

S1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Crónicas de la Marca del Este



LA GESTA DEL ENANO

MÓDULO PARA UN NARRADOR Y UN PERSONAJE DE NIVEL 4



Hace cinco siglos, una oscura monstruosidad surgió de las raíces del mundo y asaltó el solitario hogar del clan enano de los Harkûn. Incapaces de vencer a tan poderosa y funesta criatura, los enanos perdieron la fe en sus antiguos dioses abrazando el culto a una ignota y oscura deidad que prometió otorgarles el poder necesario para vencer al engendro de las profundidades y recobrar así su libertad. Pero este trato nefando pronto se volvió en su contra...



LA GESTA DEL ENANO



CRÉDITOS

Autor: Javier Fernández Valls.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Dean Spencer, *used with permission*.

Ilustraciones interiores: Manolo Casado. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge. Some artwork Rogue Genius Games used with permission. Some artwork Alec Adams used with permission.*

Cartografía: Dyson Logos, *used with permission*.

Depósito Legal: MU 1149-2022

Este módulo trata de emular las clásicas aventuras que aparecieran en su día para el juego que *Aventuras en la Marca del Este* emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisoluble pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



La gesta del enano es un módulo diseñado para un Narrador y un solo jugador. El módulo puede utilizarse de forma independiente o como parte de tu campaña, para darle algo de experiencia a un solo jugador. Podría ser especialmente útil para potenciar a un AJ nuevo en un grupo que ya tengo algo de experiencia.

El módulo está diseñado para un enano de nivel 4. Sin embargo un AJ de nivel 3 a 5 también podría superarla si sabe jugar bien sus cartas. También es fácil adaptar este módulo para un grupo y que se juegue de forma algo más convencional, pero un AJ sin algunas de las habilidades especiales de los enanos lo tendrá complicado.

Al ser un módulo para un solo jugador el margen de error es estrecho. Es fácil tener mala suerte con los dados o no tomar una decisión muy juiciosa y acabar por echarlo todo a perder. Se flexible como Narrador, pero no tengas miedo de derrotar al jugador: muchos combates no tienen por qué acabar en muerte y, además, ¡siempre se pueden hacer AJ's nuevos!

ANTECEDENTES: LA CAÍDA DEL CLAN HARKÙN

Los enanos siempre han sido un pueblo dotado de una gran pericia para la creación de armas y armaduras. Pero no había clan que diera los herreros más aptos que el clan Harkùn. Su hogar era una gran forja que siempre bullía de trabajo situada sobre una rica veta de mitral, maravilloso mineral con el que estos enanos hacían sus preciosas creaciones. Los Harkùn tenían el privilegio de armar a la guardia del rey y a los más aptos guerreros enanos, y entre los habitantes de Moru tener



un arma de los Harkùn era un símbolo de gran respeto. El precio que este armamento alcanzaba fuera de los baluartes de Moru era sencillamente incalculable. Los Harkùn eran tremendamente suspicaces con sus secretos por lo que vivían ocultos al sur de las Montañas Grises, muy alejados del resto de los enanos. Sólo el rey y algunos otros enanos conocían su hogar, y eran los propios Harkùn los que se encargaban de los cargamentos para proteger su privacidad. Pero este aislamiento fue su perdición.

Hace cinco siglos una oscura monstruosidad surgió de las raíces del mundo y asalto el solitario hogar de los Harkùn. Algunos creen que fue el propio monstruo que los enanos tuvieron que derrotar al llegar a Moru, mientras que otros creen que fue su hijo u otro horrible ser puesto que las profundidades del mundo cuentan con oscuros monstruos aún por descubrir. Los Harkùn sufrieron mucho a manos de este ser formado ‘por escamas y dolor’, como cuentan sus crónicas, y en su aislamiento fueron incapaces de pedir ayuda a sus hermanos, que desconocían lo que los maravillosos herreros subterráneos estaban sufriendo. Los enanos consiguieron aislarlo, pero se encontraban rodeados y superados, incapaces de escapar ni de vencer al monstruo. Algunos aceptaron la muerte, mientras que otros intentaron dar aviso al resto de enanos internándose por las propias cavernas por las que vino dicho monstruo, pero nada parecía surtir efecto.

Al sentirse abandonados algunos entre los Harkùn renunciaron a Marvol Moru y levantaron súplicas a cualquier deidad que pudiera escucharlos. Allí les habló Atra Vod, el Susurador de las Profundidades, y les ofreció un trato: bendeciría sus forjas para crear armas capaces de acabar con la monstruosidad, pero le deberían lealtad eterna. Los Harkùn aceptaron gustosos y comenzaron a trabajar de una manera que jamás habían hecho: sacrificaron a aquellos que se negaron a rendir pleitesía a su nueva deidad protectora y con su sangre forjaron armas malditas repletas de poder y sufrimiento. Con estos nuevos artilugios los Harkùn pudieron acabar con el oscuro monstruo y se dieron un festín con sus entrañas. Los Harkùn se habían salvado, pero el precio había sido demasiado alto. El castigo de Marvol Moru se tradujo en que un gran terremoto asoló el lugar y el salón de los Harkùn quedó destrozado. Además, con horror, los enanos traidores descubrieron que el mitral había quedado maldito para ellos y a su toque este maravilloso metal se corroía. Por esta razón, los enanos mezquinos se perdieron en la oscuridad, cavando más profundo de lo que un enano jamás había cavado siguiendo los susurros de su nuevo protector.

Años después, un grupo de enanos de Moru llegaron a los dominios de los Harkùn enviados por el mismo rey para investigar qué había pasado, pues hacía demasiado tiempo que no sabían nada de ellos. Allí estos enanos descubrieron una escena dantesca: la gran forja de los Harkùn estaba destruida y, por doquier, se veían signos de encarnizada batalla. Los restos de los defensores del hogar de los Harkùn yacían despedidos y los enanos vieron sin ningún ápice de duda signos de sacrificios impíos y obras malignas. Los ponzoñosos secretos de los Harkùn quedaron al descubierto al revelarse el diario de Orlin, un enano que se negó a rendir pleitesía ante Atra Vod y que sería más tarde sacrificado. Así los enanos descubrieron la existencia de esta oscura deidad, que empezó a susurrar a los enanos promesas de oro y poder a cambio de su lealtad y su sangre. Los recién llegados, aterrorizados, huyeron del lugar y dieron aviso al rey del mal que habitaba en los salones de los Harkùn. Este, escandalizado, mandó sellar el salón, pero la codicia natural de su pueblo le llevó a no destruirlo: una gran veta de mitral yacía bajo el salón y quien

sabe que maravillas habían dejado los Harkún antes de irse. El salón de los enanos mezquinos, como fue conocido, poco a poco se convirtió en una leyenda y los mismos enanos lo olvidaron.

Hace un par de semanas un prospector enano encontró, siguiendo antiguos mapas, las puertas del gran salón de los Harkún. El enano halló el lugar sellado y ominosas advertencias, pero sin embargo se adentró en la caverna. Tras una serie de desdichados encuentros se marchó, pero no sin antes recuperar grandes riquezas. Allí montó un pequeño campamento y un variopinto grupo de enanos se ha ido acercando al lugar. El AJ es uno de ellos.

RESUMEN DEL MÓDULO

Este módulo sigue las peripecias del AJ investigando el salón de los enanos mezquinos. El AJ se adentrará en las mazmorras, descubrirá sus secretos, combatirá con sus habitantes y saqueará sus tesoros mientras intenta liberar el hogar de su pueblo de la maldición que lo consume.

Para poder disfrutar plenamente de este módulo se requiere incidir en algunos aspectos del juego que harán especial presencia en la misma.

ALIADOS Y MERCENARIOS

Para poder llegar a feliz término, el AJ seguramente haga uso de ayudantes. Las reglas para llevarlos están presentes en el juego (pg. 18 y 126-127 del manual), aunque aquí se expande un poco más creando dos categorías: aliados y mercenarios. Aunque son distintas, ambas siguen siendo ayudantes, por lo que el número máximo depende del Carisma del AJ.

ALIADOS

Los Aliados son los ANJ con nombre. En el módulo existen unos cuantos (presentados en los ANJ importantes). Estos accederán a acompañar al AJ por un porcentaje de las ganancias (25% por ciento) y, además, se llevarán esa misma cantidad de la experiencia. Los aliados aceptarán entrar con el AJ a las mazmorras y luchar en situaciones poco favorables, pero no son esbirros sin mente o autómatas descerebrados: si el AJ les ordena cosas estúpidas o suicidas, los aliados tienen derecho a negarse. Son, a todo efecto, compañeros de aventuras. El AJ sólo puede escoger aliados de un nivel igual o menor



al suyo. El AJ puede llevar cuantos aliados quiera (dentro de los límites impuestos por su Carisma), aunque cuantos más aliados, menos PX y dinero recibirá el AJ. Se presentan cuatro aliados posibles para el AJ, aunque síéntete libre de crear más. No hagas tiradas de Moral por los aliados, son aventureros y saben a lo que van.

MERCENARIOS

Los mercenarios son ANJ sin nombre y sin clase de personaje. Pueden ser contratados por una tarifa fija. Los mercenarios protegerán al AJ en combate, pero no son esclavos ni criados: no realizarán tareas anodinas (salvo que hayan sido contratados para ello) y no accederán a todas las peticiones del AJ (tales como servir de cebo, por ejemplo). El AJ debe hacer tiradas de Moral por los mercenarios, aunque modificadas por su Carisma. Además los mercenarios jamás acompañarán al AJ a una mazmorra, ya que las consideran demasiado peligrosas, pero en este módulo pueden ser muy útiles para acompañar al AJ en sus viajes por la caverna o para montar guardia a la salida de las mazmorras. Los mercenarios cobran al principio del día, si no se es capaz de pagarles, no se les puede contratar. Sin embargo, no se llevan porcentaje de las ganancias ni PX.

MOVIMIENTO Y DESCANSOS

La mayor parte de este módulo se centra en la exploración de mazmorras olvidadas. Por lo tanto, el control de los turnos de exploración (pág. 121 del reglamento) es importante.

Los mapas de las mazmorras están hechos con casillas de 1,5 metros, de las cuales un enano sin carga puede avanzar 13 por turno de exploración (o 7 si va cargado). Sin embargo, los mapas de la plaza de los pilares están a 3 metros por casilla, por lo que un enano sólo podría moverse 7 casillas por turno de exploración, o 3 si va cargado. Considera que la exploración empieza cuando el AJ cruza el puente de los titanes: más allá es ‘territorio seguro’, aunque el AJ no debería saberlo. Las medidas de las habitaciones o lugares ya están expresadas en el mapa por lo que no se darán descripción de las mismas para evitar redundancias.

Recuerda que el AJ debe descansar cada 5 turnos de exploración o tener penalizaciones debido al cansancio y el estrés (pág. 121 del reglamento).

Es posible que el AJ decida ignorar ir con calma y sigilo (lo cual representa el lento movimiento de la exploración) y quiera moverse más rápido por la mazmorra. De ser así usa el movimiento de combate, pero tira por encuentros aleatorios por cada 3 asaltos si el AJ está andando, o cada asalto si está corriendo. En ambos casos los encuentros aleatorios tendrán 1 posibilidad más de realizarse (de normal son con 1-2 en 1d8, en este casi sería con 1-3).

REPOBLACIÓN DE MONSTRUOS

Los monstruos con los que el AJ acaba no vuelven a la vida. Si el AJ acaba con los monstruos ‘fijos’ de una habitación (como las concubinas guerreras o los muertos vivientes de la espira de mitral) estos no se reponen.

REACCIÓN Y MORAL

Aunque la mayor parte de los monstruos de la mazmorra no son racionales (y por lo tanto no se puede negociar con ellos) algunos sí que lo son. El AJ tiene derecho a una tirada de reacción (pág. 62 del manual) con los monstruos inteligentes. Además la mayoría de encuentros no luchan hasta la muerte: salvo que se diga lo contrario utiliza las reglas de moral (pág. 62 y 63 del manual) con normalidad.

HUIDA

Es posible que el AJ se encuentre sobrepasado por los encuentros, sobre todo si se encamina él solo a la peligrosa caverna. Recuerda las reglas de persecuciones (pág. 64 del manual), aunque en muchos casos los monstruos tendrán una velocidad mayor que la del AJ. En este caso, el AJ puede huir pero el combate nunca llega a acabar (por lo que seguramente derive en el AJ corriendo hacia la salida mientras los monstruos intentan atacarlo o alcanzarlo). Ningún monstruo inteligente sigue al AJ más allá del puente de los titanes. Los animales u otros monstruos no inteligentes sí que pueden seguirlo, pero deben hacer una tirada de Moral antes de pasar por el puente debido a que sienten cierto temor. Si los guardias de la puerta escuchan ruidos de lucha en las escaleras, irán a ayudar (corriendo al máximo de sus fuerzas).

CURACIÓN NATURAL

En este módulo, el acceso a la curación mágica está muy limitado. Si el AJ es herido, tendrá que descansar en el campamento. Recuerda que un AJ sólo recupera 1d4 puntos de golpe por cada día de descanso, pero no metas prisa al AJ: hazle entender que esto es un trabajo largo que requerirá varias expediciones y puede que días (o incluso semanas) de tiempo. Las prisas son malas consejeras y en este módulo no hay demasiada, aunque también es cierto que el paso del tiempo hará que algunos de los avances del AJ se reviertan (otros no, afortunadamente).

PX POR ORO

Aunque el AJ puede ganar PX venciendo enemigos, como es natural, la forma normal de ganar PX en este módulo es por recuperar oro y riquezas (pág. 21 del manual). El AJ ganará PX por las monedas que encuentre de forma automática. Sin embargo, para ganar PX por el resto de riquezas el AJ debe llevarlas al campamento de Gundar (aunque no tiene por qué venderlas). En el momento en que sean tasadas, el AJ recibirá los PX correspondientes. Recuerda que si el AJ lleva aliados estos se llevarán un porcentaje de los PX ganados en esa expedición, así como del tesoro (por lo que el AJ ‘ pierde’ PX por partida doble).

MUERTE DEL AJ

La naturaleza de este módulo puede resultar algo letal. Sin embargo, presentamos varias opciones como alternativas a la muerte cuando un AJ ha sido reducido a 0 pg. Si el AJ tiene que huir y alguno de sus aliados se queda atrás malherido o con 0 pg, también puedes adaptar estas soluciones.

- Secuestro y rescate: el AJ ha sido secuestrado por sus enemigos o, si fue dejado fuera de combate por algún monstruo sin intelecto, alguno de los habitantes de la mazmorra rescató su cuerpo antes de ser devorado. El AJ ha sido hecho prisionero por los trogloditas (el único grupo racional dentro de la mazmorra). Estos le quitarán todo su dinero y equipo y pueden exigir un rescate (que generalmente es de 100 mo por nivel de AJ y que pagará Gundar o Wilnif si se llevan bien con el AJ), o quizás simplemente lo dejarán a la puerta de la caverna totalmente malherido.
Como Narrador puedes decidir si simplemente el jugador pierde todo su equipo y tiene que estar un tiempo descansando, viviendo de prestado (Wilnif hace préstamos al 10% - bonificador de Carisma del AJ de interés) o de lo que hubiera guardado en anteriores expediciones. Si al jugador le parece interesante, también puedes dejar que se haga otro AJ o que lleve a alguno de los ANJ importantes para hacer una expedición de rescate. Alternativamente, los trogloditas quizás le pueden proponer que los ayude con su problemas a cambio de su libertad (incluso pueden curarlo con magia y descanso).
- Escape: Si te sientes interesado en este tipo de partidas, puedes emplear la solución anterior, pero siendo el propio jugador el que tiene que escapar con su AJ. Aunque esto no se contempla en el módulo, un Narrador preparado no debería tener muchos problemas en montar un escape para el AJ. Ninguno de los secuestradores es especialmente apto y un AJ astuto podría aprovechar los conflictos entre facciones para escapar.
- Muerte: Esta es una solución un poco definitiva pero no tengas miedo a matar al AJ si crees que no hay más solución. El módulo, por su concepción, permite que haya otros AJ que tomen relevo de la situación. Esto también ayuda a comprender que los AJ son mortales en la Marca del Este, especialmente a niveles no muy altos y, aunque pueden morir en cualquier momento, siempre habrá otros para ocupar su lugar.

OBJETIVO DEL MÓDULO

Debido al carácter abierto del módulo es posible que el jugador pierda un poco la perspectiva sobre qué debe hacer. El módulo tiene varios objetivos, cada uno ligado a una de las mazmorras presentadas. Estos son:

- Conseguir que los trogloditas se vayan del salón de los mineros.
- Expulsar a la hidra de su guarida.
- Limpiar el salón de los hongos de los micónidos.
- Acabar con la maldición de la espira de mitral.

Hasta que no acabe todos los objetivos, Gundar considerará que es demasiado peligroso acercarse al lugar (aunque inicialmente Gundar ni siquiera sabe cuántos peligros hay dentro de la mazmorra, pero se irá enterando según el AJ vuelva de sus expediciones). Al conseguir estas cuatro cosas, el módulo se dará por finalizada. Pasa a la Sección VIII: Conclusión.

INTRODUCCIÓN: LA LLEGADA AL CAMPAMENTO DE GUNDAR

Lee o parafrasea los siguientes párrafos:

Gundar Ulfmot, también conocido como Gundar Hueleoro, es un famoso prospector enano que lleva décadas viajando por la cordillera de las Montañas Grises buscando vetas de minerales. En sus más de cien años de carrera el oro, la plata y el hierro jamás se le han resistido y es famoso por haber animado a los enanos de Moru a crear minas por toda la cordillera, siempre llevándose un porcentaje. Sin embargo, el esquivo mitral siempre lo ha eludido y, antes de retirarse, este famoso prospecto querría encontrar una veta por simple orgullo profesional.

Siguiendo unos viejos mapas sacados de la misma biblioteca real de la ciudad de Moru, este enano encontró un antiguo salón perdido que, según se dice, tenía una mina de mitral. Gundar se encaminó al hogar del clan Harkún con esperanzas de por fin haber encontrado el valioso metal. El prospector se adentró tras las selladas puertas de piedra para descubrir que nuevos residentes moraban en las ruinas del lugar. Al saberse incapaz de hacer frente a esta amenaza se retiró. Un par de semanas después volvió con un pequeño grupo de enanos leales y montó un campamento fortificado a la entrada del salón. Tú te encaminaste hace un tiempo hasta este lugar y ahora ves, frente a ti, la recia empalizada que defiende el lugar: parece que Gundar se ha dado prisa en fortificar el sitio, algo que sólo indica las grandes riquezas que deben guardar estas antiguas ruinas de tu pueblo. Mientras vas a hablar con los guardias la promesa de riquezas nubla tu mente.

INTEGRANDO AL AJ EN LA TRAMA

El AJ ha llegado al campamento de Gundar pero, ¿por qué? Aquí te presentamos varias razones por las que el enano pudiera haber llegado a este lugar. Siéntete libre de inventarte otras o de adaptarlas a tu gusto. Si estás jugando este módulo como parte de una campaña puedes integrar estos sucesos con tiempo, incluso con una aventura entre medias, para hacer que esta conexión sea algo más natural.

- Gundar es familiar del AJ y está al tanto de su carrera como aventurero de éxito. Por eso le manda una carta pidiéndole que vaya.
- El AJ, en un descanso entre aventuras, se encuentra con un grupo de enanos que se encaminan para el lugar y viéndole como un enano fuerte lo invitan a acompañarlos en calidad de guardaespaldas. Una vez allí, Gundar le invita a unirse a la expedición.
- El AJ se topa con Gundar cuando este está de vuelta de su primera expedición al salón y lo ayuda en una pelea. Viendo su valía, lo invita a acompañarla ahora ‘o cuando pueda’ en una expedición muy lucrativa que está organizando.
- El AJ es contratado por Wilnif para proteger una de sus caravanas.

- Uno de los mineros es familiar del AJ y le pide que le acompañe a la expedición.

SECCIÓN I: EL CAMPAMENTO

El módulo comienza con el AJ llegando al campamento de Gundar. La mayoría de enanos que han venido al lugar son mineros y buhoneros, no guerreros, y, aunque son capaces de defenderse, no están dispuestos a morir adentrándose en la mazmorra. Por eso mismo Gundar necesita buenos guerreros que se atrevan a despejar los salones del clan Harkún y la fama del AJ le precede (al fin y al cabo tiene algunos niveles de AJ).

El campamento en sí es un improvisado asentamiento está formado por una pequeña empalizada que lo rodea (esto es un sitio peligroso, al fin y al cabo) y un montón de tiendas colocadas de forma bastante ordenada. Los enanos están organizados por el propio Gundar, que es el líder de esta variopinta comunidad. Unos 40 enanos viven en este campamento, aunque el número varía debido a las caravanas que siempre andan yendo y viniendo trayendo víveres, equipo u otras cosas. Los pobladores del campamento son todos adultos y principalmente hombres (aunque hay un pequeño número de enanas, entre la que destaca Sigrid).

Una vez el AJ llegue al campamento, deja que se pasee un poco por él y, quizás, preséntale a alguno de los ANJ de importancia. Déjale incluso que compre algunas cosas, si quiere o que se congracie con sus semejantes en el Descanso del Minero. Cuando creas oportuno un enano interceptará al AJ y lo llevará a hablar con Gundar, o quizás se puede topar con el mismo Gundar mientras este se dedica a sus tareas.

ANJ DE IMPORTANCIA GUNDAR EL PROSPECTOR

Enano 5*. CA 2 [17], DG 5d4+5 (19), Mov: 7 m, Ataque 1 (Arma), BA: 3, Daño: Arma, TS: E5, AL: L. Características: Fuerza 10, Destreza 12, Constitución 15, Inteligencia 13, Sabiduría 17 y Carisma 16. *Debido a su avanzada edad, Gundar lucha como un enano de Nivel 1 y sus dados de golpe son d4.

Aspecto: un enano entrado en años de casi un siglo de edad con una astuta mirada. Tiene una larga que le llega casi a la cintura y sus bigotes le caen por debajo de la barbilla. Su pelo es totalmente grisáceo y sólo unos pocos pelos aquí y allá demuestran su antiguo moreno intenso. No es muy grande, pero tiene complexión atlética.

Personalidad: Gundar es directo y va al grano. Es sincero y nunca promete cosas que no puede cumplir ni le exige a la gente algo que cree que no va a poder realizar. Sin embargo, exuda confianza, como si siempre supiera lo que está haciendo, y siempre trata con respeto a aquellos que se han ganado su confianza.

Equipo: Gundar tiene un gran almacén de equipo de viaje en el campamento, así como bastantes fondos (al menos 2000 mo en dinero líquido). Siempre lleva al costado Silbido, su espada corta +2. No suele llevar armadura, aunque si necesita luchar se armará con su Cota de Mallas +2 y un escudo.



WILNIF el MERCADER

Mercader enano no aventurero. CA 9 [10], DG 1 (5), Mov: 7 m, Ataque 1 (Daga), BA: 1, Daño: Arma, TS: E1, AL: N.

Aspecto: un enano rollizo, de gruesos brazos y ancha panza. Tiene una larga melena rizada y pelirroja que suele llevar suelta (aunque muy bien peinada). Su barba es algo corta para ser un enano (apenas le llega por debajo del cuello), pero muy poblada. Sus ojos son del color de la miel y siempre tiene una sonrisa en los labios.

Personalidad: Wilnif es servicial sin llegar a ser rastrero y muy astuto, aunque no especialmente malicioso. Sin embargo es implacable haciendo negocios, si bien lo intenta ocultar con una gran sonrisa y palabras amables.

Especial: Grim es un iniciado de Marvol Moru bastante joven. No tiene acceso a poderes

Equipo: Ropajes de brillantes colores y una daga de plata.

SIGRID

Enana 3. CA 3 [16], DG 3d8+6 (20), Mov: 7 m, Ataque 1 (Arma), BA: 1, Daño: Arma, TS: E3. AL: L. Características: Fuerza 13, Destreza 10, Constitución 16, Inteligencia 9, Sabiduría 13 y Carisma 8.

Aspecto: una enana joven, de unos treinta años, con una larga cabellera rubia recogida en una trenza. Es musculosa y grande de espaldas. Tiene una cicatriz en la mano derecha.

Personalidad: Sigrid es directa rozando la antipatía y no se suele callar lo que piensa. Sin embargo, no carece de sentido común y también sabe aceptar las ideas de los demás si le parecen lógicas.

Equipo: armadura de bandas y escudo, hacha de combate, 3 hachas de mano, daga.

Especial: si usas el Manual Avanzado, Sigrid sabe usar a nivel 'básico' la daga, la hacha de mano y el martillo de guerra; y a nivel 'entrenado' el hacha de combate.

URIF

Enano 3. CA 2 [17], DG 3d8 (14), Mov: 7 m, Ataque 1 (Arma), BA: 2, Daño: Arma, TS: E3. AL: L. Características: Fuerza 10, Destreza 16, Constitución 12, Inteligencia 13, Sabiduría 10 y Carisma 13.

Aspecto: Urif es un enano delgado y no muy ancho de espaldas.

Lleva el pelo recogido en una coleta y su barba, no especialmente larga, queda rematada por dos grandes y frondosos bigotes trenzados. Su piel es morena y su pelo, castaño oscuro.

Personalidad: Urif es jovial y alegre, aunque nunca sin perder el tacto. Es simpático y fácil de tratar, aunque no le gusta que se rían de él.

Equipo: cota de mallas y escudo, hacha, arco corto y 20 flechas.

Especial: si usas el Manual Avanzado, Urif sabe usar a nivel 'básico' la daga, la espada corta y el hacha de mano; y a nivel 'entrenado' el arco corto.

OLVAR

Enano 3. CA 2 [17], DG 3d8+3 (17), Mov: 7 m, Ataque 1 (Arma), BA: 2, Daño: Arma, TS: E3. AL: N. Características: Fuerza 11, Destreza 13, Constitución 14, Inteligencia 9, Sabiduría 7 y Carisma 12.

Aspecto: Olvar es un enano recio y algo grueso, de ancha cara y gran nariz. Está calvo, y su barba negra está recogida en una única y larga trenza que le llega hasta la cintura.

Personalidad: Olvar es un enano reservado, pero no muy juicioso. Tiende a tomar malas decisiones y suele llevar mal que se lo digan, pero es un guerrero capaz y de fiar.





Equipo: armadura de bandas y escudo, lanza, hacha de mano, 5 jabalinas y daga.

Especial: si usas el Manual Avanzado, Olvar sabe usar a nivel 'básico' la daga, el hacha de mano y las jabalinas; y a nivel 'entrenado' la lanza.

GROLIN

Enano 3. CA 3 [16], DG 3d8+3 (17), Mov: 7 m, Ataque 1 (Arma), BA: 2, Daño: Arma, TS: E3, AL: L. Características: Fuerza 16, Destreza 12, Constitución 13, Inteligencia 8, Sabiduría 10 y Carisma 10.

Aspecto: Grolin es un enano de grandes espaldas y poderosos músculos. Es pelirrojo, lleva el pelo bastante corto y su barba, bifurcada, le llega por la altura del pecho. Tiene tatuajes en los brazos con motivos de dragones.

Personalidad: Grolin es un enano directo y exagerado al que le gusta cantar sus hazañas. Suele gritar y beber más de la cuenta, y en sus momentos críticos revela que no es el enano más listo. Sin embargo tiene un gran corazón.

Equipo: hacha de asta (dos manos, 1d10 de daño), armadura de bandas, hacha de mano, daga.

Especial: si usas el Manual Avanzado, Grolin sabe usar a nivel 'básico' la daga, el hacha de mano y el hacha de combate, y a nivel 'entrenado' con el hacha de asta.

ENANOS DEL CAMPAMENTO

CA varía, DG 1 (5), Mov: 7 m, Ataque 1 (Arma), BA: 1, Daño: Arma, TS: E1, Moral: 8, Tesoro: Varía. AL: L (70%), N (30%). PX: 5.

Los enanos del campamento son una variopinta mezcla de emprendedores. Todos han venido aquí creyendo que pueden sacar tajada del descubrimiento de Gundar, por lo que no faltan espíritus aventureros o ambiciosos. Los enanos se dividen en tres grupos:

- Los mineros: la mayoría de los enanos. No son combatientes, pero no dudarán en defender el campamento. De verse obligados a combatir portarán mandiles o cualquier otra ropa de trabajo muy resistente (cuentan con armaduras de cuero, CA 7) y utilizarán picos u otras herramientas pesadas (daño 1d6, utilizadas con ambas manos). Pese al nombre de «minero», también se encuentran aquí algunos buhoneros, cazadores o incluso dos posaderos que utilizan estas mismas estadísticas. Debido a la falta de trabajo, cada mañana hasta 1d6 mineros estarán dispuestos a acompañar al AJ en calidad de porteadores. No lucharán salvo que sea estrictamente necesario y no se adentrarán en las mazmorras, pero ayudarán a cargar peso al AJ. Los porteadores reciben un pago de 3 mo diario. Si el AJ pierde tres porteadores, da igual si en distintas expediciones o en la misma, estos dejarán de ofrecerse (es demasiado arriesgado).
- Guardias de caravana: estos enanos protegen a los distintos buhoneros (principalmente a los encargados de Wilnif el mercader) en sus constantes idas y venidas a los pueblos de alrededor para avituallarse. Son enanos duros y bien equipados: van armados con cotas de malla, escudos (CA 4), hachas de combate u otras armas pesadas a una mano (daño 1d8) y ballestas ligeras (daño 1d6). El AJ puede encontrar cada día 1d3 guardias de caravanas desempeñados en el Descanso del Minero y puede contratarlos si así desean: los guardias de caravanas no entrarán en

las mazmorras, pero sí acompañarán al AJ por la caverna. Los guardias de caravana cobran cinco monedas de oro diría debido a lo peligroso de la expedición.

- Guardias del campamento: estos enanos van fuertemente armados y protegen el campamento. Están a sueldo directo de Gundar y son tremadamente leales. Van armados con armaduras de placas, escudos (CA 2), armas de una mano pesadas tales como espadas largas o hachas de combate (daño 1d8) y tres hachas de mano (1d6) que utilizan para arrojar. Su experiencia en combate está probada y todos tienen +1 a sus tiradas de ataque y el máximo de PG. Hay un total de nueve guardias en el campamento y la entrada del salón, y cada mañana hay un 50% de posibilidades de que uno se ofrezca como mercenario en el Descanso del Minero. Utiliza las mismas reglas que las de los guardias de caravana arriba expresadas, pero estos enanos cobran diez monedas de oro diarias.

1) LA EMPALIZADA

La empalizada del campamento es sorprendentemente sólida, de recia factura enana, y cuenta con 3 metros de alto por medio metro de ancho. Aunque sería incapaz de resistir un ataque serio, esta fortificación ha ahuyentado a las bandas de monstruos errantes que moran por el lugar. La empalizada sólo tiene una puerta y cuenta con dos pequeñas atalayas (una al norte y otra al sur) que tienen una altura de 4 metros y sobre la que siempre hay un vigía a todas horas del día. La puerta de la empalizada está custodiada por dos guardias fuertemente armados que dejarán pasar al AJ tras preguntarle quién es y de dónde viene.

Los guardias no pondrán trabas al AJ salvo que este se muestró violento o peligroso, aunque si esto pasa Gundar saldrá a ver qué pasa y reconocerá al AJ, pasando a hablar con él en privado. Durante la noche las puertas se cierran y nadie puede entrar (aunque por ahora nadie lo ha intentado).

2) TIENDAS DE LOS MINEROS

Las tiendas de lona cubren la mayoría del espacio del asentamiento. Son muy variadas, tanto como sus habitantes, que son enanos venidos de todas las Montañas Grises e incluso de más allá. No se da una descripción pormenorizada de las tiendas debido a que no tienen demasiada importancia para el módulo.

3) TIENDA DE WILNIF EL MERCADER

Wilnif es un mercader enano que vio una gran oportunidad de negocio en la excavación de Gundar. Actualmente tiene un pequeño emporio montado en una gran tienda de lona de color rojo vino que ocupa el mismo espacio que cuatro tiendas normales. Wilnif es un enano astuto, pero no malicioso, y sabe que si se aprovecha demasiado de sus congéneres estos son bien capaces de echarlo a patadas del lugar. Siempre suelen rondar por aquí dos guardias de caravanas que vigilan el lugar, aunque aún no ha habido ningún incidente de gran calibre.

COMPRANDO Y VENDIENDO

Wilnif puede ofrecerle al AJ cualquier pieza de equipo básica (pág. 53 y 54 del manual). Wilnif también comercia con equipo de combate, aunque no es su especialidad: considera que cada vez que el AJ vaya a buscar un arma o armadura tiene un porcentaje de encontrarla igual a (90-*e* el precio del arma en mo)%. Así encontrar una cimitarra, de precio 15mo, tendría un 75% de posibilidades. Esto implica que Wilnif no posee armaduras caras, ya que apenas les ve uso en el lugar.

El mercader recibe cargamentos el primero de cada semana. Si el AJ le pide cualquier cosa (dentro de que sea equipo o armamento básico) se la puede traer, tanto en cuanto lo pida antes de que salga su caravana (que sale el tercer día de la semana). Debido a los costes adicionales todo lo que vende Wilnif tiene un sobrecoste del 20%. Siempre que monta una caravana, esta está formada por dos mercaderes (primos suyos) y seis guardias de caravanas.

El mercader también puede comprarle al AJ todo tipo de objetos y botín del cual quiera deshacerse. Wilnif es un mercader mucho más competitivo que Gundar y se lo comprará todo al 75% de su valor. Recuerda que, independientemente del valor al que venda el AJ el botín, siempre recibe los PX por el valor completo de los objetos.

4) EL DESCANSO DEL MINERO

No es sorprendente que al poco de formarse esta comunidad los enanos busquen un sitio para poder disfrutar de buena comida y bebida. Esta gran carpita, la más grande de todo el campamento, guarda una improvisada taberna donde los enanos beben y comen de las viandas que prepara la enana Udrun y su marido, Mof. Esta pajera de enanos ha levantado una sencilla barra y cuatro grandes mesas hechas con sencillos tablones, igual que los bancos. Todo tiene un aire improvisado, pero, debido a la gran artesanía enana, ningún humano jamás lo diría. Aquí pasan el día la mayoría de habitantes del improvisado campamento y es un buen sitio donde descansar o conocer gente. Salvo Gundar, todos los ANJ de importancia pueden ser encontrados aquí durante el día sin mayor problema. El prospector sólo viene aquí durante las comidas, aunque hay un 20% de probabilidades de encontrarlo aquí al atardecer tomando algo.

La carpita incluso cuenta con un sitio habilitado para que duerman aquellos mineros que aún no tienen tienda o que solo están de paso: esta zona está tapada con un par de lonas y cuenta con sencillos sacos de dormir para hasta 10 enanos.

COMER, BEBER Y DORMIR EN EL DESCANSO DEL MINERO

Los precios del Descanso del Minero son algo altos debido a lo complicado que es traer los materiales, pero la calidad es muy buena. Una comida cuesta 2 mp y suele estar compuesta de alguna mezcla de patatas, cebollas, zanahorias, carne de caza de los alrededores y/o cerdo seco. La cerveza se presenta en tres variedades: fuerte (3 mc la jarra), excelente (7 mc la jarra) y humana (1 mc la jarra). Dormir en el Descanso del Minero cuesta 1 mp por noche.

5) TIENDA DE GUNDAR EL PROSPECTOR

Gundar es el jefe de esta improvisada comunidad, aunque su tienda no es muy distinta a las del resto salvo por su localización y porque está repleta de cajas y baúles de madera. Gundar ronda aquí la mayor parte del día, salvo durante las comidas y si el AJ va a buscarlo al atardecer hay un 20% de posibilidades de que Gundar se encuentre en el Descanso del Minero.

LA MISIÓN DE GUNDAR

Cuando Gundar se encuentre con el AJ, le recibirá con los brazos abiertos. El AJ es el aventurero de más renombre que ha pisado el campamento (más allá del propio Gundar, claro) y el viejo enano se fía de que sea capaz de solventar la situación. Gundar le propone este trato al AJ: si consigue expulsar

a los habitantes del salón Gundar le permitirá quedarse todo lo que encuentre en el salón y si el valor extraído es menor a 10.000 mo el prospector pondrá el resto de su propio bolsillo. Gundar puede llegar a adelantarle hasta 500 mo al AJ para gastos adecuados (tales como equipo, contratar mercenarios, etc.) y le ofrecerá una tienda en el lugar, así como un lugar seguro donde dejar todo lo que vaya encontrando.

El prospecto incluso se ofrecerá a comprarle todo lo que traiga que tenga valor a su precio de coste (aunque Gundar tarda un tiempo en colocarlo y sólo es capaz de darle al AJ hasta 2.000 mo por semana). Gundar es capaz de flexibilizar un poco sus condiciones (ofrecerá, como mucho, hasta 12.000 mo y 1.000 por adelantado) pero el AJ es consciente de que ahora mismo al enano no le sobra el dinero y que esta expedición está siendo bastante cara.

RECHAZANDO LA MISIÓN

El AJ puede, sin embargo, querer adentrarse en el salón por su cuenta. Gundar se sentirá decepcionado, pero tampoco se lo impedirá (debido a que lo que le interesa al enano es expulsar a los habitantes del salón y toda ayuda cuenta). Sin embargo, la gente del campamento se toma algo a mal que el AJ no acepte las condiciones del que han asumido como su jefe (por el que sienten bastante lealtad) y todo lo que el AJ compre le costará un 50% más debido a esta falta de decoro. Los enanos son rencorosos, al fin y al cabo. Los mercenarios le cobrarán el doble, ya que no se sienten tan seguros si el AJ no está recomendado por el líder de la expedición. Además sólo Wilnif el mercader querrá guardar todo lo que el AJ le deje y siempre le cobrará un 5% del valor del objeto como depósito.

LO QUE SABE GUNDAR

Si el AJ le pregunta sobre la mazmorra, Gundar le puede decir esto:

- “Las puertas llevan a la entrada de un antiguo salón de nuestro pueblo. Parece que fue sellado hace siglos porque algo muy malo ocurrió ahí abajo, aunque las inscripciones están algo borradas por el paso del tiempo y los detalles no son claros.”
- “Me topé con un grupo de trogloditas bastante extraños. De normal, estos seres son violentos y territoriales, pero estos parecían... adormilados. Incluso peleaban con otros trogloditas, aunque no es raro que estos mezquinos seres anden a la gresca entre ellos. Al final, un troglodita enorme con una bella hacha de mitral acabó por darse cuenta de mi presencia y me persiguió, ¡menos mal que aún soy algo rápido!”
- “Hay algo muy grande rondando ahí abajo, pero sólo lo vi de lejos. ¡Ten cuidado!”

CONSEJOS DE GUNDAR

Finalmente Gundar le dará los siguientes consejos al AJ. Es importante que el jugador asimile estos conceptos ya que ignorarlos puede significar la pérdida de su vida:

- Esos salones son peligrosos. Yo mismo tuve que huir de algunos monstruos y la mayoría de enanos de aquí se niegan a entrar. No temas huir si los peligros se vuelven muy grandes.
- Adentrarse sólo es peligroso y algunos enanos del lugar están dispuestos a adentrarse en el salón si alguien los guía. Son gente ruda y acostumbrada a la batalla, por lo que te sentirás a gusto con ellos. Eso sí, supongo que exigirán un porcentaje. También puedes contratar a algunos mercenarios o ayudantes, pero no suelen querer hacer las

tareas más peligrosas. Sea como sea, todos estos suelen rondar por el Descanso del Minero.

- Nadie aquí dispone de curación mágica así que si te ves herido no temas huir y venir a descansar. Si tienes algún problema de índole mágico, sin embargo, el joven Grim te puede ayudar, aunque sólo es capaz de leer pergaminos mágicos y conseguirlos suele conllevar un gran desembolso.
- No intentes explorar todas las cavernas de una sola vez. ¡Seguramente te lleve demasiado tiempo! Ir entrando y saliendo es lo más adecuado y, además, te permitirá ir dejando todo lo que vayas encontrando, que seguro que pesa bastante.

Tras esta conversación, el AJ es libre de preparar la expedición como deseé. Como Narrador no seas muy duro si en la primera expedición el AJ no se ha preparado mucho y decide ir él solo y sin apenas equipo: haz que los enemigos simplemente le expulsen de su territorio, no lo maten o atrapen. Alternativamente puedes hacer que los enanos del campamento, los guardias de la puerta o el propio Gundar resalten que quizás no va del todo bien equipado o que parece una tarea peligrosa.

SECCIÓN 11: LOS SALONES DEL CLAN HARKÙN

Tras las grandes puertas de piedra se esconde el destrozado salón de los Harkùn. La bestia y el terremoto lo dejaron en ruinas pero, sin embargo, la recia construcción enana aún se mantiene incluso a día de hoy. Aun así muchas partes están colapsadas y sólo con un gran trabajo se podrían rehabilitar algunas salas del lugar.

Los salones del clan Harkùn se presentan aquí como una gran sala que hace de ‘tierras salvajes en miniatura’ y que conecta con cuatro mazmorras de distintos tamaños.

BESTIAS Y MONSTRUOS

Todos los monstruos aparecidos en el módulo están descritos al final del módulo. Como Narrador siéntete libre de añadir monstruos nuevos, pero intenta recordar que este módulo contempla un ecosistema hasta cierto punto cerrado donde grandes bestias u otros grupos de monstruos inteligentes podrían cambiar mucho el equilibrio del lugar.

PUERTAS, PASILLOS, PAREDES E ILUMINACIÓN.

Asume que todas las puertas del lugar, salvo que se diga lo contrario, son de piedra. Los pasillos suelen tener una altura de dos metros y las paredes son normalmente lisas con pocas decoraciones.

La iluminación en los salones es limitada: dentro de la zona abierta de los salones hay, durante el día, una tenue luz con la que cualquier AJ con visión en la oscuridad podrá ver con normalidad. Dentro de las mazmorras, sin embargo, la oscuridad es total (salvo en las partes exteriores de las mismas). Por la noche la oscuridad es total en todos los sitios.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LOS SALONES

Cada tres turnos de exploración, haz una tirada de encuentros aleatorios. Tira 1d8: Con un 1 o 2, el AJ se topa con alguno de los habitantes de estos olvidados salones. Algunas mazmorras dentro de los salones tienen encuentros aleatorios propios. Tira en la tabla de encuentros para ver el resultado:

1d10	ENCUENTROS
1-2	1d4+1 trogloditas infectados
3-5	1d3+2 trogloditas
6	1d6+3 esqueletos enanos
7	1d4+2 zombis fosilizados enanos
8	1d3 arañas gigantes
9	1d2 arañas gigantes infectadas
10	La hidra

1) LA PUERTA DE LOS SALONES

En las faldas de la montaña, tras cruzar una hondonada, se encuentran unas grandes escaleras de unos tres metros de ancho por veinte de largo sin ningún tipo de barandilla. Estas escaleras, antiguas y erosionadas por el paso del tiempo, conducen a una gran puerta de doble hoja de tres metros de alto por tres de ancho. Estas son las puertas del salón del clan Harkún, y sus tallas y decoraciones se perdieron hace mucho. Un pequeño grupo de cuatro guardias acampan en un refugio bajo las escaleras.

Estos guardias protegen la entrada del lugar, aunque por ahora nadie ha intentado forzar su entrada ni su salida, por lo que su trabajo es algo aburrido. Los guardias dejarán pasar a cualquiera que venga recomendado por Gundar, aunque a los que no les exigirán un exorbitante peaje de 4 mo por cabeza. Si los guardias sienten cualquier signo de peligro, tocarán un cuerno que alertará a los enanos del campamento. Las puertas están totalmente cerradas (e incluso reforzadas) por las noches y dos guardias la protegen a estas horas.

Tras pasar por la puerta, unas largas escaleras, muy similares a las de afuera, descienden hasta las profundidades. Las escaleras tienen una anchura de tres metros y una longitud total de 250 metros. El descenso es considerable (unos cuarenta metros). En el mapa sólo se muestran los últimos veintiún metros de la escalera.

2) EL PUENTE DE LOS TITANES

La escalera acaba de forma abrupta en una terraza de pequeño tamaño. Desde aquí se puede vislumbrar la gran caverna que servía de plaza principal para los Harkún. La altura de la caverna es tremenda, superando los veinte metros en su punto más alto. Para acceder a ella hay un puente de piedra con unas bellas barandas que tienen tallas con motivos de enanos luchando contra grandes seres gigantescos (titanes, ya que estos bajorrelieves narran la historia de los primeros enanos que marcharon a las Montañas Grises). Las barandas evitan a los torpes el caer al gran abismo. Nadie sabe que profundidad tiene este lugar, pero cualquiera que caiga por aquí morirá de forma automática.

El puente está en muy mal estado, pero se mantiene estable. Parece que algo lo hubiera dejado muy tocado y en algunos faltan trozos de puente o baranda. Sin embargo el puente sigue resistiendo y cualquiera que vaya con algo de cuidado puede evitar caerse (cualquiera que corra debe

superar una tirada de salvación por Parálisis o caer por el puente). Los actuales habitantes de la caverna tienden a ignorarlo debido a que, hasta hace unas semanas, nadie jamás había entrado por ahí.

3) LA PLAZA DE LOS PILARES

Esta plaza está rodeada por la caverna en tres de sus paredes mientras que la cara norte da al abismo. Unos enormes pilares de nueve metros cuadrados se levantan hasta la pared de la caverna. Los enanos del clan Harkún utilizaban este lugar como principal zona de paso en la fortaleza, si bien, a día de hoy, la mitad de la plaza se ha hundido. Muchos pilares yacen derribados por aquí y por allá y una gran grieta parte por la mitad la sala. La plaza está levemente iluminada, ya que un ingenioso sistema de ventanas y espejos reconducían la luz del sol. Debido a lo masivo de la plaza se ha dividido en varias secciones:

- Zona oeste: Esta zona es la mejor conservada del lugar. Buena parte de la estructura de la plaza se conserva en pie y se puede acceder a ella por dos pilares caídos en el norte y en el sur. Desde aquí se pueden ver dos escaleras en su cara oeste (b). Aquí un pilar se ha derrumbado y con algo de cuidado (no se requiere ninguna tirada) se puede cruzar a la zona este (c).
- Escaleras oeste: En la pared del oeste se puede encontrar un conjunto de dos escaleras. La norte se ha derrumbado, pero la sur se dirige hacia abajo. Esto lleva al salón de los hongos, que se describe en la Sección III de este módulo.
- Zona este: Esta sección está mucho más castigada. La mayoría de los pilares se han derrumbado, al menos en parte, y yacen caídos aquí y allá. Esta sección también se ha derrumbado en varias partes. Desde aquí se puede llegar sin problemas a las puertas del este (d), a la cueva del sur (e), a la espira de mitral (f) y a las grandes escaleras (g).
- Puertas este: Dos puertas gemelas, una de las cuales se le derrumbó una columna encima, conducen a un gran salón donde residían los mineros del clan Harkún. A día de hoy este salón se encuentra en ruinas y es la base de una tribu de trogloditas que provino de las profundidades del mundo. Las estancias de los mineros está descrita en la Sección IV de este módulo.
- Cueva del sur: La grieta abrió una entrada a una sala que conducía directamente a los pisos inferiores, pero hay un pequeño problema: una hidra se ha asentado ahora en ella. La guarida de la hidra está descrita en la Sección V de este módulo.
- Espira de mitral: Al sur de la sala, en mitad de un paseo que conducía a las grandes escaleras, se encuentra una enorme stalagmita que ha sido horadada y modificada por los enanos. Esta es la espira de mitral, el antiguo templo de Marvol Moru ahora profanado y maldito. Está descrito en la Sección VI de este módulo.
- Las grandes escaleras: Unas enormes escaleras de más de diez metros de ancho que descienden un par de metros antes de alcanzar un derrumbamiento donde la caverna se vino abajo. Estas escaleras conducían, antaño, a los niveles profundos de los salones de los Harkún pero ahora es imposible pasar.

SECCIÓN III: EL SALÓN DE LOS HONGOS

Antaño estas escaleras conducían a los niveles inferiores de los salones de los Harkún, pero la mayoría de los pasillos se derrumbaron. Una antigua fuente sigue aún en funcionamiento y hace poco llegaron aquí flotando unas esporas de micónidos. Ahora los hongos crecen por doquier y han tomado el salón. Los micónicos son bastante territoriales, aunque, al ser también comestibles, los habitantes de la caverna, inteligentes o no, no dudan en cazarlos. Sin embargo, los micónidos han infectado a algunos habitantes de la caverna, incluido a algunos trogloditas, que ahora sirven de esclavos a estos extraños seres.

ENCUENTROS ALEATORIOS

El salón de los hongos es un ecosistema propio y tiene su propia tirada en la tabla de encuentros. Cada dos turnos de exploración haz una tirada de 1d8: Con 1-2, el AJ ha tenido un encuentro aleatorio. Tira en la tabla de encuentros para ver el resultado.

1d6	ENCUENTROS
1	El pastor micónico y 1+1d4 micónidos.
2	2d4 micónidos
3-4	Un cadáver irreconocible infectado por micónidos en crecimiento (no tiene ningún efecto más que ser perturbador).
5	1d4+1 trogloditas infectados.
6	1d3 arañas gigantes infectadas.

EL SALÓN DE LOS HONGOS POR LOCALIZACIONES

1) ESCALERAS

Estas largas escaleras se notan muy transitadas, con los escalones casi pulidos y algo resbaladizos. Cualquiera que corra por estas escaleras debe superar una salvación de Parálisis o resbalar, cayendo y sufriendo 1d6 de daño. Terminan en una pesada puerta de piedra que, sin embargo, es bastante fácil de abrir. No está cerrada con llave.

2) EL SALÓN DE LOS HONGOS

Este enorme salón está totalmente infestado de hongos de colores verdes y amarillos de distintos tamaños; los más grandes alcanzan casi el metro de altura. El techo es liso, igual que las paredes, y ambos están repleto de hongos y moho. Respirar aquí es algo molesto para las criaturas que no estén acostumbradas a vivir bajo tierra y tienen un -1 a todas las tiradas. Esta sala cuenta con tres puertas: una derrumbada al lado oeste y dos cerradas en el lado este, así como un gran arco que lleva a la sala de la fuente.

Caminar por aquí es algo peligroso ya que los micónidos son virtualmente indistinguibles de los hongos. Por cada turno de exploración que el AJ pase en el lugar tira 1d8, además del de los encuentros aleatorios si se diera el caso. Con un 4+ 1d3 micónidos se despiertan y atacan al AJ. Estos micónidos aparecen a 3d4 metros del AJ. La sala en sí no tiene nada de valor, pero el AJ puede recoger hongos como raciones de comida si cuenta con las herramientas adecuadas: Hacerlo le lleva cinco minutos (1/2 turno) por cada ración de comida que quiera

extraer. La fuente desbordada ha creado aquí una pequeña balsa de agua verduzca repleta de esporas micónidas con tiene muy mala pinta. Beberla sin hervirla es una idea terrible: cualquiera que lo haga debe superar una tirada de salvación contra Venenos o empezará a infectarse (ver a los Micónidos en el bestiario en la Sección VIII).

3) LA SALA DE LA FUENTE

Tras un arco se encuentra esta pequeña y húmeda sala. En el centro de la pared sur se encuentra una antigua fuente semicircular de unos tres metros de ancho y de un metro de profundidad, repleta de un agua verduzca y algo densa. Hace años que el mecanismo de la fuente se atascó y el agua acabó por desparramarse hasta una grieta en el salón de los hongos. Aquí reside el pastor micónico, que es el líder de este extraño grupo. Es extremadamente territorial y violento y atacará a cualquiera que se acerque. Si el pastor muere, los micónidos acabarán por morir en 3d4 semanas. La fuente se puede desatascar, pero el AJ se debe meter por completo en ella y es algo asqueroso. Sin embargo si el AJ no llega a tragarse nada del agua, es seguro. Atascando la fuente, se encuentra un anillo reluciente que resulta ser un *anillo de protección +1*. También se pueden encontrar 32 mo desperdigadas por el fondo de la fuente.

4) GALERÍA ESTE

Para acceder a esta galería hay que cruzar una de las dos puertas de piedra totalmente comidas por los hongos que se encuentran en la pared este del salón. Las puertas se pueden abrir, pero se necesita algo de fuerza: el AJ puede hacer una tirada de Abrir puertas cada asalto hasta tener éxito, pero por cada intento haz una tirada de encuentros aleatorios (donde sólo hay encuentro con un 1). Esta galería era un lugar de paso que conectaba con una escalera que llevaba a un nivel más profundo al norte y con un pasillo que conducía a otras galerías al sur. Ambas salidas se encuentran derrumbadas. Aquí la presencia de los hongos es mucho menor, aunque se puede ver una fina capa de moho entre las baldosas del suelo. Nadie ha abierto esta galería en muchos años. Al este, en un pasillo conector, se encuentra una puerta entreabierta en mucho mejor estado que conduce a la sala 5. Si el AJ no cierra las puertas que dan al salón de los hongos, puede tener encuentros aleatorios en esta galería. Si las cierra, estos no entrarán, por lo que esto será una zona segura.

En esta sala sólo hay mesa pegada a la pared este que está bastante ajada por la humedad. En ella se pueden ver un par de libros que están totalmente podridos y comidos por los insectos. Es imposible sacar nada de información de ellos, pero, si el AJ los toca, estos se desharán en una nube de polvo muy desagradable: Haz una tirada de salvación contra venenos. De fallarla, el AJ aspira el polvo y se pone a toser con fuerza durante 1d4 asaltos, lo cual atraerá atención no deseada (tira directamente en la tabla de encuentros aleatorios). Si las puertas estaban cerradas, el encuentro empieza a golpearlas intentando tirarlas abajo (una tirada de Abrir puertas por cada asalto). Debajo de estos libros, el AJ puede encontrar una bolsita con tres gemas (de 100, 100 y 50 mo, respectivamente).

5) ESTANCIAS

Una puerta de piedra entreabierta deja paso a esta estancia que pareciera ser algún tipo de almacén de herramientas en el pasado. Sin embargo, apoyado en la puerta, yace el cadáver de un enano: un esqueleto de cuya espalda un asta de lanza de una madera casi fosilizada. Iba vestido con ropajes que la humedad ha empezado a comerse pero son reconocibles como de un sacerdote de Marvol Moru. Guarda entre sus esqueléticas manos un amuleto sagrado de Marvol Moru de platino con joyas engarzadas (300 mo). Si el AJ registrar el



1d4 | ENCUENTROS

1	2d3+2 trogloditas
2-3	1d4 trogloditas
4	La'sar

1) PASILLO

El pasillo de entrada es recto, cuenta con dos puertas y termina en unas escaleras. Las puertas están cerradas, aunque no con llave. Sin embargo la segunda puerta está bloqueada con un hueso. No hace falta hacer ninguna tirada, pero con algo de fuerza la puerta se abrirá sin problemas. Sin embargo abrir la puerta conllevará un fuerte chasquido: el objetivo de esta trampa es avisar de la llegada de trogloditas infectados. Si un AJ se hace saltar la trampa, haz automáticamente una tirada de encuentros aleatorios.

2) SALÓN PRINCIPAL

Este gran salón era la principal zona de paso y de vida en el salón de los mineros. Este gran salón contaba con unas escaleras que conducían a más galerías, pero ahora se encuentran hundidas. El salón cuenta con dos puertas en su pared norte y una en su pared sur. También cuenta con una antigua estatua del fundador del salón, pero sólo restan sus pies desnudos. Los trogloditas han decorado este lugar a su gusto: todo está lleno de huesos de animales, pieles de otros trogloditas y otras decoraciones salvajes. Este salón es sorprendentemente silencioso y no tiene nada de valor.

3) PASILLO SUR

Tras la puerta del sur, se encuentra un pequeño pasillo que cuenta con tres puertas: una en el extremo este y dos en la pared sur. Si se sigue el pasillo hacia el oeste, se llega a un antigua habitación que está derruida, medio tragada por el abismo. Los trogloditas usan a veces este sitio cuando escalan desde las profundidades. La puerta del este lleva a un pasillo que también se hundió en el abismo. Desde aquí se puede ver la balconada de la cueva de la hidra (habitación 3, Sección V), aunque está demasiado lejos para intentar ningún tipo de salto.

4) HABITACIÓN DERRUIDA

La mitad de esta habitación está tragada por el abismo, lo cual crea una terrible sensación de vértigo. Si el AJ es atrapado por los trogloditas, estos lo encerrarán aquí y cerrarán la puerta atrancándola. No tiene nada de valor. Desde aquí, igual que en el pasillo (3) se ve la balconada de la cueva de la hidra.

5) HABITACIÓN DE LASAR

Esta pequeña habitación se mantiene en bastante buen estado y está repleta de decoraciones al estilo de los trogloditas. Actualmente reside en ella La'sar, una de las concubinas del líder de los trogloditas. Tuvo una fuerte discusión su amo y se recluyó en esta habitación. Desde entonces las relaciones son muy tensas entre ambos y La'sar ha ganado mala reputación entre los trogloditas. Sin embargo la astuta concubina quiere aprovecharse de su terrible estado mental de Hix'lixti para acabar con él y hacerse la líder de la tribu.

Dada su condición de concubina, La'sar guarda bastantes riquezas que los trogloditas han encontrado por allí y por allá, y toda su habitación está decorada al estilo de su pueblo. Destacan sus brazaletes de plata fina (pesan un kilo y valen 200 mo) y sus pieles de alguna escamosa e innominada bestia (pesa cinco kilos y vale 400 mo, pero un artesano adecuado podría transformarla en una armadura que proporciona CA 3 con el peso de una armadura de cuero).

EL PLAN DE LASAR

La'sar verá al AJ como un aliado en potencia e intentará convencerle de que le ayude a acabar con Hix'lixti. A cambio La'sar ofrecerá algo que el AJ parezca desear (como el hacha de Hix'lixti, los tesoros de su habitación o que los trogloditas se marchen del lugar) pero en realidad no planea cumplirlo salvo que sea estrictamente necesario: La'sar simplemente quiere el control de la tribu y no le importa mentir y engañar para conseguirlo, aunque es lo suficientemente astuta para saber retirarse y no pondrá en peligro su vida si le resulta más fácil ayudar al AJ. La'sar no puede contarle nada de mucho valor al AJ para acabar con Hix'lixti, salvo que el líder tiene una fuerte obsesión con la hidra y considera el que se haya desbocado como un castigo de sus bestiales dioses.

La'sar tiene una aliada, A'ghara. Esta concubina también quiere acabar con Hix'lixti, pero La'sar no le guarda ningún cariño ni respeto. La'sar tiene miedo de que A'ghara se vuelva contra ella (aunque a esta nunca se le ha pasado por la cabeza) y la mandó a una muerte segura a la espira de mitral. Si el AJ le habla de ella, se hará la sorprendida y le pedirá que la rescate, o le dará las gracias si ya la ha rescatado, pero de buenas a primeras La'sar no le hablará de ella y de hecho el AJ debería advertir que La'sar evita deliberadamente hablar de ella al principio (se presenta como la única conspiradora, por ejemplo) e incluso que se muestra muy sorprendida (incluso asustada) si descubre que A'ghara está viva. Si A'ghara está presente es posible que La'sar se ciña más a cualquier trato que haga con el AJ, no por respeto a sus 'aliados' si no por miedo a que ambos puedan unir fuerzas contra ella.

La'sar planea acabar con Hix'lixti usando al AJ para luchar contra él y luego juntarse a la pelea para acabar con el líder cuando este esté más débil. Si A'ghara está presente, también la incluirá en el plan. Sin embargo La'sar no hace partícipe a ninguno de los dos de que, tras acabar con el líder, su plan es acabar también con ellos si están débiles y ella fuerte. La'sar atacará primero a A'ghara, ya que en su mente la está traicionando antes de que ella lo haga, y luego intentará acabar con el AJ, aunque no lo perseguirá si huye (considera que ya ha sacado de él lo que quería). Sin embargo si A'ghara o el AJ están en buen estado, La'sar simplemente dejará la traición para más adelante y cumplirá su palabra de dispersar a la tribu de trogloditas del lugar.

Si La'sar se hace la líder de la tribu, esta conspiradora se dará cuenta demasiado tarde de que es incapaz de mantener el liderazgo de la tribu, que tiene que añadir la guerra fratericia a la lista de desgracias que vive. La mayoría de los trogloditas se dispersarán: considera que todos los encuentros con trogloditas sanos (tanto en habitaciones como aleatorios) tienen la mitad de trogloditas. Sin embargo La'sar se negará a retirarse y se tendrá que acabar con ella con la fuerza de las armas. La'sar siempre va acompañada de 3 trogloditas normales.

6) PASILLO NORTE, BAJO

Este pasillo ha aguantado mucho mejor el embate del terremoto y se encuentra casi en perfecto estado, salvo por alguna grieta aquí y allá. El pasillo cuenta con tres puertas en su pared norte, una en su extremo este precedida de una escalera y, en su extremo, oeste un pequeño santuario bestial con lo que parece la cabeza de algún ser reptiloides clavada en una lanza con una punta de piedra. En este santuario se pueden encontrar trece amuletos hechos dientes de distintos animales subterráneos (son dientes tremadamente duros y cortantes, por lo que tienen algo de valor: cada amuleto vale 10 mo). Sin embargo, si el AJ lleva consigo alguno de los amuletos, los

trogloditas tendrán +2 a las tiradas de reacción con él ya que esto son ofrendas sagradas que el AJ ha profanado.

7) HABITACIONES DE LOS TROGLODITAS

Estas tres habitaciones son muy similares y sirven de refugio para los trogloditas, que duermen amontonados entre ellos sin orden ni concierto. Las habitaciones están repletas de huesos y pieles, así como de primitivas armas de piedra. Si un AJ entre en una habitación, en ella habrá 2+1d4-1d6 trogloditas (es decir, existe la posibilidad de que no haya ninguno). Si el AJ se adentra así en una habitación, tiene +2 a las tiradas de reacción con los trogloditas (ya que lo ven como una invasión!). Si el AJ comienza a luchar aquí, tira para ver cuántos trogloditas hay en el resto de habitaciones, ya que irán a ayudarse entre ellos. Cada habitación está repleta de basura, pero de nada de valor para el AJ.

8) PASILLO NORTE, ALTO

Este pasillo ha sufrido más que el anterior, pero sigue estando en bastante buen estado. Cuenta con una puerta en su extremo oeste y otra en su pared sur. Un nicho en la pared norte revela el cuerpo momificado de un troglodita. Esto simplemente es una señal de precaución entre los trogloditas y no tiene ningún efecto adicional (aparte de ser bastante perturbador). El pasillo al este se ha derrumbado un poco, pero, con algo de esfuerzo, se puede cruzar.

9) HABITACIÓN DE HIX'LIXTI

El líder de los trogloditas reside en esta habitación, de la que apenas sale. Los problemas en los que está envuelto lo han superado y cree activamente que conspiran para matarlo. Junto a él residen sus tres concubinas guerreras, que son las únicas de las que se fía (aunque acertadamente piensa que La'sar va a traicionarle, pero sin embargo se fía de A'ghara aunque la da por muerta). Tiene un +6 a las tiradas de reacción con el AJ debido a que culpa a los enanos de sus problemas. Hix'Lixti se negará a abandonar el salón por las buenas, pero puede huir si se le vence en combate o se le intimida (si el AJ ha hecho huir a la hidra, su moral baja a 6 y su el AJ la ha matado, baja a 4). Los trogloditas no irán en auxilio de su jefe: están hartos de su demente tiranía paranoide.

Este salón está repleto de 'riquezas' en los términos trogloditas, pero hay algunas cosas que sí que pueden ser de utilidad para el AJ: entre decenas de huesos, pieles y heces se pueden encontrar tres máscaras de oro macizo (peso dos kilos cada una, valor 400 mo), dos *figuritas de maravilloso poder (dos perros de arcilla)* y, por supuesto, el *hacha de mitral de Hix'Lixti, que no dudará en tirar al suelo para correr más rápido si es forzado a huir*.

SECCIÓN V: LA GUARIDA DE LA HIDRA

Antaño estas cuevas eran un pozo de mina que llevaban a las profundidades del salón, pero la mitad de la pared se ha derrumbado y el propio pozo yace muy dañado. Antiguamente se entraba aquí por unas galerías del este, pero dichas galerías también se hundieron y la pared norte colapsó, llevando directamente a la plaza de los pilares. Los trogloditas surgieron originalmente de aquí y, en sus muros, comenzaron a criar a una hidra ciega para protegerlos de los otros moradores de las profundidades.

Desde que los trogloditas han sido infectados por los micónidos, la hidra se ha liberado y ahora suele vagar por la sala. Es territorial y tremadamente peligrosa, y suele dormir en esta



2) GUARIDA DE LA HIDRA

Antaño dos habitaciones se encontraban aquí, pero el muro se derrumbó y alguien (posiblemente los trogloditas) despejaron el lugar para que sirviera de guarida para su hidra. El monstruo reside aquí habitualmente y el lugar está repleto de restos a medio comer de distintos habitantes de la caverna. Si el AJ gasta un turno rebuscando podrá un total de 312 mo y un brazalete de oro por valor de 400 mo, pero nada más. La sala tiene cuatro salidas: la pared noroeste, que se ha derrumbado, la puerta suroeste, que lleva de la misma manera a la cueva principal, y dos puertas en la pared este que llevan al pasillo lateral. Todas las puertas están atascadas y se necesita una tirada exitosa de Abrir Puertas para pasar (aunque se puede repetir un por asalto, lo cual no es muy relevante salvo si el AJ está intentando huir de la hidra).

ENCUENTROS ALEATORIOS

Todos los habitantes de los salones evitan este lugar, por lo que no hay tabla de encuentros aleatorios. Sin embargo tira 1d8 cuando el AJ entre en el lugar: con un 5 o más la hidra estará en su guardia. De cualquier otra manera, la hidra estará fuera. Si la hidra está fuera, tira 1d4x2. Esta será la cantidad de turnos de exploración que la hidra está afuera, pasados los mismos, volverá. La hidra es grande y no cabe por las puertas.

1) CUEVA PRINCIPAL

Antaño esta cueva sostenía toda la maquinaria de un pozo que servía para descender hacia las minas de mitral. Sin embargo, todo se ha venido abajo y sólo restan los pilares que sostienen la propia mina. Un gran agujero lleva a las profundidades, pero la caída es tremenda (cualquiera que caiga por aquí morirá).

3) PASILLO LATERAL Y BALCONADA

Este pasillo conducía, antaño, a las galerías que llevaban hasta este lugar y posiblemente a los salones de los mineros. Unas rejas al oeste llevaban a otras galerías, pero a día de hoy sólo conducen a la oscura caída. Sin embargo, la parte norte del pasillo lleva a una improvisada balconada no muy alejada del resto de la caverna. Un AJ sin carga puede correr y saltar al otro lado de la balconada superando una tirada de Destreza con +4. Si la falla, caerá, y, si está cargado, fallará automáticamente (algo que el AJ debería considerar evidente).

SECCIÓN VI: LA ESPIRA DE MITRAL

La espira de mitral es un antiguo templo de Marvol Moru y el sitio más sagrado del salón de los Harkún. pero este templo fue profanado cuando este clan rechazó al dios de los enanos. La mayoría de sacerdotes del lugar se negaron a abandonar la fe en Marvol Moru y fueron los primeros en ser sacrificados. Los miembros del clan Harkún que no habían sucumbido a las tentaciones de Atra Vod, se hicieron fuertes en la espira de mitral, donde resistieron unas semanas hasta que sus antiguos hermanos consiguieron superar sus defensas y acabaron con todos. En un acto de desprecio final, los fallecidos fueron alzados como muertos vivientes gracias a los poderes de Atra Vod y, desde entonces, moran por este lugar maldito sin poder recibir el descanso eterno. Sin saberlo, Gundar los levantó de su letargo: al sentir a un enano los muertos comenzaron a vagar por sus antiguos salones, buscando a cualquier enano para acabar con él.

Las criaturas de la caverna evitan activamente este lugar. Hay un aire de maldad en el ambiente que repele incluso a los trogloditas, que tradicionalmente han desistido de investigar lo que hay aquí tras haber sido atacados por los muertos vivientes del lugar repetidas veces.

ENCUENTROS ALEATORIOS

La oscura maldad del lugar atrae a los muertos vivientes, que están desperdigados por todos los salones. Estos vagan sin rumbo por los pasillos de la espira. Cada dos turnos de exploración en la espira, tira 1d8. Con 1-2, el AJ se topará con uno de estos grupos:

1D6	ENCUENTROS
1-2	1d4+1 zombis fosilizados enanos
3-5	1d6+3 esqueletos enanos
6	1d3 zombis fosilizados enanos y 1d4+2 esqueletos enanos

LOCALIZACIONES DE LA ESPIRA DE MITRAL

1) SALA DE RECEPCIÓN

El recinto del templo era un lugar sagrado al que los ajenos al sacerdocio tenían prohibida la entrada. En esta pequeña sala al pie de la espira, siempre se encontraba un sacerdote para atender las necesidades espirituales del clan. Esta sala tiene dos grandes pilares de piedra que llevan hasta el techo de la misma a tres metros de altura. En estos pilares se puede leer la historia de los enanos y de cómo llegaron a las Montañas Grises desde el norte. Además cuenta con dos puertas de madera: una en la pared nordeste y otra en la noroeste. La del noreste está abierta, mientras que la otra está cerrada con llave.

2) GUARDARROPA

En esta pequeña salita se guardaban los ropajes y demás útiles de los sacerdotes que estaban dedicados a recibir a los enanos del clan. La puerta está abierta y, dentro de ella, la pequeña habitación está conservada casi intacta. Un esqueleto de un enano yace en el suelo a los pies de la puerta. Este esqueleto lleva las túnicas de un sacerdote de Marvol Moru y, además, porta un símbolo sagrado de plata (veinti-

cinco mo). Si el AJ busca en esta habitación, encontrará tres túnicas de lana de buena calidad (cada una pesa tres kilos y vale veinte mo) y un cuenco de plata (medio kilo, diez mo). No hay nada más de valor.

3) HABITACIÓN DE DESCANSO Y ESCALERA INTERIOR

Tras una puerta de piedra sin cerrar se encuentra esta habitación. Las paredes lisas sólo esconden una sencilla cama en la que descansaba el sacerdote de guardia. Una escalera de caracol lleva hasta arriba (habitación 16), aunque la trampilla (de piedra) está cerrada con llave. La llave reposa en el cadáver de la habitación 5 del salón de los hongos. En esta habitación no hay nada de valor.

4) RAMPA

Esta rampa rodea la espira y sirve de principal camino de subida y bajada del complejo. La rampa tiene una subida algo pronunciada (un metro de subida por cada diez metros recorridos de media, aunque hay algunas zonas donde la pendiente es más inclinada). Todas las puertas de la rampa están cerradas, pero no con llave: se pueden abrir sin problemas, pero están diseñadas para cerrarse solas por su propio peso, ya que están levemente inclinadas hacia abajo. En el primer nivel la rampa cuenta con cuatro puertas o arcos que conectan con: los almacenes de forja (5), el refectorio (8), el santuario (13) y al pasillo de las capillas (14).

5) ALMACÉNES DE FORJA

Los sacerdotes de Marvol Moru tienen, entre sus deberes, el de dotar de poderes mágicos a los artefactos forjados por los enanos. Por eso se espera que todos sepan alguna artesanía y, en caso de los sacerdotes del clan Harkún, esta no podría ser otra que la forja. Este pasillo lleva a una pequeña estancia con dos puertas que está repleta de martillos, tenazas y otras herramientas usadas para la forja colgadas ordenadamente de las paredes. Esta estancia cuenta con dos puertas al oeste.

En el suelo yacen los restos de tres enanos, uno es un esqueleto mientras que dos de ellos parecen haber sufrido un proceso de fosilización. El esqueleto lleva túnicas de sacerdote, mientras que otros dos van con ropa de paisano. Todos estos son en realidad muertos vivientes: un esqueleto y dos zombis fosilizados. Esperarán a que el AJ esté distraído (investigando las herramientas de forja o intentando abrir una de las puertas) para saltar a por él. Sin embargo si el AJ toca a los cuerpos de alguna manera mientras están «haciéndose los muertos», estos se defenderán. Las herramientas de forja son de gran calidad y se pueden rescatar hasta 6 de estas en un estado aceptable. Cada una tiene un peso de 2 kilos y vale 30 mo.

6) ALMACÉN DE MINERALES

Esta habitación está bastante sucia ya que servía almacén de carbón y minerales a la espera de ser fundidos. La puerta que la protege no está cerrada con llave. Principalmente se pueden encontrar tres sacos de carbón (que pesan diez kilos y cuyo valor para los enanos del campamento es bastante bajo, apenas 1 mo el saco), dos sacos de mineral de hierro (pesan diez kilos y se pueden vender por 15 mo cada uno) y un saco con mineral de plata (pesa diez kilos y se puede vender por 200 mo). Si el AJ rebusca entre los sacos encontrará un pequeño saquito con mineral de mitral. Este saquito apenas pesa un kilo y se puede vender por 500 mo. Los sacos están bastante viejos y existe una posibilidad del 50% de que, cada vez que se coja, uno el contenido de este se desparrame por el suelo.

7) ALMACÉN DE MATERIALES

Tras una puerta sin cerrar con llave se pueden encontrar todo tipo de materiales adicionales para la creación de armas y armaduras: cuero, madera, telas... La mayoría de estos materiales se han podrido con el paso del tiempo y no tienen ningún valor.

8) REPECTORIO

La puerta de esta sala está caída en el suelo y se encuentra tirada en el suelo en el interior de la sala. Tras el hueco de la puerta, se encuentra la sala que los sacerdotes utilizaban de comedor. Esta sala cuenta con tres ventanas que dan al exterior y mantienen el lugar aireado y levemente iluminado durante el día. Aquí se pueden encontrar los restos destrozados de una gran mesa y dos bancos. Un total de ocho esqueletos enanos yacen en el suelo en distintas posiciones. Estos enanos estaban armados y parece que aquí formaron una improvisada resistencia.

En cuanto el AJ entre a la sala, seis de estos esqueletos se levantarán para atacar al AJ (los otros dos están demasiado destrozados). Estos esqueletos van armados con armas melladas (daño 1d6) y armaduras oxidadas (CA 6). Si el AJ registra los esqueletos es capaz de encontrar tres anillos de distintos metales preciosos (de 10, 20 y 34 mo de valor) y dos brazaletes de oro (50 mo cada uno). La sala cuenta con tres puertas: una en el extremo sudoeste y dos en su pared este.

9) ALACENA SECUNDARIA

Tras una sencilla puerta de madera totalmente destrozada se encuentra esta pequeña alacena. Aquí se guardaba principalmente la vajilla del refectorio y el sitio quedó destrozado en el ataque. Dos esqueletos enanos yacen aquí, cubiertos con restos de los muebles de la alacena y la puerta. Si el AJ investiga los cadáveres, descubrirá que uno tiene ropas de mujer y otro parece mucho más pequeño, sin dudas, un niño. No tienen nada de valor.

10) COCINA

Una puerta reventada a hachazos lleva a la habitación que albergaba las cocinas del templo. Todo está patas arriba y es evidente que aquí hubo un cruento combate. Dos esqueletos y un enano fosilizado están aquí desparramados. En cuanto el AJ entre en la cocina, estos lo atacarán. Van armados igual que los de la habitación 8. No hay nada más de valor en la habitación.

11) ALACENA Y BODEGA

Una puerta sin cerrojo lleva a gran habitación que servía de alacena para el templo. Todo está repleto de estanterías, sacos y cajas, aunque no queda nada (todo se convirtió en polvo hace ya mucho tiempo). Dos grandes barriles en la cara sur parece que contenían cerveza, pero, a día de hoy, se encuentran vacíos. Sin embargo, los grifos de los barriles son de oro. Cada uno pesa un kilo y tiene un valor de 50 mo. Esta habitación tiene una puerta en el extremo sur de la pared norte.

12) BODEGA ESPECIAL

Tras una sencilla puerta de madera cerrada con llave (la llave se ha perdido pero el AJ puede forzar la puerta con una tirada exitosa de Abrir puertas) se encuentra la bodega especial del templo. Aquí se guardaban las mejores bebidas y sólo se sacaban en fiestas. Toda la pared estaba repleta de estanterías en las que se guardaban botellas de vidrio o cerámica. La mayoría han sucumbido al paso del tiempo, pero, si el AJ indaga, puede llegar a encontrar tres botellas de vino élfico (cada una pesa 0'5 kg y tiene un valor de 70 mo) y una botella de aguardiente del clan Harkún perfectamente conservada (una botella única e irrepetible que pesa 0,5kg y tiene un valor de 200 mo).

13) SANTUARIO DE LA FORJA

Una puerta de piedra repleta de tallas con representaciones geométricas de Marvol Moru da acceso a uno de los santuarios del templo. En este, los acólitos del dios de los enanos se dedicaban a la artesanía sagrada y rendían culto divino a su dios protector. La habitación tiene dos pisos de altura (y, si el AJ mira hacia arriba, verá el balcón de la habitación 16). El santuario es una gran sala octogonal que está repleta de bajorrelieves en todas sus paredes. Estos narran la historia de los enanos desde su despertar hasta su migración a la ciudad de Moru. El centro de esta habitación está compuesto por un pozo que antaño servía de fragua, pero que lleva siglos apagado. Todo el suelo de la habitación está repleto de un icor pútrido que parece que cae desde el techo del piso superior, aunque también hay manchas mucho más antiguas.

Tres capillas se encuentran repartidas entre las paredes norte, sur y este y cada una de ellas albergaba un yunque de excelente factura decorado con runas sagradas. Estos eran los yunque de Moru, una parte esencial de cualquier templo de Marvol Moru y que sólo pueden ser usados por sus sacerdotes. Sin embargo a día de hoy dos de ellos están cubiertos por un icor pútrido que aún borbotea, que el yunque de la capilla oeste está ausente. Las otras cuatro paredes (excluyendo la de entrada) tienen unos pequeños altares tallados en la roca en la que los sacerdotes de Marvol Moru hacían sus ceremonias. Desde este piso se puede ver claramente como en la balconada de arriba (15) descansa una estatua extraña. Cualquier enano comprenderá que esto está bastante fuera de lugar y esta extraña gárgola atacará a cualquiera que se pase más de un turno de exploración en el santuario o que le dispare o ataque de alguna forma. Mira la habitación 15 para más detalles de la extraña figura.

14) PASILLO DE LAS CAPILLAS

En la parte final de la rampa, conectando con el segundo piso, se pueden encontrar cuatro pequeñas capillas en la pared noroeste de la rampa. Encima de unos pedestales de unos cincuenta centímetros de alto, descansan las estatuas (de 1 metro de alto) de los grandes señores del clan Harkún. Estas estatuas de mármol tienen un estilo geométrico no muy realista, pero tradicional en los enanos, y representan a cuatro enanos con coronas de señores del clan sentados en tronos. Los enanos mezquinos derribaron tres de ellas y se encuentran tiradas en el suelo, rotas, aunque la de más al ser está intacta. La estatua pesa 40kg y tiene un valor de 200 mo. Este pasillo lleva directamente a la balconada del santuario (15), aunque también tiene una puerta igual que las del resto de la rampa que conducen al salón de lectura (16), a las habitaciones de los sacerdotes (18) y a otra puerta que conduce a la rampa exterior (20).

15) BALCONADA DEL SANTUARIO

Esta balconada se utilizaba para realizar algunos rituales sagrados relacionados con la fragua del santuario de la forja. Desde aquí se tienen una visión bastante buena del lugar, aunque en mitad de la balconada descansa una extraña estatua. Esta estatua, hecha de algún tipo de piedra negra, representa a un enano con alas de murciélagos, una cara desfigurada en un rictus de odio, garras por manos y tentáculos por piernas. Esta es la representación física de Atra Vod y los enanos mezquinos lo dejaron aquí como símbolo de su victoria. La estatua lleva la runa de Atra Vod inscrita en su frente en algún tipo de metal rojizo del color de la sangre. En realidad esta estatua es una gárgola de Atra Vod y atacará a cualquiera que entre en la balconada.

16) SALÓN DE LECTURA

Los sacerdotes del templo tenían aquí un pequeño salón en el que leer los libros sacados de la biblioteca (17). Este lugar contaba con diez escritorios individuales con sus respectivos asientos. Las mesas, en buen estado, cuentan con un cajón y están ancladas al suelo. Los bancos, sin embargo, están despedidos por el lugar. Si el AJ investiga los cajones, encontrará un pergamo dejado en uno de ellos. Este pergamo relata la llegada de la bestia ‘de dolor y escamas’ y el ascenso del culto a Atra Vod. También cuenta cómo los pocos enanos del clan que se negaron a adorar al Susurrador de las Profundidades se hicieron fuertes en la espira de mitral y cómo esta fue rodeada por los ‘enanos mezquinos’. Sin embargo el relato se termina de repente. No hay nada más de valor en toda la sala.

Aquí también hay una trampilla que lleva hasta la habitación de descanso de abajo (3), pero está cerrada con llave (ver habitación 3). La puerta a la biblioteca, en la pared este, ha sufrido evidentes daños por fuego y se puede ver el hollín por ese lado de la habitación.

17) BIBLIOTECA

Esta pequeña sala repleta de estanterías guardaba montones de libros y pergaminos, pero parece haber sufrido un incendio. Todo está repleto de cenizas que no dejan ver los dos cadáveres resecos de enanos que yacen bajo este polvo negro. Si el AJ se adentra en el lugar, un esqueleto y un zombi fosilizado se levantarán para atacarle. Las ropas de estos enanos se quemaron en el incendio y sus joyas se fundieron en sus cuerpos. Sin embargo, si el AJ registra el lugar a fondo (tomando al menos un turno de exploración) descubrirá que aquí se han salvado un par de libros y pergaminos. El AJ puede encontrar 6 libros en enánico (tres libros de teología e historia, uno de forja, uno de elaboración de cerveza y uno de arquitectura subterránea) que, aunque están algo quemados, pueden ser vendidos cada uno por 70 mo y tienen un peso de 0,5 kg. El AJ también puede encontrar cuatro pergaminos sorprendentemente bien conservados: son pergaminos mágicos hechos por los sacerdotes de Marvol Moru. Son un *pergamo de Quitar Maldición*, un *pergamo de Curar Enfermedad* y dos *pergaminos de Curar Heridas Leves*.

18) HABITACIONES DE LOS SACERDOTES

Este pasillo tiene cuatro puertas en su pared sur que conducen a las habitaciones de los sacerdotes de Marvol Moru. Cada habitación cuenta con dos camas y una serie de estanterías ancladas a las paredes. Empezando por el este las tres primeras habitaciones eran de los sacerdotes y se encuentran en bastante mal estado. Rebuscar en las habitaciones no revela nada de valor y todo parece bastante echado a perder.

Sin embargo en la segunda habitación comenzando por el este se encuentra atrapada A'ghara, una de las concubinas guerreras del líder de los trogloditas. A'ghara es sorprendentemente decente para ser una troglodita (su alineamiento es Neutral) e intenta ser cooperativa (-2 a las tiradas de Reacción) pero se encuentra bastante herida (sólo le quedan 2 pg de su máximo de 10) y hambrienta (si el AJ le da una ración de comida, su reacción aumenta favorablemente un grado de forma automática). Si el AJ se ofrece a ayudarla, A'ghara simplemente le pedirá que la ayude a salir de la espira.

A'ghara no dudará en contarle su historia: la concubina no siente ninguna simpatía por su amo y conspira para acabar con él. Tiene una aliada, La'sar (ver habitación 5 de las estancias de los mineros) que la incitó a venir a investigar la espira para encontrar algún maravilloso objeto con el que



acabar con Hix'lixti. A'ghara se escabulló hasta el lugar con el pretexto de investigar la actividad de los muertos vivientes. Sin embargo los muertos vivientes fueron demasiado para ella y ahora está aquí atrincherada. Si el AJ le cuenta que quiere expulsar a los trogloditas del lugar A'ghara se ofrecerá a ayudarle a cambio de que le ayude a acabar con Hix'lixti. Si consiguen acabar con el desquiciado líder A'ghara convencerá a los trogloditas de abandonar el lugar para no volver nunca: al fin y al cabo muchos ya piensan así y no sería complicado conseguirlo.

Si el AJ rescata a A'ghara, esta volverá a los salones de los mineros y se hará pasar por una concubina sumisa y arrepentida, pero no dudará en ayudar al AJ si este acaba por combatir con Hix'lixti. A'ghara cumplirá su parte del trato y si acaban con Hix'lixti convencerá a los trogloditas de abandonar el lugar.

19) HABITACIÓN DEL SUMO SACERDOTE Y TESORO DEL TEMPLO

Esta sala es muy similar a las otras habitaciones, a diferencia de que sólo tiene una cama. Era la habitación del sumo sacerdote del lugar y es bastante parca en lo que a decoración se refiere. Sin embargo, cualquiera que busque una puerta secreta encontrará al sur una cerradura. Si se consigue la llave (que actualmente se mantiene con el cadáver del sumo sacerdote), se podrá abrir una puerta que lleva al tesoro del templo.

Actualmente el tesoro consta de un martillo ceremonial de mitral usado por los sacerdotes enanos (pesa un kilo y se pue-

de vender por 500 mo, aunque no es bueno para el combate), unas tenazas de mitral con runas inscritas (otro objeto ceremonial con el mismo peso y valor que el martillo), un cincel de mitral (con un valor de 100 mo), una estatua de Marvol Moru de un metro de alto hecha enteramente de mármol (pesa cuarenta kilos y tiene un valor de 200 mo), el yunque de Moru que faltaba del santuario inferior (vale 2.000 mo, pero pesa cien kilos), dos cofres (uno con 1320 mo y otro con 4000 mp) y una *armadura de placas +1 hecha para un enano*. Esta armadura es de mitral y pesa sólo la mitad de lo que debería.

20) RAMPA EXTERIOR

Esta rampa da al exterior de la espira para subir al último piso. La caída es de unos once metros y no tiene ningún tipo de barandilla, por lo que da algo de miedo. La rampa conduce a una puerta que se distingue de las demás de toda la rampa: esta puerta tiene grabados sagrados que indican que se va a entrar a la zona más sagrada del templo, aunque sigue el mismo mecanismo que las otras. La rampa lleva a las salas de purificación (21).

21) SALAS DE PURIFICACIÓN

Aquí los fieles de Marvol Moru debían purificarse. La sala se divide en dos estancias: la norte, pensada para las mujeres, y la sur, para los hombres. Antaño unas cortinas separaban las estancias, pero hoy no queda nada. Parece que aquí los defensores del lugar ofrecieron la última resistencia: se pueden encontrar cinco esqueletos (iguales a los de la sala 8) y tres zombis fosilizados. Estos esqueletos se levantarán para atacar al AJ: seis de ellos se encuentran en la sala norte y dos en la sala sur.

22) SALA DE LOS PILARES

Esta sala es uno de los lugares más sagrados del templo. Siete pilares de mitral puro se elevan hasta el techo de la estancia, a tres metros de altura. Estos pilares cuentan la historia de los enanos de Moru, igual que los de la sala 1, pero de forma mucho más extensa y detallada. Los tres pilares del sur cuentan la historia de cómo los enanos llegaron a las Montañas Grises, mientras que los tres pilares del norte cuentan la historia del clan Harkún, pero en estos el mitral se ha oscurecido y se han vuelto rugosos. El pilar central tiene exquisitas tallas que representan a Marvol Moru. Cada uno de estos pilares es bastante ligero para su gran tamaño (unos diez kilos por pilar), pero, debido a su enorme tamaño, sólo pueden ser cargados de dos en dos, como mucho. Los pilares sólo pueden ser extraídos con herramientas de mitral y pueden venderse por 1500 mo cada uno, aunque los pilares del norte se rompen al contacto con herramientas de mitral y se desmoronan en una especie de ceniza negruzca y pegajosa. Esta sala conecta por puertas con la sala de meditación (23), a las capillas (24) y, por dos puertas, con el santuario superior (26).

23) SALA DEL REPIQUETEO

En esta sala, los enanos del clan Harkún podían retirarse a meditar acompañados por el repiqueteo de los martillos de los sacerdotes. Debido a esto esta sala estaba totalmente vacía, para evitar las distracciones. No hay nada de valor en el lugar.

24) CAPILLAS

Estas dos habitaciones eran sendas capillas dedicadas a Marvol Moru. La septentrional es un poco más grande y cuenta con un altar de piedra en el que había un pedestal con una estatua del dios, aunque ya no se encuentra ahí. El resto de la capilla está destrozada. La meridional, más pequeña, está igual de destrozada y contaba con un altar similar aunque aquí sí que se puede ver la estatua de Marvol Moru tirada por el

suelo, hecha añicos. No hay nada de valor en ninguna de estas dos salas.

25) SANTUARIO DEL YUNQUE DE MITRAL

Dos puertas llevan a esta gran sala formada por un gran pasillo que, a forma de girola, rodea el lugar más sagrado del templo. Todas las paredes exteriores de este pasillo están repletas de grabados representando escenas sagradas de la historia de los enanos, aunque todas las figuras humanoides lloran un icor negruzco que aún está húmedo. Cuatro paredes sostienen el techo del pasillo y, tras un escalón, se encuentra el santuario del yunque de mitral. Este lugar carece de techo y las grandes losas del suelo destacan por su magnitud y su tallado, repleto de runas y símbolos sagrados. También destaca por estar repleto de sangre que no parece haberse secado pese haber sido derramada hace siglos.

Sobre un pedestal descansa el enorme yunque de mitral, el objeto más sagrado de todo el salón de los Harkún, aunque ahora pero está profanado. Igual que los pilares de la parte norte de la sala 22, el mitral del yunque se ha oscurecido y vuelto rugoso. Tirado encima de este enorme yunque yace el cuerpo de un enano reseco y requemado: Estos son los restos del sumo sacerdote de Marvol Moru, que fue sacrificado aquí como parte del ritual oscuro que maldijo la espira. Cualquiera que entre en el santuario despertará al atormentado enano, que es una momia calcinada. El enano lleva consigo la llave del tesoro del templo. Para revertir la maldición de este lugar un sacerdote de Marvol Moru debe realizar un ritual de purificación, un rito bastante sencillo que hasta los iniciados conocen. Conseguirlo el yunque volvería a su estado original y todos los muertos vivientes morirían definitivamente. Obviamente este ritual no se puede realizar cuanto la momia está presente y llegar hasta el lugar ya es peligroso de por sí.

SECCIÓN VII: CONCLUSIÓN

Una vez el AJ consiga liberar la mina de los Harkún de todos sus problemas Gundar cumplirá su parte del trato. Pagará al AJ lo debido (si acaso le debe algo) y hará los preparativos para trasladar el campamento a la plaza de los pilares y comenzar los trabajos para recuperar el pozo de mina. Con el paso de los meses aquí surgirá una floreciente (si bien pequeña) comunidad enana que seguramente necesite ayuda con los problemas tanto del interior como del exterior. Gundar se convertirá en el líder del lugar y acabará sus días en Lamento de Mitral, tal y como llamará al lugar.

El AJ recibirá, adicionalmente de los PX que haya conseguido por el tesoro, 4.000 PX. Por cada aliado que muriera durante las aventuras recibirá 1.000 PX menos y por cada mercenarios, 100 PX menos.

Lamento de Mitral puede convertirse en el foco de muchas aventuras: tanto los problemas con sus vecinos en la Llanura de los Centauros como con el resto de enanos. Los salones de los Harkún también pueden ser un punto de inicio para una gran mazmorra que se adentre en las profundidades del mundo. Todo esto queda a disposición del Narrador que puede utilizar los resultados de esta aventura para empezar una nueva campaña.

SECCIÓN VIII: BESTIARIO

Este módulo añade buena cantidad de bestias. Para comodidad del se detallan aquí en orden alfabético.

Arañas gigantes: son arañas cangrejo presentes en el manual básico (pág. 149).

Arañas gigantes, infectadas: Las arañas infectadas se comportan de manera mucho más violenta que sus contrapartes sanas y su moral es 12, por lo demás, tienen las mismas reglas. Se pueden ver pequeños hongos creciendo en las junturas de su exoesqueleto y en otras zonas blandas de su anatomía.

Esqueletos enanos: Los esqueletos enanos son iguales que los esqueletos normales (pág. 167 del manual), pero su movimiento es de cuatro metros debido a sus cortas piernas. Se asume que los esqueletos enanos van armados con algún tipo de arma antigua y herrumbrosa que hace 1d6 de daño y, de normal, no tienen ninguna armadura o, si la tenían, esta se cae a pedazos.

Gárgola de Atra Vul: Este ser sin mente es un guardián del templo profanado. Como tal no tiene una mente racional y sólo existe para defender el lugar. La estatua de Atra Vul tiene las estadísticas de una gárgola, pero tiene 4 DG y su rutina de ataque es más básica: sólo tiene dos ataques (uno por garra), pero cada uno hace 1d8 de daño. Además, las armas no mágicas sí que le hacen daño, pero sólo la mitad.

Hidra ciega: La hidra ciega es un tipo de ser que crece en las profundidades del mundo y que los trogloditas han aprendido a utilizar para defender sus guaridas. Son muy similares al resto de hidras, pero sus cabezas carecen de ojos. Su forma física también es algo más estilizada y esbelta, lo que les permite colarse por huecos bastante pequeños, ya que sus cuerpos son algo maleables. Esta hidra ciega tiene nueve cabezas y tiene una visión por presión de treinta metros. Por lo demás funciona exactamente igual que una hidra (pág. 180 del manual).

La hidra ciega ha descubierto, gracias a su olfato, la presencia de los hongos micónidos. Por eso mismo evita activamente a las criaturas infectadas y no les ataca, ni siquiera se come sus restos. Un AJ inteligente puede usar el olor de los hongos para ahuyentar a la hidra: si lleva encima algún hongo del salón de los hongos, la hidra tendrá un -4 a todas sus tiradas de ataque y si se lo tira la hidra huirá automáticamente.

Micónidos: Los micónidos son una especie de hongos casi inteligentes que tienen una forma vagamente humanoide. Suelen ser pequeños (entre 0,5 a 1 m) y algo deformes, ya que su forma fúngica crece un poco descontrolada. Son seres territoriales y violentos, completamente ciegos e incapaces de sentir dolor. No son muy fuertes, aunque el verdadero problema son las esporas que expulsan: tras matar a un micónido, este estallará en una gran nube de esporas y cualquier AJ que se encuentre en el lugar debe superar una tirada de salvación contra venenos. Si la falla, se habrá infectado. Durante 1d4 días el AJ toserá e incluso esputará sangre, pero no tendrá mayores efectos. Tras ese tiempo el AJ debe realizar otra tirada de la misma salvación: Si la supera queda curado, pero si la falla, quedará enfermo de esporas. En este momento pierde 2 puntos de Inteligencia y Sabiduría al día mientras se va encontrando más y más enfermo, no pudiendo hacer nada más que guardar cama. Cuando alguna de esas características llegue a 0, las esporas se habrán hecho con el control



y el AJ pasará a estar infectado: la enfermedad habrá acabado con su mente racional y el AJ pasará a ser un ser violento que sólo intenta alimentarse (de lo que sea) hasta que finalmente muera en un plazo de 1d4x2 semanas, momento en que de él empezarán a nacer micónidos. En estas semanas los ojos del AJ se ponen rojos, del color de la sangre, y pequeñas matas de musgo crecen por su piel de forma desigual.

Un conjuro de Curar Enfermedad antes de que el AJ pase a estar infectado restablecerá al AJ, aunque, si ha estado enfermo de esporas, recuperará un punto de Inteligencia y Sabiduría por cada día de descanso.

Micónido. CA 6 [13], DG 1+1 (6), Mov: 7 m, Ataque 1 (Golpetazo), BA: 1, Daño: 1d4, TS: G1, Moral: 12, Tesoro: Ninguno. AL: C. PX: 10.

Micónido, Pastor: Todas las colonias de micónidos se comportan, hasta cierto punto, como una mente colmena. Por eso, cuando una colonia lleva un tiempo en funcionamiento, acaba por surgir siempre un pastor. Los pastores micónidos son micónidos algo más inteligentes que son capaces de planear el crecimiento de la colonia, pero no son racionales ni tampoco entienden la mentalidad de los seres no fúngicos. Los pastores micónidos son mucho más grandes (entre 1 y 1'5 metros) y defienden su colonia con extrema violencia. Además, en tanto en cuanto tenga micónidos cerca, un pastor puede gastar un turno en hacer que uno de ellos se despierte para combatir. Un pastor micónido suelta esporas al morir igual que el resto de micónidos.

Pastor micónido. CA 5 [14], DG 3 (14), Mov: 7 m, Ataque 2 (Golpetazo/Golpetazo), BA: 2, Daño: 1d6/1d6, TS: G3, Moral: 12, Tesoro: Ninguno. AL: C. PX: 30.

Momia calcinada: Esta momia es lo que resta del sumo sacerdote de Marvol Moru. Sacrificado de forma impía, su cuerpo fue convertido en una monstruosidad calcinada para proteger la maldición del lugar. Tiene las estadísticas de una momia (pág. 193 del manual) aunque las armas no mágicas sí que le afectan, pero sólo le hacen la mitad del daño.

Trogloditas: Los trogloditas son una especie de hombres-lagarto (pág. 182 del manual) que viven en las profundidades

de la tierra. Suelen ser de color blanco muy pálido. Utiliza las mismas estadísticas que las de los hombres-lagarto, pero con algunas diferencias: los trogloditas pueden ver en la oscuridad igual que verían en la luz del sol, pero las luces fuertes les imponen un -2 a sus tiradas de ataque. Además tienen moral 9. Sólo el 50% de los trogloditas va armado (y si llevan armas son sencillas lanzas o porras de piedra, además de primitivos escudos de pieles). El resto tienen una rutina de ataque con sus garras que hacen 1d4/1d4 de daño, pero su CA es 6. Finalmente los trogloditas parecen hablar algún tipo de variante del kobold y, por lo tanto, un AJ enano puede comunicarse con ellos. Los trogloditas de la caverna están bastante asustados y si negocian con el AJ pedirán comida o armas a cambio de su cooperación. Los trogloditas nunca hablan demasiado de sus asuntos, pero si el AJ consigue llegar a ser Amistoso con ellos, estos le contarán que muchos quieren marcharse del lugar pero que todos temen a Hix'lixti, su líder, que ha perdido la cabeza y ve cualquier sugerencia de dejar el lugar como una traición que castiga con la muerte por su propia mano o por la de sus salvajes concubinas. El AJ no puede convencer a los trogloditas de volverse contra su líder, ya que le tienen más miedo a Hix'lixti que al AJ.

Troglodita, concubina guerrera: Estas son las favoritas del líder de la tribu. Al tener que defender su posición, son bastante violentas y peligrosas. Las concubinas guerreras funcionan a todos los efectos como trogloditas normales, pero llevan protecciones de piel sobre sus cuerpos (su CA es 5 pese a no llevar escudo) y además siempre luchan con sus garras, que llevan reforzadas con guanteletes de piedra engarzadas (su rutina de ataque es de 1d6/1d6 de daño). Todas las concubinas guerreras (salvo La'sar y A'ghara) son fanáticamente leales a Hix'lixti y comparten parte de su paranoia: cualquier mala palabra contra su líder las volverá hostiles. La'sar es especialmente dura y tiene 3HD.

Troglodita, infectado: Algunos trogloditas han sido infectados por las esporas de los micónidos, convirtiéndolos en seres sin raciocinio que cumplen sólo las funciones vitales más básicas hasta que son devorados por dentro. Los trogloditas infectados tienen un alcance de detección muy bajo (apenas diez metros), pero son extremadamente violentos con todo lo que no sea un ser infectado o un micónido. A nivel de reglas son trogloditas normales pero siempre luchan con las garras, son incapaces de hablar o razonar y tienen moral 12. Los ojos de estos están rojos, infectados en sangre, y se puede ver una fina capa de musgo a matas desiguales por su cuerpo.

Trogloditas, Hix'lixti: El líder de los trogloditas es un inmenso ser de casi dos metros de altura. Tiene 4 HD, va con protecciones de piel y refuerzos de metal sacados de armaduras enanas (CA 4) y lucha con un hacha de combate +1 de mitral (pesa la mitad de lo normal). Sin embargo tiene Moral 8.

Zombis fosilizados: Los zombis fosilizados son zombis normales (pág. 213 del manual) pero su CA es 6 y su movimiento, cuatro metros. No suelen llevar armas pero sus puños desnudos hacen 1d8 de daño. Todos los zombis fosilizados llevan amuletos de las profundidades, unos amuletos malditos otorgados por los sectarios de Atra Vul. Cualquier enano que lo toque debe superar una tirada de salvación contra Sortilegios, varas y báculos o sufrir 1d4 de daño, 1d6 si su alineamiento es Legal. Si un AJ se pone un amuleto de las profundidades los muertos vivientes le ignorarán salvo si les ataca, pero el AJ no podrá quitarse el amuleto. A partir de entonces, sus sueños estarán acosados por los susurros y las tentaciones de Atra Vol. Cada dos días el AJ deberá repetir esa misma tirada de salvación. Si la supera, no pasa nada, pero si la falla el AJ pasará a convertirse en caótico y sentirá el impulso de adentrarse en las profundidades para seguir a su amo. Si el AJ muere portando el amuleto se convertirá en un zombi fosilizado. Sólo un conjuro de Quitar Maldición puede hacer que el AJ se quite el amuleto.



APÉNDICE

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

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

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Crónicas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* sólo tendremos que sustraer la CA de *Aventuras en la Marca del Este* a 19. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Crónicas de la Marca* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en *Crónicas de la Marca* CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva

como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, sólo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

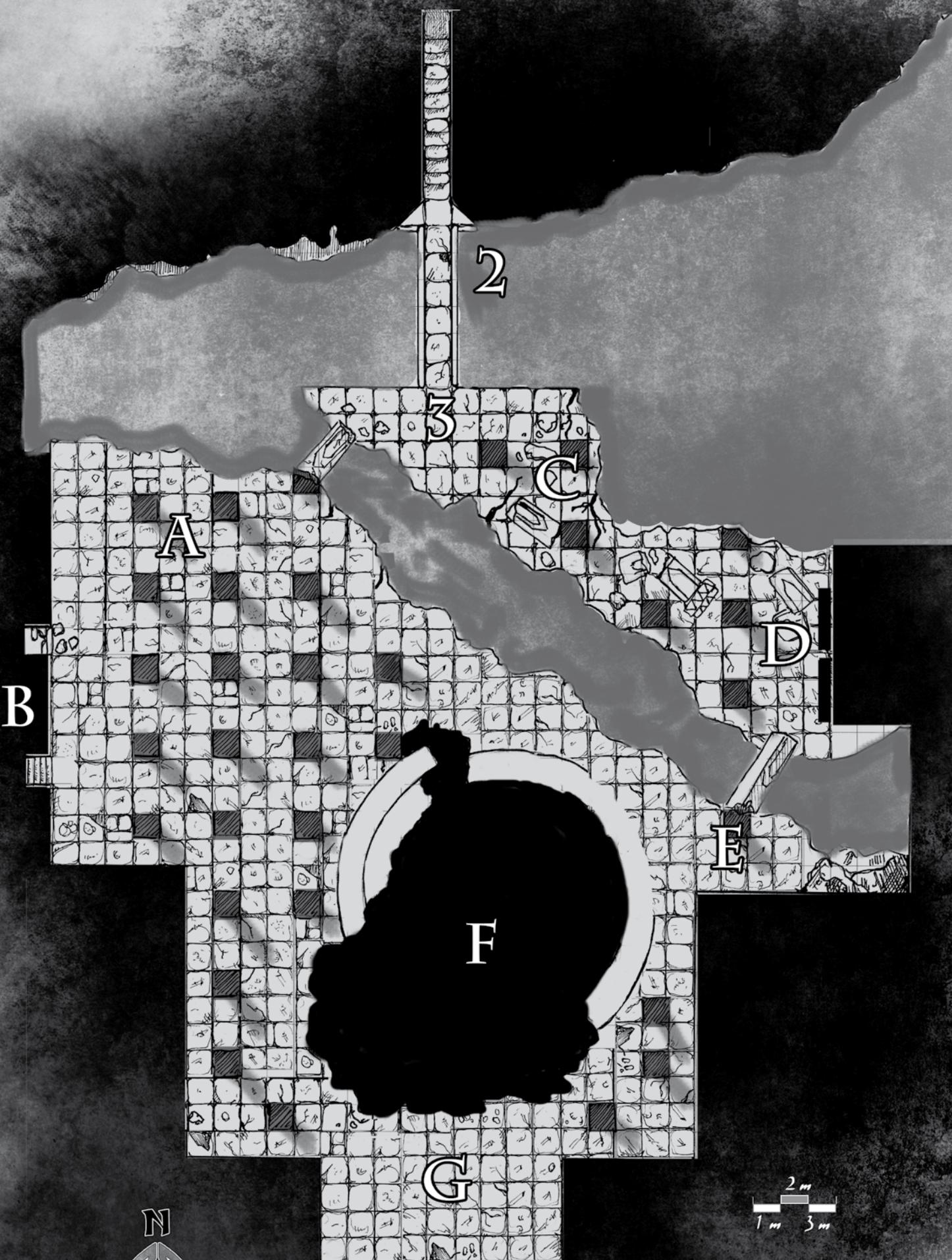
Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

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

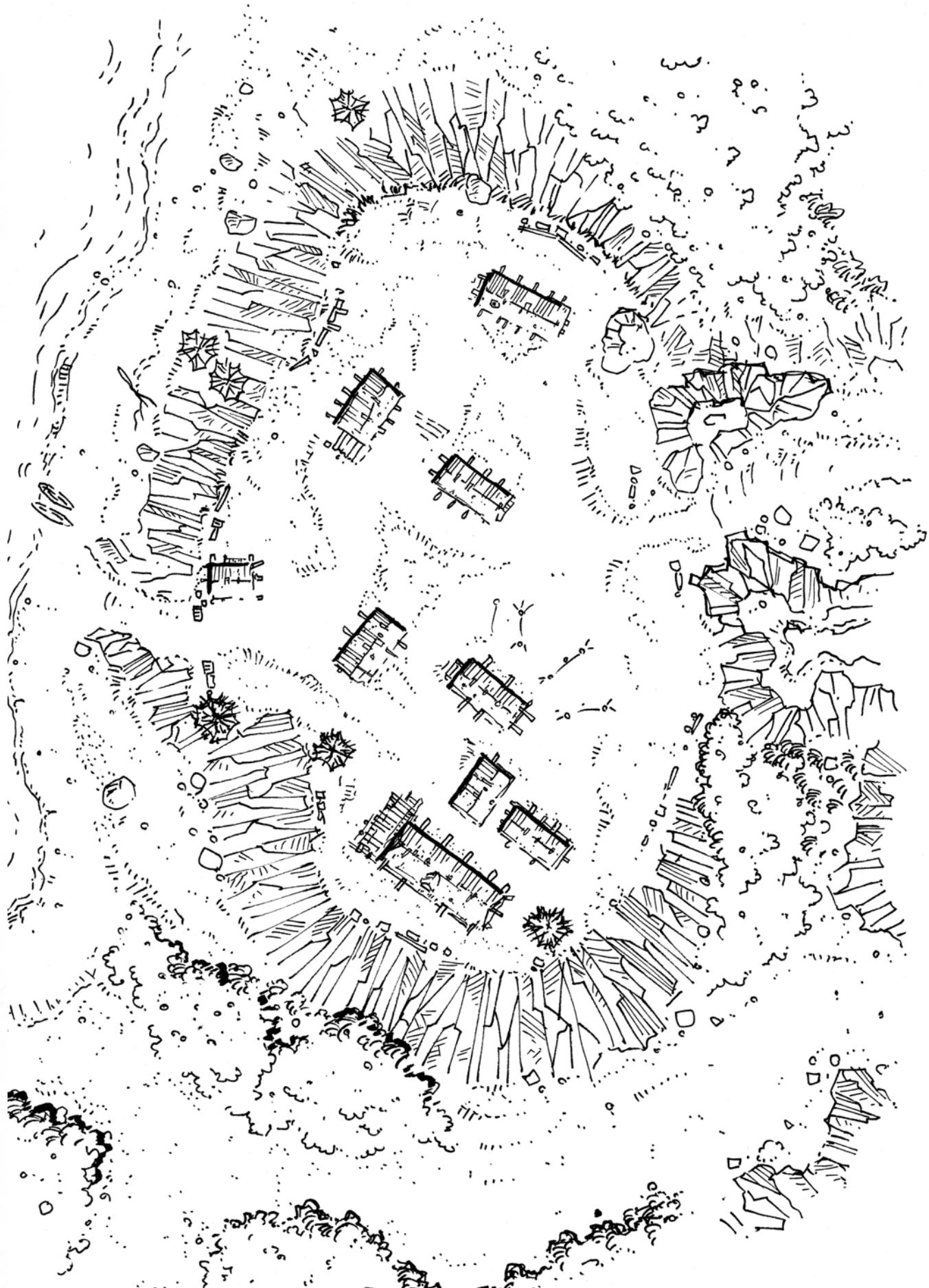
La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Crónicas de la Marca* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas.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

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

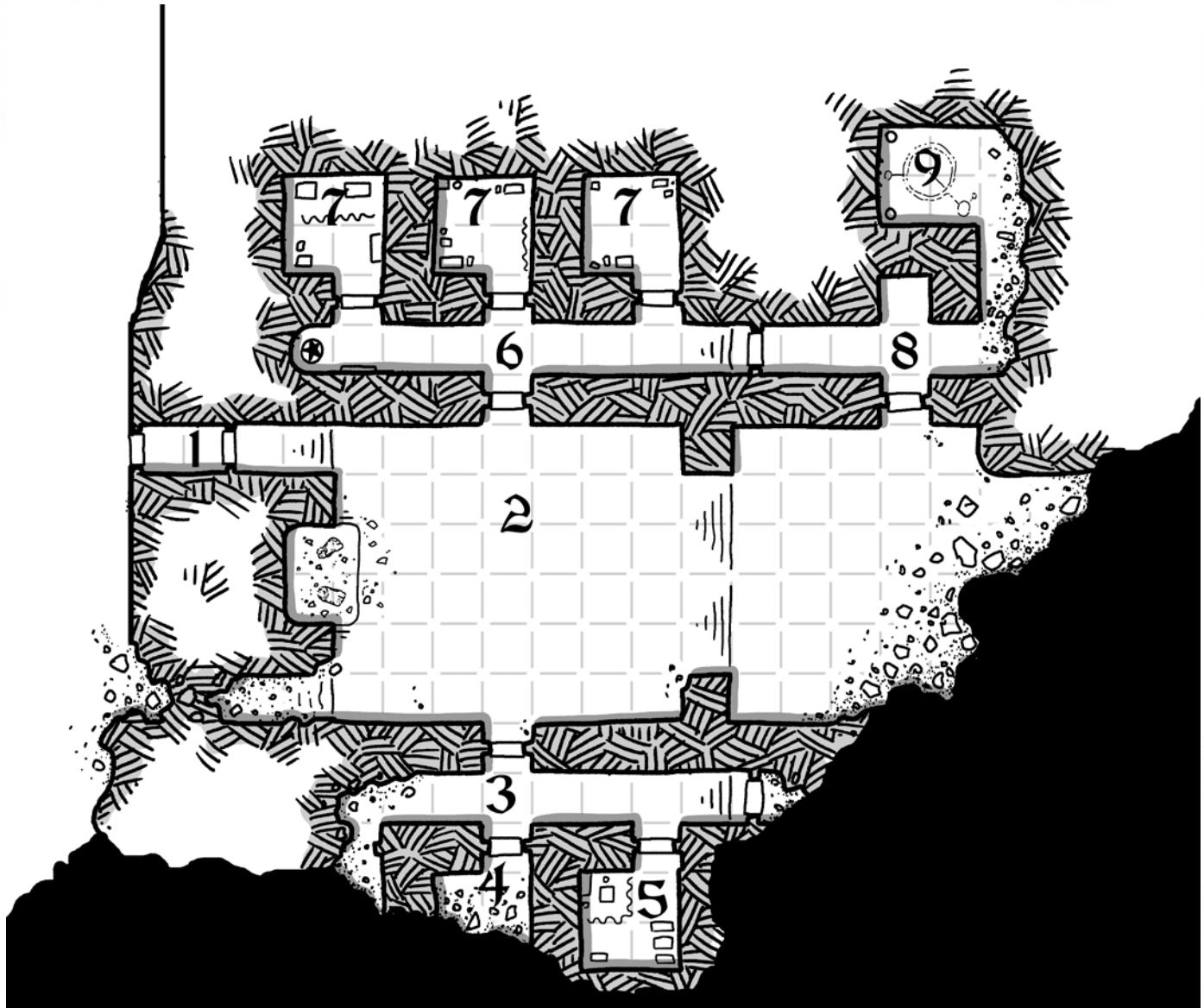




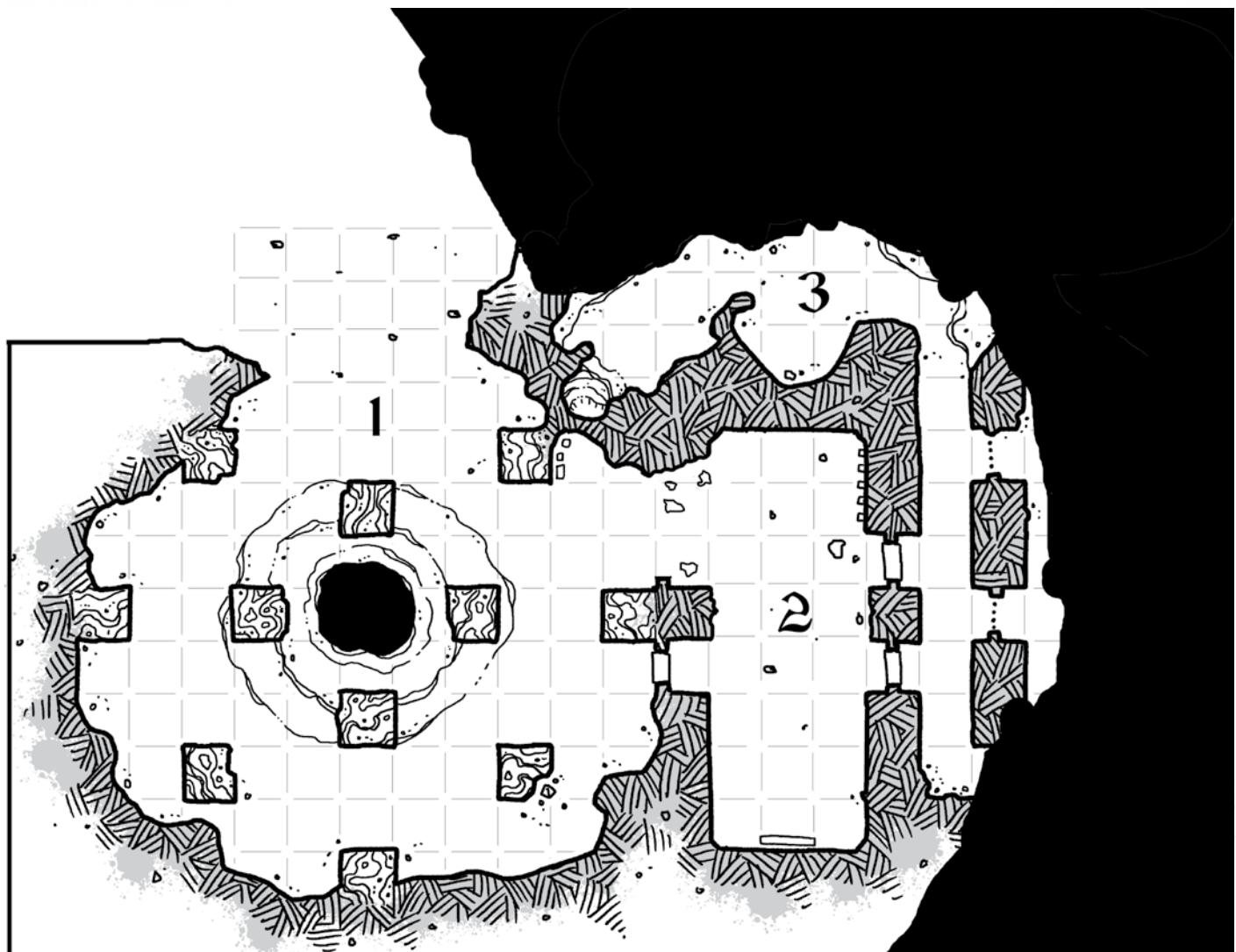
CAMPAMENTO DE GUNDAR



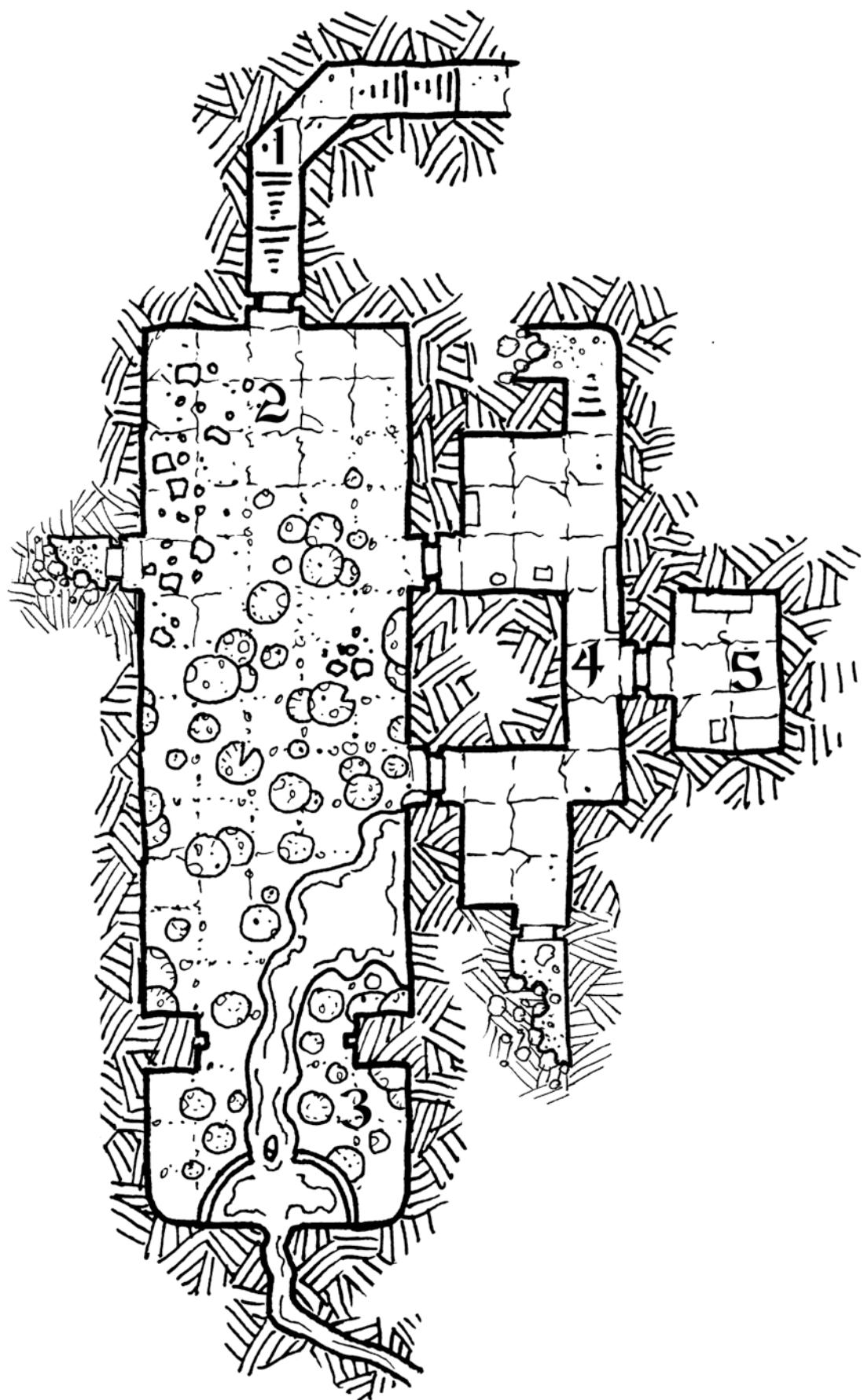
ESTANCIAS DE LOS MINEROS



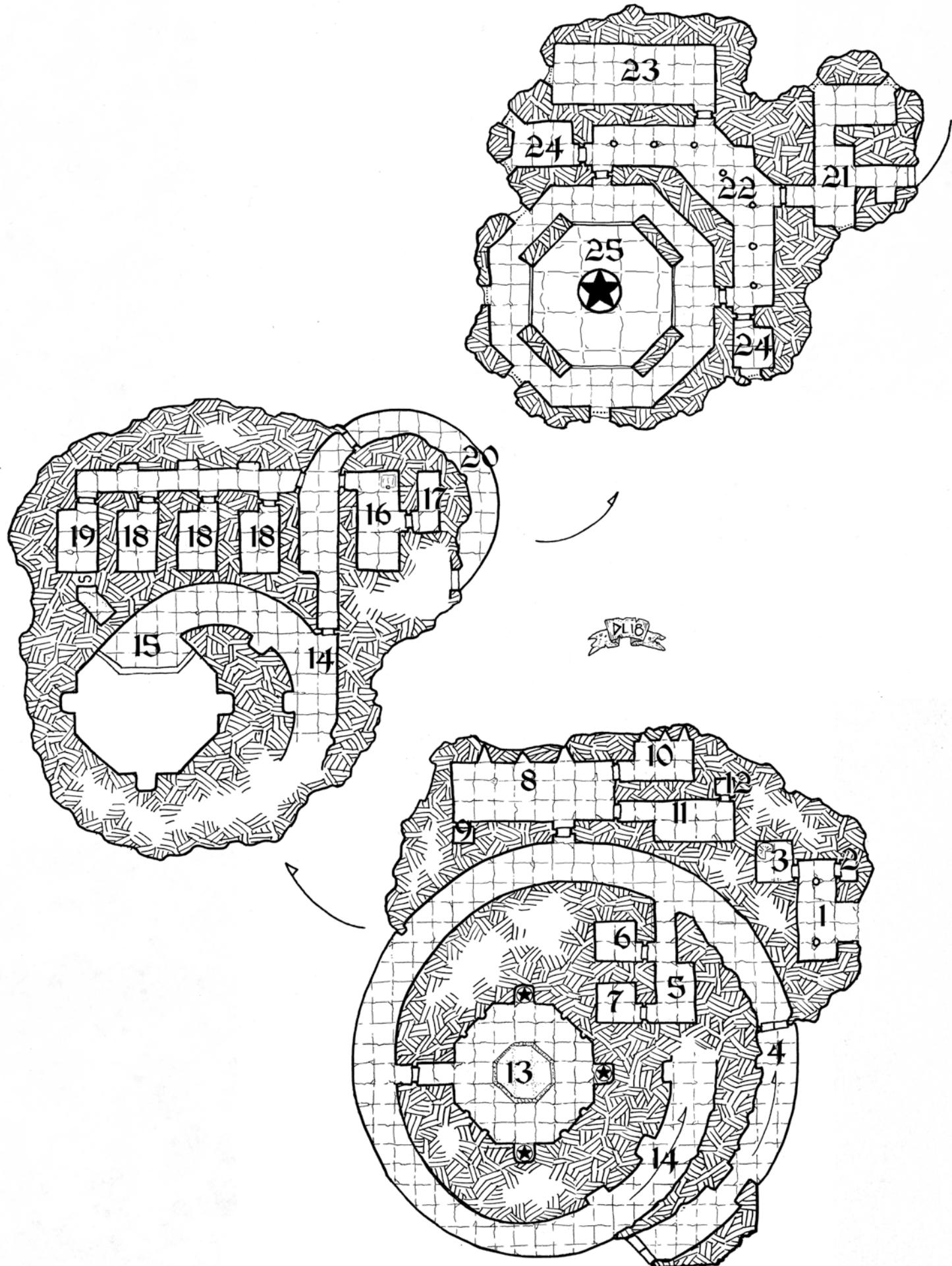
GUARIDA DE LA HIDRA



SALÓN DE LOS HONGOS



ESPIRA DE MITRAL







LA GESTA DEL ENANO

MÓDULO PARA UN NARRADOR Y UN PERSONAJE DE NIVEL 4

Hace cinco siglos, una oscura monstruosidad surgió de las raíces del mundo y asaltó el solitario hogar del clan enano de los Harkún. Incapaces de vencer a tan poderosa y funesta criatura, los enanos perdieron la fe en sus antiguos dioses abrazando el culto a una ignota y oscura deidad que prometió otorgarles el poder necesario para vencer al engendro de las profundidades y recobrar así su libertad. Pero este trato nefando pronto se volvió en su contra...



S1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Crónicas de la Marca del Este



LA GESTA DEL ENANO

MÓDULO PARA UN NARRADOR Y UN PERSONAJE DE NIVEL 4



Hace cinco siglos, una oscura monstruosidad surgió de las raíces del mundo y asaltó el solitario hogar del clan enano de los Harkûn. Incapaces de vencer a tan poderosa y funesta criatura, los enanos perdieron la fe en sus antiguos dioses abrazando el culto a una ignota y oscura deidad que prometió otorgarles el poder necesario para vencer al engendro de las profundidades y recobrar así su libertad. Pero este trato nefando pronto se volvió en su contra...

