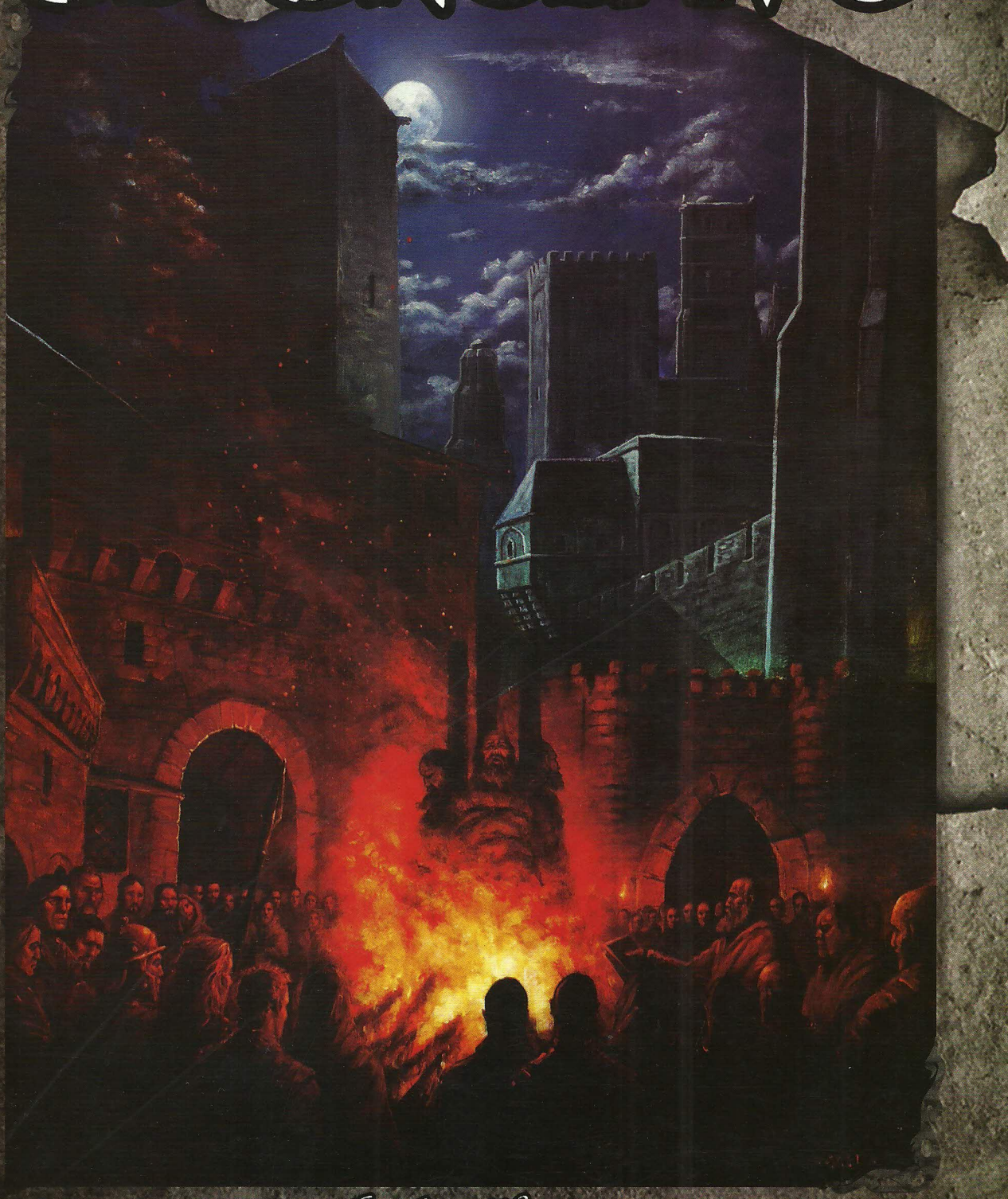
Aventuras en...

La Marca del Este

El Enclave



Por Javier Hidalgo

Trilogía de La Orden del Libro

Volumen I

Trilogía de La Orden del Libro

Volumen I

El Enclave

Aventuras en... La Marca del Este

Escrito por Javier Hidalgo

Ilustrado por Breogán Álvarez

Créditos

Autor: Javier Hidalgo
http://tierrasyegimales.blogspot.com/

Coordinadores editoriales: Ismael de Felipe Galván, Juan Emilio Herranz Luque

Editorial: Holocubierta Ediciones, S.L.
http://www.holocubierta.com

Ilustraciones de interior: Breogán Álvarez Bermúdez
http://nordheimer.deviantart.com/

Mapas: Javier Hidalgo

Portada: Breogán Álvarez Bermúdez
http://nordheimer.deviantart.com/

Maquetación: Francisco Solier Pérez
http://www.trecetigres.com/

Diseño Gráfico: Bruno Planterose y Francisco Solier

Logotipo de la Trilogía de la Orden del libro: Manu Sáez
http://manusaez.blogspot.com/

Corrección: Francisco M. Morales Prados

Impreso en Argentina por Imprenta Dorrego

ISBN - 978-84-938846-7-3

Agradecimientos Especiales:

Este libro no habría podido ver la luz de no haber sido por el magnífico juego "Aventuras en la Marca del Este" creado por Steinkel, Salva, Khristo, Chiquito, Mateo, Javi y Francisco; Acrobata2000, por aguantar pacientemente las mil y una sugerencias que hicimos desde la editorial; a Breogán por su impresionante esfuerzo con las ilustraciones; a Bruno que gracias a su magnífica maquetación tenemos un libro de una calidad gráfica de primera línea; a Francisco, nuestro maquetador, que ha hecho un trabajo formidable; no podemos olvidarnos de los sufridos testeadores que, a marchas forzadas, tuvieron que probar la aventura y por supuesto a todos los aficionados al juego, por hacer posible que este proyecto se haga realidad. Gracias a todos.

"The secret we should never let the gamemasters know is that they don't need any rules."

Gary Gygax

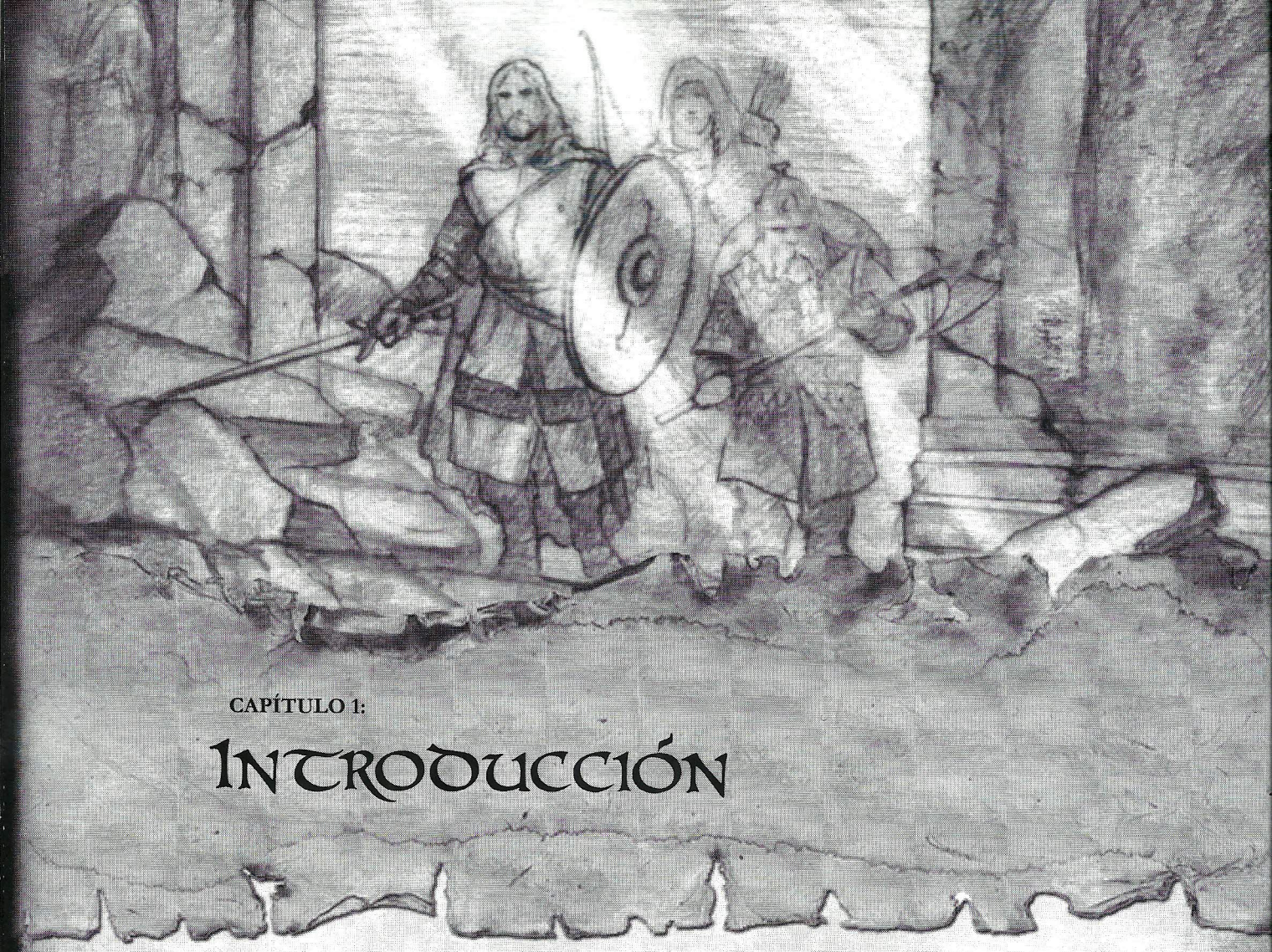
ÍNDICE

CAPITULO 1: INTRODUCCIÓN 6
Preparación 7
Resumen de la Aventura 8
Trasfondo 9
Personajes de Inicio 9
Trasfondo de los AJs 10
Clases de Personaje 10
La Orden del Libro 12

CAPITULO 2: LOS HECHOS DE ROBLEDA 14
Escena 1: Charla en el anfiteatro de Robleda 14
Escena 2: Negociaciones con Erus, el erudito 16
Escena 3: Abordados en las calles 18
Suceso: La noche de la quema de la Orden 19
Escena 4: Una noche en llamas 21
Escena 5: Persecución por las calles de Robleda 22
Comienza o continúa la aventura 25

CAPITULO 3: EL GRAN PANTANO 28
Encuentros hostiles 28
Sucesos, Encuentros 30
El Monasterio del Pantano 32
Actividad de los hombres-lagarto 33
Sucesos con los hombres-lagarto 36
Localizaciones del mapa 40
Conclusiones 50

CAPITULO 4: APÉNDICES 52
Puntos de experiencia 52
Estadísticas de ANJs 52
Documento de Morden 57
Mapas 58



CAPÍTULO 1:

INTRODUCCIÓN

Tras el verano del 2010 se me presentó la oportunidad de comenzar a participar, en colaboración con la emergente "Holocubierta Ediciones", en la creación de una trilogía de aventuras para el esperado juego "Aventuras en La Marca del Este".

Sobre la mesa tenía muchas ideas de posibles aventuras de inicio para este retroclón del juego de rol más famoso del mundo. Ante mí tenía el reto de presentar un producto nuevo y a mi modo de verlo, "original". Comencé a leer muchas de las aventuras en inglés de la revista "Dungeon" del año 1986 y muchas de ellas eran del corte clásico de salvar una princesa, matar a un dragón o conseguir la corona mágica de la torre hechizada. En este tipo de aventuras de corte clásico de D&D siempre hay presente dos elementos: el dungeon o la mazmorra y los monstruos con su tesoro.

En este tipo de aventuras siempre se espera de los personajes jugadores interpreten a caballeros pulcros, guerreros mercenarios y personajes de buen corazón que ayudan a aldeanos indefensos.

¿Pero, y si por una vez, las cosas se tornaran de diferente forma? ¿Y si los aventureros se transformaran en seres oscuros y malignos?

Así fue cómo surgió la iniciativa de hacer una trilogía de aventuras de corte no-clásico. Evidentemente, la aventura debía estar basada en el sistema sencillo del retroclón "Aventuras en La Marca del Este" y por supuesto, tenía que tener esos elementos básicos: los Dragones y las Mazmorras.

El Enclave es la primera de las tres aventuras que componen la trilogía "La Orden del Libro" diseñadas para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este. La campaña está diseñada para ser jugada por cuatro o cinco personajes de nivel bajo, que irán subiendo gradualmente según vayan avanzando en las aventuras y módulos de esta trilogía, siendo los niveles 1-3 perfectos para comenzar.

Esta primera aventura sienta las bases de lo que serán la segunda y tercera entrega de la primera trilogía de las Aventuras en la Marca del Este. Como Dungeon Máster siéntete libre de modificar cualquier contenido que se presenta a continuación. Diseña tus propios encuentros, retoca aquello que no te guste y crea tus propias subtramas a partir de la trama principal.

PREPARACIÓN

Para jugar a esta aventura necesitarás la Caja Roja de las Aventuras en la Marca del Este. En ella encontrarás todas las reglas básicas, el apartado genérico para crear a tus propios aventureros, un trasfondo básico del Escenario de Campaña, estadísticas de los monstruos y todo lo necesario para poder añadir, retocar o modificar esta aventura a tu gusto.

A lo largo de estas páginas encontrarás numerosos recuadros que resaltan información de algún tipo. Estos recuadros son útiles para el trasfondo de la aventura y son una fuente de información valiosa para el Narrador.

Esta aventura está diseñada para jugarla de dos formas. En función del tiempo de que dispongáis vuestros jugadores y tú para jugar a rol, deberéis elegir entre las siguientes dos opciones de juego:

Opción A (partida corta)

Es la opción rápida y directa para empezar a jugar. En la que los personajes comenzarán entrando en el "Gran Pantano" y obviando los eventos ocurridos en la ciudad de Robleda. Es una opción corta y rápida que se centra en la exploración del "Gran Pantano" y el asalto al viejo monasterio.

ABREVIATURAS COMUNES

A lo largo de este manual emplearemos una serie de abreviaturas para referirnos a términos de uso común. Recomendamos a los lectores familiarizarse con ellas.

ABREVIATURA	SIGNIFICADO
FUE	Fuerza
DES	Destreza
CON	Constitución
INT	Inteligencia
SAB	Sabiduría
CAR	Carisma
AJ	Aventurero jugador
ANJ	Aventurero no jugador
CA	Clase o categoría de armadura
DG	Dado de golpe
PG	Puntos de golpe
PGE	Puntos de golpe estructurales
PX	Puntos de experiencia
TS	Tirada de salvación
Mo	Moneda de oro
Mp	Moneda de plata
Mc	Moneda de cobre
Mpl	Moneda de platino
Me	Moneda de Electro
d4, d6	Dado de 4, 6, etc... caras

Opción B (partida larga)

Es la opción estándar y detallista para jugar esta aventura. Con esta opción los jugadores disfrutarán de la campaña completa y comprenderán mejor el trasfondo y las causas que desencadenan que abandonen la ciudad de Robleda. Es la opción aconsejada por el autor.

Como Narrador lee al menos una vez la aventura para hacerte una idea de en qué consiste la trama. De esta manera podrás elegir con tus jugadores qué opción vais a preferir para jugarla.

Al final de este libro tendrás varios apéndices necesarios para el desarrollo de la trama, las estadísticas de los Aventureros No Jugadores, un resumen del reparto de los Puntos de Experiencia y mapas de las localizaciones. Asimismo, en la página web de www.holocubierta.com podrás descargarte gratuitamente material útil de esta aventura.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Los aventureros pertenecen a una organización de sabios conocida como La Orden del Libro, situada en la ciudad de Robleda. El rencor y la rivalidad de la Orden con los clérigos de Velex estallará y, una fatídica noche, el enclave de la Orden será incendiada por los seguidores de Velex con todos los sabios dentro.

Los personajes aventureros deberán intentar escapar de la masacre y huir de Robleda y de las garras de los fanáticos e inquisitivos templarios del Dios de la Guerra. Serán perseguidos hasta los límites del Gran Pantano: un lugar tenebroso donde ni siquiera los templarios de Velex se atreven a adentrarse.

Miembro de la Orden del Libro

El dolor por la pérdida de los seres queridos y la destrucción de todo lo que los personajes han vivido hasta entonces les cambiará para siempre. Marcados de por vida, deformados por las dolorosas quemaduras de la terrible "Noche de la Quema" y consternados por tantas muertes, sus corazones se convertirán en el huerto perfecto para albergar a la más ferviente y atroz semilla de la maldad. El odio y la sed de venganza habrán sido instaurados en lo más profundo de su alma, y, desde ahora en adelante, sus rostros serán teñidos por las sombras y sus acciones correrán por el lado tenebroso de los alineamientos.

Perseguidos por los clérigos de Velex, el destino conducirá a los aventureros hasta refugiarse en el único rincón posible donde los seguidores del Dios de la Guerra no les perseguirán: un antiguo monasterio situado en lo más profundo de los hediondos pantanos, donde una tribu de hombres-lagarto se ha establecido recientemente allí. El destino es a veces cruel, pues los aventureros se verán acorralados entre dos amenazas: por un lado estarán las hojas de las espadas de los templarios de Velex, que les buscan hasta los límites del pantano y que pretenden capturarlos para luego quemarlos en las hogueras de Robleda, y una nueva amenaza que acecha en el propio monasterio: una terrible y sangrienta tribu de hombres lagarto conocidos como la Tribu de la Serpiente.

Guiados por el rumor del que parece ser el único aliado que les queda en Robleda y superados en número con creces por los inquisidores templarios, los personajes optarán por la única vía de escape: expulsar a los hombres lagarto del monasterio para establecerse entre sus viejos muros el tiempo suficiente hasta que las cosas se calmen.

Una vez establecidos en el monasterio, la aventura se convierte en una aventura clásica de exploración de mazmorras donde los personajes encontrarán en lo más profundo del monasterio el mayor de todos los tesoros: la información necesaria para tejer todo un plan de venganza contra los odiosos sirvientes del Dios de la Guerra y los habitantes de Robleda.

TRASFONDO

Los clérigos de Velex, Dios de la Guerra, llevan años asentados en Robleda. El Dios del Valor ha prometido siempre fuerza, honor y bravura a los guerreros en las batallas y a todos aquellos que le adoren y crean en su doctrina. Pero pobres desdichados aquellos que osen retarle, desafiarle o incluso se atrevan a negar su existencia.

Una organización formada fundamentalmente por magos, sabios y algún que otro intrépido aventurero se estableció también en aquella época en la ciudad de Robleda. Eran conocidos como La Orden del Libro y buscaban la verdad y el entendimiento de las cosas a través del estudio de la alquimia, el conocimiento histórico y la magia. Buscaban restos históricos en profundas y olvidadas ruinas, eran estudiosos de la alquimia y otros saberes, pero sobre todo eran expertos en los secretos de la magia.

La Orden del Libro culturizó al pueblo de Robleda. Sus sabios enseñaron a muchos de sus ciudadanos a leer y a escribir, a sumar y a restar y a buscar el porqué de las cosas a través de la experimentación y la observación de la realidad. Pero paralelamente los miembros de la orden comenzaron a predicar que los dioses no eran necesarios, que no debían ser adorados. Incluso llegaron a decir que los dioses no existían y que la suerte de los mortales se regía únicamente por fenómenos que no estaban bajo la voluntad de los dioses.

Muchas de las iglesias de Robleda se sintieron ofendidas y se alzaron contra la Orden del Libro. La iglesia de Velex, una de las más asentadas, tradicionales y fanáticas de todo Robleda, pronto tomó cartas en el asunto. Desde sus pregones, consumidos por el odio y la sinrazón de esta iglesia bélica y militarizada, los clérigos de Velex instigaron al pueblo de Robleda a hacer un levantamiento en armas contra la hereje y ultrajadora Orden del Libro. Palabras de celos y de odio fueron sembradas en los corazones de los pueblerinos para que les carcomieran por dentro y les incitaran a acabar con la sacrílega doctrina de La Orden del Libro.

Así fue como, en una noche fatídica, muchos de los monjes-escribas, magos y otros miembros de la Orden del Libro fueron quemados, ejecutados y exterminados en la ciudad limítrofe de Robleda. El enclave de la Orden ardió hasta los cimientos. Esa noche sacrificaron a casi todos sus miembros, destruyendo años de estudio acumulado en libros y pergaminos y fueron saqueadas, robadas y destruidas numerosas reliquias. Muchos de los miembros de la Orden fueron quemados públicamente en la hoguera en la plaza mayor del pueblo. Pero un grupo de ellos consiguió sobrevivir.

Esta es la historia de ese grupo de aventureros que sobrevivió a lo que con el tiempo se llamó la "Noche de la Quema". Esta es la historia de cómo esos supervivientes tratan de sobrevivir en un mundo hostil donde lo único que les queda es el sentimiento de odio, el dolor de las quemaduras y la sed de venganza hacia los habitantes de Robleda, y en especial hacia los fanáticos seguidores de Velex.

PERSONAJES DE INICIO

Esta aventura asume que los aventureros son todos miembros de la Orden del Libro. Es más, son los únicos y últimos supervivientes de esta legendaria organización. Sería interesante que los personajes tuvieran alguna quemadura, alguna herida o algo que les recuerde a menudo La Noche de la Quema. Algo que no les haga olvidar las heridas del pasado y que alimente su profundo odio hacia los templarios de Velex y los habitantes de Robleda.

El argumento de la aventura también asume que los personajes son Caóticos, no en un principio pero sí después de ocurrir La Noche de la Quema. Los aventureros caóticos son diametralmente opuestos a los legales, es decir: malvados en su fuero interno, egoístas, anteponiendo su propio interés y beneficio a todo lo demás. Estos individuos no repararán en nada para llevar a cabo sus planes.

Los jugadores asumen el papel de los últimos supervivientes de la Orden y de cómo, víctimas del odia y la ira de los demás, caen en un pro-

¿Cómo enlazar esta aventura con las incluídas en el básico del juego?

Esta aventura puede jugarse como continuación de las dos aventuras de la Caja Básica de Aventuras en la Marca del Este haciendo unos pequeños ajustes en los argumentos generales y que no cambiarán la esencia de dichas aventuras.

La Torre de la Ciénaga

Puede jugarse esta aventura con los Aventureros Jugadores siendo ya miembros de la Orden de libro, y ubicándola antes o después de llevarse a cabo la "Escena 1: Charla en el anfiteatro de Robleda" descrita un poco más adelante. Además del burgomaestre de Robleda, que sospecha que la torre de la ciénaga ha sido de nuevo ocupada, el propio Rainus (uno de los máximos dirigentes de la Orden) ha sido informado de que un viejo archienemigo de la Orden del Libro conocido como Cartaramûn se ha instalado en dicha torre.

Según Rainus:

"Cartaramûn era un joven medio loco que se comportaba como un egocéntrico clérigo de Velex. No se sabe muy bien por qué, pero el caso es que abandonó su devoción por Velex, y su locura se acrecentó hasta límites insospechados cuando volcó toda su fe en el malvado Señor de los No-Muertos Orcus. Cartaramûn, antes de dejar Robleda para adentrarse en el Gran Pantano, robó el 'Tomo de los Portales Planarios'. Este tratado es un antiguo y poderoso compendio de instrucciones que explican cómo pueden establecerse puertas dimensionales entre varios planos de existencia. La Orden debe recuperarlo como sea puesto que, como comprenderéis, no puede caer en malas manos. Imaginaos las consecuencias tan catastróficas que podrían originarse si Cartaramûn lograra abrir uno de esos portales para establecer una conexión con el Señor de los No-Muertos.

Debéis recuperar ese libro y traerlo de vuelta a la biblioteca de la Orden."

Puede ser interesante que cuando los aventureros se dirijan al Gran Pantano tengan algún encuentro con alguna patrulla de hombres-lagarto. Eso conectará El Enclave con La Torre de la Ciénaga y les ayudará, en el futuro, a saber contra qué se estarán enfrentando.

Las Minas de Los Páramos del Pasto

Conectarla con El Enclave, hay que remontarse tiempo atrás y recordar algunos hechos que tuvieron lugar antes de que las minas fueran invadidas y tomadas por los osgos. Toda una expedición, formada por unos pocos sabios, algunos guerreros mercenarios y dos exploradores, partió hace unos meses en dirección a Las Minas. La intención de la expedición era recopilar información sobre una antigua civilización perdida. En la zona de las minas habían sido encontradas unas extrañas estatuíllas, así como los restos arqueológicos de lo que parecía ser esa civilización perdida. Una noche en la que la expedición descansaba a la entrada de las minas, Zhulk, el jefe de los osgos y sus secuaces, emboscaron y capturaron a todos los miembros de la expedición. Zhulk asesinó a la mayoría de ellos y dejó con vida sólo a tres miembros de la expedición (dos sabios de la Orden y Lidia, la guerrera humana). El jefe osgo tenía pensado pedir un rescate por los tres cautivos, pero una noche, Lidia consiguió escapar de las garras de los malvados osgos y ha conseguido llegar hasta la ciudad de Robleda. Su intención es volver a las Minas con los aventureros para rescatar a los dos sabios capturados.

fundo odio y comportamiento Caótico en búsqueda de la venganza contra los habitantes de Robleda.

Trasfondo de los AJ's

Es importante que, como Narrador, le dediques un tiempo a la creación del trasfondo de los AJs. Dos puntos son esenciales para el buen funcionamiento del grupo de aventureros: por un lado, es vital que los AJs se conozcan previamente al inicio de la aventura y, por otro lado, hay que resaltar que entre ellos debe haber una lealtad inquebrantable.

Esta relación es básica para que en un futuro, cuando su alineamiento cambie drásticamente, exista esa cohesión de grupo.

A continuación te presentamos algunas ideas para que las introduzcas en tu propia aventura:

- Algunos personajes de inicio podrían ser huérfanos y compartieron una infancia juntos.
- Otros podrían ser familia o tener parentescos

sanguíneos cercanos.

• O también podrían haber sobrevivido en un mundo hostil hasta que alcanzaron la mayoría de edad, momento en el cual comenzaron sus andaduras entre los muros del enclave de la Orden del Libro.

Pero el principal elemento es que todos ellos comparten unos profundos sentimientos de amistad y lealtad que los mantiene unidos.

Esa amistad se ha visto reforzada año tras año, tras haber compartido tantas horas de enseñanzas, superaciones y sueños hechos realidad, hasta convertirse hoy día en lo que son: destacados miembros de la Orden del Libro.

Clases de personaje

Guerrero

Aunque no son muy numerosos dentro de la Orden, los sabios de esta organización suelen contratar a mercenarios guerreros cuando tienen que salir a realizar misiones, ya sea para ir a unas ruinas perdidas en un remoto lugar, o para dirigirse a negociar un pacto importante entre dos naciones.

Dentro de la Orden suelen ejercer la función de guardaespaldas, bien para repeler a los monstruos que habitan en las zonas salvajes que rodean las áreas civilizadas, o bien para proteger a los sabios de ladrones callejeros cuando visitan una gran ciudad. Aunque tienen otras funciones dentro de la Orden, ésta es la más característica y significativa por encima de cualquier otra. Suelen pasar largos periodos de tiempo con los sabios y algunos, que en un principio accedieron a la Orden por un salario mensual, ahora poseen un cobijo y alimento de por vida, pues ya forman parte de la Orden del Libro tras ciertos acuerdos con los sabios.

Símbolo de Velex

La adoración a Velex

Velex es el dios que personifica a la guerra. Representa la fuerza y el honor, así como el orden, la bravura y los horrores de las batallas.

Símbolo

Su símbolo es la "V" formada por dos lanzas, con dos espadas cruzadas en el centro de la "V" y una gota de sangre que sale del vértice de la "V". Los guerreros del Reino forman la "V" con sus dedos en señal de victoria y como homenaje a Velex.

Culto a Velex en Robleda

La principal sede del culto a Velex es una enorme capilla con planta hexagonal situada en el centro de Robleda. Los muros de la capilla son lisos y presenta columnas intercaladas con contrafuertes, las cuales han sido adornadas con dos espadas cruzadas formando una "V" de las cuales ondean al viento banderas con el símbolo del dios de la guerra. Esculpida en la arcada de la fachada principal se eleva imponente la cabeza majestuosa y coronada del dios.

Hextadomarius es el jefe de los templarios y el clérigo supremo de Velex. La orden está organizada por otros mandatarios de menor rango y nivel. La gran mayoría de ellos son guerreros, clérigos y/o paladines.

Clérigo

Debido a la naturaleza de la trama, en esta aventura no hay clérigos en el grupo de aventureros.

Elfo

Hace años que los sabios de la Orden entraron en contacto, en una de sus misiones, con los elfos del Reino de Esmeril en el Bosque Viejo. Más de un elfo quedó maravillado con los sabios y los eruditos de la Orden del Libro, y viceversa. Tras numerosos pactos y negociaciones, algunos sabios humanos decidieron quedarse a vivir entre los elfos de Bosque Viejo. Así estudiarían

sus costumbres, el uso de la magia y aprenderían sus tradiciones y modo de vida. A su vez, algunos elfos decidieron viajar al este para hacer lo mismo allá en la lejana ciudad de Robleda. Hoy son pocos los elfos que componen las filas de miembros de la Orden, pero su inclinación natural hacia la magia les hace ser uno de los más destacados y poderosos miembros de la Orden del Libro.

Enano

Antaño, el clan enano de los Hermanos Roca-Sangre hizo un pacto con los humanos sabios de la Orden del Libro. Los sabios estudiarían la manera de poder vencer a las criaturas que moran en las profundidades de la tierra y que a menudo surgen como oleadas para atacar las ciudades del clan. Revelarían a los enanos sus debilidades y cómo vencer al enemigo. Les ayudarían a construir potentes máquinas de asedio para defender a las ciudades y les enseñarían cómo utilizar ciertas sustancias alquímicas para repelerlos o destruirlos. A cambio, los sabios podrían aprender las artes de la metalurgia, siderurgia, metalistería y arquitectura en roca viva, propias de la cultura de los enanos.

Explorador

Aunque no son excesivamente numerosos dentro de la Orden, al igual que los guerreros, los sabios de esta organización suelen contratar a exploradores cuando tienen que salir a realizar alguna misión. Dentro de la Orden suelen ejercer la función de reconocer, examinar y buscar las sendas y caminos más fiables y más seguros para llevar a los sabios hasta las localizaciones perdidas que éstos buscan en territorios salvajes. También suelen llevar a cabo la vital tarea de relacionarse con tribus nativas y salvajes que viven aisladas en los páramos, pantanos o desiertos, más allá de toda civilización. Conocen bien las costumbres de los monstruos que habitan en esas zonas salvajes que rodean las áreas civilizadas.

Cuando están en la Orden, suelen pasar largos periodos de tiempo estudiando bestiarios con los magos y suelen compartir con ellos sus experiencias vividas. Los magos de la Orden anotan todo con sumo cuidado y recogen, año tras año y en diferentes ediciones, esas vivencias en dichos bestiarios.

Halfling

Robleda cuenta con unas 5.000 almas, en su mayoría humanos y halflings. Muchos medianos son contratados por la Orden cuando sus sabios van a alguna ruina olvidada, pues saben que son auténticos maestros en el arte de buscar y desactivar trampas, abrir cerraduras de todo tipo de mecanismos y suelen escurrirse con facilidad a través de determinadas grietas a las que un humano normal no podría acceder debido a su tamaño. Además, su habilidad en el arte del sigilo les hace ser personajes muy valiosos pues, según dicen algunos miembros de la Orden, muchos magos han conseguido reliquias sin necesidad siquiera de enfrentarse a las criaturas malignas que las custodiaban puesto que tenían como aliado a un mediano.

Ladrón

Los sabios de la Orden saben que no son bien vistos en algunos contextos sociales de baja categoría, o son demasiado llamativos cuando acceden a determinados barrios marginales y oscuros de Robleda. En cambio, los ladrones son personajes que pasan inadvertidos en esos contextos.

Algunos ladrones de Robleda forman parte de gremios que tratan en el mercado negro de la ciudad y manejan todo tipo de redes de información importante sobre asuntos que están teniendo lugar en Robleda en un momento determinado. Aunque a los sabios no les agrada tratar con este tipo de personajes de baja escala social, saben que son tremendamente útiles si los tienes a tu lado.

Mago

Esta es la clase de personaje por excelencia en la Orden. La gran mayoría de los sabios son magos en la Orden del Libro. Lee a continuación el apartado "La Orden del Libro" para más información.

Paladín

Debido a la naturaleza de la trama, en esta aventura no hay paladines en el grupo de aventureros. De hecho, son los eternos enemigos de los aventureros jugadores.

LA ORDEN DEL LIBRO

Historia

La Orden del Libro se estableció en Robleda hace unos 200 años de antigüedad. Sus miembros son conocidos comúnmente y simplemente como "los sabios". En un principio los sabios ayudaban a las gentes del pueblo mediante sus conocimientos en todas las áreas del estudio: aconsejaban a los reyes y dirigentes de Robleda, traían exóticas noticias de los rincones más inhóspitos del mundo e inventaban artilugios útiles para cultivar la tierra y mejorar los cultivos. Muchos de ellos eran cuentacuentos y durante generaciones narraban algunas de las leyendas más bellas de toda La Marca del Este.

La Orden está compuesta fundamentalmente por magos, estudiantes de magia y algún que otro aventurero que se adentra con ellos en expediciones a lugares remotos y ruinas perdidas.

Objetivos

Buscar la verdad y el entendimiento de las cosas a través del estudio de la alquimia, el conocimiento histórico y la magia. Fundamentalmente sus miembros se dedican a recuperar restos históricos en profundas y olvidadas ruinas, son estudiosos de la alquimia y conocen perfectamente los secretos de la magia.

La Orden del Libro se encarga de culturizar al pueblo. Los sabios enseñan a muchos de sus ciudadanos a leer y a escribir, a sumar y a restar y a buscar el porqué de las cosas a través de la experimentación y la observación de la realidad. Habitualmente los miembros de la Orden suelen dar discursos al pueblo utilizando la retórica y la dialéctica en el anfiteatro de Robleda. Sus charlas se centran en varios y diversos temas: filosofía, astrología y otros saberes que, en definitiva, buscan establecer, de manera racional, los principios más generales que organizan y orientan el conocimiento de la realidad, así como el sentido del obrar de las razas pensantes. También creen y sostienen ciegamente que los dioses no existen, y, por lo tanto, no deberían ser adorados. Todo lo que ocurre en el mundo responde a principios de acción-reacción y toma de decisiones y consecuencias lógicas regidas por la física, la alquimia y la magia. Todo son procesos y fenómenos basados en el azar. No hay ninguna voluntad de ningún dios detrás para explicar lo que ocurre en el día a día.

Símbolo

El símbolo de la Orden es un libro abierto. Normalmente todo sabio reconocido de la Orden lleva labrado dicho símbolo en el pecho de su túnica o atuendo.

Enclave

El enclave de la Orden del Libro se encuentra en la parte norte de la ciudad de Robleda. Hoy por hoy, es imposible decidir si el enclave actual fue antaño un castillo que fue erigido para servir como tumba, como una fortaleza, como palacio o como templo. Algunos piensan que es una combinación de todo ello. El edificio presenta una serie de incongruencias que provocan en los habitantes de Robleda una cierta inquietud. Aun cuando la fachada parece haber sido construida según los cánones de una geometría desconocida, el interior presenta detalles más extraños aún. Así, por ejemplo, los escalones que conducen al piso de arriba son mucho más anchos y bajos de lo que parecen necesarios para un pie humano. Las paredes están adornadas con bajorrelieves que forman sinuosos arabescos geométricos de una complejidad asombrosa e hipnótica. El origen del enclave es todo un enigma, incluso para los miembros de la Orden.

Personajes importantes

Rainus es uno de los máximos dirigentes de la Orden, además de ser uno de los sabios capaz de hacer hablar durante un breve periodo de tiempo a los árboles para que sean ellos los que cuenten sus historias.

Garnel, el tesorero de la Orden, es el encargado de llevar toda la actividad económica de la Orden.

Sanserus, aquel que invoca luces de sus manos mientras cuenta legendarias historias de dragones y caballeros.

Morden, el miembro más joven de la Orden del Libro.

CAPÍTULO 2:

Los Hechos de Robleda

ESCENA 1
CHARLA EN EL ANFITEATRO DE ROBLEDA

Situación

Esta semana la Orden del Libro va a dar una charla titulada "En este mundo no existen los dioses, existe la magia" en el anfiteatro de Robleda. Importantes sabios y grandes magos dan aquí a menudo sus discursos. La semana pasada explicaban a los oyentes de Robleda los planos que rodean el mundo. Un famoso erudito especializado en la cultura de los planos de existencia explicó cómo se movía un plano con respecto a otro y cómo, a veces, eso produce que surjan efectos "paranormales" o extraños.

Muchos habitantes de Robleda acuden a estas charlas pues saben que, a veces, los magos no sólo dan charlas sino que también cuentan bellas historias de lugares lejanos, seres fantásticos, heroicas leyendas, y otras veces, hasta llegan a hacer magia de verdad para embellecer sus cuentos. Especialmente es admirado el mago Rainus, uno de los sabios que es capaz de hacer hablar durante un breve periodo de tiempo a los árboles para que sean ellos los que cuenten sus historias (conjuro de ventriloquía) o el viejo Sanserus, que invoca luces de sus manos (conjuro de luz) mientras cuenta legendarias historias de dragones y caballeros.

Pero no todo el mundo viene expectante a escuchar las charlas de los magos de la Orden. Algunos clérigos de Robleda han acudido también con una actitud incrédula, e incluso molesta, por las palabras de los sabios. Asimismo, estas charlas están atrayendo a los templarios del dios Velex, el Dios de la Guerra. Y a estos últimos no les hace ninguna gracia que se permita que se lleven a cabo estas conferencias bajo ningún concepto.

Morden, el miembro más joven de la Orden y un viejo amigo de los aventureros, se presentará el día de la charla con un discurso preparado.

Invitará a que algún AJ lea el discurso que a continuación se detalla.

Morden ha estado toda la semana trabajando sobre el texto y querrá sorprender a los AJ con su discurso. El joven le entregará el documento al AJ más carismático del grupo, le animará para que sea él quien dé la charla y le invitará a que modifique el texto según su gusto. Si algún AJ acepta, supondrá una alegría muy grande para Morden, ya que ha puesto mucho empeño y esfuerzo en él. En mitad de la conferencia Morden alardeará entre el público de que él ha elaborado el discurso y celebrará que el AJ que esté leyéndolo lo está haciendo realmente bien, lo que provocará reacciones entre algunos seguidores de Velex. Si no hubiera ningún AJ voluntario, el aprendiz se entristecerá y se encogerá de hombros. "*Vaya, qué pena y qué desilusión. Había puesto mucho empeño en él y pensé que usted sería la persona más adecuada para interpretarlo.*" Finalmente, si el AJ no cede, Morden leerá y expondrá en el centro del anfiteatro su propio discurso (adjunto al final del manual).

"*En este mundo no existen los dioses; existe la magia. Habitantes de Robleda, pensad: ¿qué pruebas hay de ello? ¿Alguien de vosotros ha visto alguna vez a un dios? ¿Podría alguien describirnos cómo es? O diremos todos sin pensar que los dioses son como nos cuentan los clérigos. Muchos diréis que realmente hay pruebas tangibles que nos demuestran que los dioses existen. Todos hemos visto hacer verdaderos milagros a los clérigos. Pero eso es magia, no es la voluntad de ningún dios.*

Cuando un clérigo cura a alguien simplemente canaliza la energía positiva de planos de existencia que nos rodean. ¡No hay ningún dios detrás de todo esto! Cuando un clérigo purifica la comida y el agua, transforma la materia como lo hace la alquimia con los metales, pero no hay detrás ninguna acción de un dios. Todo es magia, no dioses.

Las cosas que ocurren en el mundo son producto del azar y reglas físicas y alquímicas. Aquellos que estudian la magia son capaces de alterar esas reglas físicas a su voluntad, pero no a la voluntad de un dios. El conocimiento de las cosas, a través del estudio, nos hace llegar a entender cómo funciona y se mueve el mundo.

Los milagros no existen; existe la magia. Nadie ha visto jamás a un dios, ni nadie lo verá nunca... porque no existen."

Reacción

Tras terminar la charla, algunos habitantes de Robleda aplaudirán, otros tendrán caras de perplejidad, a otros no les parecerá correcto el discurso y otros serán indiferentes. Pero los templarios de Velex no se quedarán impasibles. Se acercarán a la persona que haya dado el discurso y le dirá: "Cuida tus palabras, sabio; pues estás tentando a la suerte, como tú bien dices. Es una advertencia de nosotros y de todos los clérigos de esta ciudad. ¡Ándate con ojo!"

Esta escena puede hacerse más interactiva si los AJs han decidido dar ellos la charla. Permite a los aldeanos hacer preguntas en mitad del discurso o, incluso, que se produzca una pequeña confrontación verbal entre los clérigos y los magos. Pero ten en cuenta que los clérigos de Velex son muy radicales y prefieren la acción antes que la palabra (aun así no actuarán físicamente...todavía). Han acudido a la charla simplemente para dar una advertencia a los AJs e "invitarles amablemente" a que dejen sus estúpidos discursos.

Por otro lado, esta escena puede llevarse a cabo con un ligero toque más violento. En un momento dado Morden, que acaba de jactarse públicamente de haber escrito el discurso, puede verse rodeado de templarios que le acosan verbalmente mientras el pobre muchacho se encoge de hombros tratando de defenderse como puede de la situación. Incluso podría recibir algún que otro empujón por parte de los seguidores de Velex, pero en ningún momento los templarios del dios de la guerra usarán la violencia física. Simplemente habrá una disputa verbal y algún que otro cruce de insultos y actuaciones verbales desagradables.

ESCENA 2
MISIÓN
NEGOCIACIONES CON ERUS, EL ERUDITO

Situación

Una mañana cualquiera, tras la charla del anfiteatro, los AJs se encontrarán de nuevo con Morden, el joven aprendiz de la Orden. Éste informará a los AJs que han sido convocados por el mago Rainus, uno de los máximos dirigentes de la Orden, para una misión que los aventureros deberán llevar a cabo. Morden les llevará por los fríos pasillos de mármol de la Orden hasta la parte más elevada del enclave donde se encuentra el despacho de Rainus. El aprendiz fingirá irse, pero su espíritu vivaz y su avidez por querer enterarse de todo le incitará a quedarse detrás de la puerta para escuchar y espiar toda la conversación que mantengan los aventureros con Rainus.

Durante la charla, los personajes tendrán la oportunidad de percibir que hay "alguien" detrás de la puerta escuchando la conversación (Morden es muy inquieto y se ha apoyado demasiado en la puerta para mirar por la ranura de la cerradura). Los AJs podrán realizar una tirada de SAB (como se detalla en la página 47 del Reglamento) para percibir a Morden.

Si Morden es cogido con las manos en la masa, sollozará diciendo que su intención no era otra que la de practicar sus habilidades como espía para estar preparado para cuando el día de mañana se aventure en perdidas ruinas en busca de secretos. Pedirá perdón agachando la cabeza y aceptará cualquier castigo que se le imponga sin rechistar. Morden es noble y en el fondo es sensato cuando sabe que tiene un deber que cumplir. Aun así pedirá por favor acompañar a los AJs a visitar a Erus.

Si los AJs no perciben al aprendiz, éste seguirá a los aventureros con el fin de seguir practicando sus habilidades de subterfugio. Sabe que el día de mañana posiblemente las necesite y quiere estar preparado para cualquier situación. Morden se toma esto como si fuera un entrenamiento para el futuro. Quiere convertirse en un buen explorador, tal y como lo fue su padre antaño.

Cuando estés preparado para jugar esta escena, lee a los jugadores lo siguiente:

"Es una mañana oscura y lluviosa, con el cielo cubierto de nubes negras como la noche. Los truenos resuenan con un estrépito ensordecedor. Los rayos iluminan con fuegos eléctricos las calles de Robleda.

Al llegar al enclave de La Orden del Libro, un monje encapuchado os espera en la puerta. Es el joven novicio Morden. Una vez junto a él dice: "Hermanos, Rainus os espera. Subid a su despacho..."

Apoyado en el balaustre del balcón de su despacho, el viejo Rainus se encuentra de espaldas a vosotros contemplando la tormenta. Una campana suena a lo lejos en las calles de Robleda. El viejo mago, protegiéndose de la lluvia con la capucha de su túnica marrón, se gira y dice: "Espléndido día, ¿no creéis? Tengo un asunto para vosotros." comienza mientras os invita a sentaros. Un sirviente entra en la estancia con una bandeja que contiene una jarra de vino especiado tibio y jarras.

"Quiero que os dirijáis hasta la gran mansión del erudito Erus, en lo alto de la ciudad, para que negociéis con él un par de libros." El asistente sirve el vino, de un olor muy profundo y un color rojo como la sangre, y abandona la estancia al tiempo que otro fuerte trueno resuena en la lejanía. "Habrá que regatear con él, siempre lo hace. Intentad obtener un buen precio y traed los libros de vuelta. Sed respetuosos con él pero no os dejéis engañar en el precio". Se levanta, se acerca a la chimenea y azuza el fuego con un bastón metálico.

"Ahí tenéis 200 piezas de oro" Indica señalando, con el bastón metálico, una bolsa de cuero que se encuentra encima de un escritorio. "No paguéis más de 100 piezas por cada uno de ellos. El resto del dinero lo traeréis de vuelta y se lo daréis al hermano Garnel, el tesorero de la Orden. Guardad los libros en este saco cuando salgáis de su casa. Estos libros son muy importantes para la Orden." Se gira, dejando el bastón en apoyado en la chimenea, mete las manos en las mangas, cruzando los brazos y con su característica paciencia termina diciendo "¿Tenéis alguna pregunta?"

Algunas posibles preguntas:

¿De qué son los libros?

"Uno versa sobre la invocación de demonios y el otro sobre rituales para hacer levantar a los muertos. Erus llevaba tres años detrás de ellos para conseguirlos. No ha sido tarea fácil encontrarlos, pero Erus tiene buenos contactos con comerciantes que vienen de reinos lejanos y al final hemos tenido suerte. Ahora pasarán a nuestras manos."

¿Quién es Erus?

"Es un viejo amigo de la Orden y de plena confianza. Es un erudito retirado que pasa los días encerrado en su mansión. Hacemos negocios con él habitualmente. Tiene muchos contactos y facilidad para conseguirnos libros, ya que heredó una gran fortuna de su familia y, aunque es un verdadero ratón de biblioteca, muchos de nosotros siempre hemos creído que tiene más maña con las negociaciones que con los estudios. Si en algún momento queréis halagarle y poner la negociación a vuestro favor, decidle que tiene un don especial para los negocios y que sería muy buen comerciante. Su padre lo era de veras, y Erus lo tenía en gran estima, por lo que si les decís estas palabras le tocaréis en un punto sensible y se emocionará al compararlo con su padre."

¿Qué hacemos si nos pide más?

"Deberíais ser capaces de convencerlo si usáis las palabras adecuadas. Si veis que no colabora u os pide un precio desorbitado, decidle que recibirá una carta de mi parte la semana que viene."

Cuando todas las dudas sean resueltas Rainus dará un saco de tela marrón, para guardar los libros, y la bolsa de cuero con las 200 piezas de oro a los aventureros.

Llevando a cabo la misión

La mansión de Erus se encuentra cerca de la plaza central del pueblo de Robleda. La puerta la abrirá un mayordomo humano alto y delgado y de nariz aguileña llamado Anst, que invitará a los AJs a entrar y a que esperen mientras el señor de la casa baja. La sala de espera parece más un museo de historia que un salón de una casa. Está lleno de antigüedades, armaduras extrañas, fetiches, máscaras de tribus perdidas, mapas enmarcados y colgados de las paredes, etc.

Cuando Erus baje las escaleras de mármol, los personajes verán a un humano gordo con melena gris peinada hacia atrás y vestido con una especie de bata de seda. Se presentará e invitará a los aventureros a que se acomoden. Anst les servirá té. Erus sabe por qué los personajes están aquí e irá directo al asunto:

"Bien, vayamos al grano. Os envía Rainus por los libros. ¿Me equivoco?" Coge una taza de té y da un pequeño sorbo mientras Anst sirve unas pastas de distintas formas en una bandeja plateada.

"Es realmente un honor hacer tratos con la Orden del Libro. Siempre lo he creído y siempre lo diré: creo que la Orden está haciendo una brillante labor a la gente de Robleda. La gran mayoría no saben ni leer ni escribir, en cambio los sabios les dan la oportunidad de poder coger un libro y no utilizarlo para limpiarse el culo, como suelen hacer algunos aldeanos de este pueblo." Deja la taza y mira fijamente uno a uno.

Erus, el erudito

"Señores, hablemos pues de negocios. Es un tema que me apasiona..."

Tirada de habilidad

Para regatear realiza una tirada de Carisma (sólo uno de los jugadores podrá hacer la tirada). Los personajes reciben un modificador de +2 si le dicen "que tiene un don especial para los negocios" (ver charla con el mago Rainus en la Escena 2). Superar con éxito la tirada supone un 10% de descuento en el precio.

Desenlace

Este encuentro finaliza cuando los aventureros terminan sus negociaciones con Erus y abandonan su hacienda para volver a las calles de Robleda.

ESCENA 3
ABORDADOS EN LAS CALLES

Situación

A la vuelta de las negociaciones, los aventureros serán abordados en un callejón por tres figuras encapuchadas (templarios de Velex) que amenazarán a los aventureros:

"Vaya, vaya... mira qué tenemos aquí. Son los perros de la Orden del Libro." dice el más grande mientras se paran delante de vosotros con la mano izquierda apoyada en la empuñadura de sus espadas. "¿Por qué no os vais a otra ciudad, cerdos? No nos gustan vuestros sucios discursos baratos. Estáis llenando de mierda las cabezas de las buenas gentes de Robleda."

Inmediatamente uno de ellos intentará escupir a la cara a un personaje, el que parezca más "débil".

Los personajes podrán reaccionar de varias maneras y ten en cuenta que este encuentro puede jugarse de varias formas: diplomáticamente, mediante el combate o mediante engaños.

Templario (3)

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro.

- **Diplomáticamente**

Realiza tiradas de habilidad basadas en el Carisma. Los AJs reciben un -2 por la situación, pero concede un +2 a los aventureros si se inventan una buena historia para evitar la lucha directa con los templarios.

- **Mediante el Combate**

¡Tira iniciativa! Utiliza las estadísticas de la patrulla de templarios al final de la aventura.

Sugerencias opcionales para el combate
Emplea las siguientes sugerencias para añadir algunas pinceladas de sabor al combate:

- Los guardias dan la voz de alarma: en 1d4+2 asaltos viene otra nueva patrulla.

- Los guardias tiran unas cajas: siempre que se use una de las cajas como cobertura, se obtendrá un modificador de -1 a su CA. Si se sube encima de una caja se obtiene un modificador de +1 a la tirada contra todos los enemigos que se encuentren en el suelo.

- Los guardias utilizan su capa para defenderse: al inicio de su turno los guardias pueden decidir no atacar y pueden dedicar todo su asalto a defenderse. De esta manera se obtiene un modificador -1 a la CA contra todos los ataques que reciba ese guardia hasta el inicio de su siguiente turno.

- Un canalón con agua se rompe justo sobre las cabezas de los combatientes, provocando que sobre ellos caiga una cascada de agua que, momentáneamente, les desorientará y provocará que bajen la guardia. Todos los afectados, a discreción del Narrador, deberán hacer una tirada de DES y, en caso de no superarla, tendrán un modificador de +1 a su CA en el siguiente turno.

- **A través del Engaño**

Realiza tiradas de habilidad basadas en el Carisma. Los AJs reciben un -2 por la situación pero concede un +2 a los aventureros si se inventan una buena historia para evitar la lucha directa con los templarios.

SUCESO
LA NOCHE DE LA QUEMA DE LA ORDEN

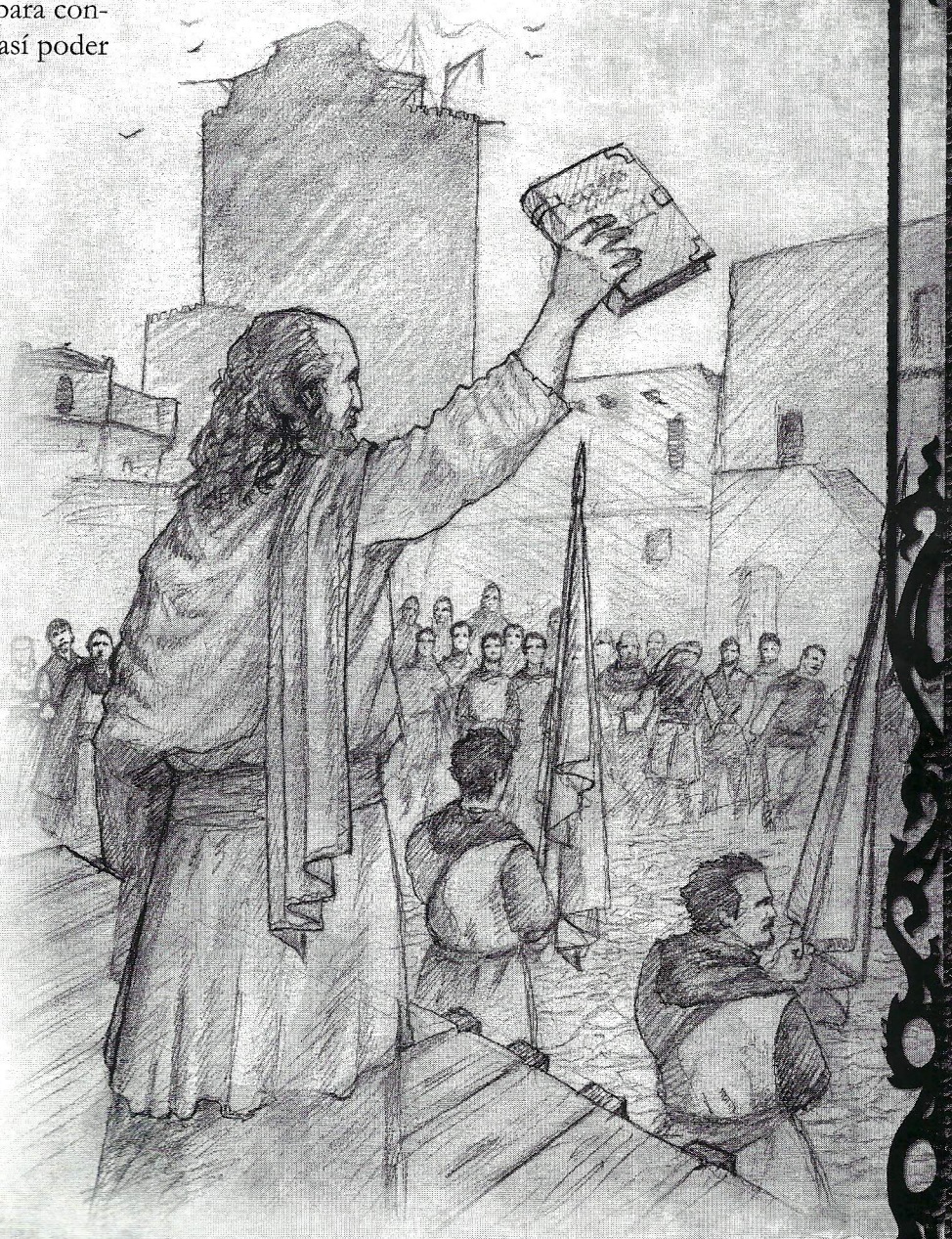
Las escenas siguientes están pensadas para ahondar en los hechos que ocurrirán en la Noche de la Quema de la Orden. Recuerda que los personajes serán los únicos supervivientes de la Orden.

Con el paso del tiempo, los miembros de la Orden del Libro han seguido impartiendo sus doctrinas por Robleda. Siguen creyendo firmemente que los dioses no existen y que los conjuros que los clérigos lanzan son realmente algún tipo de magia que los miembros de la Orden no dominan. Es más, muchos creen que los clérigos utilizan a los dioses y a la religión para conseguir adeptos y seguidores y obtener así poder y un estatus social en la ciudad de Robleda y en el mundo. Los años de estudio en todos los saberes les han hecho ver que la existencia de los dioses no tiene cabida en un mundo donde, según ellos, todo se rige por las leyes de la física, la alquimia y la magia.

Evidentemente, los magos de la Orden no pueden estar más equivocados. Los dioses claro que existen pero, como Narrador, interpreta a los miembros de la Orden como auténticos fanáticos en este tema. Exagera sus posturas y argumentos; pues en el fondo, tanto templarios de Velex como sabios de La Orden del Libro, son dos polos opuestos pero similares en cuestión de fe ciega en lo que creen.

Tras la última charla en el anfiteatro, representada en la "Escena 1" de esta aventura, los clérigos de diversas iglesias de Robleda se reunirán para intentar dar una solución al problema. Muchos llegarán a la conclusión de que los miembros de la Orden han traspasado una frontera tras esa última charla y deberán ser expulsados de la ciudad. Otros, menos radicales, propondrán hablar pacíficamente con ellos e invitarles a que cesen de predicar semejantes ideas entre las gentes de Robleda. Pero los templarios de Velex, los más radicales de todos, los paladines del Dios de la Guerra, sólo verán una solución posible: ¡incinerar con la llama santa de las hogueras a los malditos herejes que osan negar la existencia de su propio dios!

Así es cómo comenzará la fatídica noche, "La Noche de la Quema", donde todos los templarios de Velex rodearán el enclave de La Orden



Morden como pieza clave para convertirse en AJs malvados

Para profundizar en la idea de que los aventureros se convertirán en seres de alineamiento maligno, es importante remarcar ciertos hechos que promuevan dicha transformación. Aquí es donde entra en juego Morden, un amigo entrañable e íntimo de los personajes. Morden es el aprendiz de sabio más joven de la Orden. Su padre también fue un sabio.

Morden debería ser interpretado como un joven afable y cariñoso al que todos los aventureros aprecien. Es un joven avispado e inquieto con buen corazón, lleno de vitalidad, que pretende por encima de todo convertirse en un verdadero explorador, tal y como lo fue su padre cuando trabajaba para la Orden. Su padre murió en una peligrosa misión cuando se una partida de varios sabios se adentró en unas ruinas perdidas en unas selvas llenas de monos gigantes. Morden siempre estará al lado de cualquier aventurero que tenga problemas, será un personaje que escucha los consejos de los AJs.

Morden morirá bajo las manos de un extremista templario y los personajes deberían contemplar su asesinato. Este hecho será una herida que no se cerrará nunca en los AJs y debería convertirse en un recurso valioso para el Narrador para incitar, una y otra vez, a que los personajes se tornen seres vengativos y malignos.

del Libro e intentarán quemar uno a uno a sus miembros. Previamente, los paladines de Velex habrán incitado al pueblo a levantarse en armas contra los magos de la Orden:

"¿Acaso vais a permitir que vuestros hijos y vosotros mismos caigáis en los infiernos por hacer caso de esos herejes que niegan la existencia de los dioses? No lo permitáis, aún estáis a tiempo. Arrancad las malas semillas de vuestro huerto, acabad con aquellos que os llevarán a la locura, la desdicha y la desgracia...pues Velex lo dicta. ¡Y pobre de aquel que no se rebele contra ellos, pues la ira de Velex también caerá sobre su alma y las almas de sus hijos!" - esas serán las palabras de Hextadomarius, el jefe de los templarios y clérigo supremo de Velex en Robleda.

Esa noche, las llamas del enclave se verán a varios kilómetros de distancia de la ciudad y habrá gente que acudirá, desde las granjas de las tierras de alrededor, con intención de socorrer a los habitantes de Robleda pensando que se habrá producido un incendio fortuito. Pero cuando lleguen, sólo verán piras de libros ardiendo en las calles, magos atados en postes quemándose vivos, sangre y humo. Nadie podrá detener aquel holocausto pues aquellos que lo intenten, acabarán exterminados por la ira de los templarios de Velex.

Hextadomarius, clérigo supremo de Velex

ESCENA 4
UNA NOCHE EN LLAMAS

Objetivo

El objetivo de esta escena es que los personajes sientan, más profundamente, el odio que han de sentir hacia los paladines de Velex. Ese odio visceral es el que les hará avanzar en el resto de la partida con el claro objetivo de destruir y acabar con Robleda y sus habitantes.

Situación

Los personajes están dormidos en sus dormitorios o aposentos en el enclave de la Orden. De repente se escuchan estruendos de cristales rotos, mobiliario siendo volcado, trozos de tejado desmoronándose y estrellándose estrepitosamente contra el suelo. En los pasillos hay sabios de la Orden corriendo de un lado para otro sin parar. Algunos están en camisón todavía, otros intentan apagar y sofocar diversas llamas que arden alrededor de las paredes del edificio. Muchos de ellos gritan de horror y otros salen de sus aposentos desgarrando el aire con sus gritos de dolor impregnados en llamas.

Desarrollo

los templarios tienen rodeado el recinto del enclave de la Orden. Algunos lanzan antorchas ardiendo contra el tejado del edificio, otros han rociado trapos ardiendo impregnados en aceite y los han arrojado a las contraventanas del edificio, y el resto de templarios abaten a flechas y espadas a todos aquellos sabios que intentan escapar de las llamas para salir a la calle.

Cuando juegues este encuentro, sitúa a los personajes en sus aposentos. Los personajes deberán intentar escapar del edificio sorteando vigas que caen ardiendo del techo, atravesando habitaciones llenas de humo asfixiante y enfrentándose a más de un templario que pretende atraparlos para luego quemarlos en las hogueras. Es importante que, como Narrador, en esta escena los AJs se sientan atrapados, sin tiempo, con el agobio de estar siendo asediados y notando cómo las posibilidades de salir con éxito de los muros del enclave se reducen a cada paso que dan.

Los aventureros, apenas vestidos, se levantan aturdidos en mitad del tumulto. Sus armas se encuentran en la armería. Su primer objetivo será intentar llegar hasta ellas, sorteando todo tipo de obstáculos y situaciones. Aquí te presentamos algunas sugerencias. Introduce las que consideres más adecuadas para tu campaña. Es importante que el encuentro de la "Viga Caída" con Garnel tenga lugar para el desarrollo de la trama.

- **Viga caída**

Una viga se ha desprendido del techo y ha caído estrepitosamente sobre Garnel, el tesorero de la Orden. Se encuentra atrapado de cintura para abajo. Mientras los aventureros tratan de ayudarle, Garnel les dirá lo siguiente:

"*Me asomé a mi ventana del segundo piso cuando vi que el edificio estaba rodeado y vi el fuego. Me di cuenta que los templarios de Velex habían rodeado el edificio. Incluso algunos intentaban entrar por la puerta principal. ¡Están prendiendo fuego al edificio! ¡Debemos salir de aquí!*

Entre la multitud de las calles de alrededor vi a Erus, el erudito. Iba en un carro. Seguramente ha venido hasta aquí para intentar ayudarnos a salvar los libros. Debemos coger cuantos más libros podamos y tratar de llegar hasta él. Con el carro podríamos intentar escapar de esta barbarie. ¡Coged algunas mantas para camuflarnos en el carro! Estoy seguro que Erus nos ayudará a salir de la ciudad. Es un tipo en el que la Orden puede confiar. ¡Vamos, ayudadme a salir de aquí, rápido!"

Es decisión tuya como Narrador si quieres que Garnel sobreviva o muera aquí mismo. Podrían caerle más cascotes del techo mientras los aventureros tratan de sacarlo o, por el contrario, podría sobrevivir y acompañar a los jugadores durante el resto de la aventura. Garnel se convertiría en un personaje útil para reconducir la trama de la aventura y dar consejos útiles a los AJs según vea el Narrador. Garnel tendría las estadísticas y clase de personaje de un Mago de nivel 2, dejamos al Narrador la libertad de crear su ficha conforme a las necesidades que tenga el grupo de juego.

• **Caen escombros del techo**

Cuando los AJs atraviesen un pasillo del enclave tendrán que superar una tiradade DES para evitar los escombros. Éstos causan 1d4 puntos de daño.

• **Templario**

Un templario enloquecido, con sus ojos inyectados en sangre, ha logrado entrar en el enclave y está acribillando a diestro y siniestro a los sabios que se ponen a su alcance. No deja de atravesar con su espada bañada en sangre a todos los que se arrodillan ante él pidiendo clemencia. El templario grita lo siguiente antes de hundir su espada en la garganta de su próxima víctima: Morden, el joven aprendiz y fiel amigo de los AJs.

"¿Crees ahora en mi Dios? ¡¡Vamos, dilo... quiero escucharlo decir de tus sucios labios, perro!!" - dirá el templario clavando su espada. Los ojos de Morden perderán su brillo y sus últimas palabras serán "Yo sólo quería ser como mi padre: un explorador al servicio de la Orden...". Tras esto morirá.

Templario (1)

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro.

• **Piras de fuego**

Las armas están rodeadas de estanterías volcadas ardiendo y es necesario saltar sobre ellas (tirada de DES) para llegar hasta ellas y una vez más para salir del fuego. En caso de no superarlas, los AJs reciben 1d4 puntos de daño por quemaduras y, posiblemente, alguna desagradable cicatriz.

Podrás encontrar el mapa de la Orden en el apendice de mapas al final del libro.

Desenlace

El encuentro finalizará cuando los personajes hayan conseguido abandonar el edificio del enclave de la Orden. Cuando lleguen hasta algún callejón cercano se encontrarán con Erus. Éste les hará una señal para que se suban al carro. Si los personajes lograron conseguir algunas mantas con las que camuflarse, podrán esconderse de las patrullas que rodean el edificio. Si no consiguieron las mantas, automáticamente serán vistos y se producirá una persecución entre el carro de Erus y algunos jinetes templarios que trataran de darles caza. Erus les dirá lo siguiente: "Debemos salir fuera de la ciudad. ¿Conocéis la Cima de los Abetos? Allí estaremos a salvo durante al menos durante un tiempo. ¡Agarraos!"

En cuanto los AJs suban al carro, Erus se tapará la cabeza con su capucha para que los templarios no le reconozcan el día de mañana cuando vuelva de nuevo a la ciudad. El mercader lleva consigo un saco con armas y equipo básico para los personajes.

ESCENA 3
PERSECUCIÓN POR LAS CALLES DE ROBLEDA

Situación

Los personajes han conseguido salir del enclave de la Orden. Se encuentran en el carromato de Erus y tratan de escapar de la ciudad. Este encuentro puede jugarse de dos maneras distintas: mediante una persecución o escondiéndose por las calles de Robleda.

Persecución

Los AJs han sido avistados por algunos jinetes templarios y son perseguidos por las calles de Robleda hasta que consigan eludirlos y salir fuera de las murallas de la ciudad. Establece una persecución entre el carro y los jinetes templarios. Este encuentro es un escenario dinámico donde los aventureros ven pasar los edificios a máxima velocidad y tratan de luchar encima del carro.

Cada asalto los jinetes ganarán terreno y en ocho asaltos conseguirán bloquear el paso al carro de los AJs. Éstos tienen que intentar en esos ocho asaltos previos deshacerse de los jinetes templarios. Aquí tienes algunas sugerencias que puedes introducir en este encuentro:

• **Asalto 1**

Realiza alguna tirada de DES para que los personajes se mantengan de pie en el carro mientras éste avanza tirado por dos caballos a toda velocidad.

• **Asalto 2**
Uno de los jinetes se adelanta al resto de los templarios y salta desde su caballo hasta el carro de los AJs.

• **Asalto 3**
Se avecina un giro brusco de 90º al final de este asalto. Erus grita "¡Agarraos!". Será necesaria superar una tirada de FUE para evitar caer del carro.

• **Asalto 4**
No pasa nada especial

• **Asalto 5**
Dos jinetes más se han colocado paralelo a los caballos de tiro del carro. Tratan de coger las bridas del carro para frenarlo.

• **Asalto 6**
No pasa nada especial

• **Asalto 7**
El último jinete rezagado alcanza al carro y salta al mismo.

• **Asalto 8**

Si los dos jinetes que cogieron las bridas del carro no han sido neutralizados, pararán el carro.

En caso de que se consiga detener el carro se producirá un enfrentamiento a muerte entre los templarios y los aventureros. Utiliza el mapa de "Las Calles de Robleda" (que encontrarás em el apendice de mapas al final del libro) para ilustrar el combate. Si los personajes son capturados, los templarios tratarán de quemarlos en la hoguera al amanecer.

Escondidos

Si los aventureros suben rápidamente al carro y se esconden con las mantas, no serán percibidos por los Templarios de Velex. La nube de humo y la confusión que reina alrededor del enclave ayudarán a los AJs a pasar inadvertidos. Aún así, hay patrullas de templarios que corren con antorchas de aquí para allá por todas las calles circundantes. Los aventureros estarán asustados y deberían tener una sensación de peligro constante. Es una noche de caza de brujas, donde los personajes son los perseguidos. Los personajes, en el interior del carro, han de sentir que les persiguen y les están buscando; patrullas que inspeccionan el carro, sonidos de combate, una multitud enfervorecida gritando en una plaza mientras sus compañeros son quemados, etc. Es importante que, si abandonan la protección del carro, más adelante se reúnan de nuevo ya que Erus está en posesión de información vital para la continuación de la aventura.

Habrá 1d4+1 patrullas circundando la zona, por lo que, si son avistados, los personajes podrían tener que enfrentarse cuerpo a cuerpo a una patrulla de templarios o intentar evitarles esconderse entre las sombras. Cada patrulla está compuesta, como mínimo, de dos paladines y un clérigo de Velex. Utiliza el mapa de "Las Calles de Robleda" en caso de establecer un combate. Si los personajes son capturados, los templarios tratarán de quemarlos en la hoguera al amanecer.

Patrulla de Templarios

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro.

ELEMENTOS PARA EL COMBATE EN LAS CALLES DE ROBLEDA

Cuando tenga lugar una escena de combate en las calles de Robleda o en los alrededores del edificio del Enclave de la Orden, introduce los siguientes elementos a tu escena de combate:

Edificio en llamas

Un edificio puede ser pasto de las llamas en su totalidad o sólo parcialmente. Utiliza las zonas que sólo arden parcialmente para realzar tus descripciones como Narrador y simular escenarios o entornos cinematográficos de pura acción desenfrenada. Evidentemente, las zonas que están ardiendo en su totalidad serán peligrosas para cualquier criatura vulnerable al fuego. Si utilizas los mapas, establece previamente qué casillas o sección del mapa están ardiendo antes de empezar el combate. Cada minuto, añade nuevas secciones de casillas que comienzan a arder. Cualquier criatura vulnerable al fuego que entre o permanezca en este tipo de zonas, sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto.

Humo

Entrar en una casilla con humo implica superar una Tirada de Salvación contra venenos o la criatura quedará 1 asalto tosiendo y asfixiándose. Una criatura que se asfixie durante 2 asaltos consecutivos sufrirá 1d3 puntos de daño. Además, el humo proporciona ocultación a la zona (20% probabilidad de fallo al atacar).

Derrumbe de techo

Parte de un edificio en llamas puede desprenderse y caer al suelo. Cuando establezcas una escena de combate, describe que algunos tejados de los edificios cercanos están en llamas. Existe un 25% cada asalto de que parte de un edificio se derrumbe y caiga al suelo. Las criaturas que estén combatiendo en las calles tienen una probabilidad de un 15% de que les caigan los escombros ardiendo. Será necesario superar una tirada de DES para evitar los escombros o se sufrirán 2d6 puntos de daño por los escombros y 1d6 puntos de daño por el fuego.

Explosión

Algunos barriles situados en las calles pueden tener sustancias inflamables que, expuestas al calor, puedan explotar. El estallido causará 3d6 puntos de daño por fuego en un radio de 6 metros. Además del daño por fuego, las explosiones pueden causar daño por metralla (trozos de empedrado, metales, madera, etc. que haya por las calles). Añade otros 2d6 puntos de daño por metralla a la explosión en un radio de 12 metros. Los AJs pueden intentar evitar la explosión realizando una tirada de DES, en caso de conseguir un éxito conseguirán evitar recibir daño (escondiéndose detrás de una pared, consiguiendo cobertura tras unas cajas, etc.).

Desenlace

Los personajes lograrán superar este encuentro (ya sea por una vía u otra) en cuanto salgan de la ciudad. Erus los conducirá hasta la Cima de los Abetos. La aventura continúa en la opción B del apartado "Comienza o continúa la aventura".

COMIENZA O CONTINÚA LA AVENTURA

Aquí comienza realmente la aventura. Hasta ahora los personajes sólo han revivido sucesos del pasado. Aún así, esta aventura puede empezar de dos maneras, tal y como te comentamos al principio del libro, mediante la opción A o mediante la opción B.

Opción A (partida corta)

Esta opción introduce a los AJs en la aventura de una forma directa y pasa rápidamente a la acción dejando más de lado detalles iniciales sobre el trasfondo de los personajes y su relación con la Orden. Tus jugadores simplemente deben asumir que sus personajes han sufrido en el pasado una serie de circunstancias y eso les ha conducido a convertirse en AJs malvados. Esta opción es una manera alternativa de empezar la aventura (no es la estándar).

Opción B (partida larga)

Elegir la opción B para comenzar la aventura supone ahondar mucho más en los detalles de la transformación de los personajes hacia el lado oscuro del alineamiento, presume revivir escenas cotidianas de la vida que llevaban los aventureros mientras pertenecían a la Orden y revive escenas crueles tales como perder amigos, compañeros y seres queridos. Elegir la opción B es elegir la aventura estándar e implica seguir con la trama hasta ahora descrita.

OPCIÓN A

Elegir esta opción implica que los jugadores empiezan directamente la aventura semiinconscientes tras la noche de la quema de la Orden. Por lo tanto, no habrán participado en las escenas "Una Noche en Llamas" y "Persecución por las calles de Robleda".

La situación

Erus ha conseguido rescatar a los aventureros de entre las llamas y los ha sacado fuera de la ciudad hasta llevarlos a la Cima de los Abetos, una región salvaje situada a cuatro horas de camino de la ciudad de Robleda. El hombre encapuchado (Erus) lleva consigo un saco con armas, algunos libros y equipo básico para los personajes.

Cuando estés listo para empezar la aventura, lee lo siguiente a tus jugadores:

No voy a aburriros con una descripción detallada de lo que pasó aquella noche. De cómo corríais de un cadáver a otro, frenéticos, buscando en los cuerpos caídos señales de vida, de cómo os quemabais las manos al tratar de apagar el fuego de los sabios, mientras su piel se deformaba y sus ojos se derretían delante de vosotros...

Muchos de los cuerpos de los magos habían sido arrastrados casi un centenar de metros antes de morir. Un rastro de sangre quemada lo reflejaba.

Perdisteis el conocimiento esa noche, rodeados por el humo negro y el fuego, mientras unas figuras con armaduras de plata gritaban de júbilo detrás de las llamas.

Cuando os despertáis, toséis. Estáis tumbados en un carro de madera, os encontráis atontados, conmocionados y desorientados. Es de noche y parece que os halláis en mitad de un claro de un bosque de abetos.

Una figura encapuchada, con el rostro cubierto de sombras, está sentada a vuestro lado en el carro. Con una voz profunda os dice: "Debéis marcharos... debéis huir lejos. Pronto vendrán a por vosotros..."

Consulta el recuadro de posibles preguntas que pueden hacer los jugadores a Erus.

OPCIÓN B

Los personajes han conseguido escapar de Robleda. Siguiendo instrucciones de Garnel, el tesorero de la Orden, se encontraron con Erus y les ha ayudado a escapar de Robleda. Se dirigen hacia un lugar seguro fuera de la ciudad...

POSIBLES PREGUNTAS A ERUS

¿Quién eres?

"Soy yo, Erus", se echa la capucha atrás y veis a un humano gordo con melena gris peinada hacia atrás. Es el viejo erudito con el que hicisteis negocios hace unos días atrás.

¿Dónde estamos?

"En la Cima de los Abetos, a pocos kilómetros de Robleda. Os traje por un viejo camino que conozco hasta esta región salvaje de la zona colindante a Robleda. Es un lugar temporalmente seguro. Pero supongo que los jinetes templarios comenzarán a hacer una batida por las inmediaciones de la zona pronto."

¿Quién "vendrá a por nosotros"?

"Evidentemente, los templarios de Velex. Están batiendo los alrededores de Robleda por si hay algún miembro de la Orden del Libro vivo."

¿Qué ha pasado?

"Escuché gritos por las calles. Abrí el balcón de mi hacienda. Entones vi el fuego. Vi arder el enclave de la Orden y supuse lo que estaba pasando. Los templarios de Velex habían incitado al pueblo a que quemaran a cada uno de los miembros de la Orden. Acudí de inmediato. Traté de apagar las llamas pero un joven templario me dijo:

- Yo que usted no lo haría, señor. Tengo orden de acabar con la vida de todo aquel que intente ayudar a los magos. Señor, sé que es usted un buen hombre, pero no tendré alternativa si trata de apagar las llamas" - decía esto mientras me advertía con la punta de su espada y siendo sincero, le creí. Sus ojos lo reflejaban.

Traté de pasar inadvertido entre la multitud agitada. Os encontré por casualidad. Robé un carro y salí de la ciudad lo antes posible. Antes de marcharme intenté salvar algunos libros. No sabía a dónde ir. Al final mis pasos me han traído a este claro del bosque."

¿Podemos fiarnos de ti?

"Si quisiera ya estaríais muertos. Yo no soy el enemigo. Os ayudé a salir de allí."

¿Crees que alguien sabe que estamos aquí?

"Creo que nadie me ha seguido. Pero no lo sé con certeza. Debéis marcharos pronto."

¿Por qué los templarios de Velex nos han atacado?

"Evidentemente, los templarios no quieren que existáis."

¿Por qué nos has ayudado?

"Porque creo que es lo correcto y también porque creo que los templarios se equivocan. Y porque no podía permitir que esos salvajes quemaran los libros que tanto esfuerzo nos costó a la Orden y a mí conseguir. Ahora el negocio de los libros se ha acabado."

¿Alguien más ha sobrevivido?

"No lo sé. Es difícil saberlo. Pero creo que no. Sois los únicos supervivientes de este holocausto. Sois los últimos miembros de la Orden del Libro."

¿Qué podemos hacer ahora?

"No tengo ni idea. Supongo que empezar una nueva vida, aunque sé que esas heridas y quemaduras serán difíciles de olvidar y os acompañarán el resto de vuestras vidas.

Conozco un pequeño refugio en los pantanos. He escuchado a algunos mercaderes decir que se perdieron en el Gran Pantano y que encontraron una especie de monasterio de monjes-escribas que cumplían un voto de silencio. No creo que os hagan muchas preguntas, la verdad – se ríe – los templarios no se adentrarán tan lejos. Podéis coger el carro y llevároslo. Pero borrad vuestras huellas de vez en cuando, por si acaso. Quedaos allí un tiempo. El suficiente para que todo este revuelo se calme. Los monjes-escribas os darán cobijo y alimento."

Tirada de INT (sólo un AJ mago podría hacer esta tirada) – Si se tiene éxito el personaje sabrá que, efectivamente, existe un antiguo monasterio de monjes-escribas a los que la Orden, alguna vez, ha contratado para transcribir ciertos libros que estaban muy deteriorados.

¿Es posible contar/contactar contigo en el futuro?

"Si me ven con vosotros soy hombre muerto. Pero, sí, siempre que no pongáis mi vida en peligro, podéis contactar conmigo. He pensado en ello mientras viajaba hasta aquí. Creo que podemos utilizar este claro de la Cima de los Abetos para comunicarnos. Si queréis comunicaros conmigo dejad una nota debajo de una piedra entre las raíces de aquel enorme abeto milenario. Aquel que tiene el tronco que se asemeja a la cabeza de un ciervo bramando, ¿lo veis?

Me pasaré cada cierto tiempo y os responderé de la misma manera. Podría indicaros cómo está la situación en Robleda en cualquier momento. Y, ya puestos, podría ser vuestros ojos y oídos en Robleda, si queréis.

Pero tendrá un precio... je, je... ya me entendéis. ¡Pero ya hablaremos de negocios! ¡Ahora debéis marcharos lo ante posible!

¡Suerte!"

Cuando estés listo para continuar la aventura, lee:

Salís por fin de Robleda.

Habéis conseguido dejar atrás las murallas de la ciudad de Robleda y os dirigís hacia los campos, entrando en la oscuridad como un susurro en la hierba. Durante un rato seguís el sendero hacia el norte. Luego dobláis a la izquierda, adentrándoos sigilosamente de nuevo en los campos. El carro continúa su camino bordeando setos y malezas, mientras la noche os envuelve en sombras.

Momentos más tarde cruzáis el Arroyosauce, al este de Robleda, por un angosto puente de madera y cuerdas. A un kilómetro o dos más al norte queda el camino princi-

pal de la Mantícora, que suele ser un sitio transitado por caravanas de comercio procedentes de lejanos y exóticos reinos como Visirtán. Torciendo al sudeste, comenzáis a trepar por la ladera de una boscosa colina, al norte de Robleda. Desde esa altura podéis ver en el valle, las luces de la villa parpadeando entre el intenso fuego del enclave de la Orden. Aún se oye el murmullo de la multitud gritando. Una enorme columna de humo se eleva hasta el cielo encapotado de nubes negras.

Cuando la luz de la última granja se queda muy atrás y os asomáis entre los árboles, volvéis la mirada para cerrar los ojos y decir adiós a Robleda: un lugar que fue hasta hace poco vuestro hogar, un lugar en el que enseñasteis muchas cosas a las gentes de Robleda, un lugar que os ha respondido con odio y desprecio después de tantos años de servicio y dedicación. Ahora veis Robleda como un lugar que os ha causado mucho dolor, el mismo dolor que sentís por las quemaduras de vuestro cuerpo, un lugar que representa ahora una herida, un lugar donde tiene su sede vuestro enemigo, un lugar que deberá pagar por su atrevimiento y por sus acciones...

Después de cuatro horas de trayecto descansáis. La noche es húmeda, neblinosa y poco estrellada. Unas nubes de bruma ascienden por las faldas de la loma desde los arroyos y las praderas profundas. Unos abedules de follaje escaso, movidos por la brisa, se contornean agitadamente y son un contraste oscuro comparado con el cielo pálido.

Pronto retomáis la marcha y encontráis un camino muy angosto, que asciende y desciende y se pierde luego agrisándose en la oscuridad; es el camino a la Cima de los Abetos, una región salvaje de la zona colindante a Robleda. Las hojas secas susurran en la noche. Y en la cima misma de la loma se encuentra el sitio que buscáis. Un fuerte olor a resina invade este lugar.

Habéis llegado hasta la Cima de los Abetos. Erus para el carro y os dice: "Debéis marcharos...debéis huir lejos. Pronto vendrán a por vosotros..."

Durante el camino hasta la Cima de los Abetos, Erus contará lo siguiente:

"Escuché gritos por las calles. Salí al balcón de mi hacienda. Entones vi el fuego. Vi arder el enclave de la Orden y supuse lo que estaba pasando. Los templarios de Velex habían incitado al pueblo a que quemaran a cada uno de los miembros de la Orden. Acudí de inmediato.

Traté de apagar las llamas, pero un joven templario me dijo: "Yo que usted no lo haría, señor. Tengo orden de acabar con la vida de todo aquel que intente ayudar a los magos. Señor, sé que es usted un buen hombre, pero no tendré alternativa si trata de apagar las llamas" – decía esto mientras me advertía con la punta de su espada – Sinceramente, le creí. Sus ojos lo reflejaban.

Traté de pasar inadvertido entre la multitud agitada. Fue cuando os encontré por casualidad."

Consulta el recuadro de Posibles preguntas que pueden hacer los jugadores a Erus.

CAPÍTULO 3:

El Gran Pantano

Esta es la segunda parte de la aventura, donde los personajes han logrado escapar de la ciudad de Robleda. En esta parte los AJs tratan de buscar un refugio del azote de los templarios de Velex y, siguiendo las indicaciones de Erus, tratan de adentrarse en la zona del Gran Pantano.

A continuación se presenta una serie de información, que, como Narrador, creemos que te será útil para cuando tus aventureros se introduzcan en esta zona salvaje. Recuerda que eres libre de diseñar tus propios encuentros, y te animamos a que lo hagas para hacer más tuya esta aventura.

La zona cenagosa al norte de Robleda recibe el nombre de Gran Pantano. Entre el abigarrado mangle pantanoso se levantan las Quebradas de la Ciénaga, donde en tiempos remotos se alzaban almenaras de frontera hoy abandonadas. Al norte del pantano, en sus profundidades más inaccesibles y salvajes, crece la Selva Negra, una densa jungla infestada de vida y hogar de belicosas tribus de hombres lagarto y enormes saurios, tan grandes como dragones, que guardan ruinas de civilizaciones milenarias.

Encuentros Hostiles

Cuando los personajes atraviesen el Gran Pantano, realiza una tiradas de encuentro aleatorio. Cada hora de viaje existe la probabilidad de un 10% de tener un encuentro hostil en El Gran Pantano.

Si se produce un encuentro hostil tira 1d8 para determinar la naturaleza del encuentro y, a continuación, lanza el dado indicado para determinar el número de monstruos.

Podras encontrar las estadísticas de todos los monstruos al final del libro en el apéndice "Estadísticas de ANJs".

Resultado (1d8)	*Monstruo*	*Cantidad*
1 -3	Estirges	1d6
4 - 5	Bersérkers del Gran Pantano	1d4 + 1
6	Víbora con orificios	1d3
7	Hombres-lagarto	1d2
8	Templarios	1d2 + 1

Estirges

Son criaturas similares a murciélagos que se alimentan de la sangre de otros seres vivos. Se reúnen en grandes enjambres, aguardando en el interior de oscuras cuevas y pasadizos, a la espera de poder atravesar con sus afilados picos la carne de sus víctimas y extraerlas la sangre. La picadura de una estirge causa 1d4 puntos de daño e indica que se ha adherido a su víctima. Durante los sucesivos asaltos, la estirge seguirá causando 1d4 puntos de daño hasta que su víctima consiga liberarse o termine por morir desangrada. Si está en vuelo, gana un bonificador +2 en su primer ataque por la rapidez de sus movimientos.

Estirge

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1
Movimiento: 3 metros
En vuelo: 18 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 1d4
Salvación: G1
Moral: 9
Valor del tesoro: 250 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 13

Berserkers del Gran Pantano

Son varias las tribus de bárbaros berserker que viven en el Gran Pantano. Los más frecuentes son la Tribu de las Sierpes Rojas, pues, según dicen los rumores, los bárbaros adoran a enormes sierpes de tamaño descomunal de color carmesí que viven ocultas en las profundidades de los pantanos. Los berserker se pintan las pieles y rostros con tatuajes tribales y rojizos en honor al color de las sierpes y a la sangre de sus enemigos caídos en combate. Su furia adormecida despierta cuando entran en combate, en una especie de salvaje explosión que convierte al berserker en una bestia incontrolada capaz de atacar a todo cuanto le rodea, incluso a sus propios camaradas. Una vez que comienza la batalla son capaces de pelear hasta la muerte y nada, sino su propia destrucción, puede detenerles. Cuando se enfrentan con humanos, o criaturas de tipo humanoide, reciben un +2 extra al daño.

Berserker del Gran Pantano

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1 + 1
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Causado por arma
Salvación: G3
Moral: 12
Tipo de tesoro: 100 mo (150 mo)
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 19

Estirge

Víbora con Orificios

El nombre de esta serpiente viene dado por dos pequeños orificios que presenta en la cabeza y que actúan como sensores del calor a una distancia de 30 metros. Debido a la combinación de estos sensores y de su infravisión, es muy difícil pelear contra esta víbora, pues siempre ganará la iniciativa, sin necesidad de tirar los dados. Una víctima de la mordedura de la víbora con orificios deberá superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d10 asaltos.

Víbora con orificios

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1d4 + veneno
Salvación: G1
Moral: 7
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Hombres-lagarto

Los hombres lagarto son una especie de reptiles de aspecto humanoide que forman primitivas tribus en pantanos y marjales. Existe un 25% de que los hombres lagarto del encuentro aleatorio sean de la Tribu de la Serpiente (ver "El Monasterio Olvidado" más adelante). Se alimentan de la fauna local, aunque sienten especial predilección por la carne humana.

Suelen tender sus emboscadas amparados por las aguas de los pantanos, donde se mueven con especial desenvoltura.

Son buenos tiradores de lanzas y construyen toscos garrotes con los que abatir a sus víctimas merced a su poderosa fuerza física.

Ganan un bonificador +1 al daño cuando pelean con armas contundentes.

Templarios

Una patrulla de templarios está rastreando la zona en busca de supervivientes de la quema. Tienen órdenes estrictas de atrapar, si es posible con vida, a todos los miembros de la Orden para luego llevarlos de vuelta a las hogueras de Robleda. Existe un 20% de probabilidad de que esta patrulla haya visto la cara de algún PJ y lo reconozca como un miembro de la Orden. En caso contrario, si los templarios no reconocen a los PJs, les harán un interrogatorio exigiendo que expliquen por qué están en los pantanos, dónde viven, y hacia dónde se dirigen. En este encuentro serán más valiosas las artimañas basadas en mentiras y en el engaño que la espada. Aunque tal vez los PJs prefieran enfrentarse a ellos y vengar la muerte de tantos compañeros perdidos (eso les inclinará aún más hacia el lado caótico del alineamiento).

La patrulla no se adentrará más allá de un par de kilómetros dentro del Gran Pantano. Saben que es un lugar peligroso y no quieren arriesgar sus vidas.

Sucesos Encuentros

Como Narrador, es interesante que crees tus propios encuentros en el pantano. Los personajes tendrán que atravesarlo para llegar al monasterio. La aventura no tiene una normativa estricta sobre cómo y cuándo tienen que producirse los siguientes sucesos-encuentros. Siéntete libre de introducirlos cuando sea el momento adecuado. Aquí tienes algunas ideas:

- **Cueva donde habita algún monstruo**

Los personajes, cuando van a montar su campamento nocturno, descubren que es la madriguera de un enorme monstruo salvaje que habita con su cría. Puedes utilizar cualquier monstruo del bestiario del libro básico. La cría no se defenderá, es demasiado pequeña todavía y, Obviamente, el monstruo no perseguirá a los invasores de su nido si estos se retiran, por no abandonar a su cría y dejarla desprotegida.

- **Extrañas luces en los pantanos**

Por la noche surgen apariciones de extrañas luces que inquietan a los personajes. Puedes enfocarlo como si fueran inofensivos fuegos fatuos, producto de las emanaciones gaseosas del propio pantano o, como opción alternativa, lo puedes presentar como una comitiva de espectros que

vagan por el pantano en el lugar en el que antaño se produjo una gran batalla.

- **Arenas movedizas**

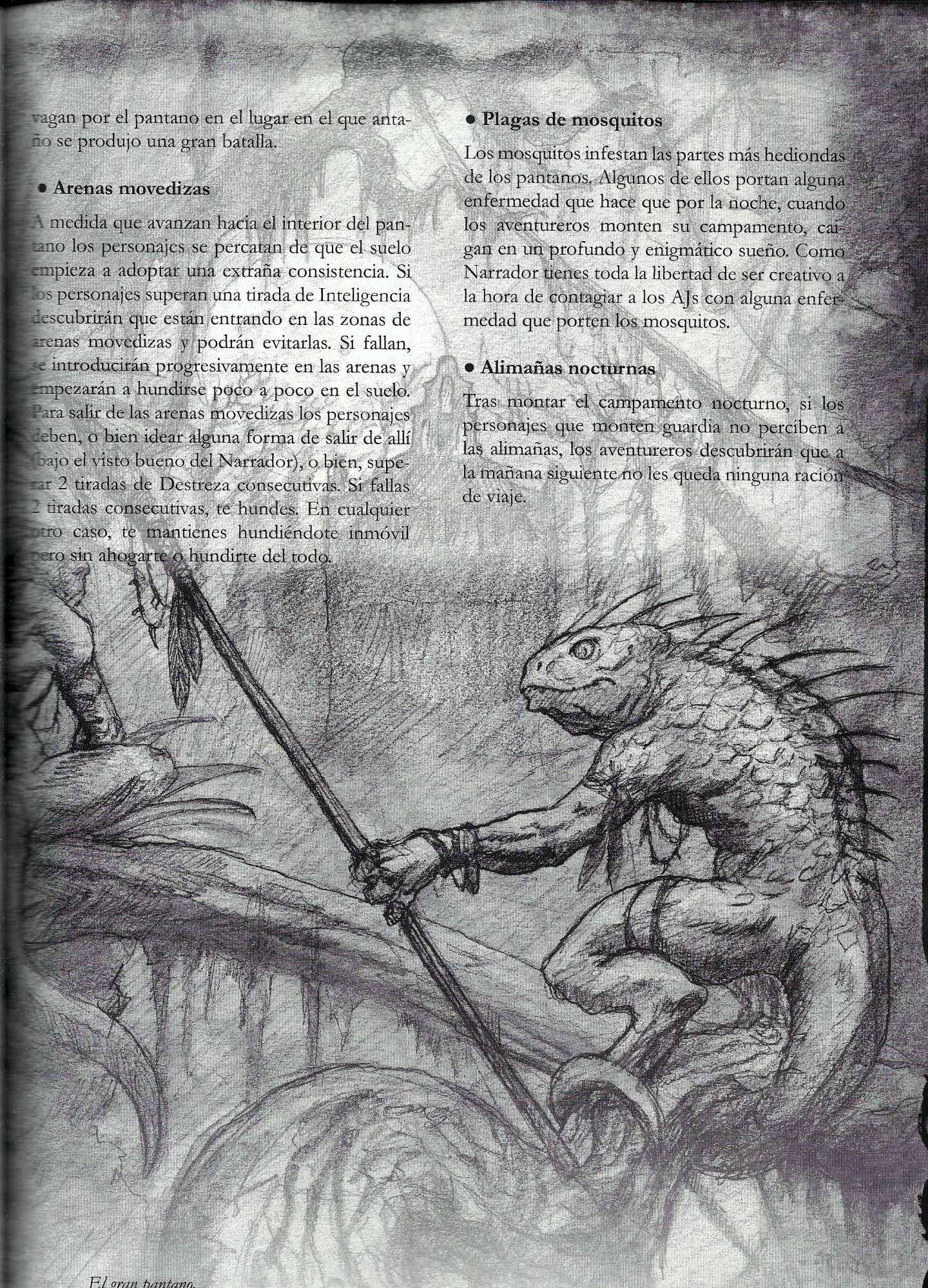
A medida que avanzan hacia el interior del pantano los personajes se percatan de que el suelo empieza a adoptar una extraña consistencia. Si los personajes superan una tirada de Inteligencia descubrirán que están entrando en las zonas de arenas movedizas y podrán evitarlas. Si fallan, se introducirán progresivamente en las arenas y empezarán a hundirse poco a poco en el suelo. Para salir de las arenas movedizas los personajes deben, o bien idear alguna forma de salir de allí (bajo el visto bueno del Narrador), o bien, superar 2 tiradas de Destreza consecutivas. Si fallas 2 tiradas consecutivas, te hundes. En cualquier otro caso, te mantienes hundiéndote inmóvil pero sin ahogarte o hundirte del todo.

- **Plagas de mosquitos**

Los mosquitos infestan las partes más hediondas de los pantanos. Algunos de ellos portan alguna enfermedad que hace que por la noche, cuando los aventureros monten su campamento, caigan en un profundo y enigmático sueño. Como Narrador tienes toda la libertad de ser creativo a la hora de contagiar a los AJs con alguna enfermedad que porten los mosquitos.

- **Alimañas nocturnas**

Tras montar el campamento nocturno, si los personajes que monten guardia no perciben a las alimañas, los aventureros descubrirán que a la mañana siguiente no les queda ninguna ración de viaje.



El gran pantano, plagado de peligrosos rincones

EL MONASTERIO DEL PANTANO

El monasterio del que hablaba Erus se sitúa en el linde sur del Gran Pantano. Hace unos meses el monasterio era el hogar de los monjes-escribas, pero ahora ha sido ocupado por los hombres-lagarto que reclaman esta tierra como suya. Entraron furtivamente en el monasterio y los monjes-escribas fueron asediados, masacrados y devorados. Ninguno sobrevivió.

Hoy día, la Tribu de la Serpiente se ha instalado en el monasterio medio derruido por el ataque. Una matriarca chamán conocida como Ja-zark lidera la tribu. Los hombres-lagarto han tomado la primera y segunda planta del edificio, pero no han querido adentrarse en las catacumbas porque "algo" acecha allí abajo. Varios hombres lagarto han muerto intentando acceder a las profundidades de las catacumbas.

Nueva Misión

Los personajes se extrañarán al ver que hay hombres lagarto en vez de monjes-escribas en el monasterio. Como Narrador, trata de crear un paralelismo entre los hombres lagarto y los templarios, entre la Orden y los monjes-escribas. Hazles ver que seguramente estos salvajes de piel de escamas habrán destrozado miles de libros que, durante muchos, muchos años, los monjes-escribas han estado transcribiendo; ¡justo lo que hicieron los templarios de con los libros de la Orden!

De nuevo, el destino, o los dioses, les han puesto en la misma situación. Pero esta vez pueden actuar vengándose y aniquilando a todos estos salvajes que no respetan uno de los bienes más preciados para los miembros de la Orden: los libros. Recuerda a tus jugadores que están representando a personajes malignos, que han sufrido y que sólo ven como salida a toda su ira la ven-

El monasterio olvidado es ahora un cubil de los hombres lagarto

ganza. Aclárales que ellos, evidentemente, en la vida real no son así, pero que esta aventura les brinda la posibilidad de interpretar un personaje que ha elegido ir por el lado tenebroso y prefiere la venganza antes que el diálogo. Incítales a que exploren el monasterio en busca de libros que puedan haberse salvado a la incursión de los hombres-lagarto.

Es interesante que los PJs se queden en estas ruinas, las conquisten y se instalen en ellas. Recuérdales que, durante algunas semanas, seguramente los templarios estarán rastreando las zonas colindantes a Robleda buscando miembros de la Orden del Libro para llevarlos a la hoguera. En la biblioteca descubrirán muchos libros que les ayudarán a diseñar un futuro plan para vengarse de los templarios y de los habitantes de Robleda.

Actividad de los hombres-lagarto

Dependiendo del momento del día, los hombres-lagarto se encontrarán realizando fundamentalmente tres actividades que detallamos en las tres condiciones que vienen a continuación. Evidentemente no todos los días son iguales, pero de manera genérica estas condiciones resumen el día a día de la Tribu de la Serpiente.

Utiliza el apartado "Sucesos con los hombres lagarto" para personalizar a tu gusto aún más tu campaña.

• Por la mañana [Condición 1]

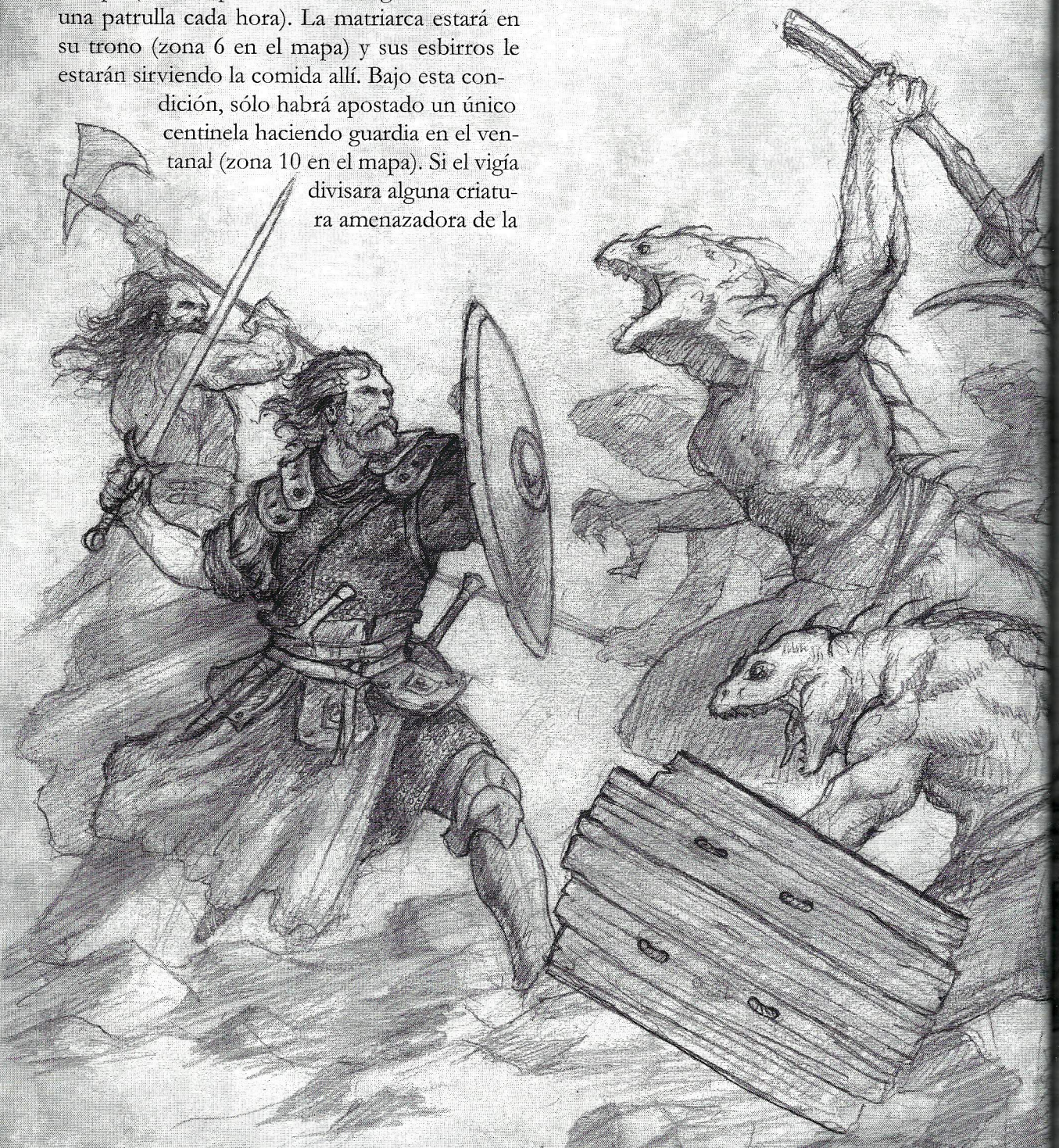
La gran mayoría se encuentra recolectando comida en los alrededores del monasterio. Por lo tanto habrá patrullas circundando la zona, a no más allá de 5 kilómetros de distancia. Bajo esta condición, la matriarca normalmente se encontrará en su trono resguardada por su séquito personal y por su macho campeón de la tribu. Otros hombres-lagarto se encontrarán montando guardia en el monasterio. Habrá apostados dos centinelas: uno, en la entrada (zona 4 en el mapa) y otro en el ventanal (zona 10 en el mapa). Si algún vigía divisara alguna criatura amenazadora de la selva (incluido los PJs) u otra tribu de hombres-lagarto, automáticamente darían la señal de alarma golpeando una enorme campana situada en la zona 10 del mapa. En este caso la tribu entera pasará a "Condición de alarma".

• Por la tarde [Condición 2]

La gran mayoría de los hombres-lagarto se encontrarán en el porche (zona 4 del mapa), devorando alguna presa o alimento que hayan traído por la mañana. Unos pocos estarán vigilando las zonas de alrededor del monasterio. Estarán divididos formando patrullas en un perímetro de 3 kilómetros. Por lo tanto, habrá algunas patrullas de hombres-lagarto que salgan del monasterio y otras que regresen cada cierto tiempo (20% de posibilidad de llegada/salida de una patrulla cada hora). La matriarca estará en su trono (zona 6 en el mapa) y sus esbirros le estarán sirviendo la comida allí. Bajo esta condición, sólo habrá apostado un único centinela haciendo guardia en el ventanal (zona 10 en el mapa). Si el vigía divisara alguna criatura amenazadora de la selva (incluido los AJs) u otra tribu de hombres-lagarto, automáticamente darían la señal de alarma golpeando una enorme campana situada en la zona 10 del mapa. En este caso la tribu entera pasará a "Condición de alarma".

• Por la noche [Condición 3]

En esta condición, la mayoría de los hombres-lagarto estarán durmiendo dentro del monasterio. La matriarca duerme en su trono resguar-



dada por su séquito personal y por su macho campeón de la tribu. Habrá apostados cuatro centinelas haciendo guardia: dos, en la entrada (zona 4 en el mapa) y otros dos en el ventanal (zona 10 en el mapa). Si alguno de los vigías divisara alguna criatura amenazadora de la selva (incluido los AJs) u otra tribu de hombres-lagarto, automáticamente darían la señal de alarma golpeando una enorme campana situada en la zona 10 del mapa. En este caso la tribu entera pasará a "Condición de alarma".

Enemigos a la vista [Condición de alarma]

Bajo esta condición, todos los hombres-lagarto empuñarán sus armas y se dirigirán a sus puestos. Los hombres-lagarto cerrarán la puerta principal de la zona 4 y establecerán una primera línea defensiva tras la puerta (zona 5 del mapa). Elevado tras los arcos de la zona 6 del mapa se colocará otro grupo de hombres-lagarto, apostados con sus lanzas como segunda línea defensiva. El campeón de la tribu estará próximo a la matriarca Ja-zark. Por último, habrá un tercer grupo de hombres-lagarto apostado en la otra entrada posible: el ventanal (zona 10 del mapa). Este último grupo tirará piedras, tablones y barriles a todo aquel que ose trepar por la pared del monasterio hasta la segunda planta.

Como Narrador deberás elegir el número de hombres-lagarto que hay en ese momento en el monasterio del pantano.

Señales sonoras de la campana

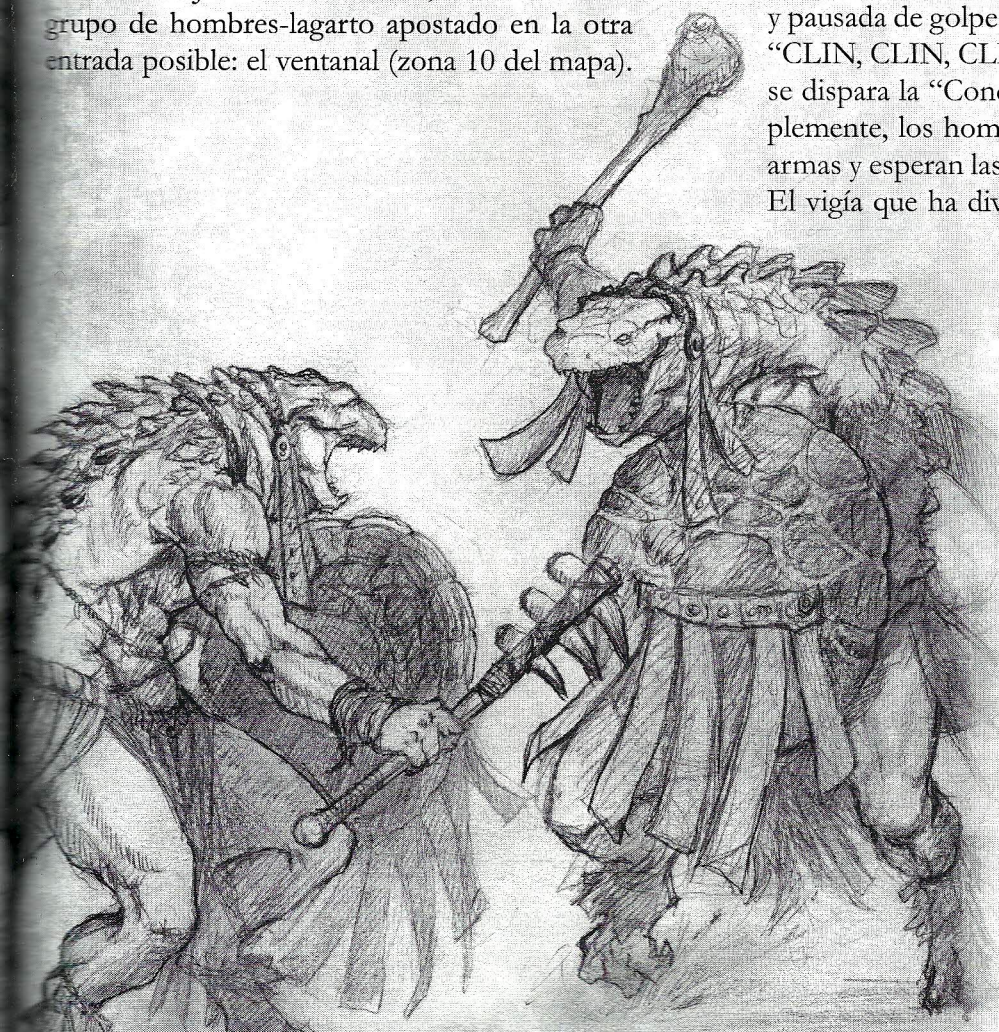
Los vigías distinguen dos tipos de señales sonoras ante el avistamiento de criaturas.

- **Amenaza real**

Establecida por el vigía bajo una secuencia rápida y sonora de golpes de campana al ritmo de "Clin-CLÍN, Clin-CLÍN, Clin-CLÍN"... Automáticamente dispara la "Condición de Alarma". Un ejemplo típico de esta condición es cuando un vigía divisa algún depredador de la selva acercándose al monasterio.

- **Posible amenaza**

Establecida por el vigía bajo una secuencia lenta y pausada de golpes de campana al ritmo de "CLIN, CLIN, CLIN...". Bajo esta señal no se dispara la "Condición de Alarma". Simplemente, los hombres-lagarto agarran sus armas y esperan las órdenes de la matriarca. El vigía que ha divisado la posible amenaza corre al trono de la matriarca y ella evalúa la situación. Un ejemplo habitual de esta condición es cuando un vigía divisa a un grupo de hombres-lagarto de otra tribu cuando vienen a pagar sus tributos.



Los hombres lagarto se enfrentan por el derecho de aparearse con su matriarca

SUCESOS CON LOS HOMBRES LAGARTO

Suceso 1: Tributos

Los hombres lagarto de la Tribu de la Serpiente, desde que se instalaron en el monasterio, han estado exigiendo un tributo al resto de pequeñas comunidades de hombres-lagarto que pueblan el sur del Gran Pantano. Estas comunidades son escasas tan al sur y están formadas por hombres-lagarto de menor tamaño y de escamas rojizas que la Tribu de la Serpiente.

En un momento cualquiera, una de estas pequeñas comunidades de hombres-lagarto de escamas rojizas vendrán a ofrecer sus tributos a la matriarca Ja-zark, la líder de la Tribu de la Serpiente. Se dirigirán hasta la sala del trono (sala 6) para poner sobre los pies de Ja-zark joyas, estatuillas de arte y monedas de oro, plata y bronce.

Suceso 2: Arenas de lucha

Cada cierto ciclo lunar, la Tribu de la Serpiente lleva a cabo un ritual de apareamiento. Varios machos de la tribu pelean entre sí para poseer a la matriarca y generar así nuevos descendientes. El ritual de lucha se lleva a cabo en una arena, rodeada por todos los miembros de la tribu.

Es un ritual sangriento, donde algunas veces muere más de un miembro de la tribu, pero siempre se ve este hecho como un beneficio para la especie, porque sólo el más fuerte de los hombres lagarto generará nuevos descendientes más capacitados.

Tributo a la Tribu de la Serpiente

La extracción del veneno

El redoble lejano de un tambor os hace dar un respingo y os agudiza vuestros sentidos hacia unas ruinas que emergen de los hediondos pantanos. Permanecéis inmóviles entre los arbustos intentando localizar el lugar del cual proviene el sonido. En la espesura del pantano no se oye el menor ruido.

Sobre vosotros, las ramas entrelazadas de la vegetación acuática y los mangles, arbustos de unos 15 metros o más de altura, forman una densa bóveda por encima. Sobre esa bóveda se asoman, como fantasmas, las ramas de los árboles.

Las estrellas titilan en el cielo rozando las copas de los mangles

Suceso 3: Venenos de la reina

La matriarca es más pequeña que los machos de la tribu, pero en su piel verdosa oscura tiene unas glándulas que segregan una pequeña cantidad de veneno negruzco. Cada año, la matriarca escoge e instruye a un miembro de la tribu para que extraiga con sumo cuidado el veneno de sus glándulas y poder así impregnar después las armas de los grandes campeones de la tribu con el veneno letal.

La matriarca necesita tener su piel sumergida en las aguas para abrir bien sus poros y poder extraer con mayor facilidad el veneno. Este proceso se lleva a cabo como un ritual que suele producirse en las noches de luna llena.

Suceso 4: Realizando un ritual

Este suceso siempre tendrá lugar por la noche, nunca se producirá durante el día. La mayoría de los hombres-lagarto estarán llevando a cabo un ritual sagrado en la zona 3 del mapa. Pero habrá apostados un mínimo de centinelas haciendo guardia en el monasterio: uno, en la entrada (zona 4 en el mapa) y otro en el ventanal (zona 10 en el mapa).

VENENO DE LA REINA

Para poder elaborar todo un vial de veneno de la reina es necesario realizar un ritual con sumo cuidado. Un vial sólo tiene capacidad para aplicarse sobre una única arma o a cincuenta proyectiles.

Veneno

Si a un aventurero le es inoculado veneno de la matriarca, deberá superar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá 1d4 puntos de daño + 1d4 daño cada minuto mientras el veneno se mantenga fluyendo en su sangre. El efecto dura hasta la propia muerte de la víctima o hasta que pueda ser sanada por medio de la magia con varios conjuros capaces de frenar los dañinos efectos de la sustancia tóxica. Con el hechizo "Curar Heridas Leves" la potencia del veneno se verá reducida considerablemente, hasta el punto de que sólo genera 1d4 puntos de daño cada día hasta que se le aplique el hechizo "Neutralizar Veneno", que lo eliminaría por completo del cuerpo del AJ.

Antídoto

La matriarca siempre lleva consigo un vial de aspecto verdoso que sólo ella sabe elaborar y que utiliza alguna que otra vez como antídoto a su letal veneno.

y una enorme luna llena tiñe de tonos plateados el Gran Pantano. La noche es oscura como el manto de un brujo.

El eco del tambor sigue resonando en la noche como una siniestra amenaza. Este sonido lúgubre y aterrador sólo puede provenir del tambor de guerra de los hombres-lagarto. Son esas criaturas salvajes reptilianas que cazan en la espesura del territorio donde viven: el Gran Pantano.

Por fin localizáis el sonido. Proviene de un pequeño montículo que se eleva por encima del terreno selvático unos 5 metros. Una serie de columnas de 3 metros de altura, cubiertas de enredaderas, forman un círculo en lo alto del montículo. Los hombres-lagarto celebran algún tipo de ceremonia o ritual en la oscuridad de la noche. Es probable que haya centinelas vigilando en la oscuridad. Según dicen, los centinelas suelen permanecer inmóviles, escondidos en la penumbra, y sólo cuando sus víctimas están a su alcance, surgen de las sombras con la potencia y velocidad de una serpiente para asestar un golpe mortal.

El resplandor resulta ser una hoguera ante la cual danzan unas figuras como si fueran verdes demonios bailando ante los fuegos del infierno. Observáis con detenimiento lo que ocurre. Son varios hombres-lagarto, con sus rostros pintados y sus cuerpos cubiertos con huesos de animales. Se encuentran de espaldas a vosotros formando un gran semicírculo en torno a la hoguera.

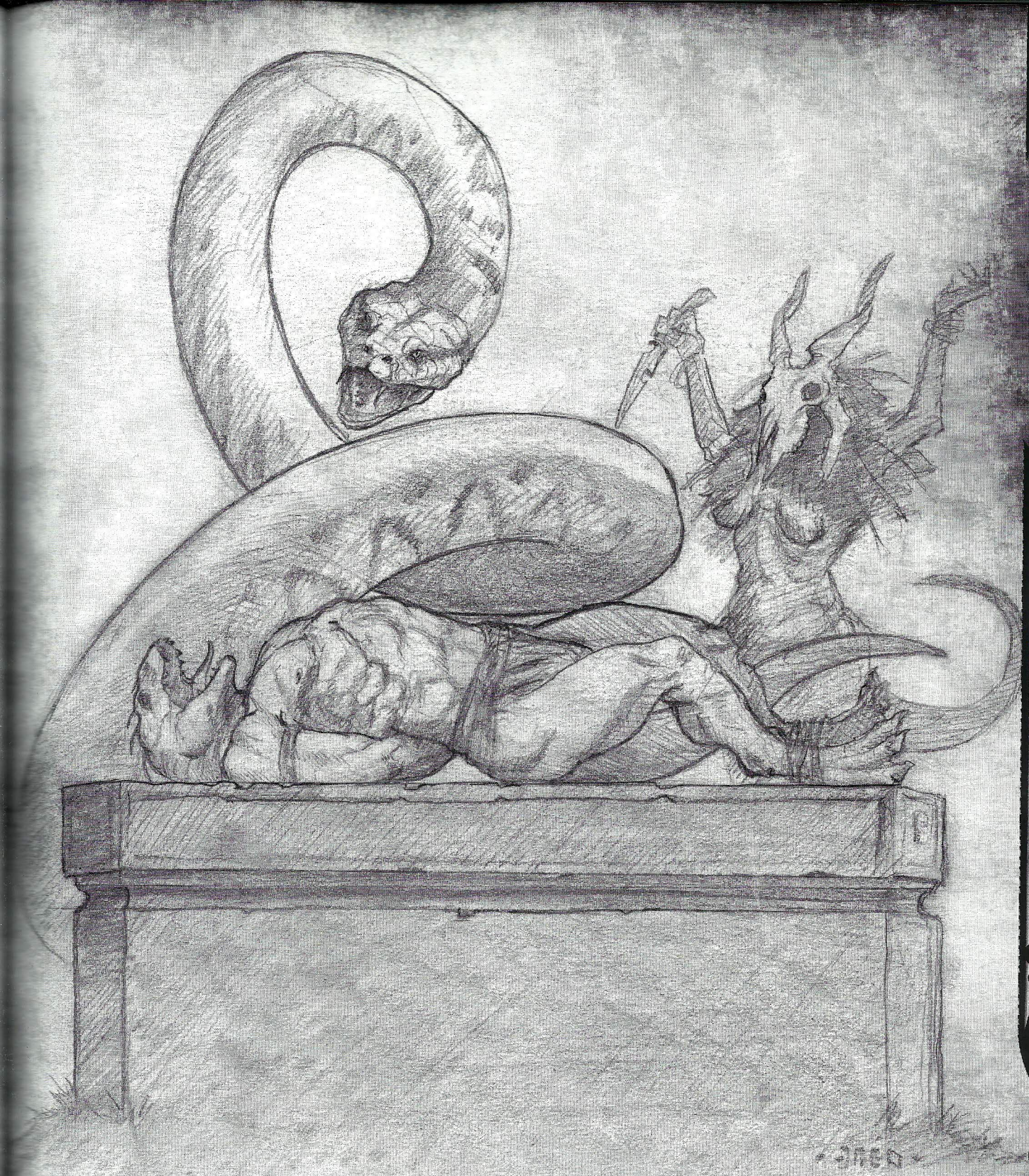
En el centro del montículo hay construido un tosco altar formado con piedras negras apiladas. Una mujer-lagarto chamán, ataviada con pieles de distintas serpientes, baila entre el fuego y el altar. Sus movimientos son grotescos, lo que hace que las pieles que le cubren su escamoso cuerpo se agiten. Su rostro está oculto tras una máscara demoníaca de color verde como las aguas pútridas del pantano.

En el centro del semicírculo hay un enorme hombre-lagarto macho, vestido como un guerrero, que sostiene entre sus rodillas un gigantesco tambor. Cada vez que lo golpea con el puño produce un sonido apagado parecido al del trueno en una tormenta lejana. Dos hombres-lagarto más conducen a otro hombre-lagarto despojado de sus armas hacia la hoguera. Está desnudo y cubierto de manchas de sangre. Los guardianes lo colocan con los pies y las manos atados sobre el altar. Sus músculos se tensan con la intención de liberarse de sus ataduras, pero sin conseguirlo. La matriarca chamán reinicia su danza, pero esta vez en torno al altar. El fornido guerrero del tambor comienza a golpear frenéticamente el timbal. Parece como si la matriarca hubiera sido poseída por un demonio, pues se quita la máscara y os dais cuenta que sus ojos se tornan de repente blancos, a la vez que murmura un sonido repetitivo y gutural.

De inmediato, desde una de las ramas de la selva, se descuelga una enorme serpiente, de unas proporciones que jamás habíais visto. El fuego se refleja en sus escamas mientras se acerca lentamente hacia el altar. Veis cómo repta entre los pies de los hombres-lagarto sin que éstos se sobresalten. La cabeza del enorme reptil se asoma por encima del altar y clava su mirada en su víctima atada. La serpiente imita perfectamente los movimientos contorsionados que realiza la mujer chamán, como si de una sola criatura se tratara. En ese momento la matriarca emite un aullido desgarrador y el enorme reptil se alza aún más para abalanzarse con sus afilados colmillos sobre el pecho del hombre-lagarto, el cual comienza a convulsionarse retorciéndose de dolor. La reina chamán lanza algo al fuego y una nube de humo verdoso se eleva hacia la luna formando espirales. La silueta de la serpiente comienza a abandonar el lugar y, cuando el humo poco a poco se va, sólo queda el cuerpo inerte de la víctima, y el aullido salvaje del resto de los hombres lagarto rasga el silencio de la noche.

Prueba de Saber: (sólo un PJ mago podría hacer esta tirada) – Si se tiene éxito en una tirada de INT, el personaje sabrá que a través de esta magia negra ancestral el chamán ha transferido el alma del hombre-lagarto al espíritu de la serpiente, otorgándole así mayor inteligencia y astucia. Además, según su cultura, es un honor para un hombre-lagarto formar parte ahora del espíritu de la serpiente.

Prueba de Saber: (sólo un PJ explorador podría hacer esta tirada) – Si se tiene éxito en una tirada de INT, el personaje sabrá que la serpiente en cuestión es conocida como una "Pitón de las Rocas" y conocerá su ficha estadística como monstruo.



Hombres-lagarto

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro.

Pitón de las Rocas

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro.

LOCALIZACIONES DEL MAPA

0. Alrededores

El pantano está sumido en la oscuridad, a pesar de que el sol del atardecer deja una franja de color naranja con tintes amarillentos en el horizonte. A medida que se desvanece la luz, comienzan a aparecer las primeras estrellas en el firmamento. El pantano está en silencio y sólo es alterado por el chirriar de los insectos nocturnos.

Una especie de monasterio semiderruido surge de las hediondas aguas del pantano, cubierto de vegetación espesa.

1. La Arcada

Un pasillo de columnas, la gran mayoría rotas, forman una arcada a lo largo del empedrado camino. Tienen 3 metros de altura y, seguramente tiempo atrás todo el camino estaría cubierto de arcos. Hoy día sólo unos pocos de ellos se mantienen intactos. Las enredaderas los cubren parcialmente.

2. El Camino

La vegetación ha estado luchando durante siglos contra el antiguo empedrado de este camino. Las losas de piedra están resquebrajadas y desniveladas, y por ellas asoma la hierba, unas malezas y algunos pequeños arbustos. Más allá se divisan unas ruinas de lo que parece ser un monasterio.

Prueba de Buscar: (cualquiera puede hacer esta tirada) – Si se tiene éxito en una tirada de INT, se descubrirán indicios de huellas a lo largo de este camino. Van y vienen del monasterio.

Prueba de Saber: (sólo un PJ explorador o mago podría hacer esta tirada) – una tirada de INT con éxito revelará que las huellas pertenecen a unas criaturas conocidas como "hombres-lagarto".

3. El Montículo

Un pequeño montículo se eleva por encima del terreno selvático unos 5 metros. Una serie de columnas de 3 metros de altura, cubiertas de enredaderas, forman un círculo en lo alto del montículo.

Prueba de Saber: (sólo un PJ mago podría hacer esta tirada) – tener éxito en una tirada de INT revelará que este lugar es un lugar donde los monjes-escribas meditaban en silencio caminando en círculo.

Aquí es donde los hombres-lagarto llevan a cabo sus rituales nocturnos. Rara vez suelen realizar un ritual por el día.

Si los personajes se acercan al altar, lee en voz alta:

En el centro del montículo hay un tosco altar formado con piedras negras apiladas. Hay restos de sangre esparcido sobre el altar.

4. Entrada

Este elevado pórtico de 30 metros de ancho está cubierto de azulejos de piedras marrones. La gran mayoría de los azulejos están resquebrajados por la vegetación, y hay una enorme fogata en el centro. Una puerta cerrada de piedra gris da acceso al interior del monasterio.

Percepción

Una tirada de SAB con éxito revelará que la fogata está alimentada fundamentalmente por libros, no por leña. Los hombres-lagarto alimentan el fuego con los libros de la biblioteca de la parte superior del monasterio.

Puerta

A menos que el monasterio se encuentre en la situación de "Condición de Alarma", la puerta estará siempre abierta y la llave la tendrá el hombre-lagarto que hace guardia en la zona 4 del mapa. La reina tiene otra copia.

Hombres-lagarto

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro.

Aquí suele haber un vigía apostado divisando el pantano (ver el apartado de Actividad de los Hombres-Lagarto). Si el vigía apostado divisara en algún momento alguna criatura amenazadora de la selva (incluido los AJs) o otra tribu de hombres-lagarto, automáticamente gritaría y correría por el exterior del monasterio para aler-

La sala del trono

tar al vigía de la campana de la zona 10 del mapa.

5. Recibidor

Esta habitación rectangular tiene una arcada pequeña por encima del muro este. Unas escaleras de piedra azulada acceden a la parte oriental superior del edificio, el la cual se eleva un metro y medio con respecto al suelo. Esparcidos caóticamente por el suelo hay varios camastros hechos con pieles de animales, pellejos de agua y algunos barriles.

En la pared norte hay una puerta con una enorme "X" pintada con restos de sangre. La puerta cerrada, hecha de granito gris, tiene una inscripción tallada tosca y rudimentariamente en la parte superior del marco. La inscripción no está escrita en lengua común.

Esta es la sala donde duermen habitualmente los hombres-lagarto. Aquí guardan sus pertenencias, sus armas y sus objetos de valor personales.

La puerta de la pared norte conduce hasta las criptas del monasterio bajo tierra. Está cerrada con llave (Ja-zark, la líder de la Tribu de la Serpiente, tiene la llave).

6. Sala del trono

Lee en voz alta:

Esta sala está elevada un metro y medio con respecto al suelo de la entrada. El suelo es de mármol gris y tiene restos de quemaduras y barriles rotos esparcidos por doquier. Hay algunos camastros más aquí arriba, y unas cortinas, rotas y quemadas de color bermellón, cuelgan del techo. Antes las estanterías estaban colocadas sobre la pared, ahora yacen volcadas por todos lados. En la pared este hay unas escaleras de piedra blanca que acceden a la parte superior del edificio.

En la zona norte hay una pared semiderruida que separa esta sala con otra nueva, formando una especie de rincón semicircular cubierto con una enorme alfombra de piel de serpiente y un trono al final. El trono, con forma de serpiente, está flanqueado por dos ventanas y está hecho de roca negra y lisa, rústicamente tallada sobre una especie de tarima de 30 centímetros de altura. Nuevas cortinas rotas y resquebrajadas de color bermellón cuelgan del techo.

Ja-zark

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro. Ja-zark, la líder de la Tribu de la Serpiente, gobierna y dicta desde su trono todo lo que hay que hacer durante el día, la tarde y la noche. Ella establece quién irá a cazar y a recolectar frutos de los pantanos, quien irá a patrullar la zona, quién irá a asaltar caravanas humanas que pasan por los límites de lo que ellos consideran su territorio, etc. Siempre hay al menos dos hombres-lagartos guerreros que protegen y custodian a la matriarca.

Tesoro

Tras el trono se encuentran enormes cofres repletos de monedas de oro y plata y algunas joyas que la reina Ja-zark ha ido exigiendo a otras tribus de hombres-lagarto que viven por la zona sur del Gran Pantano. Cada uno de los cofres está cerrado con llave y sólo la reina posee las llaves de cada cofre. El tesoro consta de: 5 ónices (100 mo cada uno), 2 jades (200 mo cada una), 2 jaspes (50 mo cada uno), 300 monedas de oro y 2000 monedas de plata.

7. El pasillo de las Estatuas

Dos filas de estatuas flanquean a cada lado este alargado y oscuro pasillo. El suelo está enmoquetado y lleno de extrañas manchas negruzcas. El fondo del pasillo está lleno de telarañas y al final del mismo hay un marco de una puerta, pero sin puerta alguna. En la pared norte hay una enorme puerta de doble hoja con una inscripción en su marco: "Biblioteca".

En las paredes del pasillo hay cuadros de retratos de numerosos monjes-escribas. Todos llevan túnicas y las expresiones de sus caras son similares: serios, reservados, solemnes y reflexivos.

Prueba de Saber: (sólo un PJ explorador o mago podría hacer esta tirada) – tener éxito en una tirada de INT revelará que las extrañas manchas negruzcas son el veneno perteneciente a un tipo de araña gigante conocida como "Viuda negra".

8. La Antigua Biblioteca

Una enorme sala se abre ante vosotros. El elevado techo se pierde entre las espesas sombras cubiertas de telarañas. La habitación está llena de humo y apesta; no sólo por el polvo del lugar, sino por el olor a carne humana muerta calcinada.

La sala está dividida por una barroca arcada en su mitad. Una parte de la sala es una especie de salón frente a una enorme chimenea de piedra situada en la pared este. Está llena de tablas, mesas y sillas rotas. Hay huesos de humanos calcinados apilados por el suelo. En la otra parte de la sala, tras la arcada, hay una biblioteca situada en el ala oeste. Muchos libros han sido tirados al suelo, otros han sido quemados y muchas de las estanterías han sido abatidas.

Los hombres-lagarto quemaron aquí a los monjes muertos y la sala se ha quedado con el olor a carne humana quemada impregnado en las paredes.

Percepción

Una tirada de SAB con éxito revelará que la fogata está alimentada fundamentalmente por libros, no por leña. Al igual que la fogata de abajo, los hombres lagarto alimentan el fuego con los libros de la biblioteca.

Ja-zark, líder de la Tribu de la Serpiente

Buscar

A pesar de que los hombres lagarto han quemado muchos de los libros que los monjes-escribas llevaban años transcribiendo, aún quedan algunos que pueden leerse y aprovecharse. Los aventureros, una vez acaben con los hombres lagarto y reconstruyan la biblioteca, descubrirán que todos estos libros serán la fuente de inspiración para poder desarrollar todo un plan de venganza futuro contra los templarios de Robleda.

Esta parte será la trama principal de la segunda parte de esta trilogía.

Tesoro

Aquí es donde guardan el resto de los hombres-lagarto su tesoro. Hay tres cofres, todos cerrados, y sólo la reina posee las llaves. El tesoro está compuesto por 300 monedas de electro, 200 monedas de oro, 10.000 monedas de cobre y 4 monedas de platino, cuyo valor total es de 1.000 monedas de oro.

9. Sala de las Arañas

Hay sillas apoyadas contra las paredes y un par de cofres abiertos y vacíos. La habitación huele a rancio, el olor es parecido al de los excrementos de los murciélagos. Hay un enorme orificio en el techo de esta habitación.

Arañas

En esta sala se ubicaban los antiguos aposentos donde dormían los monjes. Ahora está habitada por arañas gigantes de dos tipos. Las arañas aguardan pacientes tejiendo redes con las que atrapar a sus víctimas. La mayoría de ellas son venenosas y su picadura puede ser letal. Suelen habitar lugares sombríos y oscuros, donde es más fácil caer presa de sus pegajosas telarañas. No les agrada el fuego ni la luz intensa.

Arañas Cangrejos (2)

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro. Este tipo de araña suele medir aproximadamente 1 metro de longitud y tiene la habilidad de mimetizarse con el entorno como si fuera un camaleón, de tal forma que es muy difícil de detectar. Su táctica favorita consiste en colgarse del techo, o las paredes, y saltar sobre su presa. Antes de realizar el ataque se lanza 1d6 y, si se obtiene un resultado entre 1y 4, el objetivo es sorprendido. Después del primer ataque de la araña, su presencia queda delatada durante el resto del combate. La víctima de su picadura debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4 asaltos. Sin embargo, el aguijón de la araña cangrejo es poco consistente y la víctima suma +2 a su tirada de salvación.

Viuda negra (1)

Consulta el apartado "Estadística de ANJs" al final de este libro. Esta araña puede llegar a alcanzar los 2 metros de altura y tiene una marca roja en forma de reloj de arena en el vientre. Cuando atrapa a una presa en su red, hay que tratar la tela como si se tratara del conjuro de mago Telaraña para poder liberarse. Una víctima de la picadura de una araña viuda negra debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en un turno.

10. Ventanal

Un enorme ventanal de forma semicircular se abre en la pared norte de esta ala del monasterio. Las ventanas, acristaladas, están protegidas por un enrejado de aspecto sólido. Aquí se pueden divisar macizos ondulantes de los manglares de la ribera del pantano y una singular vegetación parecida a los helechos.

El suelo de la sala es de enormes losas cuadradas. Y las cortinas y las alfombras parecen haber sido arrancadas con violencia y desgarradas.

No hay sillas, pero sobre dispersos pedestales o altares hay libros desparramados, papeles, y ciertos objetos que tal vez fuesen material de escritorio: un recipiente de metal purpureo, curiosamente adornado, y unas varas con la punta manchada. Algunos de los pedestales tienen encima grandes globos de cristal luminoso que seguramente servirían de lámparas, y artefactos incomprensibles, construidos con tubos de vidrio y varillas de metal. La gran mayoría de ellos están hechos añicos y destrozados.

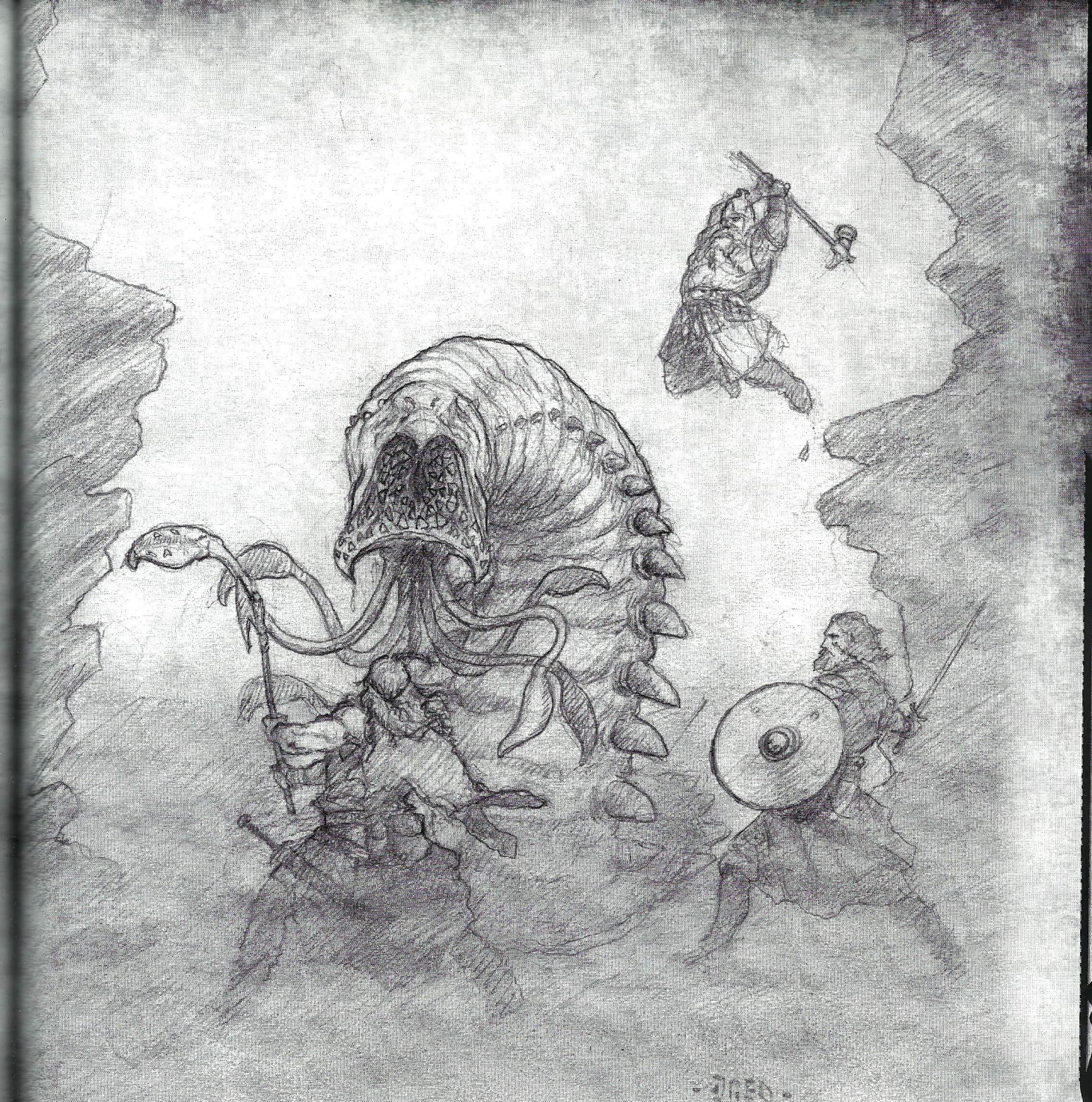
Aquí es donde los monjes solían sentarse a leer sus libros aprovechando la luz que entra por el ventanal.

Hombres-lagarto

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro. Aquí suele haber al menos un vigía apostado divisando el pantano (ver el apartado de Actividad de los Hombres-Lagarto). Si el vigía apostado divisara en algún momento alguna criatura amenazadora de la selva (incluido los PJs) u otra tribu de hombres-lagarto, automáticamente daría la señal de alarma golpeando una enorme campana situada en la esquina del ventanal.

11. Antecámara

Una fría y sombría antecámara se introduce hacia el subsuelo mediante unos gastados peldaños de piedra. La antecámara se extiende a través de un pasillo en forma de "L" hasta acceder a otra puerta, situada en la pared norte. En el suelo hay restos de sangre y hay dispersos algunos cadáveres de hombres-lagarto. El olor a putrefacción es insoportable. Algunos cuerpos están llenos de gusanos blancos, otros tienen encima ratas comiéndose los ojos reptilianos y otros cadáveres, medio podridos, están llenos de moscas que revolotean alrededor. En la pared



este hay una enorme grieta, como si, debido al paso de los años, la pared hubiera cedido.

Al fondo, en la pared oeste, hay una enorme puerta de doble hoja reforzada con hierro cerrada con llave. En el dintel de la puerta hay una inscripción escrita en común: "Aquí descansan eternamente algunos de los ilustrados más sabios del mundo. Oremos por aquellos que arrojaron un poco de luz en forma de conocimiento al resto de los mortales..."

Puerta

La puerta de doble hoja está cerrada con llave. La llave se perdió el día de la batalla en la cual los hombres-lagarto entraron arrasando el monasterio. Para pasar al otro lado, será necesario echarla abajo. Cualquier aventurero puede intentar derribar una puerta convencional que esté cerrada mediante una tirada de 1d6. Un resultado de 1 ó 2 en el mismo significará que el aventurero ha logrado tirar la puerta abajo. Los bonificadores o penalizadores de FUE se sumarán o restarán al resultado de la tirada para determinar su éxito o fracaso.

Gusano carroñero (1)

Consulta el apartado "Estadísticas de ANJs" al final de este libro. En la enorme grieta se esconde un gusano carroñero. Excavó un túnel hacia esta parte de la cámara y encontró a los hombres-lagarto. Durante estos últimos meses ha estado alimentándose de estos seres reptilianos. Este enorme gusano puede llegar a medir 3 metros de longitud y 1 metro de alto. Se mueve arrastrándose sobre su cuerpo a considerable velocidad, tanto por el suelo como trepando por paredes o techos. Se alimenta de todo aquello que pueda atrapar con ocho largos tentáculos que le salen de la boca. Si un golpe de uno de sus tentáculos tiene éxito, la víctima queda paralizada y será devorada en tres asaltos a menos que el gusano sea atacado. La criatura atrapada tiene derecho a una tirada de salvación contra parálisis para poder liberarse de la presa. Si la parálisis no ha podido ser curada mediante la magia, ésta desaparecerá al cabo de 8 asaltos, si es que para entonces aún vive la víctima. Es poco probable encontrarse a un gusano carroñero merodeando fuera de oscuras grutas o húmedas mazmorras.

12. Pasillo de la Estatua

Un largo y solitario pasillo, cubierto de una mística niebla, se extiende hasta unas escaleras deterioradas que ascienden hasta otro largo y oscuro pasillo. En la pared oeste hay una estatua de una clériga con una gran túnica que se inclina con las manos extendidas. Sobre sus manos hay apoyada una enorme espada. Parece como si la estuviera ofreciendo. Es un arma aterradora, un sable con una hoja de más de un metro de largo, hecha de hierro azulado y no de cobre ni de bronce, como era de esperar por su antigüedad. A simple vista parece pesar como el plomo.

Al final del pasillo unas escaleras giran hacia el oeste y suben hasta una nueva puerta de doble hoja de piedra. Las puertas están cerradas y hay un símbolo de una cripta labrada en la propia puerta.

Buscar

La estatua tiene una inscripción al pie escrita en idioma común. Dice así: "Bienaventurados aquellos que siguen la senda de la luz, pues con la hoja Zafira las criaturas de las tinieblas serán derrotadas... Éstergox"

Puerta

Esta puerta es muy similar a la de la sala 11. La puerta de doble hoja está cerrada con llave. Para

pasar al otro lado, será necesaria echarla abajo. Cualquier aventurero puede intentar derribar una puerta convencional que esté cerrada mediante una tirada de 1d6. Un resultado de 1 ó 2 en el mismo significará que el aventurero ha logrado tirar la puerta abajo. Los bonificadores o penalizadores de FUE se sumarán o restarán al resultado de la tirada para determinar su éxito o fracaso.

Tesoro

La espada es una espada larga +1 de luz. Si se supera una Tirada de INT (sólo un mago puede hacer la tirada), el personaje recordará haber leído alguna historia de la espada Zafira. La espada fue labrada por los elfos del reino de Esmeril y fue regalada a un poderoso paladín humano llamado Éstergox, con el objetivo de que luchara contra perversas criaturas del mal. Dicen las leyendas que este poderoso guerrero se convirtió en un héroe entre los humanos, pues libró muchas batallas y defendió muchas aldeas de invasiones de criaturas malignas. En el ocaso de su vida, el guerrero desapareció y algunos creen que se retiró a un perdido monasterio escondido en el Gran Pantano, donde fue acogido por unos monjes-escribas mudos. Según dicen las historias allí pasó el resto de sus días hasta su muerte.

13. Pasillo de las criptas

Escaleras arriba, un oscuro y ruinoso pasillo se funde entre las sombras. Está flanqueado por dos arcadas enrejadas que dan acceso a unas silenciosas criptas sombrías. En el capitel de las columnas dos gárgolas de piedra sobresalen hacia el pasillo, y sus expresiones de ojos abultados y saltones despiertan el peor de los temores. Una mística niebla cubre el frío suelo de piedra azulada. Este pasillo trasmite un sentimiento de pena y angustia, y da la sensación de ser un lugar hace mucho tiempo olvidado.

A ambos lados del pasillo hay dos puertas de piedra, simétricas e idénticas. Están cerradas.

Al final del pasillo hay una nueva puerta de doble hoja de piedra cerrada que impide el paso más allá. Tiene labrada el símbolo de una espada y un libro. Al lado hay una inscripción que dice: "Aquí yacen la Fuerza y el Saber, dos grandes elementos que todo rey debe poseer."

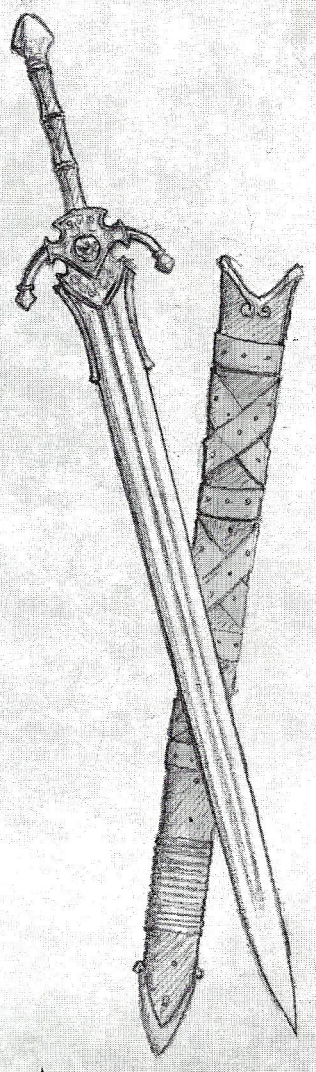
ZAFIRA

Objeto Mágico

Zafira es una espada +1 de luz. En cuanto se empuña la espada y se pronuncian las palabras mágicas "Áz-ga-ran", el arma se ilumina como si estuviera bajo los efectos del conjuro de luz. Además, la espada fue creada para librar grandes batallas y aniquilar a muchos enemigos a la vez cuando el portador de la espada estuviera rodeado.

Golpe demoledor

Este poder se activa cuando hay al menos cuatro o más enemigos a menos de 9 metros alrededor del portador de la espada. Si el portador de la espada lanza 1d8 para establecer el daño y se obtiene en el resultado de "8", el "poder del golpe demoledor se activará, pudiendo lanzar de nuevo otro 1d8 de daño a ese mismo enemigo. Si volviera a salir otra vez "8" en la nueva tirada de daño, el poder se volvería a activar; y así sucesivamente.



Aventuras en LA MARCA DEL ESTE

Puertas norte y sur

Estas puertas no están cerradas con llave. Si se empuja, pueden abrirse.

Puerta oeste

La puerta oeste de doble hoja está cerrada con llave. Para pasar al otro lado será necesaria echarla abajo.

Cualquier aventurero puede intentar derribar una puerta convencional que esté cerrada mediante una tirada de 1d6. Un resultado de 1 ó 2 en el mismo significará que el aventurero ha logrado tirar la puerta abajo. Los bonificadores o penalizadores de FUE se sumarán o restarán al resultado de la tirada para determinar su éxito o fracaso.

Gárgola (1)

Una de las gárgolas está viva. Las gárgolas son peligrosas criaturas aladas semejantes a estatuas de piedra que a menudo pasan desapercibidas, ocultas en las azoteas de castillos y edificaciones de piedra. Su naturaleza es mágica y solamente con la ayuda de la magia se les puede combatir. Una espada +1, por ejemplo, causará daño a la gárgola. Son inmunes a cualquier otro tipo de armas, además de a los conjuros de dormir y hechizar monstruo. Las gárgolas son extremadamente inteligentes y unas maestras del sigilo. Ésta en particular atacará a los PJs en cuanto pasen por su lado.

14-15. Las Criptas

Bajo el suelo del monasterio, estas cámaras debieron ser excavadas en la roca y esconden, a los ojos de los profanos, las tumbas de los muertos. Las salas están abovedadas en aristas, siguiendo un método arquitectónico antiguo. Tiempo atrás fueron adornadas con fragmentos de columnas y de capiteles que imitan toscamente una arquitectura muy, muy antigua. Dos arcos abovedados de piedra blanquecina separan una cripta de otra.

Sobre los muros se alinean vastos estantes de madera oscura, con enormes volúmenes que muestran incomprensibles inscripciones jeroglíficas en sus lomos. En su parte visible, los muros están construidos con bloques en los que había esculpidas unas figuras curvilíneas, de diseño matemático, e inscripciones análogas a las que mostraban los enormes libros. La sillería, de granito oscuro, es de proporciones extrañas. Los sillares están tallados de forma que la cara superior, convexa, encajaba en la cara cóncava inferior de los que descansan encima.

La luz del día no baña estas salas ningún día del año, y por ello las paredes están llenas de moho verdoso oscuro. El moho se concentra sobre todo en las paredes norte y sur, justo donde se encuentran los nichos de las criptas. Hay cuatro nichos en cada pared. Todos ellos están cerrados y los nombres han sido borrados por la erosión y el tiempo.

Libros

Aquí hay muchos libros útiles que serán de gran ayuda para el desarrollo de la trama de la siguiente parte de esta aventura. Los aventureros, una vez acaben con los hombres-lagarto, podrán examinar y analizar los libros, que serán la fuente de inspiración para poder desarrollar todo un plan de venganza futuro contra los templarios de Robleda. Una tirada de Buscar Puertas Secretas permitirá encontrar un libro de la biografía de Éstergox escrito por un monje-escriba anónimo (ver más adelante).

Tesoro

Algunos de los libros de los monjes podrían venderse en Robleda o en otra ciudad cercana a cualquier historiador o coleccionista por el valor de 1.100 monedas de oro. Estos libros que pueden venderse no son realmente necesarios para los aventureros.

16. La cripta del Saber y la Espada

Esta húmeda y fría cámara tiene el techo abovedado. Está impregnada de un color muy peculiar que se enrosca interminablemente en las entrañas de la tierra, entre muros de chorreantes bloques de piedra y yeso desintegrado. Es una sala silenciosa, y, en cierta manera, trasmite una sensación apacible.

Os dais cuenta que Los muros ya no son de piedra y argamasa, sino que están tallados en la roca viva. La sala ha sido parcialmente inundada por agua putrefacta del pantano. Debe de haber alguna filtración por algún lado de la cámara.

Pero las catacumbas siguen teniendo una apariencia amenazadora. Un intenso olor a rancio y añejo, procedente de las dos tumbas situadas bajo el suelo de la sala, aumenta hasta hacerse completamente insoportable. Estáis por debajo incluso del nivel del Monasterio. Tenéis la sensación de que aquella cripta es su verdadero corazón; tal vez la cámara más antigua de todo el monasterio, socavada por los subterráneos y que ya nadie sabe qué experiencias e historias se vivieron en ellos.

Las dos tumbas del centro de la cámara tienen sus lápidas puestas y en una de ellas hay inscrita el nombre de "Éstergox". En la otra, más antigua y desgastada, el nombre ha sido borrado por el paso del tiempo.

Éstergox, el guerrero, fue enterrado aquí junto con el maestro del saber que fundó el monasterio. Éstergox dedicó los últimos días de su vida al estudio, dejó la espada que tantos años atrás había estado empuñando y aprendió a leer y a escribir y para convertirse, al final de sus días, en un ser plenamente formado a los ojos de los monjes. Con la experiencia que poseía en el arte de la espada, con las batallas que había librado en defensa de los indefensos y con la sabiduría que había alcanzado al final de sus días, los monjes lo consideraron una persona merecedora de convertirse en un rey. Pero Éstergox no era ambicioso y al final de su vida prefirió quedarse hasta su muerte con los monjes-escribas antes que convertirse en rey.

Por esa razón, los monjes decidieron darle una sepultura digna y lo enterraron junto al fundador del monasterio (uno de los hombres más sabios que ha habido nunca en el mundo, según pensaban los monjes-escribas) – Superar una tirada de INT hará que se obtenga esta información (sólo un mago puede realizar la prueba) o bien, superar una tirada de Buscar Puertas Secretas permitirá encontrar un libro de la biografía de Éstergox escrito por un monje-escriba anónimo en la sala 15 de las criptas.

Tesoro

Éstergox fue enterrado con su armadura puesta. Dentro de su tumba descansa su armadura +1 y una poción de curación.

CONCLUSIONES

Sea como fuere, los personajes deberían acabar instalándose en las ruinas de lo que queda del monasterio. Realmente los aventureros no tienen hogar, ni casa, ni un techo donde poder cobijarse salvo estas ruinas del pantano.

No son bienvenidos en Robleda, y los rumores de la quema de libros y de la inquisición hacia los miembros de la Orden del Libro se extienden por toda La Marca del Este. Si los personajes deciden ir a otra ciudad u otra población, se darán cuenta que hay templarios de Velex que los están buscando por todos lados. Han puesto precio a la cabeza de toda aquella persona que pertenezca o haya pertenecido a la Orden.

Parece que ya no son bienvenidos en ninguna ciudad. Tal vez con el paso del tiempo las cosas cambien pero por ahora es más prudente guarecerse en lo profundo del pantano y desaparecer durante un tiempo esperando a que la tormenta pase. Ya llegarán tiempos mejores...

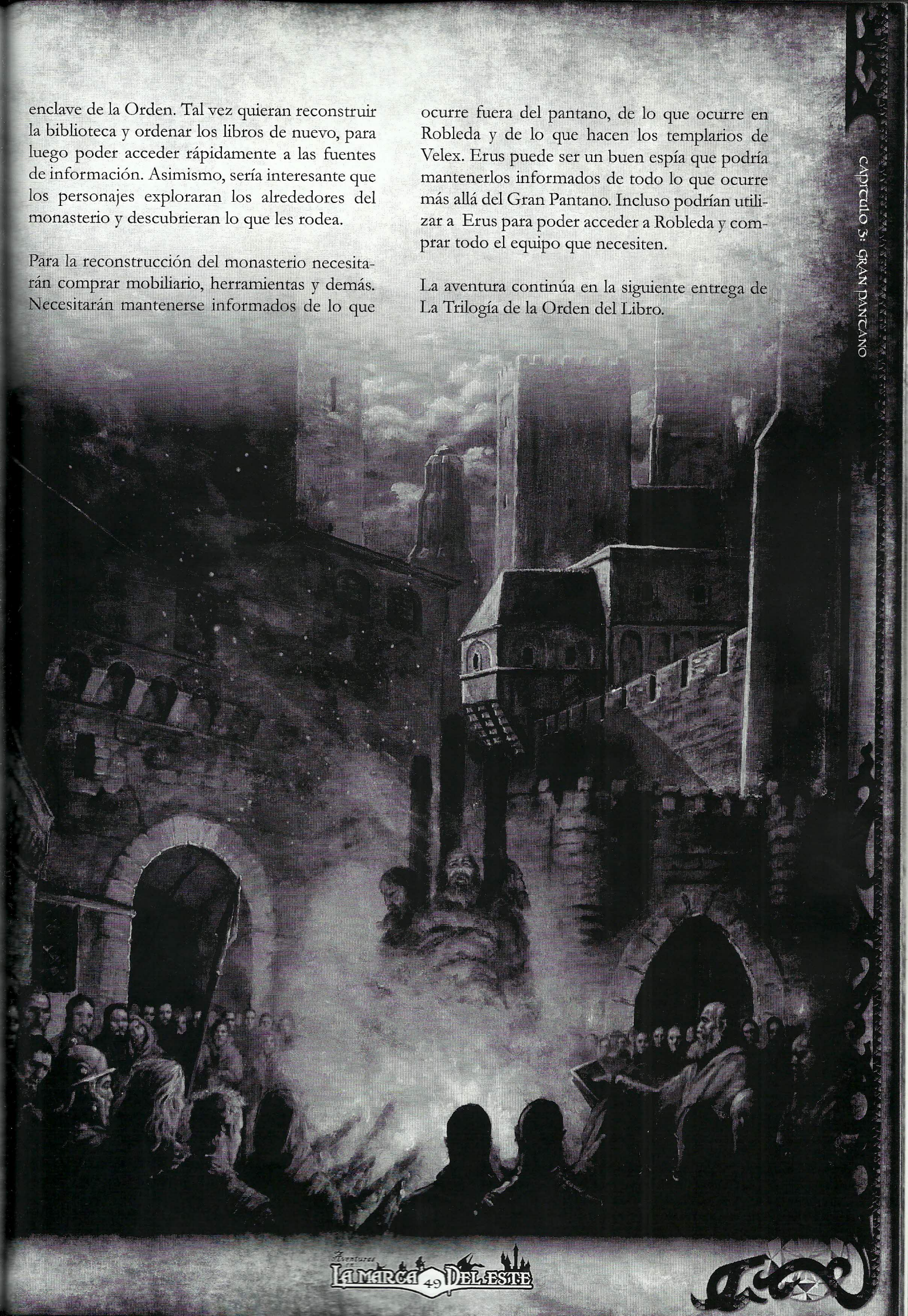
El descubrimiento de los libros, almacenados durante tantos años por los monjes-escribas del monasterio va a ser la semilla del desarrollo de nuevas ideas y nuevas misiones que los aventureros llevarán a cabo en la siguiente parte de esta aventura. Pues los personajes, en definitiva, han caído en el lado más oscuro de las sombras, y mientras se esconden en lo profundo de las ruinas del pantano, en sus corazones se cuece a fuego lento un sentimiento de ira y sed de venganza que les catapultará a elaborar su propio plan para acabar con los templarios y los habitantes de Robleda.

Una vez los personajes hayan acabado con la tribu de los hombres-lagarto deja que exploren el dungeon, deja que se instalen en él. Pide a tus jugadores que te describan cómo quieren instalarse en el monasterio, pues en definitiva éste va a ser su nuevo hogar durante un largo periodo de tiempo. Que te expliquen dónde dormirán y comerán. Permíteles que diseñen y reconstruyan todas las salas para que se adapten a sus necesidades. Tal vez quieran tener un laboratorio de alquimia donde poder hacer sus experimentos arcanos, como lo hacían cuando estaban en el

enclave de la Orden. Tal vez quieran reconstruir la biblioteca y ordenar los libros de nuevo, para luego poder acceder rápidamente a las fuentes de información. Asimismo, sería interesante que los personajes exploraran los alrededores del monasterio y descubrieran lo que les rodea.

Para la reconstrucción del monasterio necesitarán comprar mobiliario, herramientas y demás. Necesitarán mantenerse informados de lo que ocurre fuera del pantano, de lo que ocurre en Robleda y de lo que hacen los templarios de Velex. Erus puede ser un buen espía que podría mantenerlos informados de todo lo que ocurre más allá del Gran Pantano. Incluso podrían utilizar a Erus para poder acceder a Robleda y comprar todo el equipo que necesiten.

La aventura continúa en la siguiente entrega de La Trilogía de la Orden del Libro.



APÉNDICES

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Concede a TODOS los jugadores los siguientes puntos de experiencia por:

Robleda

- 150 Pxs por la charla (Escena 1).
- 150 Pxs por las negociaciones con Erus (Escena 2).
- 300 Pxs por el encuentro con los templarios (Escena 3).
- 600 Pxs por escapar del enclave de la Orden y llegar hasta la carreta (Escena 4).
- 300 Pxs por escapar Robleda y llegar hasta la Cima de los Abetos (Escena 5).

El Gran Pantano

- 750 Pxs por localizar la biblioteca del pantano.
- 750 Pxs por poner a salvo los libros de los hombres lagarto.

ESTADÍSTICAS DE ANJS

Clérigo, Clérigo humano

Nivel 1
CA 6 DG 1 PG 6
Movimiento: 9m

FUE 9
DES 8
CON 14
INT 11
SAB 17
CAR 16

1 ataque con espada larga
Daño 1d8

Tirada de salvación como clérigo de nivel 1

Moral 7
Alineamiento: legal

Conjuros

Curar heridas leves

Equipo

Armadura de escamas, símbolo sagrado, cuerda 10 metros, 1 antorcha, yesca y pedernal, esposas y 10 monedas oro. (10 Pxs).

Templario, guerrero humano

Nivel 1
CA 4. DG3 PG 7
Movimiento: 9m

FUE 16
DES 11
CON 10
INT 9
SAB 10
CAR 12

1 ataque con espada larga
Daño 1d8

Tirada de salvación como guerrero de nivel 1.

Moral 11
Alineamiento: legal

Equipo

Cota de mallas, símbolo sagrado, cuerda 10 metros, 1 antorcha, yesca y pedernal, esposas y 10 monedas oro. (10 Pxs).

Sargento Templario, guerrero humano

Nivel 3
CA 3 PG 7
Movimiento: 9m

FUE 16
DES 11
CON 10
INT 9
SAB 10
CAR 12

1 Ataque hendiente con espada larga
Daño 1d8 más ataque hendiente.

Tirada de salvación como guerrero de nivel 1.

Moral 11
Alineamiento: legal

Equipo

Armadura de bandas, escudo mediano, daga, cuerda 10 metros, 1 antorcha, yesca y pedernal y esposas. (13 Pxs)

Ataque hendiente (Habilidad especial)

Debido a su maestría en el manejo con las armas de filo, cuando un Sargento Templario ataca, tira a la vez un 1d6 ; si obtiene 5 ó 6 causará +2 puntos de daño, siempre y cuando tenga éxito en su impacto.

Patrullas de Templarios de la Orden de Velex

Patrulla típica
clérigo (1), templario (2).

Patrulla de élite
clérigo (2), templario (3), Sargento templario (1).

Estirge

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1
Movimiento: 3 metros
En vuelo: 18 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 1d4
Salvación: G1
Moral: 9
Valor del tesoro: 250 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 13

Las estirges son criaturas similares a murciélagos que se alimentan de la sangre de otros seres vivos. Se reúnen en grandes enjambres, aguardando en el interior de oscuras cuevas y pasadizos, a la espera de poder atravesar con sus afilados picos la carne de sus víctimas y extraerlas la sangre. La picadura de una estirge causa 1d4 puntos de daño e indica que se ha adherido a su víctima. Durante los sucesivos asaltos, la estirge seguirá causando 1d4 puntos de daño hasta que su víctima consiga liberarse o termine por morir desangrada. Si está en vuelo, gana un bonificador +2 en su primer ataque por la rapidez de sus movimientos.

Berserker del Gran Pantano

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1 + 1
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Causado por arma
Salvación: G3
Moral: 12
Tipo de tesoro: 100 mo (150 mo)
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 19

El berserker es un arquetipo de bárbaro que vive para guerrear y saquear sin compasión. Su furia adormecida despierta cuando entra en combate, en una especie de salvaje explosión que convierte al berserker en una bestia incontrolada capaz de atacar a todo cuanto le rodea, incluso a sus propios camaradas. Una vez que comienza la batalla son capaces de pelear hasta la muerte y nada, sino su propia destrucción, puede detenerlos. Cuando se enfrenta con humanos, o

criaturas de tipo humanoide, recibe un +2 extra al daño.

Víbora con orificios

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1d4+veneno
Salvación: G1
Moral: 7
Tipo de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

El nombre de esta serpiente viene dado por dos pequeños orificios que presenta en la cabeza y que actúan como sensores del calor a una distancia de 30 metros. Debido a la combinación de estos sensores y de su infravisión, es muy difícil pelear contra esta víbora, pues siempre ganará la iniciativa, sin necesidad de tirar los dados. Una víctima de la mordedura de la víbora con orificios deberá superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d10 asaltos.

Hombres-lagarto

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 2 + 1
Movimiento: 6 metros
Nadando: 12 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Con arma +1
Salvación: G2
Moral: 12
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Los hombres-lagarto son una especie de reptiles de aspecto humanoide que forman primitivas tribus en pantanos y marjales. Se alimentan de la fauna local, aunque sienten especial predilección por la carne humana. Suelen tender sus emboscadas amparados por las aguas de los pantanos, donde se mueven con especial desenvoltura.

Son buenos tiradores de lanzas y construyen toscos garrotes con los que abatir a sus víctimas merced a su poderosa fuerza física. Ganan un bonificador +1 al daño cuando pelean con armas contundentes.

Hombre-lagarto de élite

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 2 + 1
Movimiento: 6 metros
Nadando: 12 metros
Ataque: 1 arma o ataque de aliento
Daño: Con arma +1
Salvación: G2
Moral: 12
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Ataque de aliento
Una vez al día el Hombre-lagarto de élite puede generar un ataque de aliento de ácido que emana de su boca en una línea de 6 metros. Toda criatura que se encuentre en ese área deberá tirar una TS contra aliento de dragón. Si falla sufrirá 1d6 daño por ácido ; si supera la TS, el objetivo sólo recibirá la mitad de daño.

Ja-zark

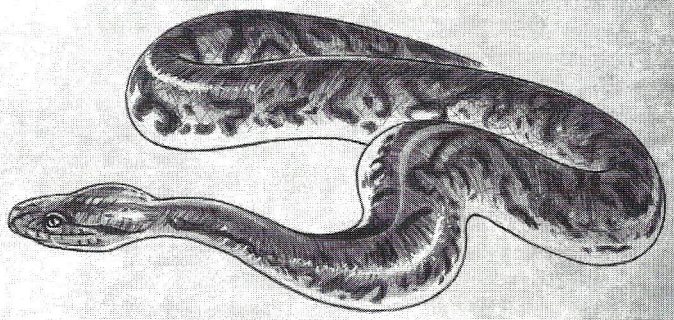
Clase de armadura: 6 más piel venenosa
Dados de golpe: 2 + 1
Movimiento: 6 metros
Nadando: 12 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Con arma +1
Salvación: G2
Moral: 12
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Equipo

Ja-zark siempre lleva consigo un vial de aspecto verdoso que sólo ella sabe elaborar y que utiliza alguna que otra vez como antídoto a su letal veneno.

Piel venenosa
La matriarca es más pequeña que los machos de la tribu, pero en su piel verdosa oscura tiene

unas glándulas que segregan una pequeña cantidad de veneno negruzco. Cualquier criatura que impacte con un arma cuerpo a cuerpo sobre la piel de Ja-zark explotará una de estas glándulas secretoras de veneno de su piel. Dicha criatura tendrá un 50% de probabilidad de que el veneno negruzco le salpique, y deberá superar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá 1d6 puntos de daño.



Pitón de las Rocas

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura/1 apretón
Daño: 1d4/2d4
Salvación: G2
Moral: 8
Valor del tesoro: 1.500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 300

Es la serpiente más grande que se conoce. Su longitud habitual ronda los 7 metros y su piel forma un patrón en espiral de color marrón y amarillo. En su primer ataque siempre intentará morder. Si acierta en su ataque, la pitón se enrolla alrededor de su víctima y la aprisiona en el mismo asalto, causándole 2d4 puntos de daño adicional por asalto.

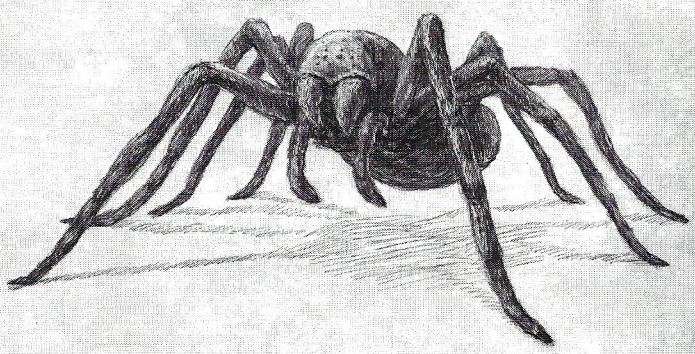
Viuda negra

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Movimiento: 6 metros
Telaraña: 12 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 2d6 + veneno
Salvación: G1
Moral: 8
Valor del tesoro: 800 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 50

Esta araña puede llegar a alcanzar los 2 metros de altura y tiene una marca roja en forma de reloj de arena en el vientre. Cuando atrapa a una presa en su red, hay que tratar la tela como si se tratara del conjuro de mago Telaraña para poder liberarse. Una víctima de la picadura de una araña viuda negra debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en un turno.

Araña cangrejo

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 1d8 + veneno
Salvación: G1
Moral: 7
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25



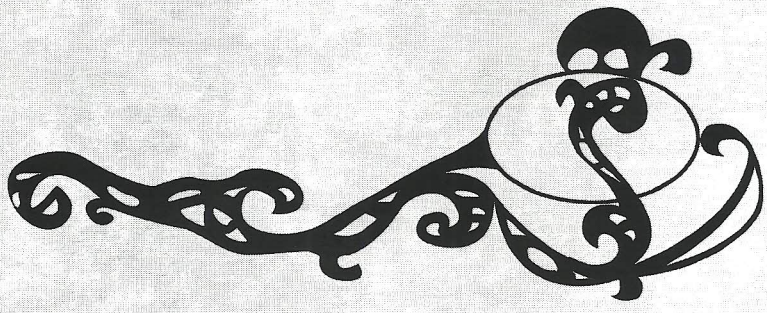
Este tipo de araña suele medir aproximadamente 1 metro de longitud, y tiene la habilidad de mimetizarse con el entorno como si fuera un camaleón, de tal forma que es muy difícil de detectar. Su táctica favorita consiste en colgarse del techo o las paredes, y saltar sobre su presa. Antes de realizar el ataque, se lanza 1d6 y si

se obtiene un resultado entre 1 - 4, el objetivo es sorprendido. Después del primer ataque de la araña, su presencia queda delatada durante el resto del combate. La víctima de su picadura debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4 asaltos. Sin embargo, el aguijón de la araña cangrejo es poco consistente y la víctima suma +2 a su tirada de salvación.

Gusano carroñero

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3 + 1
Movimiento: 12 metros
Ataque: 8 tentáculos
Daño: Parálisis
Salvación: G2
Moral: 9
Valor del tesoro: 800 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 75

Este enorme gusano puede llegar a medir 3 metros de longitud y 1 metro de alto. Se mueve arrastrándose sobre su cuerpo a considerable velocidad, tanto por el suelo como trepando por paredes o techos. Se alimenta de todo aquello que pueda atrapar con ocho largos tentáculos que le salen de la boca. Si un golpe de uno de sus tentáculos tiene éxito, la víctima queda paralizada y será devorada en tres asaltos, a menos que el gusano sea atacado. La criatura atrapada tiene derecho a una tirada de salvación contra parálisis para poder liberarse de la presa. Si la parálisis no ha podido ser curada mediante la magia, ésta desaparecerá al cabo de 8 asaltos, si es que para entonces aún vive la víctima. Es poco probable encontrarse a un gusano carroñero merodeando fuera de oscuras grutas o húmedas mazmorras.



Documento de Morden

"En este mundo no existen los dioses; existe la magia. Habitantes de Robleda, pensad: ¿qué pruebas hay de ello? ¿Alguien de vosotros ha visto alguna vez a un dios? ¿Podría alguien describirnos cómo es? O diremos todos sin pensar que los dioses son como nos cuentan los clérigos. Muchos diréis que realmente hay pruebas tangibles que nos demuestran que los dioses existen. Todos hemos visto hacer verdaderos milagros a los clérigos. Pero eso es magia, no es la voluntad de ningún dios.

Cuando un clérigo cura a alguien simplemente canaliza la energía positiva de planos de existencia que nos rodean. ¡No hay ningún dios detrás de todo esto! Cuando un clérigo purifica la comida y el agua transforma la materia como lo hace la alquimia con los metales pero no hay detrás ninguna acción de un dios. Todo es magia, no dioses.

Las cosas que ocurren en el mundo son producto del azar y reglas físicas y alquímicas. Aquellos que estudian la magia son capaces de alterar esas reglas físicas a su voluntad pero no a la voluntad de un dios. El conocimiento de las cosas, a través del estudio, nos hace llegar a entender cómo funciona y se mueve el mundo.

Los milagros no existen; existe la magia. Nadie ha visto jamás a un dios, ni nadie lo verá nunca... porque no existen."

Aventuras en...

La Marca del Este

"Cualquiera puede dominar un sufrimiento, excepto el que lo siente."

Rainus, miembro de la Orden del Libro

Una simple charla puede comenzar a prender la mecha que enciende la ira de una de las organizaciones más fanáticas de toda Robleda. La existencia de Velex, el dios de la guerra, ha sido puesta en duda.

Un fatídico hecho en una triste noche, cambiará para siempre la vida de los personajes. La transformación del alineamiento tendrá lugar y el Destino conducirá a los personajes a convertirse en aventureros. Éstos deberán sobrevivir en algunos de los lugares más remotos e inhóspitos de La Marca del Este.

El Enclave es la primera de las tres aventuras diseñadas para el juego básico de Aventuras en la Marca del Este. La aventura está diseñada para ser jugada por cuatro o cinco personajes de nivel 1-2 y en ella los aventureros deberán enfrentarse contra algunos de los más terribles monstruos que circundan la región del Gran Pantano.

Para jugar esta aventura es necesaria la Caja Básica de Aventuras en la Marca del Este.

ISBN 978-84-938846-7-3

9 788493 884673

Ediciones Holocubierta