

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

LA CRIPTA NEFANDA DE UZTUM EL MALDITO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 3



Reúne a tu grupo de compañeros aventureros y atrévete a buscar la mítica cripta de Uztum, allende las Colina Rojas, más allá de Reino Bosque y la Marca del Este, para descubrir sus secretos y maravillas de antaño. ¿Podrás sobrevivir para ver otro día?



LA CRIPTA NEFANDA DE UZTUM EL MALDITO



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil y Cristóbal Sánchez

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Stefan Poag

Ilustraciones interiores: Stefan Poag. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps)

Depósito Legal: MU 1267-2014

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

Como podrán comprobar, al final del módulo encontrarán todas las criaturas presentes en la aventura adaptadas a las dos últimas ediciones del juego de fantasía más renombrado. También será necesario implementar algunos cambios menores en el módulo, que deberán realizar los narradores en caso de que decidan usar la aventura adaptada a otras ediciones.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

La cripta nefanda de Uztum el maldito es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 1-3. Si tenemos planeado jugar el módulo con sólo cuatro jugadores, recomendamos que éstos sean de nivel 2°. A efectos de juego, la cripta de Uztum es una recóndita y misteriosa localización que puede emplazarse en cualquier escenario de campaña que se desee, o bien

jugarse independientemente. También es posible localizar la misma en el escenario de campaña por defecto de la Marca del Este, presente en la caja azul, en cuyo caso recomendamos situar la cripta en algún lugar entre las estribaciones orientales de la Colinas Rojas y la ribera occidental del Río Oxus, hacia poniente desde Puerto Oeste, en la Marca del Oeste del Reino Bosque.



INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Hace mucho, mucho tiempo, un joven y voluntarioso aprendiz, oriundo de Palmira, allende los mares de arena del Visirtán, entró a servir en la casa de la princesa Sheba, en su palacio de Urusal-Din. Uztum, pues así se llamaba el chico, si bien su nombre completo era Uztum Ab-Bisotum, era escriba de profesión, porque antes que él su padre lo fue, y antes que su padre su abuelo, y antes que éste su bisabuelo. Se puede decir que Uztum nació y se crió entre legajos, papiros, palimpsestos, tintas del lejano Kang, tablillas, pergamino fragante de animal y cálamos ornados para escribir.

Uztum, aun de clase humilde, era educado e inteligente, empero ambicioso en exceso. Como sus antepasados, la vida del chico estaba predestinada desde su nacimiento: una existencia de servidumbre como amanuense de la casa de Sheba. Sus tareas cotidianas pasaban por transcribir las ordenes de su señora, llevar las cuentas de la propiedad, entre otras funciones más triviales que huelga enumerar aquí. Pero sin lugar a dudas, lo que más satisfacción producían en el ánimo de Uztum era asistir a la hechicera Zenobia en sus investigaciones. Zenobia era tan vieja como Silas en el cielo, al menos eso decían

las lenguas viperinas de palacio. A Zenobia poco menos que se la tenía por bruja artera y peligrosa, que contaba con el favor y simpatía de la joven princesa por razones ignotas. Hay quien murmuraba entonces que la singular belleza de Sheba, que se antojaba inmarcesible, era obra de la nigromancia de la vieja chiflada Zenobia, que producía extraños y coloridos bebestrajos abajo los oscuros salones de la torre del Shaik.

Sea como fuere, al anochecer, día sí día no, Uztum era llamado por el abominable Turum, un tullido deforme que más parecía un goblin del brumoso norte que un humano, a presencia de Zenobia. No mucho ha, la anciana había perdido la visión tras un experimento fallido. Sus ojos se agrietaron y secaron como los oasis de Siwa en verano; y aunque se manejaba por sus dominios como si aún pudiera ver, precisaba de las habilidades de Uztum para leer y corregir sus anotaciones. Y así fue como Uztum, al cabo de los años, a fuer de anotar, corregir y transcribir en jeroglífico y jerga arcana mil y una fórmulas y conjuros, terminó por dominar la nigromancia, ya adulto, para convertirse en un mago por derecho propio, que superaba con creces a su inopinada maestra.



Es más, cuando la ambición de Uztum creció por encima de su sentido común, no dudó en emplear su fuerza y habilidad para matar a la pobre Zenobia, que de tonta era buena, a pesar de su apariencia. Turum ayudó en esta tarea nefanda, contento de sacudirse el yugo de la vieja, aunque en su necedad no se percató de que trocaba un mal menor por otro mayor. Sea como fuere, tras el luto, diluida la tristeza de la bella princesa Sheba en el pasar del tiempo, Uztum fue nombrado mago de palacio y pasó a ocuparse de las tareas propias de la bruja asesinada. Huelga decir que Uztum disfrazó el crimen de muerte natural, y pasó como tal para todos. Pronto el nigromante estaba trabajando de nuevo en sus bebiestrajos y pociones, elixires y ungüentos maravillosos, ahora como dueño y señor de los subterráneos bajo la torre. Famoso era su icor seroso de renacuajo, capaz de devolver la tersura a la piel ajada, como si los años de vida se dispararan en el rostro de las féminas, dejando un velo de juventud si mancha y casi eterna. Éste y no otro era el secreto de la eterna juventud de Sheba. Pues el icor era capaz de aparentar la belleza infundiéndole en el espectador un raro deleite y cierto arrobó.

Algunos años pasaron sin más noticia, hasta que Uztum cayó enamorado de una joven doncella al servicio de la princesa, de nombre Talibah. Aunque su amor no era correspondido, y fue por ello que Uztum hubo de recurrir a tenebrosos sortilegios para ganarse a su amada contra natura. Pero el bebedizo de amor resultó excesivo para la delicada Talibah, que murió al poco entre esputos negros como la pez. La princesa enfureció al descubrir la muerte de su más fiel doncella, aunque desconocía entonces la autoría de tal fechoría. Sheba puso a su más hábil alguacil a investigar la pérdida. Éste no tardó en obtener fruto de sus pesquisas, pues al tullido Turum se le desataba la lengua tras varias jarras de cerveza en los oscuros tugurios que frecuentaba, conocedor de los desmanes y desvaríos amorosos de su patrón. El cerco se estrechaba en torno al nigromante.

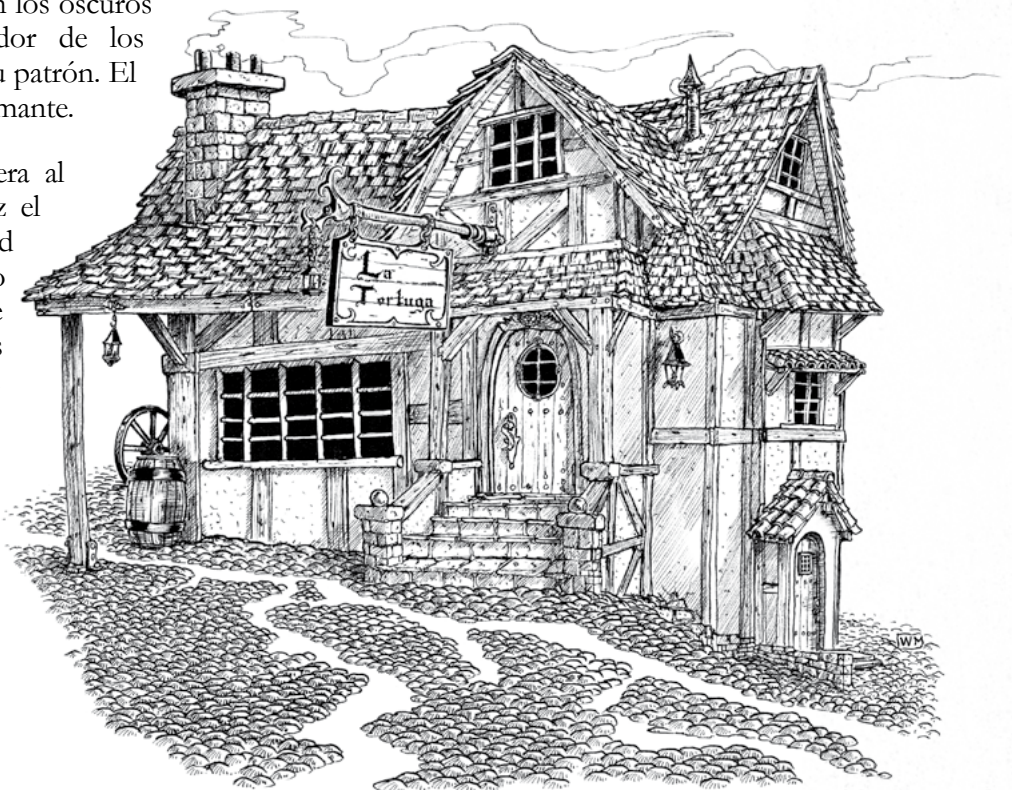
La princesa Sheba palideció de cólera al conocer la noticia de boca de Yildiz el alguacil, ya convencido de la culpabilidad del mago, ordenando prender al asesino Uztum. Pero ya era tarde, pues éste había escapado, avisado por sólo los dioses saben quien, con buena parte de sus más preciados cartapacios y libros de sortilegios, pociones, artefactos y cachivaches.

Los más viejos del lugar dicen que el mago escapó montado en una enorme alfombra que volaba como impulsada por los espíritus del viento y la brisa, hacia los lejanos bosques del oeste, más allá del océano arenoso de Eretria.

Tras su marcha, no tardó la desgracia en anidar en los corazones de los cortesanos de Sheba, y en especial en la princesa. Pues su belleza impertérrita, que no temía al tiempo y sus horas infinitas, de súbito se agrietó, ajándose y desprendiéndose como la cal vieja que enlucen tumbas olvidadas. Y su rostro apareció ya envejecido y horrible, así como toda su carne, que colgaba flácida y macilenta.

Antes de morir de pura tristeza, Sheba ordenó a sus súbditos buscar sin descanso al pérfido Uztum. Tal era su empeño que gastó toda su fortuna en este cometido, y cientos fueron los aventureros y mercenarios que dispusieron de sus caudales para costear la búsqueda. Pero todo fue en vano, porque Uztum desapareció como una sombra en la noche, para no volver a ser visto jamás...

En verdad, el nigromante logró escapar, montado en una fabulosa alfombra voladora (una de las pocas que quedan de épocas pretéritas, donde la magia era más salvaje y formidable de lo que es ahora). Uztum voló lejos, hasta la Marca del Este, y más allá de Reino Bosque. Sólo cuando alcanzó las colinas encarnadas al oeste de río Oxus, se detuvo. Era un lugar perfecto para establecerse, alejado de toda civilización, en las tierras baldías de occidente, a la vera del mar y los pastos de los centauros milenarios. Pocos eran los que osaban adentrarse en estas llanuras infinitas. Uztum no tardó en encontrar un lugar en las colinas, cerca de la playa, para crear su refugio, y así retomar sus investigaciones arcanas. Para entonces, Uztum se había convertido en un poderoso hechicero, aunque consumido por la rabia y el desamor. Ya establecido en la gruta, sus poderes le permitieron pervertir la naturaleza del lugar, creando sirvientes micónidos y otras terribles criaturas,



como sus horrores céreos. Unos y otros se pusieron con presteza y ciega obediencia al servicio de su patrón, para ampliar y asegurar la gruta contra todo intruso. Y no fueron pocos los aventureros que, de una u otra forma, terminaron por encontrar la cripta que construyera Uztum y sus secuaces en lo más profundo de la caverna, pero la mayoría murieron allí de forma horrible, menos unos pocos que sobrevivieron para ver otro día.

Y uno de aquellos afortunados aventureros, un adusto hombre del norte de nombre Tormod, fue a establecerse en Puerto Oeste, tras una larga vida saqueando tumbas olvidadas. Años atrás, Tormod compró una pequeña posada para pescadores a las afueras de la ciudad, conocida como La Tortuga. Con el tiempo, el local prosperó, convirtiéndose en lugar de reunión para rudos balleneros, buscavidas, borrachos y aventureros. Será aquí donde el grupo de personajes sabrán, de boca del propio Tormod, la legendaria historia de Uztum, y la ubicación de la cripta. El narrador debería iniciar la aventura con los personajes en La Tortuga, para que estos puedan escuchar como Tormod relata la historia a varios parroquianos.

Si los aventureros muestra interés, tal vez pregunten al posadero, interesándose por los detalles de su relato. Tormod, en verdad, estuvo en la cueva de Uztum, pero no llegó a penetrar lo suficiente en la caverna para alcanzar la cripta. Apenas pudo ver las primeras galerías, antes de ser repelido por los goblins. En realidad, ni tan siquiera está seguro de que aquella fuera la legendaria cripta del nigromante, pero le gusta darse importancia afirmando con rotundidad que llegó incluso a trabar combate con el propio Uztum. Sea como fuere, Tormod contará la

historia referida al principio, tal y como la recuerda (no obstante, la leyenda de Uztum es bastante popular en toda la Marca). Además, si los personajes le inquietan sobre el origen de la información que le permitió en su día localizar la gruta, el posadero se mostrará evasivo y no consentirá hablar más al respecto. Es así porque en su día formó parte de una banda de villanos filibusteros dedicados al contrabando en toda la costa occidental del Reino. Su infame compañía de piratas de medio pelo tuvo tratos otrora con bucaneros, que le contaron, entre vaso y vaso de ron añejo, sus tratos y negocios con un misterioso mago oriental afincado en las Colinas Rojas. El poco espabilado Tormod convenció a sus compañeros para tratar de robar al nigromante, y salieron malparados de la intentona.

Con un poco de suerte, todo esto servirá para espolear la curiosidad de los aventureros y dirigirlos a la zona a investigar. Desde Puerto Oeste a las estribaciones orientales de las Colinas Rojas hay sus dos buenos días de marcha, algo menos si deciden ir a caballo. El narrador debería, llegados a este punto, animar a los personajes para que se equipen adecuadamente (incluyendo pociones de curación) y contraten a posibles ayudantes o mercenarios (cosa que recomendamos encarecidamente). Cada uno de los aventureros contará con 50 monedas de oro, aunque el narrador puede aumentar o reducir esta cantidad a voluntad. Sugerimos usar las tablas de equipo estándar presentes en el reglamento básico de Aventuras en la Marca del Este, o bien otras a criterio del narrador. También proporcionamos una tabla de rumores, que puede ayudar en caso de que los aventureros traten de conseguir información adicional.

TIRADA 1D8	RUMOR
1	Un loco eremita vive en la ribera del Oxus. Dicen algunos que en realidad es un gran mago de poder incomensurable, y que concede deseos. VERDADERO Y FALSO a la par. Pues si bien el eremita es un mago, dista mucho de ser tan poderoso como para conceder deseos.
2	Un enorme dragón rojo vive en las Colinas Rojas. ¿Por qué diántre crees que las llaman así? FALSO
3	Las Colinas Rojas son hoy un lugar peligroso, se dice que los goblins del Lamedal han llegado hasta allí. VERDADERO
4	La mujer de Tormod era fea a rabiarse, tenía cara de pez y siempre olía a arenques encurtidos. VERDADERO, pero además de repelente era tonta y chismosa.
5	La semana pasada me contó el molinero que el sobrino de un amigo de su amigo había sido atacado por unos hombres pez en la Playa del Muerto, más allá del río Oxus. VERDADERO
6	El río Oxus es peligroso, está lleno de peces asesinos que atacan en grupo a sus presas. Son capaces de dejar en los huesos a un pobre desgraciado en apenas minutos. FALSO, aunque el río Oxus es peligroso por otros motivos más mundanos.
7	Nunca hubo mago alguno en las Colinas. Ese Tormod es un borracho mentiroso. FALSO Y VERDADERO. Sí, ambas cosas, porque es bien cierto que Tormod es un borrachuzo, aunque no se equivocaba al emplazar allí la cripta de Uztum, de pura chiripa.
8	Hay a lo largo de la costa occidental, hasta Salmanasar, gran cantidad de escondrijos de piratas y filibusteros, donde guardan sus botines y sólo los dioses saben qué más. VERDADERO

La mejor forma para alcanzar la gruta misteriosa es caminar cerca de la costa hasta llegar al río Oxus. No es un ruta fácil, porque no existen caminos seguros. A continuación proporcionamos una lista de posibles encuentros que pueden acontecer en el momento elegido por el narrador. Recomendamos realizar una tirada por cada día de viaje, especialmente a la noche.

TIRADA 1D6	ENCUENTROS
1	El misterioso eremita. En realidad un pobre loco con ínfulas*
2	Oso negro
3	Serpiente enorme venenosa
4	1 druida solitario
5	2 guardabosques del Consejo de Vecería de la Marca del Oeste
6	4 lobos

* El encuentro con el eremita puede dar lugar a una situación curiosa cuando menos. Este es el tipo de escena que se presta a ser roleada por los jugadores y el narrador. En realidad, el eremita es un pobre mago loco de cuarto nivel, que apenas recuerda algunos conjuros. En su día, junto a sus compañeros, se enfrentó a Uztum con funestas consecuencias, pues todos sus amigos murieron. Desde entonces vaga por la zona, durmiendo aquí allá y sobreviviendo gracias a sus poderes y a la ocasional asistencia de los druidas y guardabosques de la zona. Si los jugadores son capaces de interpretar correctamente a sus personajes y consiguen obtener información del eremita, tal vez éste les cuente algunas cosas de su encuentro con Uztum, a discreción del narrador, incluyendo detalles de la cripta (pues el mago si logró penetrar hasta la cripta, al contrario que el patán de Tormod). Incluso es posible que el eremita se preste a acompañar a los aventureros para vengar a sus camaradas muertos. Sea como fuere, el narrador siempre deberá rolear al viejo mago como un individuo inestable, alocado, capaz de prorrumpir a voz en grito profiriendo todo tipo de locuras sin sentido en algunas ocasiones, o intervenir de manera cabal y razonable en otras.

Aparte de los posibles encuentros, o cualquier otra cosa que pudiera ingeniar el narrador, cruzar el río Oxus no será tarea fácil. Cerca de la costa, las aguas se tornan bravías y peligrosas. Los aventureros deberán buscar un lugar para vadear el cauce río arriba. Con todo, sería interesante realizar una tirada de destreza y fuerza a todo aquel que intente cruzar la corriente, aún por el vado. Fallar la tirada no implicará que se ahoguen, puede simplemente suponer que pierdan algo de su equipo, como armas, monturas, libros de conjuros, o lo que se tercié. También es posible planear un encuentro en el río, y que los aventureros sean atacados por alguna criatura a elección del narrador, para amargar aún más su existencia.

Una vez que la compañía logre cruzar el Oxus, ya poco les quedará para arribar a la playa y a las colinas anexas, donde saben que podría emplazarse la cripta de Uztum.

LOBOS (4)

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 2 (10 pg, 9 pg, 8 pg, 11 pg)

Movimiento: 15 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 8

Valor del tesoro:

Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 25



Los lobos suelen agruparse en grandes manadas para cazar. Su territorio natural de caza son los bosques, aunque en ocasiones pueden ser vistos en otras localizaciones, como llanuras y colinas. Son muy abundantes en estas tierras salvajes, al oeste de Reino Bosque.

OSO NEGRO (1)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 4 (22 pg)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 zarpazos/1mordedura

Daño: 1d4/1d4/1d6

Salvación: G2

Moral: 7

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 125

El oso negro se distingue por su espeso pelo de color oscuro. No suelen ser agresivos a menos que se vean acorralados o se amenace a sus cachorros. En ese caso, el oso atacará hasta la muerte.

SERPIENTE ENORME VENENOSA (1)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 2 (16 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 mordedura venenosa

Daño: 1d6+veneno

Salvación: G2

Moral: 7

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 45

Una víctima de la mordedura de esta peligrosa serpiente deberá superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d10 asaltos.



LA PLAYA

Este primer encuentro puede producirse durante el atardecer o en plena noche. Una vez los aventureros alcance la playa o estén cerca de la misma en el crepúsculo, lee o parafrasea el siguiente recuadro:

Avanzáis entre los arbustos en dirección a la playa siguiendo un pequeño sendero. De pronto una algarabía de gritos y golpes metálicos os sorprende. Os agacháis instintivamente y apartáis la maleza para intentar descubrir qué está ocurriendo. Cerca de la orilla, cuatro individuos armados con cimitarras luchan contra tres extrañas criaturas humanoides, que más parecieran peces con patas. Especialmente horribles resultan sus cabezas, con enormes ojos bulbosos de color negro y anchas bocas erizadas de dientes como agujas de coser.

Los aventureros llegan a la playa justo en el momento en que cuatro piratas visirtaníes lucha contra tres locathah. Los piratas estaban acampados cerca de la orilla en el momento que resultaron sorprendidos por las criaturas acuáticas. Embarrancada en la arena puede verse una pequeña chalupa, y mar adentro, anclado más allá de la barrera de coral, un jabeque del Visirtán de tres palos. Estos piratas comercian con Uztum,

proveyendo al mago de especias, condimentos y todo tipo de sustancias y mercancías necesarias para llevar a cabo los experimentos y fórmulas arcanas. Kjindar, el kenku, es el encargado de tratar con los piratas. Además, éstos cuentan con un escondrijo cercano donde guardan parte de sus botines y otras mercaderías.

Antes de recibir el ataque de los locathah, los filibusteros acababan de entregar la última remesa a Kjindar. En un principio, los aventureros presenciarán el combate desde los arbustos y rocas cercanas, sin ser detectados. El narrador debería permitir a los jugadores decidir sobre el curso de acción a seguir, que podría ser cualquiera de estos tres:

- 1) Los aventureros deciden terciar en el combate y ayudar a los piratas.
- 2) Los personajes atacan a los bucaneros y las bestias marinas, sin distinguos.
- 3) Los aventureros deciden esperar a que termine la refriega sin entrometerse.

Si los personajes deciden ayudar a los piratas, una vez concluya el combate, que con la participación de los aventureros sin duda se decantará a su favor, éstos se presentarán como comerciantes visirtaníes, mostrándose agradecidos por la ayuda recibida. Si se les pregunta, explicarán que hace ya tiempo comercian con

las gentes de la caverna, proporcionándoles pertrechos y provisiones a cambio de dinero. Los piratas desconocen quién habita la caverna, pues sólo tratan con Kjjindar; no saben siquiera quién diántre es Uztum, ni que la gruta próxima a la playa conduce a la cripta del mago. Sólo el capitán, que permanece en el barco amarrado más allá de la barrera de coral, sabe quién es Uztum en realidad. Sea como fuere, los “comerciantes” aún tardarán varios días en marcharse de la playa, declarando su temor a volver al barco y ser atacados en el trayecto, en la frágil chalupa, por los locathah. En realidad los piratas están interesados en descubrir las intenciones de los personajes, y proteger la ubicación de su escondrijo secreto próximo.

En el jabeque hay seis piratas más, incluyendo el capitán.

Es posible que los jugadores decidan no entrometerse en modo alguno, y esperen escondidos para ver qué hacen los piratas o lo bichos marinos, cualesquiera hayan resultado vencedores en la lucha (aunque recomendamos que los piratas prevalezcan). En este caso, los supervivientes filibusteros se retirarán a descansar al escondrijo (A), donde se sienten más seguros, descubriendo la ubicación del mismo a los aventureros, si éstos aún se mantienen a la espera espíándoles desde las proximidades. Si los locathah resultaran vencedores, simplemente regresarán al mar llevándose consigo alguno de los cadáveres de los piratas como botín.

Con todo, es importante reseñar que si los jugadores deciden inmiscuirse en la trifulca en la playa, serán observados por Kjjindar desde el apostadero, lo que alertará a todos los habitantes de la cripta de la presencia de extraños cerca de la misma, manteniéndose en guardia ante una más que probable intrusión.

PIRATAS DE LA MANO ENCARNADA (4)

Clase de armadura: Variable

Dados de golpe: 1 (6 pg, 5 pg, 6 pg, 4 pg)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma, cimitarra

Daño: Cimitarra 1d8

Salvación: G1

Moral: 6 (ó 7 para los piratas)

Valor de tesoro: 17.000 mo

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 10

LOCATHAH (3)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 2 (12 pg, 10 pg, 13 pg)

Movimiento: 9 metros (nadar 40 metros)

Ataque: 1 arma (tridente)

Daño: Según el arma (1d8)

Salvación: G2

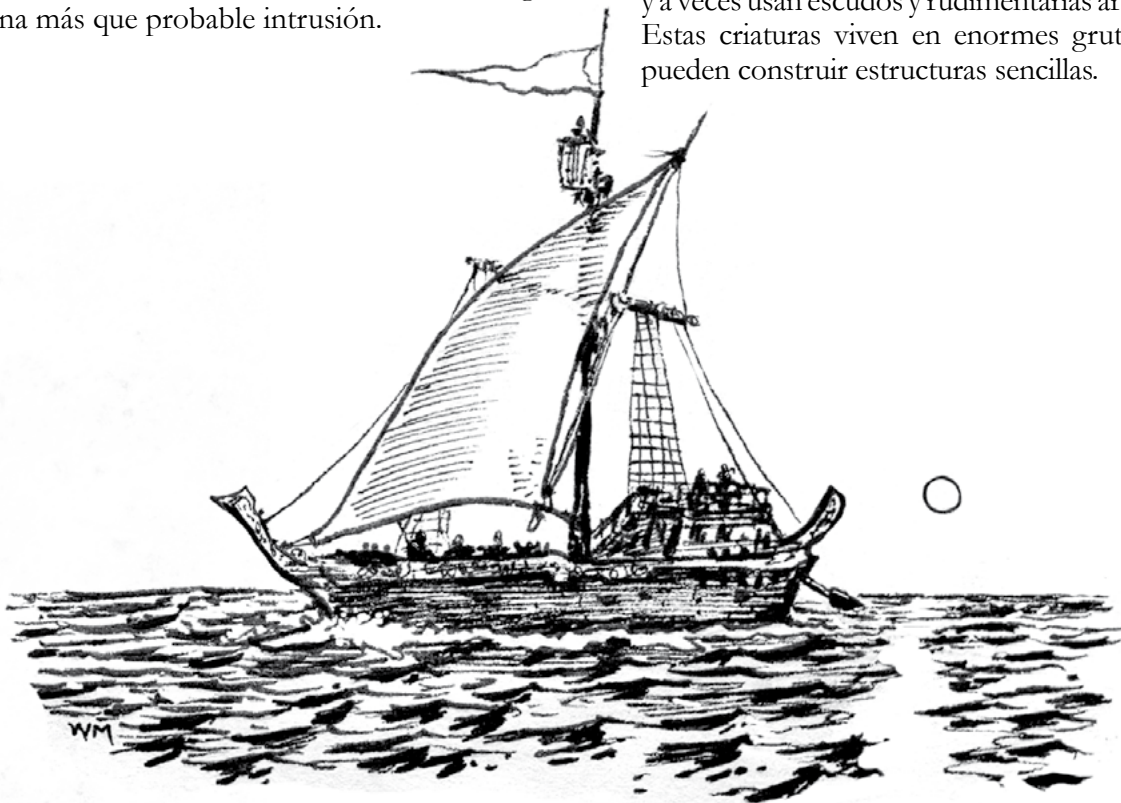
Moral: 9

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

Los locathah, al igual que sus parientes lejanos, los sahuagin, son una raza marina de humanoides depredadores muy agresivos. Tienen cabeza de pez, con horribles bocas dentadas, patas con enormes piel palmados y brazos largos, con membranas bajo las axilas. Avanzan encorvados cuando atacan en la superficie, pudiendo caminar pesadamente y respirar fuera del agua, aunque no aguantarán mucho tiempo así con luz solar fuerte y calor, pues su piel se reseca con facilidad. Los locathah emplean tridentes, ballestas y lanzas cortas como armas predilectas, y a veces usan escudos y rudimentarias armaduras de coral. Estas criaturas viven en enormes grutas submarinas, y pueden construir estructuras sencillas.



A- ESCONDRIJO PIRATA

Tras los arbustos, bien camuflada, se adivina la entrada a una gruta. Una vez retiráis parte de la maleza y telarañas presentes, podéis ver una pequeña caverna atestada de cajas y arcones, barriles y algunos sacos de arpillera. A la derecha, desde la entrada, hay una zona despejada, con varios jergones bastos de paja y algunas mantas roñosas.

Este es uno de los múltiples escondrijos de piratas que tachonan la solitaria costa occidental de Valion. En esta gruta en concreto, los filibusteros visirvan guardan algunos pertrechos y vituallas. Hay aquí algunos barriles de agua dulce, vino, sal, aceite de palma, estopa y brea para calafatear, algunas cimitarras, flechas, salazones, mantas y otras cosas variadas sin más importancia.



Al atardecer los piratas se refugian en este escondrijo para dormir más seguros.

B- LA CHARCA

Si los aventureros deciden explorar los contornos de las colinas, hacia el norte, descubrirán una charca próxima. De hecho, es posible acceder al interior del complejo desde la charca, a través de un angosto túnel natural que hay en su fondo. El agujero de marras no es visible desde el borde de la misma debido a la suciedad del agua estancada. No obstante, pueden apreciarse algunas burbujas, que llegan a la superficie en el extremo occidental de la charca, lugar donde se encuentra la oquedad que comunica con el interior. Las burbujas son producidas por las ventosidades de un enorme sapo que habita en la charca, aunque normalmente se encuentra en la charca interior, donde vive más fresco y encuentra más alimento, pues la charca es usada como letrina por los habitantes del dungeon.

Es posible para un personaje introducirse en la charca y nadar por el interior del túnel hasta la parte interior de la misma, aunque es un tarea muy desagradable. Además de la suciedad y la ominosa presencia del sapo, la charca está infestada de sanguijuelas que se adherirán a la piel del personaje por docenas casi de inmediato (2d12 para calcular las sanguijuelas en el cuerpo). Sólo podrán retirarse con sal, y por cada una que se retire se causará al aventurero $\frac{1}{2}$ punto de vida.

ENTRADA A LA CAVERNA DE UZTUM

El acceso a la cueva de Uztum es fácilmente discernible tras los arbustos, casi en la misma playa. Además, se distinguen en las proximidades pisadas de varias criaturas, en especial las de los goblins y el kenku. Aparentemente la entrada está desprotegida, aunque no es así. De hecho, Kjindar espía la playa desde el apostadero secreto sito en la zona número 2 del mapa. Además, varios goblins aguardan en la zona número 1 y 2.

Cuando los jugadores se apresten a entrar en el complejo de cavernas, lee o parafrasea el siguiente párrafo:

Descubris sin mucho esfuerzo la entrada a la gruta. Un oscuro pasadizo cavernoso os aguarda. Pero quizás lo que más os llama la atención es el curioso olor que parece provenir de su interior. Es una extraña mezcla de fragancias y hedores. Podéis oler a un tiempo esencias florales, especias de oriente y cera de abeja entremezclado con pestilencias hediondas como el almizcle, la podredumbre o el inconfundible tufo de las heces.

Si los personajes ayudaron a los piratas en la playa, los goblins estarán esperándoles en la sala 1, alertados por Kjindar, y atacarán nada más pongan los aventureros un pie en el interior de las cuevas. Es posible que los personajes no intervinieran, no desvelando así su llegada a la playa, para encontrar la entrada a la caverna por sus medios, en cuyo caso, si son sigilosos, es probable que sorprendan a los goblins jugando a los dados en la sala 1.

1. SALA DE GUARDIA

En esta pequeña caverna aguardan varios goblins, apostados para vigilar el acceso al complejo. Dentro de la caverna hay unos toscos taburetes alrededor de una mesa redonda. Junto a la pared existe una panoplia de madera que contiene varias armas, sobre todo lanzas y espadas cortas.

Si los personajes intervienen en el combate contra los locathah de parte de los piratas, los goblins y Kjindar estarán al tanto de su presencia y por tanto esperarán la llegada de los mismos en la caverna, repartidos entre la sala de guardia y el apostadero. Kjindar evitará trabar combate, y se limitará a ordenar a los goblins, huyendo hacia la caverna del manantial en el momento que la lucha comience a decantarse del lado de los aventureros. Si por el contrario los personajes no han sido detectados, y llegan a descubrir la entrada a la cueva por sus medios, los goblins estarán en esta habitación jugando a los dados y bebiendo.



Hay una entrada secreta al norte que comunica con la gruta anexa del manantial.

GOBLINS (6)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 1 (6 pg, 4 pg, 6 pg, 5 pg, 4 pg, 7 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma (espada corta o lanza corta)

Daño: Con arma (espadas cortas 1d6, lanzas cortas 1d6 y arcos cortos 1d6)

Salvación: G1

Moral: 6

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 5

Tesoro: en total pueden encontrarse 11 monedas de plata y 26 de cobre en posesión de los goblins. Uno de ellos guardaba una cuchara de plata en su cinturón, valorada en 2 piezas de plata.

Los goblins son, de entre todas las razas trasgoides presentes en Valion, los más débiles, aunque no por ello menos peligrosos y ladinos. De escasa fuerza física y de pocas entendederas, suelen ser utilizados como infantería por pequeños reyezuelos y jefes de clan. Los goblins odian a todas las criaturas, pero especialmente a los enanos y medianos.

2. APOSTADERO SECRETO

Desde esta habitación, y gracias a una aspillera astutamente camuflada para aparentar una grieta, puede observarse buena parte de la playa. En este lugar casi siempre hay un vigía goblin apostado, o bien el propio Kjindar. En la caverna existen algunos taburetes y una mesa de madera, así como un armario estrecho que guarda un par de arcos cortos, una ballesta y varios manojos de flechas y virotos. Es posible disparar un arco a través de la grieta hacia la playa.

Si los goblins no estaban al tanto de la presencia de los aventureros en la playa, un grupo de ellos estará aquí bebiendo y discutiendo acaloradamente.

Si Kjindar sabe de la presencia de los aventureros, esperará aquí con este grupo de goblins para acudir en ayuda del primero (sala 1), una vez comience el combate.

GOBLINS (5)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 1 (6 pg, 4 pg, 6 pg, 5 pg, 4 pg, 7 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma (espada corta o lanza corta)

Daño: Con arma (espadas cortas 1d6, lanzas cortas 1d6 y arcos cortos 1d6)

Salvación: G1

Moral: 6

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 5

KJINDAR, KENKU (1)

Clase de armadura: 4 (armadura de varillas)

Dados de golpe: 3 (22 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Con arma (cimitarra 1d8)

Salvación: G5

Moral: 10

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 250



3. EL MANANTIAL

Una recia puerta de madera y hierro impedirá a los aventureros acceder con facilidad a la caverna anexa. La puerta está cerrada con llave, una copia de la cual se encuentra en posesión de Kjindar.

Cuando los aventureros consigan franquear la puerta, lee o parafrasea el siguiente párrafo:

Al abrir la puerta descubriste una enorme caverna apenas iluminada por algunos faroles de aceite que cuelgan de las paredes. También escucháis el inconfundible sonido del agua al correr; además el suelo de la caverna está mojado y resulta resbaladizo. De hecho, hacia el norte, junto a la pared de la cueva, distinguís un enorme pilón de piedra empotrado en el suelo rebosante de agua que brota de un caño bronceo incrustado en la pared, a unos pies sobre el pilón. Hay una inscripción taraceada sobre el caño con conchas de molusco que dice: el agua es la vida, y la muerte.

En esta gruta, de las más extensas del complejo, se haya la única fuente de agua fresca disponible. Por ello, es frecuente encontrar aquí a alguno de los habitantes de la cripta, en especial goblins y hombres hongos. A pesar del misterioso mensaje taraceado sobre el caño, el agua es potable.

Debido a la presencia de agua y humedad, hay numerosos y molestos insectos pululando por la zona, destacando los mosquitos tigre, de picadura muy molesta. Hay un 10% de posibilidades de contraer la malaria por el picotazo del mosquito. Si bien la enfermedad no se mostrará rápidamente, hará mella en el jugador días después, incapacitándolo por la fiebre alta, escalofríos, sudoración, náuseas y vómitos. Sólo un conjuro de curar enfermedad sanará al paciente, de lo contrario tiene un 40% de posibilidades de morir. Si esta aventura se juega como parte de una campaña, la enfermedad se manifestará en el curso de la siguiente aventura. ¡No lo olviden!

Hay aquí dos goblins y un micónido. El hombre hongo no atacará a los aventureros, y se apartará de ellos con temor. Si es atacado, con el primer golpe soltará una nube de esporas que alertará a sus compañeros en el bosquecillo de hongos de la sala 7.

GOBLINS (2)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 1 (4 pg, 6 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Con arma (espada corta 1d6, lanza corta 1d6 y arcos cortos 1d6)

Salvación: G1

Moral: 6

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 5

MICÓNIDO (5)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 1

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 1d4

Salvación: G1

Moral: 6

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 5

Los micónidos, cuando reciben daño, son capaces de soltar una nube de esporas que alertará a otros micónidos en el área. Estas criaturas son inteligentes, y muchos de ellos entienden el común e incluso son capaces de chapurrearlo.



4. EL ÍDOLO

Para alcanzar este lugar es necesario franquear la puerta, que está cerrada con llave (Kjindar posee una copia de esta llave, que porta consigo en todo momento). La puerta, de construcción sólida, dispone de una trampa. Cualquiera que intente forzar la cerradura corre el riesgo de activar la misma, cuyo mecanismo consiste en una fina aguja envenenada que surge del ojo de la cerradura con inusitada celeridad para clavarse en la mano del ladrón ocasional. El veneno produce 1d8 de daño y el jugador deberá realizar una tirada de salvación para no caer sumido en un sopor que lo mantendrá incapacitado por 1d12 horas.

Una vez los aventureros logren abrir la puerta, lee o parafrasea el siguiente párrafo a los jugadores:

Nada más franquear el portal, os golpea una vaharada fétida, húmeda y cálida. El olor a descomposición y podredumbre es muy acentuado. Aunque también se percibe un característico aroma a cera de casia y cardamomo, una fragancia agradable que contrasta con el tufo hediondo presente.

En un nicho a vuestra derecha distinguís el contorno de una figura que se mantiene impertérrita en la oscuridad.

En el nicho (más bien una concavidad natural en la gruta), hay una estatua de madera representando a una mujer joven colocada sobre un base de piedra tosca. Fruto de la humedad reinante en la zona, un moho violeta cubre parte del rostro y torso de la escultura, deformando las bellas facciones. Esta talla en madera representa a la hermosa Talibah, el amor no correspondido del indigno Uztum. La misma, como hemos comentado, está siendo invadida por un agresivo hongo violáceo, muy peligroso.

HONGO VIOLÁCEO (1)

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 2 (16 pg)

Movimiento: 3 metros

Ataque: 4 tentáculos (1d4+1 más podredumbre)

Daño: 1d4+1 más veneno de podredumbre

Salvación: Elfo nivel 2

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 100

Veneno de podredumbre: una criatura golpeada por el tentáculo venenoso del hongo violáceo debe tener éxito en una tirada de salvación contra venenos o la carne alrededor del punto de contacto comenzará a pudrirse inmediatamente, causando 1d4 de daño a la fuerza (FUE) y 1d4 de daño a la constitución (CON), hasta que la herida sea sanada.

5. LA TRAMPA DE LA ANGIUILAS ELÉCTRICAS

En esta zona de la caverna se ha construido una ingeniosa trampa de pozo, excelentemente bien camuflada y letal. Se trata de una trampilla giratoria, que se confunde con la roca del suelo, y que se abrirá de inmediato cuando un personaje pase por encima al explorar el área, precipitándose a un pozo lleno de agua, casi 3 metros por debajo. Aunque la caída no es mortal, sí lo son las anguilas eléctricas que habitan en el pozo, capaces de electrocutar a cualquier desgraciado que caiga en la trampa, y con más motivo aún si éste porta cualquier tipo de armadura metálica, cosa harto probable. La parte sumergida del pozo es de unos cuatro metros, y el mismo está conectado con un cenote subterráneo (especie de cueva submarina) que comunica con el mar próximo.

Cualquier personaje dotado de armadura pesada metálica, incluyendo cotas de malla o cuero tachonado, se precipitará al fondo del pozo debido al peso. Deberá tener éxito en una tirada de fuerza (FUE) y en otra de destreza (DES) para desembarazarse de la armadura, con un penalizador -2 a sendas tiradas. Además, durante este proceso recibirá el ataque eléctrico de las anguilas. Esta es una trampa tremendamente peligrosa.



ANGUILA ELÉCTRICA (2)

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 1 (4 pg, 6 pg)

Movimiento: 9 metros nadando

Ataque: 1 mordisco (1d6+1) o coletazo o cabezazo eléctrico (1d6 + electricidad)

Daño: mordisco 1d6+1 o golpetazo eléctrico 1d6 + electricidad 1d6 adicional.

Salvación: G2

Moral: 8

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 200

Electricidad: un anguila eléctrica puede producir una poderosa descarga si tiene éxito en un ataque de toque. Si golpea con un crítico, aparte de recibir doble daño, la víctima deberá tener éxito e una tirada de salvación contra petrificación o parálisis para no quedar aturdido por 1d4 asaltos (con el consiguiente riesgo de ahogamiento si se está en el agua).

6. LA TRAMPA EN EL PASILLO

En este pasillo los esbirros de Uztum han colocado otra trampa perversa. En realidad se trata de un pozo cubierto por una trampilla camuflada. El fondo del pozo está erizado de estacas cual acerico, y buena parte de ellas han sido embadurnadas con excrementos para infectar la herida. Cualquier personaje que accione la trampa sufrirá 1d6 de daño por caída (3 metros) más el daño provocado por las estacas. Trataremos el daño producido por las mismas como si fueran ataques de un guerrero de nivel 2. Un total de 1d4 estacas se clavarán en el cuerpo del pobre incauto. Por cada ataque con éxito de las estacas, hay un 10% acumulativo de que el personaje quede afectado por la fiebre de la mugre, que provocará (a partir del tercer día) 1d4 de daño hasta la muerte del personaje o su curación mediante un pergamino o conjuro de curar enfermedad.

Incrustado entre las estacas, hay un cadáver esqueletado de un pobre aventurero que muriera aquí tiempo atrás. Viste una cota de mallas inservible sobre una muda acolchada apolillada, y un yelmo herrumbroso de bronce sobre la calavera. El casco, de estilo visirtaní, posee una inscripción en su morrión que reza así: *Que Ishtar me guarde.*



7. EL BOSQUECILLO DE HONGOS

Si los personajes logran sortear las trampas en los corredores, podrán arribar a esta gran gruta, donde hay un bosquecillo fungoso y una fétida charca que usan los habitantes de la cripta como ocasional letrina. En este hediondo y húmedo lugar encontrarán los aventureros algunos peligrosos contrincantes, como los hombres hongo y el sapo venenoso.

Una vez lleguen los personajes aquí, puedes leer o parafrasear el siguiente párrafo:

El ambiente en este lugar está viciado, apesta a heces y podre. Una especie de nube amarillada parece pender sobre los sombreros escamosos de enormes hongos de color amarillento y rojizo que, agrupados en montonera, forman un bosquecillo en el extremo norte de la gran caverna. Podéis escuchar un claro chapoteo, y extraños sonidos sibilantes, como si algo o alguien expulsara con cadencia aire u otro gas.

El chapoteo es producido por el sapo, que alertado de la presencia de los aventureros, se muestra inquieto en su charca. Esperará a que estén cerca para aparecer de repente e intentar engullir a alguno de ellos. De igual manera, hay varios hombres hongo ocultos en el bosquecillo, que atacarán a los aventureros a la menor oportunidad. La nube presente en el aire, sobre los pileos o sombreros de los hongos, es un miasma flotante conformada por las esporas en suspensión y el agua estancada y pútrida de la charca. Los hombres hongo son inmunes a sus efluvios, al igual que el sapo, Kjindar y los goblins, pero no así los personajes, que sufrirán ataques de tos siempre que permanezca en la zona. La tos afectará a la capacidad combativa de los aventureros, ya que provocará un penalizador -1 a sus tiradas de ataque.

Hay dos entradas y salidas secretas a este área (tres en realidad si contamos el túnel bajo el agua que comunica las charcas).

Los micónidos aquí presentes atacarán a los aventureros si los mismos golpearon a su compañero de la sala 3, pues percibirán las esporas adheridas a las vestimentas de los personajes y en el ambiente. En caso contrario, permanecerán quietos en el bosquecillo, haciéndose pasar por hongos inanimados.



MICÓNIDO (6)

Clase de armadura: 9

Dados de golpe: 1 (6 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 1d4

Salvación: G1

Moral: 8

Valor de tesoro: A discreción del narrador

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 20

Los micónidos, cuando reciben daño, son capaces de soltar una nube de esporas que alertará a otros micónidos en el área. Estas criaturas son inteligentes, y muchos de ellos entienden el común e incluso son capaces de chapurrearlo.

SAPO GIGANTE (1)

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 3 (30 puntos de golpe)

Movimiento: 15 metros (salto)

Ataque: 1 (mordisco o engullir entera a su víctima con un crítico)

Daño: 1d10 mordisco + 1d6 veneno. Con un crítico engulle a su víctima, produciendo 1d10+1d6 por veneno más 3d6 por ácido.

Salvación: G3

Moral: 8

Valor de tesoro: A discreción del narrador

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 300

9. ANTECÁMARA

Esta es la primera sala perteneciente a la cripta propiamente dicha, pues esta zona, al contrario que las cavernas anexas, ha sido construida por Uztum y sus ayudantes. Las paredes están excavadas en la roca, y han sido alisadas y estucadas con pasta de cal apagada, barnizada después con aguarrás y cera natural.

La puerta de esta antecámara a la zona de las cavernas está cerrada con llave. El ojo de la cerradura está provisto de una trampa de aguja venenosa que, caso de activarse una vez alguien intente forzar la misma con herramientas, inoculará un tósigo ponzoñoso que provoca 1d6 puntos de daño inicial, más una tirada de salvación contra venenos para evitar morir transcurridos apenas 30 minutos.

Una vez se acceda a la antecámara, los personajes descubrirán una sala rectangular estucada y decorada con frescos alusivos a motivos típicamente visirtaníes u orientales. Las pinturas murales muestran a bellas doncellas lujosamente ataviadas rodeando a una mujer esbelta de cuerpo torneado pero cuyas facciones se muestra horribles, deformadas y monstruosas. Una de las chicas aparece postrada frente a esta figura central, suplicante, rodeada por sus compañeras.

Una vez dentro de la antecámara, puedes leer o parafrasear este párrafo:

Os encontráis dentro de lo que parece ser una antecámara. Es evidente que esta zona ha sido construida por seres inteligentes, pues las paredes son lisas y aparecen estucadas, cubiertas de frescos murales. Frente a vosotros hay una puerta ornamental de madera de dos hojas, encajadas en un arco adintelado, que muestra una inscripción que reza así: inspirado por la divinidad. A un lado de la puerta hay un tirador de soga y argolla, que se introduce en la pared a través de un caño.

En el extremo opuesto de la antecámara hay una puerta de doble hoja. Cerca puede verse una especie de tirador de cuerda y argolla metálica. En realidad se trata de un llamador, que en caso de accionarse, hará sonar una campana en el salón de Uztum (sala 13), alertando a todos los presentes de la llegada de los aventureros a la antecámara. Kjindar, caso de estar aún con vida, acudirá acompañado por algunos hombres de cera o incluso los esqueletos (cuatro al menos) para acabar con los intrusos.

La única forma de abrir la puerta, pues carece de pomo y cerradura y es de naturaleza mágica, es pronunciar el nombre de Ishtar, diosa del Visirtán. Una vez se haga esto, la puerta se abrirá hacia dentro con parsimonia para cerrarse al poco.

8. ALCOBA DE KJINDAR

Cuando los personajes lleguen a este lugar, deberías leer este párrafo:

Entráis a lo que parece un gran salón comunal, hay montones de jergones y pieles repartidos por el suelo, llenos de suciedad y restos de comida. La estancia está caldeada y huele a mil demonios. Hacia el norte podéis ver un buen puñado de mesas toscas de madera y taburetes, así como un hogar con lumbre sobre la que se asienta un enorme caldero rebosante de líquido burbujear. Hay algo de humo en la cámara que os seca la garganta y os produce picor de ojos.

La cantidad de criaturas aquí presentes dependerá de lo que haya ocurrido a Kjindar y demás, aunque siempre se podrá encontrar aquí algunos goblins y puede que hombres hongo o de cera, a discreción del narrador.

Esta cámara, muy extensa (de hecho es de las más grandes del complejo), comprende la alcoba de Kjindar, así como las estancias donde residen los goblins. La habitación de Kjindar es simplemente un lecho de paja y un arcón, separado del resto por un biombo de madera. Los goblins se apretujan por el suelo, en jergones y pieles de animales. En el extremo norte, hay un anexo que hace las veces de cocina y comedor. Aquí puede encontrarse un gran horno y hogar, disponiendo de ventilación al exterior y salida de humos. Gran cantidad de cajas, sacos de vituallas, barriles de vino y agua y otros pertrechos están diseminados o apilados por doquier. También hay carne seca colgada de espetones, de dudosa procedencia, verduras y otros alimentos varios. El caldero contiene un guiso de pescado que, de forma sorprendente, resulta sabroso y nutritivo.



10. LABORATORIO

Llegáis a lo que sin duda es un laboratorio alquímico, propio de un mago de gran poder, pues está atiborrado de matraces, crisoles, morteros, embudos, vasos canopes, tarros, esencias y especias mil, todas ellas dentro de potes de fayenza decorada y acabado vítreo etiquetados en la lengua del Visirtán. También hay estantes con docenas de balsameras que debieran contener diversos ungüentos milagrosos o nefandos, y esencieros por centenares, de cristal soplado. También hay botes de pomadas, mixturas y medicamentos, mejunjes, venenos, linimentos y potingues, elixires y pociones, pócimas y remedios. Destaca la gran cantidad y variedad de ceras naturales, apiladas en placas de cuatro dedos y un par de palmos de largo.

Este es, obviamente, el laboratorio de Uztum, donde realiza buena parte de sus encantamientos y preparados. Hay, literalmente, miles de cosas aquí dispuestas, todas esperando en sus tarros, algunos etiquetados y otros, los más, no. Esta es una de las ocasiones que los jugadores aprovecharán para robar y probar alguna de las cosas aquí presentes. El narrador es libre de inventar y añadir lo que se le antoje, aunque recomendamos que al menos permita a los jugadores encontrar, con un 70% de posibilidades, un par de pociones de curación (2d8) y con un 40% una poción de curar enfermedad.

Además los aventureros podrán encontrar estos objetos. La cantidad de los mismos y el número de aplicaciones queda a expensas del narrador:

Bálsamo de calambuco o de Ishtar: es una sustancia amarillenta con propiedades cicatrizantes. Una vez aplicado sobre una herida, ésta deja de sangrar y comienza a sanar. Equivale a una poción de curación de 1d8. Además, si la herida abierta ha sido infectada o envenenada, el bálsamo de Ishtar elimina la infección y veneno, siempre que se aplique inmediatamente.

Ungüento de Uztum: es una especie de pasta densa, de olor desagradable. Cuando se aplica sobre el rostro, las facciones del individuo se deforman adoptando otros rasgos que pueden permitir al individuo pasar por persona diversa mientras duren los efectos del ungüento (1d4 horas).

Pomada de caolín: es un remedio del lejano Kang usado para aliviar los dolores musculares. También funciona con las quemaduras, gracias a sus poderes detersorios. Puede curar 1d8 puntos de daño producidos por fuego o quemaduras.

Potingue de Sheba (ícor seroso de renacuajo): este es un poderoso remedio, cuya receta original fue creada por Zenobia. Se trata del preparado que usaba otrora la princesa Sheba. Cuando se aplica este potingue sobre el

rostro o la piel, detiene el envejecimiento de la misma, retornando la tersura y juventud.

Linimento de valor de Steinkel: cuando se unta este linimento sobre el pecho de una persona, infunde a ésta un valor sobrehumano, ganando un +2 de bonificación a sus tiradas de ataque y daño durante 1d12 asaltos. Además, el individuo se mostrará inmune al miedo, ya sea natural o inducido por medios arcanos.

Mejunje brumoso de Usher: este preparado puede aplicarse sobre un objeto o superficie. Una vez dispuesto, comienza a emanar del mismo una bruma densa natural que es capaz de cubrir 200 metros cuadrados de superficie. Dentro de la bruma casi no se puede ver nada, como si se tratara de una niebla muy espesa. La bruma se disipará naturalmente al cabo de media hora.

Tópico de ver en la negrura de Nébulas: este tóxico, cuando se aplica en gotas sobre los ojos, permite al aventurero ver en la oscuridad con asombrosa nitidez, como si fuera a plena luz del día. También le permite recuperar la visión en caso de estar afectado por algún tipo de conjuro o efecto de ceguera.

Brebaje afrodisíaco de Karkemish: una vez bebamos este brebaje de color rosa, cualquier criatura de raza similar y sexo opuesto que se aproxime a menos de dos metros de nosotros caerá perdidamente enamorada si falla una tirada de salvación contra conjuros.

11. SALA DE CERA

En esta sala, adyacente al laboratorio y la cámara de Uztum, es donde el mago fabrica sus hombres de cera, fieles sirvientes y protectores. A la sazón, al norte de la estancia puede encontrarse un enorme caldero donde hervir la cera, emplazado sobre un hogar de piedra incrustado en el suelo. Hay también una gran campana de forja que recoge los humos conduciéndolos al exterior, a través de un tubo metálico que comunica con la campiña traspasando la roca. Cerca del perol gigantesco hay varias poleas y cadenas para volcar el caldero y verter su contenido sobre moldes de bronce con forma de ser humano. Los moldes muestran multitud de grabados rúnicos, conjuros arcanos necesarios para dotar de vida a los engendros de cera.

Podemos leer este párrafo a nuestros jugadores:

Una largo corredor se extiende ante vosotros, más allá se distingue una estancia amplia y bien iluminada. El calor es intenso aquí, así como el olor a cera derretida y otros aromas y fragancias desconocidas. Se escucha un burbujeo atronador y el sonido inconfundible del fuego al crepitar.

En la estancia hay siempre varios hombres de cera dispuestos a luchar contra cualquier intruso.

Horror Céreo (4)

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 2 (6 pg, 5 pg, 6 pg, 8 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 1d8

Salvación: G4

Moral: 6

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 250

Estos terribles engendros son constructos sencillos fabricados en cera y animados empleando el saber alquímico y la nigromancia. Básicamente son esqueletos sobre los que se vierte cera herventada imbuida de propiedades mágicas. Son sirvientes aplicados, fieles hasta el fin, que obedecen ordenes de Uztum y Kjindar. Aunque atacarán a cualquier intruso en el momento que lo vean.



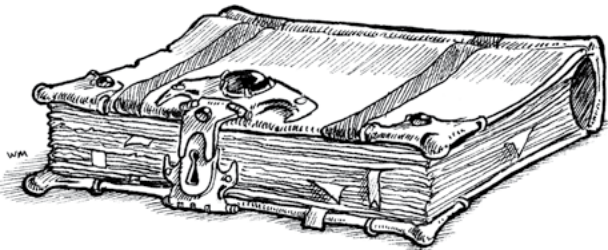
12. BIBLIOTECA

Esta es la biblioteca de Uztum, tan preciada para él como su laboratorio. Se trata de una habitación rectangular repleta de estantes y librerías ahítas de libros, pergaminos y papiros.

Estáis en una biblioteca, quizás una de las mejor surtidas y dotadas que hayáis visto hasta la fecha: hay, literalmente, centenares de tomos, rollos de papel, pergaminos y papiros, colocados en aparente orden en sus estanterías. Del techo pende un orbe que irradia una luz extraña amarillenta.

Hay varias cosas interesantes que encontrar aquí, comenzado por un libro de conjuros conteniendo los siguientes hechizos: detectar muertos vivientes (1er nivel), sirviente invisible (1er nivel), manos ardientes (1er nivel), cambio de aspecto (2º nivel) y flecha ácida de Nefertiri (2º nivel). Además de un Tomo de Leyendas, que es en propiedad un objeto mágico que nos permite aprender la historia de algunas de las leyendas más populares y conocidas en Valion. Basta pronunciar un nombre legendario y el libro se abrirá mágicamente por la página conteniendo dicha información. No todas las leyendas están presentes en el libro... Su uso y la información que puede proporcionar, queda a expensas del narrador, quien debería, llegado el caso, establecer una tirada porcentual para determinar si el libro recoge una leyenda o no.

El orbe es un objeto mágico, un orbe de luz continua. Aunque sólo brillará cuando se encuentre dentro de la biblioteca, apagándose una vez abandone la misma.



Nota: los nuevos hechizos presentes en el libro de conjuros obran en el manual de la caja verde, aunque también pueden encontrarse en el Códex de la Marca (www.codexdelamarca.com)

13. SALÓN DE UZTUM

Un gran salón ceremonial se extiende ante vosotros, a derecha e izquierda. La cámara tiene forma semicircular. Justo enfrente hay un gran trono dorado, sobre un pedestal pétreo teñido de negro. Detrás del mismo, ocultando la pared, podéis ver hermosos cortinajes de lienzos y faldones bordados con motivos ornamentales. Varios fanales de aceite cuelgan de las paredes estucadas, iluminando el salón tétricamente. Podéis también observar una gran mesa de mármol rosado en el mismo centro de la cámara, y sobre ella un buen montón de legajos, papeles y otros objetos.

Esta es la cámara principal de la cripta, el lugar desde donde Uztum controla su pequeño dominio de poder alejado de la civilización. Aquí trata con sus lacayos y con los piratas con los que comercia. Aunque, de un tiempo a esta parte, Kjindar se encarga de despachar con los filibusteros, que ni tan siquiera son invitados a acceder al interior de la cripta.

Es muy probable que los aventureros encuentren en este lugar a Uztum, acompañado por su guardia personal de esqueletos y horrores céreos. También resulta posible hallar aquí a algún micónido sirviente, que defenderá a Uztum en caso de que éste sea atacado (la presencia de los micónidos en el salón lo dejamos a criterio del narrador).

Tras los cortinajes, hay sendas puertas que comunican con el camarín de Uztum (sala 15) y la sala del tesoro falsa (sala 14). Ambas están cerradas con llave, las cuales obran en poder de Uztum, que posee las únicas copias de las mismas.

ESQUELETOS (6)

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 2 (7 pg, 6 pg, 4 pg, 7 pg, 6 pg, 6 pg)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Con arma

Salvación: G1

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 10

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por huesos roídos y restos de sus antiguas posesiones herrumbrosas. Normalmente son animados por conjuradores de nivel elevado con el fin de servirles a modo de esclavos o guardia personal (como en el caso de Uztum), o como guardianes de criptas y tesoros. Un esqueleto hace siempre lo que se le ordena. Reacciona ante órdenes sencillas y no puede razonar ni tomar la iniciativa. Al carecer de vida, no se ven afectados por conjuros de *dormir* o *hechizar monstruo*, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

Los esqueletos de Uztum eran en su día aventureros aquí llegados con el ánimo de destruir al mago, pero que sucumbieron en la lucha y ahora le sirven por toda la eternidad.



HORROR CÉREO (4)

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 2 (6 pg, 5 pg, 7 pg, 6 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 1d8

Salvación: G4

Moral: 6

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 250

UZTUM, EL MALDITO

Mago de nivel 6º (nigromante, muerto viviente)

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 6 (25 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 cimitarra (1d8), daga envenenada (1d4 más veneno) o conjuros

Daño: 1d8

Salvación: M6

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 700

Uztum puede combatir con habilidad con su cimitarra de excelente calidad, además de lanzar a voluntad el conjuro de proyectil mágico (hasta tres veces al día). Siempre porta consigo un manojo con tres llaves (la llave de su camarín, de la habitación falsa del tesoro y del arcón presente en la habitación verdadera del tesoro). Además lleva consigo un anillo de platino inscrito con su nombre que le proporciona un bonificador +1 a su armadura. También oculta entre sus ropajes una daga kriss envenenada (1d4 de daño + 1d4 daño adicional por veneno, incapacitante pero no mortal), que puede lanzar a distancia.

Hay que hacer notar que Uztum, en realidad, es un muerto viviente, así que no puede recibir daño crítico o resultar afectado por venenos o conjuros de sueño o similares.

El narrador puede dotar a Uztum de varios conjuros, aunque nosotros aconsejamos que sólo lance un par hechizos de proyectil mágico.



Tesoro:

La cimitarra de Uztum es un arma mágica +1, al igual que su daga, bellamente damasquinada con motivos del Visirtán. Además, Uztum porta un brazalete de oro valorado en 200 monedas de oro, más un anillo mágico de platino +1 de 1,000 monedas de oro. También es notable la máscara ceremonial que porta siempre consigo para ocultar sus facciones cadavéricas (no olviden que es un muerto viviente en realidad) fabricada en plata, con un valor de 1,500 monedas de oro. Además la máscara es mágica, y le permite adivinar el alineamiento de todo aquel a menos de 5 metros en derredor.

14. CÁMARA DEL TESORO FALSA

La habitación, aunque pequeña, rebosa de tesoros y joyas. Hay varios baúles de caudales abiertos, llenos de monedas refulgentes de platino, oro y electro. También pueden verse docenas de collares, ornamentos, gemas, sortijas, medallones, broches y pendientes, todo ello centelleando con el brillo inconfundible del oro y la plata. Pero lo que más llama vuestra atención es una enorme alfombra, bordada con esmero en seda y oro, que permanece enrollada y apoyada contra la pared.

En realidad, todo lo aquí contenido son alhajas de mentirijilla. Las monedas son de peltre, de escaso valor, doradas o pulidas para asemejar la plata y el oro. Las gemas son simplemente cristal tintado y las joyas nada más que bisutería, adornos confeccionados con materiales no preciosos.

Si los jugadores no sospecharan, el narrador debería dejarles coger todo lo que pudieran, y sólo cuando intentaran comprar objetos con las monedas adquiridas o tasar las joyas de vuelta en la ciudad, descubrirían el engaño. De todos modos, alguien puede intentar valorar el “tesoro”, tasarlo in situ, especialmente un enano, más ducho en todo lo relativo a las materias preciosas, o sospechar por el peso de los objetos, en particular aquellos de oro. De una forma u otra, hay aquí: 500 monedas de “platino”, 5,000 monedas de “oro”, unas 2500 de “electro”, 6,000 de “plata”, amén de todas las alhajas y gemas que tenga el narrador a bien disponer para sus atolondrados jugadores.

Aunque lo más peligroso de esta habitación del “tesoro” no es el engaño de las falsas monedas y demás, sino la alfombra, que los personajes tal vez tomen por la alfombra fabulosa voladora de las leyendas y que en realidad es un mimeto con malas pulgas y mucha hambre.

MIMETO (1)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 7-10 (24 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1

Daño: 3d4

Salvación: G 7-10

Moral: 8

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 750

Los mimetos son algunas de las criaturas más increíbles que se pueden encontrar en el mundo de la Marca. Se trata de seres capaces de adoptar la forma de los más diversos objetos, como por ejemplo: cofres, puertas, estatuas, letrinas, armarios, camas u otro mobiliario ordinario. El nuestro aquí representado ha tomado la forma de una alfombra. Los mimetos pueden alcanzar variadas dimensiones, pero casi nunca superarán los 3 metros de largo. Estas criaturas son inteligentes, hablan su propio idioma y pueden razonar al nivel de un ser humano, cuando no más. Atacan a la mínima oportunidad, con unos apéndices parecidos a tentáculos que segregan una sustancia pegajosa, o bien con sus enormes bocas dentadas.

15. CAMARÍN DE UZTUM

Os encontráis en un pequeño camarín, sin duda la alcoba personal de Uztum. Hay una cama con dosel y varios muebles accesorios, incluyendo una mesilla y un escritorio. También podéis ver un armario de madera oscura, todo iluminado por un orbe flotante que pende a poca distancia del techo. Éste ha sido pintado de negro, imitando un cielo nocturno estrellado, con los astros dispuestos tal cual aparecen en la madrugada.

La habitación desprende un desagradable olor dulzón a descomposición. La ropa de cama está sucia y deshecha en jirones, como si no hubiera sido cambiada en lustros. Hay trozos de piel reseca, momificada, por doquier, y costras de cuero cabelludo.

Efectivamente, esta es la habitación de Uztum, que usa para descansar y abstraerse de la espantosa realidad en la que “vive”. Bueno, en realidad Uztum no está vivo, pues hace tiempo que murió. Aun no dotado del suficiente conocimiento para convertirse en un liche poderoso, Uztum dominaba las artes nigrománticas lo bastante como para reanimar su maltrecho cuerpo moribundo y preservar parte de su consciencia. En el proceso perdió sus poderes mágicos, aunque, gracias a su bien dotada biblioteca y sus muchas anotaciones, pudo seguir elaborando sus preparados alquímicos, así como pergeñar horrores céreos y guarda esquelética.

Sin embargo, los años han ido debilitando su estado intermedio, entre la vida y la muerte, y ya casi no le quedan fuerzas para mantenerse con actividad. Con todo, aún recuerda su vida pasada y trata de enmascarar su terrible fisonomía con adornados y lujosos ropajes y máscaras ceremoniales de cera o plata.

En la cámara hay dos puertas secretas, una para acceder a la habitación del tesoro, la verdadera, y la otra para alcanzar un corredor de escape que comunica con la playa.

Sobre la mesa hay muchos contratos y albaranes. En los legajos se menciona en muchas ocasiones a los piratas de la Mano Encarnada, y una isla llamada Bonjo Tombo, donde parece estar ubicada la base de los filibusteros. Pareciera como si los bucaneros comerciaran con Uztum, proporcionándole víveres y pertrechos a cambio de dinero y preparados alquímicos, incluyendo veneno. En los últimos meses las transacciones han sido más cuantiosas, intercambiándose gran cantidad de material muy peligroso, como veneno de loto negro. Las autoridades de Reino Bosque estarían muy interesadas en este tipo de información, sin lugar a dudas. Puede que incluso los aventureros decidan investigar por su cuenta. Esto pudiera servir como enlace para la siguiente aventura en la línea, La Isla Misteriosa.

16. CÁMARA DEL TESORO VERDADERA

Aquí es donde Uztum guarda sus más preciadas pertenencias, incluyendo la alfombra voladora ya famosa. Esta es, obviamente, una cámara secreta, a la que sólo puede accederse a través del camarín de Uztum, vía un compartimento oculto.

Dentro los personajes encontrarán el siguiente tesoro:

Un baúl con cerradura (la llave está en posesión de Uztum) conteniendo seis bellas copas de cerámica mayólica con taraceado de oro y piedras semi preciosas (5 monedas de plata cada una), un par de bellas sandalias de zalea de carnero con hebilla de oro (10 monedas de oro), una cajita de plata damasquinada conteniendo un rapé aromatizado (10 monedas de plata), un cetro fabricado en electro pulido (varita de proyectiles mágicos con 10 cargas y un valor de unas 1,000 monedas de oro). También pueden encontrar los aventureros un morral mágico de Fistan (donde pueden guardar muchas cosas sin temor al peso o volumen). Dentro del morral, en una bolsita de cuero engrasado, hallarán unos pendientes de media luna de oro, un collar de cadena y un brazaletes también de oro, con el nombre engastado de Talibah (60 monedas de oro). Igualmente oculto en el morral, hay un juego de herramientas de ladrón de calidad superior. En una cajita ebúrnea hay un anillo de plata con una gran esmeralda engastada (600 monedas de oro), un collar

de hematites (180 monedas de oro). Y ya por último una gran bolsa de dinero conteniendo 25 monedas de platino, 1,275 monedas de oro y 3,127 monedas de cobre.

Evidentemente, la joya de la corona es la alfombra voladora, un artefacto mágico muy poderoso. Sus dimensiones son 2,5 metros de largo por 1,5 de ancho. Es capaz de transportar hasta 200 kilos y volar a una velocidad de 12 metros por asalto. Su valor ronda las 40,000 monedas de oro. Pero ojo, es un objeto inteligente, dotado de personalidad propia, con ego, y no se dejará vender fácilmente a no ser que sea puesta a disposición de un mago muy poderoso. Además, puede escapar de los aventureros a la mínima oportunidad. O tal vez éstos le caigan en gracia y decida acompañarles en sus correrías. Como siempre, el narrador tendrá la última palabra al respecto, y dependerá también de la capacidad de rolear los jugadores a sus personajes. ¿Quién decía que en las aventuras de la vieja escuela no se roleaba?

Por cierto, la alfombra se llama Olimar.

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Cuando los personajes acaben con Uztum y sus secuaces, podrán continuar con sus aventuras siguiendo diversos cursos de acción. Por ejemplo, una vez vuelvan al exterior, descubrirán que los piratas de la Mano Encarnada aún siguen allí, interesados por el destino de Uztum, con el que mantenían tratos. Si descubren que éste ha muerto, querrán informar a su patrón. Puede que los piratas ofrezcan a los aventureros unirse a su banda, pues no en balde éstos les salvaron el pellejo contra los locathah. También es posible que haya más piratas afuera, muchos de ellos, y que decidan apresar a los aventureros y trasladarlos a la isla de Bonjo Tombo; o intenten matarlos allí mismo. Factible es igualmente que no haya piratas ya en la playa, una vez retornen los aventureros y puedan volver tranquilos a Puerto Oeste, y una vez allí informen al gobernador sobre Uztum y sus tratos con los piratas. Siendo así, las autoridades podrían enviar a la isla de Bonjo Tombo a los aventureros para investigar. En fin, hay múltiples posibilidades y animamos a los narradores a explorar cada una de ellas, u otras que pudieran ingeniar, ya sea para unir esta aventura a la siguiente, La Isla Misteriosa, o continuar por otro camino y aventuras totalmente diferentes...



EXPANDIR LA AVENTURA

Es posible añadir salas accesorias al complejo de la cripta de Uztum, de hecho, como podrán comprobar en el mapa incluido en el módulo, el espacio libre dentro de la colina es considerable (y no por casualidad), lo que nos permitiría completar la aventura añadiendo nuevas cámaras o catacumbas. Incluso podríamos conectar la cripta con otro complejo anexo cercano, o una nueva red de cavernas inexploradas. También sería factible añadir un acceso al Inframundo, o un portal mágico que comunicara con cualquier otro lugar distante y misterioso (puede que el portal teletransportara a la isla de Bonjo Tombo a nuestros aventureros, sirviendo de enlace rápido entre ambos módulos). En fin, las posibilidades son infinitas, e invitamos a los narradores a que prueben y experimenten diversas opciones, con tal de ahormar la aventura a sus gustos y necesidades.

APÉNDICES

A continuación pueden encontrar las criaturas presentes en el módulo adaptadas a las dos ediciones más significativas del juego de fantasía por antonomasia, es decir: la 3.5 edición, incluyendo los juegos derivados de la misma gracias a la licencia OGL (Pathfinder, por ejemplo) y la última edición, la quinta.

QUINTA EDICIÓN

ANGUILA ELÉCTRICA (QUINTA EDICIÓN)

Animal pequeño, neutral

Clase de armadura: 7 (natural)

Puntos de golpe: 13 (2d8)

Velocidad: 10 pies

FUE 10 (-0)

DES 14 (+2)

CON 10 (+0)

INT 6 (-2)

SAB 10 (+0)

CAR 5 (-3)

Invulnerabilidad a electricidad

Sentidos: percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 60 pies

Valor de desafío: 2 (200 px)

Electricidad: la anguila es capaz de generar descargas eléctricas capaces de aturdir a sus víctimas. Un impacto crítico requerirá una tirada de salvación para no quedar aturdido durante 1d4 asaltos.

Acciones

Mordisco: ataque melé, +3 para golpear. **Daño:** 1 (1d6+1). **Golpetazo:** ataque melé +3. **Daño:** 1d6 + 1d6 electricidad.

ESQUELETO (QUINTA EDICIÓN)

Muerto viviente mediano, legal caótico

Clase de armadura: 13 (viejas armaduras)

Puntos de golpe: 13 (2d8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE 10 (-0)

DES 14 (+2)

CON 15 (+2)

INT 6 (-2)

SAB 10 (+0)

CAR 5 (-3)

Vulnerabilidad al daño de tipo aplastante

Invulnerabilidad a venenos, cansancio y envenenamiento

Sentidos: percepción pasiva 9, visión en la oscuridad 60 pies

Lenguaje: algunas de estas criaturas son lo suficientemente inteligentes para entender el lenguaje que hablan en vida, pero no son capaces de articular palabra.

Valor de desafío: 1/4 (50 px)

Acciones

Cimitarras o lanzas, ataque en melé: +4 para golpear.

Daño: 5 (1d6+2)

HONGO VIOLÁCEO (QUINTA EDICIÓN)

Planta pequeña, neutral

Clase de armadura: 7 (armadura natural)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 10 pies

FUE 8 (-1)

DES 10 (+0)

CON 10 (+0)

INT 5 (-3)

SAB 8 (-1)

CAR 5 (-3)

Sentidos: percepción pasiva 11

Valor de desafío: 2 (200 px)

Esporas: cuando un hongo violáceo recibe daño, suelta una nube de esporas que alertará a sus compañeros próximos.

Debilidad al sol: si se expone a la luz del sol, la criatura sufrirá desventaja en sus tiradas de ataque y tiradas de salvación.

Acciones

Golpetazo tentáculo, ataque melé: +1 para golpear.

Daño: 1 (1d4+1), daño aplastante más veneno de podredumbre.

Veneno de podredumbre: una criatura golpeada por el tentáculo venenoso del hongo violáceo debe tener éxito en una tirada de salvación o la carne alrededor del punto de contacto comenzará a pudrirse inmediatamente, causando 1d4 de daño a la fuerza (FUE) y 1d4 de daño a la constitución (CON), hasta que la herida sea sanada.

KJINDAR, KENKU (QUINTA EDICIÓN)

Humanoide mediano, caótico neutral

Clase de armadura: 13
Puntos de golpe: 13 (3d8)
Velocidad: 10 pies
FUE 10 (+0)
DES 16 (+3)
CON 10 (+0)
INT 11 (+0)
SAB 10 (+0)
CAR 10 (+0)

Habilidades: engañar +4, sigilo +5, percepción +2.
Sentidos: percepción pasiva 12
Lenguaje: común
Valor de desafío: ¼ (200 px)

Emboscador: los kenku obtienen ventaja en sus ataques cuando sorprenden a sus víctimas.

Imitar sonidos: estas criaturas son capaces de imitar casi perfectamente cualquier sonido que escuchen, incluyendo voces. Cualquiera que escuche este sonido podrá discernir que es una imitación si tiene éxito en una tirada sabiduría (SAB) CD 14.

Acciones

Cimitarra, ataque en melé: +5 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 1d8+1, daño cortante.

LOCATHAH (QUINTA EDICIÓN)

Humanoide mediano, caótico neutral

Clase de armadura: 13 (armadura natural y escudo)
Puntos de golpe: 18 (4d8)
Velocidad: 10 pies (20 pies nadando)
FUE 13 (+1)
DES 10 (+0)
CON 11 (+0)
INT 11 (+0)
SAB 10 (+0)
CAR 8 (-1)

Habilidades: percepción +4.
Sentidos: percepción pasiva 14, visión en la oscuridad 60 pies
Lenguaje: locathah
Valor de desafío: ¼ (50 px)

Anfibio: estas criaturas pueden respirar aire y agua.

Resbaladizo: la piel de estos bichos está cubierta por babaza y es muy resbaladiza, así que cuentan con ventaja en las tiradas de habilidad para desembarazarse de una presa.

Sensibilidad a la luz: cuando combatan a plena luz del día, los locathah sufrirán desventaja en sus tiradas de ataque.

Acciones:

Lanza o tridente: ataque en melé o a distancia: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 1d4+1, daño cortante.

HORROR CÉREO (QUINTA EDICIÓN)

Humanoide mediano, caótico legal

Clase de armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 15 (3d8)
Velocidad: 30 pies
FUE 13 (+1)
DES 10 (+0)
CON 11 (+0)
INT 11 (+0)
SAB 10 (+0)
CAR 8 (-1)

Sentidos: percepción pasiva 11, visión en la oscuridad 60 pies
Lenguaje: entienden el común o el lenguaje de su creador.
Valor de desafío: ¼ (60 px)

Resbaladizo: la piel de estos engendros es cerosa, así que cuenta con ventaja en las tiradas de habilidad para desembarazarse de una presa.

Sensibilidad a la luz: cuando combatan a plena luz del día, los engendros céreos sufrirán desventaja en sus tiradas de ataque.

Acciones

Golpetazo, ataque en melé: +4 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 1d6+1, daño cortante.

MICÓNIDO (QUINTA EDICIÓN)

Planta pequeña, legal neutral

Clase de armadura: 7 (armadura natural)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 10 pies

FUE 8 (-1)

DES 10 (+0)

CON 10 (+0)

INT 8 (-1)

SAB 11 (+0)

CAR 5 (-3)

Sentidos: percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 60 pies

Lenguaje: algunas de estas criaturas son lo suficientemente inteligentes para entender el común.

Valor de desafío: 0 (10 px)

Esporas: cuando un micónido recibe daño, suelta una nube de esporas que alertará a sus compañeros próximos.

Debilidad al sol: si se expone a la luz del sol, la criatura sufrirá desventaja en sus tiradas de ataque y tiradas de salvación.

Acciones

Golpetazo, ataque en melé: +1 para golpear. **Daño:** 1 (1d4+1), daño aplastante.

MIMETO (QUINTA EDICIÓN)

Monstruosidad mediana, neutral

Clase de armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 24 (5d8)

Velocidad: 15 pies

FUE 17 (+3)

DES 12 (+1)

CON 15 (+2)

INT 5 (-3)

SAB 13 (+1)

CAR 8 (-1)

Habilidades: sigilo +5

Inmunidad al daño por ácido

Sentidos: percepción pasiva 11, visión en la oscuridad 60 pies

Lenguaje: algunas de estas criaturas son lo suficientemente inteligentes para entender el común.

Valor de desafío: 2 (450 px)

Adhesivo: los mimetos tienen propiedades adhesivas. Cualquiera criatura que entre en contacto queda adherida y sólo podrá desembarazarse del mismo con una tirada de escapismo CD 13. Tiradas de habilidad para zafarse de la presa adhesiva del mimeto se harán en desventaja.

Cambiaformas: estas criaturas pueden cambiar su forma a voluntad.

Falsa apariencia: cuando el mimeto esté imitando un objeto y se mantenga quieto será indistinguible de un objeto similar.

Atrapador: el mimeto obtendrá ventaja en cualquier tirada que realice sobre una criatura que mantenga atrapada.

Acciones

Pseudópodo, ataque en melé o a distancia: +5 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 7 (1d8+3), daño aplastante.

Mordisco, ataque en melé: +5 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 7 (1d8+3) + 1d8 de daño adicional por ácido.

SAPO ENORME (QUINTA EDICIÓN)

Bestia grande, neutral

Clase de armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (6d10)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE 15 (+2)

DES 13 (+1)

CON 13 (+1)

INT 2 (-4)

SAB 10 (+0)

CAR 3 (-4)

Sentidos: percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 30 metros.

Valor de desafío: 1 (200 px)

Anfibio: estas criaturas pueden respirar aire y agua.

Salto: este sapo puede saltar un máximo de 20 pies de largo a una altura de casi 10 pies.

Acciones

Mordisco, ataque en melé: +4. **Daño:** 7 (1d10+2) más 5 (1d10) de daño adicional por veneno.

Engullir: el sapo puede intentar engullir a una víctima mediana o pequeña. Si tiene éxito crítico en un ataque puede intentar tragar a su presa entera, la cual recibirá 10 (3d6) puntos de daño adicional por ácido.

PIRATAS (QUINTA EDICIÓN)

Humanoide mediano, caótico malvado

Clase de armadura: 12 (armadura cuero)

Puntos de golpe: 11 (2d8+2)

Velocidad: 30 pies

FUE 11 (+0)

DES 12 (+1)

CON 12 (+1)

INT 10 (+0)

SAB 10 (+0)

CAR 10 (+0)

Sentidos: percepción pasiva 10

Valor de desafío: 1/8 (25 px)

Acciones

Cimitarra, ataque en melé: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 4 (1d6+1), daño cortante.

UZTUM (QUINTA EDICIÓN)

Humano varón no muerto, calígrafo y escriba. Mago de nivel 6º; caótico malvado.

Clase de armadura: 12 = 10 + 2 [destreza]

Puntos de vida: 25

Velocidad: 30 pies

FUE 8 (-1)

DES 14 (+2)

CON 11 (+0)

INT 19 (+4)

SAB 16 (+3)

CAR 12 (+1)

Competencia bonus: +3

Modificador iniciativa: +2 +2 [DES]

Ataque melé: +2 +3 [competencia] -1 [FUE]

Ataque a distancia: +5 +3 [competencia] +2 [DES]

Salvación de Fuerza: -1 -1 [FUE]

Salvación de Destreza: +2 +2 [DES]

Salvación de Constitución: +0

Salvación de Inteligencia: +7 +3 [competencia] +4 [INT]

Salvación de Sabiduría: +6 +3 [competencia] +3 [SAB]

Salvación de Carisma: +1 +1 [CAR]

Percepción (pasiva): 13 (18 con ventaja)

Lenguajes: Común, visirtaní, trasgo y élfico

Ataque sin armas [+2 para golpear]

Armas: cimitarra (1d8), daga (14d más veneno).

Conjuros de mago

Conjuros de nivel 1: 4/día

Conjuros nivel 2: 3/día

Conjuros nivel 3: 3/día

Habilidad	Característica clave	Modificador	Modificador habilidad
Acrobacias	Des	2 =	+2
Conocimiento arcano	Int	4 =	+4
Historia	Int	4 =	+4
Intimidación	Car	1 =	+1
Investigación	Int	4 =	+4
Medicina	Sab	3 =	+3
Naturaleza	Int	4 =	+4
Percepción	Sab	3 =	+3
Persuasión	Car	1 =	+1
Religión	Int	4 =	+4
Sigilo	Des	2 =	+2
Supervivencia	Sab	3 =	+3

3.5 / OGL

ANGUILA ELÉCTRICA (3.5 / OGL)

VD 2

PX 600

Neutral, animal pequeño

CA 15, **toque** 13, **desprevenido** 13 (+2 DES, +2 natural, +1 tamaño)

PG 17 (2d8+8)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +0

Resiste electricidad 10

Velocidad 5 pies, nadar 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +3 (1d6+1), **coletazo toque** -2 (1d6 electricidad)

Fue 13, Des 14, Con 19, Int 1, Sab 10, Car 6

Ataque base +1, **BMC** +1, **DMC** 13 (no puede ser derribado)

Dotes: iniciativa mejorada

Habilidades: escapismo +10, nadar +9, percepción +4, sigilo +10.

Modificador racial: +8 escapismo

Electricidad: una anguila eléctrica puede producir una poderosa descarga si tiene éxito en un ataque de toque. Tratándose de un golpe crítico, la víctima debe llevar cabo una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 para no quedar aturdida 1d4 asaltos.

ESQUELETO (3.5 / OGL)

VD 1/3

PX 135

Neutral malvado, muerto viviente mediano

Inic +6. **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies (18 metros); Percepción 0

CA 16, **toque** 12, **desprevenido** 14 (+2 armadura, +2 Des, +2 natural)

PG 4 (1d8)

Fort +0, **Ref** +2, **Vol** +2

RD 5/contundente, Inmune al frío, rasgos de muerto viviente.

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: cimitarra +0 (1d6)

Fue 15, Des 14, Con 0, Int 1, Sab 10, Car 10

Ataque base +0, **BMC** +2, **DMC** 14

Dotes: iniciativa mejorada

HONGO VIOLÁCEO (3.5 / OGL)

VD 3

PX 200

Neutral, planta mediana

Inic -1. **Sentidos:** visión en la penumbra; Percepción 0

CA 15, **toque** 9, **desprevenido** 15 (-1 Des, +6 natural)

PG 25 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +0, **Vol** +1

Inmune: rasgos de planta.

Velocidad 10 pies (3 metros)

Cuerpo a cuerpo: 4 tentáculos (1d4+1 más podredumbre)

Fue 12, Des 8, Con 16, Int -, Sab 10, Car 9

Ataque base +3, **BMC** +4, **DMC** 13

Veneno de podredumbre: una criatura golpeada por el tentáculo venenoso del hongo violáceo debe tener éxito en una tirada de salvación Fort CD 14 o la carne alrededor del punto de contacto comenzará a pudrirse inmediatamente, causando 1d4 de daño a la fuerza (FUE) y 1d4 de daño a la constitución (CON), hasta que la herida sea sanada. La CD de la salvación se basa en la constitución.

KJINDAR, KENKU O TENGU (3.5 / OGL)

VD 1/2

PX 200

Legal malvado, humanoide mediano

Inic +3. **Sentidos:** visión en la penumbra; Percepción +8

CA 15, **toque** 13, **desprevenido** 12 (+2 armadura, +3 Des)

PG 9 (1d8+1)

Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +2

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: cimitarra +1 (1d6+1)

Fue 12, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 9

Ataque base +1, **BMC** +2, **DMC** 14

Dotes: sutileza con armas

Habilidades: acrobacias +7, engañar +3, percepción +8, saber local +8, sigilo +9, tasación +4, trepar +4.

Idiomas: común, goblin, mediano, tengu.

Imitar sonidos: estas criaturas son capaces de imitar casi perfectamente cualquier sonido que escuchen, incluyendo voces. Cualquiera que escuche este sonido podrá discernir que es una imitación si tiene éxito en una tirada sabiduría (SAB) CD 14.

LOCATHAN (3.5/OGL)

VD 2

PX 600

Legal malvado, humanoide monstruoso

Inic +1. **Sentidos:** sentido ciego 30 pies (9 metros); visión en la oscuridad 60 pies (18 metros), Percepción +6

CA 16, **toque** 11, **desprevenido** 15 (+1 DES, +5 natural)
PG 15 (2d10+4)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +4

Debilidades: luz del día

Velocidad 30 pies (9 metros), nadar 60 pies (18 metros)

Cuerpo a cuerpo: tridente o lanza +4 (1d8+3), coletazo **toque** -2 (1d6 electricidad)

Fue 13, Des 14, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 9

Ataque base +2, **BMC** +4, **DMC** 15

Dotes: gran fortaleza

Habilidades: escapismo +2, nadar +15, percepción +6, sigilo +8, supervivencia +6, trato con animales +2

HORROR CÉREO (3.5/OGL)

VD 1

PX 100

Legal malvado, humanoide monstruoso

Inic +1. **Sentidos:** sentido ciego 30 pies (9 metros); visión en la oscuridad 60 pies (18 metros), Percepción +6

CA 14, **toque** 15, **desprevenido** 13 (+2 DES, +2 natural)
PG 15 (2d10+4)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +4

Inmunidad: electricidad

Debilidades: fuego y sensibilidad a la luz del día

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +4 (1d6+1)

Fue 13, Des 12, Con 14, Int -, Sab 10, Car 9

Ataque base +2, **BMC** +4, **DMC** 15

Dotes: gran fortaleza

Habilidades: escapismo +2, percepción +6, sigilo +8

MICÓNIDO (3.5/OGL)

VD 1

PX 100

Legal neutral, humanoide monstruoso

Inic +1. **Sentidos:** sentido ciego 30 pies (9 metros); visión en la oscuridad 60 pies (18 metros), Percepción +6

CA 16, **toque** 11, **desprevenido** 15 (+1 DES, +5 natural)
PG 7 (2d6)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +4

Debilidades: sensibilidad a la luz del día

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +4 (1d6+1)

Fue 13, Des 10, Con 14, Int -, Sab 10, Car 9

Ataque base +2, **BMC** +4, **DMC** 15

Habilidades: percepción +6, sigilo +8

Esporas: cuando un micónido recibe daño, suelta una nube de esporas que alertará a sus compañeros próximos.

MIMETO (3.5/OGL)

VD 4

PX 1200

Neutral, aberración mediana

Inic +5. **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies (18 metros), Percepción +14

CA 16, **toque** 11, **desprevenido** 15 (+1 DES, +5 natural)
PG 40 (7d8+15)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +6

Inmunidad: ácido

Velocidad 10 pies (3 metros)

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +6 (1d8+6 más adhesivo)
Fue 19, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 13, Car 10

Ataque base +5, **BMC** +9, **DMC** 20

Dotes: iniciativa mejorada, reflejos rápidos, soltura con un arma (golpetazo), soltura con una habilidad (percepción)

Habilidades: disfrazarse +10 (+30 imitar objetos), percepción +14, sigilo +8, saber dungeons +10, trepar +14

Idioma: común

Adhesivo: un mimeto exuda una espesa capa de babaza que actúa como adhesivo. Si golpea a alguien con éxito, éste quedará atrapado. Toda arma que golpee al mimeto quedará pegada al mismo a no ser que se tenga éxito en una tirada de Reflejos CD 17. Se necesita tener éxito en una tirada de Fuerza CD 17 para separar un arma del cuerpo pegajoso de la criatura.

RANA GIGANTE (3.5/OGL)

VD 1

PX 400

Neutral, animal mediano

Inic +2. **Sentidos:** visión en la penumbra

CA 12, **toque** 11, **desprevenido** 11 (+1 DES, +1 natural)
PG 15 (2d8+6)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** -1

Velocidad 30 pies (salto), nadar 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo. **Mordisco** +3 (1d6+2 más veneno 1d6), **lengua toque** -3 (agarrón)

Ataques especiales: engullir (1d4 de daño contundente, CA 10, 1 pg)

Fue 15, Des 13, Con 16, Int 1, Sab 8, Car 6

Ataque base +1, **BMC** +3, **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes: reflejos rápidos

Habilidades: acrobacias +9 (+13 saltar), nadar +10, percepción +3, sigilo +5.

UZTUM (3.5/OGL)

Humano varón, nigromante nivel 6º; caótico malvado

Fuerza	3	(-4)
Destreza	8	(-1)
Constitución	5	(-3)
Inteligencia	24	(+7)
Sabiduría	19	(+4)
Carisma	14	(+2)

Total puntos de golpe: 25

Venerable

Velocidad: 30 pies

CA: 9 = 10 -1 [DES], **toque** 9

Desprevenido: 9

Modificador iniciativa:	+ 3	= -1 [DES] + 4 [iniciativa mejorada]
Fort:	-1	= 2 [base] -3 [CON]
Ref:	+ 1	= 2 [base] -1 [DES]
Vol:	+ 9	= 5 [base] + 4 [SAB]
Ataque (melé):	-1	= 3 [base] -4 [FUE]
Ataque (distancia):	+ 2	= 3 [base] -1 [DES]

Daga [1d4, critico 19-20/x2, más veneno]

Cimitarra [1d8, critico 19-20/x2]

Dotes

Iniciativa mejorada +4

Maestría en conjuros x2 No requiere libro de conjuros

Fabricar poción

Fabricar objeto maravilloso

Inscribir pergamino

Habilidades	Característica	Modificador de habilidad	Modificador	Rangos	Modificadores misceláneos
Artesanía 1	Int	16 =	+7	+ 6	+ 3 [mod. clase]
Artesanía 2	Int	7 =	+7		
Artesanía 3	Int	7 =	+7		
Curar	Sab	4 =	+4		
Intimidar	Car	2 =	+2		
Conocimiento (arcano)	Int	16 =	+7	+ 6	+ 3 [mod. clase]
Conocimiento (ingeniería)	Int	13 =	+7	+ 3	+ 3 [mod. clase]
Conocimiento (geografía)	Int	12 =	+7	+ 2	+ 3 [mod. clase]
Conocimiento (historia)	Int	16 =	+7	+ 6	+ 3 [mod. clase]
Conocimiento (local)	Int	12 =	+7	+ 2	+ 3 [mod. clase]
Conocimiento (naturaleza)	Int	16 =	+7	+ 6	+ 3 [mod. clase]
Conocimiento (religión)	Int	16 =	+7	+ 6	+ 3 [mod. clase]
Conocimiento de conjuros	Int	16 =	7	6	+ 3 [mod. clase]
Percepción	Sab	4 =	+4		
Supervivencia	Sab	4 =	+4		
Usar objeto mágico	Car	5 =	+2	+ 3	

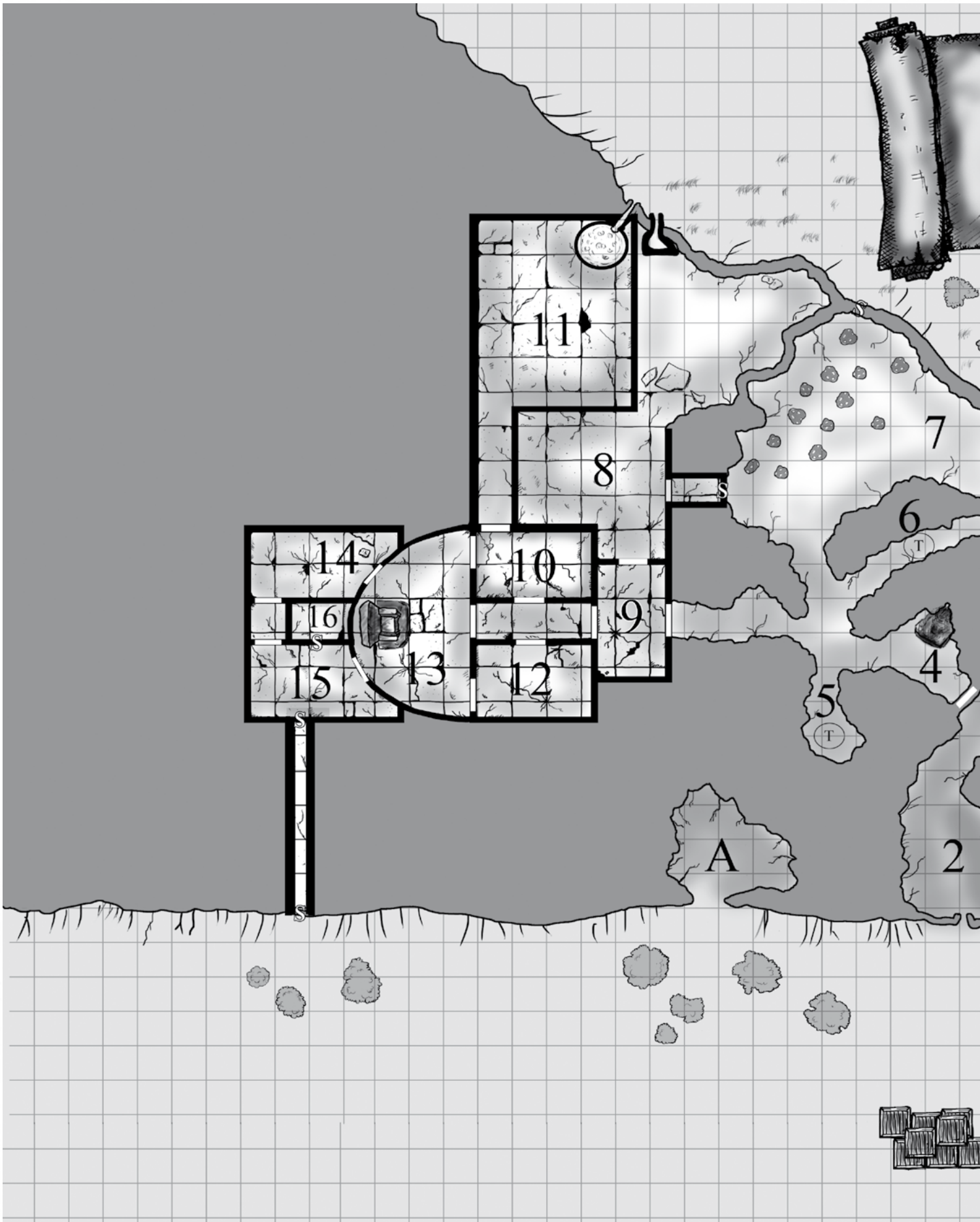
Lenguajes: Común, visirtaní, trasgo, élfico

Conjuros nivel 0: 5 (4 + 1) ilimitados

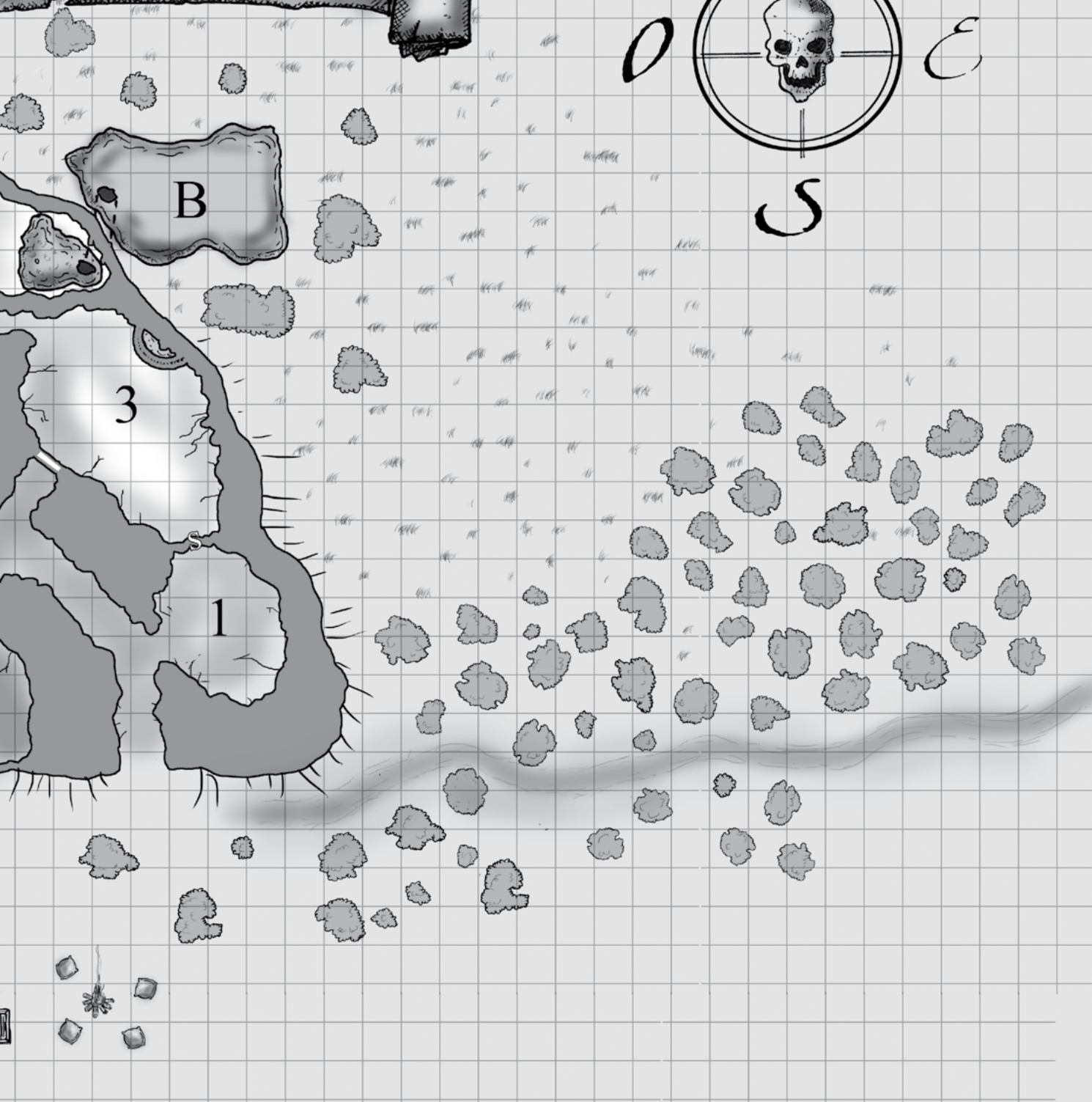
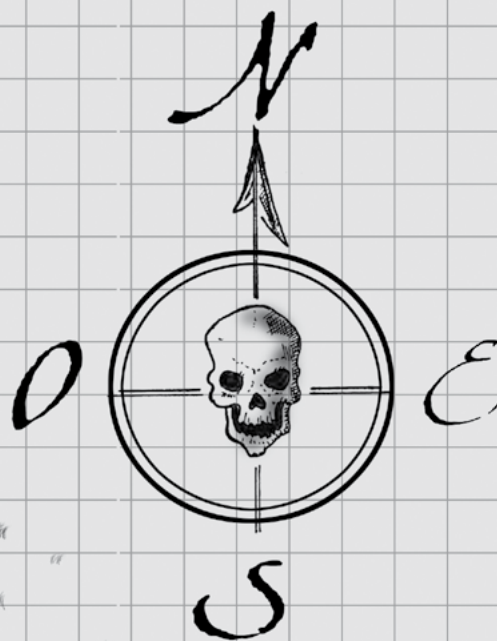
Conjuros nivel 1: 6 (3 + 2 + 1) al día

Conjuros nivel 2: 6 (3 + 2 + 1) al día

Conjuros nivel 3: 5 (2 + 2 + 1) al día



La Cripta nefanda
de
Uztum el Maldito



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

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

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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



LA CRIPTA NEFANDA DE UZTUM EL MALDITO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 3

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

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.

