

B13

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

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
20th
CLÁSICOS

SANGRE EN LA NIEVE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2



SANGRE EN LA NIEVE



CRÉDITOS

Autor: Joaquín Blanes Garrido.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Pedro Gil.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Lore Wise Games, Henrik Karppinen, used with permission.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission. Some artwork copyright Eric Pommer, used with permission.

Cartografía: Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 233-2022

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 está diseñada para un grupo de 4 a 6 personajes de nivel 2. Permite al Narrador situar a los Ajs en un lugar inhóspito y salvaje lejos de la civilización, ahíto de peligros y desafíos. Después de esta aventura nuestros personajes tendrán la ocasión de establecerse en una aldea en reconstrucción y ser contratados para defenderla.

Este pueblo se llama Villaespesura, no aparece en los mapas pero se sitúa muy al noroeste de Olmeda, capital de la Marca del Oeste, cerca de la frontera con los Picos del Trasgo. Es un pueblo creado para la ocasión así que el Narrador puede situar la aventura en otro lugar si lo cree necesario para su campaña, aunque la cercanía a las regiones habitadas por los trasgos proporciona una excusa perfecta para los continuos ataques de esas odiadas criaturas.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

VILLAESPESURA

Se trata de una pequeña aldea ubicada en la llanura que está a los pies del macizo montañoso llamado Picos del Trasgo, con una población de aproximadamente cuatrocientos habitantes. Es un pueblo viejo fundado bajo la sombra de uno de los torreones vigía que bordean la Marca del Oeste para proteger las fronteras.

A pesar de estar apartada, la aldea creció con rapidez y con los años cada vez eran más los campesinos que decidían instalar allí su hogar. La tierra era muy fértil para plantar las cosechas, había una extensa explanada donde podía pasar el ganado y se construyó un pozo con agua potable. El lugar era idóneo para la gente honrada que quisiera trabajar y crear una familia, aun estando bajo la sombra de la sierra maldita de los Picos del Trasgo, un lugar infectado de salvajes trasgos, odiados orcos y otras criaturas peores.

A pesar de la cercanía con tal tierra inhóspita, fue un lugar tranquilo hasta ahora... Algo ha agitado la región y las criaturas que habitan en los Picos del Trasgo han empezado a deambular y adentrarse más allá de las fronteras de la Marca del Oeste.

Villaespesura es una aldea principalmente agrícola, rodeada de campos de cultivo y páramos de pasto para el ganado. La villa se levantó en su día a orillas de un riachuelo llamado El trasgo, que crece considerablemente en el deshielo primaveral. Alrededor se levantan varios macizos rocosos ahusados como puntas de espada. Villaespesura apenas es un conjunto de cabañas y haciendas rodeadas por una recia empalizada de protección.

Los edificios más relevantes de la aldea son los siguientes:

1. Casa del burgomaestre: La persona que administra la villa es Randal Castelgris, un hombre de mediana edad que está obsesionado con las cuentas y la buena gestión de los recursos. Es nativo de Villaespesura y el hijo mayor de una de las familias más antiguas de la aldea. Suele verse poco por el pueblo ya que pasa la mayor parte del tiempo rodeado de manuscritos y libros antiguos. De vez en cuando se deja caer alguna noche por la taberna del Ganso borracho con

su bandurria donde deleita a los clientes con alguna de sus canciones, aprendida a lo largo y ancho de la Marca del Este, que conoce como la palma de la mano. Randal puede resultar en un excelente informante, pues está al tanto de no pocas leyendas, crónicas y sucesos acaecidos en los últimos años en toda la comarca, amén de conocer a mucha gente dentro y allende las marcas.

2. La taberna del Ganso borracho: El mediano Moustac es el gerente del establecimiento junto a su socio Grem el gnomo. Este dúo insólito consiguió quedarse con la taberna después de una noche de borrachera con su antiguo dueño, Tor Gren. Fue una jugada maestra de ingenio por parte de Moustac que vio la oportunidad de instalarse en la aldea y esconderse una larga temporada, pues es buscado por varios delitos por las autoridades de Marvalar. La taberna es un lugar tranquilo durante el día donde se puede encontrar comida y bebida a un precio bajo, pero durante la noche cambia el ambiente y se vuelve ruidoso, lleno de gritos, aplausos y música. Grem suele amenizar las horas nocturnas bailando sobre las mesas y haciendo pequeños trucos de ventriloquia.

3. La posada de La yegua verde: La dueña es una mujer mayor llamada Cacelin Neyya. Aunque tiene ya cierta edad y cuenta con unos kilos de más es muy ágil y se sigue encargando personalmente de la cocina junto a su hija mayor Anna. Sus otros cuatro hijos se encargan de las demás tareas del negocio. La mujer quedó viuda hace ya más de veinte años ya que su marido falleció por culpa de una enfermedad misteriosa que lo mantuvo en la cama durante cinco días con fiebres y alucinaciones, debido a eso se le llamó desde entonces la enfermedad de las brujas. La posada es uno de los edificios más grandes y más bonitos de la aldea. En la planta baja se encuentra el comedor donde se sirven unos platos abundantes y sabrosos acompañados de una extensa variedad de vinos y cerveza importada de Olmeda. El precio varía según el plato aunque es algo más alto de lo normal. Además del comedor se pudo encontrar la cocina, los dormitorios privados de la familia Neyya y un establo cubierto donde resguardar un total de diez caballos. La planta alta está reservada para las habitaciones, contado con un total de seis individuales, tres dobles y un dormitorio común que contiene diez camas.

4. La tienda El bazar de Jano: Jano es uno de los hombres más ancianos del lugar. Oriundo de Villaespesura, pasó su juventud como soldado en Olmeda y cuando sus padres fallecieron volvió para hacerse cargo del negocio familiar ya que era hijo único. La enfermedad de las brujas también se llevó a su mujer y sus tres hijos, quedándose solo desde entonces y sumiéndolo en un estado de pesimismo derrotista.

Desde hace cinco años trabaja en compañía de Kalea Osag, la hija de su vecina, que le ayuda en las labores más duras. Es una mujer alta, con un cuerpo hercúleo y una alegría que contagia a cualquiera que se cruce con ella. Su carácter aguerrido le ha provocado dormir más de una noche en el calabozo por meterse en peleas siempre defendiendo al débil. Aparte de ayudar a Jano en la tienda también se encarga de los trabajos de carpintería y herrería de la aldea.

En la tienda se puede encontrar prácticamente de todo aunque no tiene más de tres o cuatro unidades y los precios suelen ser un 25% superiores. Incluso se puede encontrar alguna poción de curación, antídoto o cualquier otro objeto mágico corriente a discreción del Narrador.



5. La estatua de las brujas: Podemos encontrar esta escultura frente a la capilla de Valion. Es una estatua de piedra, extremadamente realista y detallada, de dos mujeres postradas de rodillas pidiendo clemencia. Cuenta la leyenda que se trataba de dos brujas malvadas que atraparon y ajusticieron en el pueblo. Como castigo por sus crímenes fueron convertidas en piedra mediante una poderosa magia y colocadas a la vista de todos para que nadie olvidara sus infames actos.

5. Capilla a Valion: Es el único edificio construido completamente de piedra con el fin de que perdurara y poder proteger así la estatua de las brujas. El clérigo que está a cargo de la capilla y de oficializar las festividades, casamientos, entierros y demás tareas es Avelin Galpez. Un hombre entrado en años, alto y corpulento y con una poblada barba morena que le cubre hasta el pecho. Aventurero y oportunista de joven, la inspiración divina le llegó tarde en una de sus muchas andanzas por los confines de Valion. A lo largo de sus años como trotamundos recorrió un sinfín de lugares y tentó demasiadas veces a la suerte creándose en el camino no pocos amigos y enemigos. No duda en ayudar al desfavorecido cuando más lo necesita y, si no es urgente, siempre le pondrá el cepillo por delante al que acuda buscando su ayuda para que haga una donación.

6. La choza de la vieja Yaya: Una casa solitaria al este del pueblo, situada encima de una colina arbolada que entorpece las miradas indiscretas al interior. Es la morada de la vieja Yaya, una mujer muy mayor, más que el mismo pueblo según cuchichean algunos, que necesita de su viejo bastón para poder moverse. Aunque es ciega se desenvuelve con soltura por las calles de la aldea, como si supiera donde se encuentra cada cosa y siempre va acompañada por su eterno compañero, un cuervo con un mechón de plumas blancas en el pecho. No se inmiscuye en los asuntos del pueblo pero los aldeanos pueden contar con ella cuando buscan un remedio para los dolores, heridas o cualquier otra afección.

Cuando los aventureros se dispongan a salir de Villaespesura hacia la caverna, la vieja Yaya los interceptará un momento para desecharle un buen viaje y les obsequiará con tres pociones de curación.

EL CLAN UGKOG

El clan Ugkog está formado por el caudillo Gundar “el gordo”, un goblin seboso, lleno de pústulas y un color de piel más pálido de lo normal. Su carácter irascible, y un ego más grande que un gigante, son la causa de que el clan siempre termine diezmado y a punto de desaparecer.

Su mano derecha es Kagka, un troll no muy espabilado y con menos inteligencia que la media de su raza. Su cuerpo está cubierto de cicatrices producidas por ácido lo que le confiere una imagen repulsiva y desagradable aunque él está orgulloso de todas y cada una de sus marcas. Sigue obedientemente las órdenes de Gundar y dará su vida sin pensar lo por su líder.

Zror “el archimago” es el cerebro y el verdadero cabecilla del clan, aunque Gundar lo ignora. Engaña, adulza y manipula al caudillo a su antojo para conseguir lo que le interesa, importándole más bien poco lo que le ocurra al clan o a sus integrantes. Antes de unirse al clan Ugkog, por azares del destino, encontró una corona maldita que poco a poco va trocando su personalidad por la de un siniestro mago atrapado en ella desde hace siglos.

El clan Ugkog se instaló en la caverna que está a los pies de Los Picos del Trasgo después de ser expulsado violentamente de su territorio por un clan de orcos enemigo, algo que enfadó profundamente a Gundar. Los primeros asaltos que realizaron después de asentarse fueron a pequeños grupos de jóvenes aventureros o a carromatos de mercaderes poco protegidos. Según aumentaba en número su clan y se armaba mejor, las agresiones pasaron a una mayor escala llegando a convertirse en un problema serio para la comarca.

Uno de sus últimos y más destructivos asaltos fue directamente contra la aldea de Villaespesura. En un ataque de ego y soberbia, Gundar lanzó todo el clan Uggkog contra la aldea con el fin de destrozar y crear el caos a su paso. Aunque perdió gran parte de su hueste, el ataque lo consideró todo un éxito, pues provocó miedo, anarquía y destruyó gran parte del pueblo. A partir de ahora su nombre infundiría terror entre los humanos. Pero la verdadera razón del asalto solo la conoce Zror. Instigó a Gundar a atacar la aldea ya que necesitaba colarse en la capilla de Valion para robar agua bendita y un objeto consagrado. Zror tiene sus propios planes que no tienen nada que ver con los de su clan.

ANJ IMPORTANTES

SARGENTO SANDER

Claudio Sander es un hombre alto de algo más de sesenta años que pese a ello está en muy buena forma física. Posee una complexión delgada y musculosa propia de un hombre que aún sigue activo.

Tiene la piel morena de un color parecido al cuero viejo. Lleva la cabeza afeitada y, entre sus muchas cicatrices, la más característica es una en la mejilla izquierda.

Es un hombre muy serio que parece cabreado todo el tiempo y habla a gritos. Con la potencia y firmeza de su voz cualquiera obedecería sin dudarlo. Cuando se dirige a sus subalternos los insulta y los humilla si con eso consigue que se esfuerzen más y den lo mejor de sí.

Pese a todo, tiene buen corazón. Protegerá a cualquiera que lo necesite y daría su vida por sus hombres. Aunque es muy estricto, sólo quiere preparar bien a sus soldados para que puedan ver el siguiente amanecer y pasar la noche con sus familias.

SARGENTO CLAUDIO SANDER, GUERRERO HUMANO DE NIVEL 4

CA 4 (3 con escudo) [15/16], **DG 4** (26 pg), **ATQ 1** espada larga (1d8), **BA +3**, **MV 10**, **TS G4**, **ML 10**, **VT -**, **AL Neutral**, **PX 80**.



ACÓLITO JULIUS SANDER

Es el cuarto hijo de Claudio Sander, y el que menos se le parece. Tiene la piel clara cubierta de pecas, el pelo rizado y una extrema delgadez sin un ápice de musculatura. El gran parecido con su madre y el hecho de que es el hijo menor, hizo que Claudio lo internara en el templo de Valion con la intención de darle una buena educación y alejarlo de los peligros de la vida militar.

No sólo se parece en el físico a la madre, también en la personalidad ya que es un chico noble, alegre y educado, aunque intenta estar serio la mayor parte del tiempo para dar una imagen correcta del sacerdocio, algo que no consigue muy a menudo. Su padre le impone sobremanera así que cuando está delante de él lo intenta encarecidamente.

Con casi catorce años de edad está cerca de convertirse en clérigo de Valion y tiene muy claro su objetivo: avanzar en la carrera clerical para que su padre se sienta orgulloso de él.

JULIUS SANDER, HUMANO DE NIVEL O

CA 9 [10], **DG 1**, **ATQ 1** según el arma, **BA 0**, **MV 9**, **TS humano**, **ML 7**, **VT -**, **AL Legal**, **PX 5**.

KLOKKO, EL DOPPELGANGER

Es un buscavidas ruin y miserable. No tiene escrúpulos, y mataría a cualquiera si eso le reportara algún beneficio. De hecho, vendería a su madre, si la conociera, a cambio de una buena suma de dinero.

Su objetivo en la vida es vivir bien, ocupar algún puesto importante que le permita tener dinero y así poder disfrutar de suculentas comidas, fiestas, alcohol y placeres carnales.

En el momento de su captura se hacía pasar por un comerciante. Iba en una caravana con su ayudante y tres guardias, contratados para el camino, cuando el clan Uggkog se les echó encima. Al ver su vida en peligro, no dudó en asesinar a su ayudante y descubrirse como doppelganger para demostrar que estaba de lado de sus asaltantes. Les mostró que tenía la habilidad de copiar la imagen de cualquiera y que podría ser útil para el clan. Si lo dejaban con vida ya tendría tiempo para escapar.

Su plan funcionó a medias, lo dejaron con vida pero terminó atado a una pared como fuente de diversión para el clan. Se pasa los días cambiando la apariencia a capricho de los goblins, que le llevan cabezas de aquellos a los que matan.

KLOKKO, DOPPELGANGER

CA 5 [14], **DG 4** (18 pg), **ATQ 1** según el arma o garras (1d12), **BA +3**, **MV 9**, **TS G10**, **ML 8**, **VT 0**, **AL Caótico**, **PX 125**.

LA AVENTURA

El RECLUTAMIENTO

Todo comienza en Olmeda, en pleno invierno. Con una nota que ha sido colocada en todos los carteles, tabernas o asentamientos cercanos a la capital. Por cualquier sitio que pudiera pasar un aventurero había una nota sujetada con un puñal en los tablones de anuncios. La nota está firmada por el noble Petrus Qor y se pude leer lo siguiente:

¡Aventurero! ¿Quieres trabajo, dinero y prestigio? Olmeda te espera. Alístate en la nueva compañía mercenaria que se está creando para esta empresa. Los aventureros que acepten serán bien recompensados por sus hazañas. Las fronteras están siendo atacadas por numerosos trasgos y orcos. La libertad y la paz de los habitantes de la Marca del Oeste están siendo perturbadas por estos malignos seres. ¿Harás algo o te quedarás de brazos cruzados?

En el día acordado, el patio de armas está repleto de interesados para la susodicha empresa. Medianos, semielfos, elfos, enanos, magos, incluso un paladín de brillante armadura estará presente. Una variopinta mezcla de aventureros. Algunos versados en el arte de la guerra y otros buscando introducirse en este peligroso mundo por primera vez.

A media mañana, el sargento Sander, ataviado con el uniforme de Olmeda y con rostro sombrío, subirá a un estrado situado en el lado oriental del patio junto a un pabellón de tela y se dirigirá a todos los aventureros.

¡Bienvenidos a la gloriosa Olmeda! Capital de la Marca del Oeste y sede del ejército de occidente.

Son tiempos tristes para la noble gente de la Marca del Oeste. Numerosos ataques sacuden las fronteras impidiendo que nuestros comerciantes puedan desarrollar sus negocios con seguridad. Los honrados viajeros son asaltados y masacrados por criaturas inmundas. Y para colmo, han atacado uno de nuestras aldeas reduciéndola a escombros y matando a sus habitantes. ¡Es imperdonable!

Iré formando grupos y os dirigiréis al pabellón –se gira y lo señala con el dedo– para que os asignen una misión. También iréis acompañados de un acólito de Valion que será mis ojos y oídos. Ellos estarán ahí para evaluaros y evitar que cometáis alguna imprudencia que ensucie el buen nombre del ejército. Sobra decir que vuestra máxima prioridad es que vuelvan con vida.

A continuación, el sargento Sander empezará a formar grupos e irá nombrando a los aspirantes con frases similares a las que aquí consignamos: “tú, el que porta esa espada de juguete que te regalo tu mama” o “el que lleva las recetas de comida de su abuela al cinto”.

Y para terminar quedarán los Aj que formarán el último grupo a los que el sargento les dedicará unas palabras:

Y por ultimo me queda lo mejor de lo mejor, el cariar de la pocilga. De todos los que han venido, vosotros sois los más inútiles y por eso vendréis conmigo a Villaespresa. No os quitaré el ojo de encima y juro por Valion que cuando termine con vosotros sabréis algo más que limpiares el culo después de ir a las letrinas.

Después se acercará a ellos a menos de un metro de distancia para estar seguro que no le escucha nadie más y con un tono de voz bajo dirá:

Y a vosotros os recalco que el acólito que os acompañe debe regresar sano y salvo. Ahora id a la caseta y conocedlo...

Recomendamos que el Narrador sea todo lo grosero y malhablado que considere oportuno ya que esto reflejará con más precisión el carácter del sargento Sander.

Al entrar en el pabellón encuentran un soldado sentado frente a una mesa y al joven Julius a un lado. El soldado les informa sobre la misión que deben realizar, las condiciones del contrato que tienen que firmar y después le presentará al joven.

- **La misión:** Deben localizar la guarida de los goblins que están causando tantos problemas en la zona y matar al jefe.
- **El contrato:** Recibirán una paga mensual de quince monedas de oro por prestar servicio para el ejército como mercenarios, además recibirán en esta misión una moneda extra por cada goblin que maten y podrán quedarse con cualquier objeto que encuentren en su guarida.
- **El joven:** Es el acólito Julius Sander, él los acompañará durante toda la misión y verificará que se ha realizado con éxito. No intervendrá en ningún momento ya que solo está para supervisarlos.

Una vez acaben las presentaciones formales pueden aprovechar para hablar con él un rato, aunque no tardará mucho en marcharse excusándose por tener obligaciones que debe atender.

Los Ajs disponen del resto del día para aprovecharlo libremente antes de salir hacia Villaespresa. Pueden hacer alguna compra de última hora ya que en una ciudad de este tamaño es relativamente fácil encontrar prácticamente de todo; también pueden visitar la urbe o irse de juerga, o bien buscar algún tipo de información sobre la aldea, preguntando en tabernas que frecuentan los aventureros. En tal caso puedes tirar en la siguiente tabla sobre rumores o bien elegir alguno.

EVENTOS O RUMORES SOBRE VILLAESPESURA

- 1 ¡Ah!, ¿pero sigue existiendo esa aldea? Yo pensaba que había desaparecido hace años al estar tan alejada.
- 2 Esa aldea sufre una maldición. Primero el asunto de las brujas, después la enfermedad esa que se llevó medio pueblo y ahora el ataque de los trasgos. No sé por qué la gente sigue queriendo vivir allí.
- 3 Esto no es del todo cierto, la enfermedad sólo se llevó a menos de una cuarta parte de la población.
- 4 Mi compadre Faustus viaja mucho hacia Villaespesura. Es comerciante y cada quince días aproximadamente se acerca a vender sus cachivaches. Son productos de buena calidad ¿sabéis? Y no tiene precios elevados, prácticamente los regala. Si queréis verlo se encuentra a unas calles cerca de aquí. Pasaros por su local, el Badulaque de Faustus, seguro que encontráis algo que os pueda interesar. Es más, decidle que vais de mi parte, Tadeo Crebus, a ver si os hace un descuento.
- 5 Si los Ajs le vuelven a preguntar por la aldea les dirá lo siguiente:
- Pues es una aldea normal de gente trabajadora. Mi compadre dice que es muy bonita.
- 6 ¡Claro que la conozco! Si resulta que mi hermana se casó con uno de allí y se fue a vivir con él. Era un pueblo tranquilo hasta el ataque de los goblins y orcos. Por suerte, mi hermana y su familia están bien, aunque no se puede decir lo mismo de medio pueblo. Parece ser que mucha gente ha resultado gravemente herida y muchas de las casas se quemaron. ¿Podéis hacerme un favor? Si le entregáis esta carta a mi hermana os pagaré con una moneda de oro. ¿Aceptáis?
- Villaespesura está contaminada por culpa de esa estatua que tienen. El antiguo clérigo que custodiaba la capilla terminó suicidándose de forma inesperada. No podía soportar las voces espirituales que le susurraban continuamente.
- Falso, murió enfermo.
- 7 ¿Vais a partir hacia Villaespesura? Sé de muy buena tinta que allí pasará algo gordo. Un amigo de un amigo comentaba que durante una de sus expediciones por los Picos del trasgo se topó con un enclave donde se estaba reuniendo un pequeño ejército de orcos. Seguro que están planeando atacar por aquella zona. Yo de vosotros no iría hacia allí.
- La veracidad de esto lo dejamos a criterio del Narrador.
- Al día siguiente, desde Olmeda saldrá un convoy formado por el sargento Sander y diez soldados, amén de Julius Sander y los aventureros. El viaje lo realizarán en cuatro carromatos que también transportan suministros y materiales para empezar a reconstruir la torre.
- El viaje hasta Villaespesura dura una semana y transcurrirá sin ningún percance. El convoy es demasiado grande para que sea una tentación a posibles bandidos, aunque si el Narrador lo ve oportuno, no sería descabellado algún asalto por la noche cuando acampen.

Cabe destacar que toda la comarca está nevada, cubierta por un manto níveo que en algunas zonas alcanza el metro de espesor. Igualmente la aldea de Villaespesura está cubierta por la nieve, algo habitual en esta época del año.

La llegada a la aldea entristece y deja en silencio a los soldados que empiezan a soltar comentarios de odio y pesar. El asalto de los goblins ha destruido la mayor parte del villorio, desde la zona norte hasta la torre de vigilancia. Los campos de cultivo situados en esa zona se han echado a perder, las casas y granjas están destruidas, quemadas o ambas cosas a la vez, aunque algunas han empezado a reconstruirse ya, pero la torre, que estaba emplazada sobre una roca prominente, ha desaparecido prácticamente. La única casa que ha quedado intacta a pesar de estar muy cerca de donde se produjo el asalto es la morada de la vieja Yaya.

Sólo hay unos pocos aldeanos que aún conservan alguna herida desde la noche fatídica aunque ya son meros rasguños o heridas leves. Los conjuros de sanación de Avelin Galpez y los ungüentos de la vieja Yaya han ayudado a que se recuperen los habitantes. Ocho hombres resultaron muertos en el ataque, a diferencia de los más de treinta goblins que han sido quemados en las afueras del pueblo.

A la llegada del convoy, Randal Castelgris saldrá a recibirlas con alegría.

Saludos sargento Sander, ya nos informaron de su llegada. Por favor acompañadme a la plaza central y os iré poniendo al corriente de la situación...

Durante el camino les pondrá al día del estado actual del pueblo y del ataque del clan Ugkog. Sucedió en plena noche, a altas horas de la madrugada. El asalto estaba capitaneado por su líder, un goblin mago que lanzaba bolas de fuego con una varita, más de cincuenta goblins y al menos cinco trolls. Llegaron prácticamente sin oposición hasta la plaza central de la aldea provocando el caos a su paso. Allí le estaban esperando para hacerle frente y consiguieron rechazarlos. Al final de la contienda los goblins supervivientes consiguieron huir. No se ha encontrado el cuerpo del jefe Gundar, del goblin mago ni de ningún troll. Hay dos datos curiosos que Randal Castelgris puntualizará, el primero es que se encontró una varita mágica agotada que posiblemente sea la causante de las bolas de fuego y el segundo es que no se sabe con seguridad cuantos trolls eran reales, ya que se comprobó que algunos eran meras ilusiones.

Sin perder tiempo, el sargento Sander empezará a dar instrucciones a sus soldados, incluidos los Ajs. Deben descargar los carromatos y montar los pabellones donde se alojarán hasta que la torre se reconstruya. Después los Ajs tendrán tiempo para explorar el pueblo, hablar con sus gentes y prepararse para el viaje que realizarán a la mañana siguiente.

Si deciden informarse sobre el ataque, el Narrador puede tirar en la siguiente tabla o elegir el resultado:

1

¡Atacaron en plena noche! Los gritos de las mujeres y niños eran ensordecedores. Una marea verde desbocada y salvaje estaba destruyendo nuestras casas. Al final nos hicimos fuertes en la plaza central y conseguimos repelerlos. Aunque es curioso que algunos de los trolls a los que heríamos con las flechas simplemente desaparecían y otros no.

Esto es así porque, excepto uno, todos los demás eran meras ilusiones creadas por el chamán del clan. Estas ilusiones desaparecían al ser golpeadas por las flechas.

2

Nunca antes habíamos sufrido un ataque como este. Quizás algún avistamiento de esos seres en las cercanías, pero nada semejante a lo que nos pasó aquella noche. Aunque es cierto que algunos cazadores estaban empezando a ver a más de esos condenados trasgos últimamente. Algo los debe estar empujando o atrayendo tan al sur.

Es cierto que algo está ocurriendo en los Picos del Trasgo, pero no sólo los trasgos son los que están aventurándose más allá de sus lindes...

3

Seguro que son esbirros de las brujas y venían a por ellas. Nunca me dio buena espina tener esa estatua en la aldea. No puede traer nada bueno.

Esto es totalmente falso.

4

Dicen que lo que pasó la otra noche es solo una avanzadilla de lo que nos espera. Que Valion nos proteja. Estoy pensando en largarme de este lugar.

Falso, el clan ha quedado muy mermado para intentar otro ataque de esa envergadura.

5

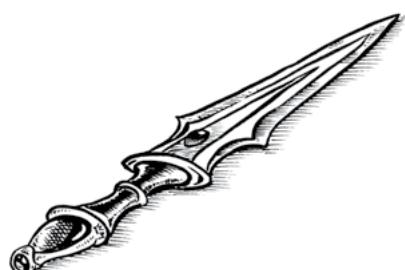
El mago que iba con ellos era muy poderoso. Lanzaba bolas de fuego sin parar y era capaz de invocar a esas gigantescas criaturas que les acompañaban. Pero el peor de todos era su líder, ese goblin rechoncho y feo capaz de partir a un hombre por la mitad con su espada, y no había nadie que pudiera hacerle frente.

Verdad a medias. Zror sólo estaba utilizando la varita mágica y lanzando hechizos de ilusión. Por otro lado, Gundar no encontró oposición porque se enfrentaba a inexpertos campesinos y, cuando se vió en apuros, decidió huir.

Algo ha despertado el interés de las infames criaturas del norte sobre esta región. Llevan años avistando a esos seres por estos lares. Estoy seguro que algo tiene que ver con Avelin, las fechas coinciden más o menos desde su llegada.

6

Éste es un servidor de Penumbra que sólo quiere malmeter, pero podría ser que llevara razón. A lo mejor, debajo de la capilla hay una mazmorra que oculta un oscuro secreto. Que el comentario sea cierto o no lo dejamos a criterio del Narrador.



A la mañana siguiente, cuando los Ajs estén preparados para salir hacia la caverna, Randal Castelgris se acerca a ellos y les presenta al guía que les acompañará. Se llama Regilo Lucanus y conoce perfectamente el lugar donde se encuentra la caverna ya que unas horas después de que se produjera el ataque siguió el rastro en la nieve de los incursores trasgo hasta su guarida. Regilo es un hombre joven de pocas palabras y con una mirada intensa. Tiene el cabello desaliñado de un color azabache y una poblada y extensa barba. Va vestido con un peto de cuero, un abrigo de piel de oso, pantalones verde oscuro y botas de caña alta. Está equipado con un arco largo que sobresale de su ancha espalda y una espada corta al cinto.

REGILO LUCANUS, EXPLORADOR HUMANO DE NIVEL 2

CA 7 [12], **DG** 2, (12 pg), **ATQ** 1 espada corta o arco largo (1d6/1d8), **BA** 0, **MV** 10, **TS** EX2, **ML** 8, **VT** -, **AL** Neutral, **PX** 10.

Posesiones: Lleva una espada corta, un arco largo y veinte flechas, un peto de cuero y una bolsa atada al cinto con 4 mo, 7 mp y 12 mc.

EL VIAJE

El viaje hasta la zona donde se sitúa la caverna dura unos cuatro días si los Aj van a pie y algo menos si montan a caballo.

El viaje se realiza por zonas salvajes y peligrosas, y por eso deberían tener un encuentro cada día. El Narrador es libre de crear los encuentros o tirar en la siguiente tabla:

1D8	ENCUENTRO
1	Una manada de lobos
2	Incursores del clan Ukgog
3	Estatua antigua
4	Un carromato destruido
5	Un enorme árbol a la vera del camino
6	La trampa en el suelo
7	Una patrulla de orcos
8	La casa quemada

UNA MANADA DE LOBOS

Durante la noche, cuando los Aj hayan acampado y se encuentren relajándose después de un duro día de caminata por el páramo helado, escucharán unos aullidos de lobos en la lejanía. A medida que pasa la noche los aullidos se irán acercando y se podrán escuchar desde distintas zonas, sin lugar a dudas están rodeando el campamento.

La manada de lobos se acercará al grupo y atacará en el momento más propicio o cuando algún Aj se encuentre separado.

LOBO (6)

CA 7 [12], **DG** 2+2 (10 pg, 9 pg, 8 pg, 12 pg, 7 pg, 11 pg), **ATQ** 1 mordedura (1d6), **BA** 0, **MV** 15, **TS** G1, **ML** 8, **VT** 25 mo, **AL** Neutral, **PX** 25.

INCURSORES DEL CLAN UGKOG

Un grupo de goblins del clan Ugkog vuelve de asaltar a unos mercaderes. Un par de ellos portan unos sacos abultados que contienen los objetos saqueados a sus víctimas, mientras otro transporta un saco con tres cabezas cortadas que va dejando un rastro de gotas de sangre en la nieve. Los demás portan en una mano un arco corto y en la otra una lanza.

GOBLINS (10)

CA 6 [13], **DG** 1-1 (4pg, 5 pg, 4 pg, 5 pg, 2 pg, 2 pg, 3 pg, 3 pg, 1 pg, 6 pg), **ATQ** 1 lanza o arco corto (1d6/1d6), **BA** 0, **MV** 9, **TS** G1, **ML** 6, **VT** -, **AL** Caótico, **PX** 5.

La mitad de los goblins están heridos a causa de su último enfrentamiento, por eso no tienen los puntos de golpe completos.

Los objetos transportados en los sacos son los siguientes: dos espadas cortas, una ballesta con seis viroles, una poción de curación, una poción de caída de pluma y una varita a la que le queda una sola carga con el conjuro *Dormir*. También se puede encontrar una pequeña bolsa de cuero con dos ónices valorados cada uno en 100 mo, tres anillos de oro (dos con un valor de 75 mo y otro con una pequeña gema de jade incrustada, con un valor de 250 mo), una daga enjoyada valorada en 450 mo y unos brazaletes de oro de 250 mo.

ESTATUA ANTIGUA

El rastro conduce a los Aj hasta una pequeña arboleda que se extiende al noroeste. La gran cantidad de árboles y la nieve acumulada en sus entrañas no deja ver más allá de unos treinta metros pero las copas son poco frondosas lo que permite la entrada de los tímidos rayos del sol invernal iluminando el interior.

Después de caminar quinientos metros hacia el interior de la arboleda se abre un claro ante los Aj. Tiene un diámetro de cincuenta metros y el suelo está tapizado por hierba alta y maleza parcialmente cubierta por tachones de nieve virgen. En el centro se encuentra una estatua deteriorada, de la que penden stalactitas de hielo transparente. Lee o parafrasea lo siguiente:

Ante vosotros se encuentra una imponente estatua que debe representar a un héroe, un rey o incluso a un antiguo dios caído en el olvido. Se encuentra en muy mal estado debido a la erosión que ha sufrido con las inclemencias del paso del tiempo. Esto ha causado que los rasgos de la cara y la musculatura se hayan borrado prácticamente quedando la silueta del cuerpo en un esbozo. Aun se distinguen algunas de las prendas que podría llevar, como una especie de taparrabos largo, un par de brazaletes y botas altas. La escultura está totalmente cubierta de grietas, algunas lo suficientemente grandes como para albergar vegetación. La estatua debía de tener cuatro brazos, los dos brazos inferiores están hacia abajo, apoyando las manos sobre el mango de un hacha que descansa en el suelo. El brazo izquierdo inferior no está completo pero aún se puede ver parte del hombro y la mano apoyada. Los dos brazos superiores, el izquierdo y el derecho, están extendidos horizontalmente en forma de cruz aunque se quebraron a la altura de los bíceps.

Se trata de la estatua de Rahaktal, un antiguo dios de la guerra hace mucho tiempo olvidado. Era un dios violento que disfrutaba con la matanza y violencia desatada. Cuando entraba en combate su vista se nublaba y entraba en una furia tan intensa que era capaz de aguantar las heridas más severas.

Si alguno de los presentes deposita una ofrenda significativa se verá recompensado con la capacidad de furia similar a la que posee el bárbaro pero no será consciente de tal regalo divino hasta el momento que aparezca. Obtendrá un bonificador de +2 al ataque y al daño, y un penalizador de +2 a la CA, pues descuidará sus defensas. Esta capacidad se activará de forma automática en el siguiente combate donde se vea involucrado el Aj. Tiene una duración de cinco asaltos y, si en ese tiempo no tiene a ningún enemigo a la vista, atacará al aliado que esté más cerca.

UN CARROMATO DESTRUIDO

Lee o parafrasea lo siguiente:

Descubrí los restos del último ataque del clan Ugkog. Se trata de un carromato inclinado sobre uno de sus lados. Las dos ruedas están destruidas debido al impacto de un tronco de árbol de unos dos metros que se encuentra justo al lado.

El viejo caballo que tiraba del carro se encuentra atado al carromato y con las riendas puestas. Ha sido devorado por los animales y sabandijas sahajes dejándolo prácticamente en los huesos y con la piel hecha jirones. Tiene la columna vertebral partida por la mitad debido a un golpe fuerte.

A un lado del carro están los cuerpos decapitados de un hombre, una mujer y un enano. Tienen varias flechas clavadas y sus ropajes están rasgados por algún tipo de arma punzante, como una lanza o una espada.

Cerca del cuerpo sin vida del enano se encuentran tres cadáveres de goblins en similares condiciones, aunque éstos si conservan sus cabezas.

Desperdigados por el suelo, parcialmente ocultos por la nieve, también se observan cajas destrozadas y barriles rotos a causa del impacto. Su contenido se ha echado a perder.

Las armas, las bolsas con dinero o cualquier otra cosa que tuviera valor han desaparecido. Lo único que se podría recuperar es la cota de mallas del enano, aunque tiene algu-

nos agujeros importantes. Tal y como está ahora no protege igual, así que habrá que aumentarle la CA un par de puntos.

UN ENORME ÁRBOL A LA VERA DEL CAMINO

En una extensa llanura nevada se encuentra un árbol milenario más alto y ancho que cualquier otro que pudieran haber visto los Aj, incluso en los bosques más antiguos. El tronco tiene una envergadura de quince metros de diámetro y una corteza rojiza. La copa es muy espesa de un color verde oscuro y apagado que hace contraste con unas flores de cinco puntas de color azul claro. Alrededor del árbol, formando una circunferencia, se disponen una serie de tablas de piedra a una distancia de doscientos metros y una separación entre cada tabla de unos veinte metros.

Los Aj se encontrarán con una de estas tablas, ya bastante desgastadas, en su trayectoria. Si se examina con atención se puede descubrir que hay un texto tallado pero a causa de las inclemencias del tiempo está prácticamente borrado. El texto está escrito en élfico y en otro tiempo se podía leer lo siguiente, por desgracia, las únicas palabras que se pueden leer con algo de suerte son las que están subrayadas.

No atraveséis viajeros el linde creado

Vuestra vida se apagará lentamente

De este árbol sus flores y frutos alejaros

O en un sueño caeréis eternamente

como si de ácido se tratara (1d6 de daño) y un hacha mágica +1, +2 contra troll.

LA TRAMPA EN EL SUELO

A cierta distancia se puede observar en el suelo una abertura rectangular de unos cuatro metros de lado y dos de ancho. Se trata de una trampa medio descubierta al caer uno de los paneles debido a la mala construcción de la misma y la nieve acumulada.

La trampa es un agujero de dos metros y medio de altura cubierto ahora por tres paneles para camuflarla, cada uno de ellos de dos por dos metros, y están sujetos por debajo por sendos tablones que no resisten mucho peso. Cualquier cosa que pese más de diez kilogramos hará que se derrumbe. La sección norte ha caído pero las otras tres siguen intactas, así que cualquiera que se intente asomar por otro sitio caerá en la trampa.

El fondo está cubierto por estacas pequeñas de quince centímetros de longitud pero la gran mayoría se encuentran partidas o inservibles, de tal modo que cualquier desafortunado que caiga sobre ellas solo recibirá 1d4 puntos de daño.

Además el suelo está cubierto completamente por telarañas. Al siguiente asalto después de caer, el desdichado comenzará a recibir picaduras por todo el cuerpo de unas pequeñas arañas negras que pueblan el suelo. Cada asalto que pase dentro de la trampa deberá realizar una tirada de salvación contra veneno y en el caso de fallar el cuerpo se volverá rígido en 1d6 asaltos. El efecto termina con una poción de antídoto o en 1d4 horas.

UNA PATRULLA DE ORCOS (6)

Durante la noche serán asaltados por una pequeña patrulla de orcos que se encuentran explorando los límites del Pico de los Trasgos.

LÍDER ORCO

CA 5 (escudo de madera recubierto de pieles) [14], **DG 2** (14 pg), **ATQ 1** hacha de combate (1d8), **BA +1**, **MV 9**, **TS G2**, **ML 8** (6), **VT -**, **AL** Caótico, **PX 25**.

Lleva colgado un zurrón de cuero desgastado en cuyo interior se puede encontrar un brazalete ancho de plata valorado en 150 mo; un par de anillos de oro, uno con un rubí engarzado (175 mo) y otro con una esmeralda (150 mo) y una diadema de plata (100 mo).

ORCO (5)

CA 5 (escudo de madera recubierto de pieles) [14], **DG 1** (4pg, 5pg, 6pg, 7pg, 8 pg), **ATQ 1** hacha de combate (1d8), **BA +1**, **MV 9**, **TS G1**, **ML 8** (6)*, **VT -**, **AL** Caótico, **PX 10**.

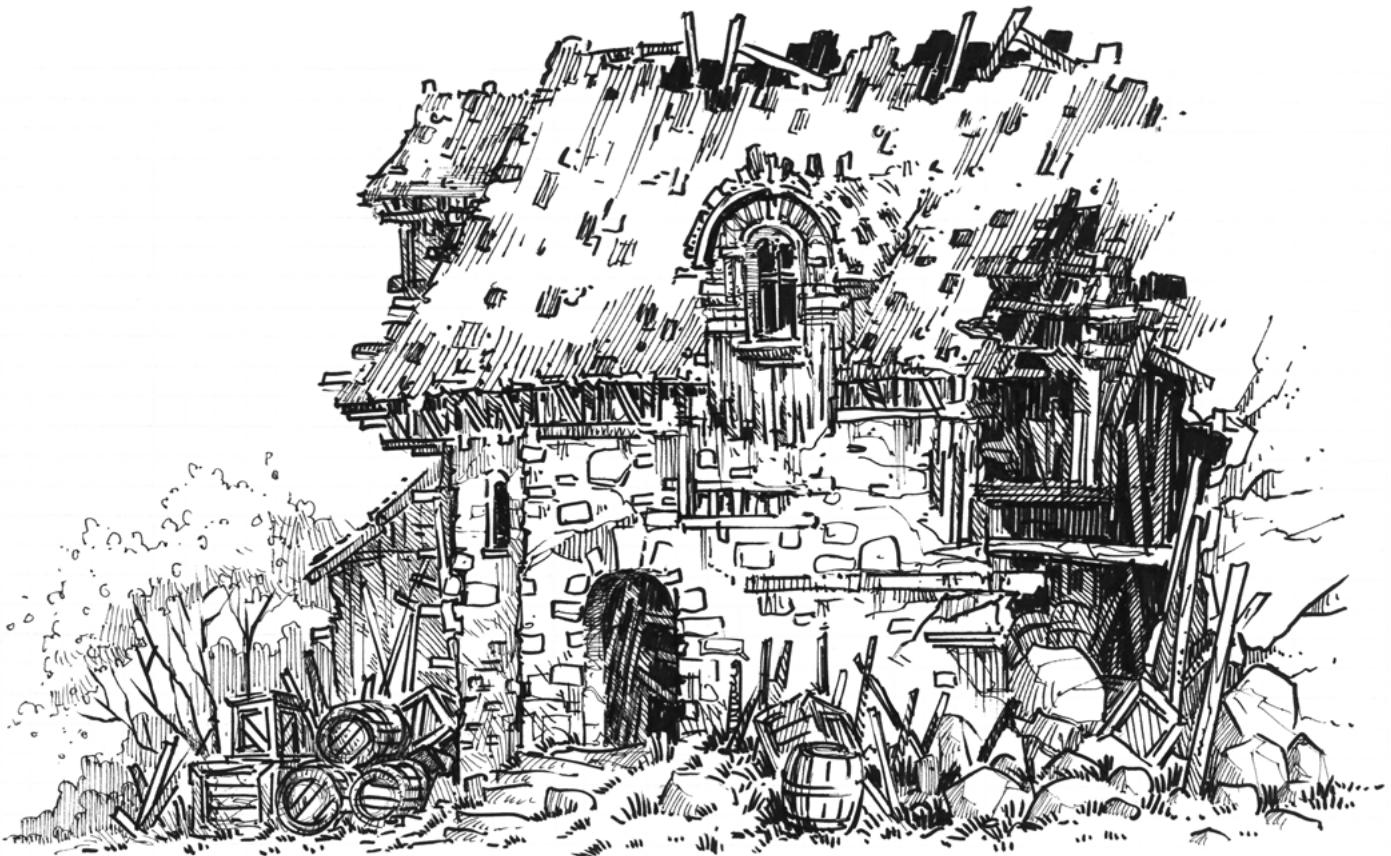
Repartidos entre los 4 orcos portan 8 mo, 32 mp y 16 mc.

*Cuando el líder caiga la moral de los orcos pasará a ser 6.

LA CASA QUEMADA

En un valle entre unas pequeñas colinas se encuentra una granja en ruinas y abandonada desde hace tiempo. Está compuesta de un granero, una casa y unos campos de cultivo ahora cubiertos por la nieve y la escarcha.

El granero es una estructura rectangular de veinte metros de largo por diez metros de ancho. Las paredes, de madera calcinada, son prácticamente inexistentes y las pocas partes que quedan no tienen una altura superior a un metro en el



mejor de los casos. En el interior solo hay matojos y algún pequeño árbol que está empezando a crecer.

La casa está en mejor estado. El techo se ha derrumbado al igual que gran parte de las paredes exteriores. En una de las paredes que aún continúan en pie se puede leer escrito con lo que parece sangre seca “*Gundar estuvo aquí*”. Ni las contraventanas ni la puerta siguen en su sitio y se puede acceder fácilmente al interior por alguna sección de pared derruida. En ninguna de las habitaciones hay nada interesante, solo tierra, plantas y muebles rotos; pero en una de las alcobas el suelo crujе más de lo normal desvelando una trampilla que da acceso al sótano y mediante unas escaleras de madera que se pierden en la oscuridad.

La sala subterránea parece que se usaba para algún tipo de invocación. Se trata de una habitación cuadrada de quince metros de lado y cuatro metros de altura. En el centro hay un círculo arcano pintado con sangre seca, prácticamente está borrado y las runas protectoras son prácticamente ilegibles. Al otro lado de las escaleras, fuera del círculo arcano, hay un atril con un libro abierto al que le faltan muchas hojas. Cualquier mago o elfo podrá comprobar que se trata de un libro de conjuros y está abierto por elconjuro de *Crear muertos vivientes*. El atril guarda una sorpresa, hay una trampa oculta que se activa cuando se levanta el libro, provocando que unas puertas ocultas, instaladas en cada una de las cuatro paredes, se abran dejando libres a seis zombis en la sala.

ZOMBI (6)

CA 8 [11], DG 2 (9pg, 10pg, 11pg, 12pg, 8 pg, 11 pg), ATQ 1 garra (1d8), BA +1, MV 9, TS G1, ML 12, VT Ninguno, AL Caótico, PX 20.

En el libro de conjuros se pueden encontrar los siguientes: *Quitar maldición, Paralizar monstruo, Retener muertos vivientes y Crear muertos vivientes*. El resto de las hojas han sido arrancadas.

LA CAVERNA

Al pie de una de las montañas bajas que preceden a los Picos del Trasgo se encuentra la caverna donde se esconde el clan Ugkog. El terreno que se extiende frente a la entrada es ligeramente ondulado y está cubierto por matorrales altos y algunos árboles dispersos.

Sobre una pared escarpada, helada, como si hubieran partido por la mitad la montaña dejando al descubierto la roca maciza, se encuentra el acceso a la caverna. A ambos lados de la entrada, a unos metros de distancia, hay varios carrozatos y carros viejos que están ya prácticamente desmantelados, sus tablas de madera colocadas en pilas junto a ellos.

1. LA ENTRADA

La entrada a la caverna es una oquedad natural de unos dos metros de altura aunque la parte baja se ha ensanchado con herramientas para poder alojar algunos tablones. Por ahora solo hay colocadas un puñado de tablas y estacas de madera rudimentarias. En la parte interior de la gruta, a un lado de esta abertura, alguien ha instalado una campana destalada para que los guardias puedan avisar ante un posible ataque. Para acceder a esta entrada hay que cruzar un pequeño puente de tablones y sogas.

A cada lado de la entrada, apoyados en la pared rocosa, hay sendos goblins somnolientos haciendo guardia. Van armados con lanza y están protegidos con un peto de cuero y un casco de metal que bien parece una olla con remaches.

GOBLIN (4)

CA 6 [13], DG 1-1 (3 pg, 4 pg, 5 pg, 5 pg), ATQ 1 lanza (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT -, AL Caótico, PX 5.

Si atacan durante el día conviene recordar que los goblins sufrirán un penalizador de -1 al ataque.

2. CÁMARA PRINCIPAL

Al pasar por la puerta, un pasillo os conduce hasta una amplia y oscura cámara de techo alto. Las paredes son naturales, sin trabajar, por lo que resultan bastante irregulares y crean salientes o escondrijos a lo largo de su superficie. Aquí y allá se pueden encontrar pequeñas telarañas pero sobre todo abundan en el techo, algo que será común en todas las salas de la caverna. A parte de las arañas también se pueden ver ciempiés de varios tamaños, sabandijas y un variopinto surtido de insectos.

El aire huele ligeramente a rancio y podredumbre debido a la comida en mal estado que se encuentra en la sala contigua. Este olor se irá intensificando a medida que los aventureros se acerquen al lado izquierdo de la cámara, donde se encuentra la despensa.

Hay cuatro goblins haciendo guardia, dos situados a la izquierda y los otros dos a la derecha.

GOBLIN (4)

CA 6 [13], DG 1-1 (3 pg, 4 pg, 2 pg, 3 pg), ATQ 1 lanza (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT -, AL Caótico, PX 5.

3. PASILLO SIN SALIDA

Muy cerca de la entrada hay cabos de antorchas agotadas. Desde la mitad del pasillo hasta la grieta en la que desemboca, a ambos lados, las paredes están cubiertas de unos extraños hongos de color violeta con rayas amarillas. Los goblins cuidan mucho de que no se expandan hacia la entrada ya que son venenosos cuando entran en contacto con la piel.

Si algún Aj roza los hongos tendrá que superar una tirada de salvación contra venenos, de lo contrario, en 1d6 asaltos, la zona en contacto con el hongo adquirirá un color negro, síntoma de la necrosis, que se irá extendiendo lentamente por todo el cuerpo hasta causar la muerte en 1d6 horas. Una poción de antídoto, un conjuro de curar o algo similar revertirá el efecto. El contacto con el fuego seca a estas criaturas fungosas rápidamente, perdiendo su capacidad venenosa y convirtiéndolas en una comida saludable con propiedades curativas, ya que alimentarse con un puñado de estos hongos permite recuperar 1d4 puntos de golpe.

En el pasillo hay algo más. Sobre el suelo, camuflada, hay una cuerda muy fina que al tocarla acciona una trampa. Consiste en un tronco atado por ambos lados que caerá desde el techo y golpeará a la víctima empujándola a las profundidades de la grieta. No es visible mientras está activada ya que en su superficie tiene adheridas pequeñas esquirlas y trozos de roca lo que la mantiene oculta cuando se encuentra en el techo. El impacto del tronco causa 1d8 puntos de daño que se puede evitar superando una salvación contra petrificación, también el aventurero puede arrojarse contra la pared para intentar esquivar el tronco voladizo, en cuyo caso la tirada contará con un bonificador de +4, pero cabe la posibilidad de que roce los hongos, 1-3 en 1d6.



4. PASILLO HASTA EL PUENTE

El pasillo es ligeramente estrecho pudiendo pasar dos criaturas de tamaño mediano muy cerca una de la otra; aproximadamente medirá unos dos metros y algo de ancho y tiene claros signos de uso.

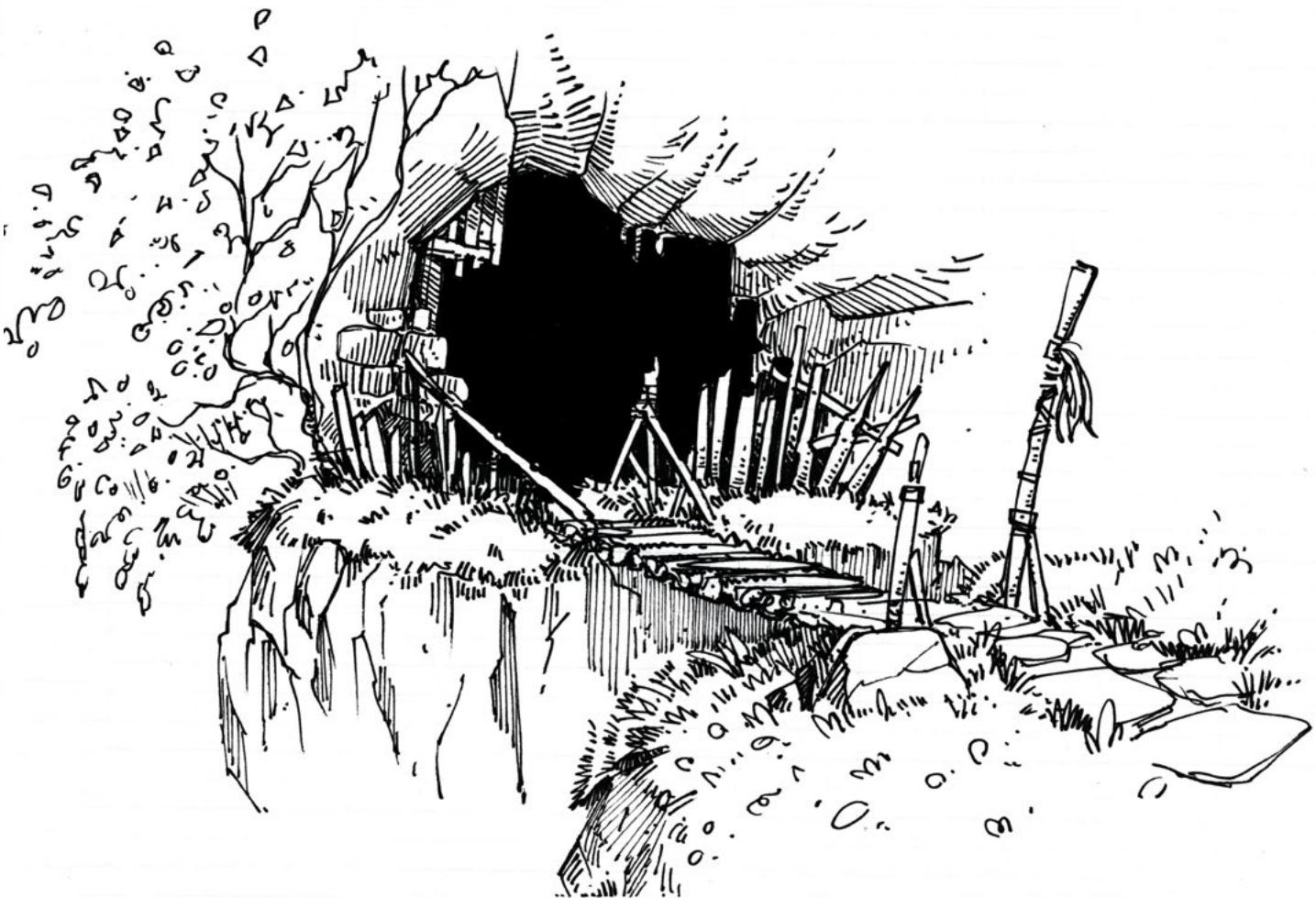
5. DESPENSA

Esta sala la emplean como despensa para guardar la comida que rapían y cosechan cuando no roban. El olor a podredumbre se va intensificando a medida que se adentra en la estancia llegando a ser casi insopportable en el interior. Dentro de las cajas abiertas hay restos de animales a medio comer cubiertos de moscas y larvas. Los barriles destapados contienen agua en mal estado, vino y cerveza.

Al fondo, atado en la pared oriental de la sala y cerca de la grieta se encuentra Klokko, sujeto con cuerdas a unas argollas incrustadas en la pared. No está en su forma original, los Aj ven un hombre anciano muy delgado casi esquelético, tapado con poco más que un taparrabos, con una camisa hecha jirones y una extensa barba blanca. Cuando los aventureros entran en la saña les suplicará que lo liberen. El anciano se hace llamar Gustav Pidea y fingirá estar lo bastante débil como para poder andar por su cuenta. Si le preguntan, contará que lo capturaron cuando iba en una caravana de camino a Villaespesura. Mataron a todos los demás y a él lo dejaron vivo para torturarlo y divertirse a su costa. No sabría decir hace cuánto de eso ya que dentro de la caverna parece que el tiempo pasara de forma diferente.

A su alrededor hay varias cabezas empaladas de hombres y mujeres, víctimas de los encuentros con los goblins. Se puede comprobar por el grado de descomposición que algunas llevan ya aquí mucho tiempo expuestas.

Julius Sander propondrá quedarse con el anciano ya que está bastante débil y así los aventureros pueden seguir con su misión. Esto es muy importante en la aventura para poder sorprenderlos más adelante, ya que es imprescindible que los dos se queden solos y lejos de los Ajs. En el caso de que no sucediera así el evento de "un suceso inesperado" no ocurriría y Klokko no revelaría su verdadera identidad, manteniendo la fachada de anciano hasta que llegara al pueblo.



6. PRISIÓN

Al otro lado de la grieta se encuentra una zona con argollas en la pared para atar a los prisioneros. Ahora mismo está vacía pero manchas de sangre seca en el suelo revelan que en otro tiempo hubo gente aquí.

7. HABITACIÓN COMÚN

Esta gran sala se usa como habitación común para el descanso de la mayoría del clan, aunque ahora solo quedan ocho goblins.

GOBLIN (8)

CA 6 [13], **DG** 1-1 (3 pg, 4 pg, 2 pg, 3 pg, 4 pg, 5 pg, 4 pg, 3 pg), **ATAQUE** 1 espada corta (1d6), **BA** 0, **MV** 9, **TS** G1, **ML** 6, **VT** -, **AL** Caótico, **PX** 5.

Una zona de la habitación, al sur, está reservada para guardar las armas que han ido consiguiendo y las van arrojando a un montón sin ningún orden. Aquí se puede encontrar prácticamente de todo y podría ser una buena ocasión para que los Ajs se equipen como deseen. En el caso de que rebusquen concienzudamente hasta el fondo podrán encontrar un lucero del alba +1, +2 contra muertos vivientes; dos flechas mágicas ígneas (1d6 adicional por fuego) y una daga +1.

En la parte norte se encuentra la grieta que separa la habitación común del dormitorio de Kagka. Para poder pasar de un sitio a otro hay una pasarela de madera pero se encuentra al otro lado.

8. GRIETA

Una profunda y ancha grieta parte la caverna de un extremo a otro. Caer por la misma es una muerte segura debido a la profundidad insondable, aunque las paredes son bastante escarpadas y alguien que cayera podría sujetarse en caso de accidente si se supera una prueba de fuerza (FUE). Para pasar al otro lado hay un puente construido con una cuerda a cada lado y tablones de madera. No está en buenas condiciones ya que las cuerdas están roídas y las tablas parecen podridas, provocando un crujido a cada paso. Una criatura pequeña, como un goblin o un halfling, puede pisar por el centro de la estructura sin miedo a que las tablas se partan a su paso, pero alguien de mayor tamaño debe pisar en los extremos para pasar con seguridad. En ambos casos debe hacerse despacio, muy despacio.

Si se ha dado la alarma o se ha creado mucho ruido con anterioridad, dos o tres goblins estarán esperando en la sala de los guardias con dos arcos cortos preparados para disparar a los Ajs que crucen por el puente.

GOBLIN (3)

CA 5 (cuero tachonado) [14], **DG** 1-1 (5 pg, 4 pg, 7 pg), **ATQ** 1 arco corto (1d6) y lanza (1d6), **BA** 0, **MV** 9, **TS** G1, **ML** 8, **VT** -, **AL** Caótico, **PX** 5.

La moral es mayor ya que se encuentran en presencia de Gundar.

9. ANTESALA

La parte sur de la habitación, junto al puente, es una plataforma de madera sobre la superficie rocosa. Un ladrón observará sin dificultad que están fabricando una trampa bastante ingeniosa. Por medio de una palanca, el suelo se inclinará hacia el pozo arrojando a cualquier criatura que se encuentre encima. Debido a que aún la están construyendo hay varios montones de tablas repartidos por la sala.

Una vez lleguen aquí verán que la cámara de audiencias se ilumina con antorchas. Gundar se prepara para que le ataquen y necesita el fuego para usar la trampa del pasillo.

10. DORMITORIO DE KAGKA

Esta habitación hace las veces de dormitorio y de pasillo para conectar, de forma segura, las dos partes de la caverna. En la parte norte hay una cama enorme construida sobre el suelo a base de ramas y paja y junto a ella una gran pila de huesos y desperdicios de comida.

En el extremo sur se encuentra la pasarela para poder cruzar a la habitación común. Aunque pesa un poco, una fuerza (FUE) combinada de 24 podrá moverla sin dificultad.

11. PASILLO

El pasillo que da acceso a la sala del jefe ha sufrido varias reformas importantes. Las paredes están revestidas con piedras de un tamaño similar que llegan hasta el techo. Las juntas entre las piedras son huecas con la idea de poder ocultar la puerta secreta que existe en medio del pasillo.

El techo también ha sido modificado para albergar una trampa que se acciona desde el trono de Gundar mediante una palanca. A lo largo del mismo se puede observar varias trampillas abatibles, por ahora cerradas, que se abrirán dejando caer aceite sobre cualquiera que se encuentre en el pasillo.

Desde la entrada del corredor es posible observar a Gundar sentado en su trono y dos guardias situados frente a él. Gundar esperará pacientemente a que los Ajs, o la mayoría de ellos, se adentren en el pasillo para accionar la trampa del techo.

12. SALA DE LOS GUARDIAS

Esta sala tiene una doble función. Por un lado es donde descansan los seis guardias personales de Gundar y por otro, se usa como defensa contra los intrusos que pretenden cruzar el puente, por eso están construyendo unos parapetos de madera para colocarlos en el lado adecuado de la grieta, aunque ahora mismo están a medio construir, esparcidos por el suelo.

Entre los objetos personales de los goblins se puede encontrar 37 mo, 69 mp y 132 mc.

Aquí es donde se encuentran los tres goblins que estaban disparando hacia el puente.



GOBLIN (3)

CA 5 (cota de mallas) [14], **DG** 1-1 (5 pg, 4 pg, 7 pg), **ATQ** 1 arco corto (1d6), **BA** 0, **MV** 9, **TS** G1, **ML** 8, **VT** -, **AL** Caótico, **PX** 5.

La moral es mayor ya que se encuentran en presencia de Gundar.

13. CÁMARA DE AUDIENCIAS

Cuando los Aj entren en esta sala lee o parafrasea lo siguiente:

Accedéis a una sala prácticamente circular que está iluminada con cuatro antorchas apoyadas en candelabros distribuidos por las paredes. Delante de vosotros, sentado sobre un gran trono fabricado con mugre, ramas secas y huesos, podéis observar a un goblin mucho más gordo y un poco más alto que los demás, que os observa con odio y una sonrisa maquiavélica.

Delante del trono hay cuatro goblins formando una fila frente al mismo, están bien protegidos con cotas de malla y van armados con lanza y escudo. A la derecha del trono se encuentra un troll malherido por quemaduras en todo su cuerpo.

Una vez entren a esta sala, uno de los goblin cogerá una antorcha y la arrojará en dirección al pasillo para prender el aceite que cubre a los Ajs.

GOBLIN (4)

CA 4 (cota de malla y escudo) [15], **DG** 2 (8 pg, 8 pg, 9 pg, 7 pg), **ATQ** 1 lanza (1d6), **BA** 0, **MV** 9, **TS** G2, **ML** 8, **VT** -, **AL** Caótico, **PX** 20.

TROLL

CA 4 [15], **DG** 6 + 3 (25 pg), **ATQ** 2 garras (1d6)/1 morisco (1d10), **BA** +6, **MV** 36, **TS** G6, **ML** 10(8), **VT** -, **AL** Caótico, **PX** 300.

El valor en px es menor debido a que está herido y no conserva todos sus pg.

GUNDAR

CA 4 (cota de malla +1) [15], **DG** 3+1 (21 pg), **ATQ** 1 espada corta (1d6+1), **BA** +3, **MV** 9, **TS** G1, **ML** 9, **VT** -, **AL** Caótico, **PX** 50.

Tiene una cota de malla mágica +1 y una espada corta mágica también +1, +2 contra humanos, llamada Trinch-humanos.

14. ALCOBA DE GUNDAR

Al lado derecho de la habitación hay una cama de madera con un colchón de paja y un cabecero muy grande que cubre el orificio, de un metro de diámetro, que permite la entrada a la cámara del tesoro.

En la pared de la izquierda se pueden encontrar dos ánforas que contienen vino agrio y una caja de madera con piezas de carne a medio comer llenas de moscas.

15. CÁMARA DEL TESORO

Esta sala es la única con paredes rectas y lisas de toda la caverna. Aquí se hallará lo siguiente: un peine de plata (75 mo); un espejo de plata (125 mo); una pulsera de oro con tres gemas incrustadas, un zafiro en el centro y dos pequeños topacios a los lados (450 mo); dos pendientes de oro con un pequeño topacio (200 mo); una varita de curación con tres cargas; un saco de Fistan; 143 mo, 345 mp, 48 me y 792 mc.

16. APOSENTOS DEL MAGO

Este pequeño espacio hace las veces de dormitorio y laboratorio para Zror. Hay una cama destortalada con un jergón de lana cubierto por una manta raída. Escondido bajo la manta se encuentra un anillo de mago (tipo 2).

Al otro lado de la habitación hay una mesa donde el chamán realizaba sus experimentos y pociones, pero antes de huir lo destruyó todo y sólo han sobrevivido unos pocos viales: dos pociones de curación, una poción de invisibilidad y un vial de antídoto. En el suelo, casi escondido detrás de la mesa, se puede ver un pergamo arrugado cubierto de cristales con el conjuro de *Manos ardientes*.

En el extremo norte hay un pequeño túnel de poco más de un metro de diámetro por donde el mago escapó. Aunque la anchura permanece más o menos constante a lo largo del túnel, éste se hace impracticable sin magia a medida que vamos adentrándonos en el interior. Unos cientos de metros más allá, el pasadizo se inclina hasta prácticamente quedar en vertical, sin apenas sujeción alguna. Seguramente el chamán escapó por aquí empleando un conjuro de *Levitar*. Dejamos a criterio del Narrador dónde desemboca este túnel de huída y el destino final del mago trasgo.

UN SUceso INESPERADO!

Cuando comience la lucha en la sala donde se encuentra Gundar, Klokko entrará en acción. Golpeará a traición a Julius en la cabeza dejándolo inconsciente y acto seguido cortará las cuerdas de un extremo del puente para que caiga, creando un terrible estruendo al golpear al otro lado. Previsiblemente el ruido llamará la atención de los Aj que intentarán asomarse para ver qué ha ocurrido. Cuando esto pase, lee o parafrasea lo siguiente:

Al mirar que es lo que ha causado el ruido quedáis sorprendidos por lo que está ocurriendo: dos personas similares a Julius están enzarzadas en una pelea con empujones, puñetazos y revolcándose por el suelo. La lucha parece muy igualada y es imposible diferenciarlos, en medio de la contienda uno de ellos consigue empujar al otro por los aires lanzándolo a las profundidades del pozo. Tras unos segundos de silencio, un golpe seco revela que ha golpeado contra el suelo, muriendo en el acto de seguro.

Acto seguido, el Julius superviviente, con cara de asombro y conmocionado, les gritará que el viejo le dio un golpe fuerte en la cabeza y perdió el conocimiento. Cuando despertó fue a por él y vio como el anciano se convertía en él mismo. Despues empezaron a pelear y el resto ya lo han visto.

Realmente el superviviente es Klokko haciéndose pasar por Julius. Hay que señalar que la copia es totalmente exacta (ropaje, heridas, etcétera) y que no hay ninguna manera de diferenciar a Klokko con su nuevo disfraz, pues, no solo ha copiado a la perfección la apariencia de Julius, también conoce sus recuerdos y su personalidad.

EpíLOGO

Lo que hagan los Aj a partir de ahora es un misterio. Es imposible averiguar la tapadera de Klokko, convertido en Julius Sander ni siquiera su padre podría adivinar si se trata realmente de su hijo. Klokko por su parte, sabe que no llegará a pasar la prueba de fe para ser clérigo, pero buscará otras opciones. Puede ser que asesine a alguien con un cargo más alto en la iglesia, alguna persona importante de Villaespesura que viva cómodamente o incluso el alcalde. El destino de nuestro doppelganger se deja a criterio del Narrador.

La vuelta a la aldea no debería ser peligrosa si regresan por el mismo camino. En el caso de que Regilo no siga vivo, cualquier personaje explorador o elfo podría volver sobre sus pasos sin ningún problema. Si deciden escoger otra ruta para volver o no disponen de un guía, podrían sufrir algún encuentro extra.

La reconstrucción de Villaespesura va para largo y aún quedan muchas misiones que llevar a cabo. Una vez que la torre se haya reconstruido, más resistente y fortificada, solo cuatro soldados guardarán la aldea; así que los Ajs podrían decidir quedarse trabajando como guardias, y así reforzar las defensas del pueblo.

Otra opción es desarrollar la leyenda de las brujas. La saga original cuenta que no fueron sólo dos brujas las que sembraron el caos y cometieron esos actos malvados. Realmente eran tres, pero una consiguió escapar. ¿Y si la vieja Yaya es la tercera bruja y está buscando la forma de deshacer el conjuro que transformó a sus hermanas en piedra?

Sea como fuere, la aldea de Villaespesura, por su emplazamiento estratégico, guardando las lindes occidentales de la Marca del Oeste con los Picos del Trasgo y el Lamedal más allá, es un lugar donde pueden desarrollarse muchas aventuras. De hecho Villaespesura podría ser perfectamente la base de operaciones de nuestro grupo de aventureros, invirtiendo

en el lugar, construyendo edificios o montando negocios que atrajeran nuevos habitantes a la comarca. Incluso podrían optar a comprar terrenos y obtener un título nobiliario, en concreto el de la baronía de Villaespesura, refrendado por la corte de Marvalar y la propia reina Vigdis. También sería interesante una aventura donde los personajes levantarán un castillo en la zona, que ayudara a defender estas inhóspitas tierras del ataque de los trasgos y alimañas salvajes.

De igual modo pueden surgir muchas aventuras explorando el entorno, poblado de monstruos, ruinas de antaño, túmulos olvidados y reliquias sepultas y olvidadas en el pasar de las eras. Hay todo un mundo de aventuras y sagas por descubrir más allá del pueblo de Villaespesura, en sus campos, páramos y arboledas. ¿A qué esperáis para descubrirlas?

APÉNDICE

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

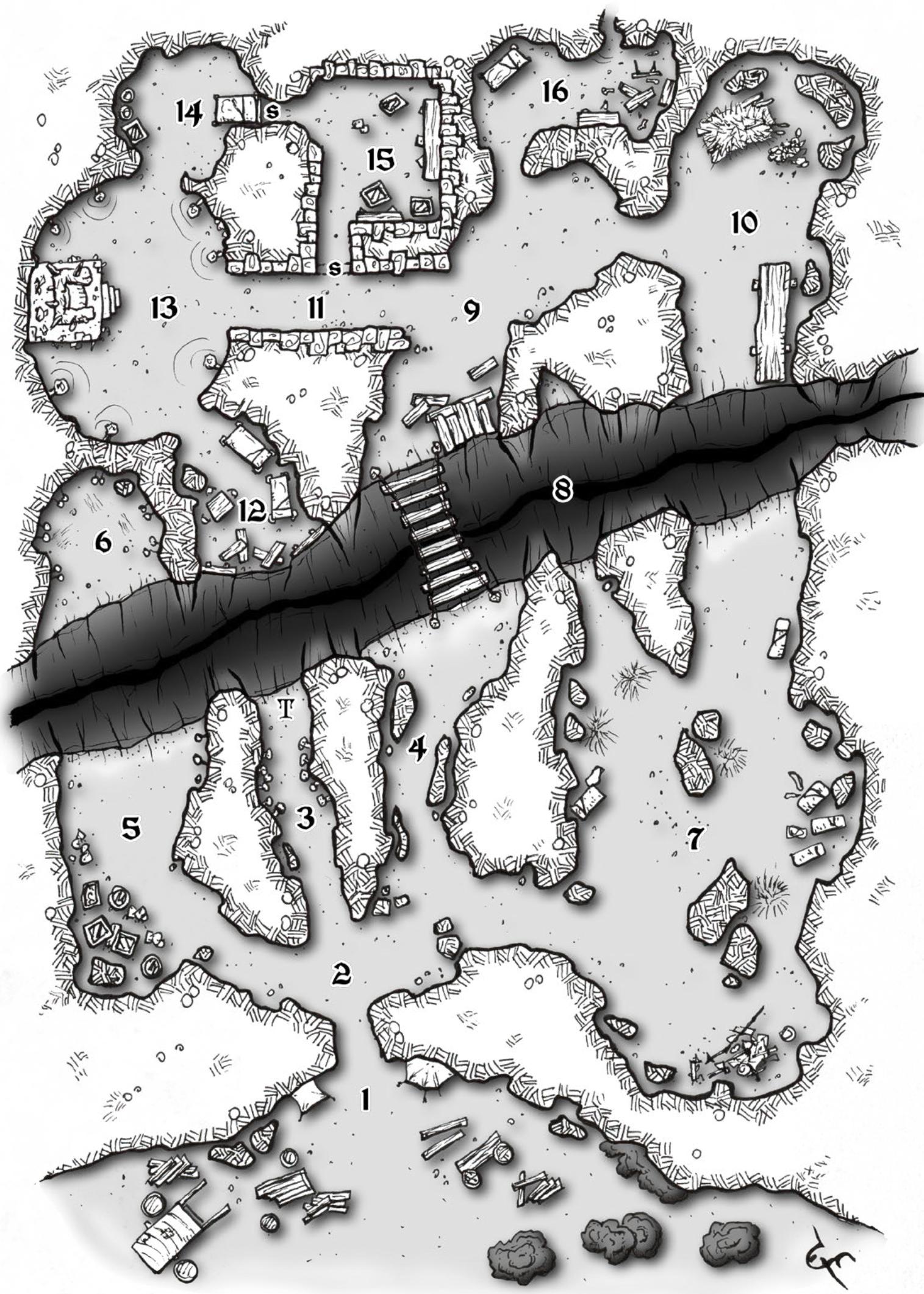
La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características 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)



MAPAS

1. LA CAVERNA
2. VILLAESPESURA







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*, 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.





SANGRE EN LA NIEVE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2

Sangre en la Nieve es un módulo de aventuras para niveles bajos en el que tendremos que explorar los alrededores de un pueblo apartado sito en una región ahita de peligros. Nuestros aventureros deberán proteger la villa y conjurar todos los males que acechan en las proximidades de la misma. De igual modo, una vez resuelta la aventura, nuestros héroes podrán establecerse en la región y emplear Villaespesura como base y lugar de partida para una larga campaña de juego en los alrededores.



9 780201 379228

Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

