

LA MARCA DEL ESTE

COMUNIDAD

EL ESPECTRO DE LAS TORMENTAS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3 - 4

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este



Una amenaza azota las costas del Mar del Dragón. Un ser invadido por el odio y un pacto con la muerte. Los personajes se verán envueltos en una antigua leyenda y deberán viajar a otro plano para destruirla.





EL ESPECTRO DE LAS TORMENTAS

Créditos

Autor: Miguel Rodríguez

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Anónimo Smith.

Ilustraciones interiores: Anónimo Smith.

Dedicatoria del autor: Agradecimientos a todos aquellos que os gustan los juegos de rol y a los que apoyáis nuestra creatividad.



ANTECEDENTES

El Espectro de las Tormentas es el navío maldito del temido pirata Druuk Garrasangrienta, quien sembró el terror entre Utmose y Marvalar hace ya quinientos años. Su alma fue encadenada por un oscuro pacto con el Dios de la Muerte, quien le concedió la eternidad a cambio de un tributo macabro: veinticinco almas cada diez años. Así, cada década, el Espectro emerge de los abismos más allá del mundo de los vivos, cruzando el portal que yace en el corazón del Espinazo del Dragón.

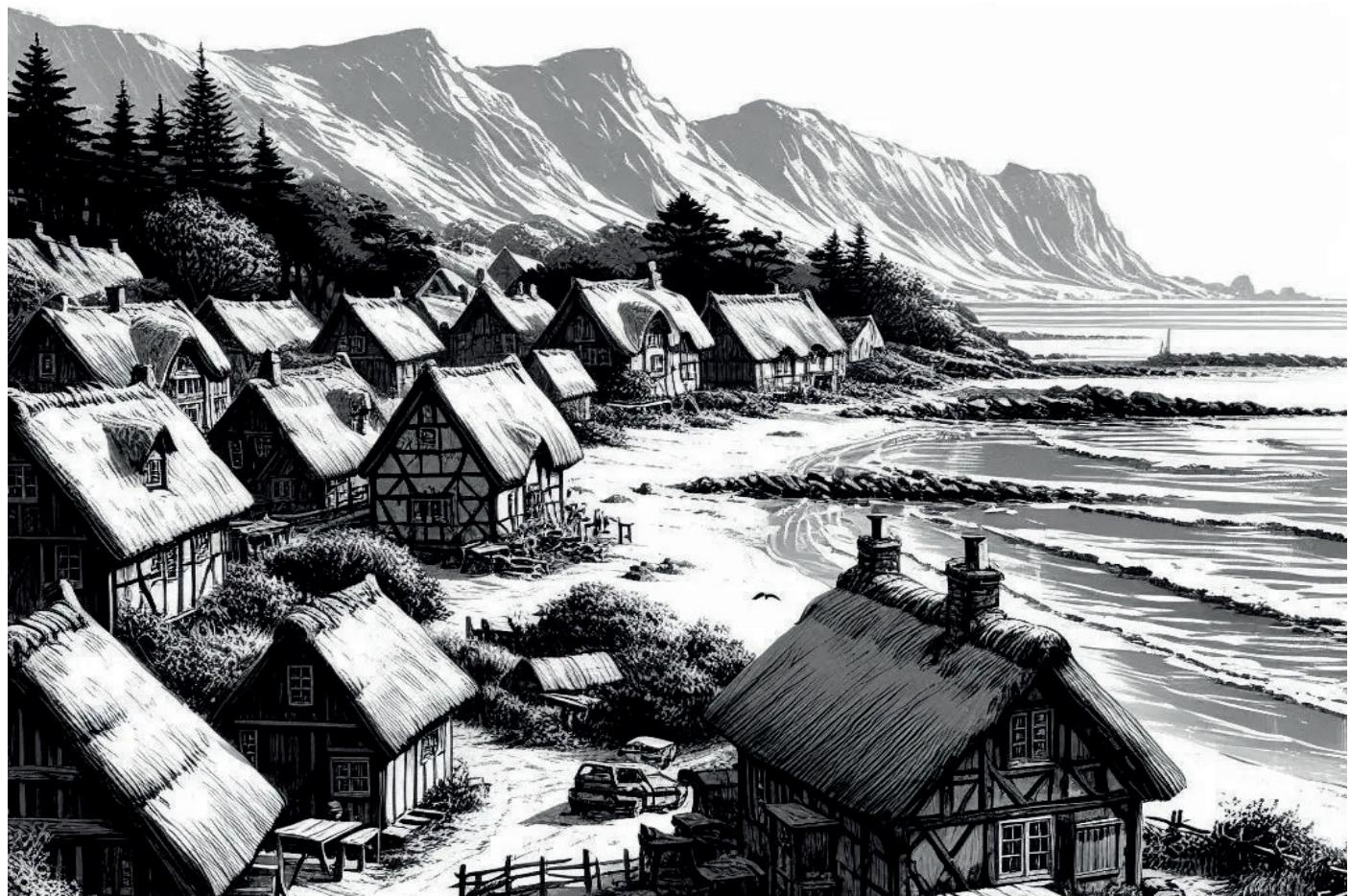
El Ojo del Dragón, se alza solitario en medio del mar del Dragón: un círculo de formaciones rocosas que semejan las crestas óseas de un titánico dragón sumergido. Nadie ha cartografiado sus secretos, pues en el centro de su laguna interior ruge un colosal remolino, cuyas aguas traicioneras engullen cualquier nave que ose aproximar a menos de un kilómetro. Los restos de decenas de barcos perdidos yacen esparcidos en las playas coralinas del anillo, como esqueletos de antiguos marineros varados en el tiempo. Desde leguas de distancia, pueden divisarse las negras nubes que lo coronan, y el retumbar de una tormenta eterna anuncia su presencia como un eco de muerte.

ACTO 1

EL VILLORIO DEL ESTRECHO DE LAS TORMENTAS

Los Aj han sido contratados para custodiar al Barón Fillipo Sticca hasta el Villorio del mar de las Tormentas. El villorio es un asentamiento estacional, dedicado casi exclusivamente a la pesca. Durante la estación de las tormentas permanece prácticamente deshabitado, salvo por unos pocos lugareños testarudos que se niegan a abandonar su hogar, incluso cuando los vientos azotan con furia y el oleaje devora los muelles.

Es con la llegada de la primavera, cuando las aguas se amasan y el cielo comienza a despejarse, que la vida regresa al Estrecho. Familias enteras de pescadores descienden desde Robleda. Junto a ellos llegan comerciantes, estibadores y curiosos, animando de nuevo los muelles y la plaza central. Alrededor de esta se agrupan una docena de cabañas de madera envejecida por la sal y el viento, reforzadas cada año con grandes pabellones de lona que se extienden entre las construcciones, formando un pequeño laberinto de telas y sombras que resguarda del sol y del salitre.



En los extremos norte y sur de la villa se alzan dos antiguas torres de vigilancia. Aunque ahora están abandonadas y carecen de guarnición, todavía conservan sus grandes pebeteros de hierro, que por las noches son encendidos para marcar los límites del asentamiento y ahuyentar la oscuridad... y lo que pueda ocultarse en ella.

Hacia el este, al resguardo de un farallón rocoso que protege la costa de los embates más violentos del mar, se encuentra el embarcadero. Pequeño, pero resistente, alberga los esquifes con los que los pescadores se adentran cada jornada en las aguas traicioneras. Una atalaya vigila desde las alturas, atenta a cualquier amenaza que surja del horizonte: piratas errantes, monstruos marinos, o algo peor.

A una legua al sur, fácilmente visible desde la costa, se alza el escarpado islote de las Tormentas. Allí, entre riscos y aves marinas, se mantienen en pie los restos del viejo faro, derruido hace generaciones. Según cuentan los lugareños, mientras apuran jarras de licor en la taberna local —conocida en toda la región como La Tortuga—, fue destruido por un kraken colossal de ojos tan oscuros como la piel de un dragón negro. Las historias no acaban ahí. También se susurra sobre navíos fantasma que emergen de entre brumas imposibles, sobre piratas no muertos y sobre bestias abisales que engullen barcos enteros de un solo bocado.

Es el 23 de Elunum, según el calendario de la Marca. Los personajes han llegado al villorrio escoltando al Barón Filippo Sticca, miembro del Consejo de Vencería, acompañado por sus dos hijos mellizos: la bella y reservada Amelia, de apenas dieciséis años, y Gastone, su impulsivo hermano, de espíritu inquieto y corazón aventurero. Junto a ellos viajan Adeline, doncella al servicio de la joven dama, y un pequeño convoy de pescadores que retornan a sus hogares para dar comienzo a una nueva temporada de pesca, así como varios carros con víveres, aparejos y mercancías para abastecer la posada.

El Barón cumple, como cada año, con su tradicional viaje para inaugurar la temporada, portar los fondos que el Duque de Robleda envía a la lonja, supervisar las labores pesqueras y de extracción de las salinas y pronunciar su discurso ante los pescadores reunidos.

Desde donde os encontráis, podéis distinguir el perfil del Villorrio del Estrecho. A simple vista se trata de una pequeña población, apenas una docena de casas agrupadas

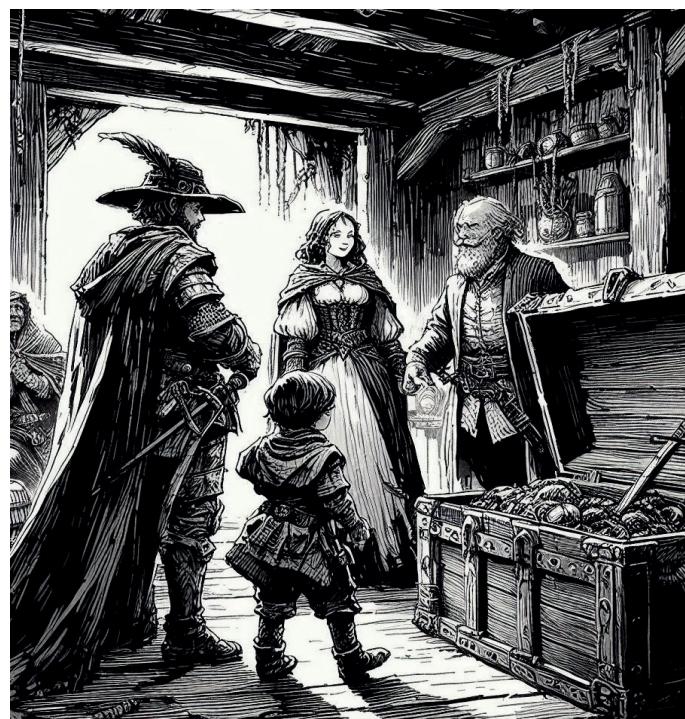
en torno a una plaza. Sobresalen entre ellas dos edificios: la posada, conocida como La Tortuga, y los antiguos barracones de la milicia. De ambas chimeneas se elevan tranquilamente columnas de humo, señal inequívoca de que no está del todo deshabitada.

Cuando llegáis a la posada, poco después del mediodía, el ambiente en su interior es cálido y cargado del olor a pescado ahumado y leña húmeda. Tres hombres ocupan el lugar: uno de piel oscura, con la cabeza completamente cubierta de tatuajes tribales —claramente un nativo de Barambali—; otro, un viejo lobo de mar, de cabello y barba alborotados como espuma agitada que viste un guardapolvos de cuero envejecido y camina con evidente cojera, provocada por su pata de palo; y el tercero, un hombre orondo de mediana edad, tras la barra, que al veros entrar se apresura a preparar una mesa para el Barón y su familia.

El marinero de barba encanecida se acerca con paso decidido haciendo resonar la pierna de madera contra el suelo, una sonrisa honesta iluminándole el rostro curtido por el salitre:

“Milord, me alegra veros de nuevo por nuestra villa. Mi lady Amalia, cada año estáis más hermosa. Lord Gastone, vuestra fuerza se fortalece, ¿eh? Quizá este año podamos practicar el lanzamiento del arpón... siempre y cuando vuestra madre lo permita.”

Lanza una mirada cómplice al Barón, mientras el muchacho responde con una sonrisa orgullosa. El Barón, por su parte, os dirige una breve mirada y da una orden seca pero clara:



“Llevad los cofres del carro y entregadlos a Maese Balazzar. Él os indicará dónde guardarlos.”

Acto seguido, se dirige hacia la mesa recién dispuesta, acompañado por sus hijos y la doncella de Lady Amelia, Adeline. Balazzar, hace una reverencia solemne al noble y se vuelve hacia vosotros con una voz ronca, templada por años de brisa marina y licor fuerte:

“Si sois tan amables de seguirme, os mostraré dónde podréis alojaros mientras dure vuestra estancia en la villa.”

Acompañado por el silencioso hombre de Barambalí, Balazzar os guía a través de la plaza central hasta los viejos barracones de la milicia, situados en una esquina. Las puertas de madera envejecida se abren con un chirrido, revelando un espacio sencillo pero limpio.

“Aquí podéis guardar el cofre con los fondos, si sois tan amables” dice Balazzar, señalando un baúl reforzado en el interior de la sala.

Hace un gesto con la cabeza hacia el barambalí, que se acerca en silencio para ayudaros con la descarga.

“Darga os echará una mano” añade, mientras cruza los brazos y observa cómo os organizáis para transportar la pesada carga, mientras supervisa la descarga del cofre, añade con tono práctico:

“durante las siguientes semanas, podéis hacer uso de la sala común en la planta baja de estos barracones. Es amplia y está acondicionada para descansar o resguardarse del mal tiempo. También sirve como lonja, así que no os extrañe el olor a pescado”

Señala una escalera de madera que sube hacia el piso superior. “en la planta superior tenéis suficientes camastros para vuestra descanso”

Os conduce brevemente hasta una puerta lateral que da acceso a un despacho, pequeño pero ordenado. Las paredes están adornadas con recuerdos del mar: un viejo timón de navío, un arpón oxidado pero aún amenazante, redes de pesca colgadas como cortinas, y varios peces desecados que cuelgan de tablillas de madera. Dominando la pared principal, se encuentra una gigantesca dentadura, sus fauces abiertas en una eterna mueca devoradora.

“Un recuerdo del Kraken de las Islas Pálidas... o eso dicen los viejos” murmuró Balazzar con una sonrisa torcida.

Los barracones de la antigua guardia son el segundo edificio más grande del Villorrio del Estrecho, solo superados por La Tortuga. De construcción robusta, cuentan con dos plantas. En la planta baja se encuentra el despacho de Balazzar, junto a la antigua sala de reunión de los milicianos, ahora reconvertida en sala común para huéspedes y trabajadores de paso. En la planta superior se ubican los dormitorios: uno más pequeño para Darga, otro para Balazzar, y una amplia habitación que en tiempos fue el dormitorio común de la milicia..



Balazzar es el responsable del villorrio ante el Duque de Robleda. A él corresponde la gestión y recaudación de las alcabalas municipales, necesarias para comerciar y faenar en las aguas del estrecho de Marvalar. También actúa como mediador en los conflictos entre pescadores y ejerce de maestro mercader en la pequeña lonja del pueblo. Allí compra, la mayoría de las veces, el pescado él mismo para venderlo posteriormente en Robleda. Además, administra la producción de sal de las salinas locales. Darga es su asistente y antiguo compañero de armas, sirviendo juntos en los balleneros.

En un momento de tranquilidad, mientras la familia del Barón se acomoda en las habitaciones, Balazzar se acerca al noble con gesto respetuoso pero firme.

“Milord” dice, bajando la voz, *“si me lo permitís, os haré una petición. Mientras vos y vuestra familia permanezcáis en el villorrio, me sería de gran ayuda que vuestrlos acompañantes”* asiente ligeramente hacia vosotros’ actuaron

como milicia provisional.

“Ya conocéis cómo son los pescadores: testarudos, supersticiosos, y no siempre dados al entendimiento. Sin contar con que, cada temporada, surgen incidentes... robos menores, disputas por las cuotas, alguna que otra riña en la lonja.”

“Con su ayuda” añade, en tono más grave “podríamos mantener la paz y el orden sin necesidad de despertar viejas enemistades.”

El Barón escucha las palabras de Balazzar con expresión seria. Se frota el mentón con lentitud mientras observa de reojo a los aventureros, que descargan aún parte del equipaje bajo la lluvia fina del atardecer. Finalmente asiente, con ese tono pausado de quien está acostumbrado a tomar decisiones administrativas sin prisa pero sin pausa.

“Vuestra juicio siempre ha sido acertado, Maese Balazzar” dice en voz baja, lo justo para que el viento no le robe las palabras. “Si ellos aceptan, les daré mi bendición para que actúen en mi nombre como fuerza auxiliar. No quiero altercados con los pescadores, ni rumores que puedan empañar nuestra presencia aquí.

Se vuelve brevemente hacia los personajes, y con un leve gesto de la mano los llama a acercarse.

“He aquí una nueva tarea para vosotros” dice, con tono firme pero no autoritario. “Mientras estemos en el villorrio, serviréis como fuerza de orden bajo la dirección de Balazzar. Ayudad en lo que se os requiera, mediad en disputas, y mantened la paz. No es una carga, sino una oportunidad para ganarse el respeto de esta gente. y no os preocupéis por el pago, seguiréis recibiendo de mi mano, como hasta ahora.”

Balazzar esboza una leve sonrisa torcida, más de complicidad que de gratitud.

“Os prometo que no será aburrido” añade, con un brillo en los ojos que parece anticipar más de un quebradero de cabeza.

Nota para el Narrador: El pago está calculado en base al nivel de los Ajs 10 mo x nivel, a la semana, ademas de los suministros necesarios para subsistir.



Plano del Villorrio

- 1.- embarcadero
- 2.- barracones
- 3.- posada “la Tortuga”
- 4.- el islote de las tormentas, el faro.

En el villorrio existe una sola cabaña que ofrece habitaciones para alquilar (en realidad, se trata de un cobertizo grande construido tras la cabaña, cuyo interior está dividido en dos grandes alcobas con seis incómodos camastros de paja cada una). Este edificio también es una modesta taberna que sirve pintas de cerveza y comidas sencillas a base de pescado (solo abierta en temporada de pesca). La tasca tiene el pomposo nombre de Posada del Dragón Tortuga (aunque todo el mundo la conoce como La Tortuga, a secas), está regentada por Nomi Uñaslargas y servida por dos de sus hijos.

Aparte de la tasca y el pabellón que hace las veces de lonja (ubicado sobre la plazoleta central de la aldea) hay otra docena larga de cabañas para los pescadores, sin contar el modesto barracón para los soldados de la guardia y unos pocos fajines rojos de la Guardia de Vicería.

En el puerto hay una veintena de esquifes pequeños de vela triangular cirinea para pesca de bajura y dos lanchas más grandes y de mayor capacidad, dotadas de doble mástil de bolondo que permiten adentrarse mar adentro. Los nombres de las lanchas son: La Bendición de Leonora y La Intrépida (ambas pertenecen a Balazzar).



POSADA LA TORTUGA

1.- Entrada: una puerta de madera da acceso a la posada. Un cartel con una tortuga marina decora la pared.

2.- Salón. Media docena de mesas, que han visto mejores tiempos, llenan la sala. Frente a la entrada se haya la barra, en la que Nomi atiende a los clientes. Tras ella, tres barriles de madera que contienen vino listo para ser servido. En la otra esquina se encuentra la escalera que sube al piso superior.

3.- Cocina. Aquí Nomi prepara suculentos platos de pescado. Hay una trampilla que desciende al sótano de la posada.

4.- Habitación común: diez camas individuales se reparten por toda la habitación. Una chimenea da calor a la estancia. En el centro hay una mesa con varias sillas y al pie

de cada cama, un arcón permite guardar las pertenencias de los huéspedados.

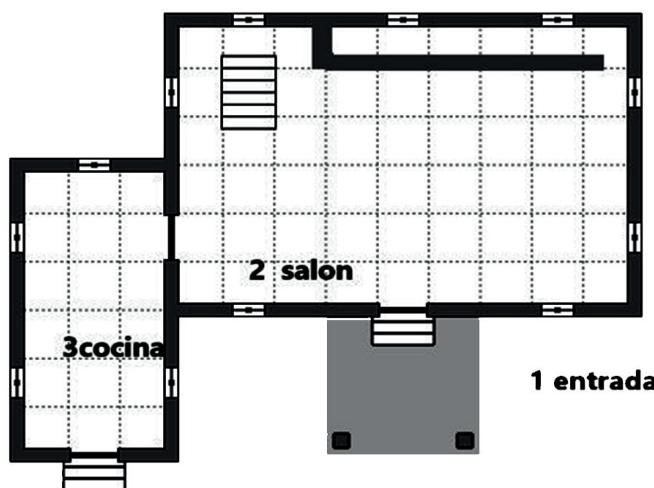
5.- Suite: una habitación más pequeña con dos camas, una grande y otra más pequeña. Suele estar reservada para el Barón y su hija u otras personalidades que pasen por la aldea.

6.- Almacenes: aquí se guarda los barriles con grano y bebidas suficientes para la estación de las tormentas. En la otra sala hay dos camastros que el posadero tiene de reserva.

7.- Sala de ahumar. Aquí hay un enorme agujero con brasas, que Nomi y Balazzar mantienen y ahúman el pescado y las pocas carnes que llegan hasta la aldea. Colgados del techo hay varios jamones y costillares de cerdos.

8.- Escaleras y almacén. Varios barriles de bebidas se apilan aquí, también hay un armario con ropas de cama.

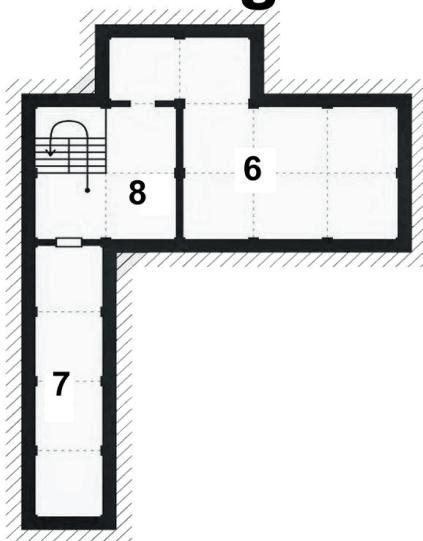
1



2



Bodega





Además de La Tortuga y el pabellón que hace las veces de lonja, el villorrio cuenta con una docena de cabañas que sirven de morada temporal para las familias de pescadores, así como con el antiguo barracón de la milicia de Robleda, hoy reconvertido en la vivienda de Balazzar y Darga.

Durante los días siguientes, comienzan a llegar los demás habitantes estacionales del villorrio: familias enteras que cada primavera regresan para iniciar la temporada de pesca. Los caminos de tierra se llenan de carros, de voces alegres y el inconfundible olor del mar que todo lo impregna.

Se alzan de nuevo los pabellones de lona, adosados a las viejas cabañas, y se limpian con esmero los hogares cerrados durante el invierno. En el embarcadero, los hombres trabajan sin descanso: se reparan y calafatean los esquifes, y se acondicionan las dos embarcaciones mayores, propiedad de Balazzar, preparadas para faenar mar adentro, más allá del islote del faro.

Mientras los hombres se afanan en las embarcaciones y aparejos, las mujeres cosen pacientemente las redes que serán lanzadas al mar en los días venideros. Se inspeccionan los aparejos de pesca, se refuerzan las estacas del embarcadero, y el villorrio entero vibra con esa energía silenciosa y constante que precede a toda faena importante.

Poco a poco, el Villorrio del Estrecho despierta de su largo invernal, preparándose para otra temporada bajo los cielos grises del mar del Dragón.

Cada día que pasa, el narrador debe tirar en la siguiente tabla para ver si sucede algo interesante en la aldea. Es importante que lleve un control de los días que pasan y de los sucesos que acontecen ese día. (ver imagen del calendario)

Tirada de sucesos diarios (1d6)

1. Bruma súbita – Una niebla espesa cae sobre la villa. Dura horas. Se escuchan campanas en la distancia... y nadie sabe de dónde provienen.
2. Cuerdas cortadas – Al amanecer, una de las barcas ha desaparecido. Las cuerdas están desgarradas, como por garras. Nadie vio ni oyó nada.
3. Visita inesperada – Un jinete solitario llega a toda prisa desde Robleda. Trae malas noticias... pero no vive para contarlas.
4. Velas negras – Desde la atalaya, alguien jura haber visto velas oscuras al norte, justo en el límite del horizonte. Luego desaparecen.
5. Susurros del mar – Quienes se acercan a la costa por la noche dicen escuchar voces. No gritos, ni lamentos... cantos.
6. El pebetero se apaga – Una de las torres amanece con el pebetero apagado. No hay señales de viento, lluvia o fallo. Sólo marcas húmedas en el suelo, como si alguien lo hubiera apagado a propósito

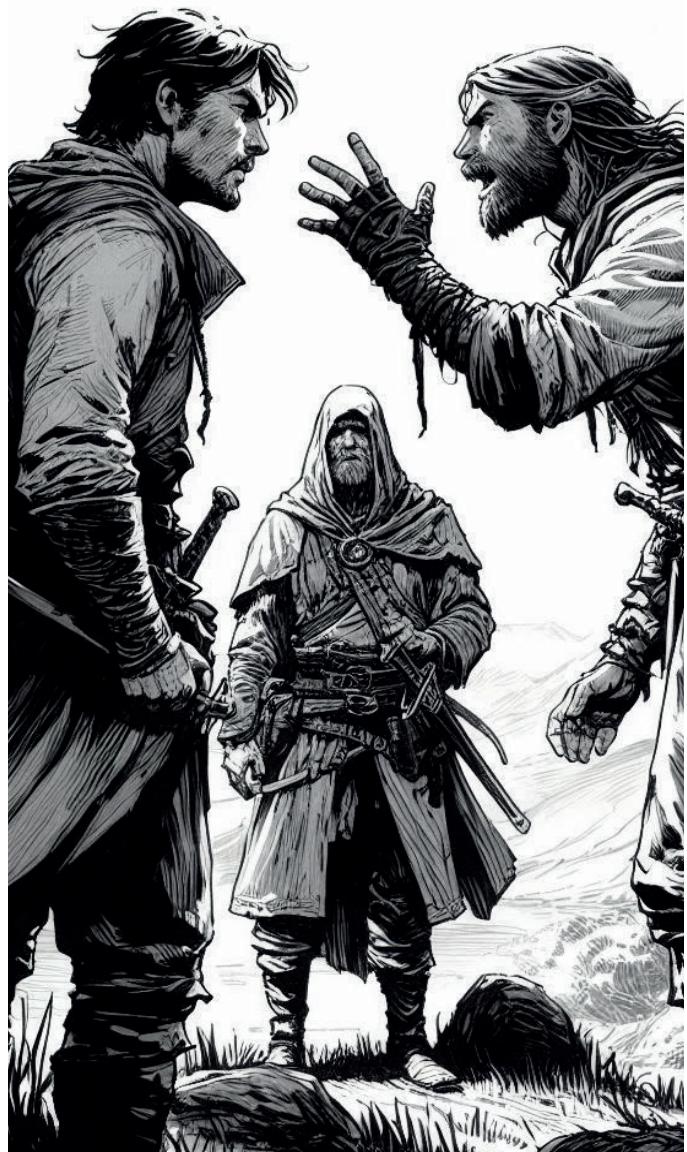


Tabla de sucesos semanales (1d6)

- 1.- Se encuentra un bote a la deriva. Dentro solo un arpón ensangrentado y una campana rota.
- 2.- Los fuegos de las torres de vigilancia aparecen apagados al amanecer, pese a que fueron encendidos al anochecer.
- 3.- La sal recogida en las salinas tiene un tono oscuro y desprende un olor metálico.
- 4.- Una de las barcas que había zarpado días antes con las bodegas llenas de sal, regresa vacío, sin tripulación, con las velas rasgadas y cubierto de algas negras.
- 5.- Ataque pirata.
- 6.- Una pelea estalla en la lonja entre dos pescadores por el reparto desigual de las capturas.



Tabla de Rumores en la taberna (1d8)

Estos pueden escucharse en La Tortuga, en los muelles o durante charlas con pescadores.

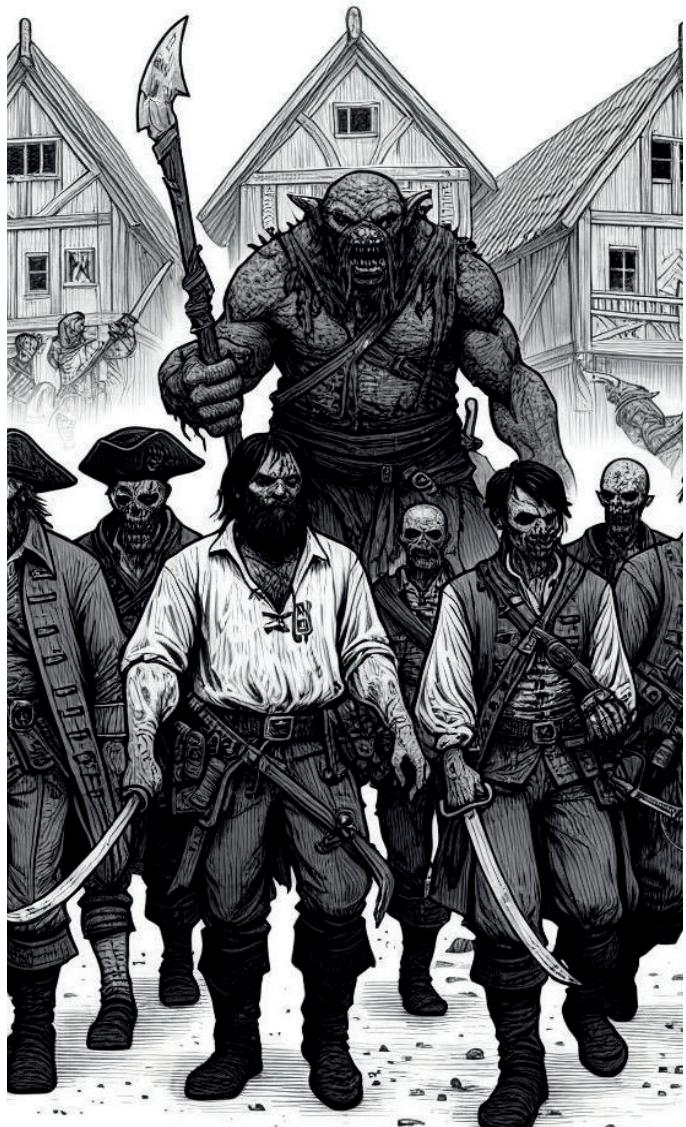
1. "Lo vi con mis propios ojos" – Un viejo pescador afirma haber visto una silueta de barco entre la niebla, navegando sin viento. Nadie le cree...
2. "El faro aún brilla" – Algunos marineros aseguran que, en noches sin luna, puede verse un débil destello sobre el islote de las Tormentas, como si el faro siguiera en pie.
3. "No son sólo peces" – En las redes han comenzado a aparecer escamas negras del tamaño de una mano. Y algunas tienen forma... humana.
4. "La doncella del mar" – Una canción antigua habla de una joven ahogada que protege a los que se pierden en el mar. O los arrastra con ella.
5. "Algo se mueve bajo el embarcadero" – Ruidos extraños por las noches: crujidos, golpes... y huellas de algo viscoso por la mañana.
6. "El posadero tiene un mapa" – Se dice que el dueño de La Tortuga guarda un mapa antiguo que lleva a una gruta secreta bajo el islote.
7. "El Barón ha soñado con fuego" – La doncella Adeline comenta que el Barón ha tenido pesadillas constantes desde que partieron de Robleda. Siempre habla de fuego, huesos y una tormenta que grita su nombre.
8. "El niño con los ojos blancos" – Un niño del pueblo habla con el mar. Dice que ella le dice cosas. Que la tormenta volverá. Que vendrán a buscar las almas.

EL ATAQUE DESDE EL MAR

El primer día del mes de Magratum, cuando la luna comienza a llenarse de luz, la aldea se llena de una energía especial. Los habitantes se preparan para celebrar el Día del Arado y la Yunta, un evento importante que marca el inicio oficial de la temporada de pesca.

La celebración comienza con una procesión solemne por las calles de la aldea, liderada por los pescadores y los agricultores. Los participantes llevan herramientas de labranza y pesca, adornadas con flores y cintas de colores. El aire se llena con el sonido de las campanas y el canto de los pájaros.

Una vez que la procesión llega al puerto, se realiza una ceremonia para bendecir las barcas y los aparejos de pesca. Los pescadores ofrecen oraciones a los dioses del mar y la naturaleza, pidiendo protección y buena suerte durante la temporada de pesca que se prolongará hasta finales del mes de Mamitum, cuando las tormentas comienzan



a azotar la costa. Durante estos meses, los pescadores trabajarán duro para traer a tierra las mejores capturas, y la aldea se llenará de vida y actividad.

Después de la ceremonia, se celebra un gran banquete en la plaza de la aldea. Los platos están llenos de delicias marinas y terrestres, y el vino y la cerveza fluyen libremente. La música y el baile acompañan la celebración hasta bien entrada la noche.

De pronto y sin previo aviso, un fuerte viento cubre de negras nubes la soleada tarde, como si el propio cielo estuviera cambiando de humor en un instante. La hoguera, que momentos antes había sido un punto de reunión y calor para los viajeros, comienza a danzar peligrosamente, sus llamas altas y furiosas como si estuvieran siendo alimentadas por una fuerza sobrenatural.

Las lonas que sirven de alojamiento comienzan a soltarse de sus anclajes, volteando peligrosamente en el viento como si fueran hojas secas. Los gritos de la gente se confunden con el sonido del viento, que es como un lamento o un grito de dolor, mientras corren de un lado para otro buscando un lugar donde guarecerse.

El viento es tan fuerte que hace que el fuego de la hoguera se extienda a los pabellones, como si estuviera siendo dirigido por una mano invisible. Las llamas se alzan hacia el cielo, iluminando las nubes oscuras y creando un espectáculo aterrador.

La tormenta parece tener una vida propia, como si fuera un ser vivo y enfurecido que estuviera desatando su furia sobre el campamento. El aire está lleno de una energía eléctrica, y se siente como si el propio destino estuviera cambiando de curso.

De repente, un relámpago ilumina el cielo, y en ese momento, se ve una figura oscura y solitaria que se acerca al campamento, caminando contra el viento como si fuera una fuerza de la naturaleza. La figura es imposible de distinguir, pero su presencia es palpable, y parece estar relacionada con la tormenta de alguna manera.

Tras la figura, un grupo de humanos, de piel azulada, hinchados y vestidos con ropas andrajosas, irrumpen en la aldea. Sus cuerpos están cubiertos por un viscosa mezcla de agua y algas. El caos se apodera de la aldea.

Los aventureros se enfrentan a una horda de 20 zombis y un troll no muerto, que parecen surgir de todas direcciones. Los zombis son lentos y torpes, pero su número

y determinación los hace formidables. En cada recodo de la aldea, los aventureros se enfrentarán a grupos de zombis, algunos de los cuales estarán cargando con aldeanos inconscientes.

En algunos encuentros, los aventureros pueden enfrentarse al Troll no muerto que custodia a los prisioneros. El Troll es un enemigo formidable, con una fuerza y resistencia sobrenaturales. Si los aventureros logran derrotarlo, pueden rescatar a algunos de los aldeanos capturados.

A medida que la batalla se intensifica, los aventureros pueden ver cómo los zombis se retiran hacia la playa, llevándose a 5 aldeanos con ellos. Entre los capturados puede estar Amelia, la hija del Barón. Si esto sucede, el Barón estará dispuesto a pagar una gran suma de dinero para que la rescaten y acaben con el responsable que está detrás de todo esto.

Tirada 1d6 por turno que el narrador considere

1.- Encuentro con el Troll

2-4.- Encuentro con zombis (1d4)

5.- Encuentro con zombi cargado con prisionero (2)

6.- Encuentro con zombi cargado con Amalia (1-2), o el hijo del Barón (3-4)

Después de varios encuentros con los zombis (queda a decisión del Narrador), y posiblemente después de enfrentarse al Troll no muerto, los zombis que quedan en pie desaparecen en medio de una fuerte ventolera que azota la aldea. pero las huellas que dejan atrás conducen hasta el embarcadero.

Cualquiera que llegue hasta allí podrá ver un buque con destrozadas velas que se mueven con el viento, pero que permanece inmóvil en su sitio cerca del viejo faro. El buque parece abandonado, pero hay algo siniestro en su presencia.

Mientras tanto, los zombis llevan a sus presas en un bote, mientras ellos lo arrastran caminando por el fondo marino. El bote se acerca al buque, y los zombis suben a bordo con sus prisioneros.

Balazzar camina con determinación hacia el embarcadero, su mirada fija en el buque que se encuentra en la distancia. El viento es fuerte y el oleaje rompe contra el casco del barco, pero Balazzar no parece intimidado. Su

rostro está serio y decidido, y su voz se eleva por encima del viento cuando grita: *“¡La tormenta anuncia su llegada! ¡Debemos llegar hasta el barco!”* - y Señala a una de las barchazas que se encuentran amarradas en el embarcadero, y se encamina hacia ella con paso firme. Su mirada es intensa y su determinación es clara: quiere llegar al barco y descubrir qué está sucediendo.



“¡Vamos!” grita Balazzar, mientras sube a la barchaza. “¡No podemos perder tiempo! ¡Tenemos que saber qué está pasando en ese barco!”

La barchaza es pequeña y parece frágil en comparación con el oleaje que la espera. Pero Balazzar parece confiado en que podrán llegar al barco sin problemas.

Pero el viento es demasiado fuerte para que la barchaza pueda salir al mar. De improviso, el barco hincha las velas desgarradas del barco, y comienza a elevarse en el aire abandonando el agua. Volando hacia el interior del océano. Los no muertos que han derrotado en los combates por las calles de la aldea han desaparecido y si se pregunta a la gente que ha sido de los zombis que estaban en el suelo, les responderán que se han levantado y vuelto al mar. (Nota para el Narrador) No pueden morir mientras sigan ligados al barco, descansando en paz cuando el barco sea destruido.

Regresáis a la plaza de la aldea cabizbajos. Los aldeanos han logrado controlar los focos de fuego, pero la mayoría de los pabellones han quedado destruidos por las llamas y varias cabañas han resultado seriamente dañadas por el

fuego. Las mujeres y niños lloran desconsolados tirados en el suelo. Varios de los pescadores han desaparecido en el ataque. El Barón se haya sentado mientras una mujer le venda una herida en el brazo.

- Que ha sido eso, Balazzar? - pregunta mientras os acercáis a ellos. - no eran humanos.-

- Me temo que no, mi señor- la voz del marinero es apesadumbrada, - era el “Espectro de las Tormentas”. Venid, os contare la leyenda de ese barco.- se dirige hacia el barracón

Si los zombis han logrado apresar a la hija del Barón o a su doncella, este estará apesadumbrado y nervioso. y les ofrecerá 200 mo como recompensa por la doncella y 500 mo por la baronesa.

Balazzar se sienta en la sala común del edificio, su rostro iluminado solo por la luz de las velas que titilan en la oscuridad. Comienza a hablar con una voz baja y grave, como si estuviera compartiendo un secreto que solo él conoce.

“Hace más de 500 años, existió un barco pirata llamado ‘El Espectro de las Tormentas’, capitaneado por Druuk Garra-sangrienta, un enorme semiorco con una maldad tal que parecía no tener límites. Su flota de más de 20 barcos piratas sembró el terror a lo largo de la costa, y se decía que hasta Leviatán, Señor de los mares, lo temía.

“Su reinado de terror llegó a su fin, cuando una flota combinada de las armadas de Utmose y Marvalar lo cerco en medio del mar cerca de la Costabrupta. El ‘Espectro de las Tormentas’ y su flota se enfrentaron a ellos con una ferocidad que parecía imposible de contener.”

“Dicen que la batalla se decantó hacia la flota aliada. Los magos de batalla golpearon con poderosos hechizos a la flota pirata, causando graves destrozos. Pero justo cuando parecía que la alianza iba a salir victoriosa, Druuk suplicó a Leviatán por su vida. Y el Dios respondió a su petición de manera inesperada. Envío a su hijo, la más peligrosa de las bestias marinas, el Kraken. La mera visión de la criatura paralizó a todos los tripulantes de las naves aliadas y piratas.”

“Los tentáculos del monstruo, tan anchos como los barcos, surgieron del mar golpeando a los barcos que se encontraban en su camino. La criatura abrió su enorme boca y se tragó al ‘Espectro de las Tormentas’, sumergiéndose en las profundidades después, llevándose al barco y su terrible capitán.”

Balazzar termina su relato, y el silencio se adueña de la sala. La oscuridad de la noche, parece haberse vuelto más profunda, y el viento que golpea las ventanas suena como un lamento.

“Si supiera dónde se esconde ese malnacido, yo mismo iría a buscárselo y le metería mi arpón por el pecho, clavándolo al suelo de su barco. Y después lo prendería fuego”, dice Balazzar con una furia que parece arder en su interior.

Después de unos segundos, se levanta y señala la puerta de los barracones. *“Será mejor que vayamos a ayudar a los demás y nos dispongamos a orar a Leviatán o al dios que queráis, por las almas de esos pobres desgraciados.”* La determinación en su voz es clara, y su mirada parece decir que no descansará hasta que haya vengado a las víctimas del ‘Espectro de las Tormentas’.

El resto de la noche se pasa ayudando a los aldeanos a alojarse en los barracones y en la posada, mientras retiran los objetos quemados y se apagan los restos de fuegos.

Apenas han dormido unas horas cuando el sol ilumina el horizonte. Desde el exterior se oye un fuerte alboroto proveniente del embarcadero. Los aldeanos corren hacia la plaza, gritando y señalando hacia el mar. Al salir de los barracones, los aventureros ven como dos figuras humanoides surgen del mar y caminan hacia el asentamiento.

Una elfa acuática y un tritón surgen del mar. son criaturas impresionantes, con piel azulada y escamosa que brilla en la luz del amanecer. Visten con armaduras de



cuero de tiburón, y portan tridentes en sus manos.

Los aldeanos se apartan a su paso, mirándolos con una mezcla de fascinación y temor.

La elfa se adelanta un paso y mira a su alrededor, como si estuviera buscando a alguien en particular. Sus ojos parecen penetrantes, y su voz es clara y melodiosa cuando pregunta: “¿Dónde está... (nombre de uno de los aventureros)?

Cuando llega hasta vuestra altura, La elfa acuática se adelanta un paso y grita con una voz clara y poderosa: “*Soy Iraán M’haaren, sacerdotisa de Leviatán*”. Su mirada es intensa y su presencia es imponente, como si la autoridad de su dios estuviera detrás de ella.

Luego, señala a su acompañante con un gesto elegante de su mano. “*Y este es Shethi, el tritón, Augur de Caderby, la ciudad de las profundidades*”. El tritón asiente con la cabeza, su mirada seria y reflexiva.

Iraán continúa hablando, su voz esta llena de una mezcla de tristeza y determinación. “*Lamentamos llegar en estos momentos, pero los sirvientes del Draug nos entretuvieron mientras ejecutaban el ataque a esta aldea*”. “*Hemos sido enviados por el Señor del Mar para ayudar a destruir al ser llamado Druuk.*”

La elfa, mira a su compañero con una mirada intensa. El tritón levanta las manos y murmura unas palabras en su idioma, y de repente, las palabras se vuelven entendibles en las mentes de los aventureros.

“El bajel ‘Espectro de las Tormentas’ no fue siempre un barco maldito”, comienza a hablar Shethi, su voz resonando en las mentes de los aventureros. “Su capitán, Druuk Garra-sangrienta, era un pirata temido y respetado en los mares. Pero su ambición y codicia lo llevaron a hacer un pacto con un poder oscuro y malévolos”.

La voz de Shethi se vuelve más grave y seria. “*Druuk buscaba la inmortalidad y el poder absoluto, y estaba dispuesto a pagar cualquier precio por ello. El poder oscuro que lo escuchó fue el dios de la muerte y la oscuridad, y le otorgó a Druuk la inmortalidad y la capacidad de controlar a los muertos*”.

“Pero el precio fue demasiado alto”, continúa Shethi. “*Druuk se convirtió en un sirviente del dios de la muerte, y su barco se convirtió en un instrumento de maldad y destrucción. La tripulación del barco también fue maldita, y se*

convirtieron en zombis que servían a Druuk sin cuestionar”.

Iraán interviene, su voz llena de determinación. *“Pero el Señor del Mar ha mostrado a Shethi cómo acabar con la maldición y evitar que regrese al plano material. Estamos aquí para ayudarlos a lograrlo”.*

La voz del tritón se vuelve más grave y seria. *“Druuk se convirtió en un Draug, en un espíritu vengativo, capitán del barco en el que murió, y al que se negó un entierro digno. El mal que habitaba en él impregnó de su esencia a todo el barco y su tripulación, haciendo que cobrasen vida y buscasen venganza sobre los vivos que encuentran a su paso”*

La descripción del sacerdote es aterradora. *“La magia que lo transformó hace que tenga control sobre los vientos, y de su barco, Es un enemigo poderoso, a bordo de su barco es casi inmortal. Si es derrotado fuera de su barco, en unas pocas horas regresará a la no vida y retomará sus maléficas acciones. Su tripulación no puede ser destruida tampoco, si caen fuera del barco, se levantan al cabo de unos minutos y regresan a él. Solo si se les rocía con agua sagrada o se les posa sobre suelo sagrado, podrán descansar en paz y no podrán volver a levantarse.”*

“La Señora oscura, reclama su ofrenda y cada 50 años abre el portal que comunica ambos planos y permite al barco maldito entrar en el plano material y atacar las poblaciones cercanas a la costa y así recibir el tributo prometido por el pirata en el momento del pacto”

La voz de Shethi resuena en vuestras mentes, revelando la importancia de la misión. *“Leviatán me ha mostrado que con los cinco aldeanos que se ha llevado de esta aldea, se cumplen los cien sacrificios, por eso es primordial que la ofrenda sea interrumpida y el bajel destruido”*. La urgencia en su voz es palpable.

“También me ha mostrado vuestros rostros como los Adalides que serán capaces de derrotarlo”, continúa Shethi. *“Para ello deberéis viajar hasta el plano donde se esconde y destruirlo antes de la próxima luna negra, dentro de unos días”*. La determinación en su voz es clara.

“Debemos llegar hasta el atolón conocido como el Ojo del Dragón, el lugar donde se libra la batalla, antes de que la luna Negra se muestre en su esplendor y el poder de Penumbra abra el portal”.

Shethi deja de hablar y baja los brazos, y las imágenes y las palabras se desvanecen de las mentes de los aventureros. Con una inclinación de cabeza, se dirige hacia la playa y

se interna en el agua. *“Disculpadlo, su raza no puede estar demasiado tiempo fuera del agua”*, dice la elfa marina. Luego se dirige hacia el alguacil. *“Mi señor Balazzar, podríais preparar una de las barcazas que tenéis en el embarcadero para una larga travesía. También necesitaremos a alguien capaz de gobernarla”*. Después de dar la orden, se da la vuelta y se dirige al mar, donde se sumerge en el agua. Unos metros más adelante, un hermoso delfín surge del agua juguetón. La cabeza del tritón se asoma por encima del agua y señala hacia el islote del faro antes de sumergirse de nuevo.

Balazzar se apresura a ordenar que preparen una de sus barcazas tal y como ha pedido la elfa marina. Un par de horas más tarde, Balazzar avisa a los aventureros de que la barcaza está lista y que dos de los pescadores que han sobrevivido al ataque serán sus marineros.

El Barón se acerca hasta vosotros, su rostro serio y determinado. *“Destruid ese miserable y os prometo que conseguiré que el Duque de Robleda o la mismísima Reina Vidgis II, os recompensen con creces”*. La promesa es clara y tentadora.



LA TRAVESÍA HACIA LA SIMA DEL KRAKEN

La barcaza parte unas horas más tarde, con los dos pescadores experimentados al timón. La elfa marina, transformada en un hermoso delfín, salta del agua delante del barco y comienza a nadar hacia el Mar del Dragón. El tritón se deja ver de vez en cuando, nadando por delante de la embarcación con una velocidad y agilidad impresionante.

Durante varios días, el viaje transcurre en calma, sin demasiados incidentes (ver tabla de encuentros en el mar). El sol brilla en el cielo, y el mar está en calma. La elfa marina sube a la barcaza una vez al día, utilizando sus poderes para hacer que el viento sople con más fuerza y puedan avanzar más rápido. Los pescadores trabajan con eficiencia, ajustando las velas y el timón para aprovechar al máximo el viento.

Encuentros en el Mar (Tira 1d10 por día pasado)

1. Naufragio : Los aventureros se topan con un barco naufragado que lleva semanas a la deriva. Deben decidir si rescatar a los supervivientes o buscar tesoros en el barco.
2. Sirenas Un grupo de sirenas emerge del agua y comienza a cantar, intentando atraer a los aventureros hacia el fondo del mar.
3. Tiburones Gigantes Un grupo de tiburones gigantes ataca la barcaza, obligando a los aventureros a defenderse.
4. No ocurre nada
5. Tritones Un grupo de tritones, criaturas mitad humanas y mitad peces, emerge del agua y comienza a interactuar con los aventureros.
6. Tormenta Mágica Una tormenta mágica se desata en el mar, con rayos y truenos que parecen tener un origen sobrenatural.
7. Isla Misteriosa Los aventureros llegan a una isla misteriosa que parece estar llena de secretos y peligros.
8. Piratas Un grupo de piratas ataca la barcaza, buscando tesoros y riquezas.
9. Criatura Marina Gigante Una criatura marina gigante, como un calamar o un dragón marino, emerge del agua y comienza a atacar la barcaza.
10. Mensaje en una Botella Los aventureros encuentran una botella con un mensaje que parece ser de un naufrago o un mensajero. El mensaje puede contener pistas o misterios que deben resolver.

Al décimo día, a medida que se acercan a la Sima del Kraken, la atmósfera comienza a cambiar. La elfa y el tritón suben a la barcaza, y ambos están visiblemente afectados. Sus rostros están pálidos y sudorosos, y sus ojos parecen estar llenos de una mezcla de miedo y determinación.

“La Sima del Kraken está cerca”, dice la elfa marina, su voz temblorosa. *“Debemos prepararnos para lo que está por venir”*. El tritón asiente con la cabeza, su mirada fija en el horizonte.

El Ojo del Dragón

La elfa sube a la barcaza, su mirada fija en el horizonte. Señala hacia la tormenta que se cierne en el cielo, una masa oscura y amenazante que parece estar absorbiendo la luz del sol. *“Nos acercamos al Ojo del Dragón”*, dice con una voz llena de gravedad. *“Las aguas se notan agitadas y están viciadas por el mal. No hay vida marina en las cercanías”*.

La barcaza se balancea suavemente en el agua, pero se puede sentir una tensión en el aire. El viento comienza a soplar con más fuerza, y el clamor de la tormenta se vuelve más audible. Es un sonido que parece venir de todas partes y de ninguna al mismo tiempo, un rugido constante que hace que los oídos zumben.

La elfa se acerca hasta vosotros, su rostro está serio y determinado. *“El resto del viaje lo haré sobre el barco, pues el mal que contamina el agua me enferma”*. Su voz es baja y llena de una mezcla de miedo y determinación. *“Además, ya va siendo hora de explicaros cómo poder acabar con la maldición del barco”*.



El sacerdote Tritón les explica que para destruir el barco maldito, deben encontrar al capitán y acabar con él. “Una vez que hayáis encontrado el barco y acabado con su capitán, pues él es el nexo que lo mantiene, debéis leer este pergamino, es un conjuro de Extirpar Maldición, sobre la cubierta del barco y rociarlo con este aceite sagrado, traído desde la extinguida ciudad de Val-limar, la ciudad sagrada de los tritones”.

El aceite sagrado es un elemento clave en el ritual. “Este aceite hará que el barco pueda arder, cosa que de otra forma sería imposible, al lanzarlo contra la cubierta, el aceite reaccionará con el agua que cubre la embarcación y estallará en llamas propagándose por el barco”. Los aventureros deben asegurarse de que el barco sea consumido por el fuego sagrado.

Una vez que el barco haya sido destruido, los aventureros deben recoger las cenizas y enterrarlas en tierra firme mezcladas con agua bendita. “finalizado el ritual, el barco dejará de existir y las almas de sus tripulantes descansarán en paz en el reino de los muertos”.

El tritón saca de un petate un estuche de pergaminos y varias redomas con un líquido verdoso y os lo tiende, mientras habla, las palabras se forman en imágenes en vuestra mente. “Mañana llegaremos a la fosa conocida como La Sima del Kraken. Cuando yo os diga, debéis arrojaros al agua y nadar hasta el remolino. Una vez en él, estaréis en manos de los Dioses”. La elfa os mira con una mezcla de seriedad y compasión, sabiendo que lo que os espera no será fácil.

La sacerdotisa os entrega unas pociones “Estas pociones os permitirán respirar bajo el agua, pero su duración es limitada, por lo que debéis llegar hasta la boca del Kraken y entrar en el portal que os conducirá al otro plano lo antes posible”. Su voz es serena, pero llena de urgencia.



“Una vez que hayáis entrado en el portal, no podre ayudaros, ya que la visión no llega más allá de este punto”. Os dice.” una vez en el otro plano, deberéis confiar en vuestras habilidades para completar vuestra misión”

Al amanecer, la tormenta se cierne sobre vosotros, y el atolón se divisa en la cercanía. Desde donde podéis observar que hay decenas de barcos naufragados en sus orillas. Los vientos huracanados y la corriente hacen que la barcaza sea difícil de controlar, y los dos pescadores luchan por mantener el rumbo. La elfa se acerca a los aventureros, su rostro serio y determinado.

Señala hacia el atolón, y grita, alzando los brazos. “Tomad las pociones y saltad al agua! ¡Nadad hacia el remolino y que los dioses os guíen y protejan en esta misión!” Su voz es fuerte y clara, y se oye por encima del rugido de la tormenta.

Os miráis entre vosotros, sabéis que ha llegado el momento de actuar. Tomáis las pociones que os dio la elfa y las bebéis de un trago.

La elfa os hace un gesto final de despedida, y os lanzáis al agua. El impacto es fuerte, y el agua helada os golpea como un puñetazo. Pero gracias a las pociones, podéis respirar bajo el agua y nadar hacia el remolino.

La corriente provocada por el remolino os arrastra hasta el atolón..

Una vez que los aventureros saltan al agua, notan la corriente del remolino y cómo esta les arrastra hacia el centro del atolón, cada vez con más fuerza y velocidad. El agua se vuelve más turbulenta y oscura, y pueden sentir la presión del remolino que los atrae hacia abajo.

En el fondo, el Kraken descansa en silencio, su masa gigantesca apenas visible en la oscuridad. Y en su boca se halla el portal que les conducirá al otro plano, un portal que parece estar protegido por una serie de monstruos no muertos

El Narrador podrá determinar uno o varios encuentros, o tirar 1d4 en la siguiente tabla:

- 1 Esqueleto Marino
- 2 Zombi Marino
- 3 Tiburón zombi.
- 4 Sahuagin no muerto



Reglas especiales: Movimiento y combate bajo el agua

Movimiento: La distancia que pueden desplazarse un Aj en un turno queda reducida a la mitad, debido a la corriente del remolino.

Ataque: Todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo tienen un penalizador de -4, salvo cuando se utilizan lanzas, tridentes o arpones que reciben un penalizador de -1. en todos los ataques bajo el agua, el daño se reduce a la mitad.

Ataque a distancia: las armas arrojadizas son ineficaces bajo las aguas. Las armas a distancia sufren un penalizador de -4 a la tirada de ataque por cada metro de distancia que deban atravesar bajo el agua.

CA: La armadura de todas aquellas criaturas cuyo hábitat natural no sea el acuático, sufre una penalización de -2 a la CA

Fuego: El fuego no mágico no arde bajo el agua. El mágico provoca a su alrededor una profusión de burbujas de vapor.

Visibilidad: El agua cristalina obstaculiza la visión a partir de los 10 metros. El agua menos cristalina obstaculiza la visión a menos distancia, originando que puedan ocultarse criaturas en la misma. Visión en la oscuridad o infracción no sirven en estos casos.

Ahogamiento: Los personajes pueden aguantar la respiración tantos turnos como su bonificación. A partir de ahí comienzan a perder 1 pg por turno (2 pg si están luchando o llevando a cabo cualquier otra acción que implique esfuerzo físico). El agotamiento del oxígeno implica realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte cada turno para evitar morir ahogado

De repente, unos enormes ojos se abren en la oscuridad, y una voz retumba en sus cabezas. Es el Dios Leviatán, su voz como un trueno que sacude el fondo del mar. **“NO TEMÁIS, MI HIJO NO OS LASTIMARÁ. ENTRAD EN SU BOCA PARA VIAJAR ALLÍ DONDE SE ESCONDE EL MAL”.**

La boca del Kraken se abre con un crujido que parece sacudir el fondo del mar, y una enorme sombra pasa al lado de los aventureros. Es el **“Espectro de las Tormentas”**, el barco maldito que han estado persiguiendo, y que ahora se dirige hacia la boca del Kraken. La boca es lo suficientemente grande como para que el barco entre en ella, y los aventureros se sienten como si estuvieran siendo arrastrados hacia el interior de la bestia.

El remolino los absorbe, girando cada vez más deprisa. Las imágenes se suceden en un torbellino de confusión y terror: el barco, los ojos del Kraken, el barco, la boca del monstruo... Todo se vuelve borroso y confuso, y los aventureros se sienten como si estuvieran siendo lanzados hacia el fondo de la boca del Leviatán.

La fuerza del remolino es demasiado grande, y los aventureros quedan inconscientes, arrastrados por la corriente hacia un destino desconocido. La oscuridad se cierra sobre ellos, y todo se vuelve silencio.



A medida que se acercan al remolino, las corrientes se vuelven cada vez más fuertes y turbulentas. Los aventureros luchan por mantener el rumbo, pero es como si el propio mar estuviera jugando con ellos, lanzándoles hacia adelante y hacia atrás con una fuerza irresistible. La velocidad del remolino aumenta, y los aventureros se sienten como si estuvieran siendo arrastrados hacia el abismo.

ACTO 2.

LA ISLA DEL MUERTO

Despertáis con un jadeo, vuestros cuerpos tirados en la arena fría y húmeda de una playa desierta. La noche os envuelve en una oscuridad total, y el frío os ha entumecido los músculos y los huesos del cuerpo. Durante unos instantes, permanecéis desorientados, mirando a vuestro alrededor con ojos vacíos y confundidos.

La arena está fría y húmeda bajo vuestros cuerpos, y el viento susurra suavemente en vuestros oídos. No hay ni una sola estrella en el cielo que os permita reconocer el lugar donde os halláis. La playa parece estar desierta, y el único sonido es el suave murmullo de las olas que lamentan la orilla.

Os sentáis lentamente, intentando recordar cómo habéis llegado allí. La memoria os vuelve poco a poco, y recordáis el remolino, el Kraken y el barco maldito.

Con dificultad, tratáis de levantaros, intentando sacudir el entumecimiento de vuestros músculos. La arena se desliza bajo vuestros pies, y os sentís inestables y débiles. Pero debéis seguir adelante, debéis encontrar una forma de escapar de este lugar y cumplir con vuestra misión.

Los Aj verán que casi todo su equipo se haya desperdigado por la playa el Narrador deberá tirar 1d6 por cada Aj y determinar donde se haya el mismo.

Tirada 1d6

1-3 El equipo está disperso por la playa. Tarda tres asaltos en recuperar todo el equipo

4-5 El equipo permanece cerca del aj y lo puede recuperar en un asalto

6- El equipo se ha perdido en el agua. Por cada asalto que el Aj pierda buscándolo, tira otro D6, con 1 encontrara un objeto. 2-6 el objeto se ha perdido.

déis ver un grupo de islotes cubiertos por una tormenta. Los relámpagos iluminan el cielo, y el trueno retumba en la distancia. La tormenta parece estar acercándose, y el viento comienza a soplar con más fuerza.

Un grupo de figuras salen del agua lentamente y se dirigen hacia donde estáis. Sus movimientos son lentos y torpes, pero parecen estar determinados a llegar hasta vosotros.

De pronto, en la lejanía oís el sonido de unas campanas replicando. Provienen de la pequeña aldea, y parecen estar llamando a los habitantes a reunirse. De una de las casas, se eleva una pequeña columna de humo que se desvanece en la noche. Parece que alguien está allí, alguien que podría estar dispuesto a ayudaros.

Los zombis surgen el mar con pasos tambaleantes y se dirigen a los Aj. Si en la escena del villorrio, estos les han causado problemas, el narrador deberá hacerles ver que huir sería una buena opción y mas si han perdido parte de su equipo. Si en cambio ha sido fácil deshacerse de ellos, el narrador podrá añadir un mayor numero de no muertos o incluir al Troll. [ver estadísticas en los apéndices]

La aldea está deshabitada, y la única luz proviene de las casas donde se elevaba la columna de humo. La horda de zombis se acerca cada vez más, y una voz lúgubre se manifiesta desde el interior de la casa. "Entrad aquí y estaréis a salvo". La voz es suave y melodiosa, pero hay algo en ella que os hace sentir que no todo es como parece.

Entráis en la habitación pequeña, débilmente iluminada por el fuego de la chimenea. La estancia está llena de objetos extraños y siniestros, como pájaros muertos, cráneos humanos y plumas de alguna exótica ave. Un graznido surge de la oscuridad, y veis un cuervo negro como la brea y de ojos blancos en una jaula.

En el centro de la habitación, hay una mesa y una silla mecedora. Sentada en la mecedora está una mujer anciana. Su rostro está cubierto de arrugas, pero se puede ver que en otro tiempo fue bello. Su pelo canoso está cubierto por un pañuelo de colores, y viste una túnica negra.

Sobre la mesa, hay una bola de cristal y unas cartas desplegadas en forma de abanico. La vieja habla. "Soy Madame Svelana, la vidente Szgani. Bienvenidos a Vermigor, hijos de Valion". Hace una seña hacia la puerta. "cerradla"

Madame Svelana os mira con ojos que parecen ver más allá del presente, y su voz se vuelve profética. "Sois aquellos que

Una vez recuperados vuestros equipos, echáis un vistazo a vuestro alrededor. La noche está iluminada por los relámpagos que se ven en la lejanía..

Mirando a vuestro alrededor, divisáis una pequeña aldea ribereña que se alza en la distancia. Las casas son pequeñas y humildes, y parecen estar hechas de madera y paja.

Hacia el interior del mar, a unas millas de distancia, po-

“las estrellas han predicho, aquellos que vienen de otro mundo”. Su voz es baja y misteriosa, y parece que las palabras mismas tienen un poder que os hace sentir un escalofrío.

Luego, pasa las manos por la bola de cristal, y esta comienza a mostrar imágenes de vuestro pasado. Veis escenas de vuestra vida, momentos importantes y decisiones que habéis tomado. La bola parece estar mostrando vuestro destino, y os sentís como si estuvierais viendo vuestra propia historia desplegarse ante vosotros.

“Sois los que están destinados a acabar con el Draug y devolver la paz a todas las almas que él condenó”. Su voz está llena de convicción, y os sentís como si estuvierais siendo llamados a cumplir un propósito mayor que vosotros mismos.

“Pero la tarea no será fácil. Para ello debéis llegar a la isla del Hombre Muerto, la más grande de las tres que se ven al otro lado del mar”. *“Pero debéis tener cuidado”*, continúa Madame Svelana. *“Aquí el guardián de la isla no es el monstruo controlado por vuestros dioses, sino una bestia maligna al servicio del espíritu vengativo”*. La advertencia es clara.

Luego, la vidente coge la vieja baraja de cartas y os pide que uno de vosotros la baraje. Después de que lo hagáis, comienza a poner las cartas sobre la mesa. *“Debéis encontrar a aquel que está roto”*, dice. *“El será de ayuda para encontrar el escondite del No Muerto”*. *“Pero hay una condición. No podréis regresar hasta que el círculo se cierre”*. La advertencia es clara. El silencio se apodera de la sala, y os sentís como si estuvierais suspendidos en el tiempo. La bola de cristal parece estar brillando con una luz misteriosa, y las cartas parecen estar esperando a que toméis una decisión.



La anciana os mira con una expresión serena y misteriosa, y luego se reclina en su silla mecedora. Su mirada parece estar fija en algún punto más allá de vosotros, y su rostro se vuelve inexpresivo. Y os dais cuenta de que no responderá a ninguna pregunta más que le hagáis. El silencio se vuelve incómodo, y os sentís como si estuvierais esperando a que algo suceda. La bola de cristal sigue brillando en la mesa, y las cartas parecen estar esperando a que toméis una decisión. El cuervo en la jaula os mira con ojos blancos, inexpresivos y misteriosos, como si estuviera estudiándoos.

El silencio es roto por el graznido del cuervo, que parece ser una señal para que Madame Svelana os despida. La vidente os mira con una expresión suave y cansada, y os dice: *“Ya ha pasado el peligro, podréis descansar en cualquiera de las otras casas de la aldea ahora. Salid y dejad que mis viejos huesos descansen en paz”*.

Su voz es débil y temblorosa, y parece que la conversación ha agotado sus fuerzas. Hace un movimiento con las manos, y el fuego de la chimenea se apaga, sumiendo la estancia en una profunda oscuridad.

La oscuridad es mágica, de forma que si algún Aj tiene infravisión, no es efectiva.

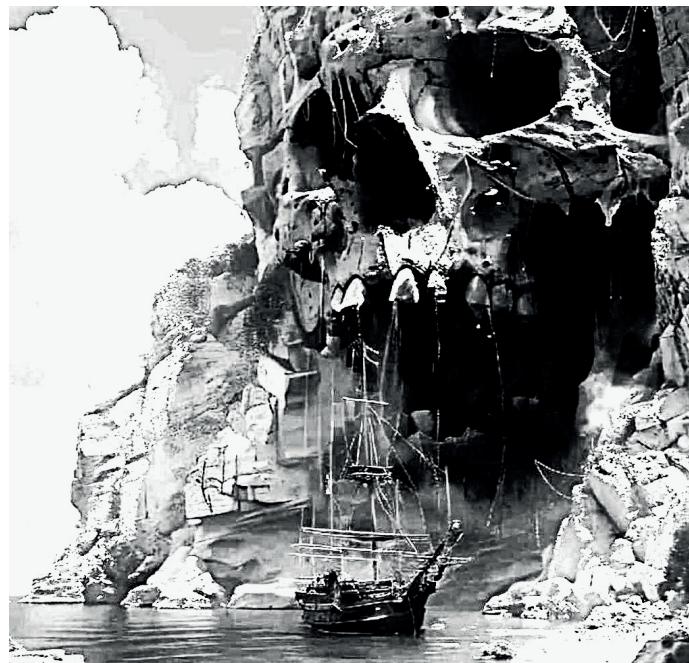
La casa que se encuentra enfrente es lo suficiente grande para albergar a todos los Aj. Hay varios jergones diseminados por la estancia y hay maderas para poder atrancar la puerta y las ventanas. La noche pasa. Mientras los Aj intentan descansar, oyen como los zombis arrastran sus pies cerca de la vivienda, oyen como sus garras raspan las puertas.

El amanecer se lleva los ruidos de la noche. Cuando salen, ya no hay rastro de los no muertos. La aldea está completamente abandonada y con evidente estado de deterioro. Incluso la casa de la Szgani está en malas condiciones. Si investigan, verán que no hay rastro de que la noche pasada hubiera estado habitada.

Recorriendo la aldea, verán que es una aldea muy similar al Villorrio, incluso hay un pequeño muelle, en el que hay varado un bote pequeño de vela. Una rápida ojeada les revelara que necesita una pequeña reparación, que podrán hacer con las maderas que encontrarán entre los restos de las casas, o llegar hasta el bosque y talar un árbol, y superar una tirada de sabiduría. Si la superan, la reparación hará que la embarcación pueda navegar. Si la fallan, hay un 50 x 100 de posibilidades de que la embarcación tenga una vía de agua y se hunda antes de llegar al atolón.

Reparar el esquife les ha llevado casi todo el día y comienza a anochecer cuando terminan. A la luz de la luna, pueden ver como otro grupo de zombis surge del mar, como la noche anterior y arrastrando sus pies se dirigen hacia la aldea.

Si deciden esconderse en la casa, ya no está protegida por los hechizos y es probable (1-4 en 1d6) que los zombis los encuentren.



Si los aj deciden montarse en el bote y lanzarse al mar antes de que lleguen los zombis a su encuentro, una tormenta surge de la nada [lo que aumenta la probabilidad de que la embarcación se deshaga en el mar y naufrague un 25 %], y zarandea la pequeña embarcación. Si la embarcación resiste hasta llegar al atolón, las corrientes provocadas por el remolino que hay en la laguna formada, hará que sea difícil gobernar la embarcación [tiradas de sabiduría, si la superan, logran gobernar y llegar sanos a tierra firme, a una playa enfrente de la roca con forma de calavera, sino no las superan, serán arrojados contra las rocas y volverán a quedar tirados en la playa] el atolón está formado por las tres formaciones rocosas, una de las cuales tiene forma de una calavera, que es la que le da nombre a la isla. El interior del atolón es una enorme laguna marina, en cuyo centro el agua gira formando un remolino. La playa que forma la isla está rodeada por una arboleda de palmeras, que la recorre hasta llegar, por ambos lados del anillo, hasta la base del cráneo.

Si los Aj quieren atravesar la laguna, hay varios tiburones no muertos y tritones ghoul, que protegen la entrada. Deben tener en cuenta que ya no poseen pociones

de respirar bajo el agua, y se aplicaran los modificadores descritos en el apartado de movimiento bajo el agua.

No hay forma de pasar andando por la playa hacia la entrada de la cueva. La única forma es nadar y enfrentarse a los tiburones o subir escalando la formación rocosa y entrar por uno de los ojos de la calavera. Mientras recorren playa hacia la boca de la calavera, descubren un sendero cubierto por árboles. (tirada de sabiduría) que va bordeando el promontorio hasta llegar a la cima. Si observan con atención el sendero, descubrirán unas huellas que no son los vacilantes pasos de los zombis. En el camino es posible encontrar a algún zombi deambulando (1-2 en 1d6).

El sendero asciende rodeando la roca, hasta llegar al ojo derecho del cráneo. Allí, un túnel les conducirá hasta una enorme cueva, cuyas paredes emiten un débil resplandor verdoso, proveniente de los líquenes que se forman en las paredes.

CAVERNAS NIVEL SUPERIOR

1.- Entrada: el sendero conduce a esta abertura en forma de ojo. Un pequeño corredor desemboca en una amplia cueva. En la parte izquierda, un gran charco de agua salada corta el paso. No es muy profundo, pero alberga a 3 zombis de salmuera. El resto de la cueva está en penumbras, débilmente iluminada por un liquen que emite una luz verdosa, dando un aire tétrico al lugar. Si alguno de los Aj entra en el charco, los tres zombis se levantan. En caso contrario, el naufrago que habita en esta cueva saldrá unos minutos después de que los Aj inspeccionen la cueva.

La cueva está iluminada por una débil luz que proviene del liquen que se agarra a las paredes, y las sombras se proyectan en las paredes de piedra. El aire está húmedo y frío, y se puede escuchar el sonido de gotas de agua que caen en algún lugar lejano.

De repente, una voz chillona os sorprende, y os dais la vuelta para ver quién es el que habla. Un individuo de aspecto desaliñado surge de detrás de una estalagmita, y se acerca a vosotros cojeando visiblemente. Su ropa está deteriorada y rota, y parece que ha pasado mucho tiempo desde que la lavó por última vez. La tela está desgastada y sucia, y se puede ver la piel debajo de los agujeros y rasgaduras.

El individuo tiene una larga y enmarañada barba blanca que le llega hasta la cintura, y su pelo es igualmente largo y despeinado. Sus ojos están hundidos y parecen estar rodeados de ojeras, y su piel está pálida y seca. Anda apoyándose en un tosco bastón de madera que parece haber sido tallado a mano, y cojea visiblemente de su pierna izquierda.

“Alabados sean los dioses!!!!...”, exclama con una voz que os daña los tímpanos. “Leviatán ha escuchado mis plegarias y ha os ha enviado por mí...”. Su voz es chillona y parece estar llena de emoción, y os mira con ojos brillantes y entusiastas.

“Pero venid, no nos quedemos aquí”, continúa. “El lo sabe todo, el sabe que habéis entrado en sus dominios. Acompañadme a un lugar seguro y allí podremos hablar”. Se da la vuelta y se encamina hacia el fondo de la caverna, bordeando un charco de agua que refleja la débil luz de la caverna. La piedra está resbalosa y parece que se puede caer en cualquier momento. Al llegar a una piedra que bloquea el paso, se agacha y reptá por el suelo, desapareciendo entre la pared y la roca. “Entrad!!!”, grita desde el otro lado, y os quedáis mirando el espacio estrecho por donde ha desaparecido

2- Escondite del Naufrago: esta caverna es algo mas pequeña que la anterior, y esta seca, el agua no ha llegado hasta aquí. Edmund tiene sus pertenencias en un rincón. Una piedra mas pequeña y manejable descansa al lado del pasaje. Un lecho de hojas de palmera cubiertas de mantas raídas hace de cama, un viejo arcón contiene sus escasas pertenencias y la estancia esta iluminada por los líquenes verdosos. El arcón contiene, una espada +1, una cota de cuero +1, dos pociones de curación, un saco con 250 po y ropa pasadas de moda.

El hombre os mira con ojos que parecen haber visto demasiado. Su voz es débil y temblorosa, y su respiración es agitada. “Soy Edmund Lort, almirante de la flota imperial”, dice con un suspiro. “Bueno, lo fui”, añade en un susurro, como si temiera que alguien más pudiera escuchar.

Comienza a contar su historia, y su voz se vuelve más animada. “Yo comandaba la flota que se enfrentó a Garrasan-griente. Mi barco fue uno de los primeros en ser destruidos por los tentáculos del Kraken, ese día perdí a todos mis hombres, padres de familia, buenas personas que sucumbieron ante la ira de los Dioses”. Su mirada se vuelve distante, y parece que está reviviendo el momento. “Nade como pude e intenté encaramarme al buque del pirata cuando la corriente absorbió el buque y fui arrastrado junto con él a las

profundidades”.

A medida que continúa hablando, su voz se vuelve más agitada. “A medida que el remolino nos hundía, pude ver la enorme figura del Kraken y cómo éramos conducidos hacia su boca, de la cual surgió una luz”. Se detiene un momento, como si estuviera recordando algo que prefiere olvidar. “Debí perder la conciencia, pues no recuerdo más de lo sucedido”.

Su mirada se vuelve más intensa, y su voz se vuelve más firme. “Sé que desperté en una playa, y frente a mí, la silueta de una enorme calavera tallada en la piedra”. Describe la escena con detalle, y os dais cuenta de que ha visto cosas que pocos hombres han visto. “Delante de lo que parecía la enorme cavidad de la calavera, en medio de la laguna, se hallaba el Espectro del mar, el bajel de Druuk, que parecía estar intacto como el día que apareció en los mares”.

Su voz se vuelve más temblorosa de nuevo. “Intenté llegar a él nadando, pero un enorme tiburón cazador, o lo que parecía ser, puesto que a ese ser le faltaban cachos de carne y enormes gusanos se abrían paso por su piel, me atacó y tuve suerte de poder regresar a la orilla”. Se detiene un momento, como si estuviera reviviendo el miedo.

“Después de eso, un grupo de marineros surgió del agua, sus pasos tambaleantes dejaban claro que ya no eran humanos”, continúa. “Así que recogí mis cosas y hui. Encontré el sendero que me trajo hasta el ojo de la calavera, y me metí en la cueva donde me encontrasteis, en la cual pude resguardarme”.

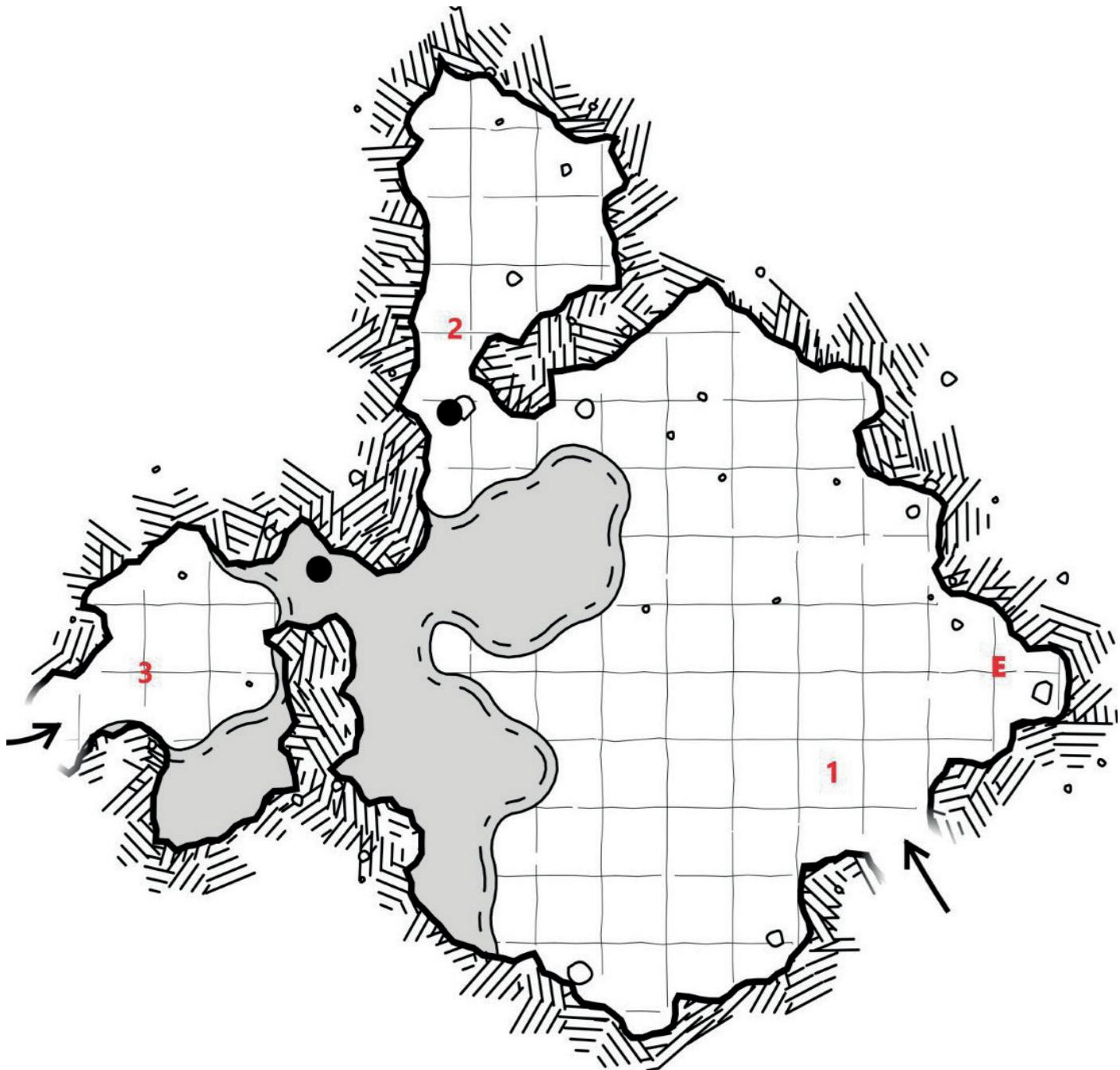
Su mirada se vuelve más desesperada. “No sé cuánto tiempo ha pasado, no me he atrevido a encender un fuego por miedo a que los no muertos puedan olerlo y me encuentren”. Describe su vida en la cueva, y os dais cuenta de que ha estado viviendo en un estado de supervivencia constante. “Me alimento de liquen y de vez en cuando bajo a la laguna y pescó algún pez que me como crudo”.



Su voz se vuelve más ferviente. “*Todos los días rezó a Levia-tán para que me quite la vida o me salve de esta locura*”. Se detiene un momento, y luego os mira con esperanza. “*Y por fin el dios del mar ha respondido a mis plegarias y estás vosotros aquí*”. “*Venid y descansad. Pronto será el sacrificio y debemos evitarlo*”.

Edmund ofrecerá a los aj la oportunidad de descansar en su refugio. También le indicará donde se haya el barco del Draug y la sala del tesoro. Ofrecerá sus conocimientos a cambio de que le saquen de la isla. También les ofrecerá el contenido de su arcón si eso ayuda en la misión de los Aj.

3- caverna : cruzando el charco, que les llega a los aj por la cintura, se llega a esta otra caverna también esta iluminada por los líquenes. Hay tres zombis de salmuera en la escalera que hay al fondo y que desciende hacia el nivel intermedio de la isla calavera. Hay tres zombis de salmuera en el interior de charco, que atacaran a aquellos que se internen en el agua.

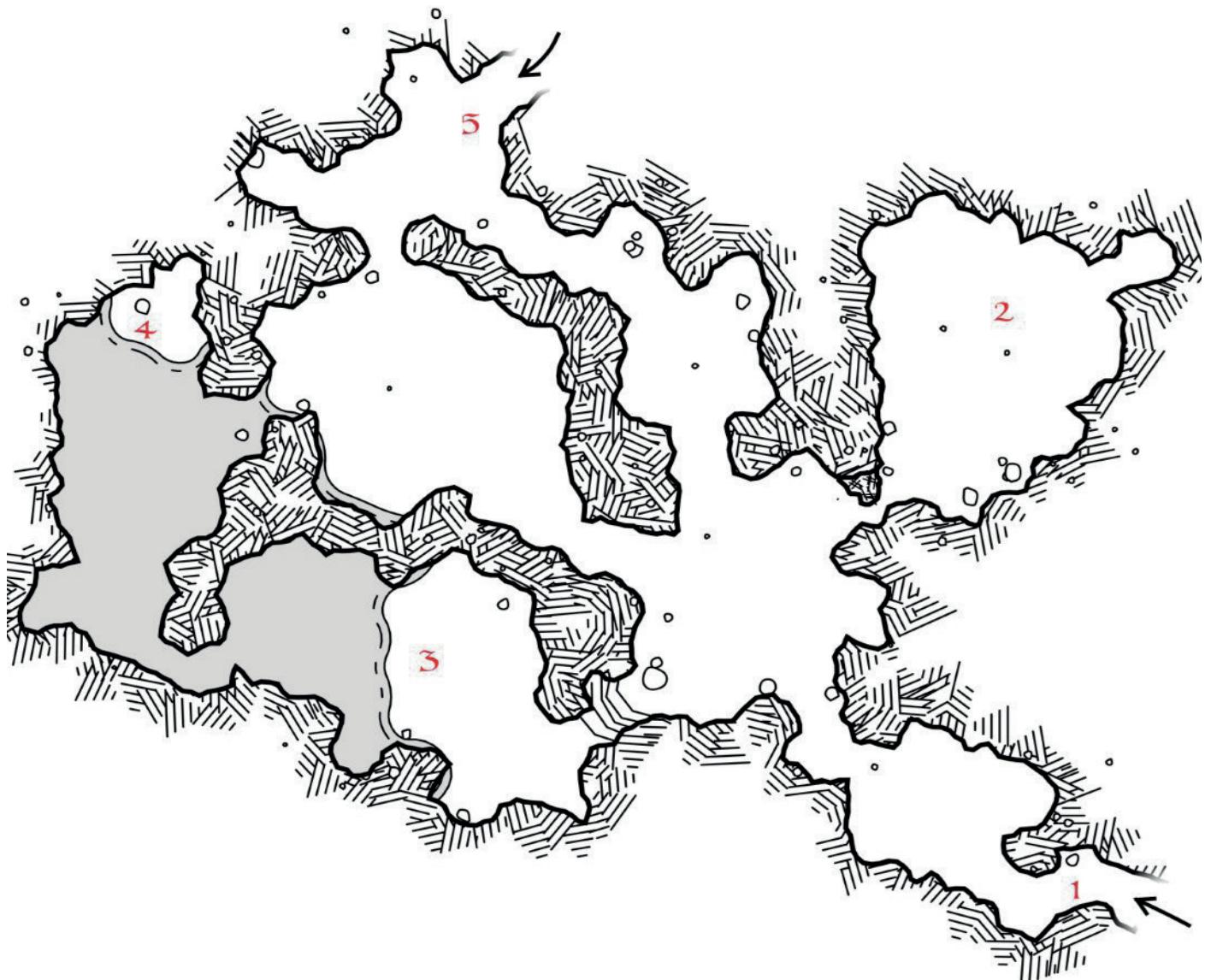


CAVERNAS NIVEL SUPERIOR

CAVERNAS NIVEL INTERMEDIO

1.- Entrada: un túnel desciende desde el nivel superior, es resbaladizo y hace que aquel que ande por el tenga que hacer una tirada de habilidad de destreza o resbalara. si esto sucede, rodara hasta llegar al nivel inferior causando un gran revuelo y haciéndose 2d6 de daño por la caída. Los monstruos que haya en la zona inmediatamente irán a investigar. (1d6 zombi). El Troll deambula por estos pasadizos. [1 en 1d6]

2.- Prisión: aquí encierran a los presos hasta el día del sacrificio. Cuando llegan los aj hay 10 personas aquí, entre ellas la baronesa o la joven doncella, que raptaron de la villa. (si los Aj no lograron rescatarla de manos de los zombis en la aldea), 2 zombis de salmuera hacen guardia en la roca que hace las funciones de puerta. Esta solo es movida por el Troll, por lo que hará falta la fuerza combinada de 22 o mas para poder moverla.





-3 viales de perfume caro 100 mo cu

- 2 cajas con figuras de porcelana 70 mo cu

- 3 paquetes de pieles 500 mo

-2 barriles de licor 200 mo cu

- 3 cajas con armas y armaduras (seis cimitarras, tres espadas largas, dos escudos y dos armaduras de mallas) hay un 10% que alguna sea mágica. Ver manual de Aventuras en la marca para determinarlas.

5.- rampa hacia el nivel inferior: es posible encontrar 1d6 zombis subiendo o estáticos . El Draug sabe que el naufrago esta merodeando por las cuevas y que debe encontrarlo, por eso envía a sus muertos a buscarlo. El túnel desciende rodeando la formación rocosa por el interior hasta llegar al nivel inferior donde se haya el barco.

3.- Laguna: esta caverna esta inundada por un enorme charco de unos 5 pies de profundidad. Mas allá de la caverna se encuentra el tesoro acumulado por el pirata en sus correrías. 4 Zombis de salmuera protegen el lugar.

4.- Isla del tesoro: cuando la maldición atrapo a Druuk, este hizo que los zombis pusieran el tesoro que había en las bodegas del barco en este trozo de tierra.

El tesoro se compone de

- Varios cofres con monedas 1100 mc, 1550 mp, 1200 mo, 500 mpt, gemas de diferentes valores (6 jaspe 50 mo/cu, 2 aguamarina 1000 mo cu, 6 perlas blancas 500 mo cu, 10 ónices 100 mo cu, 1 esmeralda 4000 mo, 5 jaspe 50 mo cu)

- Joyas: dos anillos de oro 50 mo cu, 1 brazalete de plata 100 mo, 1 daga enjoyada 500 mo,

Ademas de varios cofre y barriles con os siguientes objetos:

- 2 jarras con pigmentos ultramarinos 300 mo

- 1 jarro con especias 800 mo

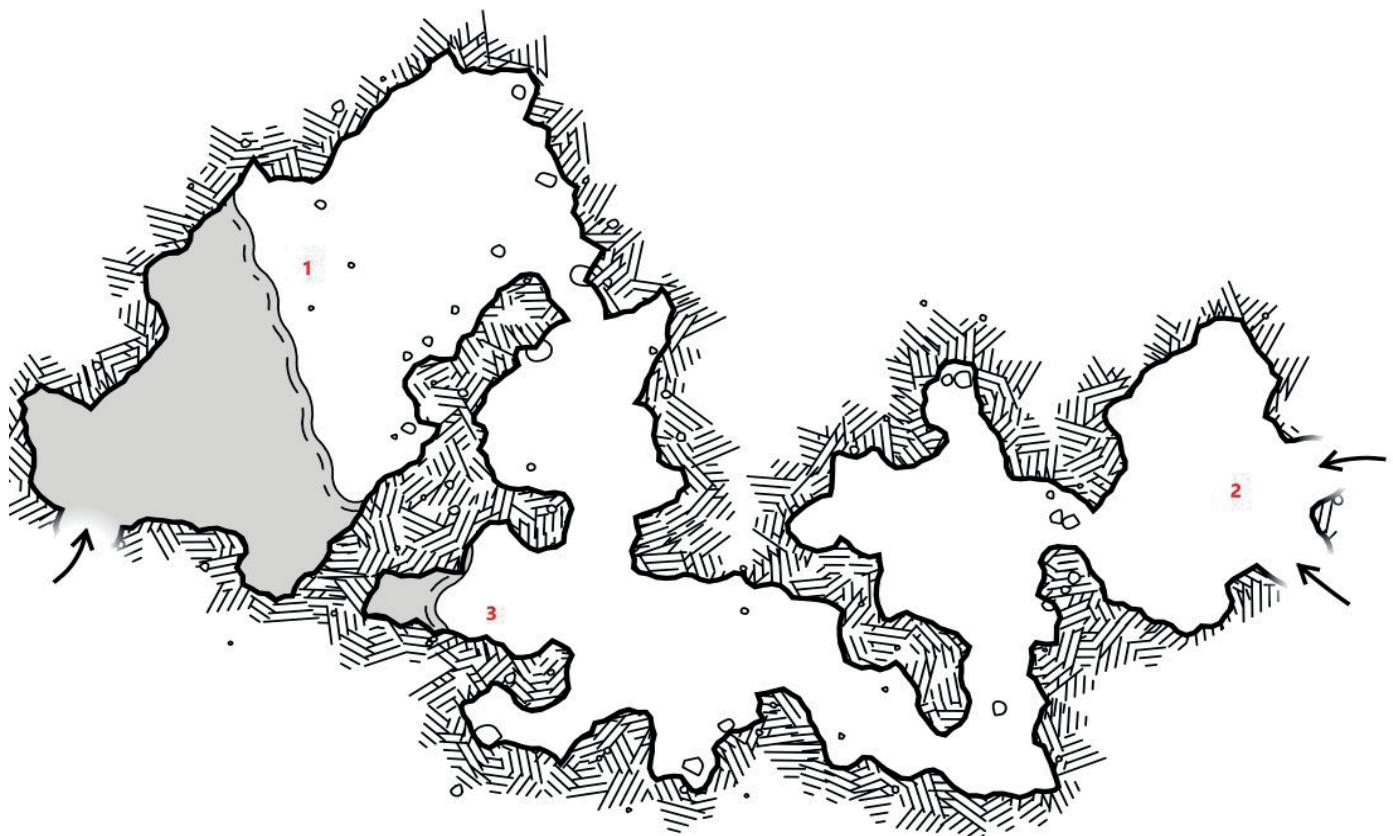
- 59 cuernos de diferentes monstruos 30 mo cu

- 6 barriles de cerveza que sigue en buen estado gracias a la maldición 10 mo cu

- 6 barriles de pescado y carne en salmuera 5 mo cu



NIVEL INFERIOR, MUELLE Y GUARIDA DEL DRAUG



NIVEL INFERIOR, MUELLE Y GUARIDA DEL DRAUG

1.- Embarcadero aquí anclado está el Espectro de las Tormentas. Es una enorme caverna cuya boca es la salida a la laguna. Del techo cuelgan enredaderas de liquen, que la iluminan débilmente. El barco se haya fondeado en medio del agua, ya que ninguno de sus tripulantes necesita de un muelle para desembarcar. Los prisioneros son conducidos hasta tierra mediante un bota, que ahora se encuentra varado en la arena. Hay varios zombis rondando por la zona. [4 zombis] y si no se han enfrentado al Troll en el nivel superior, este estará aquí, mirando hacia el mar. El agua es lo bastante profunda para albergar un pulpo no muerto, que atacara a los Aj dos asaltos después de que estos se hayan internado en el agua.

2.- Túneles de entrada. Estos túneles descienden desde el nivel superior. Posibilidad de encontrar 1d6 zombis (1-3 en 1d6)

3.- Túnel bajo el agua, este túnel une los pasadizos con la

caverna del embarcadero. Loa Aj podrían usarlo para pasar desde los túneles sin enfrentarse a los zombis.

EL ESPECTRO DE LAS TORMENTAS

El espectro de las tormentas es una carraca de estructura antigua, tiene mas de 500 años. El castillo de popa tiene cuatro niveles y el castillo de proa, tres. Tiene gran capacidad de carga y se defiende por medio de cuatro catapultas en la cubierta superior y diez oxibeles distribuidos en la cubierta principal, que se encargan de lanzar unos arpones que atraviesan los maderos de las embarcaciones asaltadas para arrimar los barcos asaltados al costado del Espectro. Cambien sirven para disparar unos viroles del tamaño del brazo de un humano.

Las velas están desgarradas y se mueven al son del viento. La madera esta ennegrecida por el paso del tiempo mas caron de proa es la esfinge de una mujer encapuchada con los brazos elevados hacia el frente. La mera presencia del barco, hará que los Aj de nivel 4 o inferior huyan de su cercanía, los de 5+ deberán superar una tirada de salva-

ción contra miedo o todas sus acciones [tiradas de ataque, habilidades o salvación] tendrán -2

El Draug está en el barco y sabe que los aventureros están en las cavernas, ya que es su dominio y tiene control sobre todo lo que sucede en él. Es imposible sorprenderlo, y estará esperando a los aventureros cuando suban al barco.

Si los aventureros han ido eliminando a los demás zombis, solo quedarán 5 zombis de salmuera en el barco. Estos zombis son inmunes al viento que el capitán no muerto puede generar, por lo que atacarán de manera normal a los aventureros.

El capitán no muerto, por otro lado, utilizará su viento para tener ventaja sobre los aventureros. Este viento puede ser un obstáculo significativo, ya que puede dificultar la movilidad y la precisión de los aventureros.

Una vez que los aventureros hayan eliminado a los zombis de salmuera y al capitán no muerto, tendrán dos horas para quemar el barco y enterrar los restos en tierra sagrada. Esto es crucial para evitar que el Draug siga utilizando el barco para sus fines oscuros.

Es importante tener en cuenta que el sacrificio se realiza en el barco, fuera de la caverna, donde el pirata no muerto degollará a los prisioneros y arrojará sus cuerpos al agua. Del agua surgirán los tentáculos del Kraken, que arrastrarán los cuerpos al fondo para alimentar a la bestia. Los aventureros deben evitar que esto suceda a toda costa.



CONCLUYENDO LA AVENTURA

Una vez que han conseguido derrotar al Draug, los aventureros tienen dos horas para destruir el barco. Su objetivo es quemar el barco sin enfrentarse al capitán no muerto y sus secuaces, lo que significa que deben actuar rápidamente y con precisión antes de que estos revivan.

Los aventureros tienen en su poder dos viales de fuego sagrado, que pueden arrojar contra el casco del barco. Al contacto con el agua, el fuego sagrado comenzará a arder, consumiendo el barco y todo lo que esté a bordo. El Draug, que no puede abandonar el barco, se quemará con él, finalizando con la maldición que le devolvió a la vida.

Mientras tanto, pueden consagrarse un pedazo de tierra con los viales de agua benita que les dio el sacerdote tritón. Una vez que solo queden las cenizas del barco, deben depositarlas en el lugar sagrado y leer el pergamo de extirpar maldición y arrojarlo en el hoyo y volver a tapar el agujero con la tierra bendecida.

Una vez completado el ritual podrán usar una barcaza como la que les llevó hasta el remolino, que se encuentra varada en el muelle y que es lo suficiente grande como para escapar con los prisioneros.

El remolino comienza a girar en la laguna, y la bestia mitológica surge de las profundidades, abriendo su boca y revelando una luz sobrenatural que ilumina las oscuras aguas. El naufrago, Edmund, salta sobre la popa de la barcaza, gritando: "El portal se está abriendo!".

A medida que os acercáis al remolino, notáis la fuerza de la corriente, que os acerca peligrosamente hasta la boca del Kraken. El agua se vuelve más turbulenta y el ruido del remolino se vuelve ensordecedor.

De repente, una columna de agua con forma humanoide surge delante de la barca. La columna se eleva varios metros por encima del agua, y su forma es vagamente humana, con brazos y piernas que parecen estar hechos de agua y luz. La columna emite una aura de poder y autoridad, y su presencia es a la vez fascinante y aterradora.

Una voz de ultratumba resuena por encima del fragor del remolino, haciendo que el aire vibre con su poder. "EL CICLO DEBE COMPLETARSE, SOLO ENTONCES EL PORTAL SE ABRIRÁ Y PODRÉIS REGRESAR"!!!!

La voz es como un trueno que sacude el aire, y parece venir de todas partes y de ninguna al mismo tiempo.

La columna de agua permanece allí inmóvil, esperando a que los aventureros comprendan el significado de sus palabras. Edmund, por su parte, comienza a balbucear y dar brincos por la cubierta, tropezándose con todo. Su comportamiento es cada vez más errático, y parece estar al borde de la locura. *“el ciclo debe cerrarse”* murmura el viejo, después se ríe con una sonora carcajada. *“Adiós amigos, mi ciclo ha llegado a su fin.”* y se arroja por la borda. Uno de los tentáculos del levitan marino lo atrapa y lo lleva hacia su boca.

“EL CICLO SE HA CERRADO. PODÉIS REGRESAR” dice la figura y desaparece. El remolino arrastra la barcaza hasta las fauces del Kraken...

Cuando atravesáis el portal, la oscuridad se adueña de vosotros y caéis inconscientes. No sabéis cuánto tiempo pasa, pero cuando despertáis, os encontráis a bordo de la barcaza de Balazzar. Shethi os mira sonriendo y señala al lugar donde se hallan las formaciones conocidas como el Espinazo del Dragón. La tormenta ha desaparecido, y el cielo está claro y azul.

Los pescadores, ayudados por los rescatados, están trabajando para poner rumbo al Villorrio. La barcaza se mueve suavemente sobre las olas, y el sonido del mar y el viento es relajante.

Después de un rato, la barcaza llega al Villorrio, donde son recibidos con alegría por los habitantes de la villa. Los pescadores y los rescatados son abrazados y felicitados por su regreso seguro.

El Barón cumple con lo prometido y os da un pagaré por el valor de 2000 monedas de oro, que os serán dadas en cuanto regresen a Robleda. Además, os entrega una carta de recomendación al Duque de la ciudadela, que os puede ser útil en el futuro.

La carta de recomendación está escrita en un papel de alta calidad y lleva el sello del Barón. En ella, se destaca vuestra valentía y habilidad en la resolución del misterio del barco fantasma y la liberación de los prisioneros.

Con el pagaré y la carta en mano, os sentís orgullosos de vuestro logro y agradecidos por la recompensa.



Apéndice de monstruos

Piratas

CA 6 [13], DG 1 (7 pg), ATQ 1 x cimitarra (1d6), BA +0, MV 12, TS G1, ML 7, VT 1, AL C, PX 10.

Equipo: armaduras de piel de tiburón (como cuero ta-chonado), dagas, cimitarras.

Tiburón mako

Alcanzan los tres metros y medio y son de un color gris azulado. Los mako son impredecibles, ignorando de repente a una presa para atacar a otra.

CA 4 [15], DG 4 (18 pg), ATQ 1 x mordisco (2d6), BA +3, MV 18, TS G2, ML 7, VT Ninguno, AL Neutral, PX 75.



Sahuagin no muerto Ghoul

CA 3[16], DG 2 (12 pg), ATQ 1 x mordisco (1d4) tridente (1d8), BA +1, MV 12/ 12 nadando, TS G1, ML 12 , VT 1, AL C, PX 25.ESP frenesí, visión en la oscuridad, hablar con los tiburones. Parálisis

Troll no muerto

CA 5[14], DG 9 (40 pg), ATQ 1 x mordisco (1d10+ enfermedad) , BA +8 MV 12/ 12 nadando, TS G9, ML 12 , VT Ninguno, AL C, PX 1600.ESP infravisión 18m, regeneración 3pg/asalto, desgarrar, resistencia al frío y al fuego 50%, inmune a dormir y encantamiento

Si golpean a un mismo oponente con ambas garras, automáticamente desgarra a su oponente causando un 1d6 de daño adicional.

La suciedad incrustada en su cuerpo es foco de infecciones. Cualquier criatura herida por el Troll contrae una terrible enfermedad carnívora (TS SALVA) que se incuba

en un día y causa 1d6 de daño por día. Una vez incubada, se requieren dos hechizos de curar heridas graves o un sanar para eliminarlo por completo. Si solo se lanza un curar heridas, este solo frenara el progreso de la enfermedad, 1 día. Después volverá a surgir sin derecho a tirada de salvación.



Zombi de Salmuera (1d6)

CA 6[13], DG 4d12 (32 pg), ATQ 1 x cimitarra (1d6) golpetazo (1d4) mordisco (1d6), BA +4, MV 12/ 12 nadando, TS G4, ML 12 , VT Ninguno, AL C, PX 120. ESP inmune a dormir y encantamiento, resistencia al fuego 50%

Estos zombis carecen de voluntad propia, así que no se ven afectados por los conjuros de dormir o hechizar monstruo.

Los zombis de salmuera aparecen como humanoides vestidos con ropas andrajosas. Sus cuerpos hinchados brillan por la mezcla viscosa de agua y algas que cuelgan de sus cuerpos.

Tiburón zombi gigante (1)

CA 3[16], DG 7 (32 pg), ATQ 1 x mordisco (1d8+4) , BA +6, MV 12 nadando, TS G6, ML 12 , VT Ninguno, AL Neutral, PX 600.ESP inmune a dormir y encantamiento



Draug (no muerto) capitán del barco

CA 2[17], DG 6d12 (48 pg), ATQ 1 x espada +2 (1d8+4) o 2 x garras (1d4 +2), BA +8, MV 12/12 nadando, TS G7, ML 12 , VT ver abajo, espada larga +2 maldita, AL C, PX 800.ESP inmune a dormir y encantamiento. controlar vientos, resistencia al fuego 50%, control del barco.

El Draug es el espíritu vengativo del capitán de un barco que murió en el mar, por lo que se le negó un entierro digno. Si un barco entero se hunde en el mar con todos sus tripulantes, el barco mismo y la tripulación regresan como vagabundos fantasmales. El Capitán normalmente regresa como un Draug y la tripulación como zombis de salmuera (ver entrada zombi de salmuera). Un Draug tiene el mismo aspecto que tenía en vida, vistiendo la misma ropa y llevando las mismas posesiones que tenía en el momento de la muerte.

Una vez al día, un Draug puede invocar las clemencia del tiempo para acosar a sus oponentes. Los efectos se sienten inmediatamente (no hay cambio gradual en el clima). Por lo demás esta habilidad es idéntica al hechizo controlar vientos(ver manual avanzado caja verde). esta habilidad otorga al Draug la capacidad de controlar los vientos en un radio de 15m por nivel de lanzador(el Draug lo lanza

como un clérigo de nivel 6) y tendrá una duración de 10 min o hasta que este decida pararlo. Al usar esta habilidad, la fuerza del viento es de 20 km/h aumentando en 20 km/h cada dos niveles del Draug (máximo 80km/h,)con los siguientes efectos: las criaturas pequeñas y los objetos de menos de 1kg se ven arrastrados. Si alguien se haya en el camino de estos objetos sufrirán 1d6 puntos de daño por el golpe. Las criaturas de tamaño humano, ven reducido su movimiento $\frac{1}{3}$ y sufren un penalizador de -2 a cualquier acción que requiera movimiento (ataques, habilidades, tiradas de salvación), debido al fuerte viento y a la ceguera que les imposibilite mantener los ojos completamente abiertos.

Un Draug tiene control total sobre su embarcación (independientemente del viento), siempre que permanezca al timón o a menos de 10 metros del timonel. Si abandona este área, el barco serpentea en una dirección aleatoria hasta que este recupera el control.

El barco hundido puede sufrir una transformación debido al mal que lo rodea. Cuando eso sucede, el barco surge de las profundidades pilotado por el Draug y tripulado por esqueletos, zombis, zombis de salmuera o lacedones . El barco aparece tal y como estaba en el momento de su desaparición, pero con las velas hechas jirones y las cubiertas llenas de algas. Cuando el Draug esta al mando, el barco adquiere sus poderes. Independientemente del estado del casco, este permanece a flote en cualquier condición climática, no se ve afectado por ningún tipo de viento (aunque el Draug puede usar el viento para maniobrar y manejar el barco) e incluso puede navegar contra vientos huracanados. Las olas fuertes pueden sacudir el barco, pero no lo volcará. El barco esta tan anegado y cubierto de algas, que es completamente inmune a los efectos del fuego.

El Draug puede hacer que el barco deje las olas y se eleve en el aire, mientras el gobierne el timón. Esto funciona como el hechizo de volar lanzado por un mago con un nivel de lanzador igual a los HD del Draug.

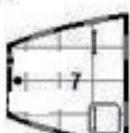


el espeCtro

CASTILLO
SUPERIOR



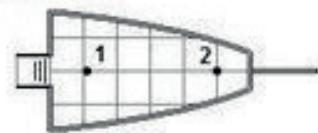
CASTILLO
MÉDIO



CASTILLO INFERIOR



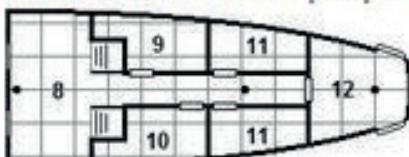
CASTILLO de
popa



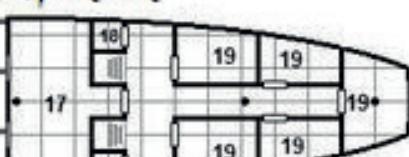
CASTILLO de popa SUPERIOR



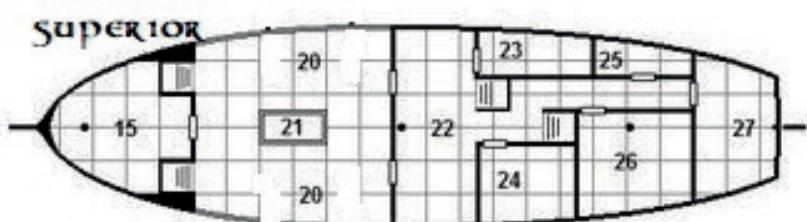
CASTILLO MÉDIO de popa



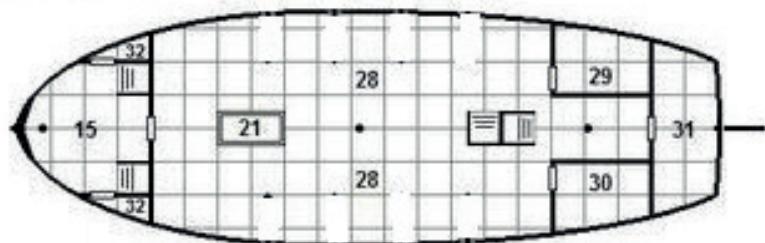
CASTILLO de popa
INFERIOR



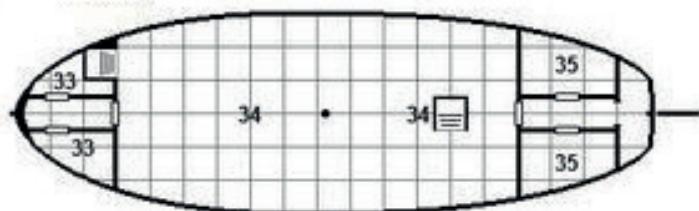
CUBIERTA
Superior



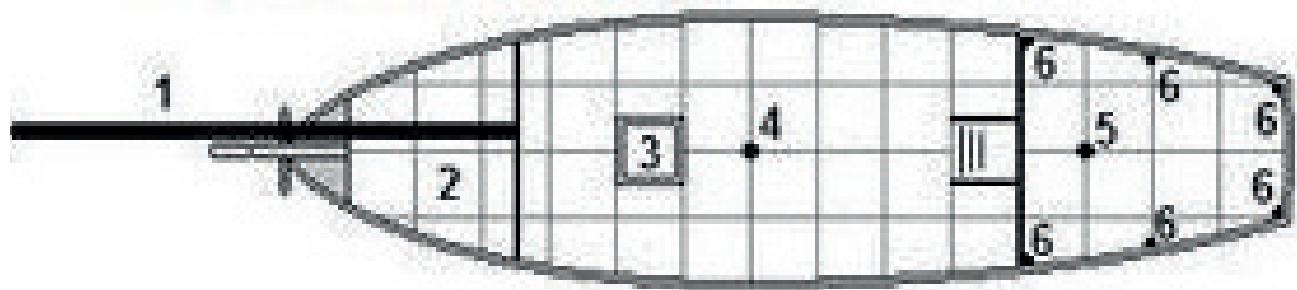
CUBIERTA PRINCIPAL



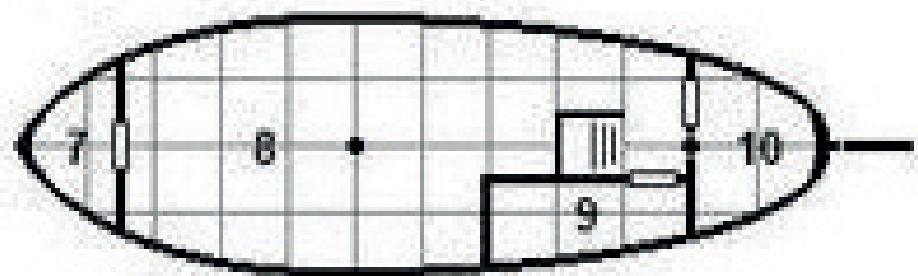
CUBIERTA DE CARGA



CUBIERTA



bodega



BARCAZA PESCA



EL ESPECTRO DE LAS TORMENTAS

Una amenaza azota las costas del Mar del Dragón. Un ser invadido por el odio y un pacto con la muerte. Los personajes se verán envueltos en una antigua leyenda y deberán viajar a otro plano para destruirla.