

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LA CORONA DEL NIGROMANTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 6



Hace cinco siglos, en los desolados páramos al sur de Kuruz, tuvo lugar una sangrienta batalla entre los hombres libres de más allá de las Marcas y las hordas de no-muertos, comandadas por el siervo de Orcus, príncipe demoníaco, Kjermer.



LA CORONA DEL NIGROMANTE



CRÉDITOS

Autor: Miguel Rodríguez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Pablo Rojo.

Maquetación: Jaime Torres Fernández.

Ilustración de portada: Dean Spencer, used with permission.

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

Cartografía: Tim Harlim, used with permission.

Depósito Legal: MU 294-2025

Dedicatoria del autor: Me gustaría agradecer a mi grupo de juego, Carlos, Jorge, Irene e Iñigo sus opiniones mientras probábamos esta aventura. A mis hijas y a Pilar, mi pareja, por su paciencia.



INTRODUCCIÓN

Hace cinco siglos, en los desolados páramos al sur de Kuruz, tuvo lugar una sangrienta batalla entre los hombres libres de más allá de las Marcas y las hordas de no-muertos, comandadas por el siervo de Orcus, príncipe demoníaco, Kjermer “el Poseído”. La horda no-muerta avanzó imparable desde las montañas del norte engrosando sus filas con todos aquellos que no se sometían al poder del Señor Oscuro. Al ver la amenaza que se avecinaba, los reyes de Valion, los elfos y los bárbaros de las tierras más allá de Eltauro firmaron un tratado de no agresión y colaboración. Lograron reunir un ejército compuesto por caballeros, bárbaros, enanos y arqueros elfos, que aguardó a las tropas invasoras al pie de las colinas, frente a la antigua fortaleza de Sargón. La batalla fue dura y se prolongaba demasiado, para desesperación de humanos y elfos, ya que estos veían cómo menguaban sus filas mientras las de los no-muertos aumentaban. Además, los no-muertos no daban tregua, pues no necesitaban descansar ni reponer fuerzas, y así acosaban incansablemente a sus enemigos. Durante días, la sangre de los vivos bañó la tierra.

Los supervivientes lograron refugiarse en la fortaleza mientras el ejército invasor iniciaba un asedio que duró meses. Siguiendo las indicaciones de un augur de Valion, los enanos que habitaban en las montañas cavaron en las entrañas de la tierra hasta encontrar un mineral extraño, con el cual forjaron un martillo que fue imbuido con hechizos. Sin embargo, el martillo no mostró señales de estar completado, por lo que fue desechado, para angustia de los sobrevivientes. Todos veían acercarse el final de la batalla, y la humanidad tenía todas las de perder. Una noche, cuando el ejército no muerto se aproximaba a las murallas exteriores, un joven escudero, Marcel Sargón, el único hijo vivo del señor de la fortaleza, salió al galope acompañado por el augur. Vestía la armadura ancestral de la familia Sargón y portaba el martillo desechado. Al acercarse a los no-muertos, el martillo comenzó a relucir como si la luz del sol iluminase el cielo, despejando el camino de los asaltantes hasta llegar al cerro donde el nigromante comandaba su ejército. El encuentro entre los dos adalides fue brutal; los golpes resonaban por todo el campo de batalla. El báculo del mago, forjado en los fuegos mágicos de los Nueve Infernos, soltaba gotas de ácido que quemaban la armadura del caballero, y el martillo emitía un relámpago luminoso cada vez que impactaba en el nigromante. En un momento de la batalla, el augur se elevó sobre su caballo y se convirtió en un haz de luz que fue absorbido por el martillo. El siguiente golpe impactó con tal fuerza en el nigromante que la corona de llamas azules que cubría su cabeza se desprendió, dejando al mago desprotegido. Un segundo golpe lo arrojó al suelo, desarmado, y un tercer golpe acabó con su vida. Privado de la fuerza que lo impulsaba, el ejército de no-muertos fue destruido poco a poco, mientras que los sacerdotes oscuros y nigromantes que habían seguido a Kjermer huyeron, dejando que los muertos protegieran su fuga.

El cuerpo del siervo oscuro fue depositado en un ataúd especial, protegido con poderosos conjuros para evitar que nadie pudiera localizarlo y abrirlo. Con su cabeza hicieron lo mismo. El cuerpo fue llevado a un remoto paraje, custodiado por todo tipo de monstruos. La cabeza fue enterrada en una cueva guardada por un nido de hormigas gigantes, justo en la cámara donde residía la reina, tras una puerta de metal plagada de protecciones mágicas para que las hormigas no pudieran forzarla.

Las reliquias del Dios de la Muerte fueron escondidas de la humanidad por separado, bajo la custodia de la recién creada Orden de Caballeros de Sargón, en honor al joven escudero que murió días después del enfrentamiento a causa de las heridas recibidas en el combate. Se erigieron tres fortalezas principales: Rocanegra en

el continente, cerca de las Frondas de Poniente (muy al norte de Salmanasar); la Fortaleza del Amanecer, en algún lugar de las estribaciones meridionales de los Picos del Trasgo, donde fue enterrado el cuerpo del caballero junto con el martillo, que quedó inerte a su lado cuando murió; y la Fortaleza Resplandeciente en el sur, más allá de las Llanuras de los Centauros, cerca de las Colinas Rojas.

Con los años, los caballeros ganaron fama e influencia en los reinos humanos, mientras el culto a Orcus florecía en la sombra, esperando recuperar los objetos que les permitirían cumplir su pacto con el Señor de los no-muertos.

La fortaleza de Timecius Rocanegra es la custodia de la Corona del nigromante. Cada año, el duque Timecius debe realizar un ritual para renovar las protecciones que rodean la reliquia.

Sin embargo, el Culto de la Calavera no ha estado ocioso; además de contribuir al declive de los caballeros, ha recuperado los restos de su maestro y descubierto las fortalezas que custodian las reliquias. Ahora tienen la vista puesta en la fortaleza Rocanegra, pues es la más conocida. El Solsticio de Silas se aproxima, y el Lord Defensor no está en condiciones de renovar los conjuros protectores debido a su delicada salud. Alguno de sus hijos debe encargarse, pero estos se encuentran en Asorestán, pueblo cercano a Salmanasar, en el templo de Valion de la ciudad. Los miembros del culto intentarán secuestrarlos para impedir que el ritual se lleve a cabo, debilitando las protecciones que rodean la reliquia y permitiéndoles recuperar la corona.

Queda menos de un mes para que el astro sangrante recorra el cielo nocturno e inicie el nuevo año. Ese día, el custodio deberá renovar el hechizo que protege la corona.

ASALTO EN ASORESTÁN FORTALEZA DE ASORESTÁN

Gobernante: Lord Causari, Guerrero de nivel 10, alineamiento Legal.
Guarnición: Cincuenta hombres.

La fortaleza de Asorestán es un puesto avanzado de Salmanasar en el río Oplontis. Su misión principal es proteger las granjas y los pequeños asentamientos de la región de los monstruos provenientes de las frondas, así como de los piratas del sur.

El castillo se alza sobre una franja de tierra rodeada por el río. Un pequeño puerto permite el atraque de barcos que llegan río arriba desde Salmanasar.

Los aventureros acaban de llegar a Asorestán escoltando una carga en un bajel que partió de Salmanasar hace unos días. Debido al Festival de Valion, que se celebra este mes, mercaderes de todo el continente se han congregado en la fortaleza para vender sus productos, por lo que los Aj se han visto obligados a hospedarse en La Sirena Alegre, una posada local fuera de la fortaleza. La posada está llena de comerciantes que no han logrado encontrar hospedaje intramuros.

Es casi mediados de Eburum, conocido también como la Fiesta de Valion, el último mes del año. Temporada de nieve y frío intenso; y falta muy poco para el fin de año. Este es el Equinoccio de Silas, el mes en el que el astro sangrante recorre el cielo. Un gran mercado se ha instalado en una explanada fuera de las murallas, con numerosos puestos de mercancías y espectáculos callejeros, a pesar del frío y la nieve. Ya es tarde cuando termináis de visitar el mercado. El atardecer avanza y la oscuridad envuelve el camino hasta la posada cuando escucháis ruidos y voces procedentes de los muelles. Los sonidos de espadas entrechocando y los gritos que se lanzan ambos bandos llenan el aire. Dos jóvenes, de no más de quince años, se defienden de seis maleantes. Los dos jóvenes portan dagas y visten la indumentaria típica de los acólitos de Valion, residentes en la Casa del Amanecer.



Si los Aj tardan en investigar o no acuden a hacerlo, lee lo siguiente:

Un joven de unos quince años corre desbocado desde el muelle, como si el mismísimo Orcus le persiguiera. En su desesperada carrera, choca con vosotros sin percatarse de vuestra presencia. El joven, consternado, señala hacia el muelle y balbucea algo incomprensible...

Apenas pasan unos segundos cuando un grupo de hombres, con aspecto de estibadores, emerge de la oscuridad, portando a otro joven herido. Todos ellos llevan espadas largas. El que parece ser su líder se adelanta, alzando la espada, y os dice: «Ese joven es nuestro. Por vuestro bien, os aconsejo que sigáis vuestro camino sin mirar atrás y que no escuchéis lo que suceda de ahora en adelante». Los demás maleantes alzan sus espadas amenazadoramente.

El joven acólito es un Escudero Defensor, miembro de la Orden de Caballeros de Sargón, estrechamente vinculada a la Casa del Amanecer. Como miembro de la orden, desconfiará de los magos. Si hay un clérigo de Valion en el grupo buscará su protección, de lo contrario, se esconderá tras el guerrero que le parezca más fuerte y observará el desenlace del enfrentamiento. El encuentro con los miembros del Culto de la Calavera Negra queda a discreción del Narrador y puede incluir acólitos junto a los mercenarios, siempre bajo el mando de un capitán.

Los jóvenes quedan malheridos tras el combate; uno de ellos, Haskill, está inconsciente y cubierto por su propia sangre que mana de una profunda herida en el pecho. El que está consciente, Dyus, os pide ayuda para llegar al templo. En el trayecto hacia el templo, os explica que llegaron hace apenas unas horas. Debían presentarse en la Casa del Amanecer de inmediato, pero alguien bloqueó la puerta de su camarote y no pudieron salir hasta instantes antes de encontrarse con los bandidos.

ENCUENTROS EN EL CAMINO

El Narrador puede añadir alguno de estos eventos mientras los Aj se dirigen a la Casa del Amanecer o se mueven por la fortaleza:

- *Un vagabundo surge de la oscuridad, tiritando de frío y pidiendo limosna.*
- *Un grupo de ratas gigantes devora el cadáver de un mendigo fallecido por el frío.*
- *Dos rateros buscan una presa fácil en la penumbra de la noche.*
- *Un grupo de borrachos regresa tambaleándose a su posada.*
- *Una prostituta, bajo el abrigo de un portal, muestra sus encantos para atraer clientes.*
- *Un segundo grupo de mercenarios del Culto de la Calavera Negra vigilando en las sombras.*

La Casa del Amanecer es un pequeño templo situado junto a la casona del señor de la fortaleza, donde residen la sacerdotisa Enora de Valion y dos acólitos. Este lugar sirve de capilla y base para mantener la fe entre los soldados y proveer ayuda en caso de ataque.

Cuando los Aj llegan, la puerta está cerrada y un pesado llamador de bronce cuelga de una de sus hojas. Al golpear, uno de los acólitos abre y pregunta:

«¿Quiénes sois y qué queréis a estas horas?»

Al reconocer los hábitos de los jóvenes, les deja pasar de inmediato y acomoda a los heridos. Luego, pide a los Aj que expliquen dónde y cómo encontraron a los jóvenes. Tras escucharlos atentamente, les permite retirarse, indicando que la hermana Enora será informada del rescate y les hará llamar a la mañana siguiente. Por la mañana, el mismo acólito que los recibió la noche anterior se presentará en la posada La Sirena Alegre con un pequeño saco de piel:

«La suma sacerdotisa Enora desea que aceptéis este presente como agradecimiento por los acontecimientos de anoche y os invita a un almuerzo en vuestro honor en la Casa del Amanecer».

El saco contiene cien monedas de oro en gemas.

LA CASA DEL AMANECER

La Casa del Amanecer es un edificio de dos plantas. La planta baja cuenta con un presbiterio para los ritos y una sala de curación. En la planta superior están los dormitorios de los acólitos, el despacho y la habitación de la sacerdotisa. El despacho de Enora, amplio y decorado con tapices que rememoran las hazañas de Valion, tiene una mesa de madera oscura que domina la estancia. La sacerdotisa es una mujer de mediana estatura, de constitución fuerte, con brillante cabello rubio trenzado donde ya aparecen hebras plateadas. Sus ojos son marrones avellana, y viste una túnica bordada en hilos dorados representando el sol de Valion. Al ver a los Aj, Enora se levanta y les indica que tomen asiento:

«Bienvenidos a la Casa del Amanecer. Espero que el obsequio haya sido de vuestro agrado, como muestra de gratitud por vuestra ayuda de anoche. En un momento podremos disfrutar del banquete que nuestros hermanos han preparado en vuestro honor».

«Mientras esperamos, quisiera hablaros de los jóvenes a quienes salvasteis. ¿Habéis oído hablar de la Orden de Sargón?».

Si los Aj superan una **tirada de SAB**, sabrán que fue una orden de caballería de la antigüedad, el brazo armado de la iglesia de Valion.

«La Orden de Caballeros de Sargón fue uno de los brazos armados de nuestra fe, dedicada a combatir las fuerzas de Orcus, el Señor de los Muertos y enemigo de Valion. Hace cien años, la orden perdió a la mayoría de sus miembros en una cruzada contra la magia, creyéndola obra de Orcus y Penumbra. Durante lo que se conoció como la Guerra de la Espada y la Varita, numerosos caballeros y magos perecieron, y las Torres de Hechicería quedaron abandonadas en los páramos salvajes del sur, entre la Marca del Oeste y las tierras de Salmanasar».

(Enora toma un sorbo de vino) *«La única fortaleza activa es Rocanegra, donde Timecius, Lord Defensor, yace enfermo. Los jóvenes que rescatasteis, sus hijos, se han formado aquí y deben regresar a Rocanegra para asumir su puesto. Sin embargo, la situación en Asorestán es tensa, y temo que el peligro aceche en cada esquina. Creo que el ataque que sufrieron ayer no fue casual y necesito escoltarlos. Pensadlo y mañana os esperaré en el templo».*

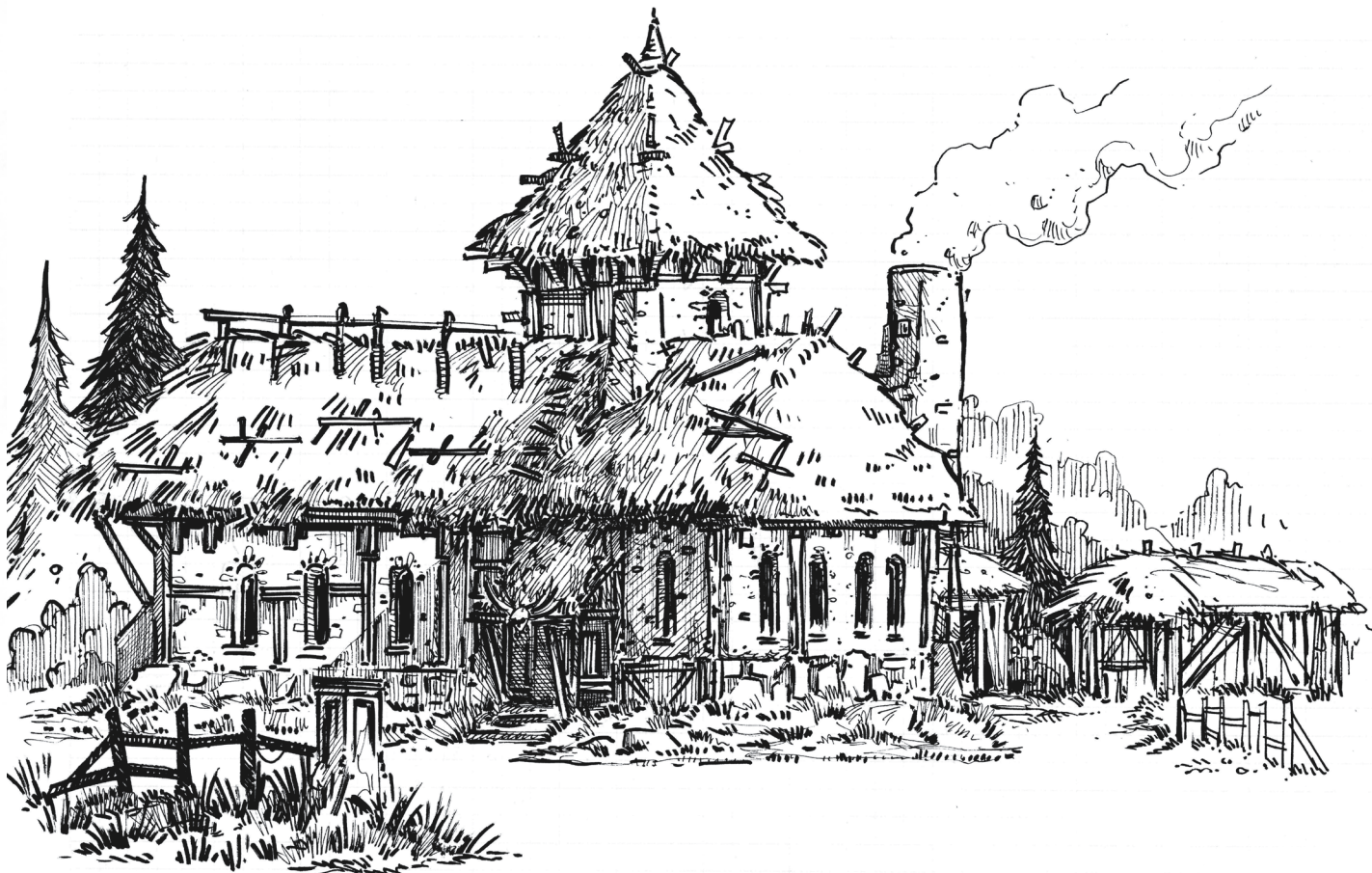
Si los Aj piden un pago, Enora ofrecerá 500 monedas de oro en joyas y pociones de curación, aunque el pago final estará en un cofre que solo el Lord Defensor en Rocanegra podrá abrir. La sacerdotisa lleva a los Aj a una casa adyacente donde Lord Causari, su familia, y los jóvenes salvados les esperan. Los muchachos les agradecen profundamente su rescate y les invitan a acompañarlos a Rocanegra:

«Saludos, aventureros. Gracias por vuestra ayuda. Os debemos la vida y, si decidís acompañarnos a Rocanegra, mi padre sabrá recompensaros debidamente».

Esa tarde transcurre en un ambiente de celebración, entre risas, historias y vino. Al caer la noche, Enora despide a los Aj, recordándoles la oferta de escolta.

UN ENCUENTRO NOCTURNO

La plaza de la fortaleza cobra vida al atardecer con músicos, malabaristas y artistas. En un escenario, una obra satírica muestra a un mago enfrentándose a un caballero. Al conjurar el mago, comienza a llover una mezcla de agua y sangre, provocando que la multitud se disperse entre gritos. En la confusión, un ladrón choca con uno de los Aj, quien puede realizar una tirada de sorpresa para reaccionar



al robo de la bolsa. Tanto si consigue la bolsa como si no, el ladrón huirá por las calles resbaladizas. La persecución llevará a los Aj más allá de la puerta de la arboleda, una zona desolada donde las casas están en ruinas, hasta una cabaña abandonada. Al entrar a la cabaña, descubren la figura de un hombre que les da la bienvenida con una voz grave y amenazante:

«Bienvenidos aventureros. Estáis interfiriendo en los asuntos del culto, y los líderes han decidido que sois un estorbo. Sin embargo, podríais ser de utilidad. Sé que os han pedido escoltar a esos bastardos hasta su fortaleza. Trabajad para nosotros y recibiréis vuestro peso en oro. Si os negáis, acabaré con vosotros aquí y ahora». La sombría figura avanza hasta quedar a distancia de un golpe de espada, esperando vuestra respuesta.

El jefe de los mercenarios lleva la espada desenvainada. Mientras habla, los demás salen por sendas puertas que conducen a las habitaciones y a la cocina de la casa. Hay en total seis mercenarios, todos vestidos de negro y armados con espadas largas (a discreción del Narrador habrá acólitos entre los atacantes). Si la respuesta es negativa, los seis encapuchados saltarán sobre los Aj. Si los Aj deciden colaborar con los miembros del culto, los mercenarios se retirarán a las sombras, dejando al líder hablar con ellos. Les ofrecerá cinco mil monedas de oro si acaban con los jóvenes escuderos en el viaje. Y les promete que hablará con los Acólitos Oscuros para que ingresen en el culto. Existe la posibilidad de que los Aj traicionen al culto y, por ello, sean perseguidos.

EL VIAJE

El resto de la noche pasa rápidamente tras el encuentro con los mercenarios, y con los primeros rayos del sol, os encontráis ante las puertas del templo. Enora espera pacientemente en la plaza, frente a dos carros debidamente pertrechados. A su alrededor, varios guardias y acólitos del templo han salido para despedir a los dos jóvenes.

Mientras los demás se despiden de los jóvenes caballeros, Enora os lleva aparte y os dice: «Debéis asegurarnos de que ambos llegan vivos a la fortaleza de Rocanegra. Su padre, Lord Timecius, está al borde de la muerte y debe nombrarlos como sucesores de la Orden». Os entrega un estuche de pergaminos. «Es de suma importancia que el contenido de este estuche sea entregado al caballero. Como os comenté ayer, creo que quienes intentaron asesinar a los jóvenes Rocanegra son miembros del Culto de la Calavera Negra, un culto antiguo que venera a Orcus. La lucha contra ellos fue el origen de la Orden de Caballeros de Sargón. Si queréis saber más, en la fortaleza os contarán sobre ellos. El camino pasa por la villa de Sarukin; si podéis evitar pasar por sus murallas, mejor». Luego, os entrega un saco lleno de monedas. «El carro tiene provisiones suficientes para el camino; esto es por si acaso. El otro carro lleva suministros para la fortaleza. Al llegar, Lord Timecius os entregará el pago prometido». La bolsa contiene otras 500 mo en gemas. «Recordad que debéis llegar lo antes posible a la fortaleza. La vida del Lord Defensor pende de un hilo».

Regresáis junto a los jóvenes, que ya se han subido a los carros, y Enora bendice a la compañía.

En los carros hay víveres para el viaje y, en un doble fondo, un cofre que contiene el pago para los Aj. Dyus lleva un pergamino lacrado que explica la ubicación del cofre y el modo de abrirlo. El cofre tiene una cerradura mágica que solo podrá desbloquearse mediante una palabra de mando conocida únicamente por los Rocanegra. En su interior se encuentra el pago prometido y una poción destinada a curar la extraña enfermedad que aqueja al padre de los chicos.

El camino a la fortaleza Rocanegra recorre una franja de tierra entre la Sombra de Poniente y las tierras de pasto y labranza de Salmanasar, al norte de la urbe. Es una tierra llena de peligros, poblada de monstruos que emergen de los bosques y patrullas de soldados provenientes de Salmanasar y Sarukin. Tras cuatro días de viaje, los Aj divisan las chimeneas humeantes de Sarukin.

ENCUENTROS: TIRAR 1D6 UNA VEZ POR DÍA

1D6	ENCUENTRO
01-02	Nada
03	Patrulla de soldados de Salmanasar
04	Grupo de hombres lagartos
05	Comerciantes
06	Tirar en la tabla de Sucesos nocturnos (Ver Apéndices).

SARUKIN

Sarukin es una villa de menos de quinientos habitantes, situada al norte de Salmanasar, a la vera del Oplontis, a tiro de piedra del Camino de la Manticora. Está liderada por Asardón, un guerrero de nivel 11 que ha sido corrompido por los cultistas de Orcus. Está al tanto de la misión de los aventureros y tratará de detenerlos como sea posible.

Después de cuatro días de viaje, divisáis las columnas de humo de Sarukin. La villa está rodeada por una empalizada. No es un asentamiento grande, pero lo suficientemente extenso como para albergar unas quinientas almas. A medida que os acercáis, la gente de las granjas cercanas os observa con indiferencia.

Si los Aj deciden seguir el consejo de Enora y no atravesar las murallas de la villa, estos serán abordados por una patrulla de soldados, mandados por el señor local con ordenes de apresarlos. Si deciden arriesgarse a entrar, serán abordados en la villa.

A lo lejos, veis a un grupo de jinetes acercarse a galope en vuestra dirección. Son seis soldados vestidos con cotas de malla y escudos. Uno de ellos se adelanta y os inspecciona con desdén.

«¿Quiénes sois?», pregunta altivamente. «¿Y qué lleváis en los carros?»

No importa la respuesta que den los Aj, ya que los jinetes están informados de su identidad y tienen orden de detenerlos. Por la mañana llegó un grupo de mercenarios al pueblo, capitaneados por Iona Baloban, vengadora de Orcus, con la misión de secuestrar a los jóvenes escuderos y solicitando una audiencia con Asardón. Iona

describió a los Aj con detalle, por lo que Asardón envió patrullas a los caminos para arrestarlos y llevarlos a las mazmorras de la torre.

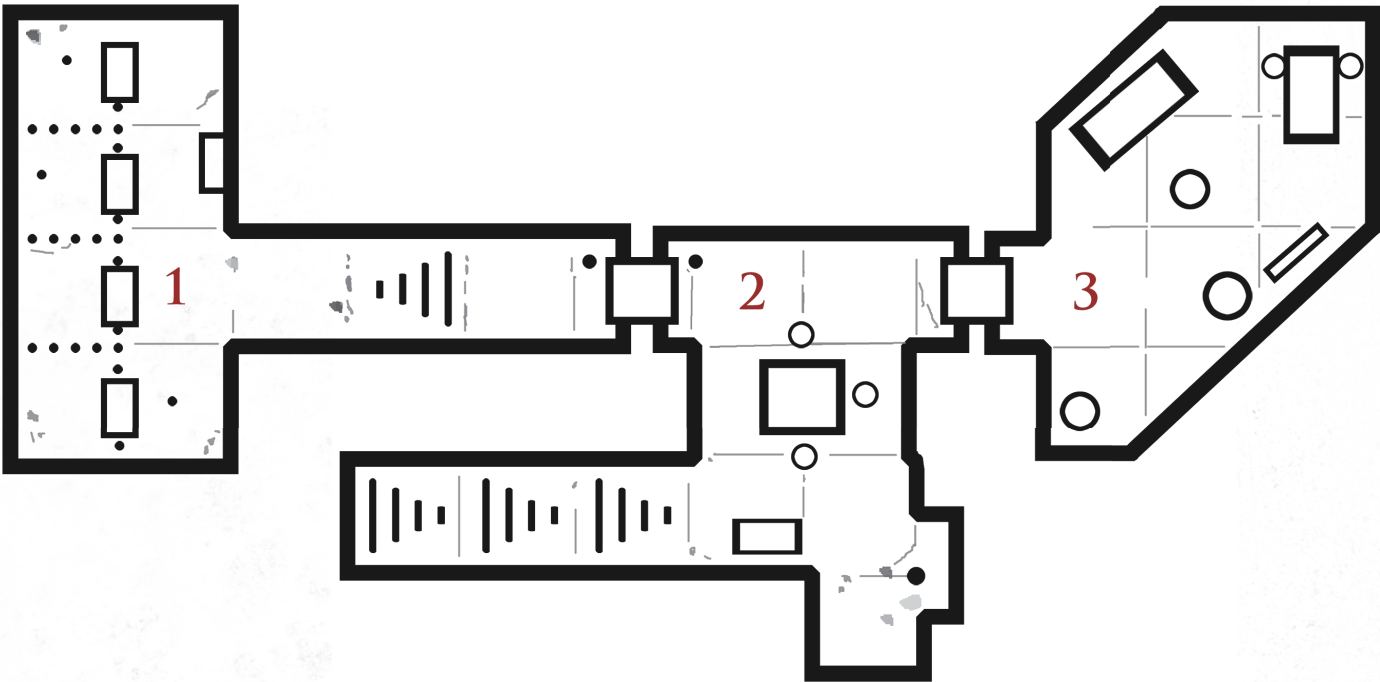
«En nombre de Asardón, quedáis arrestados por el delito de contrabando», grita el capitán de los soldados, desenvainando su espada. Los demás soldados lo imitan. «Os recomiendo que no opongáis resistencia: depongan sus armas y acompáñennos».

Si los Aj se pliegan a las condiciones de los guardas, estos los llevarán a la fortaleza, donde Asardón los encerrará, separándolos de los jóvenes escuderos, quienes serán entregados a los mercenarios del Culto de la Calavera. Si los Aj deciden enfrentarse a los soldados, es posible que logren vencerlos, pero los campesinos cercanos correrán hacia la villa para informar al resto de los soldados. Los Aj pueden intentar huir, pero sean cuales sean las rutas que elijan, serán perseguidos tanto por los hombres de Asardón como por los siervos de Orcus.

LA FORTALEZA DE ASARDÓN

La fortaleza es un pequeño fortín con un patio interior y muros anchos, en cuyo interior se encuentran los barracones de los soldados de la villa. Las celdas están ubicadas bajo estas dependencias. Frente a los barracones se encuentra el edificio de la guardia, un almacén y la sala de mapas donde Asardón recibe a sus visitantes. En el piso superior están el salón y las estancias de Asardón, que ocupan los dos niveles de la torre. Unas escaleras conducen a la terraza y a las estancias de los acólitos de Orcus. Un nivel más arriba se encuentra una almena que sirve como torre de vigilancia.

1D8	ALMENA. TORRE DE VIGILANCIA
01	Patio con un pozo de agua potable en el centro. También hay una plataforma en uno de los laterales de la que cuelga una soga.
02	Escaleras al piso superior y la terraza.
03	Escaleras a las mazmorras.
04	Barracón de los soldados.
05	Almacén.
06	Despacho de Asardón.
07	Habitaciones privadas de Asardón.
08	Terraza.



01	Celdas (aquí están los Aj).
02	Sala de guardia donde dos centinelas hacen guardia por orden de la capitana del Culto de la Calavera.
03	Almacén (aquí se guardan las armas de los soldados y de los presos).

ASARDÓN

Asardón es un hombre de hombros anchos, estatura media y cabello gris. Viste una armadura de placas y lleva una espada de dos manos. Es ruin y taimado, y desprecia a los elfos, a quienes considera seres inferiores. Secretamente aliado con el Culto de la Calavera y con cualquiera que busque perjudicar a los elfos, planea perpetrar un golpe de estado en Salmanasar y tomarlo para sí con la ayuda de los cultistas.

Mientras están encerrados, los sicarios del culto se llevan a los jóvenes y los carros, pues tienen intención de hacerse pasar por los Aj para acceder a la fortaleza Rocanegra.

¡ENCERRADOS!

Los soldados de Sarukin no os han dado tiempo a defenderos y las defensas mágicas de los acólitos de aquel que no debe ser nombrado han debilitado vuestras fuerzas. Tras conduciros hasta el enclave, os han encerrado en las celdas situadas en el subsuelo de la pequeña fortaleza. Durante el encierro, una mujer acompañada por varios mercenarios y un acólito han bajado a las celdas y se han llevado a los dos jóvenes escuderos, que, bajo los hechizos del acólito, han ido dócilmente tras ellos. La mercenaria lleva media cabeza rapada y el símbolo del culto tatuado en la sien desnuda. Viste una armadura completa y en su costado cuelga una espada de puño y medio, cuyo pomo es también una calavera negra con dos rubíes por ojos.

«Saludos patéticos aventureros. Mis informadores me dijeron que erais un grupo a tener en cuenta, pero veo que estaban equivocados. Soy Iona Baloban, vengadora de Orcus», se presenta la mujer. «Lástima que declinaseis la oferta de trabajar para nosotros, vosotros mismos habéis sentenciado vuestra suerte. Por fin han acabado vuestras intrusiones en los asuntos del culto. Asardón tiene ordenes del Maestro de acabar con vosotros, en cuanto yo me haya ido de aquí. Yo misma llevaré a los cachorros del caballero a la fortaleza y delante de su padre se los ofreceré a mi señor Orcus degollándolos. Yo devolveré al Culto de la Calavera Negra el esplendor que los caballeros nos quitaron en el pasado. Su sangre será mi ofrenda al Señor de los Muertos y el Maestro me recompensará con creces por vuestra caída. Nos vemos en el reino de Orcus». Dicho esto se da la vuelta y sale tras sus soldados y el acólito.

Un rato después, una joven trae una cesta con la comida de los dos centinelas. Mientras degustan las viandas, la joven se acerca temerosa a vosotros y os habla en susurros. «Me llamo Dalhia, os puedo ayudar a escapar, pero necesito que me ayudéis a sacar a mi familia de estas tierras y llevarlas a salvo hasta Puerto Esmeralda. Si accedéis, esta noche podré sacaros de aquí y os conduciré en la dirección que han tomado aquellos que se han llevado a vuestros jóvenes amigos».

Si los Aj aceptan ayudar a la joven, a pesar de que esto pueda retrasarles unas horas, Dalhia asentirá y se irá sigilosamente sin que los guardias sospechen. La joven regresará por la noche y, tras repartir la cena, ofrecerá a los centinelas una jarra de vino. Al poco rato, los soldados caen dormidos y la joven les quita las llaves de las celdas para liberarlos. La joven mira con picardía a los Aj y les muestra una planta. «Estarán dormidos toda la noche», dice, si le preguntan. El equipo de los Aj se encuentra tras la puerta de enfrente. La joven les informa que los mercenarios se han llevado los carros al partir. La granja de la familia de Dalhia está a una hora de la villa, cerca del pantano y del río. La joven les pide que respeten su palabra y escolten a su familia fuera de la influencia de Asardón y sus crueles servidores. Si los Aj no se echan atrás, les guiará hasta su granja.



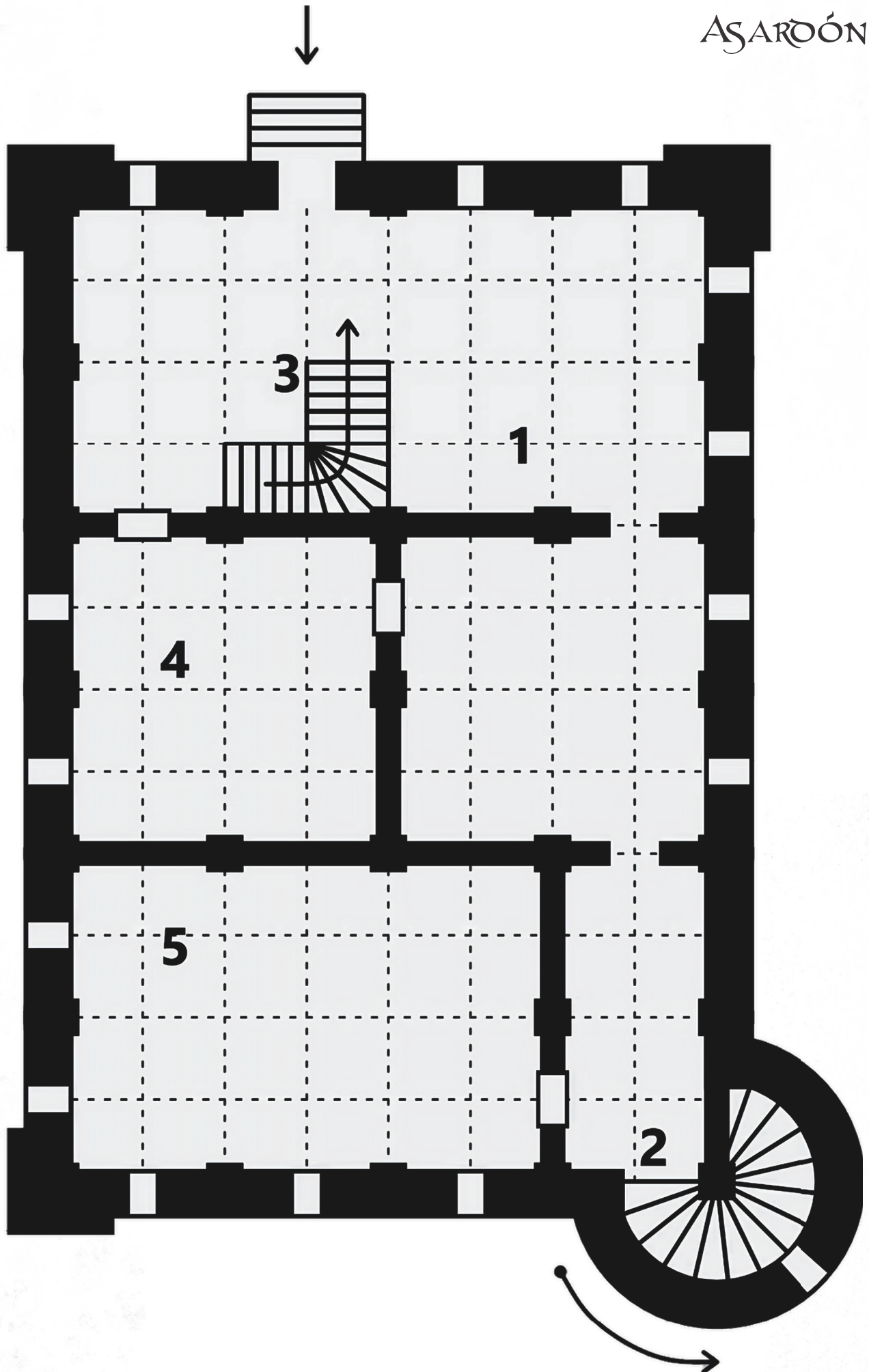
Ya ha caído la noche cuando Dalhia los conduce fuera de las celdas. Hay pocos centinelas en la fortaleza. Del salón del primer piso se oye alboroto, risas y música. Solo un centinela vigila la puerta del patio. Si no encuentran una forma de neutralizar al guardia en menos de dos asaltos, este dará la alarma, y en otros cuatro asaltos los soldados que descansan en los cuartos sobre las celdas saldrán a investigar el motivo de los gritos, enfrentándose a los Aj. Asardón también saldrá y ordenará a sus soldados que les maten. Si logran salir sin hacer ruido, los soldados de Asardón no los perseguirán hasta la mañana, cuando vayan a buscarlos para ejecutarlos.

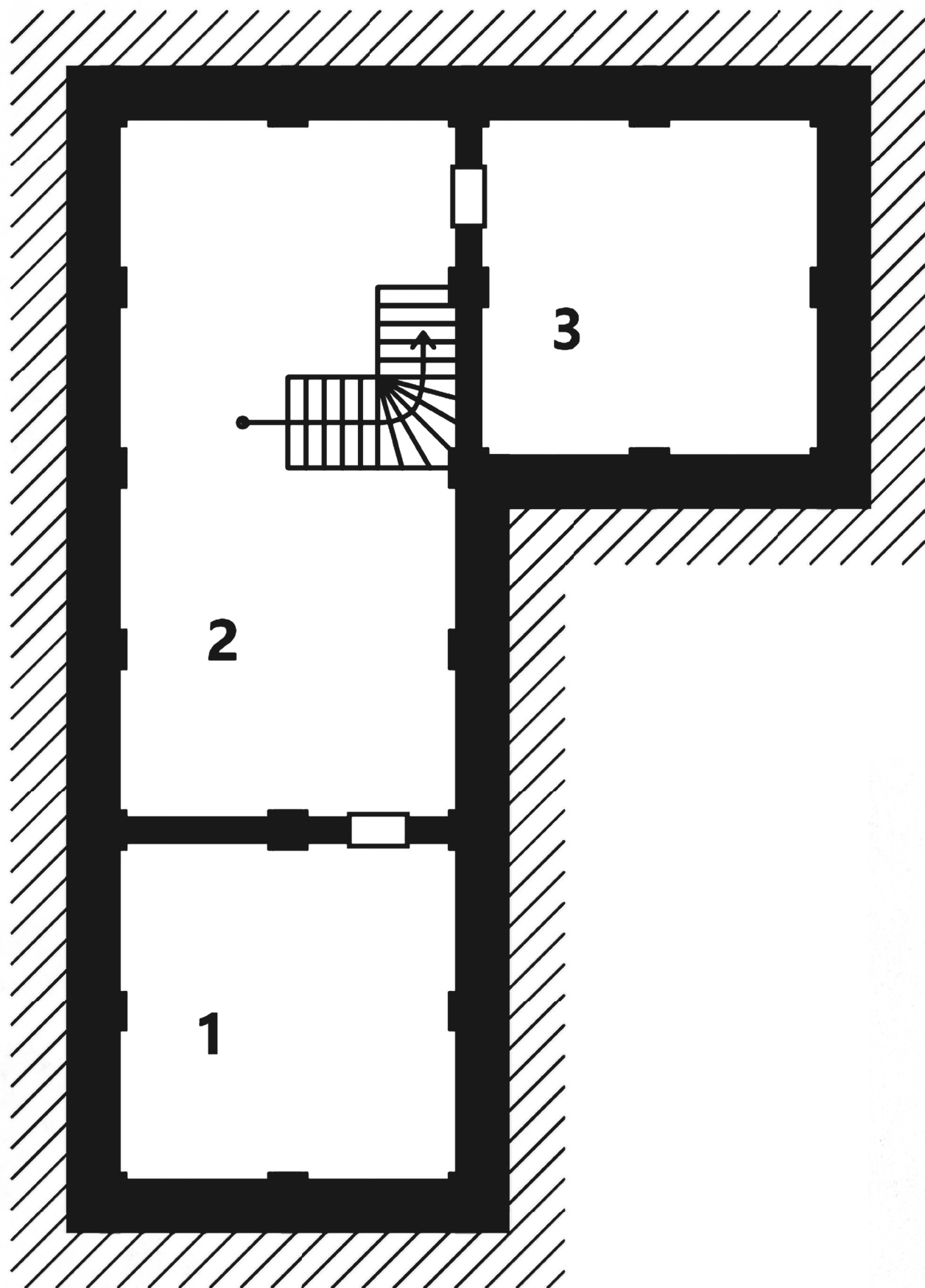
LA GRANJA Y LA BARCAZA.

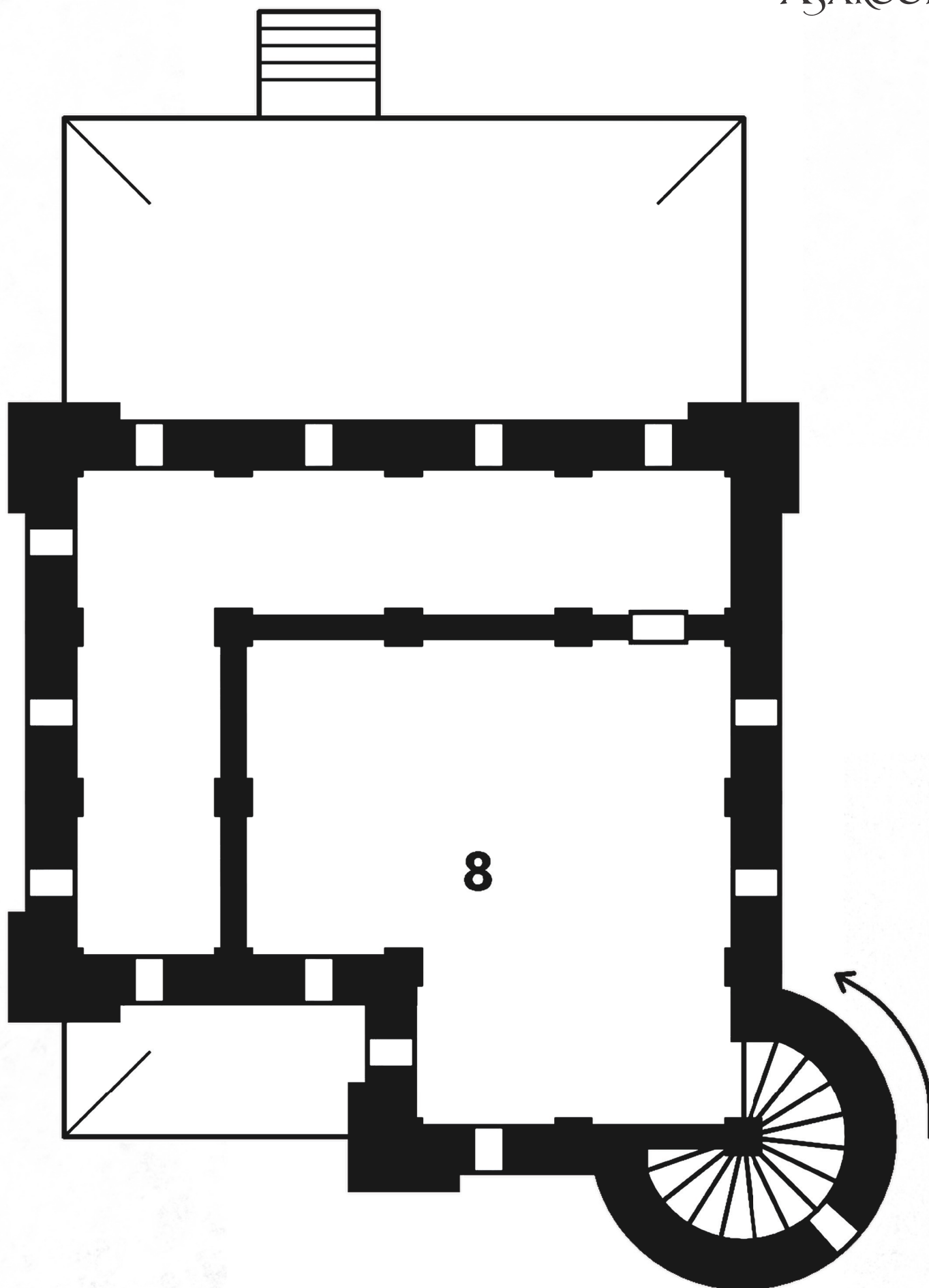
Tras escapar de la fortaleza, deben atravesar las tierras cercanas para buscar a la familia de la joven. Dalhia les guiará diligentemente y sin problemas. Cuando llegan a la granja de la familia de la joven, comprenden por qué desean escapar de las garras de Asardón. El padrastro de Dalhia es un semielfo que hasta el momento ha logrado ocultar su identidad gracias a las habilidades propias de su raza, pero con la llegada de los acólitos de Orcus y su dominio de la magia clerical, no pasará mucho tiempo antes de que lo descubran y lo arresten. La familia de Dalhia tiene una barcaza que prestará a los Aj, siempre y cuando los escolten hasta Puerto Esmeralda. No se han atrevido a escapar solos por temor a que los crueles soldados de Asardón los apresen y lleven al padre de la joven a las mazmorras. La barcaza fluvial puede remontar el río hasta las colinas, donde podrán seguir el camino principal para llegar a Puerto Esmeralda. Los Aj no tendrán tiempo de descansar pues si parten al abrigo de la noche será más fácil que no les descubran.

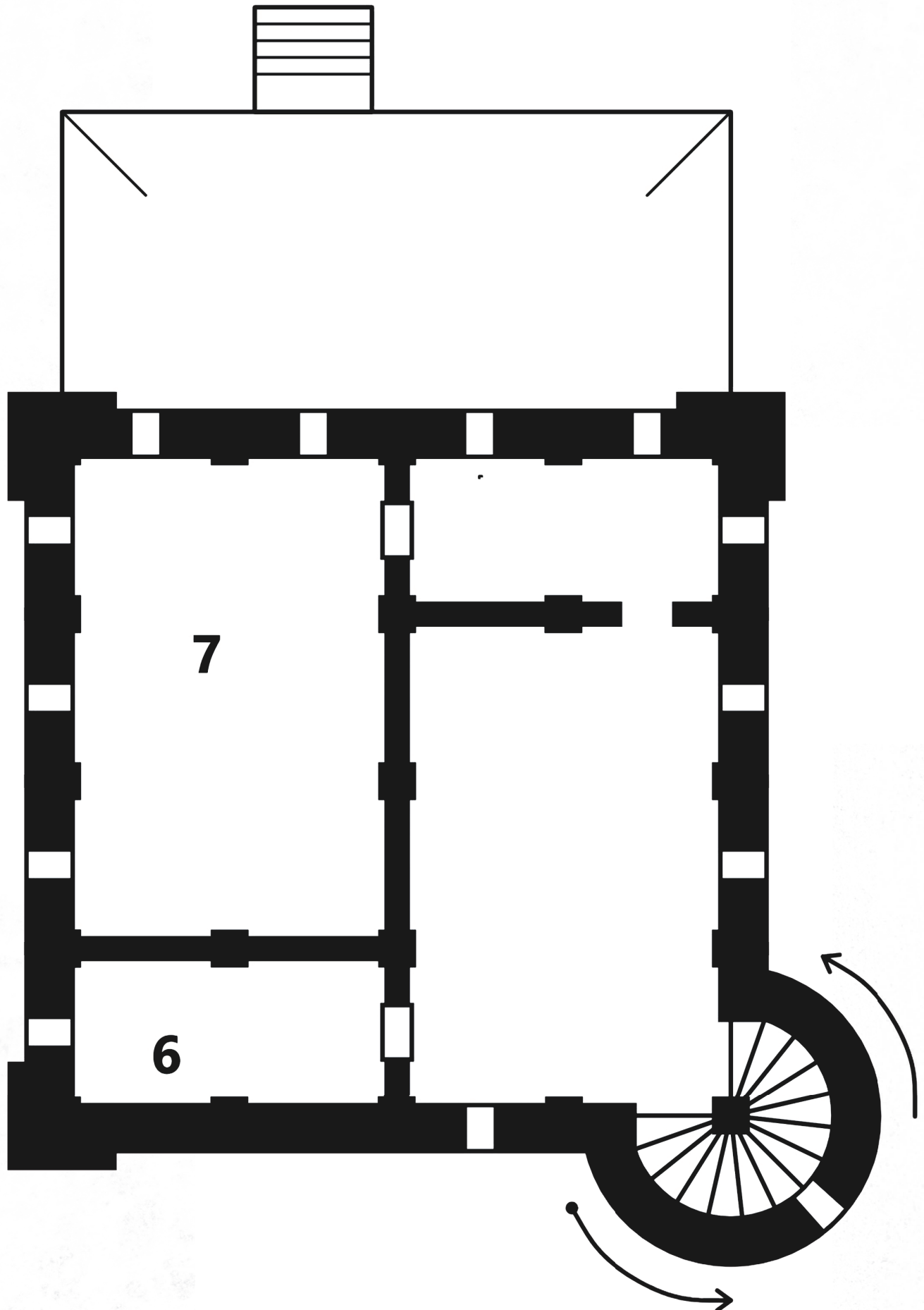
LA POSADA DEL VADO

Tras amanecer, y ya en las colinas, encuentran una posada donde pueden adquirir caballos y descansar. Lo que los Aj no saben es que, al viajar toda la noche por el río, han adelantado a los miembros del











culto con los carros y sus rehenes, que llegarán medio día después de que alcancen la posada. Esta tiene un pequeño establo donde se pueden comprar caballos. Desde él, un joven les hace señas para llamar su atención.

Bienvenidos a la Posada del Vado. Pasen dentro y descansen; yo me encargaré de su barca hasta que regresen.

Dentro de la posada, los recibe **Vivo Lucarelli**, un hombre entrado en años y dueño del establecimiento.

Bienvenidos, amigos. Soy Vivo, el propietario de este lugar. ¿Qué puedo ofrecerles? Tenemos la mejor cerveza enana, tan fuerte que hará que su voz se vuelva ronca; o vinos élficos, de una calidad y dulzura comparables al néctar de los dioses. También contamos con Aliento de Titán, traído desde las montañas heladas del norte, y Néctar de la Eternidad, creado por los gnomos de las montañas. Pero pasen y siéntense; enseguida les traeré uno de los guisos que tenemos en el caldero. O, si prefieren, carne asada o pescado...

El hombre les indica una de las mesas vacías y se dirige a los seis toneles que están tras la barra.

La posada es un edificio de dos plantas. En la planta baja se encuentra el salón y dos reservados, uno de ellos con una salida secreta al exterior. También están la cocina y la habitación de los dueños, y unas escaleras que conducen a las habitaciones del piso superior. En la cocina hay una trampilla que lleva a un pequeño sótano, que sirve como despensa y almacén. El salón tiene unas diez mesas, y en el lado opuesto de la puerta de entrada se encuentra la barra, detrás de la cual está la puerta que conduce a la cocina. Cuando los Aj llegan, hay unas diez personas descansando en la posada.

LOS SERVICIOS DE LA POSADA:

BEBIDAS POR JARRO/BARRIL (10 JARROS)

CERVEZAS

- Cascarrabias: 4 mp / 3 mo
- Fuegoforjado: 1 mp / 7 mp

VINOS

- Bosque Dorado: 7 mo / 50 mo
- Sol de medianoche: 2 mo / 15 mo

COMIDAS

- Desayuno: 2 mp

Comidas

- Estofado: 5 mp
- Carne asada: 7 mp
- Pescado: 5 mp
- Pan: 1 mp

CENA

- Guisos: 5 mp
- Fiambres diversos: 5 mp
- Pan: 1 mp

ESTANCIAS

- Habitación común: 1 mp por noche
- Habitación para 4 personas: 12 mp por noche
- Habitación privada: 5 mp por noche

CUADRA

- Caballo de monta: 75 mo (2 disponibles)
- Caballo de tiro: 40 mo (3 disponibles)
- Mulas: 30 mo (6 disponibles)
- Cuidados: 5 mp por día

Hacia el mediodía, llega a la posada la compañía de los sectarios de Orcus, compuesta por diez mercenarios, comandados por Iona y un acólito de Orcus, además de los dos jóvenes maniatados que van en uno de los carros. El posadero lleva a Iona, el acólito y cuatro mercenarios directamente al reservado que tiene la puerta secreta que da a la parte trasera de la posada, donde espera el resto de mercenarios junto a los dos jóvenes para introducirlos secretamente al reservado. Los Aj deberán decidir qué hacer mientras están en la posada, ya que disponen de poco tiempo; los acólitos se pondrán en marcha poco después de comer. Dos de los mercenarios saldrán por la puerta principal en busca de los caballos, mientras que el resto saldrá por la puerta secreta.

Si los Aj esperan a que se marchen, deberán encontrar la forma de seguirlos. Los cultistas han cambiado los caballos de los carros, por lo que ahora solo queda disponible 1 caballo de tiro fresco en la cuadra, y viajan a buen ritmo. Por la noche, los sectarios son atacados por una pareja de gigantes de las colinas que recorre los alrededores buscando presas. Si los Aj no saben cómo abordar al grupo de sectarios, pueden

aprovechar este encuentro con los gigantes para tratar de actuar. También pueden seguir a los sectarios hasta Puerto Esmeralda y buscar una oportunidad en el viaje, o rescatar a los jóvenes ya en la ciudad.

VIAJAR POR LAS COLINAS

Las colinas albergan muchos peligros, y seguramente viajen con una familia de granjeros e incluso con los jóvenes rescatados, por lo que el viaje puede complicarse. Por cada día que los Aj permanezcan en ellas, deben tirar en la tabla de Encuentros en las colinas.

ENCUENTROS EN LAS COLINAS

IDG	ENCUENTRO
01	Gigantes de las colinas. Una pareja recorre las colinas y los alrededores en busca de alimento.
02	Lobos. Ahuyentados por la presencia de la mantícora, descienden al valle en busca de comida.
03	Mantícora. Ha establecido su guarida en la zona y ataca a todo aquel que entre en su territorio.
04	Mercaderes. Una caravana que regresa hacia Salmanasar; podría negociar con los Aj si estos se detienen a hablar con ellos y ofrecerles información sobre los peligros de la zona.
05	No ocurre gran cosa.
06	Suceso nocturno. (Ver Apéndices).

El viaje a través de las colinas hasta un ensanchamiento del Oplontis dura cuatro días. Un transbordador cruza el río a los mercaderes que vienen del camino de las colinas y cuesta solo 5 mp por persona o caballo, y 10 mp por carro. Dominando el paraje, hay un promontorio coronado por las ruinas de una torre: los restos abandonados de un cónclave de magos establecido allí hace casi mil años. Desde ese lugar se puede remontar el río en una barcaza, llegando a Puerto Esmeralda en dos días, o seguir por el camino a pie, lo que les tomará un total de cuatro días. Si viajan por el camino deberán tirar en la tabla de encuentros cada día y aplicar el resultado. Por 5 mo por persona o caballo y 10 mo por carro podrán encontrar pasaje en una barcaza.

PUERTO ESMERALDA

Puerto Esmeralda es una de las principales villas a orillas del Oplontis. El río es navegable hasta más allá del castillo de la Guardia Oriental, situado al sur. Aunque el pueblo no es muy grande, está rodeado por numerosas granjas y tierras de cultivo. El puerto de la ciudad es el mayor del río, donde se comercia con todo tipo de mercancías provenientes del norte y del sur del continente.

El burgomaestre Lucius gobierna la villa y mantiene una milicia de cincuenta soldados para guardar el orden dentro de las murallas. En caso de ataque, la milicia se reforzará con todos los ciudadanos que puedan empuñar un arma, tanto dentro como fuera de las murallas. También cuenta con el apoyo de un grupo de magos que habitan la Torre de la Estrella, situada en la plaza del mismo nombre.

La ciudad está rodeada por una muralla, excepto en el puerto, desde el cual se puede ver la cúpula de la Torre de la Estrella. La casa del burgomaestre y de la milicia se encuentra a una calle del puerto. La ciudad es famosa por sus jardines colgantes, que se elevan unos dos pisos por encima de las calles y a los que se accede mediante pasarelas. En estos jardines se sitúa el templo de Valion, junto a una arboleda que se convierte en mercado el sexto día de cada mes. La casa de Valion está representada por el hermano Hahn y sus dos acólitos.

Si los Aj han rescatado a los escuderos durante el viaje, en Puerto Esmeralda sufrirán un ataque similar al que sufrieron en Aso-restán. Pueden ser mercenarios o bien acólitos acompañados de no-muertos, quienes emboscarán a los Aj en las habitaciones de la posada o en algún callejón, e intentarán acabar con ellos y continuar con su malvado plan. Si no lograron rescatar a los jóvenes, los acólitos de Orcus se refugiarán en la posada El Dragón Saltarín, donde los jóvenes estarán siempre custodiados por al menos dos parejas de mercenarios.

Si los Aj llegan acompañados de los jóvenes escuderos, serán recibidos con amabilidad en toda la ciudad, ya que los ciudadanos reconocerán los emblemas de los tabardos de los hijos de Rocanegra. Los jóvenes informarán a los Aj de que queda poco para llegar a la fortaleza de su padre.

LUGARES DE INTERÉS EN PUERTO ESMERALDA

- **Puerto fluvial:** Varios embarcaderos a lo largo de la ribera del río.
- **La Torre de la Estrella:** Gabriela Frisa, maga de nivel 8, es la custodia de la torre. Un vistoso jardín rodea la torre, que cuenta con diez pisos dedicados al estudio de la magia. Junto a Gabriela hay diez aprendices de niveles 1 a 3 y un maestro de nivel 6. Si los Aj necesitan ayuda mágica, Gabriela estará encantada de asistirles por un precio módico.
- **Salón de la Mañana:** El hermano Hahn encauza las almas de los habitantes de Puerto Esmeralda hacia la causa de Valion. Si los Aj necesitan curación, el fraile les proveerá de pociones, pergaminos divinos y asistencia curativa. Si vienen de parte de la Suma Sacerdotisa Enora o hay un clérigo o paladín de Valion en el grupo, el fraile no les cobrará nada, aunque sugerirá un donativo para mantener la fe en la ciudad.
- **El almacén de Boros:** Boros, un mercader halfling, lleva años afincado en Puerto Esmeralda. Antiguamente, un viajero ávido, recorrió el continente y adquirió numerosos objetos de colección. Ahora comercia con artículos comunes, aunque a un precio tres veces mayor que en una gran urbe. Boros es inflexible y no acepta regateos. Para evitar problemas, ha contratado a dos mercenarios como guardaespaldas.
- **La herrería de Vastek:** Vastek, el enano, es el propietario de la herrería. Se encarga de reparar armas y armaduras de los soldados de la ciudad, y de herrar a los animales. Puede hacer armas o armaduras por encargo, aunque llevará tiempo y tendrá un alto costo.
- **La casa de las hierbas de Bein:** Bein, otro mercader halfling (druida), ha establecido su negocio en la villa. Sus conocimientos de hierbas son valiosos para la milicia, especialmente tras los ataques sufridos en la población. También asiste en el parto de animales de las granjas. En su establecimiento se pueden encontrar muchas de las hierbas y raíces descritas en las guías de plantas de El Contemplador.
- **Barracón de los soldados:** Ubicado junto a la empalizada, es donde reside la milicia. Solo su capitán, Taliona, vive fuera del barracón y tiene una habitación en la posada.
- **Posada El Dragón Saltarín:** Un local de dos plantas de estructura cuadrada, regentado por Serguei Mayorsky, un hombre de raíces nortañas, con pelo rubio y piel curtida por el sol.

LOS SERVICIOS DE LA POSADA:

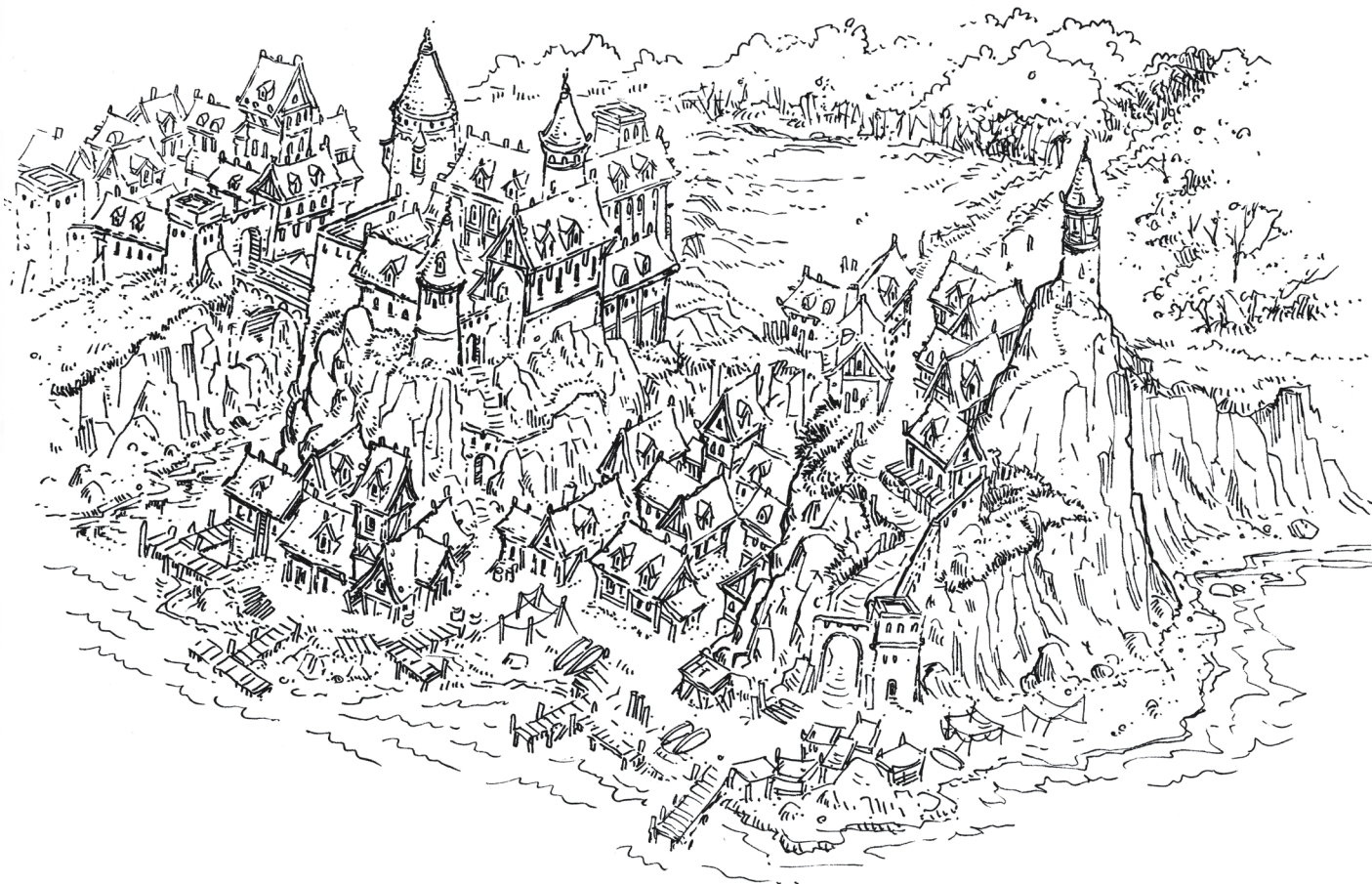
BEBIDAS POR JARRO/BARRIL (10 JARROS)

CERVEZAS

- Cascarrabias: 4 mp / 3 mo
- Fuegoforjado: 1 mp / 7 mp
- Martillo de trueno: 1 mo / 7 mo

VINOS

- Luz del amanecer: 7 mo / 50 mo
- Bosque Dorado: 7 mo / 50 mo
- Sol de medianoche: 2 mo / 15 mo



COMIDAS

- Desayuno: 10 mp (incluye fiambres, pan y quesos)

Comidas

- Estofado: 5 mp
- Carne asada: 7 mp
- Pescado: 5 mp
- Pan: 1 mp

CENA

- Guisos: 5 mp
- Fiambres diversos: 5 mp
- Pan: 1 mp

ESTANCIAS

- Habitación común para 10 personas: 5 mp por persona y noche
- Habitación para 4 personas: 40 mp por noche
- Habitación privada: 2 mo por noche

CUADRA

- Caballo de monta: 75 mo (2 disponibles)
- Caballo de tiro: 40 mo (3 disponibles)
- Mulas: 30 mo (6 disponibles)
- Cuidados: 5 mp por día

ÚLTIMA ETAPA DEL VIAJE

Tras una noche de descanso en la ciudad, retoman el camino hacia la fortaleza Rocanegra. El camino atraviesa varias granjas, donde pueden ver a los campesinos trabajando la tierra. La mañana transcurre en relativa calma, y en el camino se encuentran con un grupo de mercaderes enanos que se dirigen hacia Puerto Esmeralda con carros llenos de mercancías para comerciar. El resto del día transcurre sin incidentes, aunque nubes oscuras amenazan con traer lluvia.

Al caer la noche, una lluvia helada comienza a caer sobre ellos. Desde donde están, pueden ver varias granjas cercanas. Si los AJ deciden ir a preguntar si pueden descansar, en dos de ellas los rechazarán. Solo ya bien entrada la noche, calados de agua y ateridos de frío, un granjero les ofrecerá refugio en su granero a cambio de unas pocas monedas de plata. Al reconocer a los jóvenes escuderos, su semblante se tornará triste. Si le preguntan la razón, les dirá que toda la región sabe que el Lord Defensor está gravemente enfermo.

El día amanece frío y húmedo. Gracias a la hospitalidad del granjero, sus ropas están secas y están en condiciones de proseguir su viaje. Al atardecer del segundo día, un jinete solitario se acerca desde el camino de una de las granjas. Gesticula, y un muro de fuego surge del suelo a pocos metros, bloqueándoles el paso.

“¡¡VOSOTROS!!!” —grita mientras detiene su caballo—. «Os habéis atrevido a inmiscuirlos en los asuntos del culto, provocando la ira de poderes que vuestras pobres mentes jamás comprenderán». Luego, grita: «¡A por ellos!».

Otro grupo de jinetes emerge desde el otro lado del camino; una docena de mercenarios galopa hacia su dirección, liderados por Iona, la vengadora de Orcus. Los AJ también verán que los campesinos han comenzado a acercarse al camino, pero una tirada de SAB le permitirá notar que no son campesinos, si no muertos vivientes. Entre ellos, tres acólitos dirigen la horda. En medio de la batalla, reciben una ayuda inesperada: Sir Artemio, un Caballero de Sargón, llega con una docena de hombres de armas. La intervención de Artemio hará que los atacantes se retiren.

Tras la batalla contra los siervos del señor oscuro, los dos jóvenes escuderos se abalanzan sobre el caballero gritando su nombre mientras lo abrazan con efusividad. “Bien hallados, hijos de Rocanegra”. Luego, se dirige a los AJ: “Gracias a Valion que os hemos encontrado. Soy Artemio, Caballero Defensor de los Sargón. Hace días que la sacerdotisa Enora nos

avisó de vuestra llegada, y desde entonces hemos patrullado los alrededores de la villa con la esperanza de encontrarlos sanos y salvos. La actividad del culto ha aumentado desde comienzos de Eburum. Acompañadme; debemos llegar a la fortaleza antes de que vuelvan a atacarnos”.

“Lamento ser portador de malas noticias: el Lord Defensor está enfermo y postrado en cama. Lord Galeb está al mando de la fortaleza por el momento”, comenta volviéndose hacia los hermanos.

El caballero apresura la marcha, pues sabe que los acólitos del culto se preparan para atacar de nuevo. “Esta noche no seremos presa de esos mercenarios; estamos cerca de Olmoriental. Solo unas horas más y estaremos en casa, chicos”, comenta Artemio intentando dar ánimos. “Pernotaremos en la casa del burgomaestre esta noche, y mañana continuaremos hasta la fortaleza Rocanegra”.

Unas horas más tarde, llegan a Olmoriental, una pequeña villa cercana a Rocanegra. El burgomaestre los recibe con alegría, saludando cortésmente al caballero y poniendo su casa a su disposición.

Esa noche, Sir Artemio narra a los AJ la extraña enfermedad que aqueja a Sir Timecius desde hace un mes y cómo ha progresado rápidamente, debilitando al caballero hasta dejarlo postrado. Sir Galeb, Maestro Defensor, ha asumido el control de la fortaleza. Sin embargo, se acerca el día de Silas, la última noche del año en la que el heredero de Rocanegra debe renovar las protecciones mágicas que mantienen sellado un objeto maldito. Si le preguntan sobre la Orden de Sargón, Sir Artemio comparará la historia de la orden, tal y como se detalla al comienzo del módulo.

SIR ARTEMIO, CABALLERO DE SARGÓN (G6)

CA 3 [16], DG 6d8 (35 pg), ATQ 1 x Espada bastarda +1 (2d4+1) o daga (1d4), BA +6, MV 10, TS G6, ML 12, VT 1500, AL Legal, PX 320.

Equipo: Armadura de placas, Espada bastarda +1, Daga, 2 pociones de curación. (Las bonificaciones ya están incluidas en sus estadísticas).



Sir Artemio es un hombre joven, de unos 25 años. Es de estatura media, bien formado y de semblante sereno. Tiene el cabello largo y oscuro, y sus ojos marrones reflejan una mirada aguda e inteligente. Viste una armadura de placas y una capa roja cubriendo sus hombros y su espalda. A su costado cuelga una espada de fina manufactura élfica, y en su bota izquierda guarda una daga de hoja fina. Es conocido por su habilidad en combate y su capacidad para resolver conflictos de forma pacífica. Es un hombre justo y honorable que defiende con fervor los preceptos de la orden. Ingresó en la orden a los 15 años como escudero y sospecha que es hijo bastardo de Sir Timecius. Aun así, trata a los jóvenes como hermanos de sangre y siente admiración por el Lord Defensor. No simpatiza con Sir Galeb, a quien considera ambicioso, y está dispuesto a defender a sus hermanastros hasta la muerte, si fuera necesario.

Con el amanecer, el grupo parte hacia la fortaleza, situada a menos de un día de marcha de Olmoriental. La fortaleza, de planta cuadrada, es una impresionante estructura de piedra y madera, con cuatro torres en cada esquina que permiten una vista imponente de los alrededores. La fortaleza cuenta con tres niveles y es de gran tamaño, con más de treinta metros de ancho y cuarenta de largo. Las murallas exteriores, de sólida piedra negra, se elevan casi siete metros de altura, y su robusta fachada destaca sobre el paisaje. Cada torre tiene forma cuadrada y un techo puntiagudo, con trampas y barricadas para la defensa. La estructura es resistente a los elementos y está diseñada para repeler ataques, recordando a todos la fuerza y determinación de sus guardianes.

LA FORTALEZA ROCANEGRA

PLANO DE LA FORTALEZA

1.- PUERTAS DE LA FORTALEZA. Un torreón da paso a dos enormes puertas de recia madera reforzadas con bandas de hierro.

2.- UN CORREDOR de unos quince metros conduce hasta el pesado rastrillo que bloquea el paso al patio de armas. A lo largo del corredor, una serie de troneras permite a los defensores disparar saetas en caso de que los atacantes lograsen superar las puertas principales. Tras el rastrillo, se llega al patio de armas.

3.- PATIO DE ARMAS. En el patio de armas se levanta **LA TORRE DEL HOMENAJE**.

4.- En el lateral izquierdo se hallan los **ESTABLOS** y **LAS ESTANCIAS DE LOS SIRVIENTES** del castillo.

5.- En el medio se encuentra la **HERRERÍA**.

6.- A la derecha se encuentran el templo de Valion, ahora desatendido, y los barracones de los hombres de armas.

7.- HALL. Cuatro estatuas vigilan la entrada. Cada una representa a un Lord Defensor de la antigüedad.

8.- SALÓN DE AUDIENCIAS. La sala de audiencias es una sala cuadrada, sostenida por cuatro columnas centrales. Dos estatuas que representan a los primeros Rocanegra se alzan a cada lado de las puertas doradas que dan paso al salón. Tres escalones suben hasta el sitial. Las paredes están cubiertas con tapices que han visto mejores tiempos. El enorme tapiz tras el sitial refleja la victoria contra el nigromante por parte del fundador de la orden.

9.- Detrás de este tapiz hay una **PUERTA SECRETA** que se abre pulsando un resorte tras el sitial y conduce hasta las catacumbas, donde los caballeros guardan la Reliquia.

10.- PUERTAS LATERALES.

11.- TORRES EXTERIORES.

12.- ALMACENES.

Solo quedan cuatro caballeros en la torre: Sir Galeb, Sir Artemio, Sir Koenraad de Zward y Sir Vanius. Koenraad es el hermano menor de Galeb y gran amigo de Artemio, ya que ambos son de la misma edad y pasan mucho tiempo juntos. Sir Galeb no ve con buenos ojos esta amistad, ya que se rumorea que Artemio es hijo bastardo del Lord Defensor, y su parecido con los dos escuderos es notable. Quedan también menos de una veintena de hombres de armas, además de los que han regresado con los Aj.



SIR GALEB, CABALLERO DE SARGÓN (G9)

CA 2 [17], **DG** 9d8+9 (68 pg), **ATQ** 1 x Hacha de batalla +1 (1d8+1) o daga (1d4), **BA** +7, **MV** 10, **TS** G9, **ML** 12, **VT** 4000, **AL** Legal, **PX** 1000.

Equipo: Armadura de placas +1, Hacha de batalla +1, Daga, 2 pociones de curación, cofre con 5000 mo en joyas en sus aposentos. (Las bonificaciones ya están incluidas en sus estadísticas).

Sir Galeb es un caballero de cuerpo alto y bien proporcionado, cuyo pelo rubicundo cae en ondas hasta sus hombros. Luce una barba bien cuidada que le da un aspecto imponente. Tiene los ojos azules y brillantes y un rostro anguloso. Sobre la armadura, lleva una túnica azul con el emblema de los caballeros: el puño de Valion agarrando el sol del amanecer. Una capa azul le cuelga de los hombros, cubriendo su espalda. Sir Galeb opina que él es el único digno de ser Lord Defensor y que el linaje de los Rocanegra debe acabar. Su ambición lo ha llevado a traicionar a su orden.

Cuando los Aj llegan a la fortaleza, los hombres de armas reciben a los jóvenes con semblantes serios e incluso lágrimas en los ojos. Guiados por Sir Artemio, el grupo es conducido hasta la sala de audiencias donde encuentran a Sir Galeb sentado en el sitio del Lord Defensor. El caballero no se levanta para saludarlos y les mira con desconfianza.

«Bienvenidos de nuevo» —saluda con sequedad—. «Lamento decirles que vuestro padre ha fallecido por una extraña enfermedad. A partir de ahora yo, Galeb de Zward, quedo nombrado como nuevo Lord Defensor de la reliquia. En dos días se formalizará la ceremonia de nombramiento. Conducid a los jóvenes a la capilla de Valion para que velen el cuerpo de su padre. Y vosotros, os estamos muy agradecidos por vuestra ayuda. Mañana partiréis de regreso. Ahora podéis descansar en los barracones de los sirvientes».

Durante la noche, los Aj podrán campar a sus anchas por el patio, recordando que es el mes de Eburum y hace frío. Pueden ir a la herrería, a la capilla o vagar por los muros exteriores. No podrán entrar en la torre por las puertas principales, pero hay dos puertas laterales sin vigilancia.

A la mañana siguiente, hay un gran revuelo en la fortaleza. Un grupo de soldados busca a los Aj en los barracones para llevarlos ante Sir Galeb. Dyus Rocanegra viene con ellos y les pide que no peleen contra los soldados y les acompañen. Sir Vanius ha sido herido durante la noche y alguien ha saqueado la biblioteca; los sospechosos son, según Sir Galeb, los Aj. Galeb los interroga sobre dónde estuvieron la noche anterior y los acusa del intento de asesinato y del posterior robo. En realidad, dos mercenarios del culto entraron por la puerta secreta desde las catacumbas. La entrada fue descubierta por Sir Galeb, quien informó al culto. Estos mercenarios estaban escondidos en la biblioteca y atacaron al caballero cuando este entró durante su ronda. En la biblioteca falta el pergamino con el ritual de renovación de las protecciones de la reliquia, por lo que Sir Galeb supone que lo han robado los Aj y decide arrestarlos. Cuando revisan las posesiones de los Aj, el pergamino aparece entre ellas, y Sir Galeb los acusa formalmente de robo y agresión. Sir Artemio y los jóvenes escuderos defienden a los Aj, ya que han luchado juntos contra el Culto de la Calavera. Aun así, Sir Galeb hace que los Aj sean arrestados hasta después de su nombramiento como nuevo Lord Defensor.

ÚLTIMA DEFENSA EN EL SALÓN DE AUDIENCIAS

Esa noche, la fortaleza es atacada por el culto, que no va a esperar el nombramiento. Mientras una horda de zombis ataca las murallas, un grupo de mercenarios entra en el castillo por el túnel secreto que lleva a la sala de audiencias. Llegan hasta las puertas y el rastrillo y lo abren, permitiendo la entrada de la horda no muerta. Un fuerte alboroto llamará la atención de los Aj; los gritos de alarma se mezclan con peticiones de auxilio. Al mirar por los barrotes de la celda, ven una horda de zombis entrando en el patio de armas y avanzando sin descanso hacia las puertas interiores, sin que los pocos defensores logren detenerlos. Oyen a alguien manipular la cerradura de la celda, y la voz de Artemio les ordena salir y sumarse a la batalla. Las pertenencias de los Aj están en el edificio contiguo, y disponen de poco tiempo para prepararse (3 asaltos). Tras ese tiempo, ven cómo los zombis irrumpen en el patio, obligando a los defensores a replegarse hacia las puertas del castillo. Sir Artemio los conduce a una de las puertas laterales, por la cual podrán entrar en la fortaleza y ayudar a los defensores. Una vez dentro, ven que los dos jóvenes escuderos también se han sumado a la batalla y ayudan a reforzar las puertas principales, que están a punto de ceder ante la avalancha de no muertos. En el patio, hay unos cinco acólitos de nivel 4, uno de nivel 7, y seis mercenarios. En las catacumbas, hay dos mercenarios, dos acólitos de nivel 4 y un acólito de nivel 7, que es el líder de este grupo junto con Iona Baloban. Esta última ha entrado en las cuevas por una entrada oculta en las montañas y espera reunirse con el caballero traidor en una habitación destinada a velar los cuerpos de los caídos.

Los caballeros reúnen a las fuerzas del castillo en la sala de audiencias, donde apenas quedan una veintena de personas, incluidos Sir Artemio, Sir Koenraad, el herido Sir Vanius, y los escuderos Rocanegra. Han bloqueado las dos puertas laterales, quedando encerrados en la sala.

«Esta es la noche de la renovación», informa Artemio a los jóvenes Rocanegra. «Sin nuestro padre y señor, nos toca a nosotros renovar el conjuero para impedir que la reliquia caiga en manos del Culto de la Calavera. Debemos encontrar el acceso a las catacumbas y velar la reliquia».

Si ningún Aj encuentra el acceso secreto a las catacumbas, uno de los jóvenes escuderos observará cómo una corriente de aire mueve el tapiz del fondo de la sala, el cual representa una antigua batalla

entre los defensores del castillo y un ejército de muertos vivos. El tapiz oculta un pasadizo que desciende cien escalones hasta una gran sala rectangular, con antorchas encendidas en las paredes.

CATACUMBAS DE LA TORRE

Sir Galeb y Lady Iona se encuentran en las catacumbas junto a un grupo de zombis. Los Aj podrán encontrarlos en cualquier sala, excepto en la de la reliquia, ya que Sir Galeb no sabe cómo llegar a esa sala; solo conoce el camino hasta las catacumbas y las salas donde descansan eternamente los caballeros caídos.

1 - ESCALERAS Y SALA: Las escaleras terminan en una sala rectangular de piedra excavada, iluminada por lámparas de aceite. A ambos lados de la escalera hay dos puertas. Una conduce a las tumbas de los caballeros y la otra a la sala de las estatuas.

2 - SALA DEL TAPIZ: Un enorme tapiz decora la pared de esta sala. En él se ve a un grupo de caballeros rodeando una mesa sobre un pozo, todos saludando con sus espadas. En el siguiente tapiz, los caballeros posan sus espadas sobre la mesa. El tercer tapiz muestra la misma escena, pero con un portal abierto detrás de los caballeros, dentro del cual flota una corona en un campo de luz azulada.

3 - SALA DE LAS ARMADURAS: Cuatro armaduras rodean un foso sobre el que flota un tablero de madera. Las armaduras miran hacia las paredes con sus espadas en posición de saludo. Para abrir el portal, las armaduras deben mirar hacia el centro de la mesa y sus espadas deben descansar sobre ella. Una vez posadas, se abrirá el portal en la otra sala.

4 - SALA DE LA TRAMPA: Cuatro puertas dobles rodean un pedestal en el que hay una corona de oro. Cualquiera que toque la corona activará la trampa. Las armaduras de la sala anterior y de la gruta del lago subterráneo se animarán y atacarán a quienes hayan activado la trampa y a cualquiera en su camino.

5 - SALA DEL PORTAL: Una puerta secreta conduce a esta sala. Una vez activadas las estatuas de la sala 3, esta puerta se abre. Tres escalones ascienden hasta el arco donde se abre el portal. Enfrente hay un tapiz que representa a un caballero arrodillado frente al portal. Tras el tapiz se esconde una sala donde los caballeros guardan el tesoro. En ella hay cofres llenos de oro, gemas y obras de arte.

6 - LA CAVERNA DEL LAGO: Una parte de esta cueva está excavada, y la zona más cercana al lago está en bruto. Unas escaleras conducen de una zona a otra. El lago se alimenta del agua de las montañas y abastece a la fortaleza. Al otro lado del lago, una serie de cavernas y pasadizos llevan al exterior. Por aquí acceden los acólitos de Orcus cuando atacan la fortaleza. Sir Galeb y Lady Iona huirán por estos túneles si consiguen la corona o si los Aj les hacen huir de las catacumbas.

7 - SALA DE SARCÓFAGOS: En estas tres salas están enterrados los grandes maestros de la orden. Una de las salas tiene una puerta secreta que lleva a los túneles hacia el exterior, usada como vía de escape en caso de ataque a la fortaleza. La sala central conduce a la sala donde se velan los caballeros caídos.

8 - SALA DE LA RELIQUIA (el portal conduce a esta caverna): El portal los lleva hasta una caverna débilmente iluminada por antorchas en las paredes. Dos objetos llaman la atención a un lado de la cueva: un pedestal sobre el que descansa un cofre de hierro muy antiguo, del que emana una luz azulada. Al otro lado, una enorme escultura de piedra negra en forma de dragón, símbolo de los caballeros. La luz del cofre ilumina los ojos de zafiro de la estatua.

Un sonido estalla al otro extremo de la caverna y, al volverlos, veis cómo un enorme dragón de piedra se levanta del suelo. Sus ojos rojos brillan, mientras una voz de ultratumba dice: “¿Quién se atreve a profanar el santuario de la corona?”

El guardián es un drolem de piedra negra que custodia la reliquia. Si alguien entra en la caverna sin un miembro de la familia Rocanegra, el drolem atacará a todos los presentes. Si hay algún acompañante cuyo alineamiento no sea Legal, el drolem también atacará.

Si los Aj no se enfrentaron a Sir Galeb o Lady Iona en las catacumbas, estos cruzarán el portal tras ellos. Una vez que Iona esté en la cámara de la reliquia, al ser de alineamiento Caótico, el guardián atacará sin distinción. Galeb e Iona aprovecharán el enfrentamiento con el drolem para tomar la corona y escapar. Si algún miembro de la familia Rocanegra completa el ritual, el drolem regresará a su sitio, donde reposará hasta que vuelva a ser molestado.

APÉNDICE DE ENEMIGOS Y BESTIARIO

	ESQUELETO	ZOMBI	MANTÍ-CORA	GIGANTE COLINAS	LOBO	OSO NEGRO	HOMBRE LAGARTO	DOPEL-GÄNGER	NECRÓFAGO
CA	7 (12)	8 (11)	4 (15)	4 (15)	7 (12)	6 (13)	5 (14)	5 (14)	6 (13)
DG	1d8	2d8	6d8+1	8d8	2d8+2	4d8	2d8+1	4d8	2d8
ATQ	Espada corta	Golpetazo	Garras x2 Mordisco 1d6 púas	Garrote	Mordisco	Zarpa x2 Mordisco	Jabalina Garrore	Hacha mano	Garras x2 Mordisco
DAÑO	1d6	1d8	1d4/1d4 2d4 1d6	2d6	1d6	1d4/1d4 1d6	1d6 1d6	1d6	1d4/1d4 1d4 y parálisis
BA	0	+1	+6	+7	+2	+3	+2	+3	+1
MV	6	9	40/60 vol.	40	15	12	6/12 nadar	9	9
TS	G4	G1	G6	G8	G1	G2	G2	G10	G2
ML	12	12	9	8	8	7	11	8	9
VT	100	no	2000	6000	no	1100	500	1500	150
AL	caótico	caótico	neutral	caótico	neutral	neutral	neutral	caótico	caótico
PX	10	20	650	650	25	125	25	125	25

APÉNDICE DE ENEMIGOS Y BESTIARIO

	MERCENARIOS G2	CAPITÁN MERCENARIO G6	SOLDADOS G2	CAPITÁN SOLDADOS G5	SEMIORCO N4	SEMIELFO N4	HALFLING N4
CA	6 (13)	5 (14)	6 (13)	5 (14)	7 (12)	4 (15)	6 (13)
DG	2d10	6d10	2d10	5d10	4d8+2	4d6	4d6+1
ATQ	Espada corta Arco corto	Espada larga	Espada corta Lanza	Espada larga	Puños	Cimitarra Daga x2	Daga x2 Dardo x4
DAÑO	1d6 1d6	1d8	1d6 1d6	1d8	1d3	1d8 1d4	1d4 1d4
BA	+3	+7	+3	+6	+6	+4	+2
MV	9	9	9	9	10	10	6
TS	G2	G6	G2	G5	So4	Se4	Ha4
VT	200	2000	200	1500	no	250	300
AL	Caótico	Caótico	Neutral	Neutral	Caótico	Caótico	Neutral
PX	20	320	20	320	80	80	80
Equipo	Armadura de cuero tachonado, espada corta, arco corto, poción de curación.	Cota de mallas, espada larga, escudo, 2xpociones de curación, anillo de calavera	Armadura de cuero tachonado, espada corta, lanza, poción de curación.	Cota de mallas, espada larga, escudo, 2 xpociones de curación.	Nudilleras	Armadura de cuero, cimitarra, bolsa con 250 mo, dagas x2	Dagas x2, dardosx4, Disfraz, capa oscura, saquillos
Especial					Habilidades de semiorco	Habilidades de semielfo	Habilidades de halfling

IONA BALOBAN VENGADORA DE ORCUS N9

CA 2 [17], DG 9d8 (49 pg), ATQ 1 x Espada bastarda +1 (2d4+1) o daga (1d4), BA +6, MV 10, TS G9, ML 10, VT 4000, AL Caótico, PX 1700.

Equipo: Armadura de placas +1, espada bastarda +1, anillo de calavera (ver objetos mágicos), pociones de curación x2.

Especial: Detectar el bien (como conjuro de clérigo) una vez por asalto, simplemente concentrándose (alcance 36 m) La vengadora no puede usar esta habilidad y atacar en el mismo asalto.

Lanzamiento de conjuros: la vengadora puede lanzar conjuros como un clérigo de nivel 3.

ACÓLITOS DE ORCUS C4

CA 7[12], DG 4d6+4 (25 pg), ATQ 1 x Maza (1d6), BA +1, TS C4, MV 10, ML 10, VT ver abajo, AL Caótico, PX 135.

Equipo: Maza, armadura de cuero, escudo, una poción de curación, anillo de calavera, pergaminos con conjuros.

ACÓLITOS DE ORCUS C7

CA 4 [15], DG 7d6+7 (40 pg), ATQ 1 x Maza +1 (1d6+1), BA +4, TS C7, MV 10, ML 10, VT ver abajo, AL Caótico, PX 790.

Equipo: Maza+1, cota de mallas negras, escudo, dos pociones de curación, anillo de calavera, pergaminos con conjuros (Las bonificaciones ya están incluidas en sus estadísticas)

Los acólitos son clérigos al servicio de *Aquel que no debe ser nombrado*. Normalmente van vestidos con cotas de malla negras, túnicas gris oscuro y sandalias. Llevan sus escudos decorados con el profano símbolo de **Orcus**: una cabeza de carnero dentro de un pentagrama. Por cada tres acólitos encontrados (nivel 4) habrá un clérigo de séptimo nivel comandando el grupo. Los sacerdotes portarán una maza y vestirán cota de malla y un escudo metálico. Habrá una probabilidad del 10% de que alguno de esos tres objetos sea mágico +1. Entre sus posesiones se encuentran 5d10 mo. Los acólitos de niveles 4 deberán tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla que determina que tipo de no muerto le acompaña. Los de nivel 7 deberán duplicar la cantidad de no muertos que salgan en la tirada:

1D6	NO MUERTO
01-02	2d6 esqueletos
03-04	1d8 zombis
05-06	1d6 necrófagos

LISTA DE HECHIZOS DE LOS ACÓLITOS DE ORCUS:

- **Acólitos N4:** 3n1, 2n2
- **acólitos N7:** 4n1, 3n2, 2n3, 1n4

1.- Curar/Causar heridas leves, Detectar el bien, Detectar magia, Oscuridad, Protección contra el bien, Resistencia al frío, Enredar.

2.- Bendecir, Encontrar trampas, Retener persona, Resistencia al fuego, Silencio 15'radio, Hechizar serpientes, Calentar metal, Encantar plantas.

3.- Animar a los muertos, Crecimiento animal, Curar/Causar enfermedad, Disparar magia, Fingir muerte, Curar/Causar ceguera/sordera, Glifo de protección, Hablar con los muertos, Plegaria, Maldición/Quitar maldición.

4.- Curar/Causar heridas graves, Adivinación, Convocar monstruos I, Inmunidad contra conjuros, Protección contra el bien en grupo,

**** Los clérigos de Orcus no emplean congelar metal y son inmunes a las enfermedades (incluidas la putrefacción de la momia y la licantrópia). Pueden consumir alimentos o materia vegetal podridos o envenenados sin que les haga efecto. Pueden hablar Común, Abisal (idioma de los nueve infiernos) y la Lengua oscura (idioma de los muertos)**

GUARDIÁN DE LA CONDENACIÓN (Tamaño mediano)

CA 2 [18], DG 5d10 (45 pg), ATQ x 1 Espada larga +1 (1d8+1) BA +6, MV 10, TS G8, ML 12, VT 1500, AL Neutral, PX 2000.

Especial: Inmunidad a conjuros que afecten a la mente, funciones biológicas y a expulsar muertos vivientes.

Originalmente tan solo una armadura, el Guardián de la condenación es ahora una criatura animada similar a un gólem. Es un oponente directo y cumplirá las ordenes que le han sido impuestas en su creación atacando a

aquellos que entren en la zona que protege. Son inmunes a los hechizos que afecten a la mente, así como los que alteran funciones biológicas. Los conjuros basados en frío o calor les hacen la mitad de daño en caso de no superar una Tirada de salvación si se requiere: si la supera el conjuro no tendrá efecto alguno sobre la criatura. Los conjuros basados en rayo o electricidad causarán pleno daño cuando sean usados contra ellos. Un Transmutar metal en madera sera mortal para el guardián.

DROLEM DE PIEDRA NEGRA (Dragón Guardián), tamaño grande
CA -4 [26], **DG** 12d10 (66 pg), **ATQ** 1 x Golpetazo (4d10), **BA** +7, **MV** 14, **TS** G10, **ML** 12, **VT** 9000, **AL** Neutral, **PX**: 3250.

El Drolem puede ver lo invisible y es inmune a los conjuros de dormir y cualquier otro conjuro que implique encantamiento o afecte a la mente. También es inmune al fuego, al frío y a todo tipo de gases nocivos, así como a todas las armas no mágicas y a los conjuros de nivel 1-4. Siempre luchará hasta la muerte. Tres veces al día, el Drolem puede lanzar una nube de gas venenoso en un radio de 6 metros. El aliento hace que cada criatura en el área, que no supere una Tirada de salvación contra veneno, muera. Si la supera sufrirá 2d6 de daño por la inhalación.

SUCESOS NOCTURNOS (1d6)

1.- El Aj que está de guardia debe hacer una prueba de SAB o percepción para notar o sentir que esta siendo observado. Si falla, el grupo es atacado por un grupo de zombis comandados por un acólito de Orcus.

2.- El Aj que está de guardia debe hacer una prueba de SAB o de escuchar. Si la supera comenzará a escuchar ruidos, maleza que se agita sin que haya aire. El Narrador puede pedir la tirada a escondidas para poner nervioso al Aj. Tras unos instantes un animal sale de entre los matorrales (jabalí, ciervo, conejo, un oso negro).

3.- Un rugido proveniente del cielo nocturno rasga el silencio de la noche y una sombra eclipsa la luz de la luna durante unos segundos.

4.- Las llamas de la hoguera cobran vida. Formas humanoides de fuego brotan y comienzan a atacar a los Aj, prendiendo fuego a las pertenencias del grupo.

LLAMA

CA 14, **PG** 12, **ATQ** 1 x Fuego (3d6), **BA** +3, **TS** M3, **PX** 65. Solo pueden ser heridas por agua o armas mágicas.

5.- El sueño ha vencido al Aj que está de guardia. Este se despierta sobresaltado al oír un ruido o notar que algo respira sobre su cara. Aturdido ve como las provisiones yacen desparramadas por el suelo y a un jabalí u oso negro está olisqueándole.

6.- El fuego atraído a un enjambre de estirges (1d3) que comienzan a alimentarse de los Aj.

OBJETOS MÁGICOS:

Anillo de calavera: Este anillo en forma de calavera tiene dos esferas rojas como ojos que se iluminan cuando es pronunciada la palabra de mando "óyeme". El anillo permite comunicarse con otro anillo aunque esté a miles de kilómetros. El poder del anillo funciona como el conjuro de mago de Mensaje. El poseedor debe frotar el anillo y susurrar la palabra de mando. El receptor sentirá como su anillo se calienta y al instante oír la voz del emisor. Mientras estén conectados, podrán intercambiar mensajes sin tener que pronunciar la palabra de mando. Si es lanzado un Detectar magia sobre él, despierta una pequeña luz azulada.

La corona del nigromante: Es uno de los tres objetos que componen las Reliquias de Orcus, objetos regalados a Kjermer, un poderoso nigromante de las tierras del sur. La corona es de hierro negro forjado en los fuegos del abismo y tiene forma de retorcidas llamas. Confiere los siguientes poderes a su portador:

• +4 a la **FUE** • +4 a la **CA** • **Resistencia a la magia** 20%
Puede usar Mirada desconcertante a voluntad, y 3 veces al día Crear muerto viviente, Fuego infernal y Muro de fuego.

Su rostro se torna cadavérico con unos ojos de ardiente fuego azul, lo que causa Terror a sus oponentes (Tirada de salvación contra Miedo), y un fuego azulado surge de la corona rodeando la cabeza: cualquier persona de alineamiento no caótico que se ponga la corona, deberá hacer una Tirada de salvación contra muerte, si la supera perderá un nivel y 5 puntos de cordura (o 2 puntos de SAB, INT y CAR si no se usa esa regla), y si fracasa morirá consumido por el fuego infernal que surge de la corona.

Junto a la corona se entregaron dos objetos más: el Cetro del poder y el Ojo de Orcus, que juntos confieren al portador un poder inimaginable.

El Culto de la Calavera quiere reunir las tres reliquias que Orcus dio a su adorador Kjermer hace algunos siglos para desatar el poder del Príncipe de los Muertos en las tierras de los vivos. Para ello deben recuperarlas de manos de sus protectores, los Caballeros de Sargón.

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA.

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

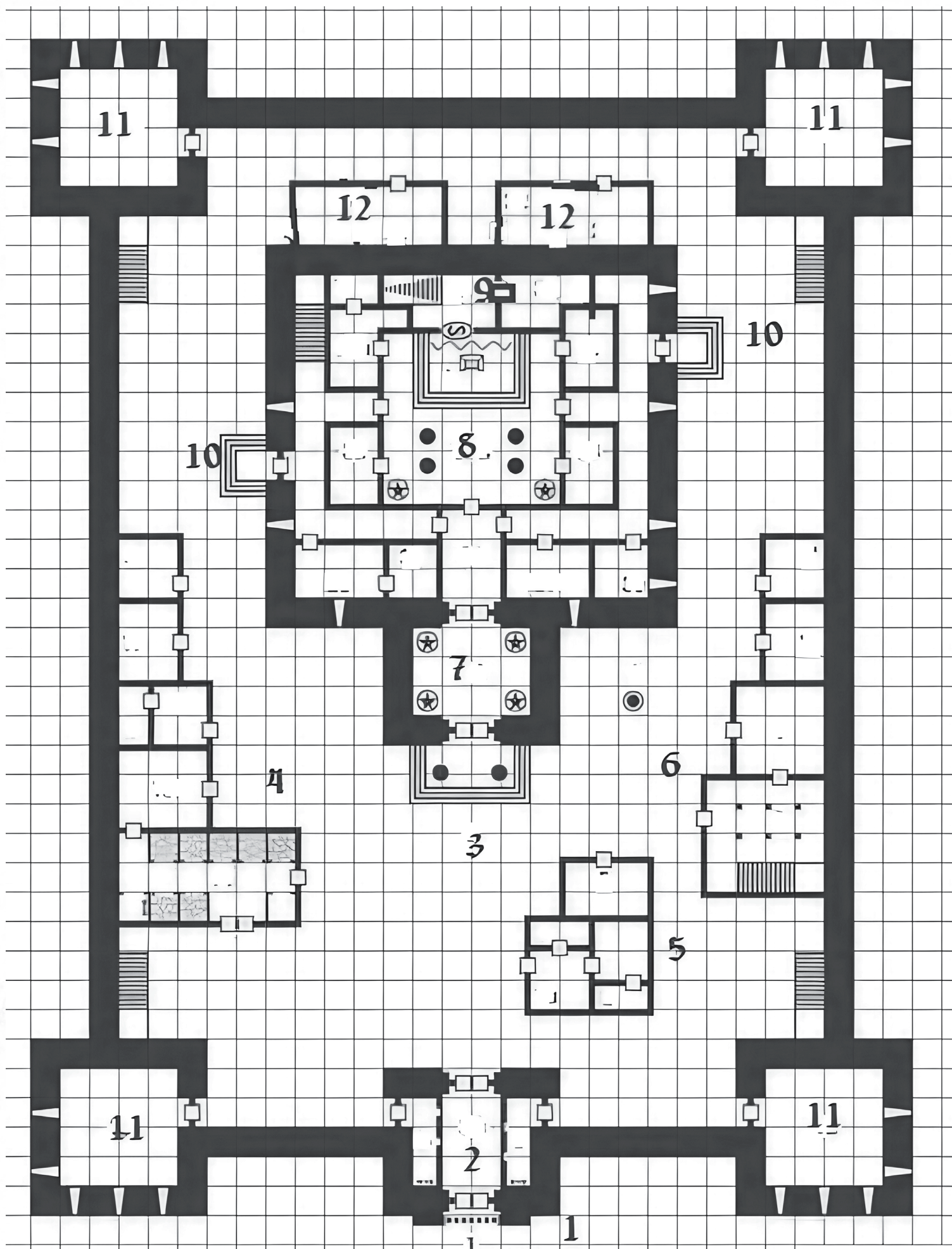
Los personajes y monstruos presentes en Aventuras en la Marca del Este son, casi por entero, compatibles con el reglamento de Crónicas de la Marca, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca solo tendremos que sustraer a la CA de Aventuras en la Marca del Este 19. Por ejemplo, un monstruo de Aventuras en la Marca del Este con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en Leyendas de la Marca con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en Leyendas de la Marca CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, sólo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

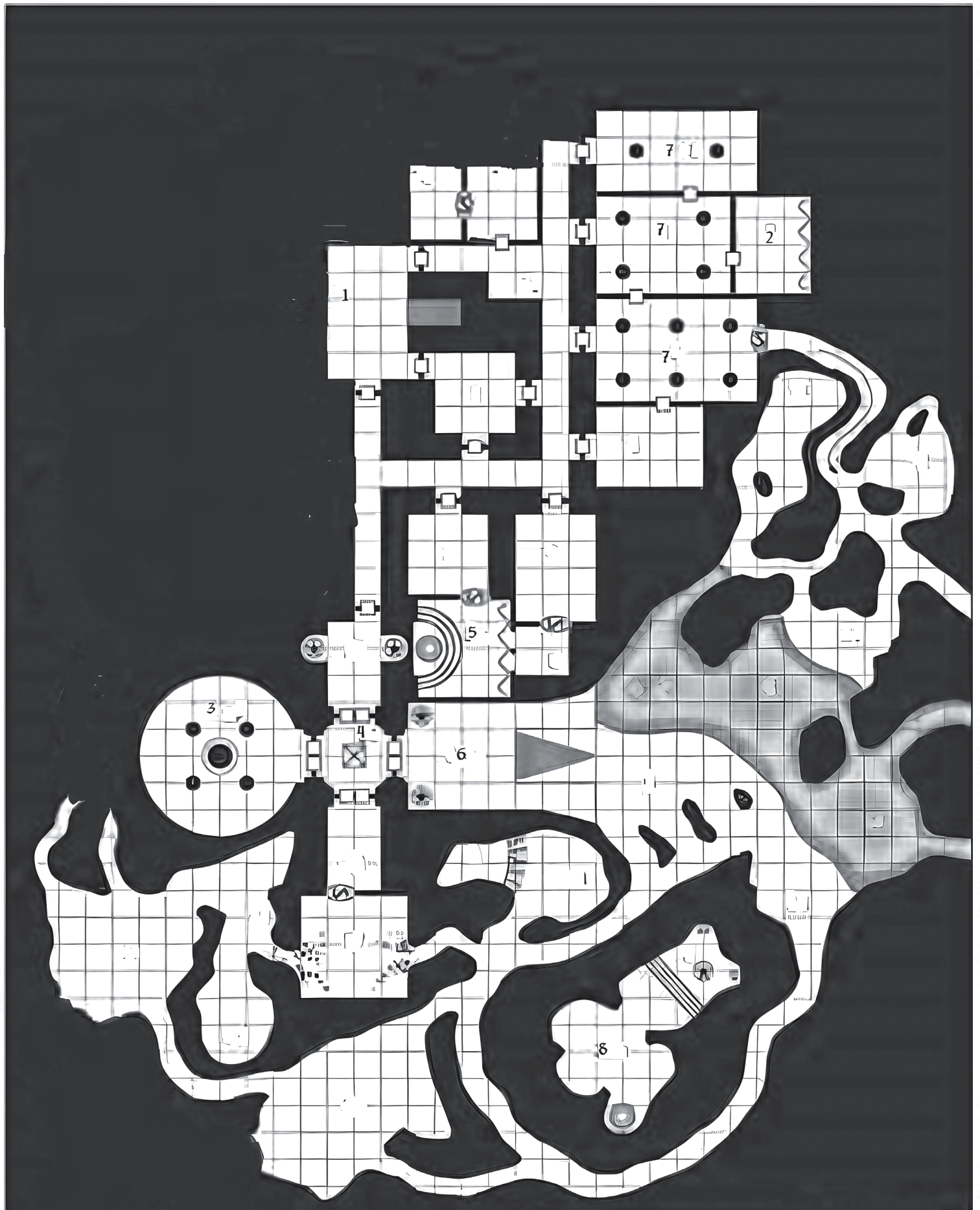
Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

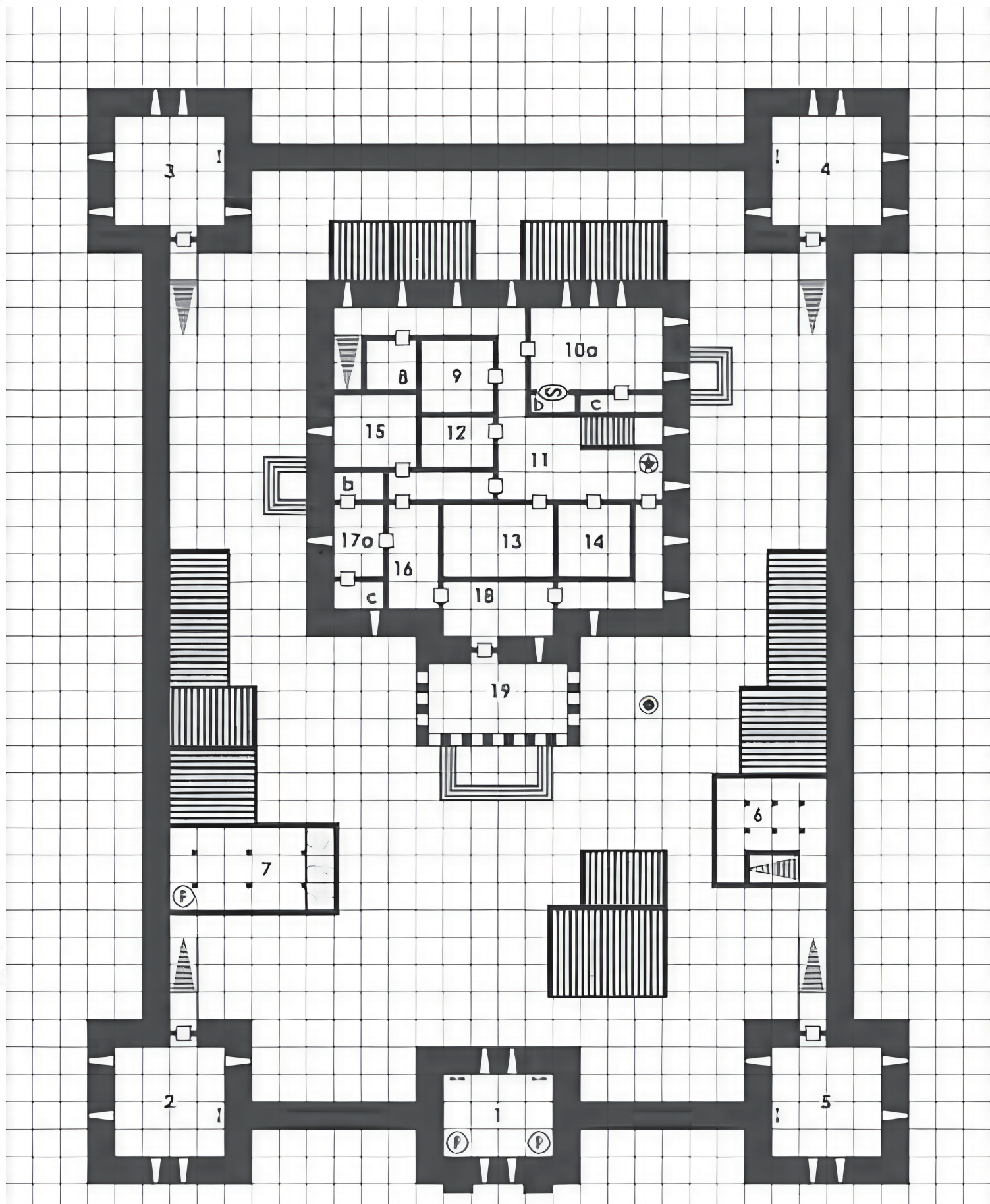
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA:

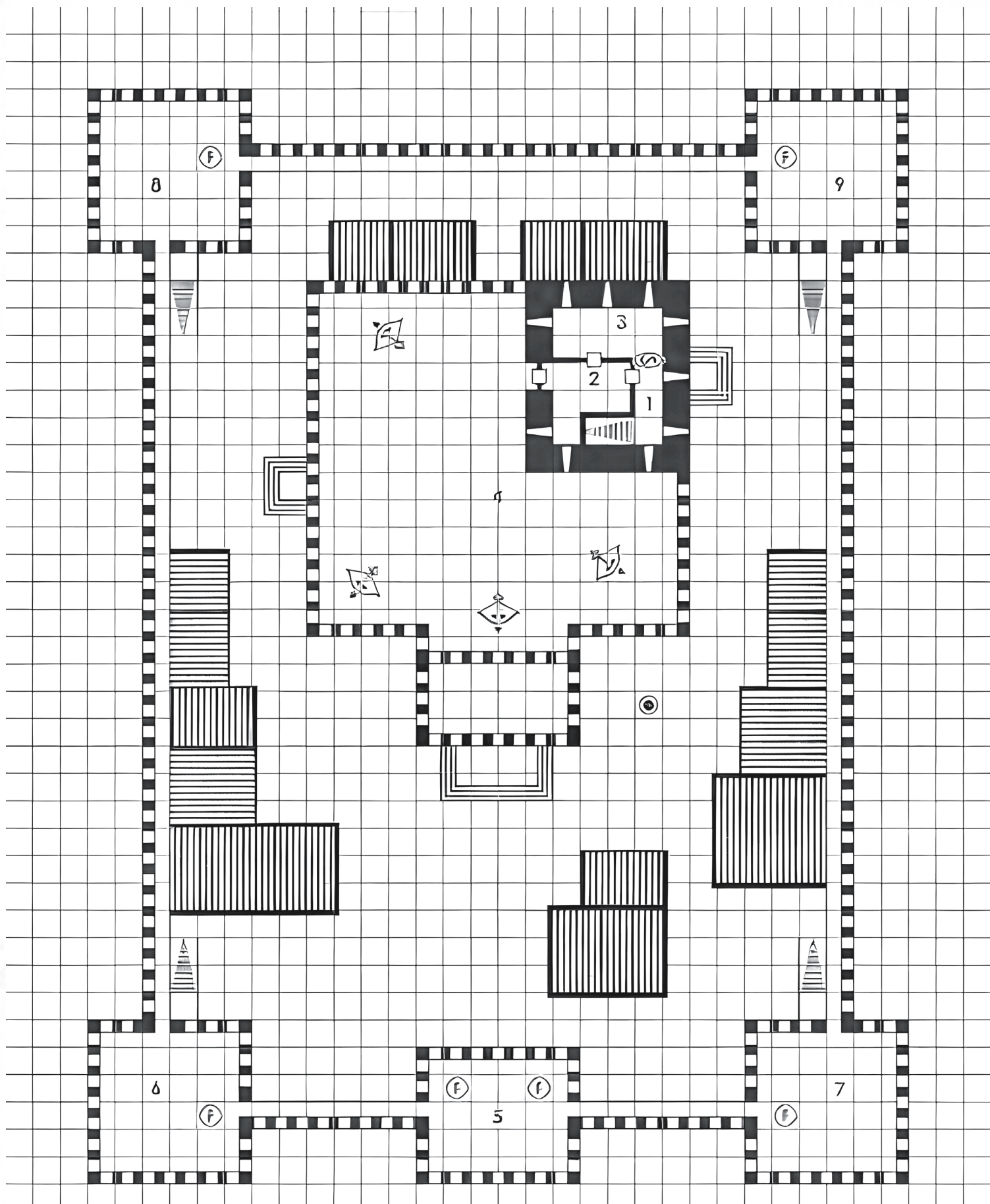
La conversión de las tiradas de salvación desde Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca no debería suponer mayor problema. Aventuras en la Marca del Este dispone de 5 salvaciones mientras en Crónicas de la Marca tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones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

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









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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmose, Nefter, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasoraudo, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torreguonoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbad, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Ôsman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massanba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzgusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hidestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fistan, Nébula, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

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 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.

LA CORONA DEL NIGROMANTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 6

La corona del nigromante es una aventura para el juego Aventuras en la Marca del Este, pensada para un grupo de 4 a 6 personajes de niveles 4 a 6. La fortaleza de Timecius Rocanegra es la custodia de la Corona del nigromante. Cada año, el duque Timecius debe realizar un ritual para renovar las protecciones que rodean la reliquia

