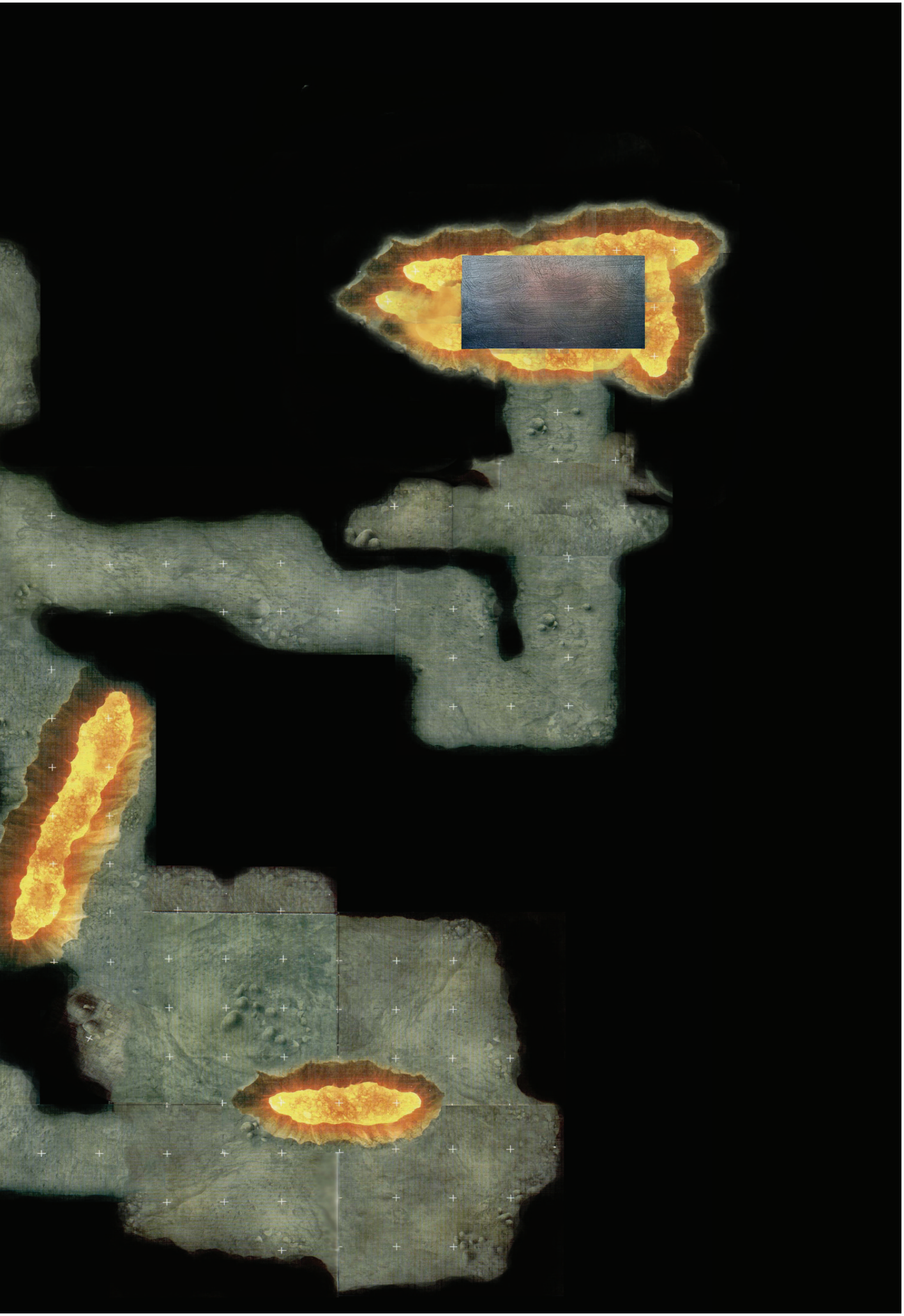


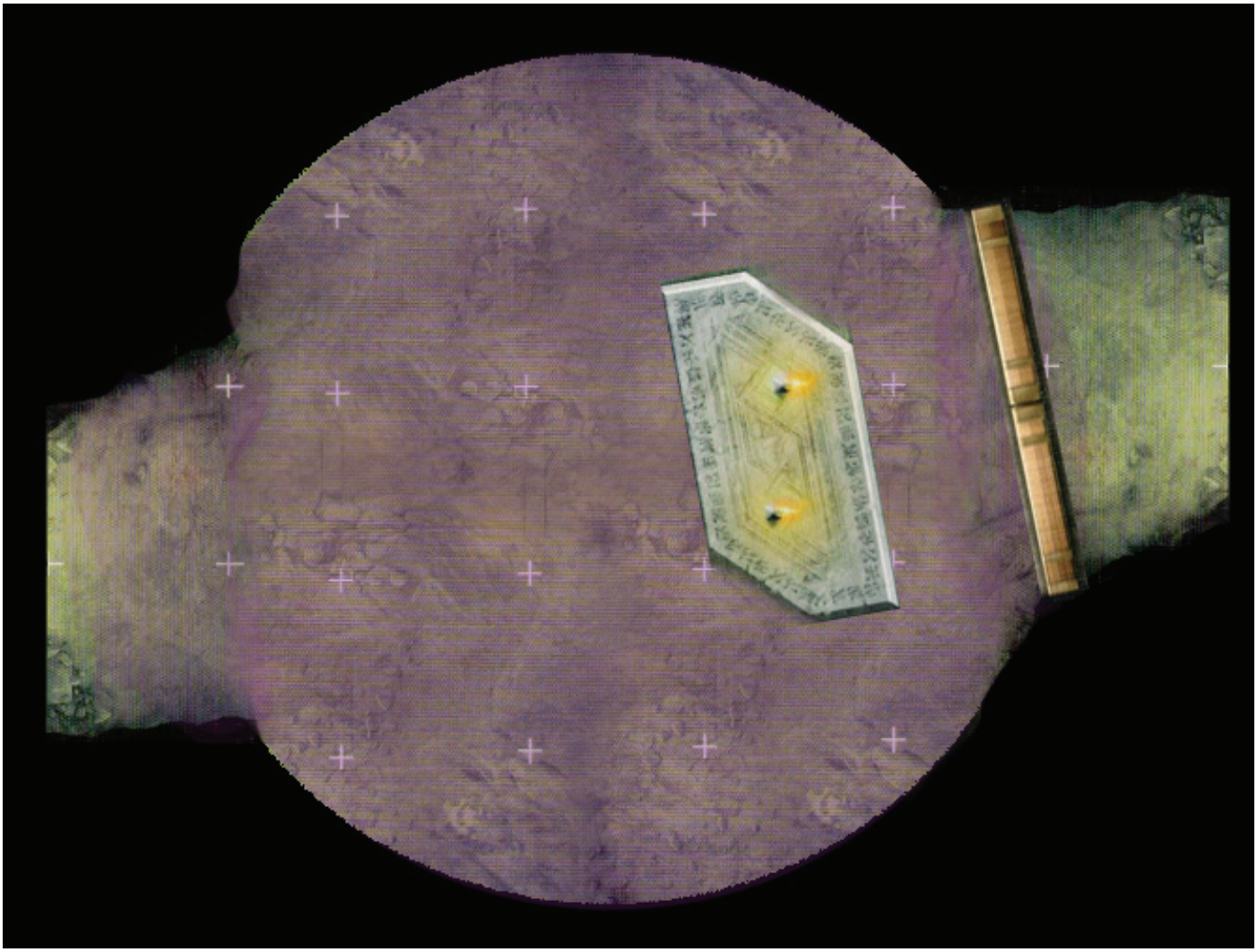


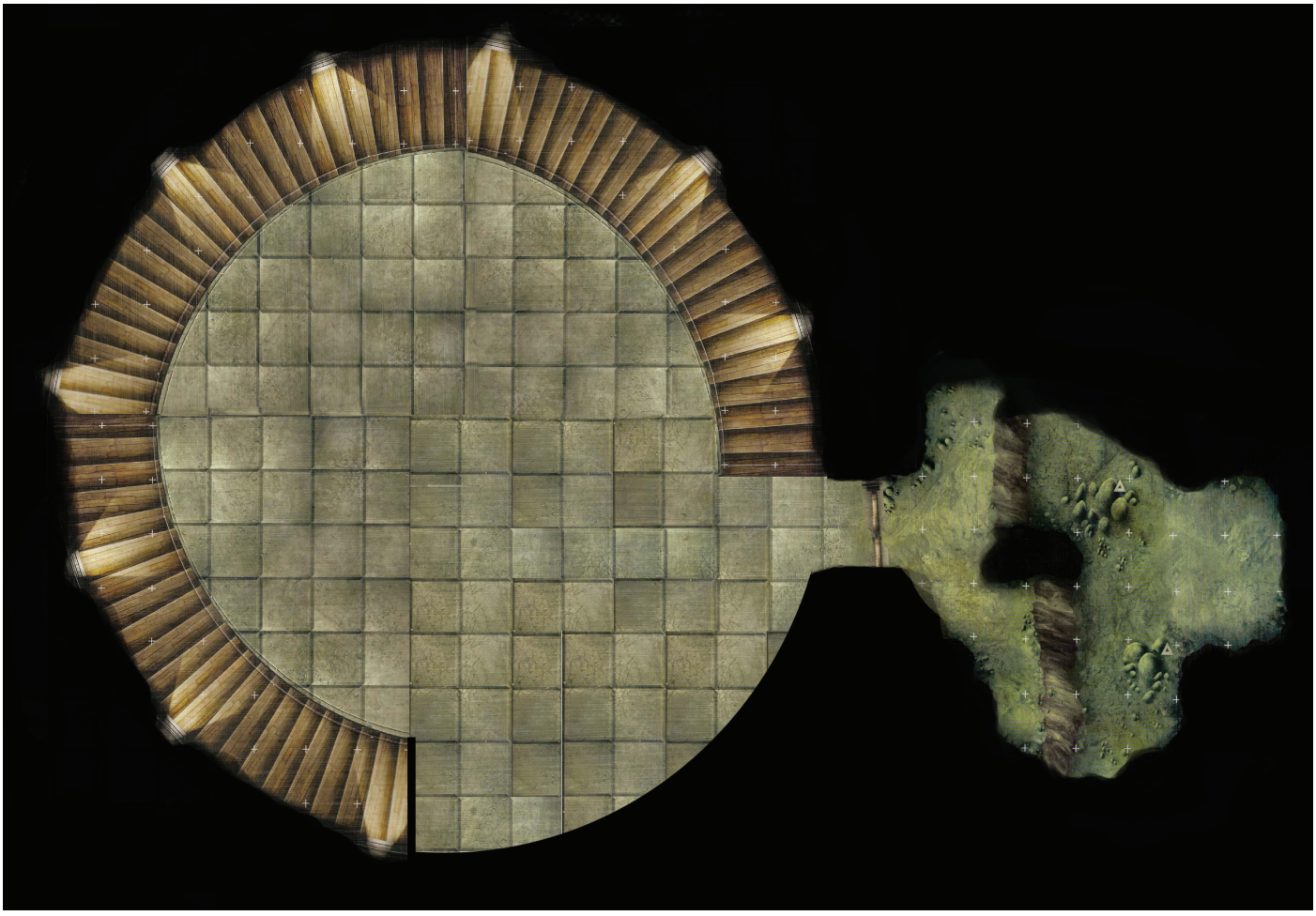


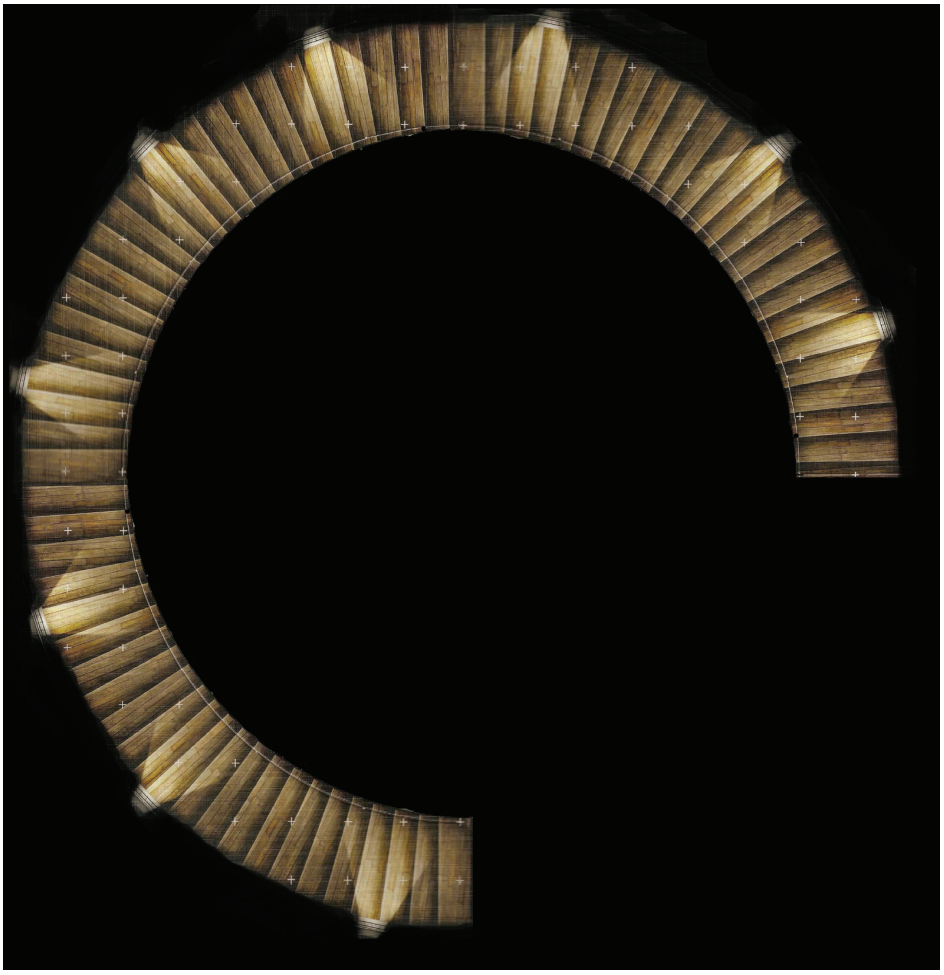


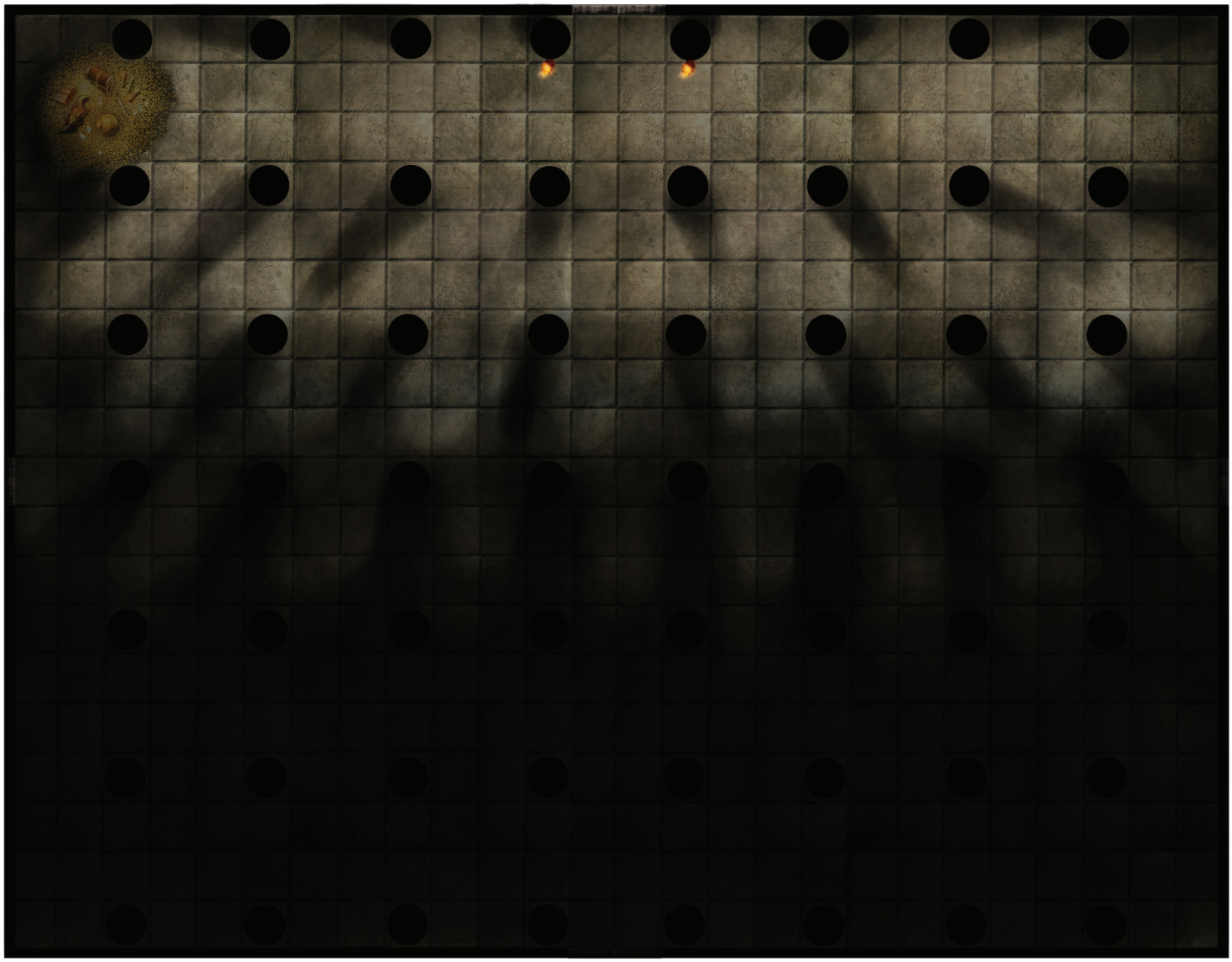


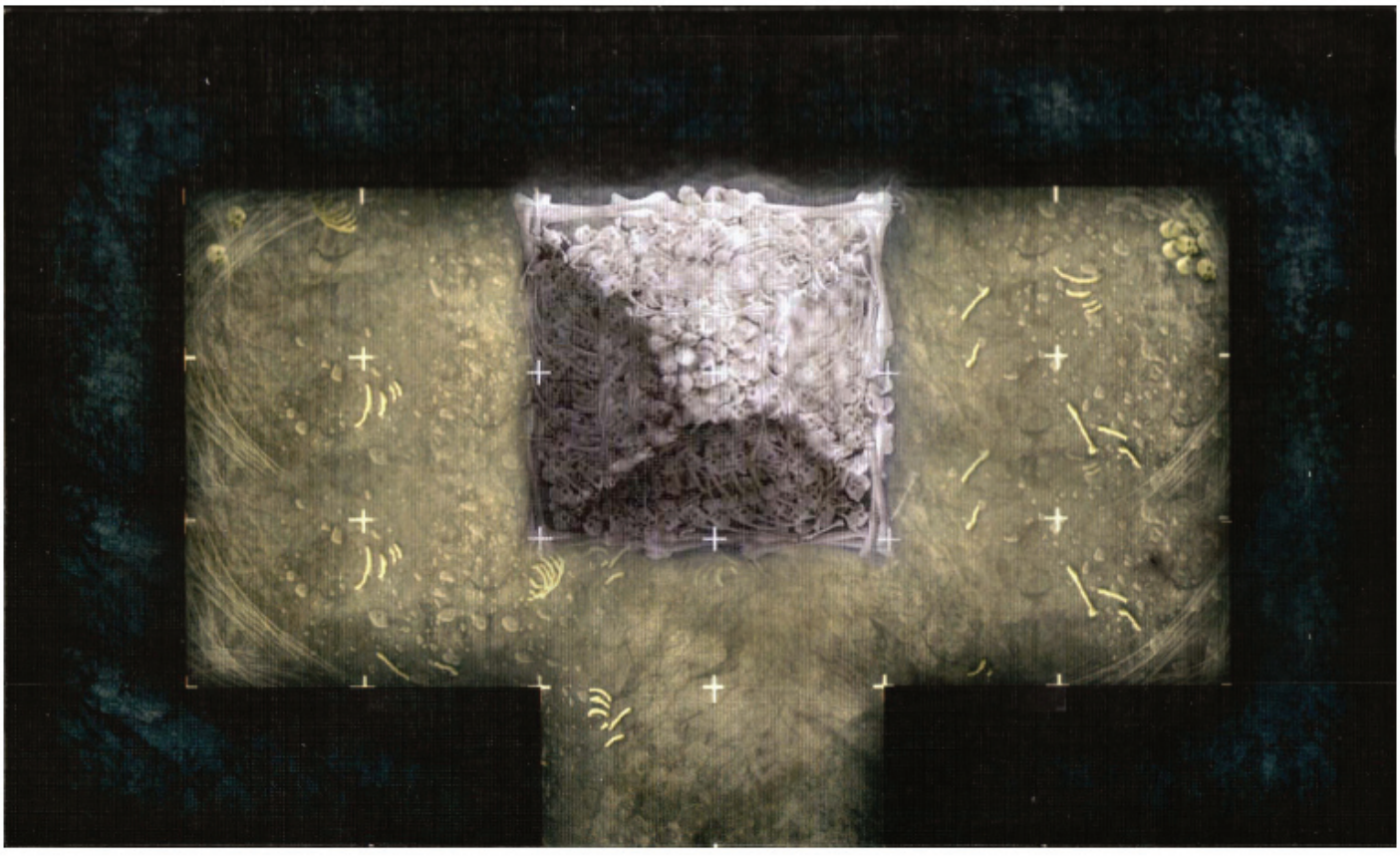


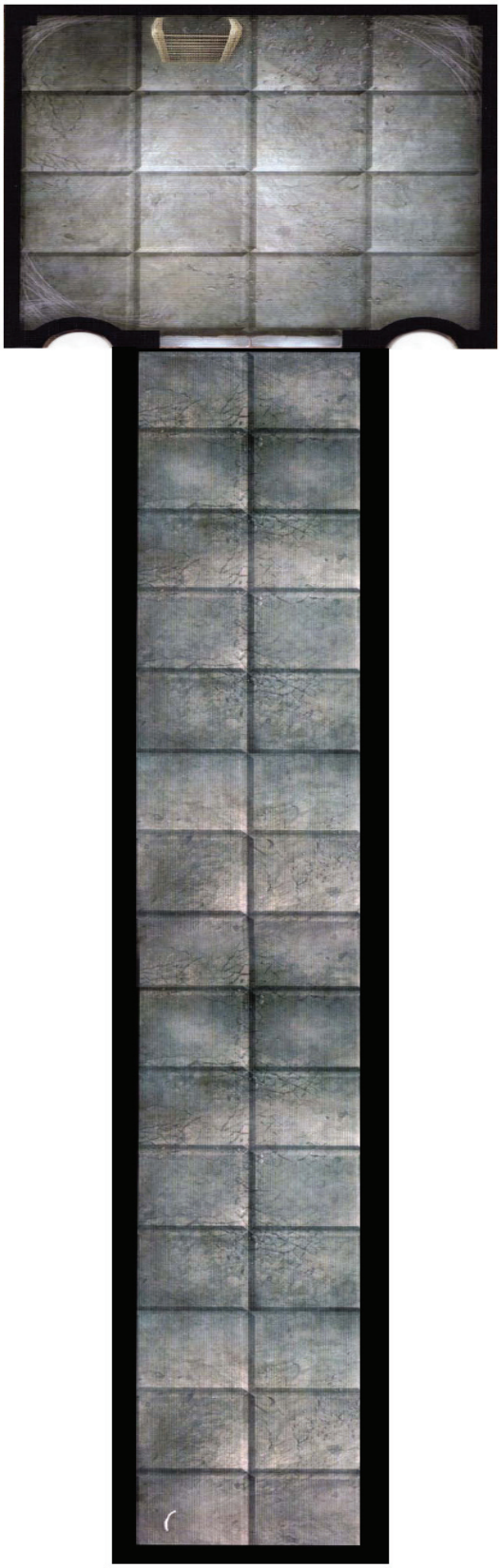


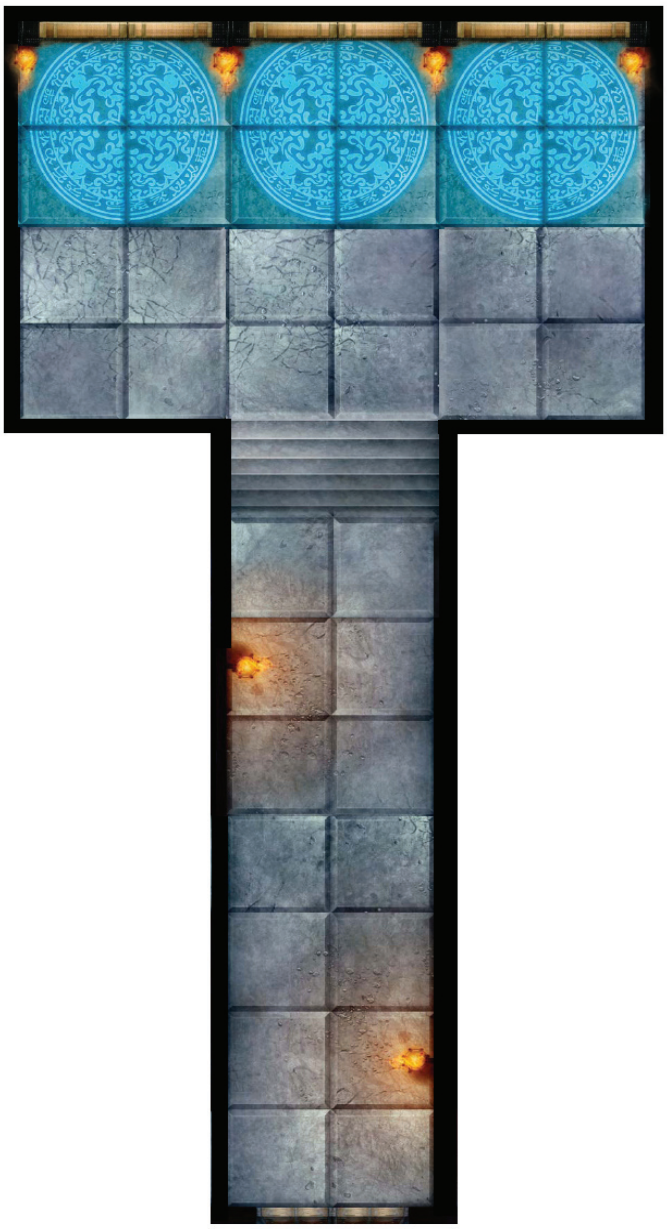


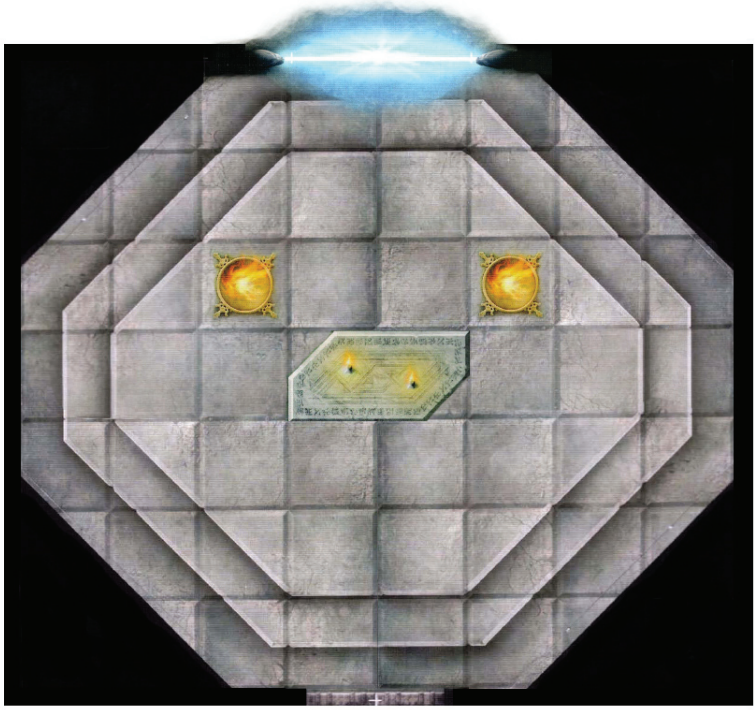


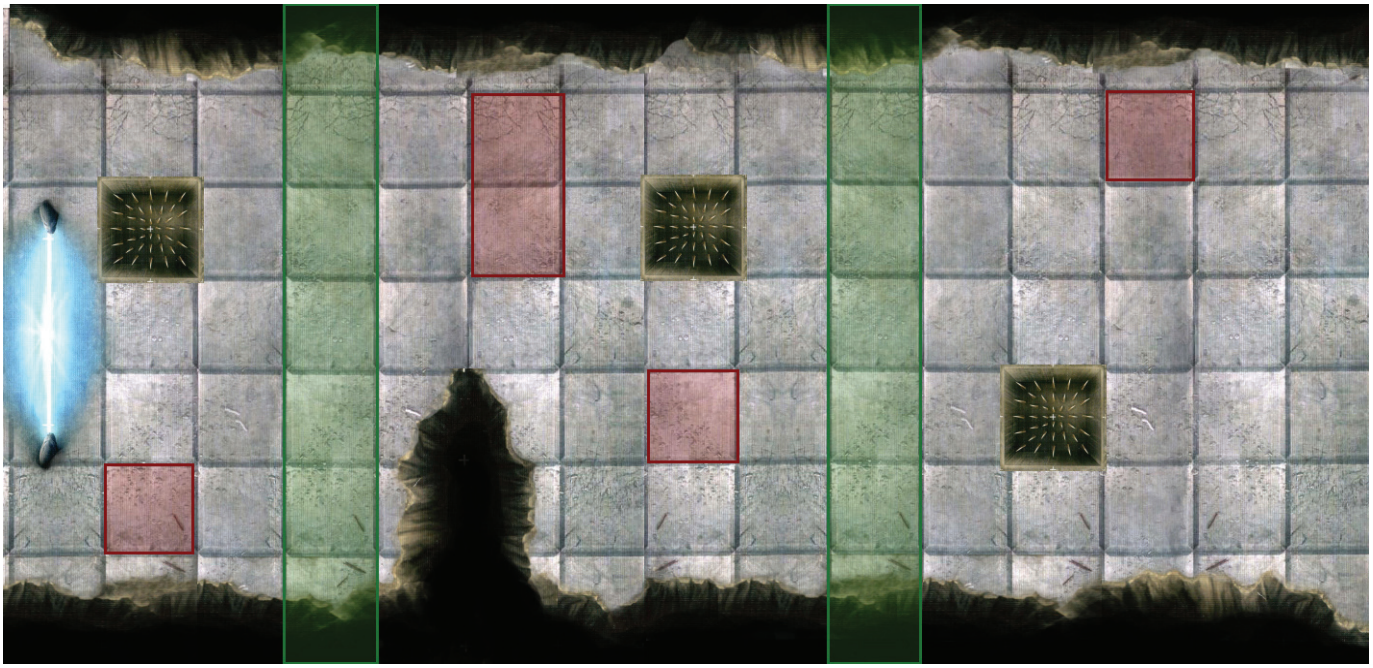


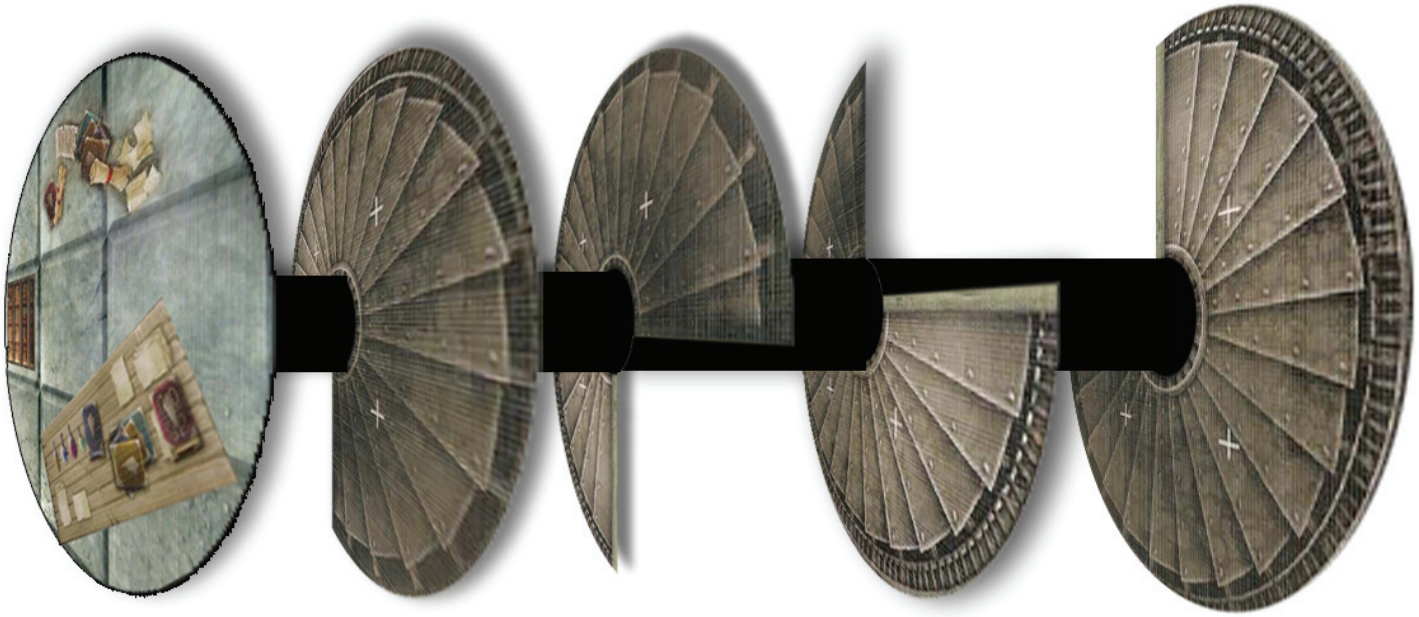


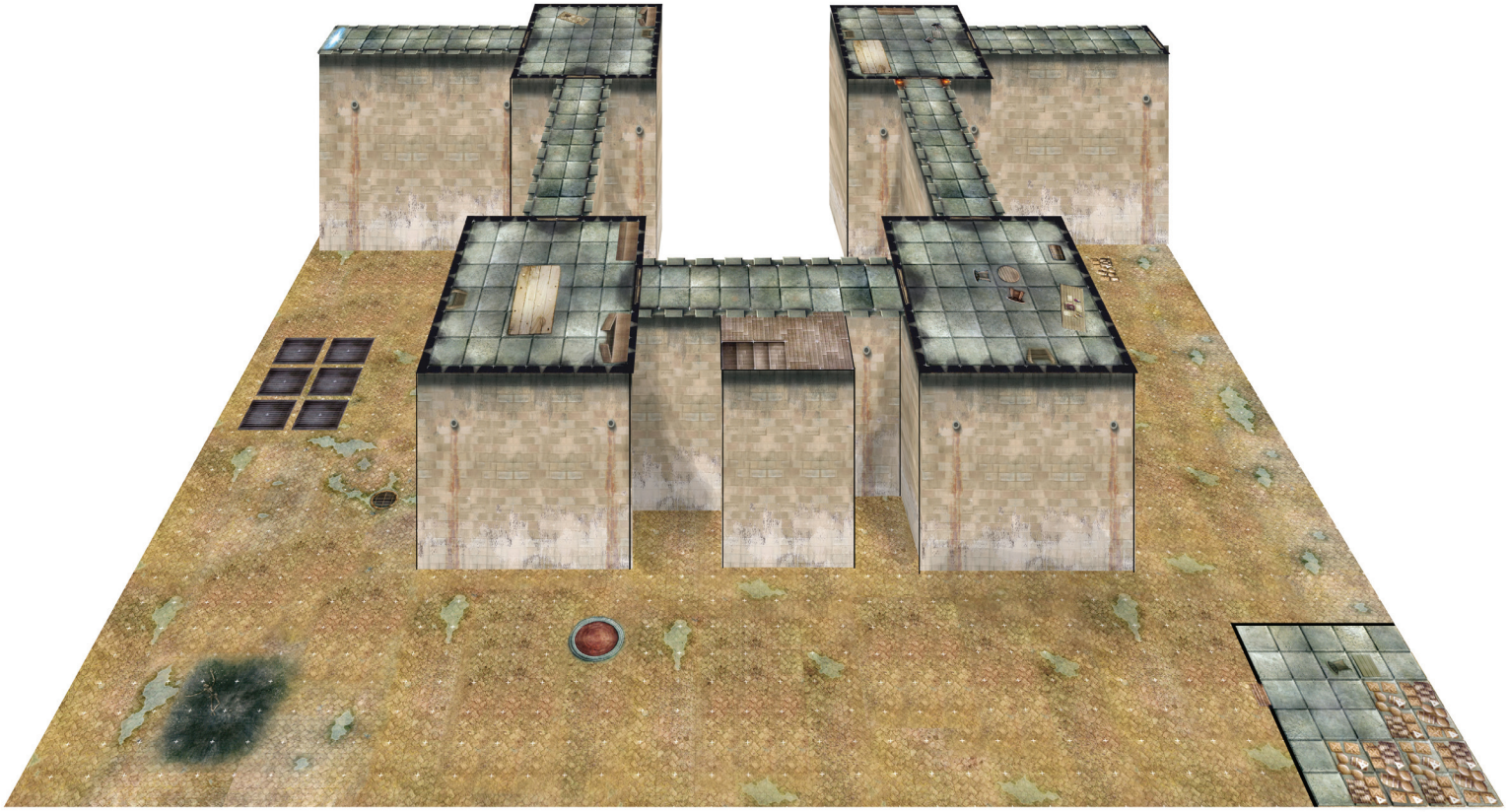


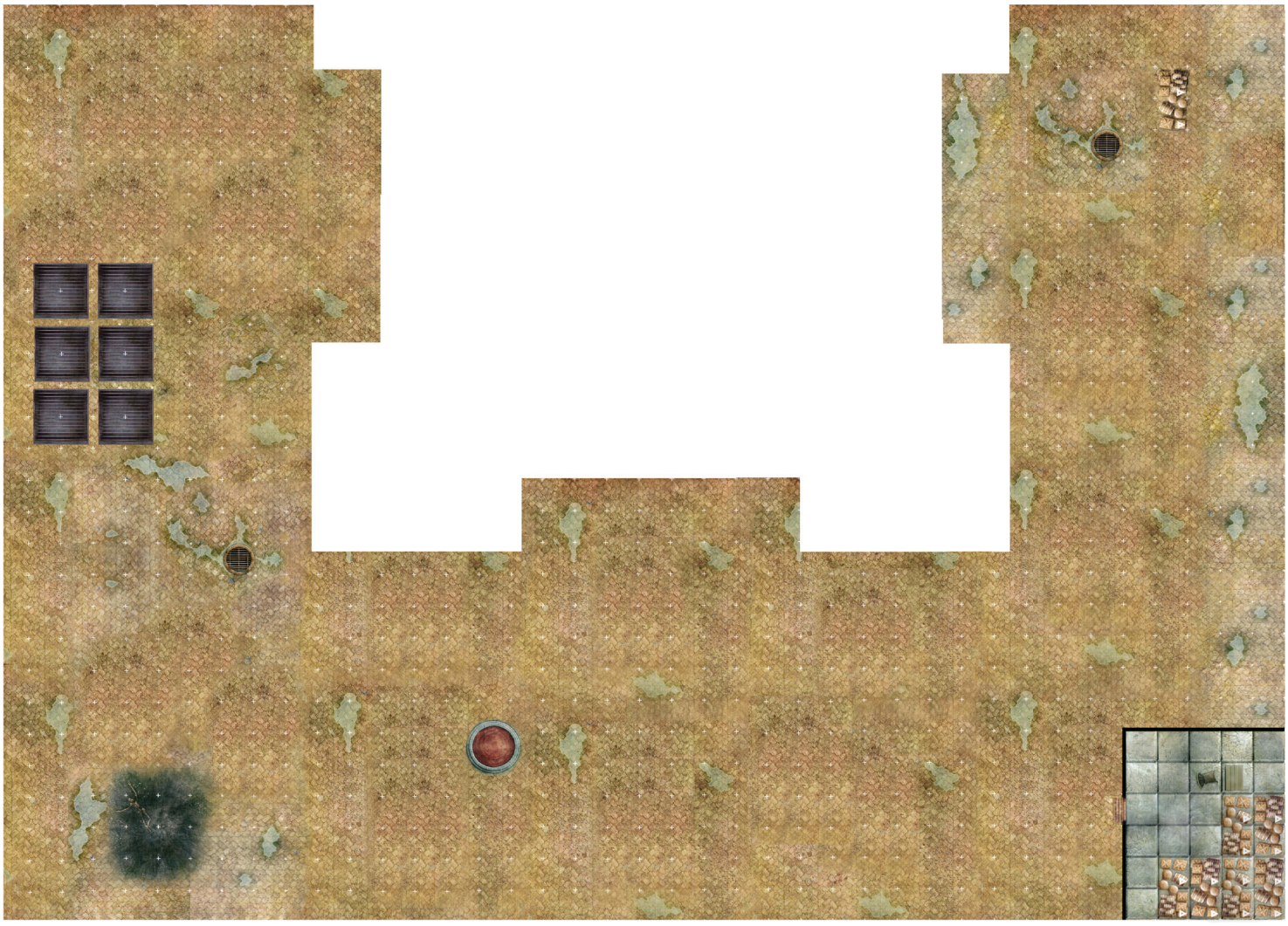


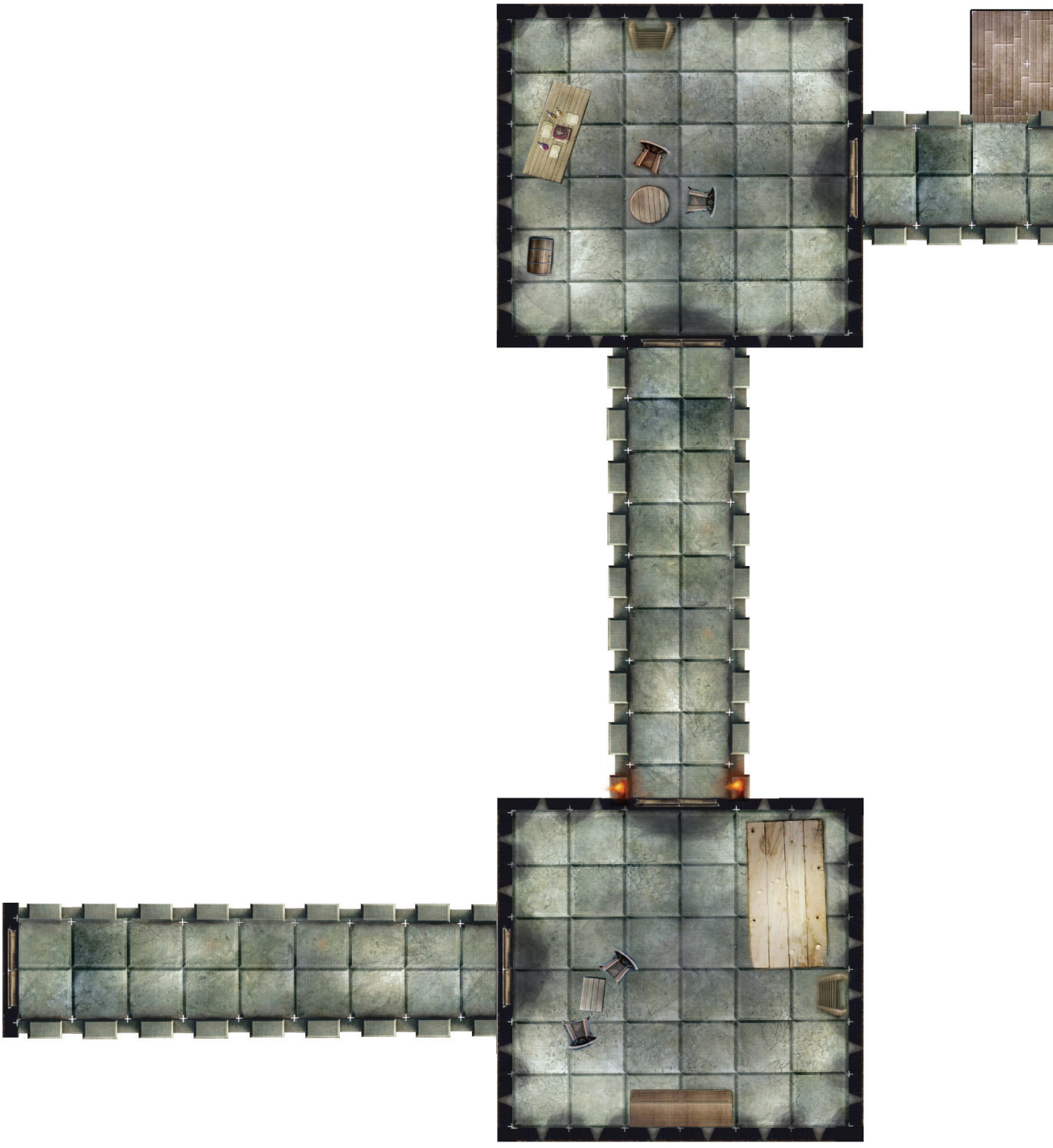


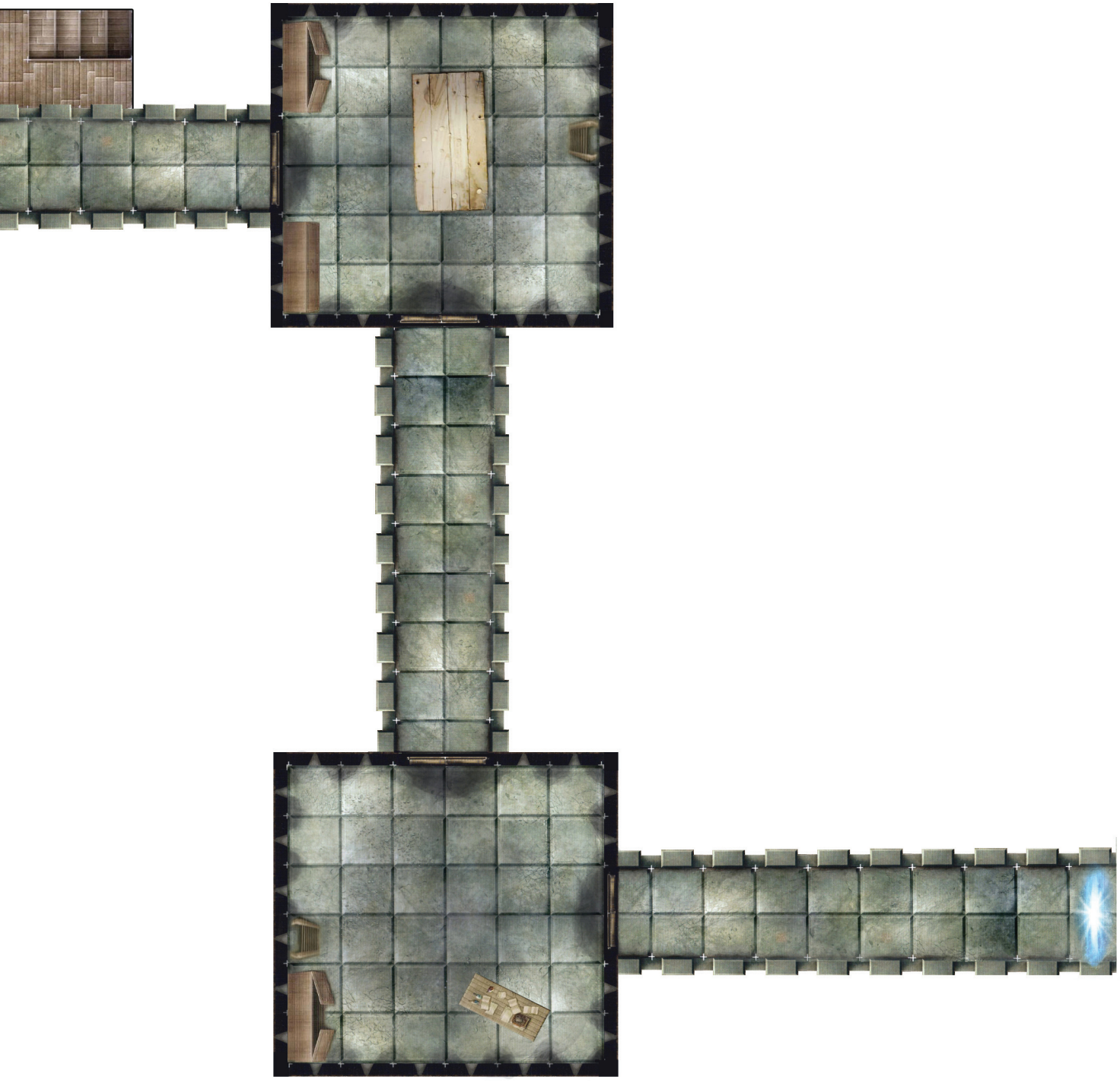


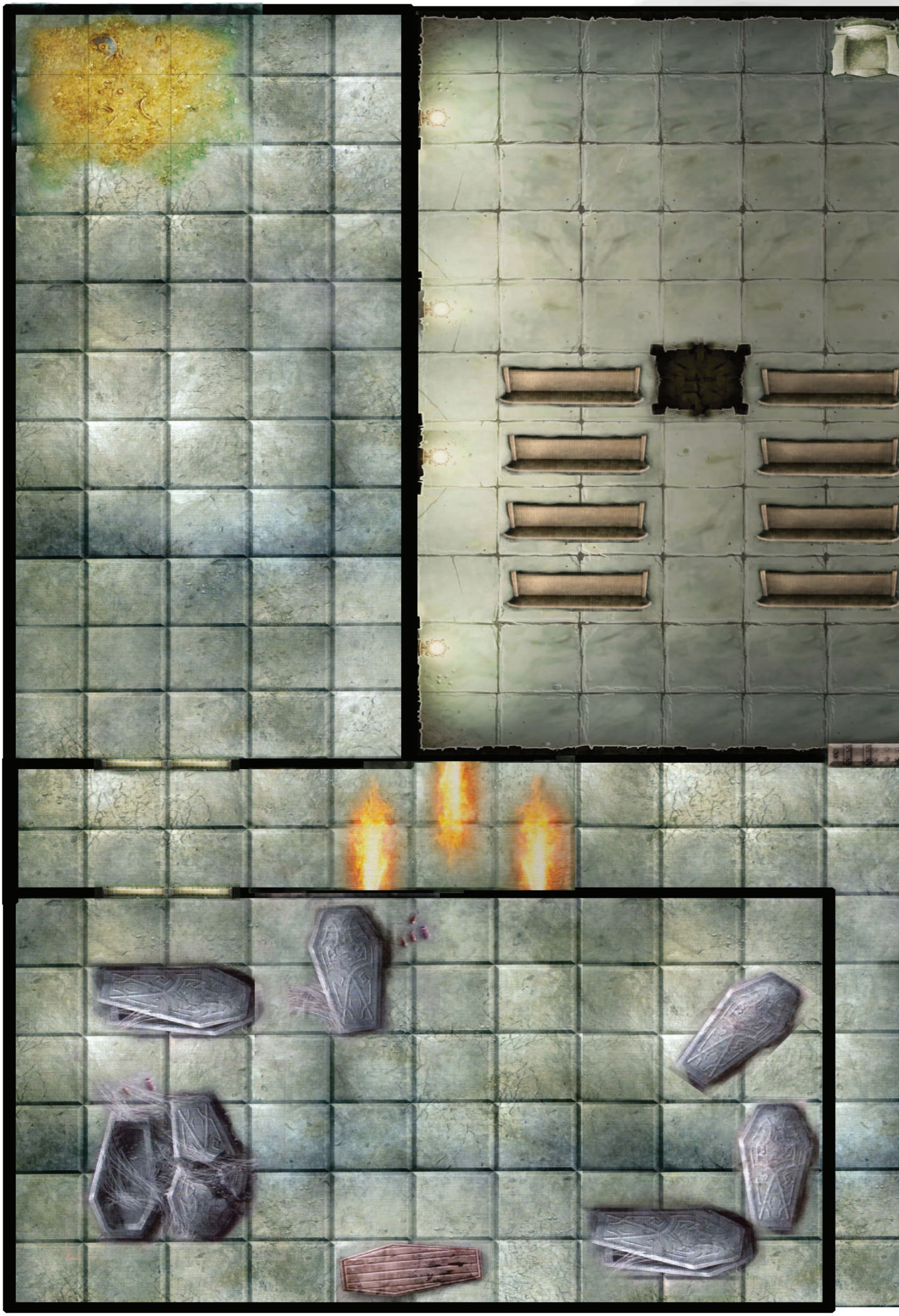


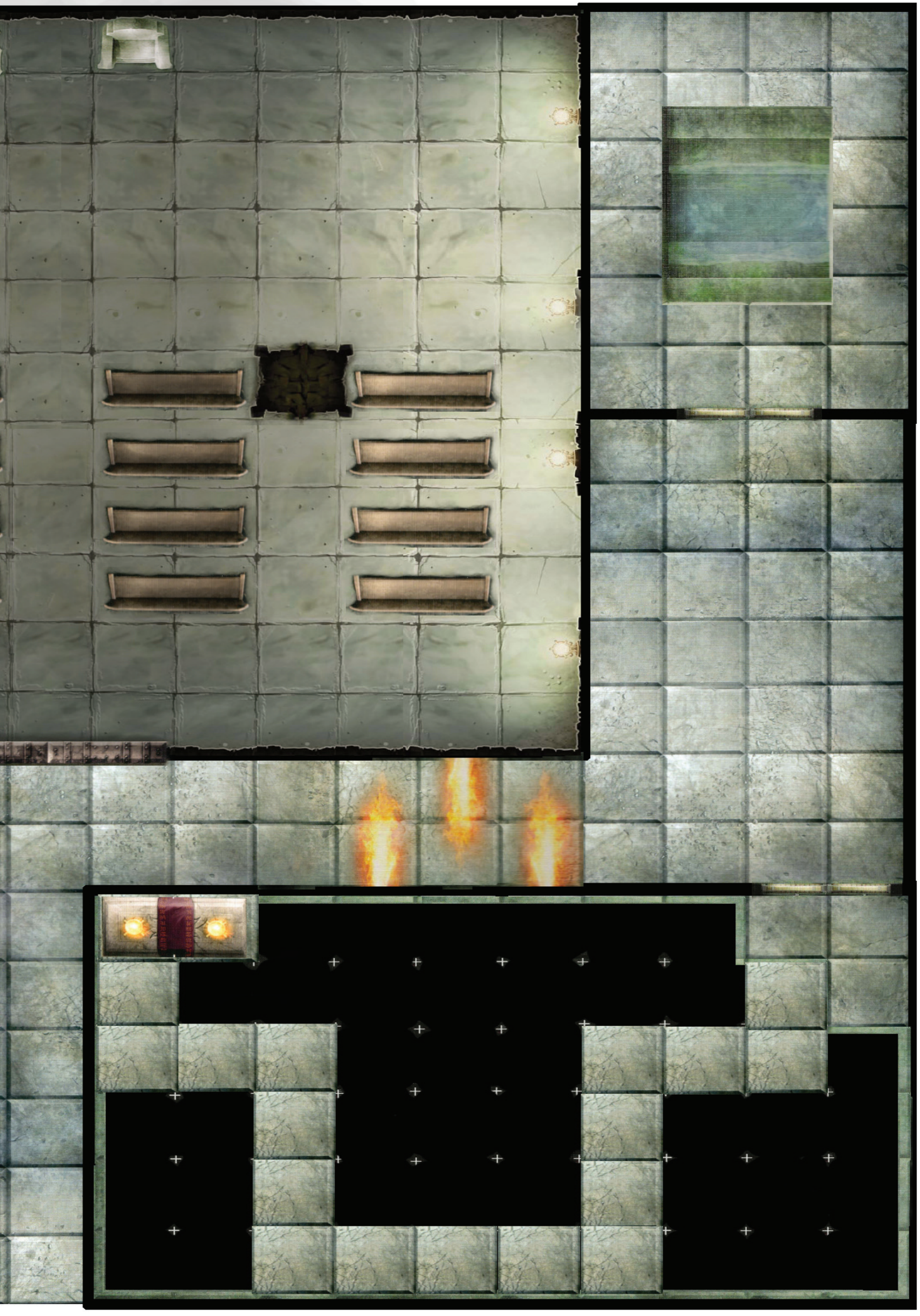


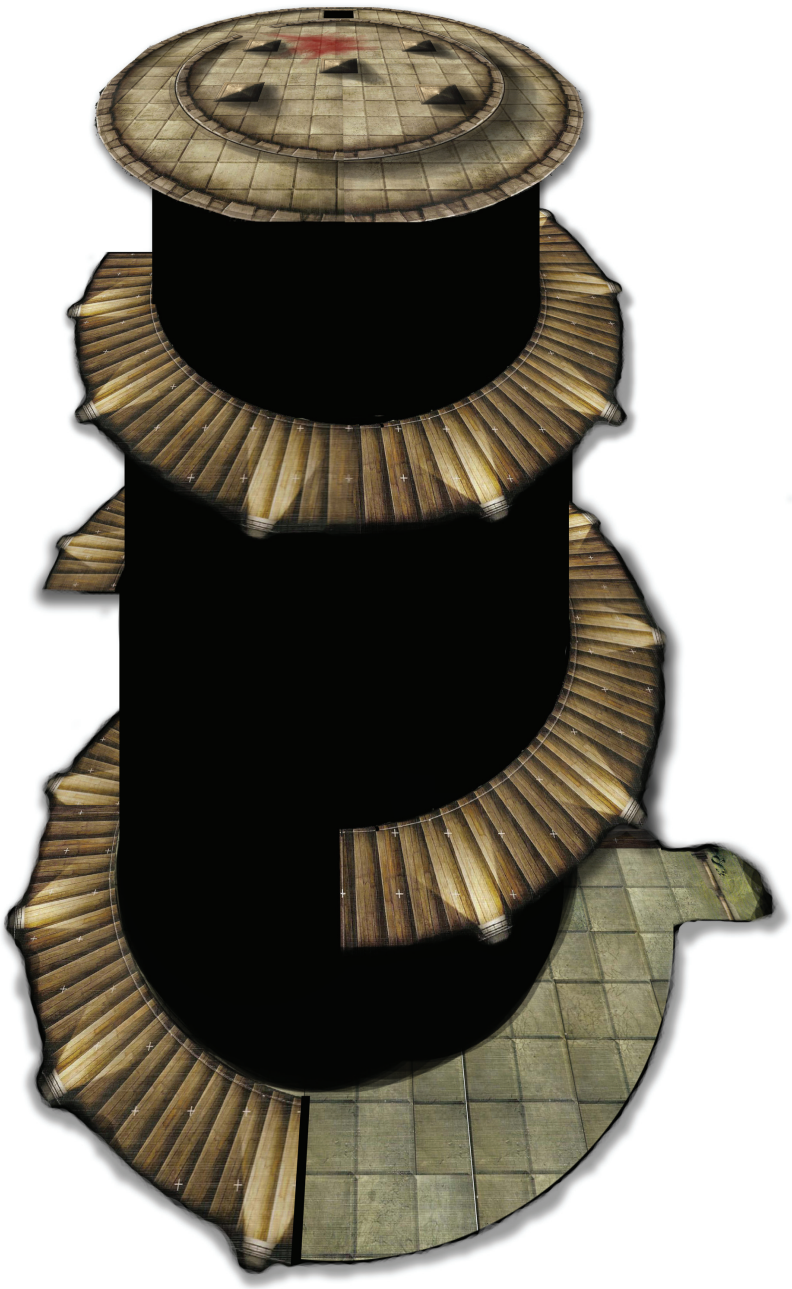


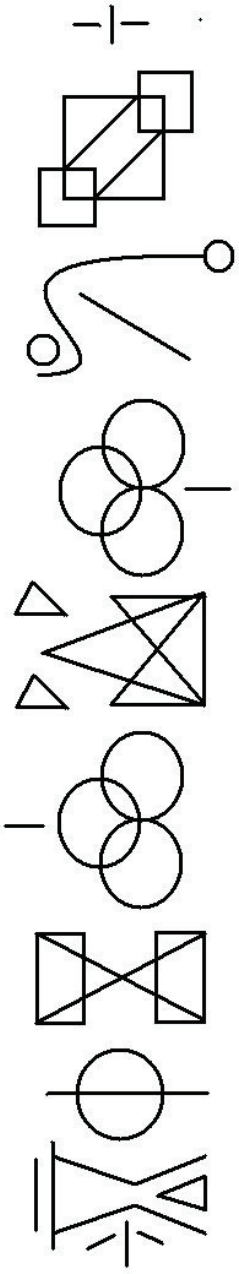












Si utilizas algún tipo de mapa de batalla, puedes usar estas fauces para representar el suceso ambiental descrito en el módulo.