

C4

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

Aventuras en... LA MARCA DEL ESTE

CLÁSICOS

LA CÚPULA DE HUESOS DE IXAMBEL

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 8 - 11



Las viejas sagas un golitas, vetustas como el mismo tiempo, hablan de una terrible batalla entre las fuerzas de Valion y Zamordax que tuvo lugar más allá de las negras cumbres de oriente, en la Tundra de los Ancestros. Pero las consecuencias de aquel fragor de armas y almas aún perduran en la tierra maldita y, su legado, amenaza de nuevo con inundar los páramos helados de una nueva oscuridad.



LA CÚPULA DE HUESOS DE IXAMBEL



CRÉDITOS

Autor: Nacho Vega Matilla.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Pedro Gil.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Igor Mugerza.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Eric Pommer. Some artwork copyright Fat GoblinGames, Rick Hershey, Publisher's Choice Quality Stock Art. Some artwork copyright Eric Lofgren, used with permission. Some artwork copyright The Forge.

Cartografía: Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 1022-2021

Este módulo trata de emular las clásicas aventuras de iniciación 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.



INTRODUCCIÓN

Esta aventura ha sido diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 8-11. Si el grupo estuviera compuesto solo por cuatro jugadores, se recomienda que estos hayan alcanzado al menos nivel 10. El módulo está planteado como una exploración de espacios abiertos y mazmorras, que llevará a los personajes desde el confort de la Marca del Este hasta la inhóspita desolación de la Tundra de los Ancestros. Los jugadores deberán planear un largo viaje y enfrentarse en ocasiones a la carestía de recursos para completar esta gesta. La aventura puede adaptarse sin complicación alguna a cualquier otra ambientación de campaña.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Oscuras leyendas de Ungoloz hablan de que hace cientos de miles de años, antes incluso de que la historia comenzase, se produjo una cruenta batalla entre las fuerzas de Valion y las de Zamordax más allá de las negras cumbres del este, en lo que ahora es la Tundra de los Ancestros y las Tierras Nómadas. El resultado de dicha batalla nos es desconocido, pero sus consecuencias siguen afectando las vidas de toda criatura, viva o no muerta.

Años después del enfrentamiento, dos clérigos de la luz se aventuraron en la comarca afectada por la destrucción, que alteró el aspecto del continente. A lo largo de la extensa zona del conflicto encontraron, para su horror, varios restos metálicos imbuidos de poderosa energía maligna. Entre ellos, uno clavado en vertical sobre la helada tierra, que brillaba con un antinatural fulgor rojizo y del que emanaba una discernible aura de maldad y una frialdad que helaba el alma de quien se le aproximaba: se trataba de una esquirla fracturada del arma que la campeona de Zamordax empleaba en sus batallas. La esquirla, una fina lámina de metal retorcido con la altura de dos humanos adultos, estaba corrompiendo la naturaleza a su alrededor y, mientras en otras lejanas partes del campo de batalla comenzaban a verse ya brotes de hierba verde, nada crecía en una extensa área en torno al maldito fragmento de metal, que se veía envuelto en un gélido manto. Los dos clérigos se reunieron para acabar con la terrible influencia de la esquirla y decidieron sepultarla bajo poderosos sellos y bendiciones que contrarrestaran su maléfico poder. Durante largos meses, los clérigos se afanaron realizando sus más poderosas protecciones, y sepultaron finalmente la esquirla bajo un compacto manto de tierra y rocas. Pero la esquirla, o el poder en ella imbuido, se resistía a desaparecer, y en una última muestra de poder lanzó un ataque flamígero contra uno de los clérigos, que feneció en el acto. El clérigo superviviente, haciendo acopio de energía y canalizando la luz de su señor, finalizó un último sello de protección que contuvo el poder de la esquirla. Con el malévolamente retenido pudo realizar las bendiciones finales, de modo que la influencia del metal quedó amansada y contenida, encerrada en una gran columna pétreas.

Pese a que aún se percibía su helada presencia en una gran parte del campo de batalla, la vida podía ahora sobrevivir en su cercanía, y pronto comenzaron a ver cómo pequeños parches de musgo y liquen comenzaban a cubrir algunas rocas cercanas, creciendo incluso en las inmediaciones del maldito objeto, ahora sepulto. El clérigo dejó a veinte de sus guardianes de confianza al cuidado de la enterrada reliquia

oscuro, y estos cumplieron su importante misión con dedicación y constancia, y formaron familias con otros humanos que llegaron hasta la zona de la devastación. Sus hijos e hijas también protegieron la columna de roca, así como sus descendientes, que renovaban cada año las bendiciones. Y de esta manera la historia de la roca de las bendiciones cobró importancia y la historia de la esquirla fue casi olvidada.

Hasta que Vilmit Ústdor, clérigo de Zamordax, recibió una visión de su ensangrentada diosa, en la que le hizo saber dónde se hallaba la esquirla. La visión le compelía a liberar el fragmento de metal, como catalizador de su oscura energía, y a utilizarlo durante el solsticio de Silas para realizar un ritual en una cima de la Cordillera de Quarachar. Este ritual permitiría la entrada en el mundo de su esencia corruptora y de un ejército de oscuros seguidores que asegurarían la victoria en la guerra contra las fuerzas de la Luz.

Ústdor convocó un sínodo oscuro para buscar el apoyo de otros clérigos de Zamordax y realizar la voluntad de su señora, pues no todos creían en la veracidad de la visión. Con promesas de poder para los hambrientos de saber divino y concesiones políticas para los que aún se afanaban en asuntos mundanos, como la supremacía de Ungoloz sobre las otras naciones, Ústdor se aseguró el apoyo de otros diez clérigos. Gracias a sus contactos en diferentes partes de Valion, consiguió también el apoyo de un grupo de elfos oscuros aparentemente interesados en traer a este plano la oscuridad de la diosa tenebrosa y entrar en contacto con algunas de las poderosas criaturas ancestrales que se ocultan bajo la Tundra.

Gracias a la visión de Zamordax, Ústdor sabe que es en Laig-Birrug, lugar sagrado para los bárbaros y su asentamiento de invierno, donde se encuentra oculta la antigua reliquia de la diosa de la noche, y ha ideado la manera de conquistar el área para liberar el fragmento. Con la esquirla en su poder, Ústdor podrá amplificar sus oscuras artes y realizar el gran ritual haciéndolo coincidir con el solsticio en las montañas del norte, tal y como le ordenó Zamordax.

Hace dos lunas, el grupo de once clérigos de la Diosa Oscura partió de las Minas de Zartar, acompañado por dos decenas de soldados ungolitas fuertemente armados y montados en fuertes corceles. Los soldados se dirigieron hacia el norte, mientras que los servidores de la Diosa Oscura caminaron en dirección este. Tras ocho días de camino se detuvieron, establecieron un campamento y comenzaron a entonar una letanía de cantos blasfemos mientras marcaban el gélido suelo con símbolos impíos distribuidos en círculos concéntricos. Medio día después, llegaron al campamento quince de los soldados ungolitas, llevando prisioneros con fuertes cadenas a una docena de guerreros bárbaros de la Tundra de los Ancestros, muchos de ellos heridos y todos ellos con el torpor propio de quien está bajo el efecto de fuertes drogas. Los oscuros sacerdotes comenzaron a entonar nuevos cánticos mientras quemaban inciensos nauseabundos, hasta que toda el área quedó oscurecida por una densa nube. Cuando llegó la noche, aumentaron la intensidad de sus cánticos y degollaron a los prisioneros bárbaros, derramando su sangre sobre los símbolos del suelo. Fue así como convocaron al Caballero Enlutado Kath Ixambel, presente en las viejas crónicas ungolitas como el voivoda Garra del Inframundo. Ixambel quedó complacido ante el sacrificio hecho en su nombre y aceptó la petición de los sacerdotes: que tomase Laig-Birrug, hostigase a los pueblos nómadas que vivían en esa zona de la Tundra de los Ancestros y se hiciese con todas

sus reliquias sagradas para mancillarlas a mayor gloria de Zamordax.

El voivoda, hundiendo sus esqueléticos dedos en el suelo tinto, inició la primera de sus múltiples invocaciones de criaturas no muertas, con las que desde entonces está diezmando la población bárbara.

Tras concluir la invocación y los pactos con Ixambel, Vilmit Ústdor y cinco de los clérigos se desplazaron hacia la Cordillera de Quarachar para comenzar los preparativos del gran ritual, que deberá realizarse durante el solsticio de Silas, para el que aún han de pasar tres lunas.

LOS PREPARATIVOS DEL VOIVODA

En las últimas semanas, Kath Ixambel, acompañado por cinco de los clérigos de Zamordax, se ha rodeado de un pequeño ejército infernal dividido en dos cohortes. La primera cohorte, al mando de un demonio vrock llamado Grazumbro y uno de los clérigos, de nombre Zegarog, siembra el terror entre las tribus occidentales y se encarga de crear nuevas tropas no muertas con los cadáveres de una necrópolis bárbara; mientras que la segunda cohorte, capitaneada por un Caballero de la Muerte conocido como Espectro de Renger, y otro de los clérigos, está acabando con los bárbaros de las tribus orientales.

Los esclavos supervivientes a estas cacerías monstruosas y las reliquias sagradas de las tribus son enviados a lo que antes era Laig-Birrug. Allí, sobre los restos del campamento y cubriendo la llamada Roca Sagrada, Ixambel está construyendo una obscura fortaleza-mausoleo, rematada por una cúpula de huesos traídos de las necrópolis bárbaras, raíces putrefactas, piedras y tierra oscura. La cúpula está recubierta con una hedionda argamasa, continuamente mezclada por los esclavos humanos y los siervos infernales menores, que es antinaturalmente sólida y resistente, gracias a los conjuros y protecciones oscuras que se le aplican diariamente. Con esta maligna cobertura, tres de los clérigos de Zamordax están destruyendo con lentitud, pero con constancia, los múltiples sellos de protección bajo los que se encuentra la esquirla. Es solo cuestión de tiempo que lo consigan.

Ixambel sabe que se está extralimitando en sus ataques, pero disfruta de esta renovada sensación de poder y de la matanza que está llevando de nuevo al continente. Es por esto que está enviando a sus tropas cada vez más lejos de Laig-Birrug, sobre todo hacia el este, y hace que le envíen prisioneros y riquezas de todo tipo, no solo reliquias.

Algunas tribus de la Tundra han conseguido huir y se han refugiado principalmente en tres puntos: al sur de la Taiga de Qurolas, donde se mantienen algunos campamentos de verano; en las tierras más norteñas de Visirtán, donde la arena del desierto da paso a las primeras briznas de hierba; y en el tranquilo nordeste de Reino Bosque.

SE BUSCAN AVENTUREROS

Los aventureros deben descubrir de alguna manera la presencia de los recién llegados bárbaros e involucrarse en su lucha contra el mal que se ha asentado en el norte.

Un buen gancho para los jugadores puede ser la recompensa prometida por algún personaje interesado en acabar con la inestabilidad en la Tundra de los Ancestros, por ejemplo, la familia Van Emris de Alameda o la compañía de aventureros los Caballeros de Reino Bosque, que habitan en Rocaverde, un elevado islote fortificado en las aguas de la laguna de Liafdag. En todo caso, uno de estos grupos se involucrará para reaccionar ante las noticias que desde hace semanas llegan a la Marca del Este de ataques a viajeros y caravanas comerciales que van o llegan de Ósman. Además, en los últimos días, varios pescadores del este de la laguna Liafdag han huido de los caladeros más septentrionales ante la invasión de lo que identifican como grupos guerreros de bárbaros del norte, que se han asentado en la rivera de la laguna y han comenzado a construir pequeñas fortificaciones. Los pescadores han pedido ayuda al Ejército del Este y a los Caballeros de Reino Bosque, pero la guarnición de Alameda debe esperar a que lleguen refuerzos para investigar los sucesos, y los caballeros están ahora atendiendo asuntos de mayor trascendencia. Esta tardanza ha causado la ira de los pescadores, que desean volver a sus rutinas y temen por sus viviendas y sus vidas.

En el caso de usar como gancho iniciador de la aventura a la familia Van Emris, los jugadores serán convocados por estos nobles a su palacio en Alameda. Están preocupados por la estabilidad de la zona, de la que depende en gran medida el éxito de su actividad comercial. Si los iniciadores de la acción resultan ser los Caballeros de Reino Bosque, estos contratarán a los aventureros a través de un intermediario de confianza, idealmente alguien que conozca a ambos grupos. En sendos casos, se les pagará generosamente (la naturaleza de ese pago queda a decisión del Narrador) para que encuentren el origen de estos ataques y la vida en la Marca del Este vuelva a la normalidad.

Si se trata de un grupo de jugadores más aficionados a las aventuras centradas en temas arcanos, pueden ser motivados con una llamada de auxilio por parte de un clérigo de Vallon, o similar, que haya tenido una revelación sobre el gran peligro que aguarda relacionada con los bárbaros recién llegados a la Marca del Este.

LOS BÁRBAROS DE LA LAGUNA DE LIAFDAG

Los aventureros, motivados por las razones que para ellos sean oportunas, pueden conseguir información de primera mano sobre lo sucedido viajando a los caladeros del este de la laguna, donde descubrirán rápidamente que la relación entre pescadores y bárbaros está a punto de pasar de tensa a directamente violenta. Ninguna de las dos familias de pescadores, los Lejo y los Riotruto, ha salido a faenar, e integrantes de las mismas permanecen frente a sus casas, arpones y cuchillos en ristre, lanzando amenazadoras y a la vez atemorizadas miradas a un grupo de cinco o seis figuras que se afanan en botar una balsa en la orilla, frente a una pequeña cabaña rodeada de una empalizada de juncos. Ambos grupos están lo suficientemente separados como para que sea difícil para un humano distinguir claramente a las figuras, pero los aventureros pueden apreciar que las cinco que están tras la empalizada no van vestidas con ropas convencionales de la Marca y que apenas cubren su cuerpo con pieles.

Los tres integrantes de la familia Lejo y los dos de la Riotruto se muestran inicialmente hostiles con los aventureros,



y hará falta que estos se ganen su confianza antes de que puedan siquiera hablar con ellos.

LA FAMILIA LEJO

A continuación enumeramos a los integrantes de la familia Lejo:

Kelmín Lejo: 29 años. Patriarca de los Lejo, es el único superviviente de una familia de pescadores del norte de la laguna. Cuando sus padres murieron tras una incursión ungolita, teniendo él catorce años, vagó hasta Alameda, donde vivió durante un par de años antes de volver a sus raíces y pescar truchas para vivir. Primero se asentó en la rivera suroeste de la laguna, se casó y se trasladó a la sureste. Es un hombre severo y dado a los brotes de ira. De pequeña estatura, ojos marrones, pelo moreno y corto, tiene un tic en el hombro derecho que le hace mover un poco el brazo constantemente. Expresa sin ambages que los bárbaros deberían morir por su intrusión.

Elipida Lejo: 24 años. Nació en una familia de pescadores y es la hermana pequeña de tres varones. Es hábil con la aguja y con el cuchillo. Conoció a Kelmín cuando tenía diecisés años y se casaron poco después. Mujer de extraordinaria belleza, su mirada ámbar parece a veces perderse en la distancia cuando habla. Es un poco más alta que su marido, tiene el pelo moreno y largo, recogido normalmente en dos trenzas unidas sobre la nuca. Habla con frases cortas y contundentes, exigiendo la ayuda de los aventureros.

Surmia Lejo: 5 años. Segunda hija de los Lejo, su hermano mayor falleció en un accidente de pesca cuando tenía tres años. Muy inquisitiva. Se acercará a los aventureros y tratará de tocar sus armaduras y ropajes si sus padres se descuidan. De pelo oscuro y ojos claros, es una constante fuente de alegres murmullos y susurros. No parece hablar.

LA FAMILIA RIOTRUTO

A continuación enumeramos a los integrantes de la familia Riotruto:

Fildevindo Riotruto: 21 años. Su familia es de Bosqueacebo. Creció en una granja de hongos y decidió probar suerte en la pesca

para alejarse de su familia y, tras conocer a Simara, para estar cerca de la que sería su esposa. Poco después de conocerse, contrajeron matrimonio. Pese a que inicialmente no le parecía buena idea, se trasladó con su joven esposa a los nuevos caladeros de la laguna, cerca del camino que une Ungoloz y la Tundra de los Ancestros con Alameda. Es de mediana estatura y ojos marrones, con pelo castaño que comienza a ralear en las sienes y una nerviosa sonrisa que aparece y desaparece. Hace carantoñas a Surmia, a quien trata como si fuera de su propia familia, quizás para suplir la ausencia de descendencia propia.

Simara Riotruto: 23 años. Hija mayor de una pareja visirtaní, de Úr-Gumla, que pasó varios años trabajando como pescadores en Lifaðag. Cuando Simara conquistó el corazón de Fildevindo, dejó a su familia (que se mudó de vuelta a Úr-Gumla) y comenzó a llevar con mano de hierro el negocio recién creado junto a su marido: lo que él pesca, ella lo vende en días alternos desde su carreta, un día en Alameda y otro en el camino que rodea la laguna y lleva al norte, hacia Ungoloz. Hay quien dice que este negocio es una locura, pero ella siempre tiene clientes que compran su pescado y se interesan por sus noticias de lo que pasa a ambos lados de la frontera. Simara es de complección fibrosa, de altura media y de ojos verdosos que contrastan con su piel cobriza. Lleva su larga melena oscura recogida sobre uno de sus hombros. Se interesa enormemente por los aventureros, su pasado y su posible futuro.

Cuando llegan los aventureros, los más locuaces son Kelmín Lejo y Simara Riotruto, que describen (él moviendo enfáticamente su arpón y ella eligiendo comedidamente sus palabras) cómo los bárbaros:

- Llegaron en medio de la noche hace diez días y construyeron su empalizada sin siquiera pedir permiso. [CIERTO]
- Cuando las mujeres de los pescadores salen a la rivera, los bárbaros, tanto los hombres como las mujeres, se llaman y las observan. [CIERTO]
- Robaron uno de los martillos de Kelmín. [FALSO. Él mismo lo ha escondido como excusa para atacar a los bárbaros]
- Se lanzaron al agua con largas y burdas lanzas hechas de madera y ahuyentaron a los peces del caladero. [CIERTO]
- Gritan constantemente en su horrible lengua, asustando a la pequeña. [CIERTO]
- Dos de ellos se enzarzaron en combate y uno ha desaparecido. [FALSO. Se despidieron vigorosamente y uno partió hacia el norte]
- Han intentado fletar ya tres balsas y han dejado los restos de una flotando en la laguna. [CIERTO]
- Uno de ellos es un hechicero que encantó el agua. [FALSO. Una de ellos es una clérigo y bendijo su cabaña]
- En una ocasión uno de los bárbaros estuvo a punto de ahogarse puesto que no parecen saber nadar. [CIERTO]

Mientras están hablando con los pescadores, pueden ver cómo los bárbaros comienzan a prestarles atención, sobre todo si los aventureros llegan a lomos de caballos y con armaduras llamativas. Los bárbaros continuarán sus labores junto a la balsa, siempre y cuando ambos grupos continúen separados al menos un cuarto de toesa (medida de longitud comúnmente usada en la Marca y que equivale aproximadamente a 1.5 metros).

mente a dos kilómetros). Si los aventureros cruzan la línea invisible que marca esta distancia, los bárbaros adoptarán posiciones claramente defensivas usando su improvisada cabaña como parapeto, y su actitud posterior dependerá de cómo se comporten los aventureros.

Téngase en cuenta que estos son cinco de los pocos guerreros que han logrado sobrevivir a una matanza; su nivel de alerta y percepción de agresión es muy elevado. Se trata de tres hombres y dos mujeres, con edades que van desde los quince hasta los cuarenta. Si los aventureros continúan avanzando sin comunicar en modo alguno su voluntad de dialogar, los bárbaros dispararán un par de flechas de advertencia. Si estas advertencias no son escuchadas, es decir, si los aventureros continúan caminando, se entablará un combate sin cuartel.

Si los aventureros manifiestan de alguna forma su intención de dialogar y no se adentran en el espacio percibido por los bárbaros como propio, estos enviarán a uno de sus componentes a parlamentar. El elegido es un perfecto ejemplo de bárbaro de la Tundra de los Ancestros. Es de imponente estatura, marcados músculos y melena castaña suelta. Sus ojos claros escudriñan constantemente el entorno de los aventureros y su cuerpo pasa con fluidez de una posición defensiva a una neutra, según los movimientos de los propios aventureros. Camina hacia ellos apoyado casualmente en una gran hacha de combate de dos hojas y lleva un cinturón ancho de cuero y una cinta de piel atada a la cabeza, con un símbolo grabado en la parte que le cubre la frente.

Se trata de Ganor Kreis, el cuarto hijo de uno de los líderes de las tribus del sur de la Tundra, único superviviente de su linaje en edad de combatir. Es el integrante de más prestigio social en este pequeño grupo y, pese a su aspecto y comportamiento aparente, preferiría conseguir aliados y ayudar activamente a lo que queda de su tribu que iniciar nuevas disputas con los pobladores de la laguna. Al fin y al cabo, su grupo tiene como misión controlar el camino que viene del sur, por si les pudiera llegar algún ataque de esa dirección, y hacerse ver entre la población local para marcar distancias. Ganor habla el común con un fuerte acento, pero se hace entender sin problemas. Inicialmente, se acercará a los aventureros hasta una distancia cubierta por los arcos de sus compañeros y se mantendrá más allá de la distancia de combate cuerpo a cuerpo de sus interlocutores.

Si los aventureros se muestran interesados en las causas últimas de su presencia en la laguna, es decir, si no adoptan un tono de conversación belicoso y agresivo ni intentan expulsar a los bárbaros de su actual posición, Ganor les invitará a hablar con Reberog Ysenkerl, líder o rey (*krigert*, en su lengua) de los bárbaros acampados en la parte noreste de la laguna. Si los aventureros se muestran empáticos ante la catástrofe sufrida por los bárbaros, Ganor se ofrecerá a acompañarlos hasta el campamento de la laguna, que han bautizado como Laig-Wureneg, o campamento de la ira amarga. Si los aventureros se muestran directamente hostiles hacia él en cualquier momento de la conversación, Ganor tratará de apaciguarlos con firmeza y si esa actitud continúa, hará una señal para que sus compañeros disparen una ráfaga de flechas y volverá corriendo a su refugio.

GANOR KREIS Y BÁRBAROS

Clase de armadura: 3 [16]

Dados de golpe: 5 DG (35 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1 ataque con hacha o arco

BA: +3

Daño: Arma (hacha de combate, 1d8; arco corto, 1d6)

Salvación: G5

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Se necesitan unas seis horas a caballo o unas nueve horas de viaje a pie (teniendo en cuenta que una persona a caballo por los caminos de la Marca puede recorrer 5 km/hora, mientras que a pie recorre 4 km/hora) para llegar al campamento bárbaro, siguiendo el camino norte. En el trayecto pueden ser sorprendidos por alguna de las múltiples criaturas que llaman hogar a esta zona normalmente despoblada de la laguna.

1D6	ENCUENTROS EN LA LAGUNA
1	1d4 osos pardos
2	1d4 arañas gigantes (arañas cangrejo)
3	1d6 lobos
4	1d10 orcos
5	1d10 ratas gigantes
6	1d10 gnolls

EL CAMPAMENTO DE LAIG-WURENEG

El campamento está a un kilómetro del camino (media toesa más o menos) y a 250 metros (un cuarto de toesa) de la laguna.

Cuando los aventureros salgan del camino y se acerquen al campamento, verán cómo varios hombres dan la voz de alarma y adoptan posiciones de combate. Pueden ver como se organizan filas de defensa con un total de unos cincuenta hombres y mujeres de todas las edades, menores incluidos, armados con espadas, hachas y garrotes. Un observador atento se percatará enseguida de que, por la formación de los grupos, se trata de familias al completo, y que este, claramente, no es un ejército invasor, puesto que en el campamento no hay casi guerreros jóvenes.

Si van acompañados por Ganor, se les permitirá acercarse a la primera línea de defensa; si llegan al campamento sin ser acompañados, varios guerreros (exactamente el doble del número de aventureros) saldrán a su encuentro de entre los árboles cercanos al camino, donde están hábilmente escondidos (los aventureros pueden hacer una tirada de Inteligencia para descubrirlos), y hablarán con ellos para atestigar sus buenas intenciones.

Si los aventureros se muestran agresivos en cualquier momento de las conversaciones, tanto fuera como, especialmente, dentro del campamento, los bárbaros iniciarán un ataque total. Esta es, para ellos, la última línea de defensa, y no van a correr ningún riesgo. Si perciben que la presencia de los aventureros puede poner en peligro lo que queda de las tribus, eliminarán la amenaza.

Los bárbaros han talado multitud de árboles para construir un anillo defensivo formado por grandes estacas. Dentro del anillo se han erigido tres parapetos de troncos, dos orientados en dirección al camino del norte y uno en dirección sur. Estas defensas básicas rodean una decena de cabañas triangulares y un par más, en proceso de construcción, de altura adecuada para que un humano de mediana estatura permanezca de pie en su interior, hechas con troncos encajados entre sí y cubiertas de ramaje, arbustos y algunas pieles. En el centro de todas ellas hay una construcción ligeramente más alta; allí es donde les recibirá Reberog Ysenkerl,

que hasta hace unas semanas era líder, o *krigert*, por méritos de familia y combate, de la tribu de los Hiselut.

Ysenkerl hablará con ellos con la ayuda de su traductora, Gierte Halvisird, una mujer de mediana estatura y piel ligeramente más oscura que la de los otros bárbaros del campamento, y que parece tener el respeto de todos ellos. El líder es un hombre de enorme estatura e imponente musculatura, lleva la cabeza rapada con tres heridas rojizas aún cicatrizando. Tiene el torso cubierto por varias capas de cuero endurecido que dan a sus movimientos una cierta rigidez. Su mano izquierda se apoya casualmente sobre una espada bastarda inclinada para ser desenvainada con la derecha. Su hombro izquierdo está cubierto por finas tiras de piel animal que sujetan firmemente un manojo de hojas empapadas de un oloroso mejunje grisáceo. Es evidente que ha sufrido graves heridas hace poco tiempo y que aún se está recuperando. Aunque el líder tribal en el exilio no quiera dar muestras de ello, los aventureros avezados en el combate y sus consecuencias entenderán, cuando se encuentren con él, que sus heridas le han dejado secuelas; tiene dificultades para mover la pierna derecha y los dedos de su mano izquierda parecen estar anclados en una posición de agarre perpetuo. Pese a esto, continúa siendo un guerrero capaz y su manejo de la espada bastarda a una mano es muy superior al que muchos guerreros alcanzan disponiendo de dos.

REBEROG YSENKERL

Clase de armadura: 0 [19]

Dados de golpe: 8 DG (70 PG, ahora 40)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1 ataque con espada

BA: +6

Daño: Arma (espada bastarda, 2d4+1)

Salvación: G8

Moral: 10

Alineamiento: Neutral



Si los AJ abordan este contacto con diplomacia, los bárbaros les permitirán entrar en el campamento, aunque cada aventurero tendrá asignados en todo momento dos «acompañantes» que no se separarán de su persona. Se les llevará a la construcción triangular principal, que apenas puede albergar a Ysenkerl, dos de los bárbaros acompañantes y otras seis personas sentadas en tocones de madera. Si el número de aventureros fuera superior, algunos tendrán que permanecer fuera, donde estarán convenientemente escoltados. Una vez sentados, se les preguntará por sus orígenes, se les ofrecerá una bebida caliente muy amarga llamada wruzet y, acto seguido, antes de comenzar a hablar sobre los relevantes temas que han conducido allí a los aventureros, un pequeño pocillo de un líquido verdoso de alta graduación llamado brevim. Si los aventureros hacen algún aspaviento ante la potencia del destilado que se les ofrece, los bárbaros se reirán amigablemente. Todo esto se llevará a cabo en un ambiente obviamente tenso y con una cierta agresividad latente. Se trata de un rito formal de bienvenida, no de amabilidad. Les están ofreciendo una bebida caliente y otra que caliente según la tradición, pese a que se trata prácticamente de las últimas reservas de té y licor que poseen.

Una vez que se han servido ambas bebidas, Reberog Ysenkerl abordará el tema de su presencia en la laguna. Explicará que ha tomado el espacio que ocupa su campamento en nombre de tres tribus supervivientes a un ataque nocturno acontecido hace dos meses, la que ahora llaman la noche del horror (Xegract). Esa noche, una abominación alada descendió desde el cielo y acabó con cuatro de sus mejores guerreros en apenas unos instantes. Poco después, llegaron incontables esqueletos y criaturas no muertas, iniciando una matanza que se extendió hasta el alba, momento en que la horda enemiga pareció desaparecer en dirección norte. Esa noche, Ysenkerl perdió a muchos miembros de su tribu y decidió emprender el viaje hacia el oeste, esperando encontrar refugio en las altas montañas de Ungoloz, pero allí fueron recibidos por tropas del Ejército Negro que les forzaron con sus ataques a distancia a tomar el camino hacia el sur. En los días sucesivos se encontraron con miembros de varias tribus que habían sufrido infortunios aún peores, de modo que Ysenkerl tomó el mando de todos los que huían y, buscando un lugar seguro en el que acampar, llegaron a Lifaðag hace un mes y medio.

Si se le pregunta por los conflictos con los pescadores de la laguna, Ysenkerl afirmará sin ninguna excusa que se han producido altercados violentos entre ellos porque algunos hombres de la laguna querían impedir que los bárbaros construyeran su campamento y salieran a pescar, y han tenido que mostrar su fortaleza.

Si los aventureros quieren negociar con Ysenkerl la retirada de los bárbaros, se toparán con su más férrea e inamovible negativa. Su prioridad es mantener a salvo al remanente de las tribus y esperar hasta que el mal del norte desaparezca para volver a la Tundra. Puede entender que los pescadores no vean con buenos ojos la llegada de los bárbaros, pero defiende que la tierra estaba desocupada cuando llegaron. No percibe a los pescadores como enemigos y espera poder establecer con ellos tratos económicos, intercambiando pieles por herramientas, puesto que los bárbaros están comenzando a realizar batidas de caza ocasionales en los bosques del norte de la laguna, pero necesitan espadas, cuchillos y otros útiles.

Si las conversaciones se desarrollan de manera civilizada, aunque no se alcance ningún consenso, Ysenkerl les ofrecerá una jornada de hospitalidad: una comida de sopa de trucha

con hierbas y pernoctar en el campamento, dentro de una de las chozas que están construyendo para cuando lleguen nuevos bárbaros huyendo del norte, pues cada semana llegan nuevos grupos de partes cada vez más alejadas del territorio de los Hiselut, lo que quiere decir que los ataques se suceden por todas partes de la Tundra.

Si conversan con los bárbaros del campamento, descubren que estos están atemorizados y, una vez que están amparados bajo la ley de la hospitalidad, no tienen reparos en hablar con los aventureros, preguntarles cómo es la vida fuera de la Tundra y compartir múltiples opiniones y rumores (en los que se puede encontrar algo de información veraz):

1d8 RUMOR

1 Les atacaron los muertos porque las tribus han perdido el respeto a los viejos dioses y ya no realizan los rituales adecuados. [FALSO]

2 Se trata de una guerra entre dioses, puesto que los primeros en ser atacados fueron los portadores de objetos de poder. [PARCIALMENTE CIERTO, las reliquias son un objetivo]

3 Odian el calor de la laguna y creen que está mermando su fortaleza. [FALSO]

4 Entre los que les atacaron en la Xegragn había miembros fallecidos de tribus del norte que habían vuelto a la vida. [CIERTO]

5 Ysenkerl permitirá que se realice una razzia en las ricas tierras del sur para obtener esclavos y recursos. [FALSO]

6 El primer ataque parece haber sido en el campamento de verano, al norte de donde estaban los Hiselut. [CIERTO]

7 Ysenkerl envía periódicamente al norte a jóvenes guerreros a que luchen contra los muertos. [FALSO. Los envía para que indiquen a otros cómo llegar a la laguna, pues quiere ser el más grande líder tribal del exilio]

8 No volverán a la Tundra mientras el mal siga morando allí porque no tienen capacidad para destruirlo. [CIERTO]

Ysenkerl verá en los aventureros la posibilidad de acabar con el mal que está anegando la Tundra, porque, para su gran vergüenza, ni él ni los miembros de su tribu están en condiciones físicas de emprender el viaje al norte y reconquistar sus tierras. El líder bárbaro tratará de incentivar que los aventureros vayan hacia el norte a luchar contra las tropas no muertas. Puede que incluso les ofrezca la amistad y agradecimiento de las tribus de la Tundra (el valor concreto de esta gratitud queda a decisión del Narrador).

Si los aventureros salen del campamento como potenciales aliados de los bárbaros, sobre todo si se dirigen al norte, Ysenkerl les dará provisiones para cinco días de marcha, ropas de abrigo adecuadas para la Tundra, si los aventureros no las tienen, y consejos sobre los métodos bárbaros para orientarse en la zona, por ejemplo el sistema de señales de piedras que ellos utilizan para indicar direcciones y recursos (agua, refugios naturales, etcétera) o el punto concreto en que deberán abandonar del camino para llegar a las regiones donde se produjeron los ataques a su gente. A discreción del Narrador, si el grupo no fuera especialmente numeroso o poderoso, el líder tribal les podría ofrecer además la compañía de un par de miembros de su tribu.

EL CAMINO HACIA LA TUNDRA DE LOS ANCESTROS

Los aventureros emprenden el camino hacia el norte, desandando la ruta que los bárbaros recorrieron para huir de la Tundra, hasta llegar a la frontera entre Reino Bosque y la parte exterior de las montañas de la Cuaderna del Este ungolita. Se trata de un camino que discurre entre bosques y abundante vegetación, con numerosas fuentes de alimento al alcance de quien las sepa recolectar o cazar. Este camino, de habitual no excesivamente peligroso, se ve ahora sometido a más ataques de los normales por parte de animales salvajes, expulsados hacia el sur por la mayor actividad en las montañas en las que suelen vivir, y por grupos de asaltantes que ven en el éxodo de bárbaros exhaustos una oportunidad para robar armas y posibles objetos de valor.

Por cada día que los aventureros pasen recorriendo esta parte del camino, deben realizar una tirada en la tabla de encuentros.

Encuentros entre la laguna y el sur de la Tundra meridional:

1d10	ENCUENTRO
1	Patrulla de Ungoloz (1d10 soldados y un teniente. Si vencen a los soldados e interrogan al teniente, les hablará indignado de ataques por parte de no muertos que «No nos debían atacar»)
2	1d10 ladrones de caminos atacan con flechas desde unas rocas
3	1 oso lechuza
4	1d8 leones montañosos
5	1d12 lobos
6	1d4 trolls
7	1d20 kobolds que huyen de las montañas
8	1d12 orcos
9	1 elasmoterio
10	Una compañía de enanos que van a Moru y hablan de zombis en el camino del norte

LA TUNDRA MERIDIONAL

Cuando llevan varios días a la sombra de las montañas sudorientales de Ungoloz, en el punto en el que el camino del norte comienza a perder forma y deviene, poco a poco, en un sendero de tierra apenas pisada, los aventureros empiezan a notar un extraño descenso de las temperaturas, mucho más abrupto de lo que cabría esperar por el espacio recorrido. Esa es la primera señal de que están llegando a los límites de la Tundra de los Ancestros, aunque la abundancia de algunos árboles, numerosos arbustos y matorrales bajos indican que aún se encuentran en una zona de frontera entre la pradera y la llanura-tundra. Encontrar agua en esta región es bastante sencillo, pero hallar un refugio natural para pasar la noche con mayor protección (formaciones rocosas, pliegues pronunciados de terreno, etcétera) comienza a ser más complicado. El Narrador hará bien en trasladar a los jugadores el aumento de la dificultad para sobrevivir en estas tierras. Los aventureros ya no están en Reino Bosque y la naturaleza es un enemigo ubicuo que comienza aquí a mostrar sus fauces.

Después de recorrer unas cien tosesas en seis días de camino a pie desde la laguna (cinco, si van a caballo), cuando están a punto de detenerse y montar su campamento para hacer noche, escuchan lejanos rumores de combate y ven una tenue luz azulada iluminando una parte del horizonte, hacia el nordeste. Si los aventureros avanzan a descubrir que sucede ven que se trata de un pequeño grupo de seis bárbaros que están siendo atacados, y aparentemente vencidos, por una pequeña hueste de unas quince criaturas. Se trata de cuatro ghasts, diez zombis y cuatro necrófagos (una vez que se acerquen, los aventureros verán que los zombies han sido claramente reanimados a partir de cadáveres de bárbaros recientemente asesinados).

Los bárbaros aún vivos están envueltos en una ligera iridiscencia de tonos azulados que parece emanar de una de las figuras que está defendiéndose de los monstruosos atacantes. Parece que los bárbaros estaban escondidos, o se estaban escondiendo, entre varias rocas, puesto que hay varias pieles oscuras aún dispuestas a modo de cobertura. Si los aventureros no intervienen, el grupo de bárbaros será probablemente aniquilado (tirar en tabla Resultado del encuentro):

1D20 RESULTADO DEL ENCUENTRO

1-12	Todos los bárbaros son exterminados.
13-16	Uno de los bárbaros sobrevive y los enemigos huyen desmoralizados. Se trata de Hilmén, clérigo de 50 años.
17-19	Tres de los bárbaros sobreviven y los enemigos huyen desmoralizados. Se trata de Hilmén, clérigo de 50 años, Horsth, guerrero de 25 años (herido), y Feila, arquera de 40 años (herida).
20	Cuatro de los bárbaros sobreviven y los enemigos huyen desmoralizados. Se trata de Hilmén, clérigo de 50 años, Horsth, guerrero de 25 años, Feila, arquera de 40 años (herida), y Fanninder, explorador adolescente.

Si los aventureros intervienen en la liza, las posibilidades de supervivencia de los bárbaros se incrementan. Para agilizar el combate es recomendable que el Narrador realice tiradas grupales por los bárbaros (considerándolos como bárbaros estándar) y por los enemigos fijos que se les asigne, reservando el resto a los aventureros.



Una vez que el combate haya terminado, los bárbaros supervivientes agradecerán a los aventureros su intervención y responderán con sinceridad a todas las preguntas que estos les realicen. Les contarán, por ejemplo, que son todo lo que queda de varias tribus ahora en desbandada y viajan hacia el suroeste con sus pocas pertenencias, hacia la ribera de un enorme lago, donde, se rumorea, no se producen ataques y la vida es fácil. Ellos comenzaron su lenta huida (tratan de viajar solo durante el día) hacia el sur hace una semana, cuando fueron atacados por una fuerza arrolladora en las cavernas de Stinbrodel, un lugar sagrado para muchas de las tribus del sur de la Tundra, puesto que se trata de una pequeña necrópolis donde se sepultan y rinden honores a los caídos de diversas tribus. Todos los que allí se encontraban habían oído los rumores de un horrible ataque contra Laig-Birrug gracias a Faninder, el joven explorador, que había llegado desde el norte. Se comenzaron a implementar medidas de defensa, pero no fueron suficientes.

Faninder pertenece a una tribu del centro de la Tundra de los Ancestros, y comenzó su huida poco después del ataque a Laig-Birrug. Sus padres cayeron luchando en una de las primeras incursiones de los monstruos, y él recibió la misión de avisar a las tribus que estuvieran en Stinbrodel.

El ataque a Stinbrodel se produjo al caer la noche, y pronto se vieron superados en número por una horda que atacaba desde el exterior, pero también desde el propio interior de las cavernas, ya que muchos de los sepultados se alzaron de sus nichos y acabaron con las vidas de sus horrorizados descendientes, mientras fuera una criatura demoníaca con cuerpo humano y alas, cabeza y patas de ave masacraba a los bárbaros que se encontraban en el exterior. Junto al horror alado combatían una multitud de esqueletos y monstruos no muertos, varios elfos y al menos un clérigo humano, protegido por tres canes de la muerte. La lucha duró una semana porque un grupo de bárbaros se hizo fuerte en uno de los corredores. Cuando se vieron superados por los continuos ataques, decidieron salir a luchar y huir. Hilmén y su compañero Golid trataron de acabar con el clérigo oscuro y llegaron a causarle algunas heridas, pero este resultó ser demasiado poderoso y acabó incinerando en un impío fuego verdoso a Golid y causando heridas a Hilmén, que decidió entonces ayudar en su huida a los miembros aún vivos de las tribus. Trataron de luchar unos días más cerca de Stinbrodel, pero era imposible. Las criaturas infernales tomaron la necrópolis y ahora lanzan ataques desde allí.

No todos los supervivientes fueron con Hilmén, varios grupos partieron en diferentes direcciones, para llegar a otras rutas frecuentadas por tribus de la Tundra y unirse a ellas.

Hilmén exhorta a los aventureros a ir a Stinbrodel y acabar con el horror que allí ha anidado, pero les recuerda que es en el nordeste, en Laig-Birrug, donde parece estar el origen de todo el mal.

Además de lo que conocen sobre los ataques y de la situación en Stinbrodel por su propia experiencia, los supervivientes pueden aportar algunos rumores obtenidos de otros miembros de las tribus antes y después del ataque, pues algunos supervivientes realizaron parte del camino hacia el sur junto a Hilmén y sus compañeros, pero después decidieron continuar en esa dirección hacia Visirtán, en vez de dirigirse hacia el suroeste.

Rumores e información:

1d10 RUMOR / INFORMACIÓN

- 1 Un dragón del norte ha creado estos ataques para reclamar su terreno. [FALSO]
- 2 Muchos no muertos atacan a los bárbaros con armas mágicas. [CIERTO]
- 3 Los ataques tienen que ver con la próxima aparición de Silas en el firmamento. [PARCIALMENTE CIERTO, propicia los ritos oscuros]
- 4 Los ataques se producen porque las tribus no se quieren unificar, como antaño. [FALSO]
- 5 El frío en la Tundra se ha incrementado en las últimas semanas. [CIERTO]
- 6 En las montañas de Ungoloz les estaba esperando un grupo de soldados. [CIERTO]
- 7 Muchos de los bárbaros heridos en Stinbrodel fueron hechos prisioneros. [CIERTO]
- 8 La tierra ha temblado tres veces en la última luna y eso originó todo el mal. [FALSO, aunque se han producido varios terremotos]
- 9 Los elfos oscuros surgieron del túnel inferior de la necrópolis. [FALSO]
- 10 Una semana antes del ataque, un clérigo de Laig-Birrug profetizó la llegada del horror con las palabras: «La hermana mayor ha despertado, sus hijos vienen a recogerla». [CIERTO]

Una vez que llegue la mañana, el grupo de Hilmén continuará su camino hacia el sur y los aventureros, ahora con más conocimiento sobre cómo ocurrieron los ataques, deben decidir cómo proseguir su periplo. Pueden, por ejemplo, aproximarse a la hueste infernal que parece haber tomado la cavernosa necrópolis de Stinbrodel (y obtener así información de primera mano sobre los enemigos que han ocasionado el éxodo de los bárbaros). También pueden decentrarse por ir directamente hacia Laig-Birrug, tratando de evitar las posibles patrullas. En todo caso, su viaje continúa en dirección nordeste y, abandonada ya toda ilusión de camino marcado, adentrarse en la Tundra. Esto quiere decir que se deben guiar por las indicaciones que les ha dado Reberog Ysenkerl y estar atentos a las agrupaciones de piedras que funcionan como hitos e indicación de direcciones usadas entre las tribus para orientarse con más facilidad (Esto requiere periódicas tiradas de Inteligencia o Sabiduría para percibirse de las señales y saber identificarlas).

Mientras recorren el camino elegido, no importa si se dirigen a Stinbrodel o directamente a Laig-Birrug, la Tundra comenzará a mostrar los primeros rasgos de su cara más peligrosa y pondrá en su camino diferentes peligros. Aunque durante el día la luz de Valion aún conforta a los aventureros, las temperaturas nocturnas rondan en ocasiones el punto de congelación, e irán bajando a medida que los personajes vayan avanzando hacia el norte. Siempre y cuando lleven ropa adecuada, podrán soportar el frío, pero si alguno de los aventureros no se perteñeció adecuadamente, deberá superar una tirada de CON una vez al día o sufrirá 1d4 puntos de daño. Además, ya que la Tundra tiene otros habitantes que también están interesados en obtener comida y riquezas, o simplemente acabar con los intrusos, por cada día de camino, deberán realizar una tirada de encuentro en la tabla a continuación.

El Narrador puede usar la siguiente tabla para ambientar el viaje y quizás añadir penalidades al avance de los aventureros.

1d8 TABLA DEL TIEMPO Y CONDICIONES EN LA TUNDRA MERIDIONAL

1	Tormenta de nieve
2	Extrañamente soleado y aumento de las temperaturas
3	Lluvia ligera
4	Fuertes vientos
5	Descenso pronunciado de las temperaturas
6	Heladas matinales
7	Lluvia ligera
8	Suave brisa del sur

1d10 ENCUENTRO

1	Patrulla de 1d8 necrarios
2	1d10 gnolls
3	1d10 orcos huyendo hacia las montañas
4	1d4 lobos gigantes
5	Un enjambre de 1d20 estirges que vuelan hacia el sur
6	1d20 esqueletos
7-10	1 elasmoterio

LA NECRÓPOLIS DE STINBRODEL

Para llegar a Stinbrodel, los aventureros deben encaminarse hacia el nordeste-este y recorrer unas 20 toses, entrando en una zona de tierra helada pero surcada por continuos pliegues y ondulaciones, lo que ralentiza la marcha. En ocasiones estos pliegues llegan a ser pequeñas colinas de decenas de metros de altura. Si los aventureros sienten curiosidad por la composición de este extraño suelo, verán que bajo la capa de tierra helada hay roca sólida y cubierta de pequeños agujeros. Se dice, entre los aficionados a hablar de piedras y mapas, que esta parte de la Tundra se vio afectada hace miles de años por las violentas erupciones volcánicas que sacudieron la parte centro-oriental de Valion y es cierto que la lava solidificada ha dejado tras de sí curiosas formaciones, como los pliegues del terreno o los túneles de Stinbrodel.

La necrópolis de Stinbrodel, utilizada por varias tribus que recorrián la parte sudoccidental de la Tundra, es una colina de roca volcánica ocre, producto de una violenta erupción de lava, cubierta de tierra y hielo que se alza en gentil ascensión unos ochenta metros sobre el nivel de la llanura-tundra y mide unos dos kilómetros (una toesa) de diámetro desde la entrada al túnel más largo y de acceso más sencillo por el este, hasta la parte final de la colina en el oeste.

En la ladera sur de la colina nace un pequeño arroyo cuyas aguas termales serpentean una decena de metros antes de volver a desaparecer bajo tierra. Cerca del arroyo pueden verse huellas de animales pequeños y pisadas humanoides.

Existe un sendero excavado en la roca que permite llegar hasta la cima, pasando por todas las entradas a los túneles; pero la colina también tiene un uso ritual, vinculado a la fortaleza de los bárbaros y su evolución vital: hay también un segundo recorrido, muchísimo más agreste y empinado, que zigzaguea de una entrada a otra, obligando a quien lo emprende a trepar, reptar y saltar entre bloques de piedra para alcanzar el túnel elegido.

Los aventureros pueden inspeccionar el perímetro de la colina, moviéndose con cautela en un amplio arco. Si lo hacen, descubrirán que la mayor parte de las entradas a los túneles, entre ellas la inferior, están orientadas hacia el este, aunque dos de las más elevadas se abren hacia el norte y el sudeste.

A unos metros por encima de uno de los túneles superiores, el único abocado al sudeste, parece haber un pequeño agujero parcialmente cubierto con piedras del que se pueden ver surgir, día y noche, volutas de humo. Se trata de una chimenea con la que se calienta uno de los túneles, el llamado Túnel del desafío.

En las cercanías de la necrópolis pueden verse ocasionalmente dispares grupos de no muertos que se mueven en círculos, a modo de guardia y vigilancia. Algunos de estos grupos son capaces de mantener una mínima disciplina y hacer sus rondas entorno a la colina, mientras que otros se enzarzan en disputas internas o cumplen las órdenes de sus amos con tal literalidad que dejan huecos en su vigilancia (según el tipo de criaturas y a discreción del Narrador). Cuando los aventureros se acerquen a la necrópolis, el Narrador puede realizar una tirada para determinar con qué grupo de vigilancia se encontrarán los aventureros. Si llaman la atención y entablan un combate, tendrán un 15% de probabilidad de ser descubiertos (acumulativo por cada turno). En los niveles superiores de la colina hay varios centinelas que realizan su misión con un mínimo de constancia y eficacia (sendos necrarios montan guardia en el más elevado de los túneles principalmente horizontales y en el antepenúltimo túnel, y dividen su atención entre el interior y el exterior).

Si se enfrentan a un grupo de vigilancia, acaban con ellos en un turno y encuentran la manera de cubrir las evidencias del enfrentamiento, nadie se percatará de la ausencia de los vigilantes en 1d100 +10 turnos.

IDIO	Tipo de vigilancia
1-2	1d10+5 esqueletos
3	1d10+2 necrófagos
4	1d10+5 zombis
5	1d3 necrarios
6	1d3 tumularios + 1d6 esqueletos
7	1d4 ghasts
8-10	Una de las anteriores patrullas se aleja

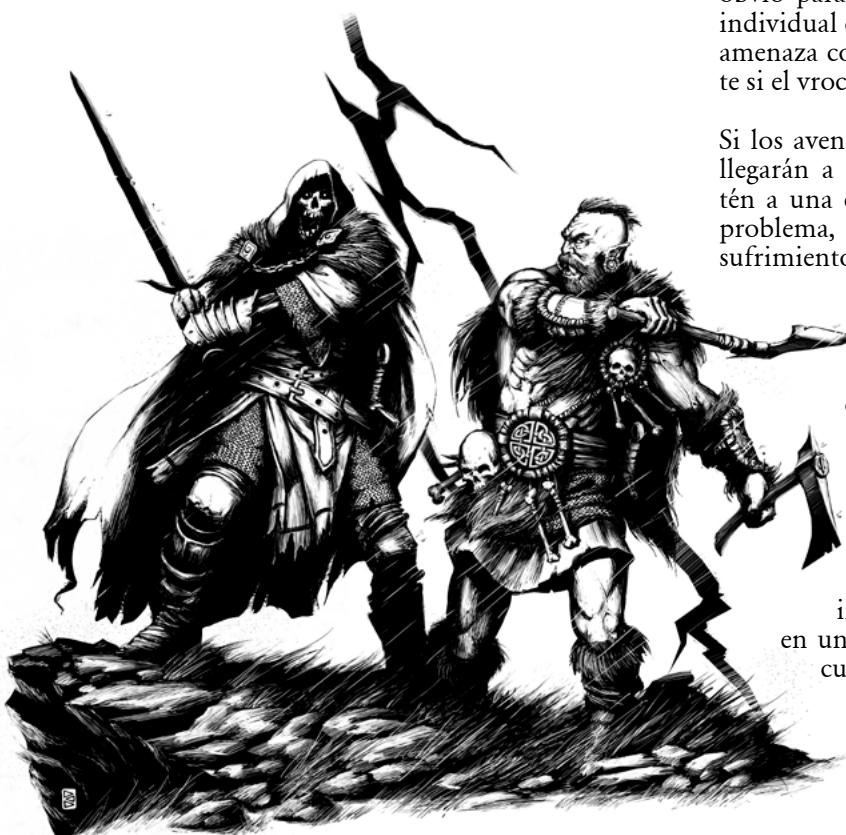
Existe un 30% de probabilidades de que el vrock Grazumbro esté realizando un ataque en otra zona de la Tundra o se movilice (el Narrador puede realizar una tirada diaria). Si el vrock se encuentra en Stinbrodel, concentrará el grueso de su «ejército» en la fachada oeste de la colina, donde se ha construido una suerte de campamento o zona de contención improvisada para unos cincuenta esqueletos, treinta zombis, veinte necrófagos y diez necrarios, todos ellos separados por grupos y mantenidos en orden por el propio vrock y tres elfos oscuros que colaboran con él y actúan como lugartenientes en los ataques. Aunque Grazumbro no lo quiera confesar, el ataque hace una semana a la necrópolis le causó muchas más bajas y horas de lucha de las esperadas, puesto que los bárbaros se defendieron con una bravura sin par. Por eso ha ordenado a Zegarog, clérigo de Zamordax, y a los elfos oscuros que creen más tropas cuanto antes. En el nivel inferior de la necrópolis, en el túnel donde el calor se hace casi insopportable para los humanos, se encuentran tres elfos oscuros que han obligado a los bárbaros prisioneros a cavar y desmenuzar la lava solidificada para poder crear gólems de piedra, y cuando los presos sucumben al hambre o caen exhaustos, aprovechan sus despojos para elaborar gólems de carne.

El asalto directo a la necrópolis es muy arriesgado, a no ser que los aventureros cuenten con refuerzos. Como resultará obvio para el Narrador, la amenaza no recae en el poder individual de los enemigos que pueden encontrar, sino en la amenaza combinada que supone su número, principalmente si el vrock se encuentra aún acuartelado en la ladera oeste.

Si los aventureros logran infiltrarse sin llamar la atención, llegarán a la base de la colina de Stinbrodel. Cuando estén a una decena de metros, podrán escuchar, sin ningún problema, infernales y desesperados alaridos, mezcla de sufrimiento humano y placer demoníaco, que surgen de

las seis entradas a la necrópolis. Una vez que estén en los túneles, cualquier voz de alarma podrá atraer la atención de las otras criaturas. Si se suceden más de diez turnos de obvio combate y el vrock se encuentra en la necrópolis, entrará en los túneles, y llevará consigo 1d10 necrarios.

Una vez en el interior de la necrópolis, los aventureros podrían cruzarse en el camino de las múltiples criaturas que ahora están en su interior. Por cada diez turnos que permanezcan en un túnel, deberán hacer una tirada en la tabla Encuentros en los túneles.



1D10 | ENCUENTROS EN LOS TÚNELES

1-2	1d4 ghasts
3	1d6 necrófagos
4	1d10+5 zombis
5	1d3 necrarios
6	1d3 tumularios
7	1d4 elfos oscuros (9DG)
8-10	Ningún encuentro

Debido al origen volcánico de todos los túneles, las partes que no han sido alteradas comparten características similares: la rugosa piedra de color ocre, en algunos puntos con tonalidades rojizas, forma pequeñas ondulaciones que elevan o merman la altura de cada túnel en varios centímetros. Las paredes de los túneles están horadadas casi en su totalidad en forma de nichos y ocasionales osarios para acoger en su último descanso a los muertos de las tribus, principalmente aquellos que alcanzaron renombre por diversas hazañas.

Algunos animales han logrado encontrar su hábitat en la necrópolis y en sus cercanías, es por eso que no resulta extraño encontrar ratas, comadrejas e incluso algún zorro que se cuele por los túneles buscando y siendo presa de depredadores más poderosos.

Los túneles, ordenados según la altura a la que está situado su acceso, son seis:

TÚNEL DE LA SABIDURÍA

El primero de los accesos a Stinbrodel se encuentra en la base oriental de la colina, a la altura de la llanura, en la parte más alejada del núcleo de la necrópolis. Por su fácil acceso es la entrada reservada para los integrantes de más edad de las tribus, y en él se encuentran enterrados aquellos que han destacado por su inteligencia o astucia, ya fueran krigerts o personas anónimas.

Junto a la entrada al túnel hay un entrante de unos tres metros de alto, cuatro de profundidad y seis de ancho. Se trata de un almacén de herramientas también usado como establo. La entrada está cerrada por dos planchas de madera fijadas en su sitio por pesadas piedras. Si los aventureros

se interesan por mirar en su interior, verán que hay dos caballos de tiro atados a dos aros de piedra de la pared y una carreta. A la derecha de la carreta se ven marcas de una segunda carreta y excrementos recientes de otros caballos.

1. ENTRADA AL TÚNEL DE LA SABIDURÍA

La entrada no es más que una brecha en la roca rodeada de tallas rúnicas, muchas desgastadas por las miles de manos que se han posado sobre ellas en veneración. Esta abertura estuvo custodiada hasta hace poco por dos centinelas, elegidos de entre los guerreros de más edad de las tribus aún capaces de blandir espada y sostener escudo. Los centinelas podían apoyarse y refugiarse parcialmente en dos pequeños entrantes bajo la parte izquierda y derecha del acceso al túnel. En el entrante de la izquierda se encuentra ahora, amontonado en voluminoso desorden y cubierto de sangre, un gran sudario de piel teñida de ocre hecho jirones. El sudario parece antiguo; la sangre, nueva.

Tras la entrada pueden verse los restos astillados de una pesada puerta de madera, ahora apoyada contra los muros de piedra. Teniendo en cuenta la escasez de madera en estos lares, su presencia es anómala (las puertas exteriores e interiores fueron un regalo de un gran krigert que falleció hace una década y donó, en muerte, la madera para proteger la necrópolis del exterior). El acceso da paso a un túnel casi circular de unos dos metros y medio de diámetro que desciende en una suave pendiente con una extensión de una toesa. Las paredes están decoradas con imágenes rudimentarias de batallas y efigies de grandes personajes de las tribus bárbaras. En este túnel se enterraban los restos de los fallecidos o caídos en batalla gloriosa que, en vida, hubieran destacado por su sabiduría y astucia.

Desde la entrada al túnel pueden escucharse varios tipos de gritos que, con alarmante periodicidad, resuenan en la lejanía de los cavernosos túneles.

2. EL ALTAR A LOS VETUSTOS

A apenas cinco metros de la entrada, el túnel se ensancha (en la roca se puede ver que esta ha sido una alteración humana) y aloja en su centro un portentoso altar creado con una piedra rectangular blanca de un metro de alto sobre la cual se yergue una estela labrada con los rostros de tres figuras: dos hombres con barba y una mujer de grandes ojos, que aluden al mito bárbaro de Gibur (señora de la vida) junto a los mellizos Bekanfo (señor de la guerra) y Untega (señor de la muerte). Sobre el altar hay figuras con forma humana y hechas de barro, ahora rotas en mil pedazos, y restos de la masacre que tuvo lugar aquí recientemente. Un par de cadáveres putrefactos aún se apoyan contra la parte posterior del altar.

3. REPOSO DE LOS CENTINELAS

En la pared de la derecha se abre una pequeña cámara en la que aparecen los primeros nichos alargados, tallados según el estilo típico de Stinbrodel: se trata de aperturas anchas que se van estrechando hacia el final. Los difuntos se cubrían de musgo para que llevasen consigo un poco de la tierra en la que vivieron. Para estar sepultado aquí era necesario haber sido un centinela especialmente longevo del Túnel de la sabiduría. Hay un total de quince nichos organizados en cinco columnas de tres nichos cada una. Cuatro de estos



nichos está vacíos, porque sus anteriores ocupantes fueron revividos como zombis durante el ataque.

El túnel continúa su avance y cruza bajo los restos de una ligera puerta de madera de doble hoja, ahora astillada y abandonada en precario equilibrio contra la pared.

4. SALA DE LOS TRONOS DE LOS MÁS SABIOS KRIGERTS

Esta sala está repleta de nichos, ha sido excavada en la roca y tiene una altura de unos cinco metros, muy superior al resto del túnel. Cada uno de los nichos aquí presentes está enmarcado en una colección de monedas o trozos de metal ya oxidado, las entradas a algunos están cruzadas por hojas de antiguas armas, ahora destrozadas, y los nombres de muchos aún son legibles para quienes comprendan las viejas runas. Este es un lugar de adoración y aquí se encuentran los hombres y mujeres que dieron sustancia a las leyendas de la Tundra. No todos los que están aquí fueron realmente reyes o líderes de tribus, algunos recibieron sepultura aquí como reconocimiento a una vida sabia, digna de un krigert. La mayor parte de los nichos han sido recientemente profanados, puesto que las hordas mínimamente inteligentes de los no muertos, siguiendo órdenes del clérigo de Zamordax, han inspeccionado cada rincón de los túneles buscando armas, armaduras o cualquier tipo de objeto que, pese al paso del tiempo, no hubiera sucumbido al óxido y la carcoma. Es por eso que de cada nicho cuelgan huesos, retales de sudarios... y en el suelo se acumulan montones de óxido y fémures quebrados, entre otras inmundicias.

En el medio de la sala hay un bloque en forma de mesa o altar, labrado en la misma piedra que da forma a los túneles. Sobre la mesa hay una vieja espada ensangrentada, un par de pájaros degollados y varios insectos aplastados. Frente al bloque de piedra hay una figura que observa los nichos sin moverse ni un ápice, pero que se encará con cualquiera que entre en la sala, a menos que lo hagan con especial sigilo. La figura va vestida con retales putrefactos de cuero y pieles animales, y es difícil distinguir dónde termina la vestimenta y dónde empieza la carne corrupta. Se trata de Eslavewag uno de los últimos centinelas que había sido sepultado en el Reposo de los centinelas (1.3). Fue el reputado consejero de una krigert que logró unificar varias tribus bajo su mando hace tres décadas, su nombre era Fergsenige y está sepultada en uno de los nichos frente a los que Eslavewag hace sus sangrientas ofrendas. El centinela es ahora un tumulario alzado de entre los muertos hace apenas unas semanas, cuando un clérigo de Zamordax percibió el aura que emanaba de su espada (se trata de una espada de dos manos +2) y decidió «alzar» al fencido consejero para recorrer estos corredores y acabar con toda presencia viva. Hace varias semanas que no queda nada vivo en la necrópolis, más allá de los animales que aún se atreven a recorrer los túneles atraídos por el fuerte olor a carne muerta, y los esclavos que trabajan en despejar las galerías inferiores, de modo que Eslavewag vaga por las estancias, a veces acechando en las entradas de los túneles, esperando que alguna criatura con pulso se cruce en su camino para llevar los sangrientos despojos a la mesa de la sala de los tronos.

Si los aventureros prestan atención a su figura, verán que Eslavewag viste aún retazos su vieja armadura de cuero tachonado bajo los que se pueden entrever lo que parecen ser algunos de sus huesos, o piel sumamente tirante y blanquecina estirada sobre los mismos. Parte de su cara está intacta, lo que permitirá a los aventureros observar su vacía expresión mientras carga contra ellos.

ESLAVEWAG

Clase de armadura: 4 [15]

Dados de gope: 10 PG (65 PG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 + especial

BA: +8

Daño: Espada de dos manos (1d10+2) y consunción de energía

Salvación: G8

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Tesoro: Ninguno

PX: 150

Eslavewag solo puede ser dañado cuando se le golpee con armas de plata o mágicas. Es inmune a conjuros de frío y no le afectan los críticos.

La espada de Eslavewag es sumamente antigua, y solo permanece incólume por sus cualidades mágicas. Se trata de una reliquia familiar que el bárbaro llevó a la tumba por ser el último de su estirpe.

Si los aventureros hacen excesivo ruido durante dos turnos (qué constituye «excesivo» queda a decisión del Narrador), las 1d4 sombras que vagan por el osario de los ancestros, la sala de enfrente, llegarán reptando silenciosamente por el suelo o las paredes y atacarán a los recién llegados.

Si los aventureros sienten la inclinación de perturbar aún más el descanso de los profanados krigerts, podrán encontrar algunos objetos de valor obviados por los anteriores saqueadores.

IDIO	TESORO
1	Anillo de oro con gema verde, estilo del este (300 mo)
2	Escudo +1
3	Grebias de la ira (1 vez cada luna, efecto ira berserker de bárbaro durante 1d4 turnos, sin penalizador a la CA)
4	Corona de piedra hecha de un rubí impuro sin pulir (5000)
5	2 mp en una calavera
6	Un silbato de plata ennegrecida (atrae hacia quien lo use a 1d10 lobos gigantes en 1d6 días)
7-10	Runas en hueso con bordes de platino (valor total, 80 mo)

5. OSARIO DE LOS ANCESTROS

Aquí es donde se guardan y veneran los restos de aquellas sabias personalidades del pasado de las tribus, inicialmente sepultadas en este túnel... y cuyos nombres no han pasado a las historias. Periódicamente es necesario hacer más espacio para nuevos gloriosos caídos, de modo que aquellos ya olvidados pasan de ser honrados en un nicho a serlo en un osario. En la parte inferior de la necrópolis existe otra área de osarios en los que se almacenan los huesos de los primeros enterrados en Stinbrodel, cuyo nombre y hazañas han caído también en el olvido.

En esta estancia hay unos ciento veinte huecos, que contienen casi los mismos fardos de huesos envueltos en pieles y cubiertos de musgo. Muchos de los osarios han sido profanados en las semanas anteriores, por lo que sus contenidos han desaparecido o se encuentran esparcidos sin orden ni dignidad por el suelo de la sala.



Hay también 1d4 sombras, a no ser que los aventureros hayan llamado ya su atención desde la Sala de los tronos de los más sabios krigerts.

6. PUERTA OSCILANTE

Cuando los aventureros continúen por el túnel llegarán a una puerta de hoja doble que aún permanece en sus goznes, oscilando ligeramente con cada corriente de aire, puesto que no tiene ya fijador alguno que la ancle al suelo. En esta parte inferior del túnel, tras la puerta, los gritos y alaridos resuenan con mucha más fuerza, helando la sangre de los aventureros. Por las rendijas de la puerta es posible ver la siguiente parte del túnel. Si los aventureros llevan algún tipo de iluminación (como antorchas o luces mágicas), existe un 20% de probabilidad de que alguno de los necrófagos de la siguiente sala se percate de ello y corra a investigar.

7. SALA DEL ENCUENTRO (FIN DEL TÚNEL DE LA SABIDURÍA)

Se trata de una sala circular cuyas paredes cobijan decenas de nichos, y que tiene, en el centro, sendos bancos de piedra con respaldos cubiertos de pieles. Frente a los bancos hay dos mesas, también de piedra, con forma semicircular, que dejan entre ambas mitades un pasillo para recorrer el túnel. Los asientos y mesas estaban hasta hace poco cubiertos de pieles y objetos que representaban las diferentes tribus enterradas en esta necrópolis, ahora esos objetos están destrozados y han sido arrojados por las escaleras que comienzan al final de la Sala del encuentro.

Los huesos que anteriormente llenaban los nichos no están a la vista y pese a que algunos están esparcidos por el suelo, parece que la mayor parte ha desaparecido (en realidad fueron llevados en los primeros viajes al norte y ahora forman parte de la terrible argamasa de la Cúpula de Huesos de Ixambel).

Sobre los bancos y las mesas hay 1d6 necrófagos que están descansando o mordisqueando los restos de algunos cadáveres de la semana pasada.

Esta sala era donde la familia y los clérigos bárbaros se reunían para festejar ritualmente la vida del difunto recién sepultado tras la gran celebración grupal con la tribu.

Cuando los aventureros superen la Sala del encuentro, a no ser que tomen precauciones y traten de ocultarse y moverse en silencio, estarán expuestos a las criaturas que vaguen por varios túneles, por lo que la posibilidad de ser descubiertos aumentará. Si el Narrador desea dejar esta decisión en manos del azar, existe un 20% de probabilidades que alguno de los necrarios que rondan los túneles se percate de su presencia, o que el vrock Grazumbro, si está en su recientemente encontrada guarida en el Túnel de las estrellas, les perciba.

Los diferentes túneles comienzan a unirse en esta parte de la necrópolis, convergiendo en un mismo nivel desde entradas exteriores situadas a diferentes alturas.

8. ESCALERAS DEL VALOR

Pocos metros antes de llegar a las escaleras se encuentran con otra puerta rota, una de sus hojas tirada por el suelo y la otra encajada contra una pared de nichos. La pared derecha del túnel se abre para enlazar con el llamado Túnel de la humildad, de pendiente mucho más pronunciada que el de la sabiduría, y juntos comienzan un empinado tramo de escalones esculpidos en la roca al que se unen, por la derecha, el Túnel del rugido y el de la victoria. Tras cuatro metros de atento descenso, pues no todos los escalones tienen la misma anchura, ni altura, ni orientación, se llega a la unión superior con el vertical Túnel de las estrellas, el más ancho de todos. Bajo este túnel, las escaleras se convierten en una superficie casi plana, con pequeños desagües para deshacerse del agua que pueda entrar por el Túnel de las estrellas. Se ha excavado una superficie circular que mantiene un mismo nivel, con unos cinco metros de diámetro rematada con pequeños triángulos, veinte en total, que representa la veintena de tribus que, tradicionalmente, se dice que recorren la Tundra de los Ancestros. Las escaleras continúan alrededor de esta superficie plana, llamada la Estrella de las tribus.

Por la izquierda de las Escaleras del valor se une el Túnel del desafío, casi vertical, pero con una cuidada escalera acompañada de una cuerda y pequeños agarres excavados en la roca que facilitan la subida y bajada.

Las Escaleras del valor continúan su descenso en un empinado túnel final en el que también se han excavado desiguales escalones y del que surgen alaridos de dolor.

TÚNEL DEL RUGIDO

El acceso a este túnel se encuentra a unos treinta metros del nivel de la llana Tundra. Los bárbaros lo denominan el Túnel del rugido porque los jóvenes de las tribus, cuando cumplen quince años, realizan un rito para honrar a sus antepasados muertos llevándoles bolsas de cuero con huevos de aves envueltos en musgo. Los jóvenes deben subir el escarpado camino que lleva hasta el túnel lo más rápido posible y sin dejar caer ni romper ninguna de las ofrendas y, cuando llegan a la entrada, notificar su presencia a los difuntos lanzando un rugido que confirma su vitalidad. Este es uno de los ritos de paso para ser considerado un adulto. Cada tribu tiene, además, otros ritos, pero este se considera uno de los requisitos para dejar atrás la niñez. Es por este motivo que el camino de ascenso al túnel está decorado con grabados de huevos y colmillos de animales. Los escalones de ascenso son amplios y están gastados.



En el interior de este túnel se encuentran los restos de aquellos que sobresalieron por su valentía y ardor guerrero ante el enemigo. No todos los que aquí reposan murieron en combate, pero muchos de ellos sufrieron finales violentos.

1. EL ACCESO AL TÚNEL DEL RUGIDO

El acceso a este túnel está flanqueado por los restos de una puerta de madera de dos hojas que han sido arrancadas de sus goznes y aplastadas con fuerza contra la tierra helada que rodea la entrada. Este túnel es un poco más alto que el de la sabiduría, con forma casi completamente circular y un diámetro medio de tres metros de alto. El Túnel del rugido tiene una extensión de unos cuarenta y cinco metros y una pendiente considerable. Solo las estancias excavadas artificialmente mantienen una horizontalidad cómoda, puesto que caminar por el descendente túnel hace sentir una constante sensación de peligro inminente de caída. Tanto es así que, cada pocos nichos, hay una serie de pequeñas hendiduras en la piedra de los muros, entre los nichos, para facilitar el apoyo y descanso.

A un metro de la entrada comienzan a verse cientos de alargados nichos que ocupan todo el espacio de los muros.

Ruidos metálicos salen de una puerta excavada en la roca, en la pared izquierda del muro.

2. SALA DE LAS ESTELAS DE LAS BATALLAS

En una recogida sala que abre la pared derecha del muro, se ven cuatro losas alargadas que describen, en las runas usadas por los bárbaros, múltiples gloriosas batallas cuyos protagonistas están aquí enterrados. Tres de las estelas están completamente cubiertas de escritura minúscula, siendo algunas partes prácticamente ilegibles, y la cuarta está tallada hasta la mitad. Un instrumento metálico de extremada precisión ha tallado una inscripción con fluida caligrafía en la parte aún pulida de la cuarta estela. Si algún aventurero está versado en lenguas, sabrá que la inscripción resulta similar en algunos aspectos a la escritura en vetusto, pero

se trata realmente de la palabra «mentiras», escrita en la lengua sombría de Xorandor. Quien sea capaz de reconocer el idioma usado en la inscripción, o quizás incluso leerla, puede considerar el hallazgo como un aviso, quizás uno más, sobre la posible presencia en los túneles de elfos de la sombra, puesto que son pocos los que hablan la lengua oscura fuera de la belicosa comunidad de aquellos hedonistas y sádicos elfos de la oscuridad.

Tras las estelas, las paredes están llenas de nichos que han sido saqueados, y múltiples huesos pisoteados cubren el suelo. Moviéndose con rapidez y arrojando el contenido de los nichos hay 1d4 ghasts. En la parte trasera de la estela central hay un trozo de tela oscura sobre la que los ghasts están lanzando diversos objetos de valor (1d6x100 mo): anillos de oro y plata marcados por el tiempo y algunas piedras preciosas toscamente talladas y engarzadas en diademas y brazaletes oxidados; restos todos de las preciadas posesiones que acompañaron a los bravos guerreros a su última lucha.

GHASTS

Clase de armadura: 4 [15]
 Dados de golpe: 4 PG (18 PG)
 Movimiento: 10 metros
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco
 BA: +3
 Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8
 Salvación: G4
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Tesoro: El que están robando de los nichos
 PX: 200

3. SALA DE LAS MELLADAS ARMAS ENEMIGAS

En la pared opuesta a la Sala de las estelas se descubre otra pequeña sala. En su interior hay una columna de piedra en la que se han ido incrustando en huecos cincelados diversas armas, todas ellas melladas, rotas y retorcidas. Se trata de las armas que los enemigos, sean quienes fueren, dejaron en el campo de batalla junto con sus vidas. Hay armas de muy diversos tipos, desde extrañas espadas curvas hasta hachas de la Tundra. Su presencia aquí supone un tributo de los vencedores para con los vencidos, que no son ridiculizados sino recordados, aunque sea en su derrota. Cada vez que una tribu presente en Stinbrodel se enfrenta a un enemigo significativo y resulta victoriosa, sus guerreros traen aquí una de las armas de los vencidos y la encajan entre el resto.

Hay una decena de armas que están tiradas en el suelo, y es evidente que se han retirado algunas de su puesto en la roca. Los nichos de las paredes de esta habitación han sido totalmente saqueados. Las armas que quedan aquí tienen quizás un valor histórico, pero ninguna de ellas posee capacidades especiales.

4. FIN DEL TÚNEL Y ESCALERAS DEL VALOR

Tras la Sala de las melladas armas enemigas, el túnel continúa unos veinte metros más, enmarcado en nichos ahora saqueados, hasta llegar a las empinadas Escaleras del valor, que une todos los túneles en la superficie plana central llamada la estrella de las tribus.

Al final del Túnel del rugido, pocos metros antes de llegar a las Escaleras del valor, hay un nicho que no parece haber

sido saqueado, y en su interior se puede ver el cuerpo aparentemente sin vida de un bárbaro con una herida profunda en el desnudo hombro izquierdo. Se trata realmente de un zombi creado hace apenas un día por el clérigo de Zamordax. Si los aventureros lo tocan o interactúan con el cuerpo de cualquier manera, el zombi tratará de atacarles y salir del nicho, aullando con gran potencia durante el proceso.

Los aullidos del zombi tienen un 30% de probabilidad de atraer a alguna de las criaturas que rondan los túneles. Si el zombi aúlla durante más de un turno, el riesgo inicial aumenta hasta el 45% y continúa aumentando un 15% por cada turno adicional.

TÚNEL DE LA HUMILDAD

A cincuenta metros de altura respecto al nivel de la Tundra se encuentra el tercer acceso a la necrópolis. Se trata del llamado Túnel de la humildad, pues se dice que los primeros indicios de la senectud se ciernen sobre aquellos guerreros que no son capaces de trepar por el camino ritual a más altura que hasta este túnel. En estas galerías reciben sepultura aquellos miembros de las tribus que destacan por anteponer el bien de la tribu al suyo propio o saber cuándo ceder paso a los más jóvenes.

1. EL ACCESO AL TÚNEL DE LA HUMILDAD

La entrada a este túnel solía estar protegida por una puerta que ahora está partida en cuatro astillados trozos sobre unas rocas cercanas. El túnel mide unos treinta y cinco metros de largo, y es el más estrecho de los seis, con apenas un metro y medio de diámetro, por lo que muchos de los aventureros tendrán que recorrer este túnel agachados o incluso arrastrándose.

A un metro de la entrada del túnel, en la pared derecha, hay una imagen tallada sobre la piedra que alude al nombre ritual de este túnel: se trata de una representación de un gran guerrero, pertrechado con un enorme casco y espada larga sobre la que parece inclinarse. Un par de metros más adelante, se pueden ver otras dos tallas de figuras más pequeñas con las espadas en alto cargando contra una criatura de siete cabezas.

2. LAS ARMADURAS DE RAUMENXE

La pared del túnel está cubierta de nichos, como las de los otros niveles. La pared de la izquierda se ensancha ligeramente para acoger, además, los soportes de cinco armaduras completas. Las armaduras están esparcidas por el suelo y varias partes han sido deformadas al ser pisoteadas y lanzadas contra los muros. Los aventureros pueden reconocer diferentes grupos de piezas por las diversas coloraciones del metal que contrasta con otras armaduras porque estas no han sucumbido al óxido. Se trata de armaduras metálicas, de estilo extranjero, que cubrirían desde la cabeza a los pies a quien se las pusiera y que estaban revestidas con un suave acolchamiento en su parte interior, ahora consumido por insectos en su práctica totalidad. Las cinco armaduras son los únicos restos que se conservan de la tribu Raumenxe, héroes que lograron domar hace incontables cientos de años a un gran dragón blanco que cayó sobre la Tundra y apagó el sol con su aliento. La leyenda de los Raumenxe se cuenta de diversas maneras en diferentes tribus, pero en todas ellas se les alaba por haber salvado a los pueblos de la Tundra sin pedir nada a cambio, y haber regresado todos a su poblado,

menos cinco que se quedaron entre las tribus, a lomos del ahora dócil dragón.

2. RESTO DEL TÚNEL Y ESCALERAS DEL VALOR

Este túnel ha sido intensamente saqueado y en su parte final no hay apenas restos en los nichos, puesto que han sido llevados a la Cúpula de Huesos de Ixambel para ser usados en la argamasa de su obscura construcción.

Las Escaleras del valor unen este túnel a los otros.

TÚNEL DE LA VICTORIA

Este túnel está a cincuenta y cinco metros sobre el nivel de la Tundra. Con sus dos metros de diámetro, es el único de los túneles con acceso desde la cara norte de la ladera y tiene una longitud de treinta metros.

Recibe el nombre de Túnel de la victoria porque los krigerts, tras conseguir por méritos de guerra o astucia el mando de sus tribus, deben escalar hasta aquí y demostrar su fuerza y arrojo ante los ancestros, y solo entonces pueden ser aclamados como auténticos líderes de las tribus. Además, aquí es donde se entierra a quienes hacen que sus tribus venzan en gloriosas batallas o conquisten amplios territorios, sin importar su posición dentro de la tribu. Este inmenso túnel alberga más de quinientos nichos.

1. EL ACCESO AL TÚNEL DE LA VICTORIA

La entrada a este túnel estaba, hasta la noche del asalto, decorada con piedras preciosas de diversos tonos, pulidas por el viento y decoloradas por los elementos. Ahora, sin embargo, todas las que estaban más o menos intactas han desaparecido, dejando tras de sí su impronta y restos en la roca, y toda la entrada está cubierta de hollín y ceniza. Las puertas que cerraban el paso son ahora un conjunto de tablas sueltas y ennegrecidas. Una de las hojas cuelga de sus goznes, batiendo al viento contra los muros, puesto que durante el ataque se formó aquí un pequeño núcleo de resistencia y los asaltantes hicieron que todo ardiera antes de acabar con los bárbaros aquí acuartelados.

Los primeros dos metros del túnel están decorados con pequeñas tallas de los hombres y mujeres famosos que guerrearon en la Tundra en los últimos cientos de años. Bajo cada figura se puede leer su nombre y una abreviatura de la tribu a la que perteneció.

Tras el área reservada a las tallas, los muros se abren en múltiples nichos, cuyo contenido ha sido minuciosamente saqueado.

Montando guardia durante la noche en esta entrada se encuentra un necrario, que



durante el día permanece en el túnel, sentado en el trono de piedra.

Si el necrario se apercibe de la presencia de los aventureros, llamará con un terrible alarido a otras criaturas y atacará directamente.

NECRARIO

Clase de armadura: 4 [15]
Dados de golpe: 4 DG (20 PG)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
BA: +3
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8
Salvación: G4
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Tesoro: Ninguno
PX: 125

2. LA SEDE DEL KRIGERT

Se trata de un vasto trono excavado directamente en la roca del túnel y que está unido al mismo por su parte inferior, dejando tras su respaldo un espacio suficiente para permitir el acceso a los nichos de las paredes. El trono está prácticamente cubierto de suelo a respaldo con los nombres de todos los krigerts que se han sentado aquí tras escalar la colina-necrópolis para honrar a las personas más celebradas por su bravura de entre sus ancestros comunes. Tras esta parte final del ritual, los krigerts podían retornar con sus tribus como sus líderes.

Entre el trono y la puerta han apoyado los restos calcinados de una hoja de la gran puerta de ingreso al túnel, de tal modo que sirve de parapeto contra el exceso de luz diurna al necrario, que se mueve hasta aquí cuando termina la noche.

Alrededor del trono hay restos humanos, algunos de los cuales parecen haber sido recientemente mordisqueados.

En el túnel, más allá del trono, se pueden ver, esparcidos por el suelo, múltiples huesos que antes reposaban en sus respectivos nichos y que ahora siguen el camino de descenso hasta las Escaleras del valor.

TÚNEL DEL DESAFÍO

Este túnel se abre a setenta metros sobre el nivel de la Tundra. Con sus cuatro metros de diámetro, es el más amplio de los túneles con acceso desde la ladera de la colina y tiene una longitud de 30 metros.

Recibe este nombre porque, cuando un miembro de la tribu desea mostrar su superioridad sobre otro en una prueba de fuerza, puede elegir entre el reto a combate o el desafío de trepar hasta el quinto túnel.

En su interior se encuentran sepultadas aquellas personas que rompieron reglas establecidas y mejoraron la forma de vida de sus tribus.

1. EL ACCESO AL TÚNEL DEL DESAFÍO

La entrada a este túnel está protegida por una enorme puerta de cuatro metros de alto con dos hojas. En los últimos años se ha abierto una tercera, en la mitad de la hoja izquierda. De este modo es mucho más fácil abrir la puerta sin perder el calor acumulado en el túnel.

Tras el asalto a la necrópolis, esta puerta ha sido derribada y vuelta a colocar sobre la entrada, tapando los agujeros laterales con enormes trozos de tela (muchos de ellos parecen viejos sudarios). No parece que esta puerta se pueda abrir ahora si no es desplazando todo el conjunto. Para entrar en el túnel es necesario reptar por los huecos cubiertos de tela o arriesgarse a abrir la tercera puerta y quizás derribar la estructura.

Frente a la puerta, en el exterior y solo por la noche, se encuentra un necrario. Durante el día desciende por el camino a los túneles inferiores.

Tras la puerta, a apenas dos metros, en la pared izquierda, se encuentra una chimenea excavada en la roca en la que está ardiendo un extraño tipo de madera (se trata de una creación arcana que permite que un tronco arda durante días antes de consumirse, despidiendo una enorme cantidad de calor).

Este túnel es uno de los más empinados, junto con el Túnel de la victoria. Moverse por el túnel con rapidez puede ser una actividad peligrosa y el Narrador haría bien en pedir que los jugadores superen una tirada de Destreza para evitar que resbalen y caigan hacia las Escaleras del valor, lo que posiblemente precipitaría un combate a gran escala. Para ayudarse en el descenso, los aventureros pueden usar los pequeños puntos de agarre tallados en la piedra, en la cara suroeste del túnel.

2. ESTANCIA DEL GUARDIÁN

En la pared izquierda del muro se abre una espaciosa estancia que sirve de aposento al guardián de la necrópolis. Al igual que la responsabilidad de ser un centinela en Stinbrodel se considera un honor reservado a guerreros distinguidos de una cierta edad, ser el guardián es la tarea propia de una persona respetada por las tribus, pero que ha cometido una grave ofensa. Se les da a elegir entre cuidar de los muertos o unirse a ellos. Quienes completan esta sentencia vuelven a ser admitidos en sus respectivas tribus al morir y se les entierra con los honores que hubieran merecido antes de ofender a sus pares.

La estancia en sí mide unos cuatro metros de largo por cinco de ancho y tres de alto. En la pared este se abre una pequeña chimenea conectada por el tiro a la que se encuentra en el túnel. Además de la chimenea, aquí hay también una mesa de piedra y varias pieles cosidas entre ellas sobre una estructura hecha con ramas de arbusto apretadas y ligadas entre sí que servían de lecho.

Tras el asalto, Zegarog, uno de los clérigos de Zamordax, hizo de esta estancia sus aposentos y permanece aquí la mayor parte del tiempo, salmodiando oscuras plegarias. Siente antipatía tanto por los elfos oscuros como por el vrock Grazumbro, con el que está dirigiendo los ataques en esta parte de la Tundra, y cree que el interés de los elfos oscuros en los niveles inferiores de la necrópolis es más ventajoso para ellos que para la causa de Zamordax. Solo sale de la estancia para realizar sus rituales de reanimación de muertos y de creación de guardianes de la cripta y tumulares, con los que quiere aumentar su guardia privada. Desea presentarse victorioso ante Vilmit Ústdor y acompañado de un ejército.

Zegarog tiene en su estancia un pequeño cofre en el que ha guardado 70 mp, dos zafiros sin tallar (con un valor de 3000 mo cada uno), y una daga de extraña manufactura que permite realizar, además del ataque normal, un ataque por rayo eléctrico como el conjuro de mago de nivel 3 una vez al día.



ZEGAROG

Clase de armadura: 0 [19]

Dados de golpe: 9 DG (45 PG)

Movimiento: 9 metros en el suelo

Ataque: Arma (Maza)

BA: +7

Daño: Arma mágica (1d6+2)

Salvación: Clérigo de nivel 9

Alineamiento: Caótico

Tesoro: Posesiones en su estancia

PX: 1.300

Zegarog puede lanzar los conjuros divinos habituales de su lista de clérigo más dos conjuros especiales, como dones de Zamordax:

+ *Oscuridad caótica*: Cubre un área de 3x3 metros de una asfixiante e impenetrable oscuridad que causa a quienes estén en su interior 7d8/turno. Las criaturas atrapadas en la oscuridad tienen derecho a una tirada de salvación para recibir la mitad del daño. Salir de la oscuridad requiere una tirada de Inteligencia. La oscuridad dura 1 turno por cada 3 niveles del lanzador.

+ *Filos en las sombras*: Realiza un ataque sobre un área en sombras de 2x2 metros. Quien se encuentre en esas sombras recibirá 2d20 sin posibilidad de realizar una tirada de salvación, y sentirá como si hubiera recibido múltiples ataques de espadas surgidas de la oscuridad.

3. RESTO DEL TÚNEL Y ESCALERAS DEL VALOR

Más allá de la Estancia del guardián, el túnel continúa con sus cientos de nichos, muchos de ellos vacíos, pero algunos aún ocupados por sus legítimos propietarios. Si los aventureros se sienten inclinados a inspeccionar los nichos, encontrarán una bolsa de cuero en perfectas condiciones, salvo por una mancha de sangre, en apariencia reciente, en un lateral. La bolsa contiene doce monedas de platino acuñadas en Nirmala, una runa tallada en hueso (se trata del nombre de la familia del krigert Zerbitak, que la escondió aquí poco antes de que los asaltantes acabaran con su vida) que coincide con la runa que marca el nicho. Junto a la bolsa,

en el fondo del nicho, hay una daga +2 con el filo cubierto de sangre seca.

El empinado túnel termina en las Escaleras del valor y en la estructura central de la Estrella de las Tribus.

TÚNEL DE LAS ESTRELLAS

Este túnel es el único vertical. Nace de la parte superior de la colina-necrópolis y cae en picado unos noventa metros hasta la Estrella de las Tribus. Mide diez metros de diámetro en su parte más elevada y cuatro en la parte inferior.

Recibe este nombre porque aquí se presentan ante las tribus los versados en magia arcana o divina. Este túnel no está realmente conectado con el camino ritual que une los otros, puesto que los bárbaros lo consideran una conexión con una realidad diferente. En el túnel están enterradas aquellas personas que destacaron en la manipulación de las energías sobrenaturales.

A 30 metros de la entrada a este túnel se encuentra el campamento improvisado de las tropas de Grazumbro. Si el vrock no está cazando bárbaros, el Narrador debe tener en cuenta la reacción de esta criatura y de su cohorte.

El túnel está cubierto por un centenar de nichos a los que se accede por una peligrosa y estrecha escalera espiral tallada en la roca de los muros, con asideros repartidos entre los nichos. Es evidente que este túnel contiene muchos menos nichos que los otros y existe todavía mucho espacio en la roca sin excavar.

1. EL ACCESO AL TÚNEL DE LAS ESTRELLAS

Desde el exterior, se puede ver que el túnel estaba cubierto con una estructura circular de ramas y pieles de unos doce metros de diámetro, que ahora está parcialmente desplazada hacia el oeste, puesto que el vrock Grazumbro ha convertido la parte superior del túnel en su guarida, destruyendo varios nichos, y utiliza el túnel como salida aérea.

2. LLEGAR HASTA LA ESTRELLA DE LAS TRIBUS

Descender desde la apertura superior hasta la Estrella de las Tribus es normalmente una operación complicada que requiere recorrer la escalera espiral, que se muestra resbaladiza en algunos puntos en los que han comenzado a crecer líquenes. Los aventureros deberían superar una tirada de Destreza para descender por la escalera sin tener ningún percance; sufrirán un penalizador de +2 a la tirada si lo hacen bajo presión.

TÚNEL DE LOS VIEJOS HUESOS

Las Escaleras del valor se unen, como se ha dicho anteriormente, en la plataforma horizontal de la llamada Estrella de las Tribus. Este es el punto de unión de todos los túneles exteriores y permite acceso al Túnel de los viejos huesos, donde están los osarios destinados a guardar los huesos de los primeros bárbaros sepultados en Stinbrodel.

Este túnel tiene un diámetro de ocho metros y mide unos veinte metros de longitud.

Cuando los aventureros lleguen a la Estrella de las Tribus, oirán perfectamente alaridos de sufrimiento y los aullidos de perverso placer de los torturadores. También oirán golpes de metal chocando contra roca y un cántico entonado en una lengua extraña (se trata de los elfos oscuros realizando su ritual).

Del túnel sale un polvo ocre que mancha las escaleras y un fétido olor a descomposición y excrementos.

1. EL DESCENSO HACIA EL FONDO DEL TÚNEL

Las escaleras que llevan hacia el fondo del túnel y final de la necrópolis son especialmente empinadas y los escalones son estrechos y resbaladizos, puesto que la piedra parece ser aquí más frágil y porosa.

Las paredes están parcialmente cubiertas de pequeños osarios, muchos de ellos ahora vacíos. Los escalones laterales están cubiertos de huesos, y en el aire hay polvo ocre en suspensión, puesto que en la parte baja del túnel los prisioneros bárbaros están picando rocas.

Una vez que los aventureros hayan recorrido tres metros de este descenso podrán comenzar a ver cómo la parte inferior del túnel se ensancha. Si logran descender sin llamar la atención, verán que el túnel continúa hasta llegar a una pared irregular de roca ante la que cinco bárbaros se afanan partiendo la piedra de la parte inferior del muro con picos de metal. Frente a ellos hay diez esqueletos que forman una barrera, más simbólica que real, de pared a pared y, detrás de ellos, dos necrarios. Todos los presentes están cubiertos de una capa de polvo ocre. Periódicamente, cuando la velocidad de trabajo de los picadores no es lo suficientemente alta, uno de los necrarios arranca con sus garras un pequeño fragmento de carne de un bárbaro que yace en el suelo, atado de pies y manos. El bárbaro es ya un amasijo sanguinolento, pero aún está vivo.

Si los aventureros atacan a las criaturas, los bárbaros (4d12DG, 30 PG, ahora 9) se rebelarán de inmediato uniéndose a la lucha. Están muy debilitados, pero siguen siendo bravos guerreros.

2. ESTANCIA DE LOS VIEJOS HUESOS

En la pared de la derecha hay una abertura que da acceso a una gran estancia de trece metros de ancho y diez de largo. El fondo de la estancia está dividido en dos por una pared de piedra, creando así dos habitaciones, de siete y seis metros de ancho cada una.

2.1 PRISIÓN DE LOS BÁRBAROS

En la más pequeña de las estancias se encuentran hacinados, prácticamente unos encima de otros, los cincuenta y ocho prisioneros bárbaros, desnutridos y heridos, que sirven de esclavos a los elfos oscuros. La entrada a esta estancia está protegida por 4 glifos que causan, cada uno, 9d6 puntos de daño a quien los rebase. Varios bárbaros desesperados han perdido la vida lanzándose contra la invisible barrera, renovada periódicamente por uno de los hechiceros.

Los muros están horadados por los osarios, ahora completamente vacíos.



2.2 ESTANCIA DE LOS ELFOS OSCUROS

La estancia más grande es la que usan los tres elfos oscuros para almacenar comida y llevar a cabo complejos rituales, en los que llevan trabajando cinco días sin descanso. Los rituales combinan la energía arcana de dos hechiceros, de modo que el tercero descansa, vigila que los necrarios continúen supervisando a los obreros y no maten a demasiados, y renueva los glifos de contención.

Hay señales de que esta estancia también se usó para albergar a prisioneros hasta hace poco (la mayor parte de los prisioneros fueron llevados a la Cúpula de Huesos de Ixambel).

Los elfos oscuros han creado ya cuatro gólems de piedra y tres de carne para Ixambel, y los han enviado con la última comitiva a la Cúpula de Huesos. Cuando lleguen los aventureros, existe un 20% de probabilidades de que hayan creado un nuevo gólém. El Narrador puede determinar qué tipo de gólém con una tirada en la siguiente tabla.

1d4	Tipo de gólem
1-3	Gólém de carne
4	Gólém de piedra

Los aventureros llegarán a esta estancia cuando dos de los elfos oscuros estén realizando el ritual, de modo que tendrán una ligera ventaja sobre ellos, pero esta desaparecerá cuando entablen combate con los necrarios, los esqueletos o el elfo oscuro restante, en caso de que no esté durmiendo (los aventureros tienen un 30% de probabilidades de que el elfo oscuro esté durmiendo).

Si hay un gólém ya creado, los elfos oscuros harán que ataque cuerpo a cuerpo, y ellos se centrarán inicialmente en ataques arcanos.

ELFOS OSCUROS (3)

Clase de armadura: -1 [20]

Dados de golpe: Dos elfos cuentan con 9 DG (40 PG); el tercero tiene 10 DG (50 PG)

Movimiento: 13 metros

Ataque: 1 Arma (cimitarra) y veneno

BA: +8

Daño: 1d8 +2 (filo envenenado*)

Salvación: E9

Alineamiento: Caótico

Tesoro: En habitación

PX: 500

* Afecta al primer ataque de cada arma. Se requiere una TS contra venenos o el herido morirá en 1d8 asaltos.

En la estancia de los elfos oscuros hay dos jergones de ramas y pieles, varias damajuanas selladas con agua fresca traída del arroyo cercano, abundante comida seca guardada en recipientes de piedra, dos redomas con veneno mortal (seis usos) y varias armas mágicas (dos espadas largas +1 y una maza +2) en un rincón. Los elfos han acumulado una cuantiosa cantidad de tesoro oculto en un saco de la madre araña, una bolsa mágica de contención muy similar a la bolsa de Fistan (tiene una capacidad de 300 kg y nunca pesa más de 25 kg). En la bolsa hay varias coronas de metales preciosos, por un valor de 9000 mo; monedas de todo tipo, por valor de 6500 mo; y gemas preciosas por valor de 3000 mo. Es evidente que los elfos oscuros han robado para sí una parte del tesoro que debían entregar a Ixambel.

Si los aventureros logran llegar vivos hasta aquí y consiguen vencer a los elfos oscuros y a los guardianes no muertos de los esclavos, pueden disipar el glifo de protección y liberar a los debilitados bárbaros, que se mostrarán agradecidos y tratarán de ser lo más útiles posibles una vez salgan de la necrópolis.

EL VIAJE HASTA LA CÚPULA DE HUESOS

Una vez que hayan debilitado o incluso acabado con la oscuridad que había tomado Stinbrodel, los aventureros pueden dirigirse finalmente hacia el antiguo campamento bárbaro de Laig-Birrug, convertido ahora en la Cúpula de Huesos. Si han liberado a los bárbaros, muchos de ellos (un máximo de 2d20+10) querrán unirse al ataque en cuanto conozcan los planes de los aventureros para vengarse de sus enemigos y rescatar a sus familiares, amigos, etc. que han sido llevados prisioneros.

Desde Stinbrodel a la Cúpula de Huesos hay unas dos toses y media, es decir, unos siete días caminando por la Tundra o cinco días y medio a caballo. Los aventureros viajarán viajando en dirección norte-nordeste, a través de la Tundra, adentrándose en la Tundra central y dejando atrás la meridional. Las temperaturas desciden lo suficiente como para que los aventureros comiencen a tener problemas físicos reales, aunque aún no les impiden avanzar. Por cada día de viaje deberán superar 2 tiradas de CON o sufrirán 1d6 puntos de daño por cada tirada fallida.

El tipo de enemigos que se pueden encontrar en esta parte de la tundra es también diferente al que había en latitudes más meridionales y los aventureros deberán realizar una tirada de encuentro por cada día de viaje.

IDIO	ENCUENTRO
1	Patrulla de 1 tumulario y 1d10 necrófagos
2	1d8 lobos gigantes
3	1 gigante de escarcha
4	1d10 necrarios con heridas de combate
5	1 osgo con 1d10+10 hobgoblins camino hacia el norte
6	Grupo de 1d6 bárbaros que huyen del norte (ataques de Ixambel)
7-10	Ningún encuentro

La región donde se encuentra el antiguo campamento de invierno está ligeramente más elevada que otras áreas de la Tundra, pero mantiene su condición de continua llanura, de modo que los aventureros pueden ver a grandes distancias... y también ser vistos. Los aventureros deben elegir bien la forma de camuflarse, ya sea usando la cobertura de los aún presentes arbustos o por medios mágicos.

LA CÚPULA DE HUESOS DE IXAMBEL

La llamada Cúpula de Huesos destaca en el paisaje blanquecino de la Tundra por su color oscuro, puesto que está hecha con tierra, restos humanos y ponzoña. Su parte más elevada llega a los 30 metros de altura y su diámetro, aunque se trata de una construcción ligeramente oval, es de unos ciento veinticinco metros.

La cúpula parece anclarse varios metros por debajo del nivel de la Tundra, y se eleva en una curva rugosa hasta alcanzar su máxima altura. Parece apoyarse en cinco grandes torres que terminan en contrafuertes de forma triangular, dos de ellas se orientan al sur, una al sur-suroeste, una al sur-sureste y una hacia el este. En la cara norte se apoya en un torreón masivo de cuarenta y cinco metros de largo. De cada una de las torres menores sale un arco serpenteante que se une al torreón final, dotando a la estructura de una vaga similitud a una garra crispada a punto de cerrarse sobre su presa.

De las torres surgen columnas de humo oscuro, y en todas ellas se abren pequeños ventanucos por los que se puede ver brillar luz y, en ocasiones, se vislumbra el movimiento de alguna figura.

De la Cúpula salen con frecuencia grupos irregulares de diferentes criaturas. Por cada cuatro horas que los aventureros estén cerca de la Cúpula durante la noche (no se producen salidas durante el día) deben realizar una tirada para comprobar si hay salidas:

ID6	RESULTADO
1	2 necrarios y 1d20 esqueletos, que se dirigen al este
2	1 tumulario (10DG) y 1d10 necrófagos que se dirigen hacia el sur
3	3 ghosts con seis canes de la muerte (2 + 1 DG)
4-6	Ninguna salida

No hay patrullas que vigilen el perímetro. Los únicos puestos de vigilancia posibles son las ventanas en las torres. Por cada 5 turnos que los personajes estén al descubierto a menos de cincuenta metros de la Cúpula, existe un 5% de posibilidades, acumulables cada turno, de que sean descubiertos por el guardián de la cripta que se aposta ocasionalmente en ellos. Ixambel ha arrasado la región y los habitantes de la Tundra de

los Ancestros huyen de la Cúpula, no van hacia ella. De todas formas, los aventureros deberán considerar detenidamente cómo quieren acercarse a la impía construcción.

La vegetación desaparece a unos doce metros de la Cúpula, pero hasta esa distancia hay arbustos parcialmente helados que pueden servir de cobertura; más allá de esto, no hay forma no mágica de ocultarse. Los aventureros podrían también aproximarse por el cauce del riachuelo que zigzaguea cerca de la Cúpula, por su lado nordeste.

Cuando estén cerca de la Cúpula, los aventureros verán que está construida con tierra parduzca-oscura, piedras, raíces y lo que son claramente restos humanos y de animales varios, todo ello unido por una sustancia oscura como la brea, pero que parece pulsar ligeramente cuando el observador la mira durante mucho tiempo (se trata de una argamasa creada mediante conjuros oscuros).

Cada cinco turnos que los personajes permanezcan dentro de la Cúpula deben realizar una tirada en la tabla de encuentros.

1d10 ENCUENTROS EN LA CÚPULA	
1	1d3 gólem de carne (6DG)
2	1d2 guardianes de la cripta (8DG)
3	1d10+5 zombis
4	1d3 necrarios
5	1d3 tumulares
6	1d6 elfos oscuros (9DG)
7	1d3 gólem de piedra (14DG)
8	1d10 bárbaros con pies y manos encadenados, untando argamasa en los muros
9-10	Ningún encuentro

1. LAS PUERTAS DE LA CÚPULA

La cúpula tiene solo esta puerta como entrada visible (existe otra, oculta con un efecto mágico en el torreón orientado al oeste). La puerta tiene dos hojas, cada una de dos metros de ancho por cuatro de alto. Normalmente están cerradas y solo se abren cuando sale algún grupo, para después cerrarse con lentitud (1d20 +5 turnos) y fundirse ligeramente con el resto de la estructura, puesto que la argamasa oscura cubre totalmente las hojas, haciendo que solo que se intuya su contorno.

El interior de la cúpula está mínimamente iluminado por fantasmagóricas luces que brillan en suspensión cerca de algunos muros (la mayor parte de las criaturas que están aquí pueden ver sin problemas en la oscuridad, de modo que se trata de una concesión a las criaturas menos dota das). El suelo es de tierra ennegrecida y pisada por el continuo trajín.

2. SALAS DE LA ENTRADA

La Cúpula no está construida como un edificio habitual, sino que responde al caótico espíritu de Ixambel. Las estancias están definidas por paredes

que aborrecen la línea recta y unen suelo y cúpula creando formas serpenteantes.

En el primer grupo de estancias hay un necrario apostado, que se encarga de que ninguno de los prisioneros humanos huya.

3. TORRES SUR Y SUR-SURESTE

De estas tres torres emana una oleada de calor, puesto que una gran parte de sus plantas bajas están destinadas a grandes chimeneas que arden con ferocidad. Unas escaleras llevan a un estrecho piso superior en el que el tiro de la chimenea apenas deja espacio para observar por un ventanuco. Existe un 15% de probabilidades de que uno de los dos guardianes de la cripta (8DG) que rondan por la Cúpula esté en este nivel.

4. SALA DE NECRÓFAGOS

El ejército de Ixambel abunda en necrófagos y necrarios, tanto es así que varias salas de la Cúpula son ahora sus pestilentes nidos.

En cada una de estas salas se pueden encontrar 1d3 necrarios y 1d6 necrófagos, rodeados de restos de cadáveres de diversas especies.

5. ALMACÉN DE OBJETOS

En esta sala hay acumulados una gran cantidad de objetos traídos aquí por las dos cohortes de Ixambel. Se trata de objetos económicamente valiosos, mágicos o sagrados. Se guardan aquí antes de que sean examinados y repartidos entre la tropa, en el caso de las armas de menos poder; llevados a la zona del ritual, donde se mancillan las reliquias; o entregadas a Ixambel, si se trata de objetos mágicos poderosos o joyas especiales. Esta sala está protegida por 1d10 esqueletos y un tumulario.

6. ESTANCIA DE CADÁVERES

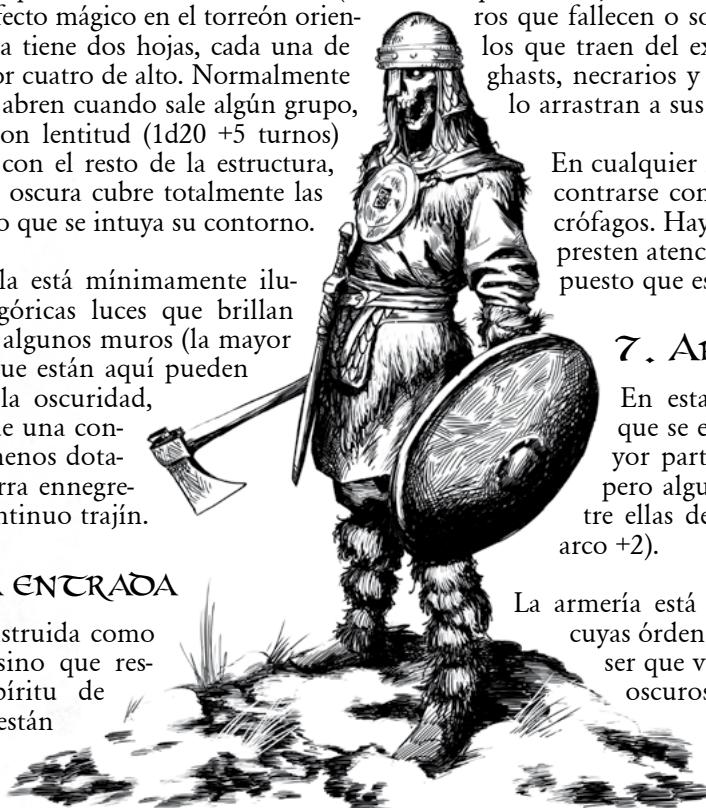
Aquí se arrojan los cadáveres de animales, esclavos bárbaros que fallecen o son asesinados en la Cúpula, así como los que traen del exterior las patrullas, para alimentar a ghosts, necrarios y necrófagos, que cogen su alimento y lo arrastran a sus cubiles.

En cualquier momento, los aventureros pueden encontrarse con 1d3 ghosts, 1d3 necrarios y 1d6 necrófagos. Hay un 20% de probabilidades de que no presten atención a quién entra o sale de la estancia, puesto que están centrados en su comida.

7. ARMERÍA

En esta habitación se conservan las armas que se entregarán a las nuevas tropas. La mayor parte de ellas son armas convencionales, pero algunas tienen habilidades especiales (entre ellas destacan una espada bastarda +2 y un arco +2).

La armería está custodiada por un gólem de piedra cuyas órdenes son que nadie toque las armas, a no ser que vaya acompañado por uno de los elfos oscuros o los clérigos.



8. TORRE DEL OESTE

Esta torre acoge en su planta baja una gran chimenea ardiente. A diferencia de las otras cuatro torres, la del oeste tiene, escondida tras un pliegue de la pared cerca de la chimenea, una pequeña puerta de la altura de un mediano erguido que da al exterior. Se trata de una brecha en la Cúpula creada por Meirón, uno de los clérigos de Zamordax, como vía de escape en caso de que las criaturas de Ixambel se rebelen contra sus amos, algo que el ungolita teme por el gran número de ellos que residen ahora en la Cúpula.

Las escaleras de la torre llevan a un estrecho piso superior con un ventanuco. Existe un 15% de posibilidades de que un ghast (4 DG) esté en esta parte de la torre.

9. POZOS DE ARGAMASA OSCURA

Gracias a los hechizos de los clérigos de Zamordax, ha sido posible abrir dos grandes fosos en los que la tierra se convierte, por obra de la diosa oscura, en una borbotante masa gelatinosa que puede convertirse en piedra con un sencillo conjuro y mantiene su rigidez durante largos períodos de tiempo. Varias veces al día, uno de los clérigos renueva el ritual de los pozos, y los esclavos humanos, así como algunas criaturas como los esqueletos, se encargan de untar la argamasa oscura por diferentes partes bajas de las paredes de la Cúpula. La propia argamasa reptá hasta las partes superiores, renovando cada día la estabilidad de la cúpula.

Además de los pozos, en estas estancias es donde se mantiene a los prisioneros bárbaros cuando no se les obliga a trabajar. Los bárbaros están malnutridos y constantemente encadenados de manos y pies.

10. SALÓN DE INVOCACIÓN Y CREACIÓN DE NO MUERTOS

Este gran salón es el más grande bajo la Cúpula, con techos que alcanzan los treinta metros de altura. En el centro del salón, la tierra está teñida de sangre, tantos han sido los cuerpos que han yacido aquí. Esta gran estancia está completamente vacía, salvo por los 1d20 esqueletos que están aquí. Si los aventureros se acercan a menos de cinco metros de ellos, existe un 80% de probabilidad de que ataquen. Los clérigos de Zamordax y el propio Ixambel vienen aquí diariamente a realizar sus invocaciones y a convertir en no muertos los cadáveres bárbaros.

11. TORRE DEL ESTE

En esta torre se encuentra la chimenea más grande de toda la estructura, usada para calentar los aposentos de los vivos, puesto que toda la Cúpula es dolorosamente gélida, pero también para cremar los restos humanos que ya no son necesarios para mantener la Cúpula. En el segundo piso se encuentra un ventanuco desde el que, en ocasiones, un bodak observa el exterior que quizás hace no tanto tiempo conoció.

BODAK

Clase de armadura: 5 [14]

Dados de golpe: 9 + 9 DG (60 PG)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 golpetazo o 1 arma (hacha de combate)

BA: +8

Daño: 2d4 o hacha de combate (1d8+1)

Salvación: G9

Moral: 7

Alineamiento: Caótico
PX: 1.750

Quien mire a un bodak a los ojos verá su propia imagen reflejada. Este reflejo causará la muerte de la víctima en 1d4 asaltos, a no ser que supere una tirada de salvación contra muerte. Si supera la tirada, es inmune durante un día. Los efectos de la mirada pueden contrarrestarse con un conjuro de *curar enfermedad, sanar o curar heridas críticas*.

12. HABITACIONES DE LOS CLÉRIGOS

Esta sala fue dividida en cuatro partes. Una para cada clérigo y una común de paso hacia las estancias exclusivas de Ixambel.

Los clérigos reposan en estas habitaciones, por eso en ellas se pueden encontrar, en completo contraste con el resto del exiguo mobiliario de la Cúpula, jergones con lujosa ropa de cama, damujuanas de cristal y cerámica, y cofres de viaje. En cada cofre hay 1d100 mp y en el último de ellos se encuentra un libro de plegarias a Zamordax con dos protecciones: una *trampa oscura de Zelmarine* (1d6+9 de daño en un radio de cinco metros, como la *trampa de sitandras*, ver *Manual Avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 137) en la portada y un glifo de protección en el marcapáginas que indica una posición de lectura (9d4 de daño eléctrico en un área de 25 cm). El libro contiene realmente el diario secreto de Meiron, y cuenta, además de sus anhelos personales, desmedidas ambiciones e íntimos detalles de la intensa vida del oscuro clérigo, su opinión sobre el plan de Vilmit Ústdor para abrir una puerta a la energía corruptora y esbirros de Zamordax.

13. HABITACIONES DE LOS ELFOS OSCUROS

Tres de los elfos oscuros que colaboran con Vilmit Ústdor están en la Cúpula, y se encargan de liderar algunas de las patrullas cuando salen a cazar bárbaros.

Residen en esta habitación, también dividida en tres secciones. Los elfos oscuros no poseen más que sus armas (hojas mortalmente envenenadas para el primer golpe) y ropajes. Duermen en jergones de arbustos y se cubren con pieles robadas a los bárbaros. Los elfos oscuros usan sus capacidades de ocultación y movimiento en las sombras para estar al tanto de todo lo que pasa en la Cúpula. De hecho, por cada cinco turnos que los aventureros estén en las sombras, el Narrador puede realizar una tirada contra un 10% de probabilidades para saber si los elfos oscuros les han visto llegar y están al tanto de su progreso. En caso de que sea así, los aventureros pueden tirar Inteligencia cada cinco turnos para ver si se percatan de que están siendo observados.

En realidad, los elfos oscuros quieren estar cerca de Ixambel cuando se haga con la esquirla porque su objetivo es robarla y llevársela a Xarzgusul, la Madre Arácnida, pues creen que la esquirla es realmente un trozo de una de sus quitinosas patas, rota en combate contra Valion hace milenarios.

Si los elfos oscuros detectan la presencia de los aventureros, pero estos no se dan cuenta de que han sido detectados, los elfos oscuros les permitirán llegar hasta Ixambel e incluso acabar con él, puesto que así podrán controlar con mayor facilidad a los clérigos y hacerse con la esquirla. Si los aventureros parecen a punto de matar a los clérigos, entonces intervendrán y tratarán de acabar con ellos y asegurarse el control del objeto.

Bajo sus jergones, enterrados en la oscura tierra y ocultos con conjuros de *invisibilidad*, se encuentran tres cimitarras +2 contra no muertos que los elfos esperan utilizar muy pronto, puesto que están hastiados de aceptar órdenes de clérigos humanos y reliquias del inframundo.

14. SALA DE GÓLEMS DE CARNE

En esta sala hay solo 1d6 gólems de carne. Mientras los clérigos o Ixambel no les den ninguna orden, permanecerán inánnimes.

15. SALA DE GÓLEMS DE PIEDRA

Esta es una de las pocas estancias de la Cúpula que tiene la puerta cerrada con una cerradura mágica. Solo los tres clérigos e Ixambel pueden abrirla. Si los aventureros quieren hacerlo, deberán recurrir unconjuro de *disipar magia* (contra nivel 9).

En esta sala hay 1d4 gólems de piedra que atacarán de inmediato a quien entre en la sala, si no se trata de las cuatro criaturas antes citadas. Realizarán ataques brutales y tratarán de llamar la atención de toda la Cúpula emitiendo un sonido similar al de cientos de piedras golpeándose entre sí.

17. SALA DE LA RELIQUIA

Esta sala, de quince metros de alto, contiene en su interior la columna de roca en la que los clérigos de la Luz encerraron la esquirla maldita del arma empuñada por la campeona de Zamordax. Frente a la columna se encuentra un trono de piedra labrada con la forma de una amenazadora garra que parece envolver a quien se siente en él. Existe un 20% de probabilidades de que Ixambel esté presente en la sala, pues suele observar la evolución del ritual.

Día y noche, dos de los clérigos se encuentran aquí, rompiendo una a una las miles de bendiciones aún existentes sobre la roca. Están consiguiéndolo y es posible que los aventureros lleguen demasiado tarde para evitar que puedan acceder materialmente a la esquirla.

El Narrador puede decidir qué conviene más a la historia: que los clérigos no hayan logrado acceder a la esquirla, que lo estén haciendo justo cuando los aventureros intervienen o que ya lo hayan hecho y la esquirla esté de camino al norte (en cuyo caso los clérigos estarían aún de viaje y el Narrador podría alargar el peregrinaje de esta aventura). Si el Narrador no quiere tomar esta decisión sin ayuda de la fortuna, puede tirar en la siguiente tabla.

1d6	ESTADO DE LA ESQUIRLA
1	Los clérigos han logrado extraer la esquirla y la han enviado al norte hace 1d4 días.
2-5	Los clérigos están a punto de romper todas las protecciones, precisan aún 1d4 días.
6	Los clérigos acaban de romper las protecciones y están sacando la esquirla de la roca.

Si los aventureros interrumpen el ritual de manera violenta, los clérigos, vestidos con sus túnicas negras, permanecerán aturdidos 1d3 turnos. Si Ixambel está presente, se arrojará sobre los aventureros.

Si los clérigos ya han conseguido la esquirla hace días, esta sala estará vacía e Ixambel estará en sus aposentos planeando cómo ampliar su radio de conquista.

Si los clérigos sacan la esquirla de la piedra en el preciso momento en que los aventureros entran en la sala, se producirá un combate súbito. Si los clérigos pensaran que hay alguna posibilidad de que los aventureros pudieran ganar el combate, uno de ellos, Meirón, tratará de usar la esquirla para canalizar el poder de Zamordax, lo que causará 1d20 de daño a toda criatura, viva o no muerta, en un radio de 50 metros y tendrá una consecuencia:

1d6	ESTADO DE LA ESQUIRLA
1	Meirón se consume en un violento relámpago rojizo y toda criatura recibe 1d20 daño.
2-3	Meirón obtiene la posibilidad de lanzar el conjuro de nivel 6 dañar y sufre el mismo daño que inflige, incluso la muerte.
4-5	Meirón es desintegrado cuando un balor aparece donde estaba hasta hace unos instantes.
6	Meirón clava la esquirla en la roca de nuevo y se abre un pequeño portal a un reino oscuro, del que comienzan a salir criaturas caóticas (10% de probabilidades de ser absorbidos por el portal).

17. RELIQUIAS MANCILLADAS

Esta sala está llena de iconos, armas, imágenes, runas... cualquier objeto usado por los bárbaros para comunicarse con o sentir la presencia de los dioses no-caóticos. Todos ellos amontonados en el suelo. Ixambel y los clérigos, con ayuda de los elfos oscuros, realizan rituales impíos con las reliquias para burlarse de los dioses de la Luz y ganarse el favor de Zamordax. La naturaleza de estas profanaciones queda al gusto del Narrador.



18. ESTANCIA DE IXAMBEL Y TESORO

Esta gran estancia está rodeada por su cara norte de gruesos muros y comunicada con el resto de la Cúpula por solo una entrada, aunque de considerable tamaño. En su interior es donde Ixambel planea sus siguientes ataques y se regocija con el tesoro y poder adquirido. Aquí también podemos encontrar su montura no muerta, que sigue al caballero enlutado allá donde vaya. Es posible que Ixambel decida montar a su corcel para combatir, incluso dentro del edificio.

Ixambel suele estar en este gran salón o en su trono, en la sala de la reliquia, pero si se genera cualquier tipo de combate o alboroto que dure más de diez asaltos, se percatará de ello e irá a investigar en persona.

Si los personajes logran acabar con Ixambel, podrán hacerse con su tesoro, que económicamente equivale a unas 7000 mo y que además contiene un grimorio de mago (nivel 11) con anotaciones adjuntas escritas en runas bárbaras, un colgante maldito (convierte a quien lo lleva en un ser de extraordinaria belleza, tanto que atrae la atención de todo el mundo todo el tiempo) y un escudo +2.

VOIVODA KATH IXAMBEL, «GARRA DEL INFRAMUNDO»

Clase de armadura: -4 [23]
Dados de golpe: 10 + 9 DG (60 PG)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 arma (espada mágica) o toque
BA: +8
Daño: 2d8 +5 o especial
Salvación: G12
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Tesoro: Ver Estancia de Ixambel
PX: 2300

Por empuñar su espada, se considera que Ixambel está bajo un conjuro de *protección contra el bien* y quien muera bajo su filo no podrá ser resucitado. El toque de Ixambel produce terribles dolores y llagas purulentas (1d6 puntos de daño y -5 al ataque debido al intenso dolor). Las llagas se pueden curar mediante un conjuro de *quitar maldición*.

EL FIN DE IXAMBEL

Dependiendo de qué decisiones hayan tomado los aventureros, el fin de Ixambel tendrá varias consecuencias. Quizás la amenaza más grande haya desaparecido y los bárbaros, entre ellos los que hayan sobrevivido a su cautiverio aquí, puedan acabar con las criaturas caóticas que aún mancillan la Tundra con sus pisadas. Quizás la necrópolis de Stinbrodel aún esté en manos del vrock Grazumbro y los aventureros quieran tomarla, ahora que Ixambel ha caído. Quizás hayan encontrado el diario de Meirón y, conscientes de la importancia de la esquirla de Zamordax, quieran hacer algo con ella y contra los planes de Vilmit Ústdor.

APÉNDICE

En esta aventura introducimos un nuevo monstruo oriundo de las frías estepas de la Tundra de los Ancestros, el brutal elasmoterio.

ELASMOTERIO

Clase de armadura: 0 [19]
Dados de Golpe: 12d8+2 (82pg)
Ataque: mordisco + pisotón / embestida
BA: +8
Daño: 1d10+4 mordisco, 2d6+4 pisotón, 4d6+4 embestida
Salvación: G12
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor de tesoro: 1.000 mo (precio de su cuerno, en Endo valor x2)
PX: 1.500

El elasmoterio es una de las criaturas más temida de las praderas templadas y las tundras frías del este de Valion. Se trata de una criatura cuadrúpeda enorme, lanuda, cubierta por una masa de pelo grueso de color rojizo o amarronado y dotada de un cuerno de dos metros de largo, puntiagudo y excepcionalmente grueso y robusto. Este cuerno tiene propiedades quasi mágicas, pues se dice que puede resistir el impacto de los rayos, tan habituales en estas páramos gélidos batidos por constantes tormentas. Es más, si se lanza un ataque de rayo contra un elasmoterio, el mismo será absorbido por el cuerno y devuelto al lanzador o cualquier criatura próxima a éste, que deberá realizar una tirada de salvación para evitar el golpe del mismo y recibir el daño correspondiente.

Los elasmoterios son criaturas de natural pacíficas, que vienen alimentándose de los pastos y arbustos de la tundra. No obstante son animales muy territoriales, y atacarán de inmediato si alguien se aproxima en exceso a ellos. Excepcionalmente, un elasmoterio atacarán a cualquier intruso en su territorio en periodo de celo o crianza.



JORGE MORENO
2021

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

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* 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 *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

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

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

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

LISTADO DE MÓDULOS Y SUPLEMENTOS PUBLICADOS EN LA LÍNEA DE CLÁSICOS DE LA MARCA

- B1 La cripta nefanda de Uztum el maldito
- B2 La isla misteriosa
- B3 El orbe de Amonhotep
- C1 Los salones anegados de Leviatán
- X1 En busca de la ciudad perdida de Garan
- V1 El castillo prohibido de la Reina de Sangre
- B4 Muerte en la mansión del mago Malifax
- B5 Incursión a la tierra del Dios Azul
- C2 La catacumba de los espantos de Kavadûz
- X2 El Arca de los Mil Inviernos
- E1 El legado perdido (descatalogado)
- B6 Tiempo fuera del tiempo
- G1 Un paseo por el campo
- B7 Presentes sangrientos
- B8 La tumba de hielo
- B9 La última frontera
- B10 Asalto a la ruina de Ritli (retirado)
- C3 El jardín negro
- G2 Alameda
- SP1 Tomo de magia
- TN1 Pacto de cenizas
- TN2 El feudo en llamas
- BS1 Bestiario de criaturas extraordinarias
- MN1 Marjalnegro
- ES1 La furia de Rastilon
- CT1 La lágrima de Zurâh
- G3 Las frondas de los medianos
- TN3 El corazón de la oscuridad.
- B10* El túmulo perdido de Azgoz el testarudo (sustituye al B10 original)
- B11 Las cuevas del Clan Atronador
- V2 No profanarás el sueño de los muertos
- PS1 Manual de psíonica
- K1 En compañía de cuervos
- B12 El monasterio del dragón dormido
- C4 La cúpula de huesos de Ixambel



Sendero excavado
en la roca
-sencillo-

Sendero ritual
-escarpado-

Túnel de la
sabiduría
-0 metros-

Túnel del
rugido
-30 metros-

Túnel de la
humildad
-50 metros-

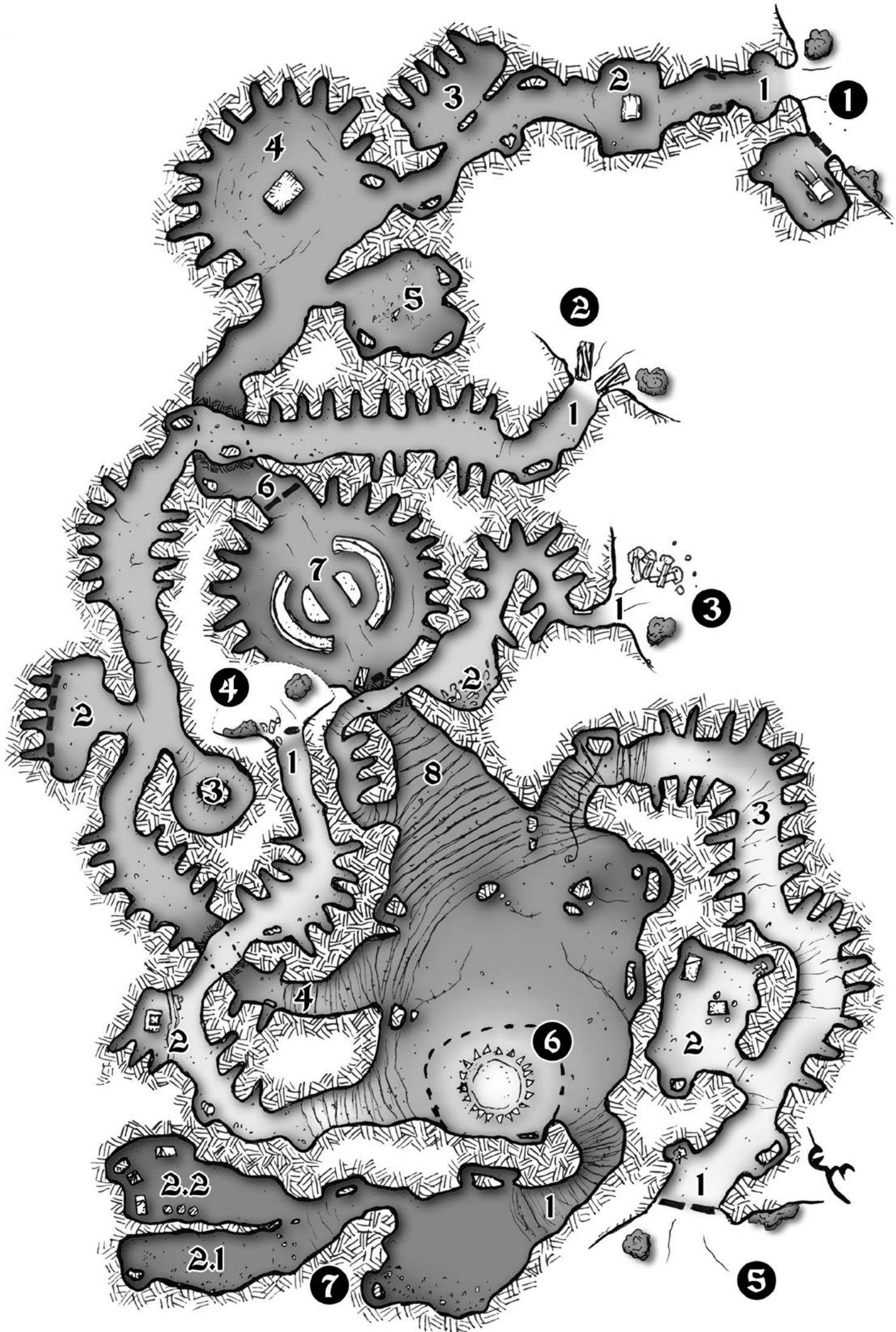
Túnel de la
victoria
-55 metros-

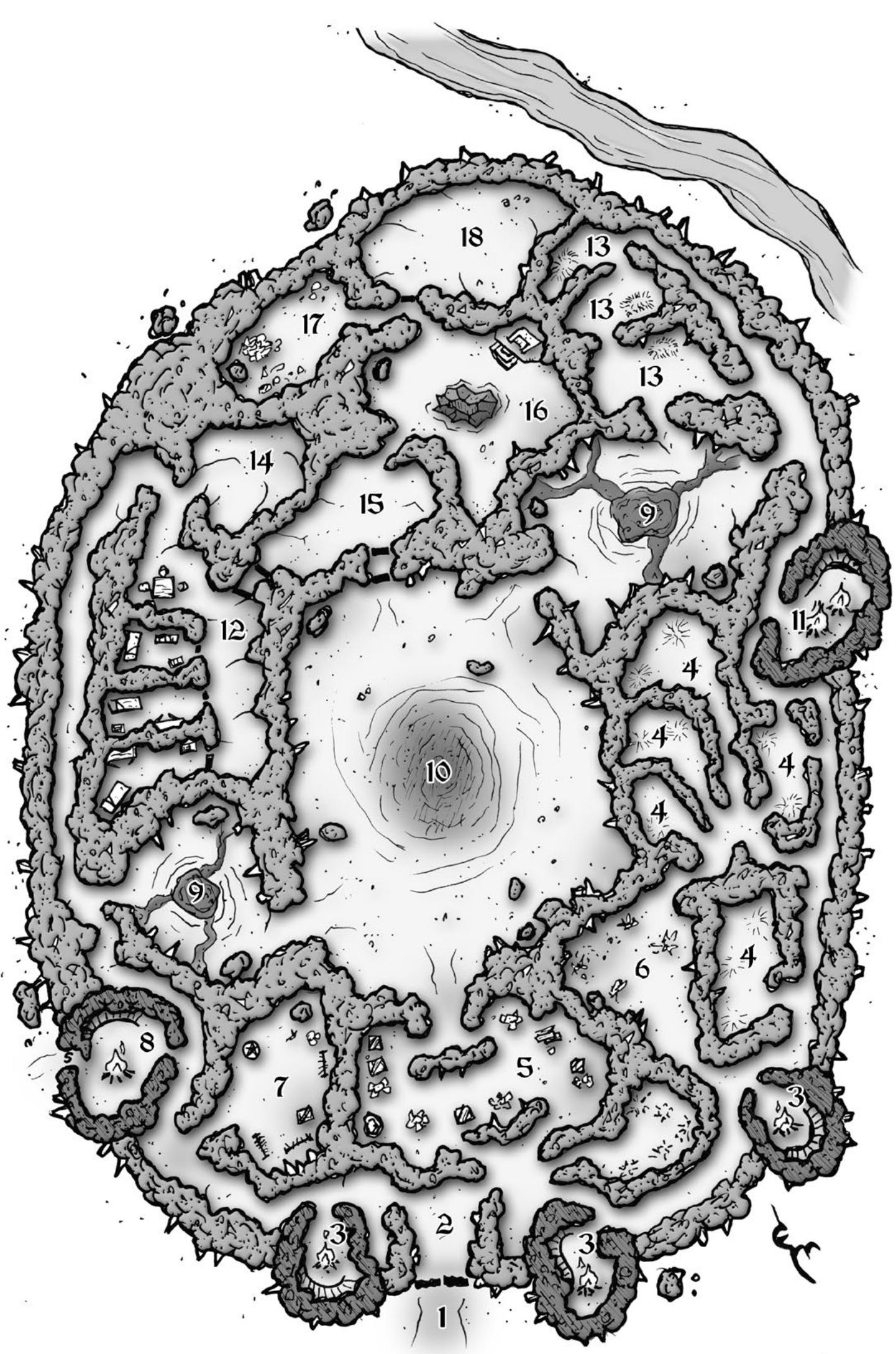
Túnel de las
estrellas
-80 metros-

Túnel del
desafío
-70 metros-

Campamento
improvisado

Arroyo
termal





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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, *Valion*, *Zamordax*, *Tundra de las Ancestros*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gyax and Dave Arneson.

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





LA CÚPULA DE HUESOS DE IXAMBEL

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 8 - 11

Hace cientos o tal vez miles de años, una cruenta y larga guerra se desató entre las fuerzas de Valion y las de Zamordax, en los páramos y quebradas heladas en el extremo oriental y septentrional de Valion, donde apenas unos pocos han hollado sus senderos perdidos en la bruma de las eras, en lo que hoy conocemos como la Tundra de los Ancestros y las Tierras Nómadas. Nuestros aventureros deberán explorar aquellas tierras recónditas y peligrosas, ahítas de criaturas extrañas y reliquias de otrora, para desvelar los secretos que guarda la tundra gélida e inhóspita.



9 780201 379624

Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

