



EL CALLEJÓN INCONSTANTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2-4



Ha pasado un siglo y el callejón maldito está a punto de aparecer de nuevo. En su interior, un padre desesperado busca la cura de su amada hija; un loco enamorado anda tras la fórmula que le garantice el amor; mientras la joven asustada se esconde de su acosador y un centenar de personas viven sus vidas sin saber que una maldición les ha arrancado de su mundo...



EL CALLEJÓN INCONSTANTE



CRÉDITOS

Autor: Miguel Ángel Muñoz.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Luna Hofferber Reyes

Ilustración de portada: Storn Cook

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some art copyright Dean Spencer y Felipe Gaona, Fat Goblin Games used with permission. Storn Cook used with permission. LPJ Design used with permission.

Depósito legal: MU 1646-2025



INTRODUCCIÓN

El callejón inconstante es una aventura diseñada para un grupo de 2 a 4 personajes de niveles 2-4. Un aventurero bien equilibrado y equipado de nivel 5 o 6 podría completarla con éxito, con la posibilidad de ampliar su trasfondo y ganar los puntos de Experiencia necesarios para ponerse a la altura de un grupo más curtido.

Esta aventura ha sido escrita para poder jugarse en una única sesión de unas 4 horas. De hecho, el tiempo corre en contra de los aventureros y si se llega al final de la sesión sin completarse el objetivo, el Director de Juego dará por zanjada la misión y leerá un epílogo que describa las consecuencias de su demora.

El callejón inconstante se desarrolla en el califato de Visirtán, en concreto en su capital, la viva y bulliciosa Urusal-Din. Todos los datos necesarios para que el DJ y los jugadores disfruten de la historia están incluidos en la aventura, aunque disponer de suplementos específicos ambientados en el reino de las arenas permitirá añadir matices y colorido a la descripción.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Hace trescientos años, Visirtán era un reino aún joven pero pujante, luminoso y prometedor. Urusal-Din crecía a las orillas del río Al-Hayat, anunciándose como una capital esplendorosa que llenaría el mundo de bellezas e historias fabulosas. A la muerte del califa Bashir I, la regente Mariam al-Hazim, una mujer sabia y determinada, pasó a ejercer el gobierno, que se prolongó durante una década de buen y severo gobierno hasta que el shah alcanzó la mayoría de edad.

En esta época recordada en los cantares aún no habían sido expulsadas al desierto las repulsivas Hermanas Manat, unas alquimistas retorcidas que representan todo lo perverso para la sociedad visirtaní. Por entonces, las Manat eran discretas, tal vez menos perversas, no se mutilaban el rostro como señal de rechazo a todo lo sagrado y atendían a las peticiones de los visirtaníes en las mismas ciudades.

Kamira al-Armala vivía en una pequeña casa encalada en un retorcido callejón cercano a la gran plaza del zoco de Urusal-Din. Pocos sabían a qué se dedicaba esa anciana, que recibía a unos escasos clientes de confianza, juzgaba por sus palabras si merecían su asistencia y los despachaba sin más justificación o los ayudaba con sus ensalmos y pociones.

Yassir ibn Madani era el joven y altanero hijo de un terrateniente que poseía grandes parcelas fértiles en la ribera del Al-Hayat. Tras un encuentro casual, Yassir se había enamorado de una joven, Fátima bent Atà, una humilde costurera que había perdido a sus padres dos veranos atrás. Yassir la cortejó y, aunque Fátima lo rechazó cortésmente, él insistió con visitas, regalos y declaraciones que pasaron de la galantería a la amenaza. En uno de sus paseos por el barrio de Fátima, una vecina quiso ver romanticismo en la determinación de Yassir y le dijo que, en esas mismas calles, vivía una vieja alcahueta cuya magia podía hacer rendir la voluntad de la anhelada

dama. Yassir visitó a la hechicera Kamira, a la que expuso su caso, pero la bruja dictaminó que el amor no ha de conquistarse con pocimas ni sortilegios y rehusó ayudarlo. Yassir, no aceptó su negativa, persiguió a la hermana manat y, como era propio de él, apeló a la lástima, luego probó con el chantaje y por último recurrió a la amenaza. Finalmente, frustrado, apuñaló a la bruja en un callejón y allanó su cubil, decidido a encontrar él mismo la poción amorosa que le hiciera ganarse el corazón de la acosada Fátima en el laboratorio de la anciana.

Con esta decisión Yassir demostraba no ser un hombre prudente o sabio, y tras irrumpir en la guarida de la mujer, tampoco supo cómo encontrar el anhelado bebedizo. Frustrado, volcó estanterías, vertió marmitas y derramó mejunjes, que se filtraron hasta llegar a las aguas subterráneas del barrio, provocando un inesperado e inaudito efecto; el callejón desapareció, para reaparecer una vez cada cien años, tan solo durante tres horas.

Durante tres siglos ese callejón con todos sus habitantes ha aparecido y desaparecido, olvidado por todos, aunque los propios vecinos que lo habitan no son conscientes de su desaparición, para ellos tan solo han pasado unas horas.

Y, mientras, las historias, las aventuras y los dramas seguían aconteciendo en Urusal-Din.

Hace un siglo, Thabet al-Saeida era un joven viudo, trabajador y piadoso. También era un hombre angustiado. Su única hija, un ángel de siete años llamada Rachida, sufría terribles fiebres de las que los galenos no podían sanarla. Rachida era una niña delicada, y la enfermedad se la arrebataría si no conseguía encontrar una cura. Como tantas otras personas llevadas por el desaliento, Thabet salió a los límites de la ciudad una noche sin luna y gritó su desesperación, invocando a las Hermanas Manat, que ya habían sido expulsadas a las arenas del desierto y que desde allí maquinaban para buscar la perdición de Visirtán.

Una figura famélica y andrajosa se acercó al triste padre. Una melena rala y mugrienta cubría su rostro. La bruja, sabia y perversa, escuchó la demanda del padre y le dijo que acudiera en determinado momento a los límites del zoco de Urusal-Din. Allí, le explicó, encontraría un callejón que le llevaría a una barriada donde se halla la casa de la más poderosa alquimista que Visirtán ha conocido, y que sin duda en su farmacopea se encontraría la cura a la enfermedad de su hija.

La bruja no pidió nada a cambio de esta información, pues sabía que con su respuesta estaba condenando al desdichado padre. Thabet se presentó en el lugar y en la hora señalada y buscó la casa con una estrella con una de sus ocho puntas desgastada tallada en el dintel, la indicación que señalaba la casa de la bruja. A la hora de su llegada, el callejón volvió a desaparecer.

Ha pasado un siglo y el callejón maldito está a punto de aparecer de nuevo. En su interior, un padre desesperado busca la cura de su amada hija; un loco enamorado anda tras la fórmula que le garantiza el amor; mientras la joven asustada se esconde de su acosador y un centenar de personas viven sus vidas sin saber que una maldición les ha arrancado de su mundo...

UNA RESPONSABILIDAD FAMILIAR

La peripecia que los aventureros están a punto de vivir parte del compromiso de uno de ellos con uno de sus familiares más amados y añorados, su anciana bisabuela Rachida bent Thabet. Rachida fue una matriarca venerada, luchadora y carismática, muy querida por sus vecinos y un referente para sus parientes. Murió a la muy venerable edad de noventa y siete años, dejando tras de sí a hijos, nietos, bisnietos e incluso algún tataranieto; pocas veces se han escuchado llantos tan sinceros y alabanzas tan sentidas como en el día en que Rachida fue amortajada y despedida por los suyos.

Uno de los que más lloró ese día fue nuestro aventurero. Aunque era solo un niño, siempre recordará sus canciones, sus historias, sus rezos sentidos y la forma firme y comprensiva con la que su bisabuela había guiado a la familia. Pero hay un compromiso, un juramento, que une al aventurero al legado de Rachida. Cuando se encontraba en su lecho de muerte, aprovechó una de las habituales visitas que el personaje le hacía para contarle algo. Y para hacerle una petición.

—Cariño mío, tú eres como él. Tú eres como mi padre. Valiente, inquieto, decidido, incapaz de rendirse... No hagas caso a las habladurías que dicen que él me abandonó, ¡me quería más que a nadie en el mundo! Yo tenía siete años. Estaba enferma, muy enferma, y todos creían que moriría. Mi padre fue a buscar una cura para mi mal, y nunca supimos más de él, ¡pero no me abandonó, algo o alguien hizo que no regresase! Un día, cuando aún no me había casado, encontré a una sabia sahira a la que pregunté por mi padre. La mujer tenía fama de vidente y me dijo que para conocer su destino tenía que ir a una pequeña plaza con un abrevadero y una mezquita de piedra roja sin minarete en los límites del zoco de Urusal-Din el día quinto del mes al-Thani del año 327, a las seis de la tarde, ¡pero eso sería mucho tiempo después! ¡Mírame, soy muy anciana, estoy a punto de morir y aún faltan diez años para ese momento! Hijo mío, si en algo significa tu familia, acude ese día al zoco de Urusal-Din, ¡y demuestra a todos que mi padre nunca me abandonó!

Ajusta la decisión de cuál entre los aventureros es el bisnieto de Rachida en función de su trasfondo y procedencia. Es irrelevante si el aventurero es hombre o mujer, pero debería ser humano para que la longevidad de su especie se ajuste a los tiempos de la historia. Sin duda, para ese momento tan importante, el personaje habrá reunido a sus compañeros de aventuras, que le acompañarán lealmente en sus indagaciones.

Es en ese momento, entre los puestos del mercado, cuando esta aventura da comienzo.

UNA TARDE EN EL ZOCO

Los colores del día comienzan a cambiar cuando llegas al zoco. La multitud de mujeres con velo y hombres con turbante recorre las callejuelas más retorcidas anexas a la plaza de la Altijara, por donde se extiende el mercado como un ente vivo, colorido y palpitante. Los olores de las esencias, de los licores, de los perfumes y de las comidas especiadas te

abruman, te apabullan los colores abigarrados de las mercancías, de las alfombras y de los tenderetes paño y te aturden las conversaciones solapadas, los gritos, las ofertas y los regateos. Pocas cosas, en verdad, representan tan bien como el zoco la personalidad luminosa, pujante, caótica y expansiva de las gentes de Visirtán.

Pero no es la compra ni el parloteo lo que te ha traído aquí. Hace una década le hiciste una promesa a una anciana muy querida y tu palabra es inquebrantable. ¿Crees en las palabras de tu bisabuela o simplemente eres fiel a tu sangre y a tu juramento? Tanto da, después de tanto tiempo, en la fecha señalada, has acudido a este rincón del mercado en busca, ¿de qué exactamente?

El aventurero y sus compañeros tienen la oportunidad de curiosear entre los tenderetes o de charlar con los frutereros, especieros y quincalleros, que no sabrán de nada raro o extraordinario que justifique sus pesquisas; una frutera fingirá interesarse por su historia para venderles unos dátiles y un quincallero explicará, fraudulentamente, la naturaleza mágica de una de las abolladas lámparas de aceite que vende para garantizar una venta, pero en sus miradas codiciosas verán que no saben nada que pueda ser de utilidad.

Tras un rato investigando, cuando una persona sensata habría desestimado toda posibilidad de que lo dicho por la anciana en su lecho de muerte fuera cierto, uno de ellos verá algo que antes definitivamente no estaba allí. Entre dos de los puestos del zoco, sin que sus tenderos lo hayan advertido, ha aparecido algo que un instante antes no existía.

Ante ellos se ha abierto un callejón.

EL CALLEJÓN INCONSTANTE

Definitivamente, esa rara calleja no estaba allí un segundo antes. Aparte de su insólita aparición no hay nada extraordinario en él. Unas casas sencillas y humildes lo amparan con sus fachadas, entre las que se extienden cuerdas en las que se seca la ropa. Un par de perros callejeros juegan disputándose un pedazo de pan. Una anciana sale de su casa portando un cubo y les saluda amablemente, deseándoles la paz de la diosa, y dirigiéndose al interior del callejón, que asciende y gira ligeramente, impidiendo ver qué hay más allá.

Si preguntan a los comerciantes del zoco sobre esa callejuela, se mostrarán sorprendidos, pero inquietantemente serenos y desinteresados:

—¿Un callejón? ¡Oh, es cierto! —admitirán—. Qué curioso, nunca había reparado en él. ¡Comino, jengibre! ¡Caballero, fíjese en la calidad de este cardamomo!

Será tan inútil como frustrante insistirles: la magia que irradia de ese lugar, a la que los tenderos, inadvertidamente, han estado expuestos, ha hecho que rechacen, inconscientemente, la existencia de ese lugar. Ahora podrán advertir los aventureros que, aunque el metro cuadrado de cada calle en el zoco es anhelado y perseguido por todo comerciante de Visirtán, el acceso a ese callejón inconstante es respetado y nadie expone nunca ahí sus mercancías, sin que vendedores o transeúntes se pregunten por qué. Es la magia y sus sutiles efectos.

Adentrarse en el callejón les llevará a una plazuela grande e irregular que parece conformar el centro social de este lugar inaudito. Los aventureros se sorprenderán por la absoluta normalidad que encuentran allí: ciudadanos corrientes haciendo su día a día, comadres y villanos charlando con naturalidad junto a una pequeña mezquita de piedra amarilla. La mayor parte de lo que podrán ver o de las personas con las que podrán interactuar componen un escenario peculiar y costumbrista y no ofrecerán pistas de qué está ocurriendo, aunque pueda inquietar a los jugadores ansiosos de encontrar significado a este intrincado misterio. Maneja estas escenas dando oportunidad al grupo de moverse por un escenario interesante y tridimensional, y de coger aprecio a los vecinos que, sin saberlo, viven bajo el embrujo de una maldición desde hace tres siglos. Opta, si así lo deseas, porque los encuentros sean aleatorios.

Algunas otras pistas sí son relevantes, y hay vecinos que podrán ofrecer información pertinente. Ciertos acontecimientos también acelerarán la resolución de la trama o les encaminarán a resolver el misterio.

La guardia vigila: En la plaza central del barrio observan a un pequeño grupo de soldados, que hacen notar su presencia pero que se muestran distraídos y charlan despreocupados con los vecinos. Algunas patrullas poco numerosas patean la zona. Badra bent Akil es la capitana de esta guarnición, que ha sido apostada aquí bajo la sospecha de que una bruja oferta sus servicios incluso para los asuntos más turbios. La capitana es una buena luchadora y sus hombres la respetan, pero está más acostumbrada a tratar con mangantes que con brujería clandestina. En poco tiempo, piensa Badra, encontrarán a la alquimista.

Preguntas y observaciones pertinentes: Los aventureros más perspicaces se podrán dar cuenta de ciertos indicios desconcertantes, para lo que puedes demandar a los jugadores tiradas de SAB o de INT.

Será tan inútil como frustrante insistirles: la magia que irradia de ese lugar, a la que los tenderos, inadvertidamente, han estado expuestos, ha hecho que rechacen, inconscientemente, la existencia de ese lugar. Ahora podrán advertir los aventureros que, aunque el metro cuadrado de cada calle en el zoco es anhelado y perseguido por todo comerciante de Visirtán, el acceso a ese callejón inconstante es respetado y nadie expone nunca ahí sus mercancías, sin que vendedores o transeúntes se pregunten por qué. Es la magia y sus sutiles efectos.

Al llegar a la plaza, escucharán el canto de la imán de la mezquita, Salma bin Omar, que parece interrumpirse abruptamente. Salma ha subido al minarete a convocar a la oración de la tarde y ha visto, a lo lejos, el gigantesco palacio del califa en todo su esplendor. Eso la ha sorprendido, pues ella lo conocía como un modesto palacete y no sabe qué explicación tiene ese inexplicable cambio. Los vecinos sienten, al igual que los comerciantes de fuera, el mágico impulso inconsciente de no preguntarse por las cosas que están ocurriendo y de no atravesar la frontera mágica, aunque no es imposible racionalizar con ellos, convencerles o incluso conducirlos al zoco.

También podrán ver a dos niños que miran hacia arriba extrañados.

—El cielo ha cambiado —dicen, sin mentir.

Estaban viendo volar una bandada de pájaros que han desaparecido de repente. Hace tres horas (eso debería darles una pista del margen de tiempo del que disponen) vieron desaparecer, súbitamente, unas nubes que tapaban el sol, y no están dispuestos a perderse otro de esos prodigios que se están dando en el firmamento.

Los aventureros no humanos reciben de los vecinos miradas no hostiles, pero sí extrañadas, pues hace tres siglos no era tan común como lo es ahora ver a enanos, elfos u orcos habitando en Visirtán.

1020	ENCUENTRO CASUAL
1	Una costurera canturrea, con pésima voz, una canción pasada de moda.
2	Un porteador está a punto de chocar con el grupo.
3	Un albañil descansa un rato junto a su labor a medio terminar.
4	Una alfarera completa orgullosa un lebrillo frente a la puerta de su tienda.
5	Una mujer encala la fachada de su casa.
6	Una anciana enseña a leer a su nieta.
7	Un anciano da de comer a sus gallinas, que se asustan ante unos juguetones perros callejeros.
8	Un niño se ofrece a hacer recados por un dirham.
9	Un cotilla les espía desde una ventana.
10	Una señora tiende la ropa.
11	Un hombre le explica, preocupado, a su vecino, cómo su mujer fue hace diez horas al zoco y aún no ha vuelto.
12	Dos ancianas discuten amigablemente sobre teología.
13	Un soldado tullido, veterano de una batalla que no conocen, les pide unas monedas, apelando a su patriotismo.
14	Dos vecinos riñen por algo sin importancia.
15	Unos niños juegan al escondite.
16	Una mujer lee atentamente en la puerta de su casa.
17	Una niña roba una naranja de un puesto de fruta. El tendero la amenaza en su huida con entregarla a la «bruja».
18	Un hombre se queja, amargamente, de que se le ha roto la carretilla.
19	Dos perros sin dueños se les acercan y les lamen las manos para que les den algo de comer.
20	Un joven de barba lampiña llora junto a dos amigos las injusticias del amor.

Puede que escuchen una mención a la sabia regente Mariam, a la que los más eruditos (tirada de SAB) sabrán ubicar muy alejada en la historia del Califato. Por añadidura, para algunos del grupo (un cortesano elegante o un bardo sofisticado) la vestimenta de estas personas les resultará pasadas de moda o extravagantes, y ciertas inflexiones de su lenguaje, raras o arcaicas. Si por intuición o azar preguntan a alguien el año en el que se encuentran les dirán:

—Estamos en el año 27 de nuestra nueva ilustre era, bajo el buen gobierno de la regente Mariam. Los profetas de Quimim nos han iluminado y podemos presumir de vivir en la capital del nuevo califato, que tanto va a sorprender al mundo.

Los siguientes encuentros son de gran relevancia para el desarrollo de la historia. No todos tienen que presentárseles a los aventureros. Algunos no tienen un lugar determinado en el que ocurrir mientras que otros acontecerán en sitios concretos, y tal vez los personajes no los descubran o no les dediquen su tiempo y atención.

POR TAN SOLO UNOS CUANTOS DIRHAMS...

La actitud de los aventureros resultará extravagante para los habitantes del barrio. Se les ve fuera de lugar, sorprendidos, tal vez alarmados, y una de las parroquianas pensará, equivocadamente, conocer el motivo de su interés por estas tortuosas calles.

—Yo sé qué les ha traído aquí. Sí, sí, no intenten esconderlo. Se les ve gente de mundo, de mente abierta a ciertas hechicerías que la superstición rechaza. Es a lo que han venido, ¿verdad? A ver a la bruja. Esa alquimista que se esconde en estas calles, haciéndose pasar por una desprotegida viuda, ja, ja, ja, si muchos supieran... ¡Tengan cuidado! La guardia la está buscando, saben que su cubil se encuentra en uno de estos callejones. Ella es astuta, tarde o temprano les dará esquinazo o se trasladará a otro lugar, ¿quieren localizarla antes? Por tan solo unos cuantos dirhams podría señalarles dónde se encuentra... Sí, gracias, Ishtar les guíe, estoy segura de que su causa es justa. La anciana vive en una casucha destartalada al norte del barrio. Lo sé perfectamente, a mí me ayudó con un embarazo inoportuno. Busquen una estrella de ocho puntas grabada en la piedra sobre el dintel de la puerta. Una de sus puntas está gasta. ¡Y no le digan que han hablado conmigo!

UNA HERMOSA JOVEN ASUSTADA

El mundo de la aventura no inmuniza ante la visión de los padecimientos de la gente, y el grupo, aunque cautivado como se encuentra en su investigación, no podrá evitar que una chica joven se cruce con ellos, les mire un instante, alarmada y se meta en su casa, cerrando la puerta con varias vueltas a la cerradura. Es evidente que algo le preocupa, y ciertamente su inquietud tiene que ver con el misterio de este barrio desconcertante. Ella es Fátima bent Atà, la mujer acosada por el incombustible Yassir. Fátima es costurera, y su casa está abarrotada con telas, hilos, una máquina de telar y diferentes labores a medio completar; la joven es sin duda trabajadora y tiene buena mano para la

labor. Si consiguen, con gestos de comprensión y buenas maneras, hacerla hablar, compartirá con ella sus pesares:

—Me llamo Fátima bent Atà, y he vivido en este barrio toda mi vida. Mis padres murieron cuando yo era poco más que una niña, y gracias a Ishtar conseguí salir adelante. Soy una mujer de ambiciones sencillas y vida recogida, y no sé en qué momento él se fijó en mí. Su nombre es Yassir ibn Madani, hijo primogénito de una familia pudiente con tierras fértiles en la ribera del Al-Hayat. Un día apareció en mi puerta, se confesó admirador de mi belleza y me pidió, sin mediar más palabra ni cortejo, que me casase con él. No fue esa su última petición, y, aunque asustada por su persistencia, le he ido rechazando, creo que con tanta firmeza como corrección. Yassir, por su parte, ha ido tornando su galantería en enfado y amenaza, y si alguna vez fue real ese amor a una desconocida, ahora se ha tornado en obsesión, persecución y asedio. ¡No sé cómo conseguir que abandone sus intentos!

Fátima agradecerá todo gesto de ánimo y conmiseración, pero es inconsolable y teme que cualquier acción que inicien los aventureros en su protección acabe empeorando su situación.

EL HORRIPILANTE INCIDENTE DEL POZO

La normalidad en el barrio está a punto de quebrarse. En la plazuela central, un pozo abastece a todo el vecindario. Una anciana saca del pozo un cubo con agua. Al extraerlo, arroja impresionada el contenido al suelo: «¡Algo le pasa al agua, por Ishtar benefactora!». En efecto, el agua es una sustancia viscosa de enfermizo tono azulado. Los vecinos se acercan a curiosear. Los perros callejeros que correteaban por la plaza se acercan al agua derramada y empiezan a beber de ella. Sus cuerpos, repentinamente, se agitan, se abultan, se estremecen. Sus dientes se agrandan desgarrando su paladar y un súbito frenesí depredador les arrastra a atacar a los vecinos. ¿Actuarán los aventureros en su defensa? En todo caso, un grupo de cuatro soldados acudirán en tres asaltos y acabará con los perros mutados tras un arduo combate. Si los personajes han expuesto su seguridad en defensa de los residentes, alguno de ellos les acogerá en su casa y les ayudará con sus heridas, sanando 1d6 puntos de daño. Su altruismo no pasará desapercibido, y serán recompensados con una clara disposición de los inquietos habitantes del barrio a responder a cuantas preguntas les hagan.

PERRO ALTERADO (2)

Clase de armadura: 6 [13]
Dados de golpe: 3 (15, 16 pg)
Ataque: 1 mordisco (1d4)
BA: +3
Movimiento: 9

TS: G3
Moral: 12
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 50

¡AL LADRÓN!

Un adolescente distraído se choca en una de las callejas con uno de los aventureros, ¡que solo con una tirada de SAB descubrirá que ha sido robado! El joven carterista saldrá corriendo y se deberán superar dos tiradas consecutivas de DES para alcanzarlo. Es posible abatirlo con un disparo o con un hechizo oportuno, pero no es más que un pobre truhan y esas medidas pueden resultar desproporcionadas para ciertos alineamientos. El chicuelo, llamado Malani, ruega en nombre de la diosa ser perdonado y devuelve sin rechistar lo que les ha robado. No son nuestros protagonistas las primeras víctimas de su jornada, y en su faltriquera encontrarán una buena bolsa con 50 dinares (un dinar equivale a una moneda de oro) y una carta escrita con una buena caligrafía:

Amadísima Fátima,

Soy incapaz de comprender tus rechazos, me duelen tus desprecios, se clavan en mi corazón tus desplantes. ¿Cuántas veces he de declararte mi amor para derribar tus defensas y conseguir tu mano? Si mi pasión sincera, mis regalos y la forma en que he rendido mis sentimientos no son suficientes para ti, tanto da, existen otras maneras de someter el afecto de la mujer amada. He sabido que en tu mismo barrio hay una mujer con el conocimiento mágico necesario para rendir tu corazón. Acudiré a ella y le expondré mi caso, ¡en poco tiempo sentirás lo mismo que yo y juntos nos reiremos de tu tiempo de confusión y rechazo!

Tu enamorado, que no se rinde

Yassir ibn Madani

Si le preguntan a Malani a quién robó esa bolsa, hablará de un joven de notable porte, gesto decidido y andar arrogante. Localizará el encuentro, ocurrido a primera hora del día, no muy lejos de la residencia de la bruja.

Un escrutinio escrupuloso de la bolsa desvelará que tiene unas pequeñas manchas de sangre que la salpicaron cuando el bellaco apuñaló a la hechicera.

MALANI, APRENDIZ DE LADRÓN

Clase de armadura: 7 [12]

Dados de golpe: 1 (5 pg)

Ataque: 1 porra (1d64)

BA: +1

Movimiento: 9

TS: L1

Moral: 5

Tesoro: 50 dinares

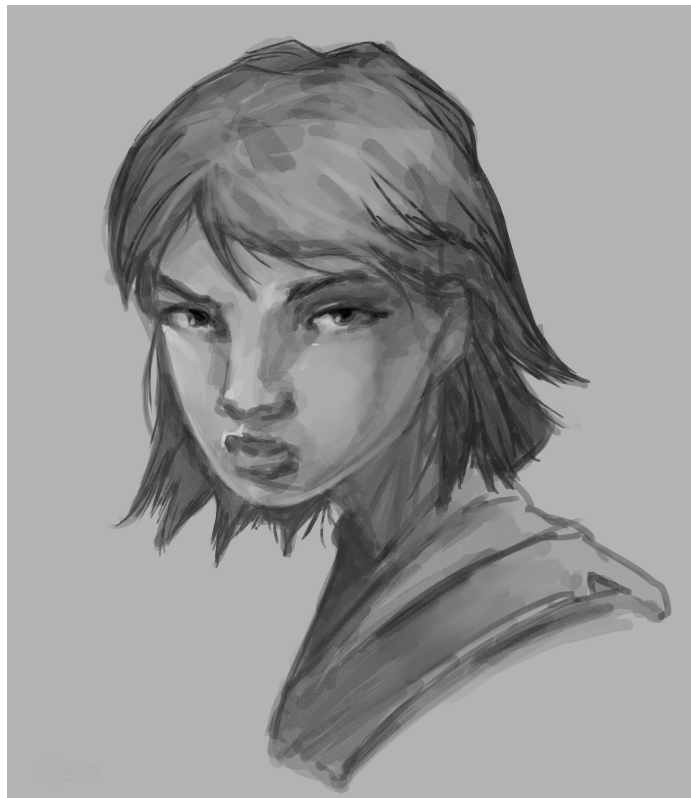
Alineamiento: Neutral

Valor PX: 10

EL SORPRENDENTE ENCUENTRO

CON SU ANTEPASADO:

No han acabado aún las sorpresas en esta aventura inaudita, pues al girar por una bocacalle los aventureros sorprenderán a un extraviado hombrecillo. El personaje cuyo juramento les arrastró a esta aventura reconocerá en él ciertos rasgos familiares. En efecto, es Thabet al-Saeida, el afectuoso padre cuya búsqueda de una cura para el mal de su única hija le ha traído a este lugar. Preguntarle directamente lo asustará, pues son las palabras de una manat las que le arrastraron hasta aquí y todo contacto con esa nefasta hermandad está prohibido y



vedado. Demostrarle que saben quién es le sorprenderá, y le desgarrará saber que lo que para él han sido un par de horas, para el resto del mundo han sido cien años y le hará llorar de feliz melancolía saber que, aunque nunca la volverá a ver, su hija vivió una larga y feliz vida en la que nunca dudó del afecto de su padre; ya no quedarán dudas para los aventureros de que el tiempo fluye extrañamente en estas calles. ¿Decidirán regresar al zoco con el buen Thabet o resolver el misterio de este lugar arrancado del devenir de los años? La decisión que tomen no importará, pues un vecino emite un grito de espanto al descubrir un suceso inesperado que impedirá que puedan salir del barrio sin más.

THABET AL-SAEIDA

Clase de armadura: 8 [11]

Dados de golpe: 1 (8 pg)

Ataque: 2 x daga (1d6)

BA: +1

Movimiento: 9

TS: L1

Moral: 9

Tesoro: 100 dinares

Alineamiento: Legal

Valor PX: 10



EL ASESINATO DE LA ANCIANA

HECHICERA:

No muy lejos de donde se encuentran, los gritos de un viejo alfarero atraen la atención de los aventureros, al tiempo que alertan a la guardia. En un oscuro recodo ha aparecido una mujer apuñalada; aunque aún no lo sepan, es la vieja bruja tan perseguida por todos. Tendrán unos minutos para abrirse paso entre los curiosos y estudiar la escena del crimen.

Yassir la ha asesinado al ser contrariado y la astuta capitana Badra bent Akil, que no tarda en personarse, sospecha que es la alquimista que buscaba. La jefa de la guardia determina que nadie abandonará el barrio hasta que encuentren a la persona que la asesinó, y sus soldados bloquean la salida al zoco. Aunque los aventureros ayudaran a acabar con los engendros del pozo, no gozarán de ningún privilegio que les permita ignorar esta orden, y difícilmente podrán hacer frente a la docena de soldados que garantizan el confinamiento del barrio.

La única solución, ya sea para conseguir escapar de este lugar o para descubrir cómo revertir el maleficio, pasa por encontrar al asesino antes de que todas estas calles encantadas salten un siglo hacia el futuro. Atendiendo a la interpretación de los jugadores, y cubriendo las posibles debilidades de la expedición, Badra podría unirse a la investigación, aunque la soldado dejará al margen a sus hombres, a los que encargará la tarea de mantener el orden, controlar el acceso y proteger a los residentes.

Con más determinación que valor, Thabet estará dispuesto a formar parte de la incursión al cubil de la hechicera, pero sus habilidades no son muchas y se mostrará aliviado si le piden que se abstenga de participar y los espere fuera.

CAPITANA BADRA BENT AKIL

Clase de armadura: 6 [13]

Dados de golpe: 3 (15 pg)

Ataque: 1 x cimitarra doble (2d4)

BA: +3

Movimiento: 9

TS: G3

Moral: 12

Tesoro: 100 dinares

Alineamiento: Legal

Valor PX: 60

SOLDADO DE LA GUARDIA

Clase de armadura: 6 [13]

Dados de golpe: 1d4 + 2 (8 pg)

Ataque: 1 x jineta (espada corta [1d6])

BA: +1

Movimiento: 9

TS: G1

Moral: 8

Tesoro: 30 dinares

Alineamiento: Legal

Valor PX: 20

EL CHAMIZO DE LA BRUJA

Con las indicaciones que han ido recopilando no deberían tardar mucho en encontrar la casa donde se escondía Kamira. Es una vivienda de paredes blancas, pobre, sucia y desordenada escondida en el rincón más recóndito de esta barriada y, como les habrán podido decir, una estrella con una punta desgastada anuncia la ocupación de su habitante. La puerta está desencajada de una patada (buen indicio para saber que están en el lugar correcto y de que Yassir ya ha asaltado la vivienda). Dentro no hallarán más



que lo esperado del hogar de una anciana desamparada; una única habitación con un camastro, una cocina mal surtida y un patio en el que crece una parra retorcida. Verán en seguida que una deshilachada alfombra arrojada a un lado de la estancia principal oculta una portezuela que conduce al escondite de la hechicera, donde Yassir se ha adentrado para utilizar sus conocimientos abandonados.

1. SALA HEXAGONAL

Un pequeño tramo de escaleras conduce a una sala de paredes irregulares, vagamente hexagonal. En uno de los rincones se amontonan unos sacos y unas telas de tonos apagados. Una cortina de cuentas irregulares conduce a la siguiente estancia. Yassir se ha adentrado para utilizar sus conocimientos abandonados.

No hay nada de interés en esta estancia. Yassir pasó de largo y no encontrarán el desorden de otras habitaciones.

2. ALMACÉN DE COMPONENTES

Esta habitación aprovecha cada centímetro de sus paredes ligeramente inclinadas ocupándolo con estanterías de madera repletas de frascos, vasos y matraces rebosantes de materiales y compuestos que van de lo común a lo increíblemente exótico. Es fácil reconocer mercurio, azufre, sal, raspaduras de óxido, escamas de dragón o plumas de hraefn, pero muchos recipientes contienen reactivos difíciles de catalogar. Algo ha ocurrido sin duda aquí, pues muchos de estos botes y tarros han sido arrojados contra el suelo, que está lleno de cristales rotos y componentes mezclados. El ambiente está lleno de un aroma pesado, sofocante y dulzón.

Al pasar por esta habitación, Yassir comenzó su búsqueda del bebedizo que necesita para enamorar a Fátima, arrojando frasco tras frasco al suelo al decidir que no eran lo que buscaba. Al comprender que esta estancia solo contiene ingredientes alquímicos sin combinar continuó investigando el escondrijo de la bruja. El hedor que llena el almacén es desagradable pero inofensivo.

3. PEQUEÑO ARMARIO

Un armario empotrado en la pared y con unas puertas dobles hechas con madera de poca calidad. A través de sus listones se adivinan frascos, ampollas y tarros. El tirador de la puerta es un picaporte de bronce.

El picaporte del armario esconde una trampa que se activará cuando alguien lo abra, aunque puede ser descubierta e inutilizada por un ladrón habilidoso. La bruja evitaba activar el mecanismo abriendo el picaporte de una manera determinada. Si se hace girar hacia el exterior (en el sentido de las agujas del reloj) no se activa. Si se gira hacia el interior, como la mayoría de los picaportes, o de cualquier otra manera, el resorte se activará y lanzará un dardo ponzoñoso que causará 1d3 puntos de daño al allanador, más 1d4 adicionales si no se supera una tirada de salvación contra venenos. Pide al jugador que describa la forma en que acciona el picaporte su personaje y describe las consecuencias.

En el interior del armario hay una pócima que restaura 1d6 puntos de golpe, además de otros mejunjes de poca utilidad para la aventura.

4. SALA DE LA MARMITA

Estancia amplia en la que la hechicera creaba sus jaropes. Es una habitación amplia, con las paredes ennegrecidas por el humo, un gran puchero ahora derramado y una salida de humos enrejada en el techo, cuyas canalizaciones comunican con la chimenea de la casa de la anciana. El contenido de la marmita, una sustancia oscura de la consistencia de la brea, espumea en el suelo. El único mueble es una mesa llena de manchas y de quemaduras con unos viales vacíos. Hay tres puertas en la habitación. A vuestra izquierda, una especialmente precaria ante la que hay un taburete con un perfume encima. Frente a vosotros, lo que se os antoja una despensa o alacena. A la derecha, un acceso cerrado por una puerta sin cerradura.

Si algún aventurero los investiga y supera una tirada de SAB reconocerá elementos especialmente mágicos y cáusticos entre los componentes vertidos. De la marmita se ha derramado en el suelo una sustancia particularmente espesa, negra y burbujeante, que lleva horas consumiendo el suelo de piedra.

Si los aventureros deciden permanecer más tiempo del indispensable en esta estancia (independientemente de sus investigaciones en las salas anexas) antes de bajar por la escalera de caracol, la sustancia alquímica descontrolada se animará y un limo abrasivo les atacará.

LÉGAMO ÁCIDO

Clase de armadura: 8 [11]

Dados de golpe: 5 (30 pg)

Ataque: 1 x flagelo (2d4)

BA: +5

Movimiento: 3

TS: G5

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 50

5. CAVERNA DE SETAS

Una puertecilla destartalada, que cuelga de unos goznes deteriorados y en lugar de cerradura se mantiene cerrada mediante un cordel atado a un clavo, comunica con una pequeña caverna en la que crecen diferentes setas y hongos. La cueva es sin duda de origen natural.

La bruja descubrió esta gruta y horadó un acceso a ella para recolectar hongos y plantar sus propias variedades. Si los aventureros dedican unos minutos a investigar, de entre las sombras surgirán tres micónidos, unos hongos antropomórficos que viven aquí y que, de alguna manera, colaboran en el cultivo de estas setas y viven en comunión con ellas. Los micónidos no son inteligentes; su comportamiento es meramente instintivo y responderán con agresividad ante la incursión. Una vez contrarrestada la amenaza de los seres seta, una tirada de SAB superada les ayudará a descubrir un tipo de seta vigorizante, que reemplaza 1d3 puntos de golpe, y otra estimulante, que mejorará la CA de un aventurero en -1 durante un turno. Sacar 1 natural en la tirada de SAB hará que identifiquen equivocadamente los efectos de los hongos y que los que extraigan tengan el efecto contrario.

La bruja extravió en la cueva una finísima daga +1 (2.000 dinares de valor, si se encuentra un comprador justo), que utilizaba para cortar limpiamente los valiosos hongos. Con una búsqueda exhaustiva, alguien del grupo podrá localizarla.

Junto a la entrada hay un taburete con un sencillo aerosol encima. El recipiente contiene un líquido verdoso con olor micelial. Kamira se impregnaba con esa sustancia para que los micónidos no la tomaran por una amenaza. Si los aventureros hacen lo propio, conseguirán pasar desapercibidos ante los hombres seta. No servirá de nada vaciar el atomizador sobre los micónidos.

MICÓNIDOS (3)

Clase de armadura: 7 [11]
Dados de golpe: 1 (7 pg, 4 pg, 7pg)
Ataque: 1 x golpetazo (1d3)
BA: +1
Movimiento: 9

TS: G1
Moral: 12
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 15

6. ALACENA

Una puerta corredera da acceso a una alacena en la que sin duda la alquimista guardaba sus elixires y preparados. El portón es recio pero la llave está en la cerradura.

Kamira al-Armala tenía un perro guardián, con sus capacidades naturales potenciadas mediante sus malas artes. Al allanar la casa, el can atacó a Yassir, que se las ingenió para encerrarlo aquí. Yassir cerró con llave, pero la dejó en la cerradura. El perro se ha cansado de intentar echar la puerta abajo. Los sofocantes aromas que llenan el subterráneo impiden que detecte a los aventureros. Si lo liberan, ya sea voluntariamente o no, les atacará. Escuchar con cuidado a través de la puerta les permitirá escuchar su respiración, e incluso puede que ladre cuando los detecte.

PERRO GUARDIÁN

Clase de armadura: 5 [14]
Dados de golpe: 3 (15 pg)
Ataque: 1 x mordisco (1d4 +1)
BA: +3
Movimiento: 9

TS: G3
Moral: 12
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50

La alacena guarda un brazalete de bronce, un precioso objeto mágico que mejora en -1 la CA de su usuario. Es el pago de un cliente de Kamira, y su valor es de 2.000 buenos dinares. Entre todas las redomas que encontrarán, reconocerán una poción de protección contra el mal, que tiene el efecto del hechizo homónimo y cuyo precio no sería menor de 100 dinares. Con éxito en una tirada de SAB identificarán el efecto de 2d6 de las otras pócimas, de valor 20 dinares cada una, cuyos efectos, como el alivio de dolores menstruales, el repelente de insectos o un sorprendente crepelelo, no son inmediatamente útiles en esta misión.

7. ESCALERA DE CARACOL

Una estrecha escalera de caracol desciende a un nivel inferior. Los peldaños son estrechos e irregulares, y debéis bajar con precaución.

Estas escaleras no esconden ningún secreto ni peligro.

8. CÁMARA DE LA ADIVINACIÓN

Esta sala se encuentra justo debajo de la sala de la marmita. Según lo que hayan hecho hasta el momento, es posible que se encuentren con dos situaciones distintas al llegar allí.

Si acabaron con el limo en la estancia superior, el ácido del engendro alquímico habrá dejado de consumir el suelo y encontrarán la sala intacta. Si se fueron antes de que la monstruosidad bituminosa emergiese, o huyeron en lugar de combatirla, mientras descienden por la escalera oirán un estrépito y sentirán un temblor que anuncian que el suelo se ha venido abajo, arrastrando en su caída al ser oleoso, con el que, ahora sí, deberán combatir a muerte.

SI LA SALA ESTÁ INTACTA

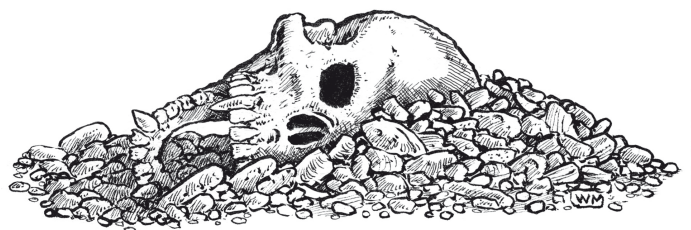
Alcanzáis una antecámara de techo abovedado. Unos candelabros de bronce sostienen unas velas gastadas que apenas iluminan las paredes rugosas de piedra negra. En el centro de la sala hay una mesa redonda derribada. En el suelo, una bola de cristal quebrada vomita confusas imágenes que no podéis apreciar desde vuestra posición.

Aquí era donde Kamira, augur destacada, desvelaba los secretos del porvenir. En los restos de su bola de cristal, destrozada por Yassir en su avance, restallan imágenes confusas que, solo si se acercan, los aventureros podrán identificar. Distinguirán la vaporosa visión de uno de ellos (el que suela encabezar la marcha del grupo) atravesando un pasillo de suelo ajedrezado y siendo alcanzado por un virote surgido de la pared cuando pisa uno de los azulejos negros. Las emanaciones del cristal se tornarán entonces caóticas, caleidoscópicas e indescifrables: el poder del objeto se está disipando y pasado, presente y futuro en este lugar están demasiado enmarañados como para poder anticiparse.

SI EL TECHO SE DESMORONÓ.

El polvo inunda la sala cuando el techo se viene abajo. Algo ha debilitado la estructura con rapidez hasta que no ha podido soportar el peso por más tiempo. No tardáis en descubrir el motivo. Entre la polvareda y los cascotes, algo se agita y emerge. Reconocéis la masa negra, similar a una brea burbujeante, que se había derramado de la marmita de la hechicera. Dotada ahora de movimiento y de una conciencia precaria avanza hacia vosotros, soltando un silbido desagradable a medida que consume la piedra con su metabolismo ácido.

El terrible légamo les seguirá lenta pero implacablemente si deciden evitar el enfrentamiento con él.





9. PASILLO ESTRECHO

Este corredor es estrecho y bajo, y obligará a los aventureros a avanzar en fila india y ligeramente encorvados. Una de las baldosas del suelo acciona el disparo de un dardo que provocará 1d4 puntos de daño al primero que lo atraviese. Si quien va en cabeza dice mantenerse atento ante cualquier posible trampa, tendrá derecho a una tirada de INT que, en caso de ser superada, le hará percibir unas manchas recientes de sangre en el suelo; Yassir activó la trampa y sufrió el impacto de un proyectil. Cualquier aventurero con la habilidad de detectar trampas puede servirse de esa capacidad para anticipar la amenaza.

Después de un turno de juego de dispararse, la trampa se vuelve a rearmar.

10. SALA DE POCIONES

Una cámara de piedra con la forma de un cono truncado. Las paredes circulares están cubiertas de estanterías atestadas de frascos de mil formas. Sus líquidos contenidos varían en color, textura y espesor, y como avezados aventureros reconocéis algunos de los más valiosos brebajes y pócimas mágicas con los que os gusta haceros antes de emprender vuestras expediciones. La mayoría de ellos yacen en el suelo, quebrados y vertiendo su contenido en un desagüe en el suelo. Frente a vosotros una sólida puerta se adentra aún más en el cubil de la hechicera.

Este es el lugar que ha provocado la catástrofe que arrastra en el tiempo a la barriada en la que estáis; la mezcla descontrolada de las pociones y su filtración en las aguas subterráneas ha causado esa imprevisible consecuencia. También será aquí donde, en caso de descubrir cómo hacerlo, podrán contener ese efecto arcano.

Los aventureros podrán encontrar sin dificultad una poción de curación (sana 1d8 PG y su coste es de 300 dinares) y un pergamino de bendecir (igual que el hechizo de clérigo, con un coste de 500 dinares). Si alguno insiste en indagar entre los restos de la defenestrada botica, deberá hacer una tirada de SAB.

Si falla, mezclará sin quererlo los restos de dos preparados, cuya combinación desastrosa explotará, causando 1d6 puntos de daño al desafortunado. Si la supera, encontrará adicionalmente una poción de Fuerza (aumenta en 2 la FUE de quien la tome durante 2d10 asaltos, precio de 250 dinares); hacerse con alguna de las pócimas intactas sin superar esta tirada puede suponer (1-2 en 1d6) la toma involuntaria de un poderoso veneno (daño de 1d6) o bebestiazo debilitante (-2 a la FUE durante un turno); en otro caso (2-4 en 1d6) habrán dado con una pócima de curación similar a la previamente identificada.

11. BIBLIOTECA

La surtida biblioteca de la bruja guarda grandes volúmenes, papiros amarillentos y enrollados pergaminos, que abarrotan repisas y anaqueles. Podía presumir la anciana de eficaz archivera, pues los textos están tan bien organizados como se esperaría en la más meticulosas de las madrasas o de la alsihr donde aprenden los hechiceros, o en la mismísima universidad Yamía. No faltan entre los libros los papeles anotados de la erudita, recogiendo sus impresiones, conclusiones y apostillas.

En el caso de que los aventureros indaguen aquí buscando objetos de utilidad, superando una tirada de SAB encontrarán un pergamino de bola de fuego (300 dinares).

Si quieren encontrar información con la que desvelar el secreto de lo que está ocurriendo en el barrio, tendrán que dedicar un tiempo a leer las notas de Kamira. Caso de hacerlo, tendrán acceso al siguiente texto redactado a mano por la propia manat.

La alquimia es, sin duda, la más sutil y poderosa de las artes arcanas. Esta noble ciencia combina lo mejor de lo mejor de la magia, la metalurgia, la ciencia natural y la astrología.

Con un conocimiento preciso de las mezclas de los diferentes reactivos, el usuario de la alquimia puede transmutar a voluntad cualquier elemento, y no solo eso, sino también alterar el cuerpo humano con resultados que van de lo leve a lo grotesco, confundir los mismísimos anhelos de la persona e influir en la realidad y el propio tiempo.

La alquimia es, igualmente, una disciplina peligrosa. El cálculo preciso de los activos y la elección de los catalizadores y excipientes exige un profundo estudio y una medición bien calibrada; un manejo imprudente e irreflexivo de esos materiales puede suponer un efecto excesivo o inesperado, en cualquier caso, peligroso. Las pociones alquímicas pueden ser volátiles y explosivas, y grandes sabios y notables estudiosos ha muerto a causa de sus propias creaciones en sus laboratorios, víctimas de su exceso de confianza. Los vapores de la marmita también son peligrosos al ser inhalados, y no olvidemos, ante todo, la capacidad del agua para difundir incontroladamente los efectos de una mezcla alquímica.

¿Qué efectos inesperados tendría la contaminación de una fuente de agua, de un río, o de un caudal subterráneo, por una mezcla potente? Los efectos alquímicos se propagarían de forma rápida y alarmante y muchas veces sin apreciarse sus efectos hasta ser demasiado tarde.

Para casos así, mi consejo es el uso de una mezcla de azufre y sal a partes iguales, con unas raspaduras de estaño añadidas a la mezcla. Arrojada a la fuente de agua infectada, los efectos mágicos se mitigarán y, poco a poco, la propia agua disipará los resultados de la pócima original.

¿Cuántas desgracias no se podrían haber evitado teniendo a mano esta sencilla precaución?!

Los personajes con interés por la magia sin duda querrán volver cuando el peligro acabe para apoderarse de valiosos (y no pocos prohibidos) volúmenes con los que nutrir sus propias bibliotecas.

Yassir no ha entrado a esta estancia, pues no es hombre interesado en lecturas o estudios.

12. PASILLO ENCHARCADO

El caos que reina en este escondrijo llega a este pasillo iluminado por lámparas de aceite en el que se han formado una serie de charcos. De su superficie se eleva un líquido de extraño color y textura que gotea insólitamente hacia arriba. A ninguno se os escapa la evidente cualidad mágica y probablemente peligrosa de esa sustancia untuosa.

Cada aventurero deberá enfrentarse con éxito a una tirada de DES para esquivar los charcos y su goteo, o sufrirá un único punto de daño. Cuando todos lleguen al recodo, de los charcos surgirán unos diminutos homúnculos acuosos de un palmo de altura, que bailotean casi cómicamente y se dirigen a ellos, conscientes o no de la peligrosidad de su roce ácido.

13. SALA DE DISECCIÓN

La faceta más maléfica y perturbada de la bruja se manifiesta en este lugar. Una sala amplia de techos elevados ha sido reservada para colocar una mesa sucia de costras de sangre. Sobre ella yace el torso de un varón delgado de piel cuarteada cubierta de llagas y eccemas, posiblemente un mendigo. Solo su cabeza, con los ojos velados por las cataratas abiertos y su boca desencajada, sigue unida al resto del cuerpo. Sus miembros han sido amputados con extrema precisión. De los muñones aún gotea, muy lentamente, sangre negra y grumos coagulados, que caen en un desagüe en el suelo del que emana una pestilencia indescriptible. Junto a la camilla de disección hay una mesilla en la que descansa un buen surtido de afilado instrumental médico. Os rodean estanterías cargadas de tarros llenos de formol, en los que flotan fetos humanos malformados en diferentes grados de gestación y seres teratológicos con malformaciones incompatibles con la vida. Sentís la opresiva sensación de que muchas de esas deformidades fueron provocadas por la hechicera con sus terribles bebestijos. No mejora vuestra angustia comprobar que la gran mayoría han sido alterados quirúrgicamente y se les ha dotado de extremidades adicionales e implantado aberrantes apéndices metálicos. La mórbida combinación de ciencia y sadismo de la manat queda evidenciada en esta estancia, que posiblemente alguno desee dejar atrás cuanto antes.

Sin que lo hayan detectado, Yassir se esconde en esta habitación. Se encuentra cerca de la puerta de salida, escondido tras las estanterías. Cuando los aventureros se dispongan a abandonar la sala, él arrojará estruendosamente una de esas estanterías al suelo, rompiendo los jarros de muestras y corriendo inmediatamente hacia el interior de la guarida. El mueble derribado bloquea el camino y no podrán alcanzarlo ni hacerle objetivo de sus disparos o hechizos. Aún peor, los engendros teratológicos guardados en formol y cristal se animan al quedar liberados de esos recipientes que, de alguna forma, los mantenían vivos y en suspenso. Las abominaciones los atacarán con furia incontenida, sin que sus mentes pequeñas y abromadas sean capaces de entender el porqué de su odio. No podrán continuar avanzando sin antes acabar con ellos.

Clase de armadura: 7 [12]

Dados de golpe: 1 +1 (5 pg, 8 pg, 6 pg, 4 pg, 7 pg)

Ataque: 1 x embestida (1d4 +1)

BA: +1

Movimiento: 6

TS: G1

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 10

14. PASILLO AJEDREZADO

Este es el pasillo de suelo ajedrezado que pudieron ver en la cámara de adivinación, con premoniciones confusas que anunciaban la presencia de una trampa escondida. Si no vieron esas imágenes o no actúan con cuidado, tira por cada uno de los aventureros, en secreto y en el orden de su avance, un dado; el primero que saque un resultado par acciona una trampa que dispara un virote en su dirección, causándole 2d4 puntos de daño. Si vieron las dramáticas visiones de la bola de cristal tal vez imaginen que caminando por las baldosas blancas evitarán la trampa, pero esta no es la única forma de activarla; si toman esa precaución prudente, aún deberán tirar; un resultado de un 1-2 en 1d6 dispara el mecanismo.

Estudiar con detalle el pasillo, superando una tirada de INT, les hará notar que algunas baldosas están más gastadas que otras. Esas son por las que caminaba Kamira al-Armala y, por tanto, indican el camino seguro.

15. BODEGA

¿Contienen estas botellas licores? ¿Vinos, anises, rones y ginebras? Tal parece. Ordenados y clasificados en bottelleros, alcoholes etiquetados, algunos comunes, otros exóticos, colman este lugar. Diríais que esta estancia ha sido la elegida por sus condiciones de temperatura y humedad para ser convertida en la bodega de la extraña mujer que habita este subterráneo.

No hay nada extraordinario en esta habitación. Se trata, en efecto, de bebidas espirituosas, a las que la hermana manat era aficionada y con las que comerciaba con ciertos clientes sibaritas. Pueden beber sin problemas, y con cierta satisfacción exquisita. Si quieren sacar provecho de las cualidades reconstituyentes del alcohol, deberán superar, individualmente, una tirada de SAB para seleccionar el caldo más adecuado para su gusto y necesidad. Si fallan, deberán tener éxito en una tirada de CON o quedarán achispados, sufriendo una penalización de +1 en su CA y en sus ataques hasta el final de la aventura. En cualquier caso, recuperarán 1d3 puntos de golpe.

—Fátima, amada mía —murmura la voz—. ¿Ves a qué nos ha conducido tu desprecio? Te proclamé mi amor, te juré fidelidad, te ofrecí cuanto poseo... ¿qué justifica, por tanto, tus desaires?!

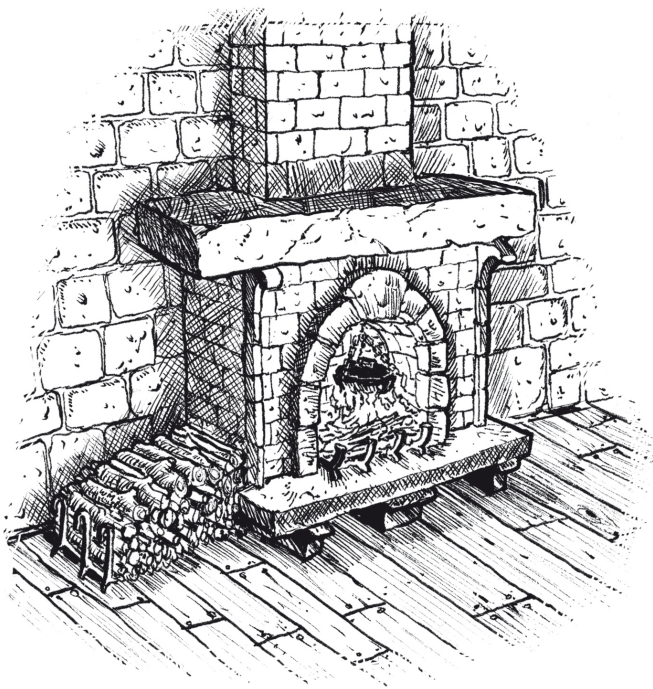
Estáis en una estancia grande y rectangular que acogía, no hay duda, el principal laboratorio de la bruja, y en la que ahora todos los muebles, mesas y estantes yacen arrojados en el suelo. Vuestros pasos hacen crujir los cristales de los viales y probetas caídas y rotas. Al fondo, de rodillas, agitado por esporádicos espasmos, solloza un hombre joven y atractivo que viste ropas lujosas. La locura y la desesperación alternan en su rostro. La incompreensión y la culpa. La vergüenza y el desamparo.

—Esa bruja tendría que haberme escuchado —musita, casi para sí—. Aceptar mi dinero, darme la pócima con la que ganarme el amor de Fátima, ¡bien claro le había dejado que no acepto una negativa a mis peticiones! —Sus repentinas carcajadas desesperadas os hielan la sangre—. ¿Qué has conseguido, aparte de la muerte, negándome aquello por lo que tan bien te habría pagado, vieja arpía? Ahora poseo tus secretos, tengo a mi disposición tus mejunjes. ¡Por mis venas corre ya la magia que enamorará a Fátima!

Como si repentinamente se diera cuenta de vuestra presencia, el joven os señala.

—¿Qué buscáis?! ¡Vuestra misión es inútil, jamás podréis arrebatarme nada! —Ávido, bebe de un matraz de contenido luminiscente. Otros muchos frascos vacíos le rodean—. ¡Apartaos de mi camino, mi amada aguarda mi llegada!

Al ponerse en pie, la potente alquimia de los preparados que, desequilibrado, ha bebido sin comprender, hacen que su sangre bulla y su carne se agite. Escucháis el desagradable sonido de sus huesos al quebrarse y recomponerse de nuevo, deformando y abultando su cuerpo. Sus manos se convierten en garras y en sus talones se generan espolones apuntados. Su rostro se retuerce y en su boca nacen nuevas hileras de dientes irregulares y astillados que rajan su lengua y mejillas. Ante vuestros ojos el hombre se convierte en una abominación agitada por el dolor y la ira que avanza hacia vosotros, culpándoos de su padecimiento.



Yassir lleva varias horas deambulando por la guarida de la manat, bebiendo sin entendimiento las pociones que caían en sus manos y, aunque los aventureros interrumpían sus palabras y eviten que tome esa última pócima, el proceso de metamorfosis es ya irreversible. Intentar evitarlo será inútil, pues atacará a todo aquel con quien se cruce. Si por algún motivo Fátima los acompaña, él ignorará a todos los demás y se lanzará contra su amada, abrazándola hasta matarla, si no consiguen protegerla.

Si los aventureros se dedicaron a solventar el problema de la contaminación alquímica, siguiendo las indicaciones de la bruja, antes de encontrar a Yassir, él aparecerá ante ellos, saliendo entre terribles espasmos y dolores de la guarida de la manat antes de completarse su transformación. En su encuentro, Yassir estará musitando las palabras que dijo anteriormente y el enfrentamiento se vuelve inevitable.

YASSIR IBN MADANI

Clase de armadura: 6 [13]

Dados de golpe: 4d +1 (27 pg)

Ataque: 1 x garrazo (1d6)

BA: +4

Movimiento: 9

TS: G4

Moral: 12

Tesoro: Joyas y monedas por valor de 300 dinares

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 250

NOTA* El metabolismo alterado de Yassir hace que su carne se rehaga y se cierren sus heridas a razón de 2 puntos de golpe al final de cada turno después de iniciarse un combate con él. Los preparados alquímicos que recorren sus venas son tan potentes que puede incluso superar los puntos de golpe iniciales. Lo que los aventureros sin duda no podrán anticipar es que la alquimia que ha ingerido es tan potente que si Yassir alcanza los 33 puntos de golpe, o más, explotará ante los ojos de sus sorprendidos enemigos, muriendo al instante.

Epílogo

El abusivo y predador Yassir ibn Madani yace muerto a los pies de los aventureros. Una muerte tan innecesaria como toda la inverosímil y formidable aventura que han vivido. Fátima está a salvo y el asesinato de Kamira al-Armala ha sido castigado. El grupo dispone ahora de la oportunidad para devolver al barrio a su tiempo normal, si disponen de las indicaciones que la bruja dejó en la biblioteca. En caso de desatender esa alternativa, o de desconocerla, podrán regresar al zoco a través del callejón, pues los guardias, en cuando sepan que el asesino de la hechicera está muerto (los aventureros disponen de pruebas y argumentos más que suficiente para explicar qué es lo que ha ocurrido) dejarán libre el camino de salida. Puede que, además de llevarse consigo a Thabet al-Saeida, quieran convencer a otros vecinos para que les acompañen y regresen a Urusal-Din; será necesario que superen tiradas de CAR para ganarse la confianza de quienes los escuchen y escapar todos de esta prisión en el tiempo; si todos los aventureros superan una tirada de CAR (incluso aquellos que adopten una actitud silenciosa o pasiva), la barriada entera saldrá al zoco justo a tiempo para ver como la entrada al callejón desaparece, y no volverá a materializarse hasta dentro de un siglo. Si completan el sencillo ritual alquímico planteado por la hermana manat, las incontables fuerzas de la magia líquida derramada en las aguas del barrio

se disiparán y todo volverá a la normalidad. Los vecinos descubrirán que han pasado trescientos años en lo que para ellos ha sido menos de una jornada. El pueblo de Urusal-Din, acogedor y amigo de las historias sorprendentes, acudirá a asistir a los refugiados temporales.

Si el tiempo marcado para la sesión termina y los aventureros no han completado la misión, dala por terminada y pasa a leerle este epílogo a los jugadores.

¡Victoria! Después de duras batallas y no pocos sorprendentes descubrimientos desveláis los insólitos misterios que rodean al callejón inconstante. Son muchas las historias que tenéis que contar y numerosos los objetos valiosos y reliquias milagrosas que habéis hallado. Regresáis al zoco, eufóricos, pero inmediatamente notáis que algo ha cambiado. No está allí el vociferante mercader de quincallería, ni la vendedora de fruta, ni ninguno de esos mendigos que os mencionaron a Ishtar para sacaros unas monedas.

—¡Me habéis sorprendido, amigos! —exclama un mercader de tejidos mientras se echa la mano al pecho—. ¿De dónde habéis salido?

Señaláis por instinto el callejón, pero al giraros, no está allí.

—Unos bromistas, ¿verdad? —bufa el hombre, y regresa a su labor—. ¡Sedas de Nirmala! ¡Lino de Beferu! ¡Mire, caballero, la calidad de este algodón!

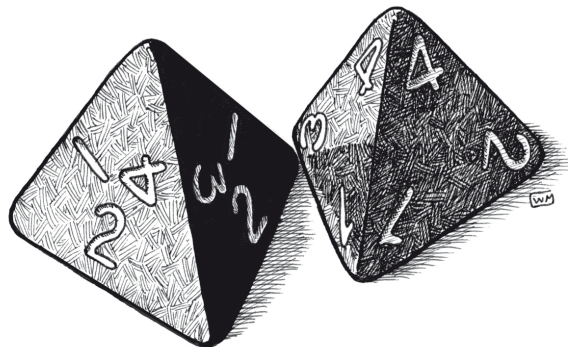
Algo os estremece. La voz del vendedor tiene un deje extraño, no reconocéis algunas de sus palabras. La ropa de la gente os resulta extravagante, y los paseantes os miran y comentan, como si fuerais un anacronismo andante. ¿Qué se ve más allá? ¿Qué palacios son esos?! ¿Cuándo se levantó esa mezquita?! ¿Por qué nunca habíais visto esos observatorios astronómicos, ni aquellos minaretes apuntados?!

—¿En qué año estamos, por Ishtar? —os atrevéis a preguntar a un transeúnte, que os devuelve una mirada extrañada.

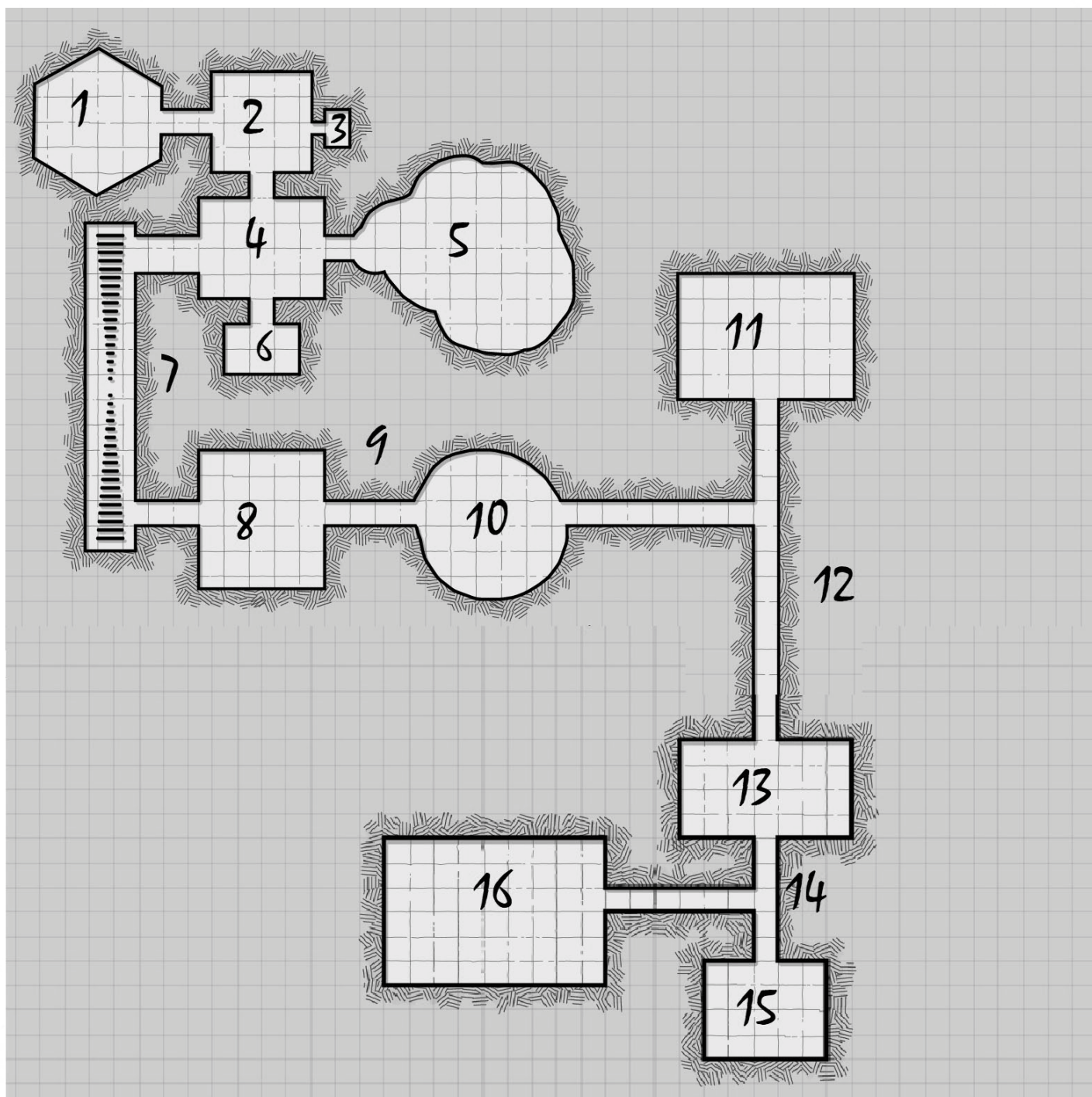
—En el año 427, bajo el buen reinado de la califa Maïssa, la Gentil —os responde, acelerando la marcha.

Cuatrocientos veintisiete. De alguna manera han pasado cien años desde que entrasteis en ese callejón, ahora perdido en las corrientes de la magia y el tiempo. Ahora estáis varados en el futuro, en un tiempo que no conocéis, a una vida de distancia de vuestro hogar y de todos cuanto habéis amado alguna vez.

Habéis fracasado.



CALLEJÓN INCONSTANTE



Apéndice

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 Crónicas 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 Crónicas 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 hálfling, 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, Pasorauto, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafria, Sundar, Avanindra, Warasimbab, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Ósman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massamba 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, Nébulas, 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.

EL CALLEJÓN INCONSTANTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2-4

El callejón inconstante es una aventura diseñada para un grupo de 2 a 4 personajes de niveles 2-4.

Ha pasado un siglo y el callejón maldito está a punto de aparecer de nuevo. En su interior, un padre desesperado busca la cura de su amada hija; un loco enamorado anda tras la fórmula que le garantice el amor; mientras la joven asustada se esconde de su acosador y un centenar de personas viven sus vidas sin saber que una maldición les ha arrancado de su mundo...

