

Aventuras
en...LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LA LÁGRIMA DE ZURÂN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3 - 4



Hace muchas lunas los Leones del desierto secuestraron al décimo tercer hijo del emir. El legendario gobernante de Palmira ha enviado a sus mejores hombres para recuperar a su hijo, comandados por el valeroso capitán Usamah Al-Zafir. Juntos deberán seguir la pista de los secuestradores, recorriendo el mar de huesos de Eretria, arrojando peligros ignotos mientras descubren ruinas de otrora sepultadas en las arenas del tiempo.



LA LÁGRIMA DE ZURÂH



CRÉDITOS

Autor: Antonio Ramón Berbell Gonell

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jorge Moreno

Ilustraciones interiores: Jorge Moreno. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some artwork copyright Luigi Castellani, used with permission.*

Cartografía: Jorge Moreno *Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

Depósito Legal:

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

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieran en su día para el juego que *Aventuras en la Marca del Este* emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos siendo apenas unos chavales.



INTRODUCCIÓN

La Lágrima de Zuráh es la primera entrega de una trilogía que será completada en sucesivas entregas por los módulos titulados *El Sello del Profeta* y *La prisión de los dioses de piedra*.

Te damos la bienvenida a las fascinantes tierras de Alsabâh, lugar de misterios y oscuros secretos, antaño enterrados en las arenas del tiempo. Esta partida está diseñada para cuatro (o cinco) jugadores pregenerados de nivel 3-4, aunque el Narrador puede incorporar otros AJ modificando la historia inicial que se muestra a continuación:

Los aventureros se hallan ante los restos de un discreto campamento donde ha acontecido una reciente batalla. Entre los bártulos desperdigados (manchados de sangre reseca) encontráis una pequeña caja de marfil que esconde un pulcro manuscrito firmado por el hijo adoptivo del emir de Palmira. En otra parte, oculto bajo una gruesa capa, se encuentra el diario personal, quemado casi por completo, de una de las hijas del afamado general de Palmira Usamah Al-Zafir.

EL ÚLTIMO MANUSCRITO

ESCRITO POR SAMEK IBN MALIK

¡Glorificada sea Istar y que su inmarcesible fulgor nos guíe en nuestro destino!

¡Suya es la gracia, en el cielo y la tierra, y triunfante de las tres virtudes!

¡Que Istar tenga misericordia en estos momentos tan aciagos!

En mi mano ha recaído escribir esta narración y espero, Istar así lo quiera, cumplir con sabiduría este cometido. Mi nombre es Samek ibn Malik, leal sirviente de la corte del emir Taimun Al-Shakur, que la diosa lo guarde con amor y benevolencia.

Hace muchas lunas un grupo de mercenarios de la tribu de Nahisim, los llamados Leones del Desierto, secuestraron al decimotercer hijo del emir, fruto de la unión con la inmaculada y santa Aminah Al-Ibnaz Bin Abbas, reconocida matemática y astrónoma. El emir de Palmira mandó a sus mejores hombres y mujeres para recuperar a su hijo, comandados por el valeroso general Usamah Al-Zafir. Bajo su mando, viajamos durante muchas lunas hacia la costa del sur siguiendo el rastro de sus captores. Durante este peligroso trayecto perdimos cuantiosas vidas. El propio general murió días atrás a causa de la picadura fatal de un escorpión blanco.

Ahora la hija menor de Usamah, Nadia Al-Zafir, lidera la expedición. Pero pese a todas sus virtudes, la desgracia cayó sobre nosotros. Durante la noche, los Leones nos emboscaron y solo sobrevivimos cuatro de nosotros gracias a la magia del difunto Ibrahim. El ambiente es desolador y hondo nuestro dolor, Istar bien lo sabe. Dos días después, una druida nos encontró y nos condujo a un emplazamiento cercano a la costa. Es allí, en las inmediaciones de Alsabâh, donde se ha dirigido la tribu de Nahisim con el niño de nuestro señor Taimun.

Los cuatro tenemos la determinación de rescatar al joven Sahir. Si alguien encuentra este manuscrito, pido a Istar que esta persona sea ungida con su bondad y continúe con nuestro honorable cometido. Si entrega esta carta y al niño en Palmira, el señor de la ciudad le cubrirá de oro y riquezas, tamaño es la generosidad del emir Taimun. Aunque, por ahora, la vida de Sahir Al-Shakur depende de nosotros cuatro.

¡Que Istar nos otorgue fortaleza y fortuna!

EL RESCATE DE SAHIR

DIARIO PERSONAL DE NADIA AL-ZAFIR

[...] Nuestros pasos nos llevan a la ciudad de Alsabâh, aquella que vio nacer a Aminah Al-Ibnaz Bin Abbas, madre del niño secuestrado. ¿Guardará esto algún tipo de relación con el rapto? El mago de la corte celestial de Palmira, Ibrahim, me ha hablado de estas antiguas ruinas. Según la tradición de los urusales, una vez destruida la mítica ciudad de Ibnaz, unos pocos supervivientes abandonaron su capital y construyeron Alsabâh, junto a una intrincada red de túneles y laberintos. Cuando su obra estuvo terminada, todos ellos se marcharon de la ciudad para siempre... no así los astrónomos, también oriundos de Ibnaz, que hicieron de esta ciudad su capital. En la actualidad, estos eruditos tienen la ayuda material y logística del mismo Ibn Alhidhr, mago de la corte y consejero califal. De la defensa se encargan las tribus beduinas, leales al califa, que ocupan los edificios ruinosos y desocupados de sus primeros habitantes.

[...] Mi padre está nervioso, ya que nuestros caballos no consiguen alcanzar a los raptores del niño; además, cree que los Leones nos emboscarán tarde o temprano. No estoy para nada de acuerdo con él. Superamos con creces sus fuerzas y es cuestión de tiempo que acabemos atrapándolos. Si alguien está capacitado, sin duda es mi amado padre.

[...] No me quito de la cabeza las palabras del líder de los Leones del Desierto durante la emboscada: «¡Mirad, hermanos! Parece que al final llegaremos sin problemas a Alsabâh. En cambio, vosotros seréis pasto de los buitres». Recuerdo cómo, en ese instante, el búho blanco del difunto Ibrahim se posó cerca de nosotros y se produjo una enorme explosión de luz, que nos transportó a nosotros cuatro muy lejos de la batalla.

[...] Nasir está furioso, el búho se ha vinculado a él de manera desconocida. Además, la muerte de su maestro no parece afectarle. Siempre ha sido complicado tratarle y se está ahogando con sus tribulaciones, aunque sé que aún puedo llamarle amigo.

[...] No sin cierto esfuerzo, hemos encontrado los cadáveres apiñados de mis hombres... Samek nos ha aconsejado que todos escribamos una carta para la posteridad, por si finalmente no lo conseguimos. Él ha relatado todo lo sucedido durante estas semanas de viaje, Nasir se ha negado de pleno (¡vaya sorpresa!) y Farah ha comenzado a redactarla, aunque finalmente la ha tirado al fuego (ve esto como una oportunidad y no es consciente de aquello a lo que nos enfrentamos) ¿Y yo? Pues aquí estoy, sin saber exactamente qué escribir...

Quiero que estas últimas palabras sean una carta de despedida para mi madre y mis hermanas. ¡Como si ya estuviéramos muertos! Tal vez lo estemos y no lo sepamos aún, pero seguimos aferrándonos a nuestro deber y honor: reclamar una justa venganza a quienes nos ha causado tanto dolor.

¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DEL RAPTO DE SAHIR AL-SHAKUR?

Los Leones del Desierto fueron contratados por Dabir Ibn Hakim y su esposa Yasira bin Yusuf, afamados nobles de Urusal-Din. Necesitan la sangre de Sahir para acceder a uno de los mayores tesoros del desierto de Eretria: la Lágrima de Zuráh. Los textos antiguos sostienen que esta lágrima puede conceder cualquier deseo imaginable. Por otra parte, los nobles no desean matar al niño y lo soltarán una vez conse-



guida la Lágrima. Su motivación principal es curar a la madre de Yasira, Hamira bin Tayyeb, que padece una dolorosa y extraña enfermedad. En cambio, el líder de los Leones del Desierto, el infame Jalal Al-Tawil, tiene otros planes para este poderoso artefacto.

¿QUÉ MAQUINA JALAL AL-TAWIL?

En secreto, su mayor deseo es apoderarse de esta reliquia y sus intenciones son del todo malvadas; una vez la tenga en su poder, no dejará a nadie con vida. La Lágrima se oculta en la Pesadilla de Zuráh, un lugar onírico y maligno al que se accede gracias a la sangre de un descendiente de Zuráh (la última reina de Ibnaz). Aunque aún no la han conseguido recuperar, Jalal es paciente y sabe que los conocimientos de Dabir y Yasira son necesarios para ello.

LOS CUATRO PROTAGONISTAS

Samek ibn Malik (*Bardo nivel 3*). Es un príncipe del desierto que perdió a toda su tribu siendo muy pequeño. El emir Taimun Al-Shakur lo adoptó como su propio hijo y le enseñó las artes de la poesía y la escritura. Este bardo es un amante de las aventuras y tiene un extraño don para buscar problemas, aunque siempre sale airoso.

FUE: 14 DES: 15 CON: 13 INT: 12 SAB: 13 CAR: 16
CA: 4 (armadura de escamas); **DG:** 3 (17 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra y arco corto; **Daño:** 1d8+1 / 1d6; **Salvación:** Bardo 3; **Alineamiento:** Legal; **Equipo:** 2 pergaminos de *proyector mágico* (nv.5), 1 poción de curación, 15 mpt y 33 mo. **Idiomas:** Común.

Nadia Al-Zafir (*Exploradora nivel 3*). Esta exploradora de la guardia real es una leal sirviente de la ciudad de Palmira y de su padre, Usamah. Su reciente pérdida le ha producido un hondo dolor, aunque su fuerza y perseverancia le impiden dejarse llevar por la pena. Desea vengar a su querido padre y terminar con la misión que él no pudo acabar.

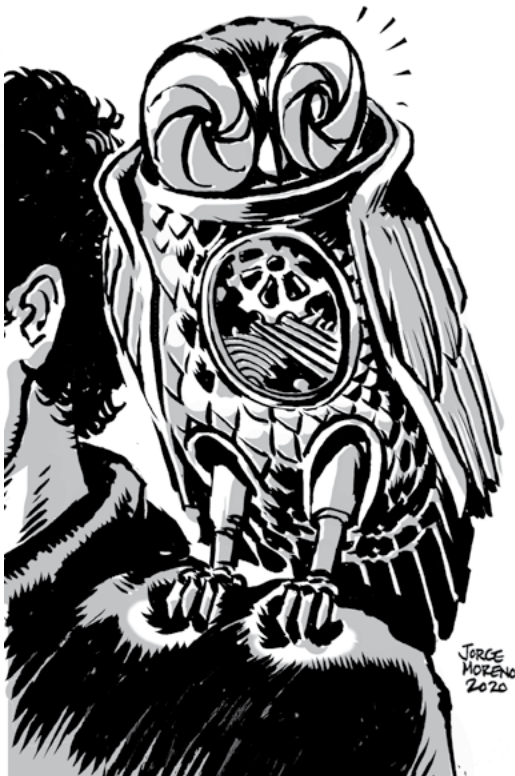
FUE: 16 DES: 15 CON: 13 INT: 10 SAB: 14 CAR: 13
CA: 5 (cuero tachonado); **DG:** 3 (17 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra sagrada +1 (+1d6 daño, 2 veces al día) y arco largo; **Daño:** 1d8+3 / 1d8; **Salvación:** Exploradora 3; **Alineamiento:** Legal; **Equipo:** 20 mpt, 19 mo y 1 poción de curación. **Idiomas:** Común.

Nasir ibn Yaman (*Mago nivel 3*). Su vida fue dolorosa y muy dura en la niñez. Este mago de la Corte Celestial siempre ha navegado en la contradicción: su alma es bondadosa en el fondo y, aunque antepone todo a la búsqueda de poder, conserva un sincero aprecio y lealtad hacia sus dos amigas de juventud: Nadia y Farah. El sacrificio de su maestro le llenó de rabia, más si cabe por la vinculación forzosa del búho blanco de Ibrahim.

FUE: 8 **DES:** 10 **CON:** 11 **INT:** 17 **SAB:** 15 (16) **CAR:** 12 **CA:** 9 (sin armadura); **DG:** 3 (8 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Daga y ballesta ligera; **Daño:** 1d4-1 / 1d6; **Salvación:** Mago 3; **Alineamiento:** Neutral; **Equipo:** 2 pociones de curación, un libro de conjuros, 12 mo y varita lunar (3 cargas de *proyector mágico*; 1d6+1 por carga; se pueden lanzar las tres en un mismo asalto y se recargan en presencia de la luna llena). **Idiomas:** Común y 2 más a elección.

Hechizos. Nv.1: *Detectar magia, dormir, escudo, leer magia, luz y proyector mágico*; Nv.2: *Imagen reflejada e invisibilidad*.

Búho blanco (*Familiar constructo*). Otorga a Nasir SAB +1; si muere el búho, Nasir pierde -2 a la CON (igual que el hechizo *encontrar familiar*, pero con +3 PG iniciales y -2 CA). **V. actual:** PG: 10; CA: 4; TS: Mag3. **Poder:** A elección de Nasir, el búho es capaz de lanzar un *rayo eléctrico* (1 vez al día; distancia 2m en abanico de 110 grados; 1d4+1 por nivel del amo; máximo 20. TS: mitad de daño). **Especial:** *Presencia encubierta y teleportación en masa* (poderes ocultos a los AJ y a la magia de detección).



Farah bin Thair (*Ladrona nivel 4*). Esta ladrona alegre y extrovertida (y agente personal del emirato de Palmira) se ganó el respeto de Usamah cuando, de joven, dejó fuera de combate a dos guardias de la ciudad mientras protegía la vida de Nasir. Siempre ha cuidado de él y conoce tanto su rabia como su bondad interior. Desea que la balanza del destino lleve a Nasir hacia el camino correcto. En secreto, está prometida con un joven con una gran deuda con Aminah y desea recuperar al hijo del emir para que al fin puedan casarse y abandonar ambos la ciudad de Palmira para siempre.

FUE: 10 **DES:** 18 **CON:** 13 **INT:** 10 **SAB:** 13 **CAR:** 12 **CA:** 3 (armadura de cuero +1); **DG:** 3 (15 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Espada corta, arco largo y 5 dagas; **Daño:** 1d6 / 1d8 / 1d4; **Salvación:** Ladrona 4; **Alineamiento:** Neutral; **Equipo:** Equipamiento básico de ladrón, capa negra de Iriza (+10% esconderse en las sombras) botas negras de Iriza (+10% moverse en silencio), un medallón de plata, en cuyo reverso hay inscrito un nombre: «*Sayf al Din ibn Farid*», 43 mo y 22 mpt. **Idiomas:** Común.

PROTAGONISTA ADICIONAL

Hasiba bin Majmah (*Druida, nivel 3*). Esta solitaria druida del desierto es una mujer de pocas palabras, honorable y de fuertes convicciones. El desierto es su hogar y el astro rey su guía. Su curiosidad innata hace que sea propensa a meterse en problemas, ya que sus modales son los de alguien que no está habituado a tratar con personas.

FUE: 14 **DES:** 10 **CON:** 14 **INT:** 11 **SAB:** 17 **CAR:** 15 **CA:** 5 (cota de mallas); **DG:** 3 (14 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra; **Daño:** 1d8+1; **Salvación:** Druida 3; **Alineamiento:** Neutral; **Equipo:** 2 pociones de curación, 15 mo. **Idiomas:** Común.

El Narrador o el jugador es libre para detallar y concretar los motivos por los cuales esta druida se une al grupo de rescate de Palmira. También proponemos este gancho que se muestra a continuación:

Durante muchas lunas los espíritus del desierto han susurrado a Hasiba la llegada de unos aventureros necesitados de su ayuda. Una noche, bajo el amparo del delicado brillo de la luna, sueña con terribles desgracias y muertes; una sombra funesta sobrevuela todo el desierto de Eretria y las ciudades y pueblos de Visirtán. Cerca de una piedra negra, jura a los espíritus que buscará por todos los medios a los desconocidos aventureros y les proporcionará auxilio en sus momentos más aciagos.

SI UNA AVENTURA CONCLUYE, OTRA COMIENZA

Es plausible que el Narrador decida empezar la partida en la propia Palmira y jugar todos los sucesos acontecidos durante el viaje, aunque debe ceñirse a la historia y no modificar las muertes de Usamah e Ibrahim. Sea cual fuere la opción elegida, el Narrador debe poner en situación a los jugadores utilizando la información descrita en cada una de las fichas de los personajes y después puede leer o parafrasear el siguiente párrafo a sus jugadores:

Heridos y compungidos, recordáis las palabras del líder de los Leones y cómo se dirigirían a Alsabáh. Pero las desgracias nunca vienen solas, y siguiendo el rastro de los raptos, una tormenta de arena casi acaba con todos vosotros. Gracias a la aparición de una druida del desierto, conseguís salvaros y esta os acompaña hasta la frontera de la región. Por desgracia, la tormenta ha borrado el rastro de los secuestradores. De este modo, os dirigís raudos hacia un incierto destino de honor, venganza y (¿cómo no?) de aventuras aún por descubrir.

Además, el Narrador (N) tiene que tener en consideración la siguiente información al comienzo de la aventura, detallando a los jugadores solo aquella que puedan conocer.

- 1.- El equipo de salvamento de Palmira estaba formado por treinta soldados, Usamah, Ibrahim, un sacerdote de Istar (que murió a la semana de persecución) y los cuatro aventureros.
- 2.- Los Leones del Desierto viajaban a caballo y eran un total de seis hombres, más el líder.
- 3.- (N) Dos grupos de Leones (16 en cada uno), que viajaban en camellos de forma encubierta, se hallaban a una buena distancia del resto.

4.- (N) La muerte de Usamah fue causada por un constructo mágico con forma de escorpión blanco.

4.- En el momento de la emboscada, el grupo contaba con 15 soldados (el resto pereció durante la persecución), Ibrahim (muerto durante un ataque sorpresa con arcos) y los 4 AJ. En el bando de los Nahisim, atacaron un total de 39 Leones.

5.- Ibrahim ha puesto al corriente a los AJ de la siguiente información:

- La destrucción de Ibnaz y el éxodo a Alsabâh de los supervivientes.
- De cómo todos ellos, una vez acabada la ciudad y los subterráneos, la abandonaron misteriosamente.
- Los astrónomos y matemáticos de la antigua Ibnaz se quedaron en Alsabâh. En el presente, están protegidos por el sultanato y su consejero califal.
- La madre de Sahir nació y se crio en las ruinas de Alsabâh como una afamada astrónoma.
- En las ruinas hay una red de túneles laberínticos que aún perduran en la actualidad.
- El jefe de los Leones confesó que se dirigían a Alsabâh durante la emboscada.
- La pista de los 39 Leones se ha perdido a causa de la tormenta de arena, que la borró por completo.

6.- (N) Los Leones del Desierto aprovecharon la noche de luna nueva para dirigirse a la Fortaleza del Viento disfrazados como mercaderes. Pasaron lo más lejos que pudieron de la ciudad de Alsabâh.

RUMORES

En cada grupo de estadísticas de los ANJ se incluye un modificador, positivo o negativo, que se suma o resta al resultado final. Otros personajes disponen de sus propios rumores o historias. Cada uno (o grupo) de ellos no debería otorgar más de 2 rumores a la vez. En cada caso es una tirada de 1d6 la que decide si colabora o no (cada persona tiene un umbral de éxito asignado entre paréntesis). Los aventureros no deben conocer los modificadores que proporcionan en ningún caso.

EJEMPLO: Kuzek tiene asignado en Rumor +3 (1-3), eso significa que compartirá lo que sabe con un resultado de 1,2 o 3 en 1d6 y que, en caso de éxito, sumará +3 a la tirada en la **Tabla de rumor** (se tira 1d12, el resultado oscilará entre 4 y 15 en este caso).

Además, dependiendo de las decisiones o la forma en que los jugadores traten a un ANJ, el Narrador puede aplicar modificadores positivos o negativos (hasta un +3/-3) a la tirada del d6, o simplemente realizar la tirada sin más.

1d12	RUMORES
-4	El anciano <i>shayj</i> de Alsabâh oculta algo siniestro. Yasar lleva muchas lunas nervioso por algo, además ha contactado para un negocio con un huraño arquitecto llamado Saif, que vive fuera de la ciudad. (Verdadero)
-3	Hay una banda de gnolls que vive en la costa. Hace ya muchos años que vivimos una tensa paz desde que fueron expulsados de la Fortaleza del Viento por una vieja druida. (Verdadero)
-2	El refugio de los niños huérfanos se encuentra cerca del Pozo de las lamentaciones. (Verdadero)
-1	Los ancianos astrónomos nunca dicen que no a una partida de naipes visirtanis, aunque siempre con apuesta. (Verdadero)
0	En La Grieta vive un paladín de la Marca que perdió a su mujer e hijo hace poco. (Verdadero)
1	La ciudad está repleta de túneles y mazmorras de sus habitantes originarios. (Verdadero)
2	En esta ciudad hay unos niños que viven de robar a los extranjeros desprevenidos. (Verdadero)
3	Durante la luna nueva se apaga toda luz en la región de Alsabâh por deseo de los astrónomos. (Verdadero)
4	La Torre de Astronomía está custodiada por una gigantesca serpiente venenosa. (Falso)
5	Se rumorea que un grupo de esquivos goblins se ha instalado cerca de la ciudad de Alsabâh, buscando tesoros. (Verdadero)
6	Hay un poderoso djinn encerrado en los túneles. (Parcialmente falso)
7	Unos nobles de Urusal-Din se han instalado en una antigua fortaleza hace muchas lunas. (Verdadero)
8	Hace poco entraron unos forasteros de aspecto sospechoso, se dirigían a la ciudad abandonada. (Verdadero)
9	Hay una puerta secreta e invisible en la Torre de Astronomía, solo aquellos que canten una canción alegre podrán entrar a su interior. (Falso)
10	En una tienda de los mercaderes de Zair vive una semielfa llamada Saiko, que se gana la vida como mercenaria. (Verdadero)
11	Hace unos seis días, durante una noche cerrada, un grupo de mercaderes se dirigió a la Fortaleza del Viento, pasando lejos de la ciudad. Eran más de treinta en camellos y caballos. (Verdadero)
12	Los gnolls comercian con una mística llamada Arâh, que residen en la aldea de pescadores. (Verdadero)
13	Hay una vidente en la aldea de pescadores que es capaz de adivinar el destino (o sino) que te espera en el futuro. (Verdadero)
14	Los gnolls no deben saber nada de la muerte de la anciana druida del bosque quemado, la paz se rompería y volverían a tomar la Fortaleza del Viento. (Verdadero)
15	Este lugar esconde un tesoro antiguo: la Lágrima de Zurâh. (Verdadero)
16	En los túneles, reina un espíritu del fuego que controla a los todos los euyun y protege la tumba de Zurâh. (Parcialmente verdadero)
17	Cuentan las leyendas que hay un misterioso portal en las profundidades de la Fortaleza del Viento que solo puede abrirse con la sangre de los descendientes de Zurâh. (Verdadero)

¡COMENZAMOS!

Hacéis un alto en la cima de una colosal duna. Desde ahí podéis observar la costa, tanto las ruinas de Alsabâh como unas casas que, a vuestro juicio, parecen de pescadores. El olor a mar lo inunda todo y un aire fresco, cargado de sal y yodo, alivia vuestro curtido rostro. Después de tantas jornadas de viaje por el desierto de Eretria, superando bondas adversidades, os encontráis donde seguramente se escondan los Leones del Desierto y el hijo cautivo del emir: el joven Sabir Al-Shakur.

LA CIUDAD DE ALSABÂH

DESCRIPCIÓN: Está ubicada en un cerro partido en dos por una colosal hendidura. Dentro de ella se esconde un suave barranco que aloja tanto una red de viejas acequias (utilizadas para regar los abundantes cultivos de regadío), como también varios estanques de aguas cristalinas. Todo el lugar está orlado por numerosas coníferas y palmeras de grandes dimensiones. Los restos de la ciudad se vislumbran a ambos lados de la hendidura: unas alargadas terrazas conectadas entre sí por vetustas escaleras de piedra. Es ahí donde se acomodan todos los edificios y restos antiguos de la ciudad. El resto de viviendas son tiendas nómadas que se alzan al amparo de viejos muros o altas palmeras. Durante esta época del año son pocos los habitantes que residen aquí, y solo dos viejos astrónomos vigilan con cuidado su preciada torre.

SUCESOS ESPECIALES: Durante las noches de luna nueva, los astrónomos observan y estudian las estrellas en lo alto de la torre. Utilizan el Cuerno de Efreeti para extinguir los fuegos y luces (naturales y mágicos) de toda la región de Alsa-

bâh. Antes de que sea tocado, todos sus habitantes encienden fuegos y hogueras como excusa para festejar y cantar. Cuando todo se apaga, el silencio reina en el lugar y todos miran con asombro las brillantes estrellas. Tiempo después, muchas parejas buscan la intimidad bajo el abrigo de la oscuridad.

LUGARES DE INTERÉS

I.- ENTRADA PRINCIPAL. El esbelto arco de entrada, carente de portón, está decorado con motivos florales rematados con finas láminas doradas. Junto a una pared cercana, se encuentra una sencilla tienda de pieles donde se guarecen todos los guardias de la entrada. Los lidera una veterana y fornida guerrera nómada llamada Aneesá. Siempre hay dos guardias vigilando la puerta en turnos de 2 horas. Pertenecen a las fuerzas del sultán y tienen la misión de vigilar a los astrónomos y a sus habitantes.

ANEESA

CA: 3 (cota de mallas); **DG:** 6 (32 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra +2; **Daño:** 1d8+3; **Salvación:** Gue6; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** Anillo +1 CA; **PX:** 450. **Rumor:** -5 (1-2).

GUARDIAS DE LA ENTRADA (12)

CA: 5; **DG:** 2d8 (2-16 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 1d10 mo; **PX:** 25. **Rumor:** +0 (1-3).

II.- TIENDAS DE BEDUINOS. En total son cinco, de tamaños diversos, entre las que destaca una de ellas, de gruesa tela blanca y adornada con numerosas banderas de la tribu de Zair. Las otras cuatro son más modestas.

1.- Comerciantes de Zair. Este lugar sirve como tienda de suministros a los habitantes permanentes de la región. Es sorprendente la cantidad y la variedad de sus mercancías. En ella vive el viejo Narsés con sus tres hijas. La familia es amable y tranquila e inspira un aura de confianza.

NARSÉS

CA: 9; **DG:** 2 (10 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Daga; **Daño:** 1d4+1; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** 2d6 mo; **PX:** 25. **Rumor:** -5 (1-4).

ARIDAÍ, AYESHA Y ANAHÍ

CA: 6; **DG:** 3 (17 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra y arco corto; **Daño:** 1d8+2 / 1d6; **Salvación:** Gue3; **Moral:** 11; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 2d6 mo, 1 poción de curación; **PX:** 65. **Rumor:** 0 (1-3).

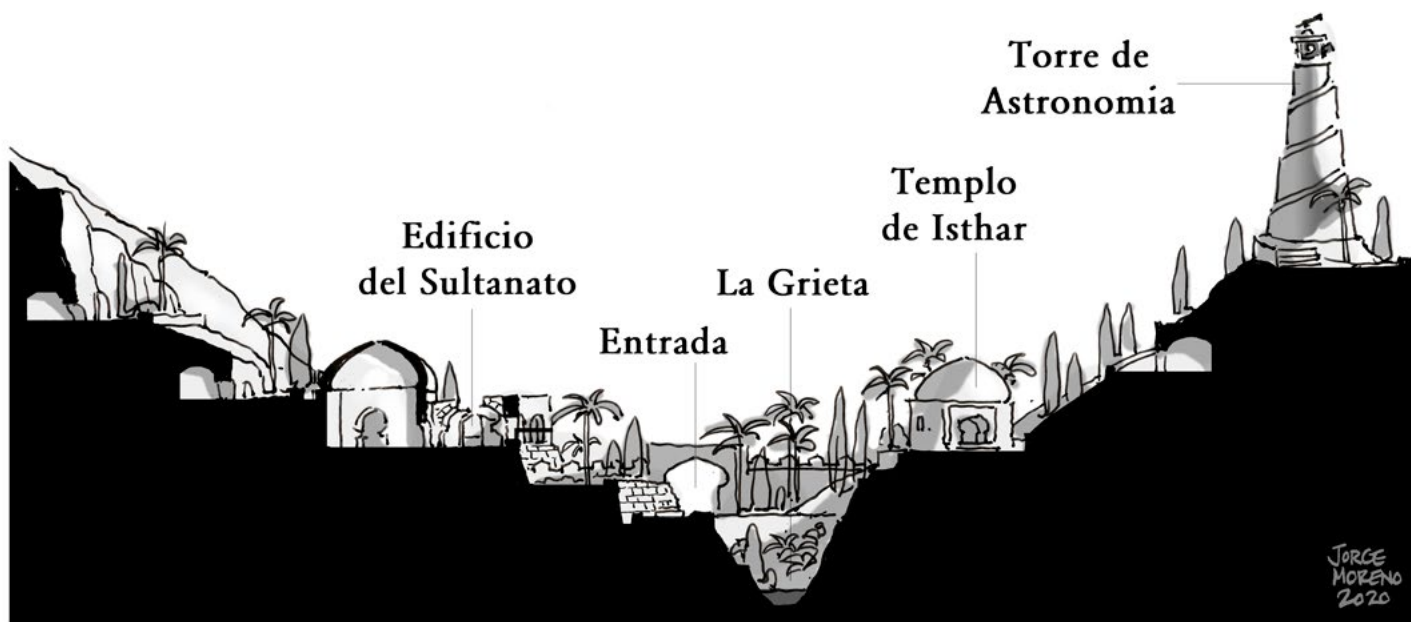
2.- Puestos de la guardia de Zair. Los 18 guardias beduinos que acompañan y protegen a Narsés durante sus viajes por el desierto viven repartidos en tres tiendas austeras, desgastadas por las temperaturas altas. Durante las noches se les ve siempre juntos, relatando historias y leyendas o disfrutando de un merecido descanso en este lugar.

BEDUINOS

CA: 6; **DG:** 1d8+1 (2-9 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra y jabalina; **Daño:** 1d8 / 1d6; **Salvación:** Exp1; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 1d4 mo; **PX:** 15. **Rumor:** +0 (1-3) Todos ellos proporcionan un máximo de dos rumores.

3.- Aposentos de Saiko. Hogar de una reservada semielfa de piel especialmente oscura. Su pasado es enigmático, aunque su acento la delata como oriunda de Robleda, sus ropajes y armas son de Endo. De momento, acompaña a Narsés y a los suyos a la espera de una empresa mejor.





SAIKO

FUE: 15 **DES:** 16 **CON:** 10 **INT:** 13 **SAB:** 15 **CAR:** 12. **CA:** 3 (cota de mallas); **DG:** 3 (14 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Katana +2 y wakizashi +1; arco largo; **Daño:** 2d4+4 / 1d6+3 / 1d8+1; **Salvación:** Semielfo 3; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** 35 mo, 2 pociones de curación; **PX:** 650.

Rumor especial: «Hace unas lunas estuve hablando con esas extrañas criaturas que moran bajo Alsabâh, les encantan las historias y sienten una curiosidad cuasi infantil por los extranjeros. Se llaman a sí mismos euyun».

III.- TEMPLO DE ISTHAR. Una sencilla estructura de planta circular, coronada por una nívea cúpula. El interior está adornado con motivos vegetales y salmos a la diosa Istar. En su centro descansa una fuente de aguas claras, vigilada con celo por un joven y ufano sacerdote. Sus aguas son capaces de curar 1d4+2 PG (un solo uso al día).

UMAYR IBN SOFIAN

CA: 9; **DG:** 2 (7 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Bastón; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Cle2; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 1 gema (45 mo) y 5 mo; **PX:** 25. **Rumor:** +2 (1-3).

Especial: Umayr no permite en ningún momento utilizar las aguas. Si alguien lo hace sin su permiso, toda la guardia de la ciudad expulsará a los AJ bajo pena de muerte.

Tienda sencilla: En ella hay un espía de los Leones que se hace pasar por mercader. Pretender engañar a los AJ para llevarlos a una emboscada.

KERUK

Comerciante y espía. Alineamiento: Neutral (ver *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 241).

Rumor especial: «¿Habéis visto la ciudad olvidada? Hace unos días llegó un viejo que decía que venía de Palmira. Si queréis os puedo llevar allí, aunque dentro de un rato; tengo cosas importantes que hacer ahora mismo».

IV.- EDIFICIO DEL SULTANATO. El muro oeste, que se encuentra parcialmente derruido, sirve como entrada al complejo. Su planta rectangular aloja un espacio diáfano, solo roto por cuantiosas tiendas dispersas en el suelo empedrado.

El lugar es fresco y es aquí donde residen las familias de la guardia de la ciudad, con un ajeteo constante de niños, adultos y viejos. Entre ellos vive un funcionario del sultanato que gobierna la ciudad como *shayj*, de nombre Yasar. La líder de los guardias es Aneesa, aunque siempre se encuentra en la entrada de la ciudad. Es la única que no tiene familia.

YASAR

CA: 7; **DG:** 2 (9 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 7; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** 1 anillo (120 mo), 2d6 mo; **PX:** 20. **Rumor:** -3 (1).

Nota para el Narrador: Yasar ha recibido un soborno de los Leones. Informará de cualquier movimiento de los aventureros y los conducirá, acompañados solo por Iser, a la ciudad olvidada con cualquier pretexto (a discreción del Narrador). Allí serán emboscados por los propios Leones del Desierto. Si se le pregunta (gracias al rumor) por su nerviosismo o sobre el ingeniero Saif, cometerá una torpeza y se delatará sin querer. Si informan a Aneesa, tomará cartas en el asunto de forma tajante.

GUARDIAS DEL SULTANATO (18)

CA: 5; **DG:** 2 (2-16 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 2d6 mo; **PX:** 25. **Rumor:** -2 (1-3).

TARIK IBN YUSUF

CA: 4; **DG:** 4 (17 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra +1; **Daño:** 1d8+2; **Salvación:** Gue4; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** 2d8 mo; **PX:** 80. **Rumor:** -3 (1-4).

Nota: Guerrero de confianza de Aneesa y su amante ocasional.

Iser Esclavo; **Alineamiento:** Neutral; Humano común; **DG:** 1-1 (1-5 PG) (ver *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, página 241).

V.- TORRE DE ASTRONOMÍA. Esta torre maciza de planta circular se alza más de 30 metros de altura. Está construida con un raro material metálico, negruzco y brillante. Una escalera exterior carente de barandilla asciende hasta lo más alto de la torre. Ahí se encuentra un inmenso telescopio, así como un cuerno enroscado de efreeti, situados ambos bajo una estructura de madera noble. Una invisible barrera mágica la resguarda de la lluvia, viento o temperaturas extremas; siempre se mantiene a 21°C, ya sea de día o de noche. Solo está permitida la entrada a los astrónomos.

4.- Aposentos de los astrónomos. Se trata de una tienda rectangular pegada a siete gruesas palmeras y un pozo de agua. En ella reside una pareja de ancianos astrónomos, Dunya y Sirân, que guardan la torre en ausencia del resto de su orden. Ambos parecen inofensivos, ya que sus objetos mágicos tienen una potente ilusión que los hace pasar por normales (ellos mismos son mucho más jóvenes de lo que aparentan). En el interior hay varios armarios recios donde ambos magos guardan sus componentes mágicos. El lugar está protegido por cuatro *djinn* (ver *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, página 223) que se materializarán si alguien se atreve a abrir dichos armarios o a atacar a los dos viejos. Durante la luna nueva suben a la Torre de Astronomía y estudian con detenimiento las estrellas con la ayuda del Cuerno de Efreeti. A ambos les encanta jugar a los naipes visitanis.

DUNYA

CA: 3 (brazaletes armadura de Lux, CA: 5; anillo +2); **DG:** 16 (28 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Daga +3, diadema de rayos; **Daño:** 1d4+3 / rayo de 10d6 (16 cargas); **Salvación:** Mag16; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 3 pociones de curación (2d8+2) y 10 mpt; **PX:** 2000. **Rumor:** +4 (1-5).

SIRÂN

CA: 3 (Túnica de la Santa Unión, CA: 5; brazaletes +2); **DG:** 16 (31 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Bastón mágico +2; **Daño:** 1d8+2; **Salvación:** Mag16; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 2 pociones de curación (2d8+2), varita de bola de fuego (10d6, 12 cargas); **PX:** 2000. **Rumor:** +5 (1-2).

Rumor especial: «La historia de Ibnaz y la de los astrónomos se remontan mucho tiempo atrás. Dicen los escritos que nuestros ancestros, los edítas, pertenecen a un mundo distante. Allí se involucraron en una cruenta guerra entre dos diosas hermanas, llamadas Lux y Nix. Esta última arrasó todos los reinos de las Primeras Tierras. Unos abandonaron su mítica ciudad, Edelh, por mar; otros, muy pocos, optaron por escapar a Valion, gracias a los poderes sobrenaturales de la inmortal Zurâh, pero fue un viaje sin retorno... En fin, no quiero aburriros, puede que tan solo sean leyendas».

Partida de naipes. Para simplificar su resolución, se realiza una partida entre los participantes a Piedra, papel o tijeras. El AJ tiene que ganar tres partidas seguidas al Narrador o habrá perdido. El aventurero deberá apostar algo muy importante; además, el AJ puede optar por hacer trampas en cada ronda (tirada de DES o CAR con penalizador -5; -3 si el AJ es ladrón, halfling, bardo o semielfo). Si se falla, los astrónomos darán por terminada la partida al instante.

Regalos: Cada AJ que haya ganado la partida de naipes elige uno de los siguientes objetos (los astrónomos no revelaran ninguna información sobre sus poderes y propiedades): anillo de las sirenas (CA +2); 2 pociones de curación (curan 2d8+2 PG); cimitarra de hielo (arma +2, +1 daño adicional congelante); capa emplumada de Melwen (*caída de pluma* o *levitar* / 2 veces al día); o el rosario de Amendil (cura 1d8+1 / 1 vez al día).

Nota del autor: El avezado lector se habrá percatado de que he conectado, de manera sutil, la ambientación de dos juegos a los que tengo un especial cariño: *Eirendor* y *La Marca del Este*. Espero que esta decisión sea de vuestro agrado.

5.- Guardias del Sultanato. Ocho de ellos vigilan tanto la torre como a los ancianos astrónomos. Una gran tienda circular les sirve como lugar de descanso.

GUARDIAS DEL SULTANATO (8)

CA: 5; **DG:** 2 (2-16 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 2d6 mo; **PX:** 25. **Rumor:** +1 (1-3).

6.- Pozo de los antiguos. Si alguien especialmente observador se asoma al pozo durante la luna nueva, podrá ver a muchos euyun, que se reúnen aquí para escuchar las historias que cuentan los guardias apostados en torno al lugar.

VI.- LA GRIETA. Entre las rocas se encuentra una hendidura escarpada que da a un lago subterráneo, repleto de palmeras y vida acuática. Desde varios orificios se filtran los rayos del sol, que iluminan parcialmente esta hermosa zona. Un veterano paladín en estado de embriaguez vive aquí en una improvisada chabola. Su hondo dolor se debe a la reciente muerte de su hijo y esposa a manos de unos bandidos ocurrida solo unas semanas atrás.

SIR SHAUN DE AMBER

FUE: 16 **DES:** 10 **CON:** 17 **INT:** 10 **SAB:** 13 **CAR:** 14. **CA:** 4 (cota de mallas + escudo); **DG:** 3 (26 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Espada bastarda +2; **Daño:** 2d4+4; **Salvación:** Pal3; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** 5 mo y 1 poción de curación; **PX:** 50. **Rumor:** Ninguno.

7.- Pozo de las lamentaciones. En lo más profundo de La Grieta se halla un viejo pozo vacío. Junto a él se levanta una choza de madera que sirve como vivienda a unos niños huérfanos. Estos se dedican a robar a los extranjeros que entran en la ciudad. Reaccionarán mal si los AJ descubren su guarida secreta. En total son cuatro niñas (11, 10, 9 y 5 años) y tres niños (11, 9 y 6 años). Sura y Eben hacen de líderes de esta improvisada familia. Los euyun también los cuidan y si hay problemas los huérfanos se adentran en el pozo como medida de seguridad. Los más pequeños hablan con ellos con una cierta frecuencia.

NIÑOS Y NIÑAS HUÉRFANOS

CA: 8; **DG:** 1-1 (1-3 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cuchillo improvisado; **Daño:** 1d3-1; **Salvación:** Hum; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 5. **Rumor:** -2 (1-3)

Especial: Hurtar 20% (50% trabajando en equipo).

SURA Y EBEN

CA: 7; **DG:** 1 (1-4 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Daga; **Daño:** 1d4; **Salvación:** Hum; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 10. **Rumor:** +2 (1-3);

Especial: Hurtar 22% (60% trabajando en equipo).

Trabajo en equipo: Supone que al menos dos de ellos están distrayendo a las víctimas, mientras otros tres se encargan de robar a su objetivo sin que se percate tras acercarse por detrás sin ser vistos.

VII.- LA CIUDAD OLVIDADA. Se accede por una estrecha galería llena de arcaicas figuras de piedra, amuletos para el mal de ojo y nichos horadados en la roca. Después de un par de kilómetros, desemboca en una enorme explanada oculta, rodeada por un muro natural de colosales dimensiones. La espesa vegetación lo cubre todo: restos de edificios, casas, muros y un desgastado pozo de más de 4 metros de diámetro. En el centro de la ciudad hay una mayestática estatua de Zurâh que señala una dirección concreta, hacia la Fortaleza del Viento. También hay una gran piedra tallada con el mapa

completo de los túneles del qanat. Hay numerosa vida animal en el lugar. Es en uno de los edificios donde se ocultan los Leones del Desierto.

LEONES DEL DESIERTO (2 ARQUEROS Y 4 SOLDADOS)

CA: 6; **DG:** 2 (2-16 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra y arco corto; **Daño:** 1d8+1 / 1d6; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** 1d4 mo y mp; **PX:** 25. **Rumor:** Ninguno.

MÂRAH

CA: 5; **DG:** 3 (9 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Espada corta; **Daño:** 1d6+1; **Salvación:** Ladrona 3; **Moral:** 11; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** 30 mo; **PX:** 50. **Rumor:** Ninguno.

TÁCTICAS: Sus órdenes son acabar con los aventureros, bien con la ayuda del *shayj* de la ciudad o de Keruk. No desean llamar la atención de la guardia y si tienen el tiempo, los arqueros se posicionarán en lugares altos mientras el resto ataca cuerpo a cuerpo. Mârah intentará tomar por sorpresa a los personajes durante el fragor de la batalla.

ALDEA DE PESCADORES Y PINADA

DESCRIPCIÓN GENERAL: Este poblado está formado por unas pocas casas de madera, que se encuentran en el linde de una cadena de dunas, y está cubierto por una densa y centenaria pinada. La pesca, por red de arrastre, se realiza con unas embarcaciones livianas, que entran y salen del océano gracias a unos bueyes de carga. El pescado se organiza en la costa y luego se lleva la ciudad de Alsabâh, donde es vendido a sus habitantes.

SUCESOS ESPECIALES: Durante dos meses al año el cielo se llena de silenciosos escarabajos que los lugareños llaman *mamal*. Se pueden ver desde que se pone el sol hasta bien entrada la noche (aproximadamente 1 hora). Son tremendamente molestos, pues se lanzan a la cara del observador en el momento más inesperado. En cada asalto, cada participante lanza 1d6: un resultado de 1 o 2 significa que los escarabajos comienzan a incordiar (-2 al ataque, -1 al daño, 20% de fallar un conjuro, -5% habilidades y un -1 a las TS). Un objetivo que sufra la "atención" de estos insectos no tendrá que realizar una nueva tirada en el siguiente asalto (se supone que el AJ estará retirando a los molestos insectos).

Un aventurero observador se percatará de que los insectos no molestan a los niños de la aldea. Esto se debe a que los lugareños usan una sustancia que prepara un druida para espantarlos.

ENCUENTROS: Hace pocas semanas, un grupo de ladrones goblins que busca un tesoro oculto en las ruinas se ha asentado en esta región. Como sus miembros comienzan a estar hartos, su jefe, un hobgoblin llamado Izme el Rojo, está pensando en cambiar de plan y robar a los incautos que se muevan por los «seguros» caminos de Alsabâh. Hay un 35% de posibilidades de que los aventureros sean atacados por estas criaturas (75% durante los trayectos nocturnos).

Goblins (2d4+5) (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, página 207).



IZME EL ROJO

CA: 6; **DG:** 1+1 (9 PG); **Movimiento:** 9 metros; **Ataque:** Espada corta; **Daño:** 1d6; **Salvación:** G2; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** 120 mo y un viejo mapa del tesoro; **PX:** 15. **Rumor:** Si vencen e interrogan a los goblins, se activa el **rumor especial:** «*Creer que los gnolls robar a nosotros el mío tesoro. Ahora tenemos que alimentar a nuestros hijos, robando y... robando.*».

Nota: Son especialmente cobardes y no dudaran en huir si se complica el asalto.

LUGARES DE INTERÉS

VII.- CASAS DE PESCADORES. En total hay siete casas de madera con tejados a dos aguas. Todas están deterioradas por la cercanía al océano. Las familias que viven aquí son tranquilas y agradables con los extranjeros. Todos siguen los consejos de la *shayj* de la aldea, la afamada Fadhila Bin Jibril. Hay un veterano pescador (Firas el Tuerto) que transporta pescado a la Fortaleza del Viento cada dos días. Antaño, todos los pescadores fueron mercenarios al servicio de Fadhila y Firas.

FADHILA BIN JIBRIL

CA: 5; **DG:** 5 (32 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Pica ligera; **Daño:** 1d6+1; **Salvación:** Gue5; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** 35 mo; **PX:** 220. **Rumor:** -4 (1-5).

Rumor especial: (1-5) *El druida está tremendamente abatido por la muerte de su mentora. Se esfuerza para recuperar ese bosque quemado, pero seguramente le lleve toda su vida conseguirlo.*

PESCADORES

CA: 6; **DG:** 2 (2-16 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Lanza; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 20. **Rumor:** +0 (1-3).

Rumor especial: (1-4) «*Hay una aldea de gnolls en las playas al este. Gracias a los druidas de la pinada quemada no nos molestan desde hace muchos años. Antes residían en una fortaleza que se encuentra al oeste de aquí.*».

FIRAS EL TUERTO

CA: 5; **DG:** 4 (25 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Lanza; **Daño:** 1d8+2; **Salvación:** Exp4; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** ninguno; **PX:** 90. **Rumor:** +0 (1-4).

Especial: Si Firas descubre que los habitantes de la fortaleza son malvados o le hablan del rapto del hijo del emir, ayudará a los AJ a entrar a la fortaleza por una entrada oculta bajo el acantilado.

8.- El pozo negro. Entre la linde de la pinada y la playa se abre en el suelo un enorme agujero negro de 1,5 metros de diámetro. Se encuentra hábilmente escondido entre los matojos y es el lugar del que sacan la necesaria agua dulce para la aldea. Muchos euyun se concentran en este lugar para escuchar las tristes historias de Fadhila cuando cae el manto de la noche.

9.- Rocas. Aquellos que no salen a faenar al mar suelen pescar sardinas entre las rocas (3d4 capturas durante el día y 1d4 por la noche).

VIII.- EL REFUGIO DE ARÂH. Un viejo templo edita, diáfano y de planta rectangular, aloja a una docena de monjes nirmalíes que rinden culto a la diosa Istar. Para sobrevivir, su jefa, Arâh, vende una pomada de curación (cura 1d6 PG; neutraliza el veneno) al jefe de los gnolls que fabrican gracias a las artes alquímicas de Arâh. A cambio, reciben de los gnolls una nada desdeñable cantidad de monedas de oro y plata, y otros objetos de valor robados a los barcos extranjeros. Gracias a esto, este grupo puede sobrevivir con dignidad en el lugar. La relación con los pescadores es tensa, pero pacífica, ya que Arâh suministra el ungüento a la aldea de forma gratuita. Se comenta que Arâh tiene una deuda de sangre con el líder de los gnolls.

ARÂH

CA: 5; **DG:** 5 (22 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** 2 (puños); **Daño:** 1d8+2; **Salvación:** Mis5; **Moral:** 11; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 210.

Rumor especial: *Si se ganan su confianza, otorga el rumor 14 y -3 de manera automática.*

MONJES (12)

CA: 8; **DG:** 2 (2-12 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Puño; **Daño:** 1d4+1; **Salvación:** Mis2; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 25. **Rumor:** +0 (1-3).

IX.- LA VIDENTE. Reside en las profundidades de una tumba megalítica, cuyas piedras alojan imágenes antiguas de difícil significado. Al fondo, alumbrada por unas antorchas mágicas de color verdoso, se encuentra esta vieja vidente de aspecto desaliñado. Un olor hediondo flota por todo el lugar, debido a los animales disecados y colgados en las paredes. Una gran piedra negra flota sobre una alfombra raída. Esta poderosa bruja es capaz de influir en las hebras del destino, para bien o para mal. Advertirá a los aventureros de lo peligroso que es este particular ritual.

LA VIDENTE

CA: 9; **DG:** 1 (3 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Sin armas; **Daño:** 1; **Salvación:** Hum; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 10.

Rumor especial: *«Vuestro destino es conseguir la Lágrima de Zurâh y destruirla para siempre, aunque tal vez eso os mate a todos».*

Maldición: *Aquel que asesine a la Vidente, sufrirá terribles pesadillas durante una semana. Después de esto, el AJ realizará una tirada de salva-*

ción de veneno o muerte. Fallarla tirada hará que el aventurero sea absorbido por innumerables sombras oscuras que provocarán su muerte inmediata.

Hebras del destino: Aquel que quiera conocer su destino debe tirar 1d20 (par sino, impar destino). Un resultado de 1 otorga dos sinos; si es 20, dos destinos. El sino otorga el beneficio al Narrador sobre el AJ concreto que ha jugado con el destino y el destino al AJ. Sino/Destino: El Narrador o AJ elige, durante el trascurso de la partida, dos de los siguientes beneficios: un ataque con éxito inflige +1d6 daño, añade +1d6 a la tirada de ataque (antes o después de efectuar la tirada) o suma 1d6 a la iniciativa.

Además, la vidente tratará de cortar la palma de la mano de uno de ellos para cerciorarse de que es un descendiente de Zurâh (1d3 de daño, la víctima se escoge de forma aleatoria o a elección del Narrador). Si el AJ accede, ganará automáticamente un beneficio de Destino entre los que aparecen en el apartado Hebras del destino. La Vidente dirá lo siguiente al AJ:

—*¡Tu sangre abrirá las puertas de la prisión de la Lágrima! Descubre tu legado perdido..., el viajero errante será vuestro aliado.*

El Narrador es libre de añadir cualquier adivinación adicional en el caso de que lo considere oportuno.

X.- ANTIGUA PINADA QUEMADA. El escenario es desolador. Muchos de los troncos se han partido por acción del viento, conviviendo la arena y las cenizas entre las dunas exentas de vida. Hace meses unos extranjeros quemaron todo este bosque. La venerable Hanane Bin Ghiyath murió intentando sofocar el incendio en vano. Poco después, su joven aprendiz asesinó a todos los forasteros mientras dormían en la playa. En la actualidad, trabaja con ahínco para recuperar la pinada.

9.- Pozo quemado. Durante la noche sirve como lugar de descanso al druida, que se sienta en el pozo mientras los euyun lo observan con tristeza. Su vivienda es una gran oquedad en un enorme árbol quemado. Ahí tiene sus escasas pertenencias y 4d4 viales de ahuyentador de *mamal*. Justo al lado del árbol muerto se encuentra enterrada Hanane. De su tumba han comenzado a brotar diminutos brotes.

KASIB IBN OIYA

CA: 8; **DG:** 2 (5 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Bastón (parcialmente quemado); **Daño:** 1d8+1; **Salvación:** Dru2; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 25. **Rumor:** Ninguno.

XI.- EL TESORO DE EZANA. Hay una cueva hábilmente oculta tras un portón de piedra. Ahí se esconde la tumba de Ezana, un afamado templario edita. Su sarcófago ha sido profanado y hay pistas que advierten el saqueo de los gnolls (pisadas entre la maleza, una flecha tirada, la marca de una mano en la pared). Una tirada exitosa de Detectar puertas secretas descubre un escondrijo oculto en la pared que guarda 72 mpt, unos brazaletes de defensa mágicos (CA 6) y un colgante mágico de una mujer y un roble con la palabra «Annum» grabada en él (*detectar lo invisible* 1 vez al día / *miedo* 1 vez al día).

LOS VIEJOS QANAT

DESCRIPCIÓN: Estos túneles subterráneos conectan las distantes montañas de Uruna con la región de Alsabâh. Son esenciales para proveer de agua dulce tanto a sus habitantes como a los nómadas del desierto. Estos son cuidados y reparados por unos misteriosos constructos llamados euyun.



SUCESOS ESPECIALES: Cualquier persona que entre en sus grutas y accesos bajo tierra pronto será observada tímidamente por los constructos. Si sus intenciones no son malévolas, intentarán comunicarse con los aventureros.

LOS EUYUN: Son seres curiosos y sin maldad alguna, aunque capaces de defender con furia el qanat. Su mente es una y muchas a la vez, ya que se comunican entre ellos a través de Idris, que es capaz de controlarlos a voluntad. Así mismo, sus gestos y tonos emulan a alguien a quien hayan estado observando en el pasado, con un rostro que parece esculpido en barro desecado. Esto causa una sensación de inquietud a las personas que los observan por primera vez.

EUYUN

CA: 5; **DG:** 4 (4-32 PG); **Movimiento:** 13 metros; **Ataque:** Puño flamígero; **Daño:** 1d4+2+1d6 (fuego); **Salvación:** G4; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 95.

Especial: Inmunidad a ataques de fuego (mágico).

Rumores especiales: Si les relatan la historia del rapto: «*Hay una manera de entrar en la fortaleza a través de un pozo escondido en la zona inferior*». Si preguntan por su origen: «*Fuimos creados por Amân-Ibramûn para cuidar de la red de agua y la Cúpula de los Ancestros. Un presente para los habitantes del desierto, que una vez fueron esclavos de los perversos señores de Ibnaz*».

LUGARES DE INTERÉS

XII.- TUNELES Y SALAS. Todo está construido con bloques de recia piedra que se mantienen en buen estado gracias a los cuidados constantes de los euyun. El lugar es fresco, con canales por los que discurre un constante flujo de agua dulce. A los laterales del canal hay sendos caminos estrechos para

moverse con facilidad. Las enormes salas acumulan el agua y todas están conectadas al exterior por un pozo.

Encuentros: 20% durante el primer turno, se dobla el porcentaje a cada dos horas. 1d6+2 euyun el primer turno, después 1d6 adicionales.

XIII.- CÚPULA DE LOS ANCESTROS. Delicadas columnas y arcos en forma de herradura soportan esta cúpula doada de colosales dimensiones. Desde el túnel exterior se puede hablar con Idris, un ser de fuego que protege la entrada a la tumba de Zurâh (también protege el qanat gracias a los euyun). Su mente es capaz de controlar a cada uno de los 365 constructos. Idris no puede salir de la cúpula y siempre advierte a los visitantes que entrar significa la muerte. Aquellos que lo hagan serán atacados de inmediato por la entidad y por los euyun, que irán apareciendo cada 5 asaltos (2d6) hasta abandonar el qanat.

IDRIS

CA: 0; **DG:** 16 (98 PG); **Movimiento:** 18 metros; **Ataque:** 2 látigos de fuego / mordisco; **Daño:** 3d4 / 3d10+1; **Salvación:** M19; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 1d10 Rubíes (225 mo); **PX:** 2650.

Especial: Inmunidad a ataques de fuego (mágico); *tormenta ígnea* (2 veces al día. Radio: en toda la cúpula. Daño: PG de Idris). Recupera 2d8+3 PG por asalto.

Rumor especial: «*Hay una forma de no atacarlos y abrir el portal a la Tumba de Zurâh, pero no recuerdo cómo se puede hacer...*».

10.- Pozo de la vida. Se utiliza para curar y devolver a la vida a los euyun destruidos. Solo con que una pequeña parte esté sumergida en sus claras aguas es capaz de reconstruir al constructo en 1d6 minutos.

11.- Portal. Se encuentra bajo el cuerpo de Idris, alojado en el suelo marmóreo de la cúpula de los ancestros. No es posible abrir el portal mediante medios físicos o mágicos (ni siquiera mediante el conjuro *deseo*).

REGIÓN DE ALSABÂH

DESCRIPCIÓN GENERAL: Los restos de edificios y construcciones de los antiguos habitantes de Ibnaz son numerosos. Los núcleos de población son totalmente seguros, no así las tierras que los rodean. Viajar por la zona entraña un peligro potencial. Las densas pinadas sirven como guarida para numerosas y peligrosas criaturas. Los habitantes de Alsabâh las conocen y las evitan siempre que pueden.

SUCESOS ESPECIALES: Durante los trayectos que se salgan de las sendas de viaje establecidas, los AJ deberán realizar una tirada de encuentro dependiendo del lugar donde se encuentren.



ENCUENTROS

En el caso de viajar con prudencia, hay un 75% de que suceda un encuentro. No se puede repetir un resultado; si ocurre, se pasa al siguiente resultado de la lista.

1d8	TERRITORIO DE LOS GNOLLS
1	Tres mercaderes de la Marca (Less, Ariana y Bonn) huyen de 1d4+2 gnolls (ver <i>Manual básico de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 176) Explican que fueron asaltados por sorpresa, aunque un extraño personaje los salvó en el último instante. Huyeron mientras peleaban, pero algunos de ellos los siguieron.
2	2d6 gnolls intentan abrir un cofre robado (5d10mo+2 gemas 5d10 mo).
3	Un viejo clérigo extranjero (Urien, clérigo de nivel 7). Viene a visitar la tumba de una vieja amiga, una druida llamada Hanane, y les pide que lo lleven hasta allí.
4	1d4 hienas entrenadas por los gnolls están cazando cérvidos para una gnoll. Hay un 50% de que estos herbívoros pasen justo donde se encuentran los AJ.
5	Un jabalí gigante (ver <i>Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 244) se encuentra alimentándose de bayas a 5d20 metros.
6	2d4+2 gnolls y su líder está dando caza a un jabalí gigante a 5d20 metros. Si son descubiertos, el líder entablará conversaciones con ellos.
7	Los AJ caen en una trampa oculta para cazar animales, un foso con lanzas (1-2 (1d6); tirada exitosa de DES o 2d6 de daño).
8	Se encuentran con un monje recogiendo plantas para preparar ungüentos. Está conversando con una gnoll sobre la salud de su joven hijo.

1d8	FORTALEZA Y ALREDEDORES
1	1d3 sirvientes de los nobles llenan sus ánforas de agua en una acequia (<i>falaj</i>) cercana. Conversan nerviosos sobre el engaño a la madre de su señora. *
2	2d4+1 Leones del Desierto hacen una ronda de guardia. Si entablan conversación, se realiza una tirada de reacción. 12% de reconocer a los AJ. **
3	Un sirviente y una cocinera se asean despreocupadamente en una poza cercana. Su conversación gira en torno a los problemas de la fortaleza. *
4	2d6 Leones del Desierto están cazando un cérvido. Si descubren a los AJ, tienen un 19% de reconocerlos. **
5	Yasira bin Yusuf recoge plantas y flores para trasplantarlas al jardín de la fortaleza. La acompaña una sirvienta. *
6	2d6+2 Leones del Desierto beben a la sombra de un gran árbol. Hablan sobre su fracaso en el intento de conseguir la Lágrima y acerca de la muerte de los suyos durante el viaje a la Pesadilla de Zurâh.
7	2d4+1 Leones buscan activamente un posible rastro del Viajero Errante. 25% de reconocer a los AJ. **
8	Se encuentran, si no lo han hecho antes, con el Viajero Errante (ver encuentro especial).

*: Estos ANJ conocen los planes de los Leones del Desierto acerca del rapto del niño, así como también de la Lágrima de Zurâh y todo lo que rodea a la historia, aunque serán reticentes a contarlo.

**: Excepto a Hasiba, la druida.

108	RESTO DE LA REGIÓN
1	1d4+1 pitón de la roca (ver <i>Manual básico de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 116).
2	5 guardias de la ciudad buscan a una pitón de la roca. (** 1d4+2). *
3	1d4+2 Arañas de las arenas (ver <i>Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 192).
4	Se topan con un niño perdido de la aldea de pescadores. Si lo llevan de regreso se ganarán el favor de sus habitantes y serán recompensados con 2d20 mo y 2 pociones de curación.
5	6 guardias buscan acabar con una araña de las arenas (** 1d4+2; ver <i>Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 192) *
6	Se topan con dos cadáveres de mercaderes extranjeros, devorados por dos ciempiés gigantes. Hay varios cofres (especies por un valor de 2d100 mo) y unas pisadas de un tercer mercader que se dirigen a la playa.
7	1d6+2 ciempiés gigantes alimentándose de un caballo (ver <i>Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 211).
8	Un nido de escorpiones gigantes (1d3+1; ver <i>Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 226).

*: Si ayudan a los guardias a matarlas a todas, recibirán 100 mo de Aneesa para todo el grupo.

**: Las criaturas que se encuentran en realidad.

ENCUENTRO ESPECIAL

Ibâh, el Viajero Errante. Se trata de la última creación de Amân-Ibramûn, que sirve en el presente a la Orden Trinitaria (fundada por tres de las hijas de Zurâh). Uno de sus cometidos es servir como guía a los futuros portadores de la Lágrima. Contactará con los AJ (si el Narrador lo ve apropiado) para señalar la importancia de recuperarla, ya que, una vez que los Leones y los nobles descubran su ubicación, es cuestión de tiempo que alguien se haga con ella... y eso es tremendamente peligroso. No le está permitido entrar a la Pesadilla de Zurâh ni inmiscuirse en los asuntos de los mortales. Es un informador y no puede utilizarse como aliado.

Suceso especial: Hace muchos años atrás (en momentos y lugares diferentes), Ibâh recogió unas muestras de sangre de varios niños y niñas para su posterior uso (por orden directa de una de las hijas de Zurâh). Sus nombres son: Samek ibn Malik, Nadia Al-Zafir, Nasir ibn Yaman, Farah bin Thair, Hasiba bin Majmah, Azhar Al-Yasmin, Amir Al-Murâdi, Suhaima Al-Zafir, Sayf al Dîn ibn Farid y Zâhid ibn Qudâma (o de los AJ que jueguen a este y el siguiente módulo). No informará de esto a los AJ bajo ninguna circunstancia.

IBÂH (CONSTRUCTO)

CA: -1; **DG:** 20 (111 PG); **Movimiento:** 22 metros; **Ataque:** 4 (espada de fuego+2); **Daño:** 1d8+1d4+4; **Salvación:** G20; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** 2d6 pergaminos de hechizos (nivel 1 a 5) a discreción del Narrador; **PX:** 2950. **Rumor:** Ninguno.

Especial: Es capaz de moverse, atacar y volver a moverse. Inmunidad a ataques de fuego (mágico). Es capaz de detectar la sangre de Zurâh, contenerla y preservarla dentro de su cuerpo. Habilidades de ladrón (Nv20).

Aspecto: Viejas ropas y capa de un habitante del desierto que buscan ocultar su verdadera naturaleza. El rostro se esconde tras una vetusta máscara de hierro y representa el rostro juvenil de un humano.

LUGARES DE INTERÉS

XIV.- GUÁRIDA DE LOS GNOLLS. Sus barcasas saquean aquellos barcos que atracan cerca de las costas de Al-sabâh, aunque nunca atacan a sus habitantes, ni a los barcos de Visirtân. Esto es así gracias al trato que hizo la venerable druida con Kurgat, líder de los gnolls, tiempo atrás.

12.- Aldea de los gnolls. Su docena de viviendas se hallan en un estado deplorable. Tienen dificultades para encontrar agua potable y las viviendas se yerguen en un emplazamiento difícilmente defendible, donde los vientos alisios dificultan la navegación y la vida cotidiana en la aldea. Fueron expulsados por Hanane de su antigua morada: la fortaleza. Si averiguan que esta ha sido tomada por los Leones del Desierto, prepararán un asalto con todas sus fuerzas para tomarla de nuevo. En total son más de 50 gnolls. La aldea sorprende por ser, pese a las adversidades, notablemente civilizada. De esto tiene la culpa Kurgat, que fue criado por un nómada druida. Conoce a Arâh y puede decirse que mantienen una amistad un tanto complicada. Los gnolls evitan matar en la medida de sus posibilidades, aunque no dejan de ser peligrosos.

KURGAT

CA: 5; **DG:** 3 (29 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Hacha; **Daño:** 1d8+1; **Salvación:** G3; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 1d6 gemas (20 mo cada una); **PX:** 55. **Rumor:** Ninguno.

XV.- VIVIENDA DEL MAESTRO SAIF AL SAMIR.

Este veterano ingeniero y religioso de Istar vive como un asceta, construyendo maquetas con maderitas y piedras. Aunque no lo parezca, es conocido en Urusal-Dîn como un extraordinario arquitecto. Cada cierto tiempo, viaja a esta sencilla cabaña para descansar e inspirarse. Hace unos días el *shayy* de Al-sabâh contactó con él para que arreglara el puente levadizo de la fortaleza del viento.





SAIF AL SAMIR

CA: 5; **DG:** 9 (38 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Bastón sagrado +2; **Daño:** 1d8+4; **Salvación:** Cle9; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** 20 mo y 15 mpt; **PX:** 925.

Notas: Saif nunca participará en ningún acto violento, aunque ayudará en cuanto pueda.

Rumor especial: «Hace unos días Yasar vino muy nervioso y me pidió que arreglara un mecanismo en la Fortaleza del Viento».

LA FORTALEZA DEL VIENTO

Está construida sobre un escarpado saliente, convenientemente oculto bajo las copas de un tupido bosque de enormes cipreses, pinos, palmeras y casuarinas. Cerca, una acequia que transporta el agua desde el qanat y tres pozas sirven como abrevadero a jabalís y cérvidos.

Sus muros son gruesos y la exposición al mar y al viento han hecho que adquieran un peculiar tono blancuzco, con grietas y perforaciones visibles. El conjunto defensivo alcanza los 10 metros de altura y en sus extremos se encuentran tres torres de guardia y una torre de homenaje, conectadas entre sí por un camino de ronda junto al acantilado. La zona colindante está desprovista de vegetación para favorecer la vigilancia desde la fortaleza.

INFORMACIÓN RELEVANTE

- Los nobles de Urusal-Din exigieron que las tiendas de los Leones estuvieran en el exterior. Esto cambiará cuando se arregle el puente levadizo (1d3+2 días después).
- Los *mamal* son tremendamente molestos en esta zona. Mientras que estén presentes, los Leones se mantendrán todos en el interior de las tiendas y los guardias tendrán serias dificultades para hacer su labor de vigilancia (a discreción del Narrador).
- Cada dos días, Firas el Tuerto navega a la fortaleza con varias cajas de pescado fresco. Siempre atraca en un pequeño puerto, que tiene unas escaleras de piedra que conducen directamente al edificio principal. Los vigías de la torre del homenaje se han acostumbrado a su presencia y no le dan mucha importancia.
- Existe otra entrada, desconocida por los actuales inquilinos, en lo más profundo de la fortaleza.
- Los Leones del Desierto no tienen relación alguna con los esclavos y sirvientes de los nobles. No ocurre lo mismo con Jalal y sus dos manos, que reconocen a los extraños o los que se hacen pasar por ellos.
- En el interior de la fortaleza, las puertas de entrada tienen un cerrojo como medida de seguridad.
- El océano y el viento producen un ruido continuado que dificulta todas las tiradas de percepción basadas en el oído (a discreción del Narrador).
- En el caso que los AJ sean apresados, el propio Jalal los utilizará como conejillos de indias para conseguir la Lágrima. Empleará cualquier medio para disuadirlos. En caso contrario, acabará con ellos sin miramiento alguno.

BATALLA EN LA FORTALEZA

Si los aventureros convencen a los gnolls o a la Guardia de Alsabâh de tomar la fortaleza por la fuerza, el resultado de esta acción se revelará gracias a una tirada de dados. El Narrador y uno de los AJ deberán:

- 1.- Lanzar 3d6 (el Narrador lo hace en secreto), sumando la Fuerza de Combate (+7 captores, +9 gnolls y +10 guardias de Alsabâh).
- 2.- En secreto, el Narrador debe lanzar 5d10+10. Estos serán los minutos que dura la batalla.
- 3.- Quien saque el mayor resultado es el vencedor (no en el caso de empate). También se debe calcular la diferencia entre ambas tiradas en la **Tabla de batalla**.
- 4.- Si los aventureros participan en ella, se añade un encuentro (2d4+2 Leones) que puede repetirse a elección de los jugadores. Cada combate superado añade +1 a la Fuerza de Combate.

	TABLA DE BATALLA
Empate	El combate es encarnizado y sin un claro vencedor. Se hacen de nuevo las siguientes tiradas: 3d10 minutos más y 1d6 + fuerza de combate; el que saque mayor resultado es el vencedor.
+1-3	Cuantiosas bajas en ambos bandos, la victoria es pírrica y son muy pocos los supervivientes.
+4-7	Hay un vencedor, pese a las numerosas bajas. Muchos de los vencidos han podido huir.
+8-12	Las bajas de los vencedores son escasas, mientras que son numerosas entre los vencidos, aunque algunos han podido escapar.
+13-14	La brutalidad de la batalla ha sido tal que muchos de los civiles han muerto. Han podido escapar solo 1d8 vencidos.
+15-18	La victoria ha sido apabullante. Muchos de los vencidos han sido apresados y se han rendido en medio del combate.

5.- El Narrador debe dotar de realismo y armonía a esta batalla, transformando los datos en una narración creíble y con vida.

6.- **El hijo del emir** es vigilado por 4 Leones y una Mano de Jalal: Sami Al-Thair, un gigantesco beduino de piel negra.

7.- **Hamira**, la madre de la noble, desconoce los planes tanto de su hija como de su yerno, pero sospecha que algo raro ocurre. Si descubre la verdad, no dudará en enfrentarse a ambos y parar tamaña locura.

F1.- Exterior de la fortaleza. En ella se encuentran numerosas tiendas que dan cobijo a la mayoría de los Leones. Hay 13 en total, con más de 40 Leones descansando o durmiendo. Siempre hay 8 Leones haciendo guardia, moviéndose por el lugar cada 30 minutos.

LEONES DEL DESIERTO

CA: 6; **DG:** 2 (2-16 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra; **Daño:** 1d8+1; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 1d3 mo y 1d8 mp; **PX:** 25. **Rumor:** Ninguno.

F2.- Entrada. Los mecanismos del puente levadizo se estropearon hace tiempo. Jalal está esperando la llegada del **maestro Saif** para su reparación. Siempre hay dos guardias apostados en la entrada. Un solo aventurero (ayudado por al menos por dos AJ más) puede intentar reparar el mecanismo, aunque solo tiene un intento. Para ello es necesario hacer una tirada de 1d10 + DES o INT (tiene éxito con un 10).

F3.- Torres de guardia y adarve. En ella siempre hay un número considerable de Leones del Desierto montando guardia. Su líder, pese a la seguridad de su victoria, es precavido y ha establecido una sólida vigilancia.

En cada torre siempre hay 4 guardias, más otros 4 que recorren el camino de ronda cada 20 minutos. Durante la noche se encienden numerosas antorchas y se mantiene el mismo número de guardias. Aziza Bin Besir, una de las Manos de Jalal Al-Tawil, es tremendamente exigente en su cometido.

AZIZA BIN BESIR

CA: 3; **DG:** 4 (26 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Arco largo +2; **Daño:** 1d8+2; **Salvación:** Gue4; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 3d6 mo; **PX:** 85. **Rumor:** Ninguno.

F4.- Patio de armas. Aloja, pegado a uno de los muros, el edificio principal, las caballerizas (donde hay solo tres caballos pura sangre del líder y sus dos Manos) y una estructura en el centro.

F5.- Edificio principal. En ella residen tres nobles: Dabir Ibn Hakim, su esposa, Yasira bin Yusuf, su enferma madre y el medico que la atiende. También los esclavos, criados y cocineros de los nobles. La entrada principal lleva directamente a las estancias de los nobles. Esta habitación está separada en espacios mediante enormes biombos. Hay un espacio para la pareja de nobles y otro para la madre enferma y su médico. En un par de cofres de madera y hierro hay más de 1000 mo de oro (en cada uno), que sirve para pagar los gastos del viaje, 5 viales mágicos con la sangre del niño (se mantiene fresca de manera indefinida), 1 varita de proyectil mágico (nivel 5, 3 proyectiles de 1d6+1, 13 cargas) y unas gafas de noche (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 138).

En ambos lados de esta estancia, separadas por una gruesa puerta, se encuentran la cocina y los almacenes, donde duermen los tres cocineros (Alí, Kamra y Adbel) y los antiguos establos, adaptados para albergar camastros para 10 esclavos y cinco sirvientes (Lina, Mubin, Faraz, Marjane y Rami). En una pequeña parcela Yasira ha levantado un parterre de delicadas flores y bellos arbustos, todo cuidado con esmero.

DABIR IBN HAKIM

CA: 4 (cota de mallas +1); **DG:** 4 (19 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra; **Daño:** 1d8; **Salvación:** G4; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 45 mo; **PX:** 75. **Rumor:** Ninguno.

HAMIRA BIN TAYYEB, MADRE DE YASIRA

CA: 9; **DG:** 4 (3 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Ninguno; **Daño:** Ninguno; **Salvación:** G4; **Moral:** 8; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** Un medallón de compromiso (250 mo); **PX:** 60. **Rumor:** Ninguno.

Especial: Su enfermedad reduce sus PG de 14 a 3.



YASIRA BIN YUSUF

CA: 7; **DG:** 5 (17 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Bastón; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Maga 5; **Moral:** 11; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Medallón de la orden celestial (125 mo); **PX:** 210. **Rumor:** Ninguno.

EDERU, MÉDICO

CA: 7; **DG:** 4 (13 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cuchillo de plata +1; **Daño:** 1d4+1; **Salvación:** C4; **Moral:** 9; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** Libro de medicina (125 mo); **PX:** 95. **Rumor:** Ninguno.

Especial: Medicina 76% (para curaciones naturales, roturas, cortes etc. y doblar la recuperación de primeros auxilios).

COCINEROS

CA: 9; **DG:** 2 (2-12 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cucharón o cuchillo de cocina; **Daño:** 1d3+1; **Salvación:** G2; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** ninguno; **PX:** 20. **Rumor:** +0 (1-3).

ESCLAVOS

CA: 9; **DG:** 1 (1-3 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Puñetazo; **Daño:** 1; **Salvación:** Humano; **Moral:** 6; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 6. **Rumor:** Ninguno.

SIRVIENTES

CA: 9; **DG:** 1 (1-3 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Daga curvada; **Daño:** 1d4; **Salvación:** Humano; **Moral:** 7; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 1d6-1 mp; **PX:** 10. **Rumor:** Ninguno.

F6.- Torre del homenaje. La puerta siempre está vigilada por dos Leones. Dentro, las tres plantas están conectadas por

una escalera de caracol. En la primera planta se encuentran los almacenes, la cocina y el comedor principal; la segunda planta está ocupada por los barracones de los guardias de mayor confianza de Jalal (9 en total) y la última es donde reside el líder de los Leones y se encuentra una gran jaula donde está prisionero el hijo del emir, custodiada por Sami.

SAMI AL-THAR

CA: 5; **DG:** 4 (29 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Cimitarra a dos manos; **Daño:** 1d10+2; **Salvación:** G4; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Un colgante con un dibujo de una mujer y tres niñas (25 mo); **PX:** 85. **Rumor:** Ninguno.

JALAL AL-TAWIL

CA: 3; **DG:** 9 (56 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Espada larga de Céfiro +2; **Daño:** 1d8+4 (golpea con un potente corte de viento, hasta 12m); **Salvación:** Explorador 9; **Moral:** 10; **Alineamiento:** Caótico; **Objetos mágicos:** Anillo de invisibilidad (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 133), alfombra voladora (tamaño 1m x 1,5m; ver *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 171), 3 pociones de curación (curan 2d6+1 PG), 3 antídotos contra venenos; **Tesoro:** 33 mpt; **PX:** 1250. **Rumor:** +0 (1-3).

Especial: 3 escorpiones blancos (constructos controlados por Jalal); **CA:** 3; **DG:** 4 (4d4 PG); **Movimiento:** 6 metros; **Ataque:** Punzada venenosa; **Daño:** 1d12 y TS Veneno. Fallo: vómitos y malestar general durante 1d4 horas (-1 a las tiradas de atributo, salvación y ataque. Pasado ese tiempo, nueva TS Veneno, el fallo causa la muerte); **Salvación:** L4; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Neutral; **Especial:** Moverse en silencio 75%, Ocultarse en las sombras 70%; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 145. Compañero animal perro del inframundo (DG 7, ver *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 260).

Nota: Jalal desea la Lágrima para sí, aunque si la cosa se complica no dudará en escapar.

F7.- Pozo subterráneo. Se accede a través de una puerta oculta junto a las escaleras del acantilado. Los euyun no suelen viajar al viejo pozo, que está excavado en una modesta sala irregular.

F8.- Entrada al Santuario de los Sueños. En el centro del patio de armas hay una construcción de forma cúbica de granito oscuro carente de vanos y con una sola entrada con un portón de hierro y láminas de oro. En su interior, unas escaleras cinceladas en la roca llevan a una cueva subterránea y en lo más hondo a una sala octogonal, en cuya esquina noreste descansa un sólido cáliz de piedra. De ella nacen líneas, esculpidas en la roca, que viajan por el suelo y terminan en doce cabeceras de piedra. Si se realiza un *detectar magia* en presencia de un descendiente de Zurâh, en la pared norte se descubre una inscripción tallada en la roca que dice así:

EL DESCENSO HACIA LA SANTIDAD

Cargamos con nuestros pecados y todo el dolor causado, pero a las puertas de nuestra desaparición, abrazamos la luz que una vez fue nuestra bandera y juramento. Solo los dignos y puros recuperarán lo que deseamos destruir para siempre:

- Lucha contra tu propia oscuridad, pero jamás te abandones a ella, porque la muerte te espera al otro lado. Porta la llama junto a tus hermanos de armas; solo descenderá quien posea un gran valor y buen corazón.
- Ofrece clemencia incluso a aquellos que no la merecen.

• *Si te sientes atrapado, encontrarás un rayo de esperanza si te alzas y observas con la suficiente determinación.*

• *Terrible su poder, terrible el precio a pagar. Demuestra tu valía y hazte con el pecado más atroz de los editas. Solo su legado será capaz de doblegar a los dioses de piedra.*

En honor a la inmortal Zurâh, reina de Ibnaz. De sus doce amados hijos que la vieron morir defendiendo a los habitantes de este distante mundo.

Para entrar en la Pesadilla de Zurâh, los aventureros deben arrojar una gota de sangre de un descendiente de la reina de Ibnaz. En ese momento, unas luces sobrenaturales recorren el suelo, iluminando cada una de las doce cabeceras. Después deben acostarse en ellas y cerrar los ojos... al instante despertarán en un lugar remoto que no pertenece a este mundo.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

- La Lágrima de Zurâh es un poderoso y peligroso artefacto encerrado en una pesadilla materializada en lo más recóndito del Sudario, peligrosamente cerca de los Remolinos de la Gargantúa.
- Los hijos de Zurâh protegieron el lugar de los seres malvados: aquellos que entren en la Pesadilla de Zurâh y tengan un alineamiento malvado o caótico (o propósitos malvados) no pueden avanzar más allá de la primera sala. Además, hay un 20% de que sean llevados, una vez superen la primera sala, a uno de los reinos de Vermigor (a discreción del Narrador). Los personajes que posean cualquier otro alineamiento podrán avanzar sin problema.
- Los captores no han descubierto la inscripción mágica, ya que desplegaron sus hechizos de detección sin la presencia del hijo del emir.
- En total han entrado 33 Leones al mundo de pesadilla; el propio Jalal y sus dos Manos han entrado en una ocasión. De los 33 viajeros, 6 de ellos no han vuelto y otros 5 murieron de una grave enfermedad.
- Si mueren por primera vez en este plano, son llevados de vuelta al Santuario de los Sueños. Durante 1d3 días vomitarán toda la comida que ingieran y no podrán dormir, con todos los efectos perniciosos que esto conlleva. La segunda aumenta el efecto a 1d4+1 días, tampoco podrán beber ningún tipo de líquido y sufren un estado febril de suma gravedad. Al finalizar los días, deben realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte. Fallar significa que esta enfermedad acaba con ellos. Al morir por tercera vez, serán engullidos por las energías negativas de Vermigor y sus cuerpos, arrastrados a uno de sus oscuros reinos.
- Si los aventureros son apresados por Jalal durante el viaje a la Pesadilla de Zurâh, los AJ serán «acompañados» por 6 o 7 Leones experimentados con +3 PG adicionales (si son 4, les acompañarán 6 Leones; si son 5, 7 Leones). Lo positivo es que sabrán exactamente qué hacer en la primera sala.
- Todos los AJ son descendientes remotos de los doce hijos de Zurâh. Además, como ya hiciera el hijo del emir, uno de los aventureros (a elección del Narrador o elegido al azar) ha conseguido despertar su herencia latente, por lo que su sangre y presencia son capaces de reaccionar tanto al mensaje oculto en el Santuario de los Sueños, como para abrir la puerta a las profundidades de la Pesadilla de Zurâh.
- Si Sahir Al-Shakur es liberado, exigirá a los aventureros que recuperen la Lágrima y les explicará la importancia de dicho cometido. De todas maneras, los aventureros tienen la libertad de hacer lo que deseen, una vez de vuelta en Palmira no serán reprendidos por haber desobedecido las órdenes del joven.

LA PESADILLA DE ZURÂH

XVI.- SALA DE LAS SOMBRAS. Es una regia sala de planta circular, atravesada en su eje este-oeste por un elevado pasillo de gran longitud. No hay puerta alguna y en ella se encierran una infinidad de estatuas de barro humedecidas, algunas de ellas cubiertas por blancas sabanas manchadas de sangre reseca y una sustancia orgánica de color negro.

Cuando los aventureros aparecen en ella, se encuentran en el extremo oeste. No hay un solo foco de luz, excepto una antorcha junto a los viajeros. La temperatura es baja (unos 2°C) y el hálito es visible en cada bocanada de aire. No es posible encender otras antorchas ni utilizar ningún hechizo para iluminar la sala. La antorcha alumbra hasta ocho metros, creando macabras sombras proyectadas por las figuras y los objetos que ahí se encuentran.

EXTREMO OESTE Y ESTE. Las paredes son de madera calcinada. No hay decoración en ellas más allá de algunos cuadros, con sus viejas telas raídas y desgastadas. Además, son cuantiosas las figuras, con diversas poses y actitudes. Si nadie las observa, estas se mueven de modo sutil. Tocarlas es muy mala idea, ya que las figurillas son en realidad unas criaturas de oscuridad conocidas como zaârku que atacarán al instante (tirada de sorpresa). Si tres de ellas se despiertan así, todas las demás atacarán al unísono (hasta un total de 100 zaârku, ver más adelante).

13.- Pasillo de salida. Una densa maraña de lanzas nace desde ambas paredes, dejando un estrecho paso por el que acceder a la sala central. Hay algunos cadáveres resacos clavados en el camino. Cada aventurero tiene un 50% (3 tiradas) de ser agarrado por un cadáver durante el curso del trayecto (tirada enfrentada de FUE (13) contra FUE/DES). Si se falla, el cadáver empuja al aventurero hacia las lanzas (1d4 de daño). Solo se consigue escapar teniendo éxito en una prueba de FUE o DES.

ZONA CENTRAL. Esta zona está repleta de diversos muebles cubiertos por enormes sábanas blancas, salpicadas de sangre y vísceras. En el extremo norte hay lo que parece ser un gran espejo cubierto también por telas mugrientas.

Si se descubre el espejo: Las personas reflejadas observan su propia oscuridad (aunque su intensidad depende de su alineamiento). En el reflejo, se puede ver, detrás de ellos, una legión de seres de barro de ojos brillantes.

Si se toca el cristal, tu propio reflejo intenta agarrarte y llevarte al otro lado del espejo. Es necesario una tirada enfrentada de FUE (13) contra FUE o DES. El primer fallo causa 1d12 daño; el segundo fallo acarrea la muerte automática sin TS: el desdichado explota dentro del espejo, cubriendo todo de sus vísceras y sangre.

En el momento de destaparlo, se perciben aullidos y gritos de desesperación de sendos pasillos. En tres minutos los zaârku iniciarán su ataque.

ZAÂRKU

CA: 5; **DG:** 1 (1-8 PG); **Movimiento:** 14 metros; **Ataque:** Garras; **Daño:** 1d6+1; **Salvación:** G1; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 15. **Rumor:** Ninguno.

Tácticas de combate: Los zaârku pueden moverse, atacar y moverse otra vez, esto les permite entrar y salir de la zona iluminada en el mismo asalto (si ganan la iniciativa, -2 para golpearles).



Aspecto: Seres humanoides de barro, tremendamente delgados, manchado de sangre y pus, de rostro demoníaco y unos brazos que llegan a los pies.

CONDICIONES DE VICTORIA: El ataque de los zaârku dura 5 asaltos (hasta que la luz de la antorcha se extinga). Cada asalto de combate, atacan $1d3+1$ de ellos al grupo. Si todos los aventureros mueren, serán expulsados de la Pesadilla de Zurâh. Si al menos uno sobrevive al inicio del 6 asalto, acaece lo siguiente: en la oscuridad todos los supervivientes morirán de una manera atroz... y solo aquellos de alineamiento legal o neutral seguirán con su viaje a la siguiente sala; en cambio, los personajes caóticos regresarán al Santuario de los Sueños.

XVII.- EL ISLOTE DE LA CERRAZÓN. Despiertan tendidos sobre una playa cubierta de cadáveres resecos. El océano circundante se encuentra en calma y está coronado por un tenebroso cielo encapotado. A lo lejos, se escucha el sonido de una enorme cascada y, junto a la caída del agua, se yergue una solitaria torre oscura. En el medio del islote de cadáveres se encuentra un árbol muerto de enorme envergadura, cuyas ramas oscurecen todo el suelo firme.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

- Los aventureros despiertan con todos sus PG intactos.
- La isla se ha formado por el apilamiento masivo de estos cadáveres.

EL OCEANO. Una vez todos hayan salido, entrar de nuevo en el mar produce unas quemaduras terribles (tirada de salvación contra conjuros: el éxito reduce a la mitad el daño; fallar causa $2d6$ de daño por asalto).

EL CAMINO HACIA EL ÁRBOL. Un pequeño sendero empedrado se abre sobre los cuerpos resecos. Hay unas enormes marcas de pisadas humanoides.

EL ÁRBOL AZAQUUM. Poderoso y gigantesco, de sus ramas desnudas cuelgan profusas frutas ponzoñosas, con rostros de hombres y mujeres. Estas, deformadas y macilentas, observan con atención a los visitantes. Cerca del tronco, se alza una enorme mesa de piedra, con fuentes repletas de frutos de este árbol. Hay doce sillas, también de piedra: tres de ellas están ocupadas por dos hombres y una mujer de 5 metros de altura, que sufren obesidad mórbida, sus cuerpos hinchados y deformes. Comen con voracidad los grandes frutos y espinas, manchándose parte de su cuerpo desnudo, aunque parece que la comida no sacia su voraz apetito. Junto a ellos hay un pozo de aguas fétidas que utilizan con frecuencia para llenar sus jarras. Sus movimientos son rápidos, pero torpes. Las frutas y espinas arrancadas vuelven a crecer a los pocos minutos. Sin parar de zampar, implorarán clemencia a los aventureros y les suplicarán que suban a lo más alto del árbol para conseguir una fruta especial: una granada de enormes dimensiones que cuelga en la copa del árbol Azaquum, protegida por unos enormes cuervos.

SALID, ZARI Y QASSAQ

CA: 6; **DG:** 8 ($8d8+8$ PG); **Movimiento:** 12 metros; **Ataque:** Mordisco; **Daño:** $2d4+2$; **Salvación:** G10; **Moral:** 6; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 575. **Rumor:** Ninguno.

BANDADA DE CUERVOS

CA: 6; **DG:** 8 (43 PG); **Movimiento:** 18 metros; **Ataque:** Carga; **Daño:** $1d6+1$; **Salvación:** L9; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Caótico. **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 495. **Rumor:** Ninguno.

Especial: La bandada ataca como una única criatura. Si pierde todos los PG, la bandada se disuelve.

INFORMACIÓN RELEVANTE

- Ingerir las espigas, los frutos y/o beber el agua fétida causará fuertes vómitos durante 1d6+1 asaltos.
- Si los atacan o pasa mucho rato sin que tomen decisión alguna, los tres seres verán a los aventureros como posible alimento y, una vez prueben su carne, no pararán hasta devorarlos a todos. Si esto ocurre, al final del segundo asalto, una titánica criatura de luz, de alas angelicales, los detendrá gracias a un fogonazo de energía resplandeciente que disipará todo su cuerpo. En ese momento, y con la cabeza gacha, volverán a sus asientos y retomarán su banquete.
- Matar a Salid, Zari y Qassaq hará que los aventureros implicados se transformen en aquellas criaturas que acaban de asesinar tres asaltos después. Esto no se aplica si se trata de defensa propia.
- Los cuervos comenzarán su ataque a la mitad del trayecto. Hay centenares de ellos apostados y atacarán en bandada. Además, si algún personaje sufre 6 puntos de daño, necesitará superar una tirada de DES para no caer a ramas inferiores (1d3 de daño y +1 asalto para llegar a la fruta).
- Una vez comience el combate, se requieren dos tiradas de FUE o DES (una de inmediato, otra en el 2º asalto). Para averiguar los asaltos necesarios para ascender a lo alto del árbol hay que consultar esta tabla.

RESULTADO	TIEMPO DE ESCALADA
2 fallos	6 asaltos
1 fallo + 1 éxito	4 asaltos
2 éxitos	3 asaltos

- Se puede evitar el ataque de los cuervos utilizando las ramas como escudo mientras se asciende mediante una tirada de DES (-2). En ningún caso se podrá atacar.
- Los cuervos golpearán a todos aquellos que decidan subir, aunque cada ataque adicional supone un -1 acumulativo.
- Si la bandada de cuervos pierde todos sus PG, huye precipitadamente hacia la oscura torre.
- La fruta es gigantesca y es imposible trasportarla; para dejarla caer se requiere una tirada de ataque contra CA 9 y causar al menos 10 puntos de daño en su rabillo.
- Una vez suelta la fruta, esta cae justo enfrente de los tres engendros y los cuervos se vuelven a posar en las ramas.

CONDICIONES DE VICTORIA: Cuando los tres seres comiencen a degustar la enorme granada, la comerán con delicadeza, disfrutando de cada pequeño bocado. Al acabar se quedarán dormidos y la oscuridad ira tiñendo todo el islote, hasta que los aventureros caen en un plácido sueño que dura tan solo un suspiro.

XVIII.- LA MORADA DE LOS TREBEJOS. Los aventureros se despiertan en una habitación rectangular de pequeñas dimensiones y con todos sus PG restaurados. Todo el espacio es de color negruzco. Hay dos mesas perfectamente colocadas en la estancia, cuyas paredes están cubiertas por varias cortinas, superpuestas en sus extremos. El silencio es total debido a una barrera sobrenatural que impide que se transmita cualquier tipo de sonido y que se disipa tras 1d6+1 asaltos. En ese momento se escuchará una nana común en Visirtán durante 1d3+1 asaltos, que es entonada con accesos de inusitada alegría o tristeza por algo que ha perdido



JORGE
MORENO
2020

JORGE
MORENO
2020



el juicio. Además, se percibe el sonido como de un hueso al romperse cada cierto tiempo.

MESA 1. Esta mesa, el mantel y todo lo que allí reposa son imposibles de mover, congelados e inmunes a cualquier tipo de daño. Sobre la mesa hay tres sonajeros, una fuente de fruta putrefacta, un jarrón relleno de un líquido hediondo y un tapiz ovalado de color blanco (si se observa con suficiente detenimiento, se pueden observar ligeras manchas producidas por el par de pies de Al-Saiya).

MESA 2. En esta se pueden manipular todos sus componentes. Debajo de la mesa desnuda hay decenas de muñecos de porcelana visirtaní, ocultos tras un mantel y apilados con dejadez.

IMIKA

CA: 7; **DG:** Especial (No disponen de PG, ya que un impacto supone su destrucción automática. Son sustituidos inmediatamente por otros que surgen del interior de la primera mesa); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** Ataque en horda; se realiza un solo ataque que se traduce en pequeñas heridas causadas por numerosas arremetidas. Cada impacto logrado sobre estos muñecos añade un -1 al ataque y daño en su siguiente asalto (no acumulativo en los sucesivos asaltos); **Daño:** 1d6+1; **Salvación:** Humano; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** 15. **Rumor:** +0 (1-3).

Especial: Todos ellos atacan como una sola criatura.

Ejemplo: Tres de los aventureros ayudan al pobre mago, consumando tres impactos. Por ello, se aplicará a los imika un -3 al ataque y daño en el siguiente asalto.

PAREDES. Las cuatro paredes están cubiertas por unas gruesas cortinas de tela negra de tres cuerpos, cuya base está pegada al suelo. Si se abren las aperturas que hay entre los extremos de una y otra tela, se descubre el interior: un espacio estrecho, en cuyo fondo se halla un muro repleto de pequeños cráneos. Al instante se acercará, como un insecto por la pared, una anciana mujer, demacrada y de extrema delgadez. Esta intentará agarrar al desdichado y llevarlo al interior a la fuerza.

AL-SAIYA

CA: 7; **DG:** 8 (56 PG); **Movimiento:** 12 metros; **Ataque:** Garras; **Daño:** 2d4+1; **Salvación:** G8; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** Estatuilla antigua de un gato (135 mo); **PX:** 975. **Rumor:** Ninguno.

Especial: Grito ensordecedor: Tirada de salvación contra conjuros o -2 Ataque y tiradas de atributos y salvación (1d4+1 asaltos, no acumulable); Agarre: Tirada enfrentada de FUE (14) contra FUE/DES. El fallo hace que la víctima reciba un mordisco (1d12+1 de daño). Soltarse requiere una tirada enfrentada de FUE/DES (-2) contra FUE (14). Mientras mantenga su agarre, su CA es de 9.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

- Mover o tirar la mesa 2, así como destapar los muñecos bajo el mantel, provoca que Al-Saiya comience a gritar amenazadoramente desde el interior de la cortina. Si los aventureros no la dejan tal como estaba, atacará con furia desmedida tras 1d4+1 asaltos.
- Subir sobre la mesa 1 provoca las risas contenidas de los muñecos de la otra mesa. Cuando un AJ pise el tapiz ovalado blanco, atacarán en horda al aventurero que ahí se encuentre. 1d4+1 asaltos después Al-Saiya atacará al grupo restante.

- Aquel que se encuentre sobre el tapiz debe tirar un 1d10+SAB. Con un 9 o 10, el aventurero descubre una pequeña oquedad de luz entre las cortinas (que aparece de repente). Es posible entrar en ella, aunque tan solo de uno en uno.
- Una vez descubierta la salida, dejar de pisar el tapiz no hace que desaparezca. Aunque los inika seguirán atacando, no lo hará así la Al-Sayiya, que huirá despavorida hacia su refugio.
- Una vez el primer aventurero entre en la pequeña oquedad de luz, la sala comenzará a llenarse de agua de mar que surge de las cortinas (1d3+1 asaltos).

CONDICIONES DE VICTORIA

- Sacar a la madre de su guarida y subirla al tapiz hará que su cuerpo se disperse como arena llevada por el viento entre gritos de dolor. El orificio se mostrará para los aventureros sin que los imika ataquen.
- Si al menos una persona abandona la sala por el pasaje iluminado, todos se desplazarán hacia el siguiente y último reto. Como en las anteriores salas, recuperarán todos los PG perdidos durante la contienda.

XIX.- LA GUARIDA DE AL-HARIQ. Un persistente viento del oeste y la lluvia despiertan a los aventureros. Se encuentran en lo alto de una torre de planta octogonal. Alrededor pueden contemplar una descomunal caída de agua hacia una eterna oscuridad, con incesantes rayos púrpura que recorren tanto la niebla como las nubes en el cielo. En el centro justo del octógono, una pequeña lumbre azulada palpita pausadamente. Si los aventureros se acercan a ella, esta aumenta de tamaño y se transforma en una criatura de energía primordial de aspecto demoníaco que pronuncia las siguientes palabras:

«Centenares de años he estado esperando al linaje de Zuráb. Sin embargo, ¡el deseo de destruir a los dioses de piedra no es suficiente! Si queréis atesorar la Lágrima ¡Tan solo tenéis que vencerme!».

AL-HARIQ

CA: 7; **DG:** Los DG es la suma de los DG de todos los aventureros -2; **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** 2 Garras (*) y aliento de energía primordial; **Daño:** (**) tres veces al día (una TS contra aliento reduce el daño a la mitad); **Salvación:** GX; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** Ninguno; **PX:** Consultar tabla a continuación.

Hechizos de mago: El nivel lanzador es igual a los DG finales -20. Solo conoce el número de hechizos que es capaz de lanzar, estos no requieren de ningún tipo de componente (M, V, S). Es recomendable que el Narrador prepare previamente aquellos hechizos que conoce para agilizar la batalla.

*El ataque es el total de los DG del grupo -5. (mínimo 1 DG).

** Para el dado de daño del ataque con garras y aliento se consulta la siguiente tabla:

DG	DAÑO	ALIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1-8	1d4	1d6	1-4 DG (65px) / 5-8 DG (365px)
9-16	1d6	1d8	9-12 DG (1050px) / 13-16 DG (1350px)
17-25	1d8+1	1d10+1	17-21 DG (2550px) / 22-25 DG (3050px)
26-34	2d6+2	2d10+2	4050px
35-43	2d8+3	3d10+3	5050px
44-52	3d6+4	4d10+4	6050px
+8 DG	+1d6	+1d10	7050px



Nota del autor: Esta tabla es orientativa y el Narrador es libre de efectuar las modificaciones que considere oportunas para que el combate final resulte desafiante y divertido.

Una vez que la criatura ha sido vencida, la Lágrima caerá desde el cielo hacia la persona que asestó el último golpe. Inesperadamente, y antes de llegar al suelo, unas piezas doradas de diversos tamaños surgen del cuerpo de Al-Hariq, encerrando la Lágrima en una caja lacada de oro y cobre, con una calidad sobresaliente. El ser volverá a hablar:

«¡Ingenuos mortales! ¿Pensabais que era tan fácil? Para poder abrirla debéis encontrar el camino de los doce hijos e hijas de Zurâh... Por fin podremos descansar para siempre...».

La llama desaparece y la torre comienza a desmoronarse, el distante islote sufre el mismo destino. El viento, la lluvia y los rayos aumentan de intensidad y unos colosales tentáculos agarran la estructura y la llevan al fondo del mar.

DE VUELTA AL MUNDO DE LOS VIVOS

Por fortuna, los aventureros se despiertan en una playa alejada de la Fortaleza del Viento, con el contenedor de la Lágrima de Zurâh en su poder. Esta irradia una sensación de maldad que la caja no puede ocultar; además, hay una pequeña raja en un costado.

14.- El templo de Zurâh: Esta estructura de piedra de planta circular situada cerca de la costa dispone de tres gruesas columnas en su costado y un bello mosaico de Zurâh, cuyas manos representan, en lenguaje de signos, la palabra esperanza.

CONCLUSIÓN DE LA HISTORIA

Si los aventureros deciden no recuperar la Lágrima y centrarse en devolver a Sahir a su hogar, el emir de Palmira ordenará que sea recuperada por los personajes o por otros valientes aventureros.

En el caso de que Jalal los atrape, al despertar fuera de la fortaleza tienen otra oportunidad de recuperar a Sahir o acabar definitivamente con los Leones del Desierto. En cuanto a los puntos de experiencia, es conveniente, dada la estructura del módulo, otorgar PX siguiendo las directrices que aparecen en el *Manual avanzado* de *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 71 relativas a acciones e ideas, como interpretación. También se aconseja otorgar un valor fijo independiente a las monedas de oro conseguidas, a discreción del Narrador.

Una vez recuperada la Lágrima se iniciarán una serie de sucesos que serán revelados, si Istar así lo quiere, en la segunda parte de esta historia: *El Sello del Profeta*.

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE Aventuras en la Marca del Este A Leyendas de la Marca del Este

Algunos jugadores querrán usar el escenario de campaña recogido en esta caja con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* (editado por Nosolorol bajo licencia). Todos los monstruos y personajes presentes en este *Gazetteer* son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, 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 *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. 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 del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería 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, solo 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 Leyendas de la Marca del Este

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* 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 *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

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

APÉNDICES

En este primer apéndice ofrecemos un completo listado de los nombres de todos los personajes importantes que aparecen en esta aventura para asistir en la función de dirección de juego al Narrador, y unos cuantos nombres visirtaníes de ejemplo.

ESQUEMA GENERAL DE LA LÁGRIMA DE ZURÂH

Marcar la casilla ☐ de aquellos personas o elementos que se conocen o son citados en la aventura

CIUDAD DE PALMIRA AVENTUREROS

- Samek ibn Malik (Bardo)
- Nadia Al-Zafir (Exploradora)
- Nasir ibn Yaman (Mago)
- Farah bin Thair (Ladrona)
- Hasiba Bin Majmah (Druida)

ANJ MUERTOS

- Ibrahim (maestro de Nasir)
- Usamah Al-Zafir (general)

OTROS

- Taimun Al-Shakur (emir)
- Aminah Al-Ibnaz Bin Abbas (astrónoma y esposa del emir)
- Sahir Al-Shakur (niño secuestrado)
- La Lágrima de Zurâh (una poderosa reliquia)

CAPTORES LEONES DEL DESIERTO

- Jalal Al-Tawil (líder)

NOBLES DE URUSAL-DIN

- Dabir ibn Hakim (marido)
- Yasira bin Yusuf (esposa)
- Hamira bin Tayyeb (madre)

CIUDAD DE ALSABÂH

- ☐ Aneesa (jefa de la guardia)
- ☐ Narsés (comerciante de Zair)
- ☐ Aridai (hija mayor de Narsés)
- ☐ Ayesha (hija mediana)
- ☐ Anahi (hija pequeña)
- ☐ Saiko (semielfa mercenaria)
- ☐ Umayr (clérigo de Istar)
- ☐ Keruk (comerciante y espía)
- ☐ Yasar (shayj de Alsabâh)
- ☐ Iser (esclavo del shayj)
- ☐ Tarik (amigo de Aneesa)
- ☐ Dunya y Sirân (astrónomos)
- ☐ El cuerno de Efreeti (objeto mágico)
- ☐ Sir Shaun de Amber (paladín caído en desgracia)
- ☐ Sura y Eben (líderes de los niños huérfanos)
- ☐ Mârah (León del Desierto y mano de Jalal)

ALDEA DE PESCADORES Y PINADA

- ☐ Mamal (insectos molestos)
- ☐ Izme el Rojo (líder de los goblins)
- ☐ Fadhila Bin Jibril (shayj)
- ☐ Firas el Tuerto (pescador y amigo de Fadhila)
- ☐ Arâh (jefa de los monjes)
- ☐ La vidente (oscura bruja)
- ☐ Hanane (druida muerta)
- ☐ Kasib ibn Diya (druida)

LOS VIEJOS QANAT

- ☐ Euyun (constructos)
- ☐ Idris (espíritu guardián)

REGIÓN DE ALSABÂH

- ☐ Less, Ariana y Bonn (mercaderes de la Marca)
- ☐ Urien (viejo clérigo, amigo de Hanane)
- ☐ Ibâh, el Viajero errante (constructo)
- ☐ Amân-Ibramûn (uno de los 12 hijos de Zurâh)
- ☐ Kurgat (líder gnoll)
- ☐ Saif Al Samir (ingeniero)

LA FORTALEZA DEL VIENTO

- ☐ Aziza bin Besir (León, Mano de Jalal)
- ☐ Sami Al-Thair (León, Mano y guardia de Sahir Al-Shakur)
- ☐ Alí ☐ Kamra y ☐ Abdel (cocineros de los nobles)
- ☐ Lina ☐ Mubín ☐ Faraz
- ☐ Marjane y ☐ Rami (sirvientes de los nobles)
- ☐ Ederu (médico de Hamira)

SANTUARIO DE LOS SUEÑOS

- ☐ Zurâh (reina de Ibnaz)
- ☐ Zaârku (criaturas de barro)
- ☐ Salid ☐ Zari y ☐ Qassaq (seres castigados por su gula)
- ☐ Al-Sayiya (madre enloquecida)
- ☐ Imika (muñecos visirtaníes)
- ☐ Al-Hariq (guardián de la Lágrima de Zurâh)

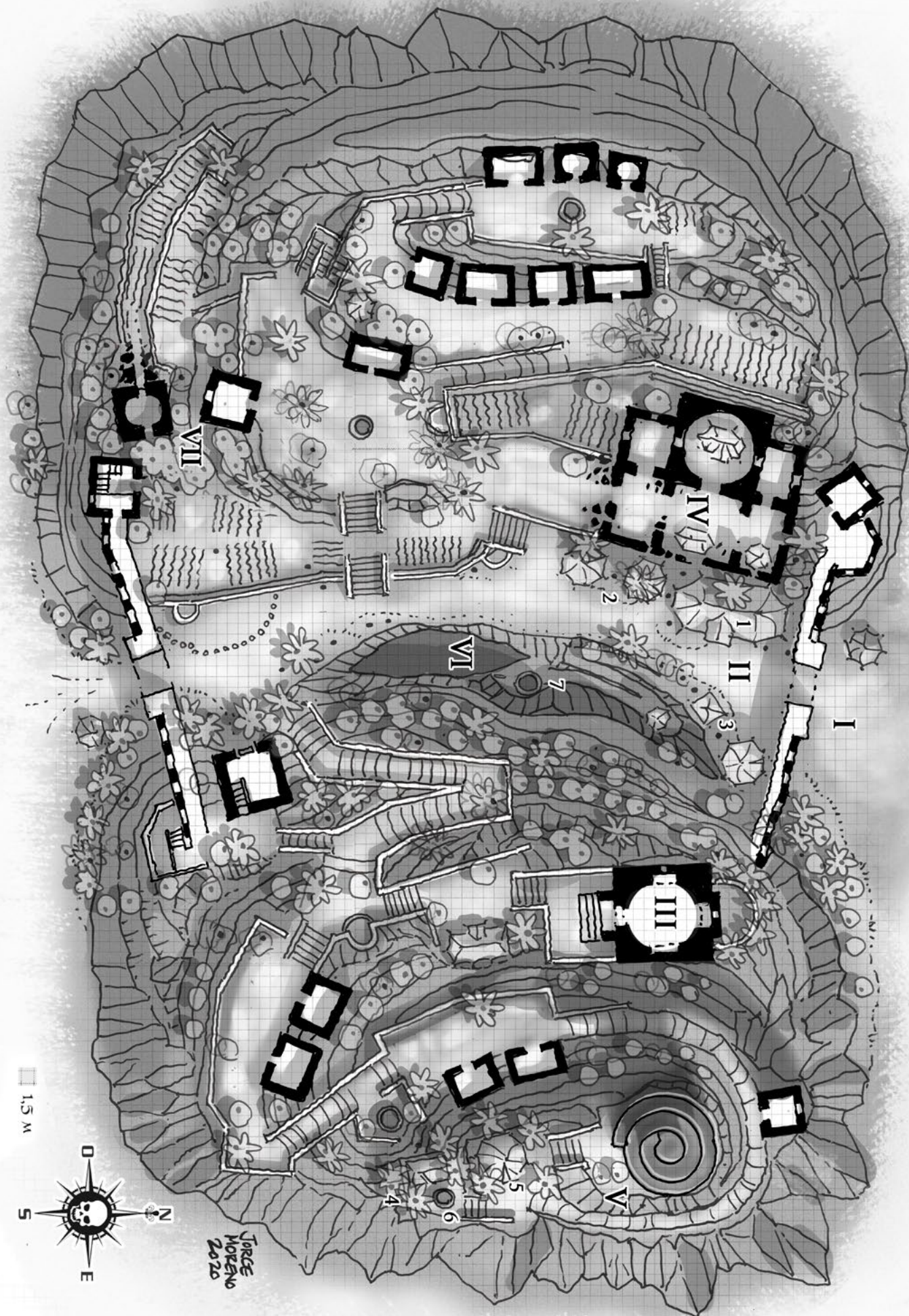
NOMBRES VISIRTANÍS MASculINOS

- ☐ Aban ☐ Bayhas ☐ Daud ☐ Essam ☐ Fawzi ☐ Gaith
- ☐ Hamza ☐ Hud ☐ Imad ☐ Issam ☐ Jaul ☐ Keled ☐ Latif
- ☐ Mali ☐ Nader ☐ Qudama ☐ Radi ☐ Saqr ☐ Wakil ☐ Zakwan

FEMENINOS

- ☐ Abir ☐ Anjum ☐ Basima ☐ Delila ☐ Fatima ☐ Gada
- ☐ Haala ☐ Ikram ☐ Iris ☐ Jessenia ☐ Kamra ☐ Lina ☐ Malika
- ☐ Nadra ☐ Olaya ☐ Raisa ☐ Suhaila ☐ Yemina ☐ Zara ☐ Zaina

Ibn (hijo de) bin (hija de) Al (con o sin guion)



LEYENDA:



Hogar de 1d3+6 elementales de agua. El agua asciende a los pozos superiores de Alsabâh, de manera mágica (gracias a 6 cristales elementales)



Grandes salas
(probabilidad de encuentro 40% cada hora)



Salas Secundarias:
1 encuentro cada 4 salas



1 encuentro cada 5 salas



1 encuentro cada 6 salas



Puerta cerrada magicamente
(Imposible abrir por medios normales o mágicos)



Fin de camino



Salas anegadas de agua dulce



Pozos



Euyun (1d4-1)

CONTADOR DE ENCUENTROS

Marcar la casilla correspondiente cuando nos desplazemos sobre estos tres tipos de salas. Al marcar todos los contadores, se lanza el porcentaje de encuentro y se reinicia el contador. Los encuentros se pueden solapar.



ENCUENTROS (1d10). 65% de posibilidades.

AME. Aventuras de la Marca del Este.

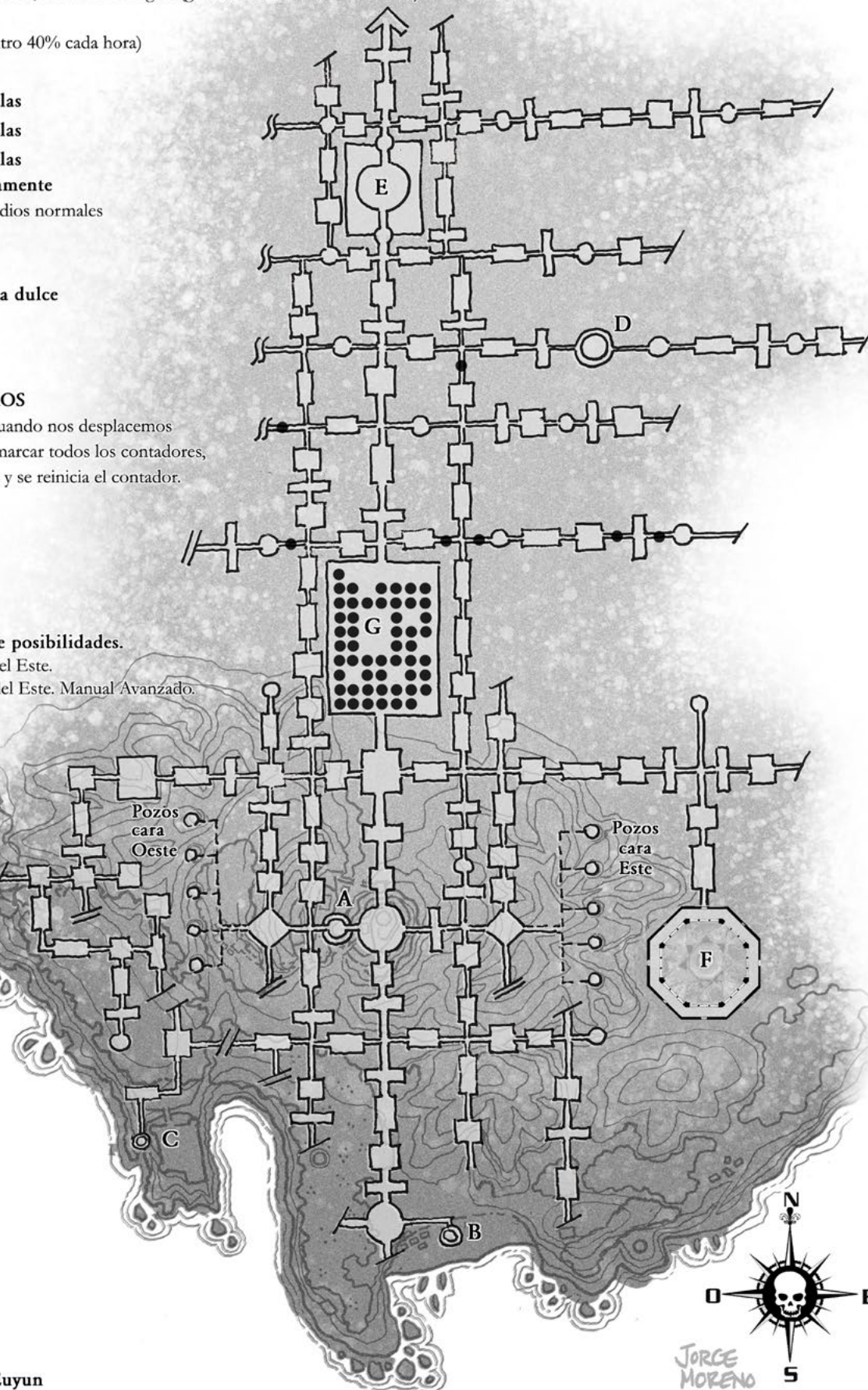
AMEMA. Aventuras de la Marca del Este. Manual Avanzado.

1. +10% de posibilidades al siguiente encuentro.
2. 1d3 Escorpiones gigantes.
(p. 226. AMEMA)
3. 1d3+2 Ciempiés gigantes.
(p. 211. AMEMA.)
4. 1d2+1 Pitones de las rocas.
(p. 202. AME)
5. 1d3 Cienos grises.
(p. 155. AME)
6. 1d3 Gusanos carroñeros
(p. 180. AME)
7. 2d4+2 Ratas gigantes.
(p. 201. AME)
8. 1d3+1 Cubos gelatinosos.
(p. 157. AME)
9. 1d6+1 Mohos amarillos.
(p. 192. AME)
10. +10% de posibilidades al siguiente encuentro.

LOCALIZACIONES:

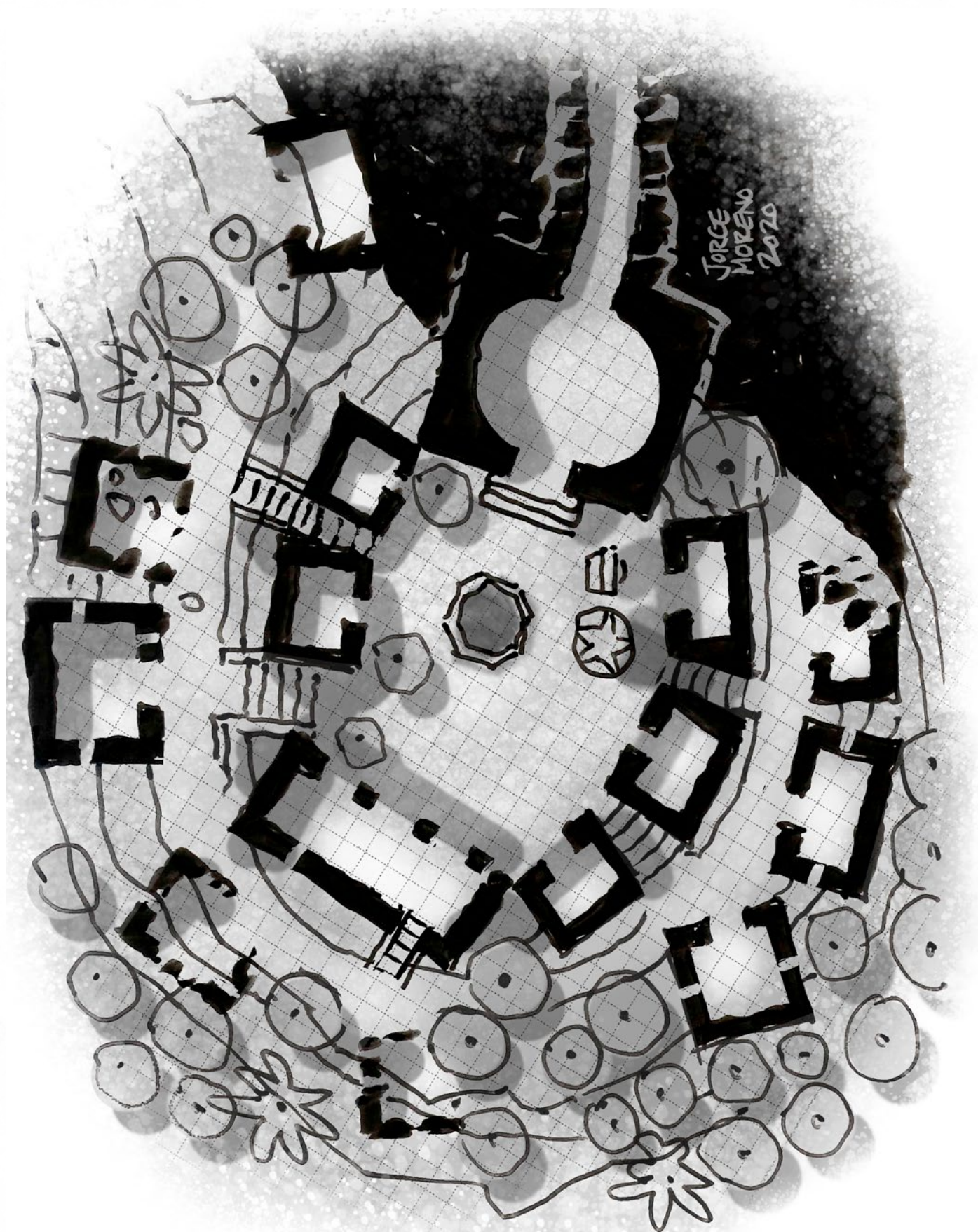
- A. Ciudad de Alsabâh
- B. Aldea de pescadores
- C. Fortaleza del Viento
- D. Oasis de Riâh
- E. Oasis de Amal
- F. Cúpula de Los Ancestros
- G. Ciudad subterránea de los Euyun

HACIA
LAS MONTAÑAS
DE URUNA

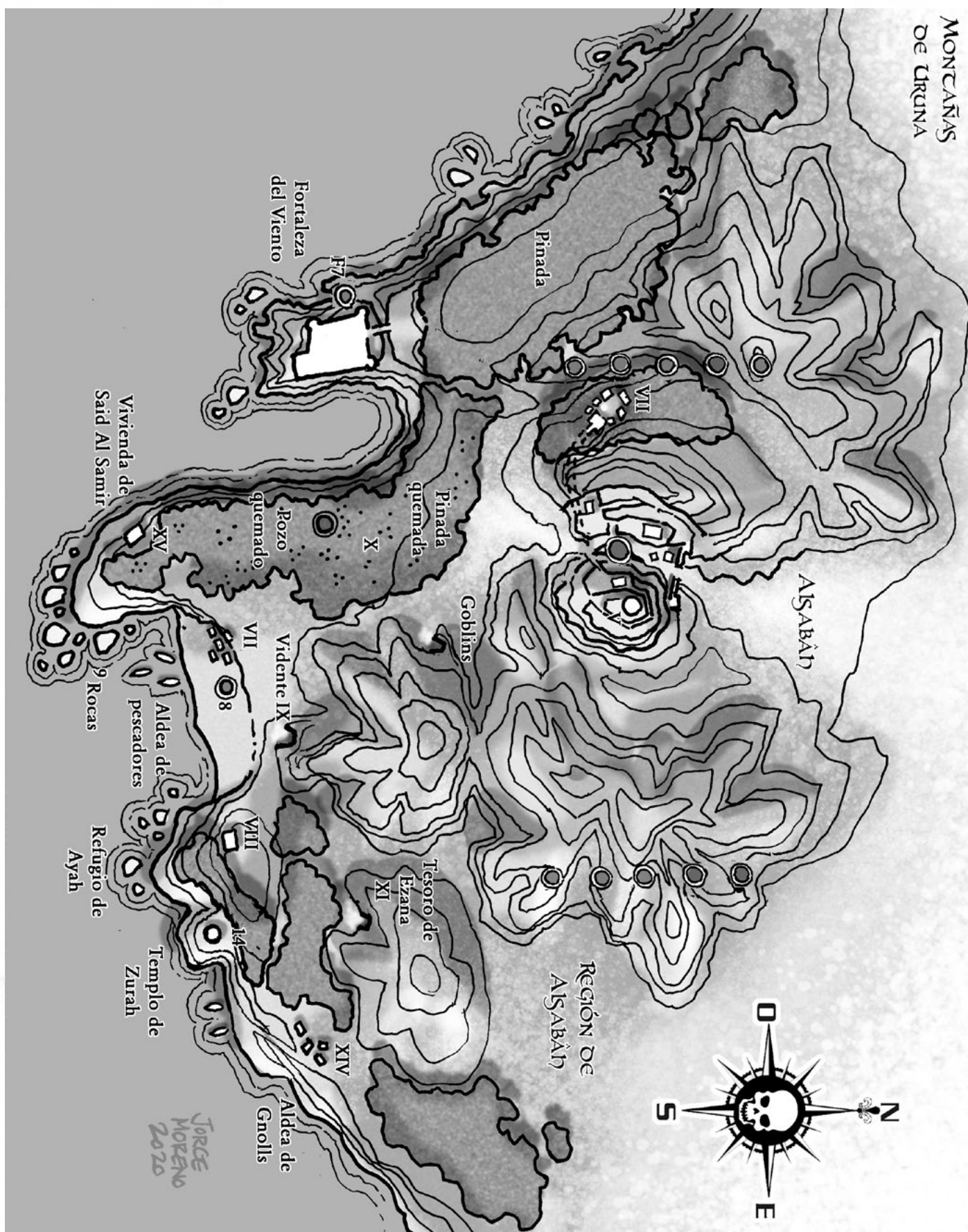


JORGE
MORENO
2020

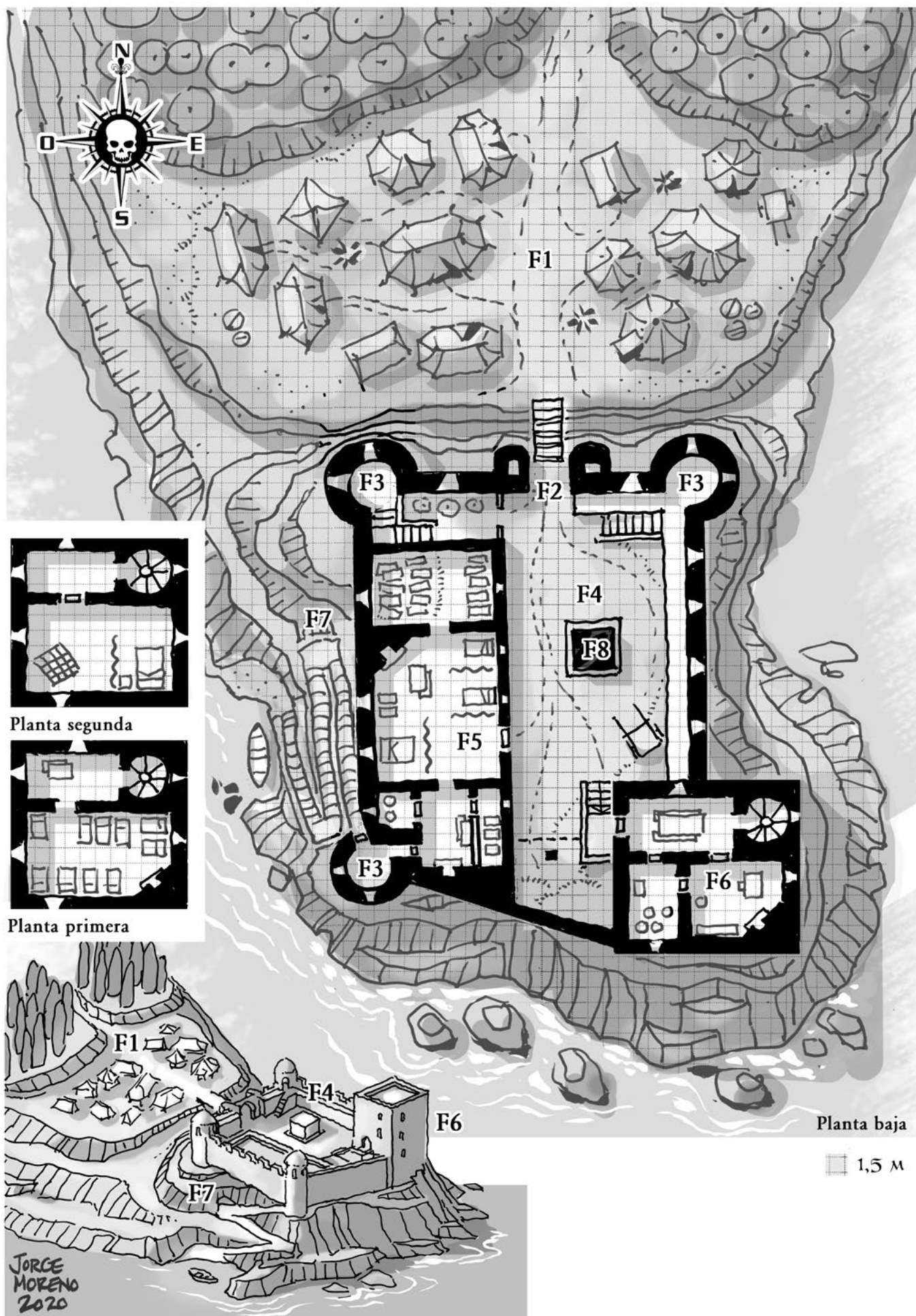
LA CIUDAD OLVIDADA



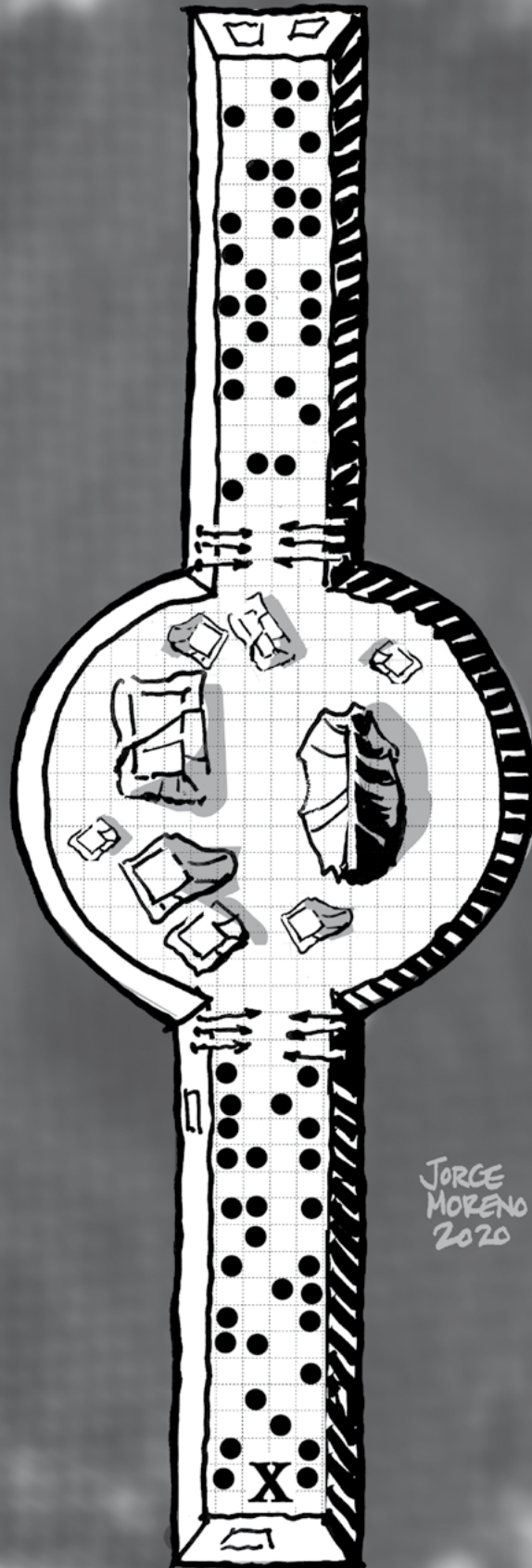
REGIÓN DE ALSABÂH



LA FORTALEZA DEL VIENTO



SALA DE LAS SOMBRAS

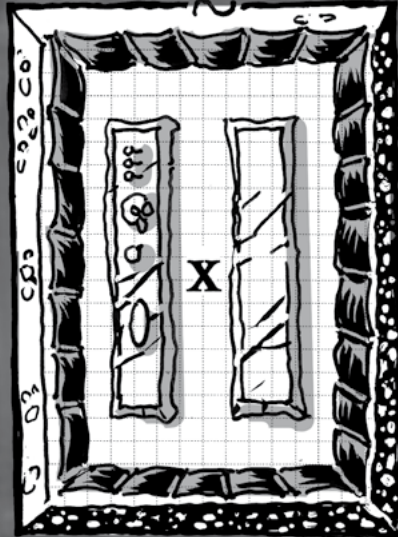


1,5 m

EL ISLOTE DE LA CERRAZÓN

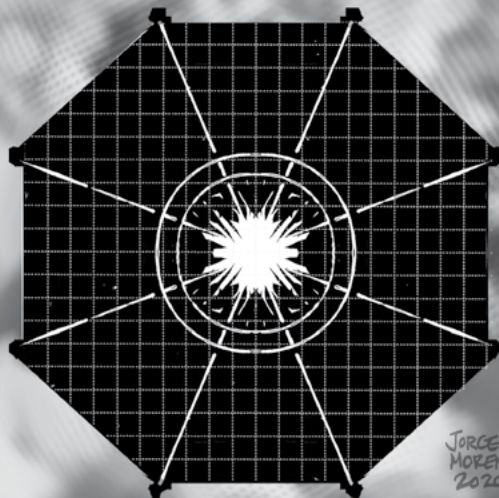


LA MORADA DE LOS TREBEJOS



1,5 m

LA GUARIDA DE AL-HARIQ



1,5 m

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Alsabáh*, *Visirtán*, *Nabisim* and any other setting names are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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 Gyga and Dave Arneson.

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

LA LÁGRIMA DE ZURÂH

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3 - 4

Hace muchas lunas los Leones del desierto secuestraron al décimo tercer hijo del emir. El legendario gobernante de Palmira ha enviado a sus mejores hombres para recuperar a su hijo, comandados por el valeroso capitán Usamah Al-Zafir. Juntos deberán seguir la pista de los secuestradores, recorriendo el mar de huesos de Eretria, arrojando peligros ignotos mientras descubren ruinas de otrora sepultadas en las arenas del tiempo.

La Lágrima de Zurâh es la primera entrega de una trilogía que será completada en sucesivas entregas por los módulos titulados El Sello del Profeta y La prisión de los dioses de piedra.

Esta partida está diseñada para cuatro (o cinco) jugadores pregenerados de nivel 3-4.



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

