

X2

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

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos
**EL ARCA DE LOS
MIL INVIERNOS**

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6 - 10



El más terrible de los peligros aguarda en el interior de un legendario artefacto perdido en los confines de la Isla Boreal: el Arca de los Mil Inviernos. Las fuerzas de la oscuridad están buscando esta reliquia, y no se detendrán ante nada, amenazando a todo Valion con el advenimiento de un invierno eterno. ¿Podrán nuestros héroes salvar al mundo de este gélido destino?



EL ARCA DE LOS MIL INVIERNOS



CRÉDITOS

Autor: Jordi Morera

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jagoba Lekuona

Ilustraciones interiores: Jagoba Lekuona. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps).

Depósito Legal:



INTRODUCCIÓN

X2: *El Arca de los Mil Inviernos* es una aventura de exploración ambientada en la remota isla Boreal. A instancias del mago Fistan, los aventureros se embarcarán en la búsqueda de un legendario artefacto conocido como el Arca de los Mil Inviernos, responsable del gélido clima de la isla, que amenaza con desatar un terrorífico invierno eterno sobre el mundo entero. Los personajes no solo deberán enfrentarse a los peligros de la isla y a los rigores de un clima extremo, sino que se verán envueltos en una carrera desesperada contra las fuerzas oscuras que pretenden hacerse con el Arca a toda costa.

Esta aventura está diseñada para un grupo de entre 4 y 7 aventureros, de niveles 6 a 10, con un total combinado de unos 40 niveles de experiencia. Debería haber al menos un mago y un clérigo, y los personajes expertos en supervivencia como exploradores y druidas resultarán de una utilidad enorme.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Cuando Valion aún era joven y Esmeril aún no iluminaba el mundo con su luz, al noroeste del continente se alzaba la gran isla de Thuria. Sus moradores, aunque escasos, eran hombres y mujeres de noble apariencia, altos, rubios y poderosos, dotados de una gran inteligencia y practicantes de grandes hechicerías hoy olvidadas. Gracias a su magia, los thurianos domeñaban incluso los fríos vientos árticos que azotaban su hogar y mantenían a raya el hielo y la borrasca, convirtiendo a Thuria en un magnífico vergel rodeado de aguas gélidas.

La prosperidad de Thuria aumentó sin cesar, levantada sobre los hombros de los esclavos que los thurianos capturaban en sus incursiones al continente. La sociedad thuriana empezó a construirse paulatinamente sobre la base de una élite de poderosos brujos que gobernaban indolentemente a sus huestes de esclavos, doblegados mediante el castigo físico y la perversión mágica de sus mentes. Y así, con el paso de los siglos, la decadencia hundió sus garras en Thuria, y sus señores, dedicados en exclusiva a la obtención de perversos placeres y entretenimientos inmorales, se volvieron cada vez más dependientes de los esclavos que los mantenían y les procuraban su sustento.

Nadie sabe a ciencia cierta cómo ocurrió ni el momento preciso en el que uno de los esclavos, un hombre de fuerte voluntad y espíritu indomable, se percató de que los rubios amos no podrían subsistir sin sus siervos. Manteniendo durante años la fachada de un esclavo fiel con la mente rota, en secreto aprendió de sus señores thurianos toda la hechicería que pudo y, llegado el momento, lideró una revolución que sacudió los cimientos de la propia isla. Incapaces siquiera de imaginar que tal cosa era posible, los amos se vieron sorprendidos y abrumados, y aunque la rebelión costó miles de vidas, finalmente el imperio de los señores-brujos se colapsó de manera rápida, brutal y definitiva.

Con la caída de Thuria, la mayoría de los grandes pilares luminosos y las montañas de espejos que convertían la isla en un paraíso se derrumbaron, y las leyes de la naturaleza regresaron con fuerza, devolviendo a la isla su clima ártico

original. Los esclavos liberados se esparcieron por el sur de la isla, allí donde el tiempo era menos crudo, y se organizaron como pudieron para sobrevivir. El líder de la revuelta decidió que era imprescindible preservar los conocimientos de magia que había aprendido, y sobre la roca de Ardenmor fundó una Academia que serviría de puntal para la incipiente nación que empezaba a fraguarse en la isla.

Siglos más tarde, aquella nación de hombres que se habían ganado su libertad contra todo pronóstico se vio amenazada de nuevo, y esta vez el peligro procedía del exterior. Una alianza de hombres de Ungoloz y un extraño clan de elfos oscuros llegó a Thuria por motivos que se desconocen, y entró a sangre y fuego, provocando el caos y sembrando el terror. Los habitantes de la isla intentaron organizar una apresurada defensa, pero se vieron forzados a retroceder cada vez más al inhóspito interior. Como último recurso, los últimos magos de Ardenmor decidieron emplear el arma más poderosa que conocían, aprendida de los antiguos textos thurianos: el Arca de los Mil Inviernos. Viajaron por medios místicos hasta el corazón de la Marca de los Titanes, donde el ancestral artefacto reposaba desde tiempos inmemoriales, y la llevaron a Thuria justo cuando la última batalla de la guerra estaba a punto de comenzar. Los magos aflojaron las cadenas místicas que mantenían cerrada el Arca y, desesperados, la abrieron de par en par. Muchos siglos han pasado desde entonces, y no se sabe con certeza qué ocurrió a continuación, pero desde entonces el nombre de Thuria ha sido olvidado incluso por los más sabios de Valion y el lugar se conoce únicamente como la isla Boreal, un lugar azotado por inviernos perpetuos y ventiscas antinaturales. Los maestros del saber especulan con la posibilidad de que el Arca de los Mil Inviernos siga allí, en algún lugar del interior de la isla, abierta y desatando su furia gélida sobre el lugar, pero de cierto nada se sabe.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace unos meses, un grupo de aventureros regresó de su última búsqueda en las montañas al norte de Dormunder con un fajo antiquísimo de pergaminos hechos de una vitta excelente de piel de foca y perfectamente conservados. Como no eran mágicos y fueron incapaces de traducir su complejo código de cifrado, acabaron por venderlos a alguien que demostró un enorme interés en ellos: el reputado mago Fistan. Durante meses, el hechicero de la Llambría estuvo descifrando y estudiando los antiguos textos y descubrió que hablaban de un antiguo artefacto de gran poder: el Arca de los Mil Inviernos. Los pergaminos, firmados por Solkan, el último mago de la Academia de Ardenmor, relataban la invasión de la isla de Thuria por una oscura alianza, y de cómo el Arca fue recuperada y abierta como última defensa desesperada. A pesar de las salvaguardas mágicas empleadas, algo salió mal. Solkan especulaba en sus pergaminos que probablemente las cuatro cadenas encantadas que mantenían el Arca cerrada saltaron en pedazos, haciendo que esta se abriera completamente y sin control y matara a todos los magos de Ardenmor.

Los pergaminos concluyen describiendo los preparativos que hizo Solkan para regresar a Thuria y contener lo que sus colegas habían desatado antes de que fuera demasiado tarde. Aunque desconocía lo que contenía realmente el Arca, Solkan sabía que esta desataría la furia de mil inviernos sobre las tierras que la rodeaban, y que estos solo serían el preludio del legendario Invierno de Fimbul,

una era de oscuridad y frío de proporciones apocalípticas. Solkan era consciente de que no podría cerrar el Arca sin ayuda. Para hacerlo, antes debía recuperar al menos dos de las cuatro cadenas mágicas que probablemente habrían sido arrastradas por los vientos huracanados surgidos del Arca. Y si las cadenas realmente se habían roto en pedazos, únicamente «el clan de Thundrannor, en sus forjas a la orilla del fuego», podría trabajar el mágico mystil del que estaban hechas. Lamentablemente, Solkan no sintió la necesidad de dejar constancia del paradero del Arca dentro de la isla de Thuria, y murió antes de poder emprender su búsqueda, quedando su relato sepultado en una antigua mazmorra hasta ahora.

Todo aquello preocupó enormemente a Fistan. Él también había oído hablar del Invierno de Fimbul y sabía que las leyendas decían que llegaría tras mil años de invierno sin fin. Aunque los pergaminos de Solkan no estaban fechados, los cálculos de Fistan y sus conocimientos de historia antigua lo llevaron a una siniestra conclusión: el tiempo se está agotando. La Thuria de Solkan no podía ser otra que la isla Boreal en los mares del norte, y en alguno de sus remotos confines, el Arca de los Mil Inviernos estaba a punto de desatar una edad de hielo sobre el mundo entero. Había que actuar de inmediato. Un pequeño grupo de aventureros expertos que no temiera enfrentarse a los peligros y rigores del gélido norte debería embarcarse hacia la isla Boreal, encontrar las cadenas de mystil y cerrar el Arca de los Mil Inviernos antes de que fuera demasiado tarde. Los aventureros elegidos por Fistan son, precisamente, los Aventureros Jugadores.

EL VIAJE HASTA LA ISLA

Fistan ha fletado un gran barco de vela, el *Albatros*, que llevará a los aventureros desde Puerto Oeste, en el mar del Dragón, hasta Hogar Invernal, el único asentamiento permanente en la isla Boreal. También les ha facilitado viejas cartas de navegación adquiridas con gran dificultad. El viaje a bordo del *Albatros* tiene una duración de dos semanas, si no surgen contratiempos. Si lo desea, el Narrador puede determinar las condiciones del viaje usando la Tabla de Condiciones del Viento en el Mar (ver manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 49). Al final de su travesía, el *Albatros* atracará en el único puerto que existe en toda la isla: la cala de Hogar Invernal.

HOGAR INVERNAL

Hogar Invernal es uno de los pocos asentamientos humanos permanentes de la isla Boreal, y también el más grande. Unas ochocientas personas viven allí, hombres y mujeres recios y astutos que se hacen llamar Saami. Los humanos que aún viven en la isla son los descendientes de los antiguos esclavos que se rebelaron contra sus amos thurianos en la antigüedad. No suelen recibir demasiados visitantes, así que la llegada del *Albatros* será todo un acontecimiento. El líder del poblado es un anciano robusto y vigoroso llamado Engebreth, que en sus días fue cazador y llegó a viajar hasta más allá de las montañas del Gran Muro y hasta las orillas del lago Ilmr, en las tundras del sur de Vestren.

SUMARIO DE ELEMENTOS DE LA TRAMA

- Los AJs juegan contra el tiempo: en cuatro meses el Invierno de Fimbul será liberado del Arca.
- El clima ártico y subártico de la isla empeorará según avancen los meses, haciendo más dura la exploración.
- El Arca de los Mil Inviernos se encuentra en las ruinas de la antigua Academia de Ardenmor, en el extremo norte del Glaciar de Shakak.
- Para cerrarla de nuevo hacen falta al menos dos cadenas de mystil.
- Solo hay tres cadenas completas en toda la isla: una está en posesión de las Brujas del Norte, otra en la isla de Astragard y la última cuelga del cuello del gran dragón Ormysherek.
- Varios eslabones rotos de mystil se encuentran repartidos por la isla. Diez de esos eslabones podrían ser forjados en una nueva cadena.
- Los únicos capaces de trabajar el mystil son los enanos del clan de Thundrannor, en la isla de Hjarvik.
- Una expedición de elfos oscuros y humanos malvados también busca el Arca y podrían llegar a encontrarla antes que los AJs.
- La isla Boreal está habitada por los Saami, descendientes humanos de los esclavos de Thuria, y por seis tribus distintas de yetis, cada una con sus particularidades.
- Entre los habitantes monstruosos o sobrenaturales de la isla destacan los gigantes de hielo, las Brujas de la Corte Invernal y los Ljós Alfar, o «elfos de las nieves».
- También persisten dos ciudades thurianas, gobernadas por dos casas nobles y decadentes, la Casa Gethiran y la Casa Anhedrin. Ambas conocen el paradero de la Academia de Ardenmor, pero sus perversos señores no lo revelarán sin conseguir algo a cambio.
- Existen seis Piedras de Viaje diseminadas por la isla que permiten transportarse rápidamente entre ellas. No todas las piedras están conectadas entre sí.
- El transporte entre Piedras de Viaje se realiza a través de los Senderos, caminos mágicos que cruzan un extraño plano de existencia. Los Senderos son inestables y peligrosos tras siglos de descuido y abandono.

RUMORES EN HOGAR INVÉRNAL

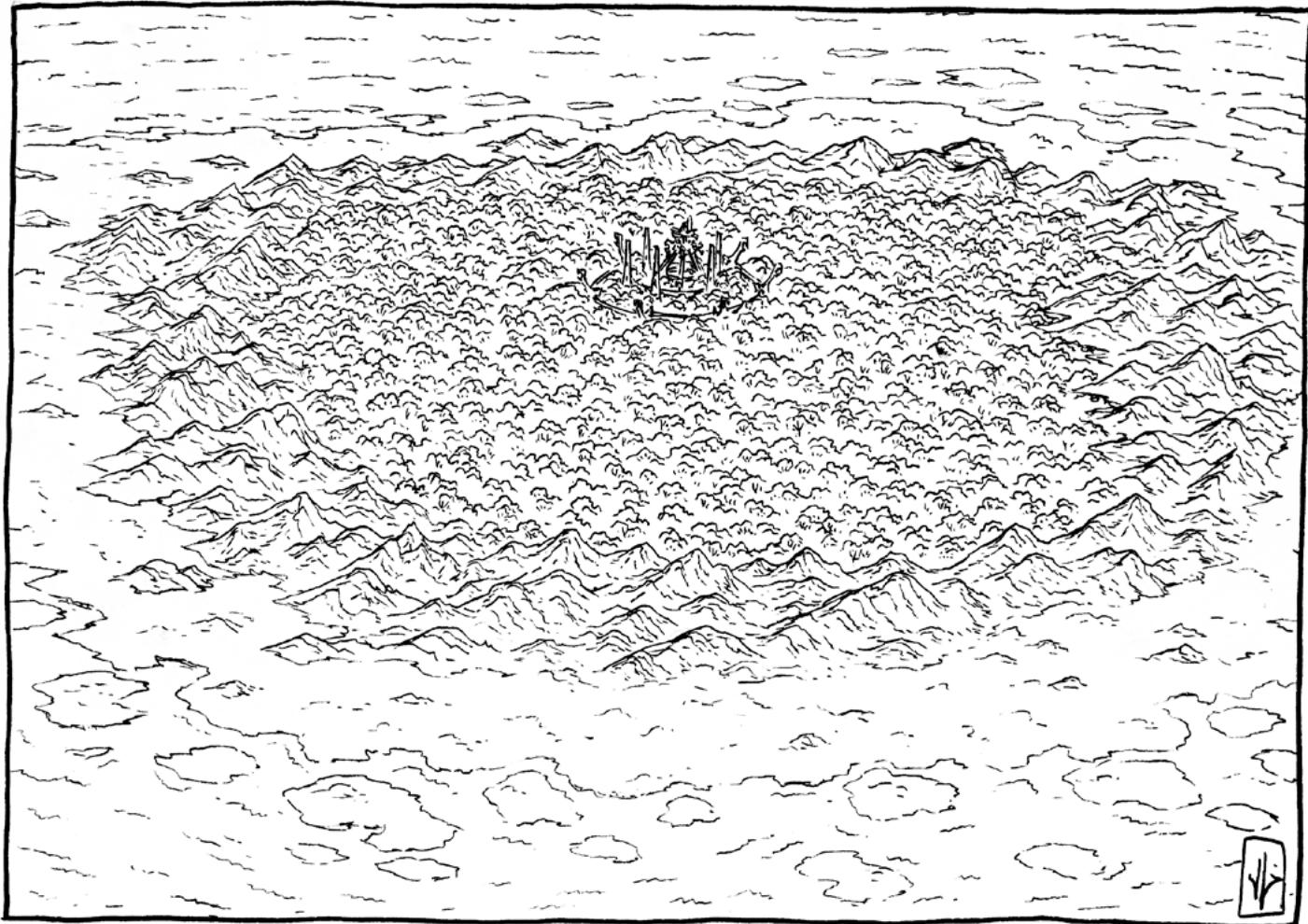
DIOS	RUMOR
01-04	Últimamente se ha visto a gente extraña rondando por la isla: hombres vestidos de negro y elfos de piel oscura. Parece que están buscando algo y lo mejor es evitarlos por todos los medios. (V)
05-08	Hay muchas tribus de yetis, y no todas son tímidas o pacíficas. ¡Cuidado con los abominables hombres de las nieves! (V)
09-12	Un gigante dormido bajo el monte Kiukainen conoce un secreto de suma importancia. (V)
13-16	Los glaciares del norte son el dominio de los gigantes de hielo. ¡Solo los necios entrarían en sus territorios! (V)
17-20	Antaño esta isla era un paraíso en el que nuestros ancestros vivían felices bajo la luz de un verano sin fin. (V/F)
21-24	Un gran dragón blanco sobrevuela los cielos de la isla de vez en cuando, sobre todo cuando hay ventisca. Dicen que lleva una cadena enorme colgando del cuello. (V)
25-28	Dicen que los elfos de las nieves viven en algún lugar al interior de la isla y que en sus salones encantados celebran maravillosos festejos donde todos son bienvenidos. (V/F)
29-31	Al fondo del lago Tehren hay un palacio sumergido que solo se puede ver bajo la luz de la luna llena. (F)
32-35	Existe un laberinto de hielo que oculta un gran tesoro del mundo antiguo en su interior. (V)
36-38	Las Luces del Norte son el camino de los elfos, y traen consigo cosas que no son de este mundo. (V)
39-41	La llama eterna de Aarnivalkea brota del suelo o de la superficie del agua en los lugares donde hay tesoros enterrados. (V)
42-44	Las Brujas del Norte intentaron robar del cielo el sol y la luna para dejar a los Saami en la oscuridad, pero unos héroes se lo impidieron y desde entonces traman su venganza. (F)
45-48	Los gusanos polares son ciegos. Si te quedas muy quieto, no pueden atacarte. (F)
49-52	En una isla al este se alza una montaña de fuego, y procedente de sus entrañas se escuchan a veces siseos y golpes metálicos, pero no hay manera de llegar a ella a no ser que se esté lo bastante loco como para cruzar a pie el Hielo Crujiente sobre el mar de Jokull. (V)
53-56	Matar a un oso en la isla Boreal enfurece a los espíritus de los bosques y las nieves. (F)
57-59	Los fantasmas de los que mueren de hambre y frío rondan por los campos nevados y los desiertos de escarcha, odiando a los vivos y ansiendo el calor de sus cuerpos. (V)
60-63	Los antiguos amos no desaparecieron, simplemente se ocultaron, y sus ciudades de hechicería siguen ahí fuera, en algún lugar. (V)
64-67	Las Piedras de Viaje son las puertas que permiten acceder a los Senderos. Los antiguos amos las usaban para viajar de una punta a otra de la isla. (V)
68-70	En lo más alto de un pico solitario, en los confines más septentrionales, se alza el Sitial del Dios Tuerto. Desde allí se pueden ver todos los rincones de la creación. (V/F)
71-74	Los magos de la antigüedad tenían su gran biblioteca en el corazón de la isla, sobre una gran roca junto al mar, rodeada de espesos bosques. (V)
75-78	El Bardo de Acero yace en la Torre de la Ira y posee sabiduría ya olvidada. (V)
79-82	Nunca hay que comer la carne de un semejante... esa es la marca de Atshen. (V)
83-85	Las que tejían el destino ahora cortan los hilos en su propio beneficio. (V)
86-89	Las manzanas de Idunn dan la juventud eterna y el vigor de los propios dioses. (V)
90-93	Harreg Piel de Oso nos conducirá al desastre si se le deja liderar a los Saami. (V/F)
94-96	Una flor del verano es lo único que necesita un corazón gélido para recuperar su calidez. (V)
97-00	La Sibila Blanca de las cumbres conoce las respuestas a todas las preguntas... pero su precio es demasiado alto. (V)

Tanto Engebreth como varios de los cazadores que se reúnen a diario en el salón del hidromiel pueden dar a los personajes información básica de la isla. Esta está dividida en dos mitades, Osten al este y Vestren al oeste, conectadas por una estrecha franja de tierra. Pocos Saami se aventuran jamás, ni siquiera se acercan, a las Cumbres de Kaleva, en el corazón de Osten, y lo que hay más al norte es tierra desconocida habitada por gigantes y monstruos. Las tierras de Vestren son prácticamente desconocidas para los Saami. También les pueden hablar de los "hombres peludos" que habitan en el interior de la isla, a los que sus ancestros llamaban yetis. Una tribu habita al sur de las cumbres y nunca se han comportado de forma agresiva, sino que se limitan a observar a los cazadores Saami desde lejos y desaparecen en sus bosques al ser avistados o increpados. Nadie ha oído hablar del Arca, de la Academia de Ardenmor ni de nada que se le parezca,

al menos nada completamente fiable. Sin embargo, se puede escuchar multitud de rumores y habladurías al compartir el hidromiel frente al fuego.

EXPLORAR LA ISLA BOREAL

La isla está dividida en dos mitades diferenciadas, Osten y Vestren, que a su vez se dividen en varias regiones más pequeñas, determinadas sobre todo por su tipo de terreno. El tipo de terreno determinará la tasa de movimiento, así como las posibilidades de desorientación, de encontrar alimento y la visibilidad del entorno, así como el tipo de encuentros que pueden producirse.



AYUDANTES Y MERCENARIOS

Contratar ayudantes, portejadores y mercenarios en Hogar Invernal va a ser una tarea ardua para los AJs: se acerca el invierno, y a ojos de los Saami internarse en las tierras salvajes de la isla es una absoluta locura. Por ello, los aventureros no pueden contar con formar una gran expedición; además, un grupo pequeño aumenta sus posibilidades de supervivencia en las tundras y taigas, sobre todo a medida que el invierno se vaya recrudeciendo. Acumular provisiones para un número elevado de personas también implicaría vaciar considerablemente las despensas de Hogar Invernal de cara al invierno, algo a lo que los Saami no están dispuestos. Por tanto, la expedición de los personajes por fuerza tendrá que ser reducida en número. Para representar la reticencia de los Saami, cada personaje ve su Carisma reducido en 2 puntos a efectos del número máximo de ayudantes que puede contratar, y será necesario obtener un resultado neutral o mejor en la Tabla de Reacción para convencerles de participar. A continuación se describe el tipo y número de ayudantes que es posible contratar. El número de ayudantes puede aumentar con los meses a discreción del Narrador, y en función de los logros y decisiones de los AJs.

- Conductores de trineo: Amund, Gravning, Rega y Fram son los cuatro únicos conductores de trineo de perros disponibles. Contratar a cada uno de ellos con su trineo y su reata de ocho perros cuesta 150 mo al mes. No abandonarán a sus perros bajo ninguna circunstancia, y si los aventureros quieren cruzar terrenos no aptos para los trineos, abandonarán la expedición y regresarán a Hogar Invernal.
- Cazadores: Arik, Taimi e Ilmaren. Cada cazador que se incorpore a la expedición resta 1 a la tirada de caza y forrajeo. Coste: 50 mo al mes.
- Guerreros: Hasta diez guerreros estarían dispuestos a embarcarse en la expedición: 3 arqueros (40 mo al mes), 4 guerreros de infantería ligera (20 mo al mes) y 3 lanceros ligeros (50 mo al mes).
- Intérprete: Solo Roald, el hijo de Amund, entiende el lenguaje de los yetis y es capaz de comunicarse verbalmente con ellos. Es un muchacho de 14 años al que sus padres no permitirán enrolarse en una expedición por menos de 120 mo al mes.
- Runoya: Venla es la cantora de runas, o runoya, de Hogar Invernal. A efectos de juego, Venla es una bardo de nivel 5, que sustituye la habilidad de usar pergaminos de mago o elfo por la capacidad de lanzar conjuros como un druida de su mismo nivel. Coste: 200 mo al mes.

TUNDRA	BOSQUE O TAIGA	BOSQUE DENSO	COLINAS Y TURBERAS	MONTAÑAS	DESERTEO ESCARCHA	DUNAS DE NIEVE	CAMPOS DE HIELO	GLACIAR
1	2	4	2	4	1	2	3	4

Para facilitar la gestión de la exploración, la capacidad de movimiento de los aventureros ha sido convertida a puntos de movimiento (PM). Los PM dependen del medio transporte empleado; un grupo que avance a pie dispondrá de cuatro puntos de movimiento al día. Cada tipo de terreno tiene asociado un coste en PM, que el grupo deberá “gastar” para entrar en un hexágono de ese tipo. Si los PM restantes no alcanzan para pagar ese coste, el día siguiente podrán descontar los puntos sobrantes del coste si deciden seguir avanzando en la misma dirección.

Así, en circunstancias normales, un grupo podrá recorrer andando cuatro hexágonos (20 km) de tundra en un día, o dos de tundra y uno de bosque, o uno de montañas o glaciares.

MARCHA FORZADA

El grupo puede decidir acelerar la marcha para cubrir más terreno en una jornada de viaje a cambio de fatigarse y arriesgarse a más encuentros. Así, el grupo gana 1 PM, pero sus miembros pasan a estar fatigados (-2 a la CA y a las tiradas de ataque y daño) hasta que descansen una noche completa, y el Narrador realizará una segunda tirada para comprobar si se produce un encuentro adicional. Además, si existe la posibilidad de daño por exposición, será necesaria una tirada de resistencia al frío al final de la marcha (con el modificador correspondiente a la fatiga). Pueden ganar un segundo PM forzando aún más la marcha, pero en ese caso el grupo se verá obligado a pasar el día siguiente descansando.

ORIENTACIÓN

Cada día de marcha, los jugadores deben indicar al Narrador la ruta o dirección que pretenden seguir. Si su capacidad de movimiento les permite desplazarse más de un hexágono al día, deberán ir señalando su rumbo hasta agotar sus puntos de movimiento. Al principio de cada jornada, el Narrador decidirá si existen posibilidades de que el grupo se pierda. Si el grupo avanza siguiendo un río o hacia un punto de referencia visible no pueden perderse. De lo contrario, cada tipo de terreno indica las probabilidades de que el grupo se desoriente y avance en una dirección que no era la deseada. Si el grupo supera la tirada, se podrán desplazar siguiendo el rumbo establecido.

Si falla la tirada, el Narrador debe tirar 1d6 y consultar esta tabla.

TIRADA 1D6	PERDERSE
1 - 2	El grupo se mueve al hexágono a la izquierda del que quería ir.
3 - 4	El grupo se pierde y debe desandar el camino, por lo que no avanza uno de los hexágonos que podía avanzar. En caso de que solo se moviera un hexágono por el tipo de terreno, se quedará donde estaba.
5 - 6	La expedición se mueve al hexágono a la derecha del que quería ir.

Si en el grupo hay algún AJ de clase explorador, este puede restar su nivel al porcentaje de perderse establecido por el terreno. Cada cazador Saami también permite restar tres puntos a ese porcentaje, pero únicamente en la mitad sur de Osten.

El Narrador deberá dictaminar en qué hexágono concreto se produce la desorientación, pudiendo decidirlo aleatoriamente o elegir un punto lógico durante la jornada, como un momento de cambio de terreno, etc.

OTRAS ACTIVIDADES

Además de emplear sus PM para avanzar a través del territorio, los aventureros también pueden dedicar parte de su jornada a otras tareas. A cambio de 1 PM, el grupo puede realizar una de las siguientes opciones:

- **Caza y forrajeo:** Los personajes dedican parte de la jornada a intentar encontrar alimento en la naturaleza. Ver más adelante.
- **Buscar combustible:** La leña no es muy abundante en las tierras salvajes de la isla Boreal, por lo que muchos fuegos queman turba como combustible. En hexágonos de bosques y turberas, los aventureros pueden dedicarse a buscar leña seca o palear turba si tienen las herramientas necesarias. Con un 3 o menos en 1d6 encontrarán combustible suficiente para 1d4 hogueras, con un peso de 2 kilos por hoguera.
- **Buscar refugio:** La intemperie en el ártico no es un buen lugar para pasar la noche. Los AJs pueden explorar los alrededores a fondo para intentar encontrar un refugio donde cobijarse. Las posibilidades dependen del tipo de terreno, y si encuentran cobijo, podrán hacer sus tiradas de resistencia al frío contando con un refugio natural (ver más adelante).
- **Construir iglú:** Si han aprendido la técnica de los Metoh-Kangmi, hay nieve profunda y tienen las herramientas adecuadas, el grupo puede construir iglús para pasar la noche. Si lo hacen, contarán con un refugio bien aislado a efectos de las tiradas de resistencia al frío.
- **Construir una balsa:** Si llevan a un PJ explorador o han reclutado exploradores Saami, están en un hexágono de bosque y tienen las herramientas adecuadas, el grupo puede fabricar balsas. Esta opción consume un día de trabajo por cada cuatro miembros del grupo o fracción.

CAZA Y FORRAJEO

Cada día de marcha, el grupo tiene derecho a realizar una tirada de caza y forrajeo para comprobar si ha encontrado suficiente alimento para sustentar a todos sus miembros durante ese día. Esta tirada puede hacerse a primera o última hora del día, según decidan los personajes. La dificultad de esta comprobación depende del tipo de terreno, y suele realizarse mediante una tirada de 1d6. Es necesario obtener un resultado inferior al valor de caza y forrajeo indicado en la descripción del mismo. Los grupos numerosos tienen mayores dificultades a la hora de proveerse de esta manera: el dado a tirar aumenta en un grado al llegar a los 8 miembros, y sigue aumentando por cada cuatro miembros adicionales a partir de ese número, disminuyendo progresivamente sus posibilidades de encontrar sustento. De esta manera, los grupos entre 8 y 11 miembros tiran 1d8, los grupos entre 12 y 15 miembros tiran 1d10, y así hasta un límite de 1d20 para grupos de 20 miembros o más. Un grupo puede decidir permanecer estacionario y dedicar la jornada a la caza y el forrajeo, en cuyo caso tiene derecho a una segunda tirada.



Nota importante: En los hexágonos de costa y en las orillas de ríos y lagos existen más posibilidades de encontrar caza, lo que añade 1 a las posibilidades de encontrar alimento a través de la caza y el forrajeo.

Ejemplo: Un grupo formado por cinco aventureros, dos cazadores y un intérprete intenta cazar en la tundra; para tener éxito deben sacar un 3 o menos en una tirada de 1d8-2 (1d8 en lugar de 1d6 por el tamaño de la expedición, y -2 por llevar consigo 2 cazadores). Una expedición formada por seis aventureros, dos conductores de trineo y diecisésis perros intenta cazar en una taiga junto a la costa; para conseguir dar de comer a tantas bocas deberán sacar 5 o menos en 1d20.

INANICIÓN

Un personaje empieza a pasar hambre después de un día completo sin alimentos. Por cada día completo que pasa sin comida o agua, el AJ pierde Puntos de Golpe según indica la tabla a continuación. Mientras sufre inanición, el personaje no puede sanar de forma natural y los hechizos curativos no restablecen los Puntos de Golpe perdidos por esta causa. Conforme pierde Puntos de Golpe, el personaje se va volviendo menos y menos efectivo. Para usar la tabla, calcula qué porcentaje de Puntos de Golpe ha perdido el personaje debido a la inanición: basta con dividir los Puntos de Golpe perdidos por inanición por el total sin modificar de Puntos de Golpe del personaje. Por ejemplo, un explorador con 44 Puntos de Golpe totales que ha perdido 10 de ellos por el hambre, ha perdido un 22% de los mismos: $10/44 = 0,2272$. Compara el resultado con la siguiente tabla.

TABLA DE INANICIÓN

El AJ NO TIENE	PÉRDIDA DE PUNTOS DE GOLPE		
Comida	1d2/día		
Agua	1d8/día		
Comida y agua	1d10/día		
% DE PG PERDIDOS POR INANICIÓN	PÉRDIDA DE PUNTOS DE GOLPE	PUNTOS DE MOVIMIENTO	PENALIZACIÓN A LAS TIRADAS DE ATAQUE
0% - 24%	6 horas	4	—
25% - 49%	8 horas	3	-2
50% - 74%	10 horas	2	-4
75% - 99%	12 horas	1	-6

DISTANCIA DE AVISTAMIENTO

Cada tipo de terreno permite una visibilidad concreta del entorno y marca la distancia a la que es posible otear. En general, a mayor elevación, mayor distancia de avistamiento. Sin embargo, el terreno elevado también puede bloquear la vista. En hexágonos de colinas, montañas y glaciares, los hexágonos adyacentes del mismo tipo de terreno bloquean la visibilidad a no ser que se corone la cima, ya que la línea de visión queda limitada por la vertiente en la que se encuentre el grupo.

TIPOS DE TERRENO

- Bosques y taigas: Las taigas son los grandes y fríos bosques de coníferas del norte, mientras que los hexágonos de bosque boreal se usan para indicar bosques mixtos de coníferas y caducifolios. Tanto en unos como en otros

abundan los lagos, estanques y otros cuerpos de agua. Desde un hexágono de bosque o taiga no se puede avistar ningún otro hexágono. Caza y forrajeo: 4 en 1d6. Refugio: 3 en 1d6. Desorientación: 33% en bosques dispersos, 50% en bosques densos.

- Campos de hielo: Los campos de hielo son las partes llanas de un glaciar, placas de hielo lisas que se extienden kilómetros y kilómetros en todas direcciones. Desde un hexágono de campos de hielo se puede avistar el terreno a dos hexágonos de distancia. Caza y forrajeo: 1 en 1d6. No se puede encontrar refugio. Desorientación: 33%.
- Cenagales y turberas: Las turberas son áreas cuyo suelo húmedo y blando está cubierto de turba, formada por la saturación del agua y la compresión de materia vegetal muerta. El terreno fangoso a menudo queda oculto por una espesa capa de vegetación y musgo, haciendo que en ocasiones cueste de distinguir de la tundra seca. Las palsas abundan en las turberas y los humedales, son pequeños montículos formados cuando se genera un núcleo de hielo duro en el permafrost que empuja el suelo hacia arriba. Desde un hexágono de cenagales o turberas se puede distinguir el terreno de los hexágonos adyacentes. Caza y forrajeo: 2 en 1d6. Refugio: 1 en 1d6. Desorientación: 25%.
- Colinas: Peladas y rocosas o cubiertas de liquen y musgo, las colinas y lomas de la isla Boreal raras veces alcanzan alturas considerables. También incluyen los pingos, montículos de tierra elevada por la congelación de aguas subterráneas. Desde un hexágono de colinas se puede avistar el terreno a tres hexágonos de distancia, y las colinas son visibles a una distancia de seis hexágonos. Caza y forrajeo: 2 en 1d6. Refugio: 2 en 1d6. Desorientación: 33%.
- Desiertos de escarcha: Al contrario que en la tundra, en los desiertos de escarcha apenas crece vegetación de ningún tipo, ya que las gélidas temperaturas hacen que el aire apenas retenga la humedad necesaria y el permafrost alcanza la superficie del suelo. Desde un hexágono de desierto de escarcha se puede avistar el terreno a dos hexágonos de distancia. Caza y forrajeo: 2 en 1d6. Refugio: 1 en 1d6. Desorientación: 33%.
- Dunas de nieve: En este tipo de terreno la nieve es permanente y se acumula densamente en forma de dunas congeladas que a menudo pueden llegar a duplicar su altura con la caída de nieve fresca y blanda. Desde un hexágono de dunas de nieve se puede avistar el terreno de los hexágonos adyacentes. Caza y forrajeo: 1 en 1d6. No se puede encontrar refugio. Desorientación: 50%.
- Glaciares: Los hexágonos de glaciar representan monumentales bloques de hielo que se alzan a centenares de metros de altura, surcados por numerosas grietas y cañones. Desde un hexágono de glaciar se puede avistar el terreno a cuatro hexágonos de distancia. Caza y forrajeo: 1 en 1d6. Refugio: 1 en 1d6. Desorientación: 33%.
- Montañas: Las montañas barridas por el viento de la isla son altas e imponentes, formadas por unas cortas laderas de tundra alpina que rápidamente se convierten en escarpados muros de roca cubiertos de hielo y nieve. Desde un hexágono de montañas se puede avistar el terreno a seis hexágonos de distancia, y las montañas son visibles desde una distancia de doce hexágonos. Caza y forrajeo: 2 en 1d6. Refugio: 3 en 1d6. Desorientación: 33%.
- Tundra: La tundra está formada por las grandes extensiones llanas de la isla de suelo cubierto de musgo y liquen y carentes por completo de árboles y vegetación arbórea. Los hexágonos marcados como tundra ártica se distinguen por el permafrost, es decir, su subsuelo está permanentemente helado. Desde un hexágono de tundra se puede distinguir el terreno de los hexágonos adyacentes. Caza y forrajeo: 3 en 1d6. Refugio: 1 en 1d6. Desorientación: 25%.

MEDIOS DE TRANSPORTE

Andar: Los personajes disponen de cuatro puntos de movimiento al día. La nieve resta un punto a los personajes que vayan a pie, la nieve profunda resta dos puntos y la nieve muy profunda resta tres puntos. En nieve profunda o muy profunda, al combatir se pierde el bonificador a la CA por alta Destreza y las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo se realizan con un -2. Además, cualquier grupo en el que viajen uno o más personajes con sobrecarga, pierde también un punto de movimiento (hasta un mínimo de 1 PM al día).

Raquetas: Los Saami utilizan frecuentemente raquetas para moverse por la nieve cuando llega el invierno, especialmente en distancias cortas. Su uso reduce en un punto las penalizaciones por andar sobre nieve (sin penalización en nieve normal, -1 o -2 sobre nieve profunda, -2 sobre nieve muy profunda). Las penalizaciones al combate son las mismas que andando.

Esquís: Los skíth de los Saami son desiguales: uno ancho y corto, dotado de tracción a base de piel de animal, y otro más largo, y no son aptos para el descenso sino para viajes campo a través. Usar esquís permite a los personajes caminar sobre la nieve de cualquier grosor sin penalizaciones a sus puntos de movimiento; sin embargo, la movilidad reducida hace que las penalizaciones al combate sean más severas: además de perder el bonificador a la CA por Destreza, se pierden 2 puntos adicionales y las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo se realizan a -4.

Crampones: Los Saami saben fabricar suelas de hierro tachonadas de clavos, llamadas crampones, diseñadas para ser acopladas al calzado y permitir que sea más fácil y seguro andar sobre placas de hielo. El coste de movimiento de los campos de hielo y los glaciares se reduce en un punto, pero llevar los crampones en cualquier otro tipo de terreno hace que su coste de movimiento aumente en uno.

Caballos: Los caballos y el frío no se llevan bien, y no se mueven bien en la nieve y el hielo. Incluso la montura de paso más firme corre graves riesgos de romperse una pata o morir de frío. Eso, unido a la escasez de forraje en la mayor parte de la isla, hace que llevar caballos a una expedición al norte sea una sentencia de muerte para los pobres animales. Por esas razones los Saami nunca han criado caballos, y estos no se encuentran en libertad en ningún lugar de la isla. Si los personajes traen consigo caballos y monturas similares, sus puntos de movimiento serán seis, pero generalmente solo serán útiles en las tundras del sur, y conforme avance el invierno, ni siquiera eso.

Trineo de perros: Los trineos de perros, una de las más antiguas y efectivas formas de viaje en la isla Boreal, son versátiles y permiten recorrer con rapidez la mayor parte de tipos de terreno de la isla. Un trineo tirado por ocho perros guiados por un conductor entrenado tiene capacidad para otros tres pasajeros, así como equipo y paquetes, pudiendo cargar 300 kilos además del peso del conductor y del propio trineo. Un trineo de perros tiene ocho puntos de movimiento al día e ignora un punto de penalización a los PM por nieve; pero, por otro lado, no puede moverse sin nieve, ni por terrenos de fuerte elevación como montañas o glaciares. Cada perro consume tantas raciones como una persona, y si les falta el alimento se vuelven muy difíciles de controlar.

Kayak: Tanto los Saami como algunas tribus de yetis saben construir kayaks, prácticas canoas biplaza de 4 metros de longitud que permiten recorrer rápidamente el curso de los ríos de la isla. Sin embargo, en invierno los ríos suelen congelarse, haciendo que este medio de transporte sea útil únicamente en la

zona sur de la isla. Un kayak tiene 6 PM si navega río arriba y 8 si navega río abajo, y pesa 50 kilos si es necesario cargar con él.

Navegación: Ninguna de las culturas presentes en la isla destacan como marineros. La navegación más al norte del cabo de Orm, donde se encuentra Hogar Invernal, suele ser complicada en los meses de verano, y en muchos casos directamente imposible en invierno. El mar se congela durante largos meses, e incluso cuando la banquisa es lo bastante delgada como para romperse, los icebergs y los bloques de hielo flotantes son un peligro constante para los barcos. Por tanto, la navegación suele limitarse a la costa sur de la isla durante los meses de verano y no se conoce de ningún marino que haya circunnavegado Boreal entera y haya vivido para contarla.

Vuelo: Cruzar el cielo a lomos de una montura voladora o mediante medios mágicos puede ser una de las mejores maneras de atravesar un entorno duro como el de la isla Boreal. Sin embargo, tiene asociados una serie de problemas e inconvenientes propios. Un humanoide volador puede ser avistado desde una gran distancia, incluso aunque vuele a baja altura, con el consiguiente riesgo de accidentes y colisiones. También es muy fácil pasar por alto detalles del terreno, como rasgos significativos, la presencia de hitos o puntos de referencia o incluso de enemigos. Por último, las condiciones atmosféricas de la isla hacen poco atractivo este método salvo en los días más claros y despejados. El viento siempre sopla fuerte en la isla Boreal, y a menudo trae ventiscas y borrascas, cuando no tormentas de nieve. Eso, junto a la mayor exposición a los elementos de un volador, hace que el código de temperatura se considere siempre un grado más intenso para ellos.

CARRERA CONTRA EL TIEMPO

Los AJs llegan a la isla Boreal a primeros del primer mes de la Cosecha, justo en los últimos días del sol de medianoche. Aunque ellos no saben exactamente de cuánto tiempo disponen, el Arca de los Mil Inviernos liberará el Fimbul al finalizar el primer mes del Cazador. Por tanto, los personajes disponen de un máximo de cuatro meses para completar su búsqueda. Sin embargo, hay dos factores que complican aún más su misión: el clima y las fuerzas oscuras que también están intentando hacerse con el Arca.

CLIMATOLOGÍA

Cuanto más avance el invierno y el Fimbul se vaya aproximando, más crudas y hostiles serán las condiciones y más difícil se volverá la exploración. La isla Boreal está dividida en tres zonas climáticas diferenciadas:

Zona sur: La franja sur de la isla es la parte menos afectada por los rigores del clima extremo, y engloba toda la extensión de tundra al sur de las Cumbres de Kaleva y la región alrededor del lago Ilmr.

Zona central: El centro de la isla comprende todo el territorio entre la franja sur y los campos de hielo en Vestren y el Gran Muro en Osten, incluyendo a la isla de Hjarvik.

DAÑO POR EXPOSICIÓN

El duro invierno de la isla Boreal es el mayor enemigo de todo expedicionario, y puede ser tan letal como cualquier monstruo. Para comprobar el efecto del frío sobre un aventurero, será necesario establecer cuál es su nivel de resistencia al frío (NRF), expresado en forma de porcentaje. El porcentaje comienza siendo siempre 100% y se ajusta según una serie de factores:

Temperatura: Frío intenso, -20; frío extremo, -50.

Protección: Ropas de invierno Saami -0; Ropajes de abrigo -20; ropajes de lana -40; ropas normales -60; sin ropa -80.

Refugio: Aislamiento bueno (cueva con hoguera, iglú) +25; Aislamiento adecuado (refugio natural, refugio improvisado con hoguera) +10; Aislamiento pobre (refugio improvisado, hoguera al raso) +0; intemperie -10.

Constitución: Por cada punto de CON por encima de 14, +5; por cada punto de CON por debajo de 11, -5.

Actividad: Estacionario o inactivo +10; actividad normal +0; actividad extenuante (marcha forzada, combate, etc.) -10; personaje fatigado -20.

Condiciones: Personaje mojado -20; armadura metálica -20.

El NRF nunca puede ser inferior a la puntuación de Constitución del personaje, y todo NRF que supere el 100% se considera igual a 100%.

Por ejemplo, un personaje con Constitución 16 vestido con ropas de abrigo normales expuesto a frío intenso tiene un NRF del 60%. Si se procura un buen refugio, su NRF aumentará a 95%.

En condiciones normales, cada personaje deberá realizar una tirada de 1d100 contra su NRF cada cuatro horas. Si obtiene un resultado igual o inferior, ha conseguido resistir las inclemencias del tiempo. Si falla, sufrirá el daño por exposición indicado en el código climático pertinente. Siempre que el NRF de un personaje sea 100 o más, no será necesaria tirada alguna. El daño por exposición se puede recuperar en zonas donde no exista riesgo de daño por exposición, a razón de un punto por hora.

Congelación: Un personaje que acumule al menos 10 puntos de daño por exposición corre el riesgo de sufrir congelación en dedos, extremidades y zonas expuestas. A partir de ese punto, cada vez que falle una tirada de NRF, deberá superar también una tirada de salvación contra muerte. Si la falla, además del daño por exposición, perderá un punto de Constitución por congelación. Este daño por congelación desaparece cuando todo el daño por exposición haya sido sanado.



Zona norte: El extremo norte de la isla es su confín más gélido, donde todo el año es invierno y apenas se pueden encontrar indicios de vida. Solo los gigantes de hielo, las brujas y hadas de la Corte Invernal y otras criaturas sobrenaturalmente adaptadas al frío habitan este lugar.

Al inicio de cada nuevo mes, el Narrador deberá tirar 2d6 y consultar la Tabla de Temperaturas para averiguar el clima imperante a lo largo del mes. Para ello, cruzará el resultado de la tirada con el número de mes para obtener los códigos de temperatura de cada zona.

TABLA DE TEMPERATURAS

	2 S/C/N	3-5 S/C/N	6-8 S/C/N	9-11 S/C/N	12 S/C/N
Mes 1	MS/MS/I	MS/S/I	MS/S/I	S/M/E	M/B/E
Mes 2	MS/MS/I	S/S/I	S/M/E	M/I/E	I/E/E
Mes 3	S/S/I	S/M/E	M/I/E	I/E/E	E/E/E
Mes 4	M/M/E	M/I/E	I/E/E	E/E/E	E/E/E

CÓDIGOS DE TEMPERATURA

- Muy suave: No hay hielo en el agua, no hay nieve en el suelo, movimiento normal, posibilidades de caza y forrajeo normales, no hay daño por exposición.
- Suave: Placas flotantes y fragmentos de hielo en las superficies acuáticas, nieve en el suelo, +1 a las tiradas de caza y forrajeo, daño por exposición 1d4.
- Media: Placas flotantes y fragmentos de hielo en el mar, superficie helada en ríos y lagos (10% de posibilidades de romperse por cada 50 kg de peso), +2 a las tiradas de caza y forrajeo, daño por exposición 1d6.
- Intensa: Banquisa en el mar, ríos y lagos congelados, nieve muy profunda en el suelo, +3 a las tiradas de caza y forrajeo, daño por exposición 1d8. Se congelan los líquidos de odres, pociones, etc.
- Extrema: Banquisa irrompible en el mar, ríos y lagos congelados, nieve muy profunda en el suelo, no hay posibilidades de caza o forrajeo, daño por exposición 2d6, el contacto con el metal causa un punto de daño por asalto.

Ejemplo: Al iniciar la aventura, el Narrador tira 2d6 y obtiene un 7. Al consultar la tabla, comprueba que eso significa que durante el primer mes, la temperatura en la zona sur será muy suave, en la zona central será suave y pasará a intensa en la zona norte. Al llegar el segundo mes, vuelve a tirar, y en esta ocasión obtiene un 9, lo que le indica que la temperatura en la zona sur será media, intensa en la zona central y extrema en la zona norte.

LA NOCHE POLAR

En la isla Boreal, los ciclos de día y noche no siguen el patrón habitual de Valion. En verano pasan meses enteros sin que el sol se ponga, algo que se conoce como el sol de medianoche, mientras que en invierno se suceden varios meses de noche perpetua. Esta tabla resume el ciclo día-noche en las distintas latitudes de la isla mediante tres categorías: normal es el ciclo que se da en Valion; crepúsculo indica que durante las horas de luz el sol no llega a salir, pero está lo bastante alto para sumir el cielo en un crepúsculo que dura todo el día; noche indica que durante ese mes el sol ya no se asoma en absoluto en esas latitudes.

	SUR	CENTRO	NORTE
Mes 1	Normal	Normal	Crepúsculo
Mes 2	Normal	Crepúsculo	Noche
Mes 3	Crepúsculo	Noche	Noche
Mes 4	Noche	Noche	Noche

LA TENAZA DE FIMBUL

La proximidad de Fimbul no se hace sentir únicamente en el clima; no se trata de un invierno simplemente físico, sino también espiritual y moral. Su cercanía va helando los cora-

zonas de los mortales, haciéndolos más suspicaces, hoscos y recelosos, y extendiendo el odio y la envidia entre ellos. A partir del tercer mes, todas las tiradas de reacción sufren una penalización de +1 para reflejar eso. La penalización aumenta a +2 durante el cuarto mes. Incluso los tejidos de la magia reaccionan ante la llegada del Último Invierno. Todos los hechizos relacionados con el fuego y la luz ceden terreno ante el frío y la oscuridad. A partir del segundo mes, se considera que dichos hechizos se ejecutarán como si su lanzador fuera un nivel inferior, restando otro nivel de lanzador por cada mes adicional a partir de ahí. Si el nivel del lanzador se reduce por debajo del mínimo necesario para usar ese hechizo, el lanzamiento falla automáticamente.

LA EXPEDICIÓN DE RILTHARA

El otro factor que puede suponer una complicación para la búsqueda de los personajes es una expedición rival, formada por un numeroso grupo de elfos oscuros y humanos de Ungoloz. Su líder, Rilthara, es una ambiciosa e inteligente elfa oscura de Xorandor. Conocedora de la historia de su pueblo, hace unos años descubrió en los anales la historia de la alianza entre su gente y el pueblo humano de Ungoloz y su derrota a manos de un misterioso artefacto de poder devastador. Intrigada, Rilthara ha estado investigando sobre el Arca desde entonces, lo que la ha llevado a viajar hasta Ungoloz e incluso la Marca de los Titanes. Allí descubrió varias cosas muy interesantes sobre el origen del Arca, así como un ritual que permitiría a una sola persona contener y almacenar en su interior el poder de los Mil Inviernos. Rilthara está decidida a llegar hasta el Arca y someterse a ese ritual. Si lo logra, tendrá en sus manos todo el poder del Invierno de Fimbul, convirtiéndose en la hechicera más poderosa de todo Valion. Tras emplear un portal mágico que la ha traído a la isla desde Ungoloz al mando de un grupo de soldados, magos y exploradores, la elfa oscura ha iniciado la búsqueda del Arca, y no reparará en medios para eliminar todo obstáculo que se le interponga, incluido cualquier atisbo de competencia.

Para controlar los avances de la expedición de Rilthara sin tener que empantanar al Narrador con detalles de progreso y posición específica sobre el mapa, se recomienda usar el siguiente sistema abstracto basado en marcas de avance que se pueden ganar (y perder) en determinadas ocasiones e intervalos de tiempo.

MARCAS DE AVANCE	DESCRIPCIÓN
██████	Rilthara llega a Thengold
████	Rilthara llega a Pohjola
██	Rilthara llega a la Biblioteca de Ormadon
███	Rilthara cruza hasta el reino de los gigantes
███	Rilthara llega a las ruinas de Ardenmor
██	Rilthara se hace con el Arca

TIRADAS DE AVANCE

Al final de cada semana, el Narrador realizará una tirada en la siguiente tabla para ver cuántas marcas de avance gana la expedición de Rilthara.

ZD6	MARCAS DE AVANCE
3-	-1
4-5	0
6-10	1
11+	2

A esta tirada se le aplican los siguientes modificadores:

- Los AJs han eliminado a alguna patrulla de exploradores: -2.
- Los AJs diseminan información falsa sobre el Arca con éxito en la zona a cruzar por Rilthara: -2.
- Los AJs han establecido alianzas con alguna de las razas implicadas. Cada marca de avance relacionada con esa parte del viaje cuesta el doble.
- Una patrulla de exploración regresa donde está Rilthara con información sobre la actividad de los AJs: +3.

Cuando las casillas que forman una línea quedan totalmente marcadas, la expedición de Rilthara habrá progresado hasta la siguiente fase de su búsqueda como se detalla en la tabla. Las pérdidas de marcas de avance que sufra la expedición representan demoras, contratiempos y demás revéses, y nunca podrán hacer que la expedición regrese a una fase anterior de la búsqueda.

PUEBLOS Y CULTURAS PRINCIPALES DE LA ISLA BOREAL

El clan de Thundrannor: Los Niflungr son un aislacionista clan de enanos que habita en las entrañas del volcán de la isla de Hjarvik. Desde tiempos inmemoriales, los enanos de Thundrannor han forjado armas y objetos mágicos para los mismos dioses, y conocen el secreto de la forja del embrujado metal llamado mystil, el único capaz de mantener cerrada el Arca de los Mil Inviernos.

La Corte de Invierno: Lideradas por la Vieja Urd, las Brujas del Norte harán lo que sea necesario para que el Arca no sea encontrada por nadie, ya que si llega el Fimbul podrán romper definitivamente el ancestral concordato que las obliga a ceder su poder sobre el mundo durante medio año a sus parentes estivales. Sabedoras de que carecen de poder para una oposición directa, obrarán con sutileza a través de engaños, intrigas y subterfugios.

Elfos de las nieves: A primera vista, los Ljós Alfar aparentan ser una rama del pueblo élfico que lleva siglos habitando la región y adaptándose al entorno. Sin embargo, aunque están claramente emparentados con los elfos, estos seres son algo distinto, verdaderos espíritus del norte extremadamente impredecibles y de mentalidad incognoscible. Suelen mostrarse xenófobos y suspicaces, y no toleran intrusiones del exterior. Sin embargo, si se logra ganar su confianza, pueden resultar aliados imprescindibles.

Elfos oscuros: Varias patrullas de exploradores peinan la región intentando encontrar el Arca bajo el mando de la elfa oscura Rilthara. Han descubierto un ritual que permitirá a una sola persona de gran voluntad absorber y albergar todo el poder del Invierno de Fimbul, así como dirigirlo a su antojo. Si lo logran, se convertirán en una amenaza inmensa para todos los pueblos que rechazan a la Sombra.

Gigantes de hielo: No muy numerosos, pero sí extremadamente peligrosos y crueles, los gigantes de hielo dominan el norte de la isla, sobre todo en Osten. Organizados bajo el férreo liderazgo de su jarl, Hrimthur, dan caza a todo intruso que encuentran en sus tierras, pero si se descubre el secreto de lo que oculta el Arca en su interior, los gigantes podrían llegar a pactar una tregua con los personajes para evitar que Rilthara se adueñe del Corazón de Thrym.

Magos de Ardenmor: Los magos de la antigua academia tuvieron una fuerte presencia en la región en tiempos remotos, y varias de sus ruinas y reliquias, que posiblemente contengan pistas sobre el paradero del Arca o de las cadenas que pueden cerrarla, aguardan aún inexploradas.

Saami: El pueblo Saami está formado por gente recia y acostumbrada a luchar duro para sobrevivir.

Son supersticiosos pero pragmáticos, y limitan su presencia a las tundras del sur de Osten, pues saben muy bien que el resto de la isla es un entorno demasiado peligroso y hostil.

Yetis: Estos hombres-simio, que se denominan a sí mismos Arulataq, son muy territoriales, lo que a menudo les convierte en cazadores de hombres, a los que consideran una amenaza en expansión. Poseen una cultura primitiva y chamánica; hay media docena de tribus distintas con sus propias costumbres, tótems y disposición hacia los “sin pelo”: los Sah-Ash-Qwash, los Mee-Gojh, los Metoh-Kangmi, los Dzu-Teh, los Jih-Go y los temibles Wehn-Dhee-Goh.

Thurianos: Los restos decadentes de una antaño poderosa civilización humana, ahora enjutos y degenerados físicamente, que se perpetúan únicamente a través de la hechicería en ciudades-fortaleza semisubterráneas.

REACCIÓN DE LOS PUEBLOS NATIVOS

Durante su exploración de la isla Boreal, los aventureros probablemente se encontrarán con los distintos pueblos y razas inteligentes que habitan en ella. Aunque muchos son desconfiados por naturaleza, o incluso hostiles, no necesariamente todos los encuentros tienen por qué acabar en violencia. Cuando se establezca contacto con uno de estos pueblos y no haya una razón obvia por la que un encuentro deba ser inmediatamente hostil, el Narrador puede tirar en la siguiente Tabla de Reacción.

TIRADA 1D6	RESULTADO
2	Amistoso, servicial: La tribu se muestra amistosa y dispuesta a comerciar, y puede incluso dar acogida y refugio al grupo durante unos días. Es posible intentar forjar alianzas más duraderas.
3 - 5	Indiferente, desinteresado: Los nativos se limitan a observar el paso de los aventureros desde lejos y no tratan de interrumpir su camino por su territorio. Es posible convencerles para comerciar.
6 - 8	Neutral, incierto: Los nativos dejarán en paz al grupo si no hay provocación. Pueden dejarlos cruzar por su territorio a cambio de tributo, favores, etc.
9 - 11	Intratable, puede atacar: Los nativos desconfían del grupo y atacarán al menor pretexto (cruzar su territorio, cazar en sus cotos, violar algún tabú o ley sagrada, etc.).
12	Hostil, ataca: Los nativos atacan inmediatamente.

El personaje encargado de parlamentar podrá aplicar el ajuste de reacción que le corresponda según su puntuación de Carisma, pero únicamente si conoce el idioma de sus interlocutores o dispone de alguna otra forma de comunicarse con ellos. Si la comunicación se realiza a través de intérpretes o métodos alternativos, el ajuste por Carisma no se aplica.

La disposición de cada una de las tribus y pueblos de la isla varía considerablemente, por lo que además deberá aplicarse a la tirada de reacción un modificador adicional:

- Saami, Sah-Ash-Qwash: -3
- Metoh-Kangmi, Menninkäinen: -2
- Dzuh-Teh, selkies: -1
- Enanos de Thundrannor, Jih-Go, Inua: 0
- Thurianos, Mee-Gojh, úrsidos: +1
- Elfos de las nieves, Corte de Invierno, Hiisi: +2
- Trolls, ettins, gigantes de hielo: +3

ENCUENTROS ALEATORIOS

Al principio de cada nueva jornada, el Narrador tirará 1d6. Con un resultado entre 1 y 3, ese día se producirá un encuentro. Además, si sale un 1, el Narrador llevará a cabo una segunda comprobación de encuentro, lo que hace posible tener más de un encuentro al día. El Narrador deberá determinar aleatoriamente en qué momento del día se produce el encuentro para calcular el hexágono en el que se encuentran los personajes.

CAZADORES Y RASTREADORES

Si en un grupo hay aventureros expertos en las artes de la caza, la supervivencia y el rastreo, como exploradores, druidas y bárbaros, existe la posibilidad de evitar ciertos encuentros aleatorios. El grupo puede tirar 1d100, y si el resultado es igual o inferior a la suma de la Sabiduría de dichos personajes, se habrá detectado un rastro o indicio del encuentro, lo que permite evitarlo si se desea. Cada cazador contratado suma un 4% a las posibilidades de evitar un encuentro. Si el grupo avanza de manera rápida o hace marcha forzada, no existe la posibilidad de encontrar rastros.

Las tablas de encuentros aleatorios están divididas en una serie de regiones, algunas determinadas por su terreno y geografía, y otras por estar bajo el dominio de ciertos pueblos. Siempre que los personajes se encuentren dentro de los límites del dominio de una de las razas o tribus, la tirada se realizará en la tabla correspondiente a esa tribu, independientemente de su tipo de terreno. Algunos resultados en las tablas de encuentros pueden llevar a una segunda tirada en una tabla distinta, como en el caso de los encuentros de terreno y clima o los encuentros especiales.

- Astragard: Se emplea en los confines de la paradísica isla de Astragard.
- Bosque de Cristal: Se utiliza en el bosque encantado de la Corte de Invierno.
- Bosques élficos: Se usan en los dos bosques élficos de la isla, Ulmath en Osten y Thengold en Vestren.
- Bosque Petrificado: Se usa dentro de los límites del Bosque Petrificado.

- Bosques y taigas: Se usan en todo hexágono de bosque boreal o taiga.
 - Cumbres de Kaleva: Se usa en toda la cordillera de las Cumbres de Kaleva. Estas montañas son escalables y poseen profundos valles que permiten cruzar sus hexágonos normalmente.
 - Desiertos de escarcha: Se emplea en cualquier hexágono de desierto de escarcha.
 - El Gran Muro: Se utiliza para encuentros en las montañas del Gran Muro. Estas montañas son tan altas y abruptas que resultan infranqueables, excepto por algunos pasos de montaña concretos. Se puede entrar en sus hexágonos y explorar sus laderas, pero no cruzar a la otra vertiente.
 - Isla de Hjarvik: Esta tabla se usa para encuentros en la volcánica isla de Hjarvik.
 - Mar: Se usa para encuentros que tengan lugar en hexágonos de mar. En los hexágonos de costa, hay un 25% de posibilidades de que el encuentro sea un encuentro marino de esa tabla.
 - Páramos helados: Se utiliza en cualquier hexágono de dunas de nieve, campos de hielo o glaciares.
 - Los picos del Viento de Hierro: Se utiliza para encuentros en los picos del Viento de Hierro. Como las Cumbres de Kaleva, estas montañas se pueden franquear normalmente.
 - Reino de los gigantes: Se emplea en el dominio de los gigantes de hielo, al norte del Gran Muro.
 - Ríos y lagos: Se emplea a lo largo de las aguas o las orillas de un río o lago.
- Territorio Saami: Se usa en el cabo de Orm y la parte de la tundra de Osten ocupada por los Saami.
 - Territorio yeti: Se emplea dentro de los límites de cualquiera de las seis tribus de yetis.
 - Tundras de Osten: Se usa para cualquier encuentro en hexágonos de tundra en Osten.
 - Tundras de Vestren: Se usa para cualquier encuentro en hexágonos de tundra en Vestren.
 - Turberas: Se utiliza en todos los hexágonos de turberas y cenagales.

Abominables hombres de las nieves: Se trata de un grupo de 1d6 yetis abominables, convertidos en monstruos voraces y caníbales por Atshen, el espíritu del hambre. Atacarán sin tener en cuenta los números o las posibilidades de éxito.

Aparición de Ghaele Tulani: La etérea figura de Ghaele Tulani, la reina ausente de los Ljos Alfar, se manifiesta resplandeciente ante los personajes, envuelta en una luz parecida a la de la aurora boreal, hablando sin voz y con expresión de urgencia. Si está a la vista, señalará hacia la Cima del Fuego Celeste (hex. 2119), de lo contrario señalará en su dirección aproximada, y luego a la aurora si es visible. Después de su encuentro con Ghaele, todos los personajes recibirán +20 a sus NRF durante 1d4 días.

Árbol de Idunn: Un magnífico manzano verde no tocado por la nieve y el frío crece en este lugar. Sus frutos son do-

TABLAS DE ENCUENTROS POR DOMINIO

	TIERRAS DE LOS SAAMI	TERRITORIO YETI	REINO DE LOS GIGANTES	BOSQUE DE POHJOLA	BOSQUES ÉLFICOS
<i>Runoya/Völvä</i>	01	--	01-02	--	--
Ruina prethuriana	02	01-02	03	--	--
Campo de batalla	--	3	02-06	--	--
La Vieja de Pohjola	--	--	07	01	--
Árbol de Idunn	--	--	--	--	01
Clima/Terreno especial	02-16	04-18	08-22	02-16	02-16
Encuentro por Bioma	17-56	19-58	23-66	17-60	17-60
Patrulla	57-60	59-63	67-70	61-63	61-67
Campamento/Poblado	61-64	64-66	71-72	--	68-69
Cazadores	65-67	67-70	73-75	--	70-73
Incursión	68	71-73	76	64	74
Santuario	69-71	74-75	77-78	--	75-77
Hijos de Shakak	72-74	76	79	--	--
Exploradores yeti	75-76	77-80	--	--	--
Tótem (ídolo viviente)	--	81-82	--	--	--
Abominables hombres de las nieves	76	83-84	80	--	--
Jinetes de mamut	--	--	81-82	--	--
Seguidores de Harreg	77-81	--	--	--	--
Túmulos ancestrales	82-83	85-86	--	--	--
Túmulos gigantescos	--	--	83-84	--	--
Ijjirak, guardián de Pohjola	--	--	--	65-68	--
Los Jinetes de Pohjola	--	--	--	69-72	--
Huldra	--	--	--	73-76	78
Menninkäinen	--	--	--	77-79	79
Morada feérica	84	87	85	80-84	80-82
Aparición de Ghaele Tulani	--	--	--	85-86	83-85
Estanque lunar	--	--	--	--	86-90
Exploradores de Rilthara	85-88	88-89	86-89	87-90	--
Muertos sin reposo	89-90	90	90	--	--
Encuentro especial	91-00	91-00	91-00	91-00	91-00

Nota: todos los encuentros en cursiva requieren una tirada de reacción (TdR).

rados y apetitosos, y tienen un aroma embriagador. Comer una de las manzanas de Idunn llena al personaje de la energía y vitalidad de los propios dioses. Produce los efectos combinados de un conjuro de Sanar y de uno de Restablecimiento y además, devuelve la juventud perdida de manera no natural (como los años sacrificados a la Sibila Blanca, hex. 5223). Sin embargo, no están hechas para los mortales y su ingestión repetida es peligrosa. Cada manzana consumida por un mismo personaje después de la primera hará que la sangre de este brille un poco más con un resplandor dorado que puede llegar a ser visible a través de la piel, lo que produce un 10% acumulativo de que la forma material del comensal sea consumida en llamas doradas, incapaz de contener tal vigor. En el momento de ser encontrado, el árbol de Idunn tendrá 1d4 manzanas lo bastante grandes y maduras para ser recogidas, pero siempre estará protegido por un mínimo de tres patrullas élficas que morirán antes de permitir que un extranjero toque las manzanas, a no ser que se haya alcanzado una alianza con ese dominio.

Campamento/Poblado (según dominio):

Bosques élficos: Una morada de Ijos Alfar alberga a 2d100 elfos de las nieves, y siempre está bien oculta y protegida. Los elfos de las nieves llevan armas y armaduras de hielo azul, sobre todo cotas de mallas, arcos, lanzas y espadas de una y dos manos. Por cada 20 elfos habrá un capitán de nivel 2 o 3 y por cada 40 un líder de nivel 4. Si se encuentran más de 100 elfos, habrá además un señor élfico de nivel 8, y si son más de 150, tendrá 2 lugartenientes de nivel 6. Los elfos de nivel superior a 1 tienen un 10% de posibilidades por nivel de poseer un objeto mágico útil, normalmente arma o armadura; en el caso de los elfos de nivel superior a 4, esa cantidad aumenta a 1d4+1 objetos mágicos útiles. El 70% de las moradas están vigiladas además por 2-8 búhos nivales gigantes (80%) o 1d6 linces gigantes (20%). Tesoro: 2d10x1000 mo (50%), 1d10x1000 me (50%), 3d6 gemas (30%), 1d6 joyas (25%), 1d2 eslabones de mystil y 4 objetos mágicos cualquiera (35%), 1d8 pociones y 1d4 pergaminos.

Reino de los gigantes: Banda de 1d8+8 gigantes en un tosc fortín o una caverna gélida, la mitad de los cuales son jóvenes (tira 1d4 por cada uno: con un 1 es un niño con los DG de un ogro y sin capacidades de combate; con 2 o más es un adolescente con las características de un gigante de piedra). Hay un 20% de posibilidades de que tengan un goði o clérigo de nivel 1d6+1 (80%) o una völva (20%), así como un 50% de tener como guardianes 1d6 lobos invernales. También hay un 15% de que tengan 1d3 esclavos (yetis, Saami, úrsidos, etc). Tesoro: 1d6x1000 mc (5%), 1d10x1000 mp (15%), 1d4x1000 mo (25%), 3d6x100 mpl (25%), 1d12 gemas (15%), 1d6 joyas y objetos de arte (10%), 3 objetos mágicos cualquiera más un pergamo y un eslabón de mystil (25%).

Territorio Saami: Tira 1d10: 1-8: Campamento de 6d10 cazadores, leñadores o recolectores Saami armados con arcos, lanzas o hachas. Tesoro: 3d6 monedas de plata. A partir del tercer mes, el campamento estará abandonado; 9-10: Poblado Hiisi. Tales poblados tienen unas pocas chozas en la superficie, en su mayor parte se extiende como madrigueras subterráneas. Cada uno alberga 3d12x10 guerreros, hembras igual a la mitad de ese número y criás igual a (1d6+4)x10% de los adultos. Por cada doce guerreros hay un campeón (1 DG, CA 4, maza). Por cada 120 guerreros hay un jefe guerrero (1+1 DG, CA 3, hacha de batalla). El caudillo de la aldea es un Hiisi enorme (2 DG, CA 3, espada larga +1 a impacto y

daño), mientras que el chamán cuenta como un clérigo de nivel 1d4+2. Existe un 25% de posibilidades de que un 10% de los guerreros monten en huargos, y un 20% de que la tribu tenga 2d4 arañas de hielo como guardias. Tesoro: 1d6+x100 mo (en "monedas" de hueso), 1 gema, 1 joya, 10% de poseer 1d2 objetos mágicos, 15% de posibilidades de poseer un eslabón de mystil.

Territorio yeti: La mayoría de los yetis viven agrupados en pequeñas unidades familiares de 2d4 miembros, dependiendo de la tribu concreta (ver las descripciones de las seis tribus en la sección de localizaciones). Hay un 30% de posibilidades de que en cada grupo haya un angakkuq o chamán de nivel 2d4.

Campo de batalla: Restos de una batalla campal entre gigantes o yetis (según el dominio) y (1d10): 1-4: Yetis; 5-7: Úrsidos; 8-9: Ogros de la Corte Invernal; 10: Exploradores de Rilthara (-1 a la tirada de avance). Existe una posibilidad del 15% por mes transcurrido de que 3d8 cadáveres se levanten como zombis cubiertos de escarcha.

Cazadores: Territorio Saami: 3d4 cazadores que sigue el rastro de un rebaño de renos. Territorio yeti: 1d6 yetis recolectando o cazando según la tribu. Reino de los gigantes: 1d4 gigantes cazando mamuts. Bosques élficos: 2d6 arqueros elfos dando caza a un lobo invernal. (TdR).

Clima/Terreno especial: Tira en la tabla adecuada de clima/terreno especial.

Encuentro por Bioma: Tira en la tabla correspondiente de encuentros por Bioma.

Encuentro especial: Tira en la Tabla de Encuentros Especiales.

Estanque lunar: Los estanques lunares son pozos naturales de agua cristalina que nunca se congela y que resplandece inusualmente a la luz de la luna. Si se recoge en esos momentos, el agua del estanque funciona como una poción de curación durante 2d4 días, pero solo cura a quienes estén combatiendo activamente la llegada de Fimbul y el restablecimiento del equilibrio natural, mientras que un personaje que haga lo contrario sufrirá 1d8 puntos de daño. Un objeto mágico sumergido durante una noche entera de luna llena en las aguas de un estanque lunar recupera 2d4 cargas. Además, alrededor de un estanque lunar la magia druídica es más potente, como si el nivel de lanzador fuera 3 niveles más alto. Estos lugares son extremadamente sagrados para los elfos de las nieves, y nunca se encuentran sin una fuerte custodia. Solo permitirán su uso si se ha conseguido establecer una alianza con ellos.

Exploradores de Rilthara: Rilthara tiene a varios grupos de secuaces, espías y exploradores peinando la isla en busca de información. La naturaleza concreta de la partida encontrada puede variar (1d10): 1-5: 4d4 batidores Ungoloz; 6-8: 2d4 elfos oscuros, 9-10: Bandada de cuervos. Si los exploradores de Rilthara descubren a los AJs y no son avistados, les tenderán una emboscada si se ven con posibilidades de ganar o intentarán retirarse sin descubiertos para informar a su señora. Si logran evadirse y escapar con vida, Rilthara tendrá un +1 en su próxima tirada de avance e invocará a un cobrador para que dé caza a los AJs.

Exploradores yeti: Una partida de 2d4 vigías y exploradores de la tribu correspondiente que están en misión de reconocimiento. Su principal prioridad será regresar con la informa-

ción obtenida y solo lucharán si se ven obligados, prefiriendo retirarse. (TdR).

Huldras: Un claro del bosque sirve de morada al pueblo oculto, las huldras, criaturas feéricas increíblemente bellas y seductoras, aunque tienen cola de vaca o zorro y su espalda parece un tronco hueco y podrido. 1d10: 1-3 Una huldra; 4-7 Una pareja; 8-10 Un grupo de 2d4 huldras. Las huldras son nominalmente parte de la Corte de Invierno, aunque permanecen al margen de sus tejemanejes. Las huldras intentarán seducir a los varones del grupo, y si consuman el acto, una tirada de reacción indicará si la huldra ha quedado satisfecha y recompensa a su amante con un pequeño tesoro u objeto encantado, o bien si este ha incurrido de alguna manera en su ira.

Hijos de Shakak: Un grupo de 3d6 cultistas de Shakak, ataviados únicamente con capas de piel de oso, va en busca de presas que devorar y sacrificios para su dios. Están tocados por Atshen, y por tanto, son caníbales dementes y sanguinarios con los que no se puede razonar ni parlamentar.

Ijiraq, guardián de Pohjola: Este malicioso espíritu actúa como guardián de las tierras de Pohjola. Es un cambiaformas capaz de adoptar el aspecto de cualquier animal ártico, y tiene poderes para desoriar a sus víctimas y robarles los recuerdos. Adoptará esas tácticas para impedir que los intrusos se adentren en el territorio de la Corte Invernal, pero no dudará en atacar si todo lo demás falla.

Incursión: Un grupo de uno de los dominios limítrofes está realizando una incursión en busca de saqueo, prisioneros o alimento. El Narrador deberá escoger una facción en función de la posición del grupo o aleatoriamente; el grupo encontrado será equivalente a una patrulla perteneciente a esa facción.

Jinetes de mamut: 1d3 guerreros gigantes montados en mamuts que recorren los páramos helados en busca de esclavos y saqueo. (TdR).

Los Jinetes de Pohjola: Tres jinetes cabalgan sobre caballos encantados a lo largo de las tierras de la Corte Invernal, cumpliendo las órdenes de las Brujas de Pohjola. Son tres caballeros, uno blanco como un amanecer radiante, otro rojo como el sol de la tarde y el tercero negro como una noche sin luna. Normalmente solo aparece uno de los tres, dependiendo de la hora del día, pero a partir del tercer mes aparecerán los tres juntos. No tienen piedad con los intrusos que no cuentan con el favor de la Corte, pero a no ser que estén cumpliendo órdenes directas, es posible usar el ingenio o la diplomacia para evitar un enfrentamiento. (TdR+2).

Menninkäinen: 1d6 de estos duendes parecidos a gnomos tienen su hogar en ese punto. Los Menninkäinen son los últimos restos de la Corte Estival que quedan en la isla, y suelen mostrarse amistosos de una extraña manera: retan a los desconocidos a concursos de acertijos o piden favores aparentemente sin sentido. Si se entablan relaciones amistosas con ellos, pueden contar de forma críptica la historia de la Doncella de las Nieves y pedir ayuda para que esta recupere su antiguo ser (ver más adelante).

Morada feérica: En este lugar se abre un acceso a una morada feérica que puede adoptar distintas formas (1d6): 1 - Una pequeña colina hueca; 2 - Una oquedad entre las raíces de un árbol; 3 - Un tronco hueco; 4 - Un estanque de aguas cristalinas; 5 - Un viejo túmulo cubierto de musgo; 6 - Un

círculo de setas. Sea como sea, procedente de su interior se puede escuchar música festiva o señorial y bellas voces hablando o cantando, se ven luces cálidas y acogedoras y del lugar emana un rico aroma a comida caliente y buena bebida. Todo personaje que perciba esto deberá pasar una salvación contra conjuros o intentará adentrarse en la morada por todos los medios que estén a su alcance. Los personajes que hayan sufrido daño por exposición tienen un -2 a esa tirada. Todo personaje que se adentre en la morada no volverá a ser visto en 1d4x1d100 años... emergiendo quizás a un mundo glacial post-apocalíptico.

Muertos sin reposo: Un gran número de cadáveres avanza en dirección al grupo o se levantan de debajo de la nieve o el hielo, reanimados por el inminente Fimbul. 5d20 cadáveres de humanos y yetis (zombis y esqueletos en su mayoría) atacarán con saña a los vivos, persiguiéndolos sin descanso hasta ser dispersados o destruidos por completo.

Patrulla: Territorio Saami: 2d10 guerreros Saami patrullando el territorio. Van armados con armaduras de piel, arcos, lanzas y escudos de cuero. Territorio yeti: 1d6 guerreros yeti, equipados según la tribu. Reino de los gigantes: 2d3 guerreros gigantes en busca de comida o saqueo. Bosque de Cristal: 2d4 ogros liderados por un oni. Bosques élficos: 3d4 arqueros elfos emboscados, liderados por 1d4 veteranos de nivel 2. (Las patrullas tienen el deber de proteger el territorio: TdR +1).

Runoya/Völvä: Territorio Saami: El grupo se encuentra con un runoya ermitaño embarcado en una búsqueda espiritual. Mecánicamente, considéralo un bardo de nivel 6 con conjuros de druida que tiene información valiosa acerca de Antero Vipunen (hex. 6224), del paradero del Arca o de una de las cadenas de mystil, y puede intercambiarla por algo de ayuda en su misión. Reino de los gigantes: El grupo llega a la cueva de una völvä, las brujas y videntes de los gigantes. Tiene conjuros de encantamiento, adivinación y nigromancia como un mago de nivel 1d6+6, y si resulta amistosa o recibe un pago justo, puede profetizar el futuro del grupo a discreción del Narrador, o vaticinar un encuentro aleatorio que ocurrirá dentro de 1d10 días. Una tirada de reacción determinará la gravedad del sacrificio exigido.

Ruina prethuriana: Las ruinas de una antiquísima ciudad anterior incluso a la civilización thuriana se encuentran en este lugar, probablemente sepultadas bajo la nieve o el hielo. Fue construida en piedra de un aspecto bastante toscos por los ancestros de los yetis, que en su día gozaron de una civilización propia. Los restos de la ciudad parecen carbonizados y quemados, con la piedra medio derretida. Un registro a fondo de las ruinas permite encontrar un pequeño ídolo de piedra que representa a un ser grotesco, gordo y achaparrado con el cuerpo cubierto de pelaje y una cabeza que recuerda a la de un sapo con orejas de murciélago. En la base del ídolo hay una extraña escritura cuneiforme que si es descifrada dice: *Vorm, el Sin Rostro, señor de N'Kai*. Las ruinas están habitadas por una tribu de 1d8+6 yetis abominables, que atacarán con furia asesina si el ídolo es perturbado.

Santuario: Territorio Saami: santuario dedicado a Karhun, el dios Oso. Hay ofrendas de pieles, y cuerno y ámbar gris por valor de 2d20x20 mo, pero profanarlo tiene un 25% de posibilidades de hacer que un gran oso polar con tantos PG como el máximo de su raza, inteligencia inusitada e inmune al fuego aparezca para castigar la osadía. Territorio yeti: Postes totémicos (70% de posibilidades) que representan los espíritus animales de las seis tribus en distintas jerarquías según la tribu,



y ofrendas por valor de $2d4 \times 50$ mo; o (30% de posibilidades) santuario dedicado a Shakak, el Espíritu del Invierno. Aunque no le adoran ni le rezan, los yetis intentan aplacar a Shakak mediante la quema de ofrendas valiosas para la tribu (comida, ornamentos y talismanes o armas usadas con éxito en combate por valor de $2d4 \times 100$ mo) ante una tosca efigie de madera o hueso. Hay un 33% de posibilidades de encontrar el lugar durante una ceremonia, celebrada por un angakkuq y 1d6 yetis. Impedir la ceremonia o perturbar los restos de ofrendas incurrirá en la ira de Shakak, que provocará un descenso de las temperaturas durante los 1d8 días siguientes y enviará a Atshen a visitar a los AJs en algún momento a lo largo de ese período. Reino de los gigantes: Altar a Thrym, tallado en piedra y recubierto en runas. 1d3 sacrificios humanos o yetis han sido clavados al suelo y se les ha arrancado el corazón. Existe un 15% de posibilidades de llegar durante el transcurso de la ceremonia, celebrada por un godi custodiado por 1d4 guardaespalda. Bosques élficos: Estatua de Ghaele Tulani, la Reina de las Estrellas, una bella mujer élfica que mira al cielo con nostalgia. Durante las noches con aurora boreal, desprende un brillo ligero y suave, similar al de los elfos de las nieves.

Seguidores de Harreg: Los hombres de Harreg, el “Hijo de Karhun”, merodean por las tundras de Osten en grupos de 4d6, en guardia contra cualquier amenaza y siempre deseosos de engrosar las filas de su caudillo... aunque sea a la fuerza. (TdR +1).

Tótem (ídolo viviente): Un ídolo de piedra toscamente tallado por manos no humanas. El 80% de las veces representa al animal totémico de la tribu yeti más cercana. El otro 20% representa una criatura grotesca y achaparrada parecida a un sapo peludo con orejas de murciélago. En ambos casos se trata de un ídolo viviente que intentará encantar a quien se acerque para añadir más seguidores a su pequeño culto.

Túmulos ancestrales: Cuando la isla aún estaba dominada por los ancestros de los yetis y los thurianos eran meros bárbaros que se ocultaban aterrados de los hombres de las nieves, tenían la costumbre de enterrar a sus reyes y guerreros muertos en túmulos funerarios, muchos de los cuales aún no se han descubierto. Estos túmulos se encuentran en agrupaciones de 1d3. El contenido de cada uno se determina al azar, tirando una vez en cada categoría.

TÚMULOS ANCESTRALES

D100	Ocupante	VALOR DEL TESORO	OBJETOS MÁGICOS	PROTECCIONES
01-25	Ninguno	Nada de valor	Ninguno	Ninguna
26-50	1d4 Tumulares	$3d4 \times 100$ mc	1d3 pociones o pergaminos (50%)	Ninguna
51-70	1d3 Incorpóreos	$3d4 \times 100$ mp	Arma o escudo +1 (50%)	Malición
71-85	1d2 Haugbui	$3d4 \times 100$ me	1 objeto al azar	Trampa mecánica
86-95	1 Draugr	$3d4 \times 100$ mo	1d3 objetos al azar	Trampa mágica
96-100	1 Voivoda y su cohorte esquelética	$3d4 \times 100$ mpl	1 arma o armadura +3 o 4 objetos al azar (50%)	Trampa mecánica y trampa mágica

Túmulos gigantescos: Los anteriores *jarsl* de los gigantes yacen sepultados en colosales pilas de rocas cubiertas de escarcha. Funcionan como los túmulos ancestrales, pero siempre están ocupados por un draugr de tamaño gigantesco.

La Vieja de Pohjola: La Vieja Urd, la más malvada de las Brujas de Pohjola, se cruza en el camino de los personajes. Recorre la isla de incógnito persiguiendo objetivos que solo ella conoce en la forma de una runoya errante. Ofrecerá como

recompensa un eslabón de mystil (o información importante si ya tienen dos cadenas) a cambio de que realicen una búsqueda para ella. Urd mandará a los personajes a cualquier confín remoto y peligroso de la isla que se le antoje en busca de cosas peregrinas como un retazo de la aurora o la canción de la luz de la luna en un intento de hacer perder el tiempo a los personajes y desviarlos de su verdadera misión. Si se enfrentan a ella, se transformará en una bandada de cuervos y huirá del lugar entre graznidos que resuenan como risotadas.

TABLAS DE ENCUENTROS POR BIOMA

	TUNDRAS DE OSTEN	TUNDRAS DE VESTEN	TURBERAS Y CENAGALES	DESIERTOS DE ESCARCHA	BOSQUES Y TAIGAS
Clima/Terreno especial	01-15	01-15	01-15	01-15	01-15
Animales	16-25	16-25	16-25	16-20	16-35
Estampida	26-30	26-30	—	—	—
3d4 Lobos terribles	31-33	31-32	26-27	—	36-37
1d4 Lobos invernales	34-36	33-35	28-29	21-24	38-39
2d4 Lobos zombi	—	36	30-32	25-26	40-41
4d4 Cuervos gigantes	37-38	37-38	33-34	27-28	42-43
1d2 Halcones gigantes	39-41	39-40	—	29-30	—
Draugr	42-43	41-42	35-36	31-32	—
Líquen de escarcha	44-45	43-44	37-39	—	—
3d6 Lagartos de hielo	—	45-46	—	33-36	—
Tigre dientes de sable	46-47	47-48	40	—	44-45
Serpiente peluda	48-49	49-50	41-42	37-40	46-47
1d3 Arañas de las nieves	50-51	51-52	43-44	41-43	48-49
3d6 Libélulas-dragón	—	—	45-46	—	50
Terrarón	—	53-54	—	44-46	—
Árbol reptante	52-55	55-56	47-48	—	51
1d3 Haugbui	56-57	57-58	49-50	47-48	—
Inua	58	59	51	49	52
Mastodonte zombi	59-60	60-61	52-54	50-51	—
Ketta	61-62	62-63	55-56	—	53-54
3d8 Zombis de las brumas	63-64	64-65	57-59	52-53	—
4d6 Incursores Hiisi	65-74	—	60-62	—	—
Úrsidos	—	66-69	—	—	55-69
1d4 Trolls de las nieves	76-79	70-73	63-64	54-62	—
Zorro de las brumas	—	—	—	—	70-71
Remorhaz	—	74-77	—	63-67	—
Pudín blanco	—	—	65-66	68-70	—
2d4 Necrófagos	80-81	78-79	67-68	71-72	72
Fuego fatuo	—	—	69-72	—	—
La Dama de las Nieves	—	—	—	73-75	—
Espíritu de la enfermedad	—	—	73-76	—	—
Menninkäinen	—	—	—	—	73-74
Atshen	82	80	77	76-77	—
2d6 Salamandras de nieve	—	81-82	—	78-80	—
Momia prethuriana	—	—	78-80	81-83	—
Tempestad ártica	83	83	81	84-85	75
Rusalka	—	—	82-83	—	76-77
1d4 Ruskaly	—	—	—	—	78-79
Leshiye	—	—	—	—	80-81
Oso-lechuza ártico	84-85	84-85	84-85	—	82-85
Exploradores de Rilthara	86-90	86-90	86-90	86-90	86-90
Encuentro especial	91-00	91-00	91-00	91-00	91-00

	COLINAS	CUMBRES DE KALEVA	EL GRAN MURO	PICOS DEL VIENTO DE HIERRO	ISLA DE ASTRAGARD	ISLA DE HJARVÍK
Clima/Terreno especial	01-15	01-15	01-15	01-15	—	01-15
Animales	16-25	16-20	16-20	16-20	01-33	16-20
4d4 Cuervos gigantes	26-29	21-24	21-23	21-24	—	21-23
1d2 Halcones gigantes	30-33	25-28	24-26	25-28	—	24-26
Tigre de las nieves	34-37	—	—	—	—	—
Patrulla thuriana	—	29-43	—	—	34-58	—
Gigantes de hielo	—	—	27-36	—	—	27-38
Enanos de Thundrannor	—	—	—	—	—	39-61
Aurumvorax	38-40	44-47	37-38	29-30	—	62
Inua	41	48	39	31	59	63
2d4 Lobos invernales	42-45	49-50	40-41	32-33	—	—
Tigre dientes de sable	46-49	51-54	42-43	34-35	—	64-67
1d3 Ettins	—	—	44-48	36-37	—	—
1d4 Trolls	50-59	55-59	—	38-40	—	—
Cieno gris	60-61	—	49-50	—	—	—
Ketta	62-63	60-61	51-52	41-42	—	—
Quimera blanca	—	—	53-55	—	—	—
Águila gigante	—	62-64	56-58	43-51	—	—
Elemental de aire	—	—	—	52-60	—	—
Gran basilisco	—	—	59-61	—	—	—
1d6 Dracos albinos	—	—	62-64	61-62	—	—
1d2 Osos de las cavernas	64-67	65-67	65-69	63-64	—	68-71
Behir	—	—	70-72	—	—	—
Belker	—	—	—	65-68	—	—
1d3 Muertos en el hielo	—	68	73	69	—	—
Tempestad ártica	68-69	69-70	74-75	70-74	—	72-73
Fantasma	—	71	—	—	—	—
León montañés	70-72	72-74	—	75-76	—	74-75
Elemental de fuego	—	—	—	—	—	76-90
Mantícora	73-76	75-76	—	—	—	—
1d6 Yetis abominables	77-82	77-83	76-81	77-78	—	—
2d4 Peritones	83-85	84-85	82-85	79-80	—	—
Roc	—	—	—	81-85	—	—
1d10 Tyrgs	—	—	—	—	60-67	—
1d12 Su-Monstruos	—	—	—	—	68-73	—
Esclavos fugados	—	—	—	—	74-78	—
Demonio, Cobrador	—	—	—	—	79-83	—
Demonio, Vrock	—	—	—	—	84-87	—
Demonio, Hezrou	—	—	—	—	88-90	—
Exploradores de Rilthara	86-90	86-90	86-90	86-90	—	—
Encuentro especial	91-00	91-00	91-00	91-00	91-00	91-00

	PÁRAMOS HELADOS	BOSQUE PETRIFICADO	RÍOS Y LAGOS	EL MAR DE ESMERIL
Clima/Terreno especial	01-15	01-15	01-15	01-15
Animales	—	—	—	16-30
2d4 Lobos invernales	16-18	—	—	—
2d4 Lobos zombi	19-21	—	—	—
1d6 Duendes de hielo	22-24	—	16-20	—
1d2 Osos polares	25-27	—	21-28	31-36
Criohidra	28-30	—	29-33	—
Atshen	31-37	16-17	—	—
2d4 Necrófagos	38-41	18-21	34-35	37-41
1d6 Yetis abominables	42-44	—	36-42	—
Inua	45	—	43	42
2d8 Gárgolas	—	22-36	—	—
Elemental de hielo	46-48	—	—	43-47
Pudín blanco	49-51	—	—	—
La Dama de las Nieves	52-56	—	—	—
Bestia de escarcha	57-60	—	—	—
Remorhaz	61-67	—	—	—
1d6 Gigantes de hielo	68-70	—	—	—
Vodyanoi	—	—	44-48	—
Cieno de cristal	—	—	49-53	—
Afanc	—	—	54-59	—
3d6 Libélulas-dragón	—	—	60-64	—
3d6 Salamandras de nieve	71-74	—	65-70	—
Rusalka	—	—	71-78	—
1d4 Muertos bajo el hielo	75-77	—	79-83	48-52
1d2 Estirpe de Ormysherrek	78-80	—	—	—
Bunyip	—	—	—	53-57
2d4 Selkies	—	—	—	58-62
1d6 Orcas	—	—	—	63-68
Kraken	—	—	—	69-73
Serpiente marina	—	—	—	74-78
Dragón tortuga	—	—	—	79-83
Gran tiburón blanco	—	—	—	84-88
Aparición	—	37-46	—	—
Fantasma	—	47-53	—	—
Guardián arcano	—	54-60	—	—
Acechador invisible	—	61-67	—	—
Sombra de mago	—	68-73	—	—
Tempestad ártica	81-85	74-75	84-85	89-90
Exploradores de Rilthara	86-90	76-80	86-90	—
Encuentro especial	91-00	81-00	91-00	91-00

Animales: Este resultado indica un encuentro con aquellos animales corrientes que pueden suponer o bien un peligro o bien una oportunidad para el grupo de aventureros, según el tipo de terreno:

Bosques y taigas, Astragard: (1d12) 1: 2d10 ciervos de cola blanca; 2-3: 1d8 alces; 4: 3d8 renos; 5: 1d8+8 lobos; 6: 1d12 jabalíes; 7: 1 glotón gigante; 8: 1d6 osos pardos; 9: 1d3 linces gigantes; 10: 1d3 osos polares; 11: 1d4 puercoespinos gigantes; 12: 1d12 mamuts.

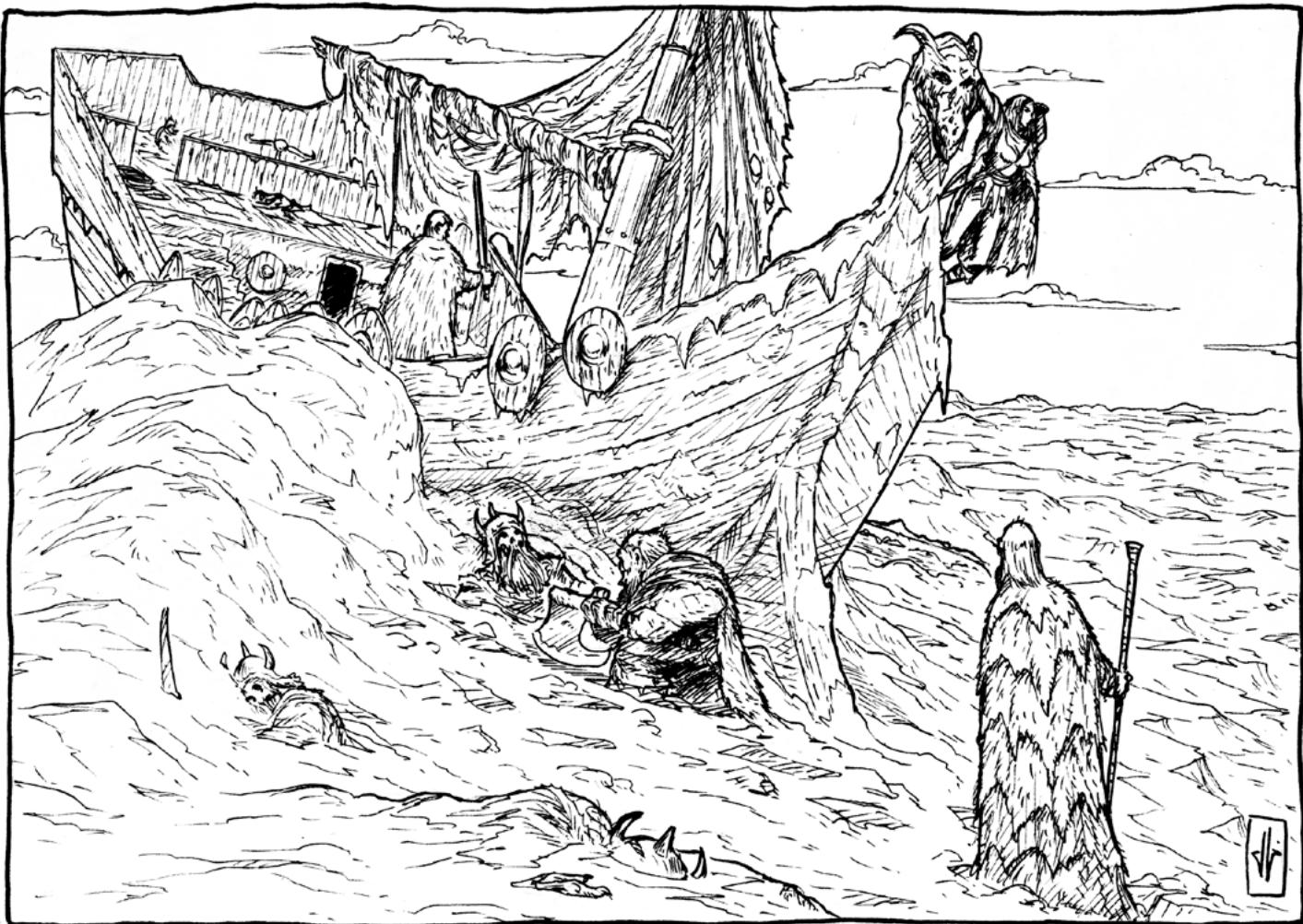
Colinas y montañas, Hjarvik: (1d6) 1-2: 5d4 muflones; 3: 1d3 osos pardos; 4: 1d2 leopardos de las nieves; 5: 1d6+6 lobos; 6: 1d2 águilas reales.

Mar: (1d10) 1: 1d2 osos polares; 2-3: 3d8 focas; 4-5: 3d8 morsas; 6: 3d4 leones marinos; 7: 3d6 ballenas azules; 8: 3d6 narvales; 9: 1d20 orcas; 10: 1d6 tiburones blancos.

Tundras, turberas y desiertos de escarcha: (1d12) 1: 1d3 osos pardos; 2-3: 1d12+12 bueyes almizcleros; 4-5: 1d6x100 renos; 6: 1d6+6 lobos; 7: 4d4 perros salvajes; 8: 1d2 leopardos de las nieves; 9: 1d12 jabalíes; 10: 1d4 rinocerontes lanudos; 11: 2d10 megaloceros; 12: 1d12 mamuts.

Atshen: Atshen es un engendro de Shakak, un espíritu caníbal capaz de enloquecer a los mortales con sus aullidos, meterse en sus pesadillas y provocar un hambre atroz que solo se puede saciar devorando carne de seres humanos y similares. La única manera de matar definitivamente a Atshen es encerrarlo y dejarlo morir de hambre, de lo contrario su espíritu se reformará a las pocas horas en algún lugar de la isla, preparado para acechar de nuevo.

Clima/Terreno especial: Tira en la tabla adecuada de Clima/Terreno especial.



Dracos albinos: Los dracos de la isla Boreal tienen escamas blancoazuladas y los ojos rosáceos. Están perfectamente adaptados al clima gélido, pero no les gusta demasiado la luz del sol.

Enanos de Thundrannor: Un grupo de 2d4 enanos del clan de Thundrannor (nivel 3) patrulla los pasos de montaña de Hjarvik, liderado por un capitán de nivel 5 capaz de moldear la piedra y el metal.

Encuentro especial: Tira en la Tabla de Encuentros Especiales.

Esclavos fugados: Un grupo de 1d8 esclavos que han escapado de las garras de sus amos thurianos en Uthuldarum. Tirar la raza de cada uno de ellos por separado (1d12): 1-3: Yeti; 4-6: Saami; 7: Humano de Ungoloz; 8: Selkie; 9: Elfo de las nieves; 10: Enano de Thundrannor; 11: Ogro; 12: Elfo oscuro. Lo único que los une es su ansia por escapar de Astragard.

Estampida: Un gran rebaño de animales (renos, bueyes almizcleros o mamuts) se acerca en estampida, aunque puede ser detectado con 1d3 asaltos de antelación. La estampida avanza 80 metros por asalto y se extiende a 1d3x60 metros hacia cada lado. Cualquiera que se encuentre en su camino cuando llegue sufre 1d8 dados de daño (d6 para renos, d8 para bueyes y d12 para mamuts), aunque es posible reducir el daño a la mitad con una tirada de salvación contra armas de aliento con éxito o intentar maniobras como montar a lomos de alguno de los animales, etc. Hay un 50% de posibilidades de que otro encuentro haya sido responsable de la estampida y los AJs tengan que hacerle frente también.

Estirpe de Ormysherrek: 1d2 crías de dragón blanco algo contrahechas y con alas atrofiadas que han escapado de las celdas de Hrimthur, reducidas poco más que a animales salvajes.

Fuego fatuo: Los fuegos fatuos de la isla Boreal fingen ser llamas de Aarnivalkea (ver más adelante), en un intento de atraer a los incautos hasta un lugar peligroso, como unas arenas movedizas o similar.

Guardián arcano: Antiguos gólems arcanos custodiaban los terrenos asociados con los magos de Ardenmor. Uno de estos guardianes sigue al acecho, cumpliendo sus antiguas órdenes. Se trata de un gólem de bronce con una runa reluciente grabada en su frente que le permite usar un poder concreto una vez cada 1d6 asaltos (1d6): 1 - Rayo Debilitador de Kar-kemish; 2 - Inmovilizar Persona; 3 - Lentitud; 4 - Meteoros Ígneos de Nébula; 5 - Confusión; 6 - Nube Aniquiladora. Trata estos efectos como si el lanzador fuera un mago con el nivel mínimo necesario para lanzar el conjuro.

Inua: Los Inua son los espíritus de la tierra; cada bosque, río, lago y montaña tiene su propio Inua. Los Inua no tienen estadísticas físicas, pero pueden controlar el elemento al que están asociados a voluntad y se pueden manifestar visiblemente si lo desean. En lugares donde los ciclos naturales han sido alterados violentamente (como en Astragard), los Inua pueden estar enloquecidos y resultar imprevisibles. La cercanía de Fimbul también los altera progresivamente. Resta 1 a las tiradas de reacción al tratar con Inua por cada mes completo que haya transcurrido.

La Dama de las Nieves: Esta hermosa pero mortífera mujer odia a los humanos con una intensidad feroz, y siempre se presenta acompañada de una fuerte y súbita borrasca, entre la que es prácticamente invisible con sus níveos y ondulantes ropajes. La primera señal de su presencia suele ser su risa delicada pero cruel. La Dama de las Nieves antaño era la señora de la Corte Estival, una reina hada sabia y noble, ahora enloquecida por las maquinaciones de las Brujas de Pohjola y la cercanía del Invierno de Fimbul.

Muertos bajo el hielo: Un grupo de 1d3 cadáveres de apariencia muy antigua es visible en el interior de un bloque de hielo o bajo la superficie de un lago helado. Si son perturbados, se alzarán con un chasquido, aún rodeados por una carcasa de hielo pero perfectamente capaces de moverse y atacar.

Patrulla thuriana: Descubren a 1d4 hechiceros menores thurianos acompañados por una guardia formada por 1d6+6 gar-dakhi. Según sea el resultado de la tirada de reacción, intentarán capturar al grupo con vida para llevarlos como esclavos a su ciudad o les invitarán “cordialmente” a visitar la misma.

Úrsidos: Bosques y taigas: Encuentran un poblado de un clan de úrsidos formado por 6d12 miembros. Si hay al menos doce miembros, también se encontrará un jefe guerrero de 4 DG y un mínimo de 22 Puntos de Golpe. Si hay 24 miembros o más, el poblado estará liderado por un kuningar o caudillo tocado por el espíritu de Karhun (con las estadísticas de un hombre oso). Por cada diez miembros hay un 30% de posibilidades de que tengan un oso polar como criatura guardiana. Tundras: una partida de caza de 2d4 úrsidos.

TABLA DE CLIMA Y TERRENO ESPECIAL

	MONTAÑAS	RÍOS Y LAGOS	BOSQUES Y TAIGAS	PÁRAMOS HELADOS	TUNDRAS	TURBERAS	COLINAS	MAR
Ruinas	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-05
Tormenta	11-15	11-15	11-15	11-15	11-15	11-15	11-15	11-15
Alud	16-25	—	—	—	—	—	16-22	—
Maelstrom	—	—	—	—	—	—	—	16-25
Terremoto	26	—	16	16	16	16	23	—
Grieta	—	—	—	17-26	—	—	—	—
Nieves movedizas	27-28	—	17-20	27-36	17-19	17-20	24-25	—
Nevada	29-33	16-20	21-25	37-41	20-24	21-25	25-30	26-30
Nevada intensa	34-38	21-25	26-30	42-46	25-29	26-30	31-35	31-35
Granizo	39-43	26-30	31-35	47-51	30-34	31-35	36-40	36-40
Tormenta de nieve	43-47	31-35	36-40	52-56	35-39	36-40	41-45	41-45
Río desbordado	—	36-41	—	—	—	—	—	—
Vendaval	48-52	42-46	41-45	57-61	40-44	41-45	46-50	46-50
Céguera por la nieve	—	—	—	62-71	45-50	—	—	—
Niebla	53-54	47-52	46-50	72-76	51-54	46-51	51-52	51-54
Ola de frío	55-60	53-57	51-55	77-86	55-59	52-56	53-57	55-59
Géiser	—	—	—	—	60-63	57-60	58-59	—
Arenas movedizas	—	—	56-58	—	64-66	61-66	—	—
Estanques termales	—	—	59-61	—	67-72	—	60-64	—
Pozos de brea	—	—	—	—	73-75	67	—	—
Corrientes fuertes	—	58-63	—	—	—	—	—	60-75
Agua poco profunda	—	64-69	—	—	—	—	—	—
Llamas de Aarnivalkea	—	—	62-63	—	76-79	68-73	—	—
Naufragio	—	—	—	—	—	—	—	76-80
Provisiones estropeadas	61-63	70-72	63-66	87-89	80-82	74-77	65-67	81-83
Combustible aprovechable	—	—	67-73	—	83-86	78-84	—	—
Terreno impracticable	64-75	—	74-80	—	—	—	68-79	—
Enjambre de insectos	—	73-77	81-83	—	87-89	85-89	—	—
Cornisa estrecha	76-80	—	—	—	—	—	—	—
Puente	81-85	78-81	—	—	—	—	80-83	—
Iceberg	—	—	—	—	—	—	—	84-85
Banquisa frágil	—	82-87	—	—	—	—	—	—
Refugio natural	86-90	88-92	84-90	90	90	90	84-90	—
Flujo de lava sumergido	—	—	—	—	—	—	—	86-90
Escasez	91-95	93-95	91-95	91-95	91-95	91-95	91-95	—
Bonanza	96-00	96-00	96-00	96-00	96-00	96-00	96-00	91-95
Ballenas en peregrinaje	—	—	—	—	—	—	—	96-00

Agua poco profunda: En este lugar el agua tiene un nivel muy bajo y no es posible navegar con canoas o kayaks, sino que hay que avanzar a pie. En este punto también se puede cruzar el río andando. Este lugar de paso atrae a las criaturas, y hay un 50% de posibilidades de que otro encuentro aleatorio tenga lugar aquí, probablemente en forma de emboscada.

Alud: Una gran avalancha de nieve cae sobre el grupo. Se puede avistar desde una distancia de 1d10x150 metros con una tirada de Sabiduría a -4. Si ningún personaje la detecta, se desplazará hasta la mitad de la distancia original, momento en el que será detectada automáticamente. Una avalancha típica tiene una anchura de 1d6x30 metros; la mitad de la anchura de la avalancha en su parte central forma la zona de sepultamiento, mientras que los bordes forman la zona de deslizamiento. Los personajes se encontrarán a una distancia de 1d6x6 metros del centro de la avalancha, en una dirección al azar. La avalancha recorre 150 metros por asalto. Cualquiera atrapado en la zona de sepultamiento sufre 8d6 puntos de daño, o la mitad con una salvación con éxito contra objeto mágico, y queda sepultado bajo la nieve con el riesgo de asfixiarse. Los personajes en la zona de deslizamiento sufren 3d6 puntos de daño, o ninguno si la tirada de salvación tiene éxito, y serán arrastrados durante 1d3 asaltos.

Arenas movedizas: Los 1d6 personajes que van en cabeza de la expedición entran en una zona de arenas movedizas y se hundirán por completo en 1d3 asaltos. Una tirada de salvación contra parálisis permite retrasar el hundimiento un asalto, y deberá repetirse cada asalto para prolongar el efecto. Los personajes sumergidos del todo comienzan a ahogarse y tienen una única oportunidad de salir por sí solos mediante una tirada con éxito de derribar con un penalizador de -1.

Ballenas en peregrinaje: Un gran número de ballenas de todos los tipos y especies nadan en una misma dirección, como una procesión marina. Son animales ancianos que van a morir al cementerio de las ballenas (hex. 4404). Si se tienen los medios necesarios, es posible seguirlas hasta allí.

Banquisa frágil: En esta parte, la banquisa que cubre ríos y lagos es frágil y tiene un 10% de posibilidades de romperse por cada 50 kg de peso sobre ella. Si ya era frágil (por efecto de un clima suave), ese porcentaje se duplica.

Bonanza: Una racha de tiempo da un respiro a los personajes. Durante 1d4 días, toda precipitación cesa y el código de temperatura desciende en una categoría.

Ceguera por la nieve: Un día despejado y de sol intenso que se refleja cegadoramente en la nieve o el hielo. En estas condiciones, un personaje sin protección ocular debe superar una tirada de Constitución cada hora con un -1 acumulativo por tirada previa o quedará cegado (-2 a las tiradas de ataque y CA, pierde el bono de Destreza, se mueve a mitad de movimiento y recibe un -2 a sus tiradas de sorpresa). La ceguera dura 1d4 horas o hasta una hora después de haberse protegido de la luz del sol.

Combustible aprovechable: El grupo ha encontrado madera seca y vieja, o un depósito de turba extraíble cerca de la superficie. Con las herramientas adecuadas se puede obtener combustible para 2d4 fogatas sin gastar PM.

Cornisa estrecha: Para cruzar el hexágono es necesario recorrer una cornisa muy estrecha que bordea un alto precipicio. Es necesaria una tirada con éxito de Destreza para no caer, y los seguidores deben tirar moral para siquiera inten-

tarlo. Genera un nuevo encuentro aleatorio en montañas; si aparece una criatura voladora, los AJs serán atacados mientras cruzan.

Corrientes fuertes: Si se navega a favor de la corriente, el grupo gana 2 PM. Si se navega a contracorriente, el grupo pierde 2 PM.

Crecida repentina: Precipitaciones intensas y el deshielo de partes del río corriente arriba han provocado una crecida nival del río, haciendo que su caudal y su velocidad se multipliquen temporalmente. La crecida puede arrasar todo a su paso y arrastrar a personajes que estén cruzando o que estén navegando por sus aguas. Los personajes así afectados pueden intentar una salvación contra parálisis para evitar ser arrastrados si tienen la posibilidad de agarrarse a algo. De lo contrario serán arrastrados 1d4 hexágonos río abajo y sufrirán 6d6 puntos de daño por los golpes y el ahogamiento. Durante los 1d4 días siguientes los hexágonos adyacentes estarán anegados por el agua, dejando terreno cenagoso cuando el río vuelva a su cauce habitual.

Enjambre de insectos: Un gran enjambre de abejorros árticos o mosquitos (50% de posibilidades para uno u otro) acrillan al grupo durante 2d4 horas. Abejorros: No solo impiden una buena visibilidad, sino que el picor y el escocor constante restan 4 a todas las tiradas hasta 1d6 horas después de haber abandonado el enjambre. Mosquitos: Transmiten enfermedades. A no ser que se supere una tirada de salvación contra veneno, el personaje enfermará y perderá 1d6x10% de sus Puntos de Golpe totales, que solo podrá recuperar con un conjuro de Sanar Enfermedad o descansando en un entorno seguro, al ritmo de un 10% por día de reposo.

Escasez: En esa zona los recursos naturales y la caza no abundan. Todos los intentos de caza y forrajeo fracasan automáticamente durante los siguientes 1d6 días.

Estanques termales: En este lugar se encuentra un grupo de estanques de aguas calientes. Sumergirse en sus aguas cura todo el daño por exposición al cabo de una hora, y en sus alrededores el frío siempre es de una categoría inferior. Hay un 75% de posibilidades de que el calor de los manantiales haya atraído a algún otro habitante de la región (tira un segundo encuentro, repitiendo los que no resulten en criaturas).

Flujo de lava sumergido: En esta zona del mar, una corriente de magma bajo el suelo marino calienta el agua lo suficiente como para que no se forme banquisa. La zona libre de hielo se extiende durante 1d6 hexágonos en una dirección al azar.

Géiser: Una zona salpicada de géiseres rodeados de fumarolas y charcos de barro burbujeante. Las erupciones se producen cada 1d20x1d10 minutos, y tienen un diámetro de 1d12 metros. Un personaje alcanzado por una erupción de agua hirviendo y vapor escaldante sufre 3d6 puntos de daño si no supera una tirada de salvación contra aliento.

Granizo: Se produce una nevada durante 1d4 horas que en su punto álgido se convierte en granizo grande y duro durante 1d20 minutos. Reduce la visibilidad como una nevada y reduce las posibilidades de escuchar ruidos a la mitad. Todo personaje al descubierto sufre un punto de daño (no letal) por minuto.

Grieta: Una grieta formada en un campo de hielo o de nieve se abre en el camino de los personajes. Tiene 2d4x3 metros de profundidad, 4d12x3 metros de longitud y 2d6 metros de

anchura. Un 30% de las grietas están ocultas bajo una delgada capa de nieve congelada, por lo que actúan de forma similar a una trampa de foso.

Iceberg: Un gran iceberg se encuentra en este lugar, lo que puede suponer un peligro para la navegación o un obstáculo para quienes recorran el mar congelado. Si los AJs están navegando y no avistan la punta del iceberg a tiempo, el navío o uno de los navíos chocará contra él, hundiéndose con rapidez. Si el iceberg se encuentra en un mar congelado, tiene un 25% de posibilidades de estar habitado por un clan de gigantes de hielo.

Llama de Aarnivalkea: Los personajes distinguen el resplandor de un fuego en la distancia. Si se aproximan, descubrirán un punto en el que una llama inextinguible parece brotar del suelo, o incluso del agua. Sin embargo, es imposible llegar hasta ella sin desorientarse misteriosamente y desviarse sin querer. Solo se puede llegar hasta la llama si se tiene el poder de ver lo invisible, en cuyo caso se distinguirá una pequeña figura sombría que la sostiene y que desaparecerá con una risilla al llegar junto a ella. Si se excava en el lugar donde arde la llama, se puede encontrar un tesoro enterrado (1d6x100 me, 45% de posibilidades de 1d6 gemas, 35% de 1d4 joyas/objetos de arte, 15% de un objeto mágico cualquiera).

Maelstrom: La proximidad de Fimbul basta para transformar cualquier remolino normal, que de por sí ya es peligroso, en un verdadero maelstrom, un vórtice monstruosamente poderoso capaz de engullir barcos enteros. El tamaño del maelstrom varía (1d4): 1 - Pequeño (barcos de hasta 12 tripulantes); 2 - Grande (hasta 90 tripulantes); 3 - Enorme (hasta 250 tripulantes); 4 - Colosal (cualquier barco). Si no se hace nada para evitarlo, las fuertes corrientes atrapan el barco, que será golpeado y dañado en la vorágine hasta ser engullido por completo. El tiempo que tarda y el daño que sufre la estructura del barco, así como la dificultad a las tiradas de navegación que el Narrador permita al capitán para intentar escapar, dependen del tamaño del maelstrom: pequeño 1d4 asaltos, daño 3d6/asalto, dificultad -3; grande 1d8 asaltos, daño 6d6/asalto, dificultad -6; enorme 2d6 asaltos, daño 10d6/asalto, dificultad -9; colosal 2d8 asaltos, daño 20d6 por asalto, dificultad -12. Si el barco no se ha liberado al final de ese tiempo, será arrastrado a las profundidades. A discreción del Narrador (y de su compasión), el maelstrom podría ser un vórtice al plano elemental del agua.

Naufragio: Un antiguo barco-dragón está embarrancado o hundido en este lugar. Hay un 66% de posibilidades de que su tripulación se haya convertido en no-muertos (1d10): 1-2: 3d10 esqueletos; 3-4: 4d6 zombis; 5-6: 2d3 tumulares; 7: 1d3 incorpóreos; 8: 1 bodak. Las bodegas podrían contener tesoros: 50% de posibilidades de que sean bienes comerciales (marfil, lingotes de plata, etc.) por valor de 1d6x1000 mo, 20% de que se trate de 2d6 gemas, 10% de que sean 1d4 joyas; 10% de que encuentren 1d2 objetos mágicos cualquiera (excepto pergaminos).

Nevada: Durante los 1d3 días siguientes cae nieve (80% de posibilidades) o granizo (20%) con una intensidad moderada que impide distinguir el terreno de los hexágonos adyacentes y hace que el grosor de la capa de nieve en el suelo aumente en una categoría.

Nevada intensa: Las nevadas son tan fuertes que la visibilidad se reduce drásticamente y la cantidad de nieve reciente complica el avance, obligando al grupo a detenerse durante 1d3 días. De lo contrario, las posibilidades de perderse se du-

plican y se sufre un -2 a la CA, a todas las tiradas de combate y las relacionadas con la agilidad, el movimiento y la percepción.

Niebla: Espesos bancos de niebla cubren la tierra durante buena parte del día. Si se sigue avanzando en estas condiciones, se duplican las posibilidades de perderse, y cualquier tirada de sorpresa se realiza con un -2.

Nieves movedizas: Esta zona de nieve blanda funciona como si fuera arenas movedizas, con el añadido de que un personaje sepultado, además de ahogarse, debe hacer una tirada de resistencia al frío cada asalto.

Ola de frío: Durante los siguientes 1d4 días, las temperaturas sufren un brusco descenso y el código climático se considera una categoría más extremo. Esto suele comportar nevadas que en el transcurso del primer día provocarán las condiciones descritas en el código climático correspondiente.

Pozos de brea: Un profundo y apesado pozo de brea negra capaz de atrapar irremisiblemente a criaturas tan grandes y fuertes como un mamut.

Provisiones estropeadas: Una de las señales de la llegada de Fimbul es que la comida se pudre y se estropea a ojos vista, incluso la mejor conservada. El grupo pierde un 3d10% de la cantidad de raciones transportadas.

Puente: En los Picos del Viento de Hierro se trata de un puente de roca natural que salva un precipicio; juégalo como una cornisa estrecha. En las Cumbres de Kaleva o el Gran Muro, hay un 30% de posibilidades de que sea un puente natural y un 70% de que sea un puente colgante construido por thurianos o por gigantes de hielo respectivamente. En ese caso, hay un 30% de oportunidades de que una patrulla embosque al grupo mientras esté cruzando el puente.

Refugio natural: Durante el viaje el grupo topa con un lugar que ofrece un buen refugio contra los elementos. El grupo puede usarlo para descansar con valor de aislamiento bueno (o aislamiento completo si encienden fuego).

Ruinas: La tabla de la página siguiente determina el tipo y tamaño de las ruinas encontradas, así como sus ocupantes y los tesoros que se pueden hallar en su interior. El Narrador puede usar el tamaño de las ruinas como una indicación de la cantidad de criaturas que se pueden hallar en ellas o desarrollarlas a su discreción.

Terremoto: Un fuerte terremoto sacude la región y el grupo se encuentra cerca de su epicentro, por lo que sufre los efectos de un conjuro de Terremoto. Esto puede ser muy peligroso dependiendo del lugar donde se encuentren los personajes en ese momento.

Terreno impracticable: Algún rasgo del terreno (vegetación impenetrable o peligrosa, precipicios, paredes verticales, etc.) hace que el grupo no pueda seguir avanzando en su dirección actual. Para poder seguir deberá continuar por un hexágono distinto.

Tormenta: Durante 2d4 horas estalla una tormenta de fuerte aparato eléctrico que hace muy peligroso seguir a la intemperie. El grupo puede intentar encontrar cobijo en las inmediaciones, según el terreno (1 en 1d6, o 2 en 1d6 en bosques, colinas y montañas). Si no se cobijan, cada turno hay un 10% de posibilidades de que un rayo impacte a un miembro del gru-

TABLA DE RUINAS

ID100	Tipo	Tamaño	Ocupantes	Valor del tesoro	Objetos mágicos	Protecciones	Pistas	Eslabones de mystil
01-25	Ciudad thuriana	1 edificio pequeño	Ninguno	Nada de valor	Ninguno	Ninguna	No	Ninguno
26-50	Vestigios de Ardenmor	1 edificio grande	Hijos de Shakak	6d6x100 mc	1d4 pociones o pergaminos (50%)	Ninguna	No	Ninguno
51-70	Poblado yeti	1d6 edificios pequeños	Trolls	6d6x100 mp	Arma o Escudo +1 (50%)	Acceso difícil	No	Ninguno
71-85	Salones enanos	1d12 edificios pequeños, 1 edificio grande	Yetis abominables	6d6x100 me	1 objeto al azar	Trampas mecánicas	Sí	Ninguno
86-95	Palacio de la Corte Estival	3d10 edificios pequeños, 1d4 edificios grandes	No muertos	6d6x100 mo	1d4 objetos al azar	Trampas mágicas	Sí	1
96-100	Otro	Vasto complejo subterráneo	Monstruos no Inteligentes	3d6x100 mpl	1 arma o armadura +3 o 4 objetos al azar (50%)	Trampas mecánicas y mágicas	Sí	1d3

po, empezando por los AJs con armaduras metálicas (daño 1-10d10, salvación contra aliento reduce el daño a la mitad).

Tormenta de nieve: Durante 1d3 días se desata una fuerte ventisca con abundante nieve y vientos superiores a los 80 km/h (ver vendaval). Durante la ventisca, la temperatura baja en una categoría y la cantidad de nieve aumenta en una categoría por día. Mientras dura, las condiciones de visibilidad son nulas, como en una nevada intensa.

Vendaval: Soplan vientos superiores a los 80 km/h, capaces de arrancar ramas e incluso desarraigar árboles. El vendaval imposibilita los ataques a distancia y las tiradas de escuchar, y los personajes de tamaño humano deben superar una tirada de Fuerza cada asalto para avanzar contra el viento o para no verse arrastrados por el viento si son de tamaño pequeño (como un halfling).

TABLA DE ENCUENTROS ESPECIALES

ID100	ENCUENTROS ESPECIALES
01-05	Avatar de Shakak
06-10	El Aullido del Norte
11-15	Espejismo
16-20	Bendición de Karhun
21-25	Depósito de mystil
26-30	Atalaya thuriana
31-35	Estatuas misteriosas
36-40	Estela de Ardenmor
41-55	Doble encuentro
56-75	Ormysherek, la Sierpe del Norte
76-100	Señales de Fimbul

Atalaya thuriana: Descubren los restos de una torre cuadrada de piedra gris, una vieja almenara thuriana, aún en pie. Posee la suficiente altura como para otear el terreno hasta a dos hexágonos de distancia. Hay un 25% de posibilidades de que esté ocupada por yetis abominables, hijos de Shakak, necrófagos o un grupo de exploradores de Rilthara (a discreción del Narrador).

Aullido del Norte: En ciertos momentos, el constante viento del norte parece gemir y aullar con una intensidad inusitada, como si transportara los alaridos agónicos de los que

han muerto de hambre y frío ahí fuera. El Aullido del Norte suele durar 4d4 asaltos y, además de dificultar las tiradas de escuchar, es capaz de hacer sangrar los oídos de quienes lo escuchan. El daño sónico depende de la intensidad del viento; en condiciones normales, todo personaje sufre 1d6 puntos de daño por asalto, pudiendo realizar una tirada de salvación contra muerte para reducir el daño a la mitad, pero con vientos más fuertes el daño puede aumentar hasta los 2, 3 o incluso 4d6 (en el caso extremo de vientos huracanados). Refugiarse bajo techo reduce el daño en 1d6.

Avatar de Shakak: Los personajes han tenido la mala suerte de toparse con un avatar físico de Shakak, el espíritu del invierno de los Saami. Shakak se aparece como un humanoide de dos metros y medio de altura, una especie de tótem viviente tallado en madera azul y cubierta de escarcha, con una máscara grotesca como rostro y envuelto en una pequeña ventisca. Aunque no habla, todos sabrán instintivamente que Shakak exige que se quemen ofrendas en su nombre. El valor total en monedas de oro de las ofrendas quemadas sirve como porcentaje para saber si Shakak se siente complacido y se marcha, reduciendo la temperatura en una categoría durante 1d6 días. Si no se siente complacido, o los AJs se niegan a quemar ofrendas en su nombre, los atacará con toda su furia durante 2d6 asaltos.

Bendición de Karhun: Los personajes divisarán a lo lejos un enorme y majestuoso oso grizzly alzado sobre sus dos patas posteriores rugiendo como en desafío antes de desaparecer en la distancia. Esa visión de alguna manera los llena de fuerza y esperanza, y sabrán que acaban de recibir la bendición de Karhun. Todo el daño por exposición o congelación que tuvieran desaparece por completo, y durante los siguientes 1d6 días tendrán éxito automático en todas las tiradas de resistencia al frío. La bendición se anula inmediatamente si dañan a un oso o a un úrsido, aunque sea en defensa propia.

Depósito de mystil: Un estrecho túnel se abre a una pequeña cueva en cuyas paredes corre una azulada veta de mystil puro y sin explotar. Con herramientas apropiadas, cada grupo de al menos cuatro personas puede extraer al día un 1d10% del metal. El 25% del mystil de la veta basta para forjar un eslabón en las forjas de Thundrannor, con lo que es posible forjar hasta cuatro eslabones si se extrae todo el mystil. Hay un 25% de probabilidades al día de que el aurumvorax que mora en las cercanías se sienta atraído por el mystil y se acerque a intentar devorar el metal.

Doble encuentro: Tira dos veces en la tabla de encuentro correspondiente y aplica ambos resultados simultáneamente.

Espejismo: A lo lejos, en una dirección aleatoria, incluso estando en el mar, el grupo divisa un castillo con sus almenas, su torreón, su puente levadizo y sus torres, de las que penden estandartes que ondean al viento. En realidad es un espejismo, una ilusión óptica que nunca parece más cerca por mucho que uno avance en su dirección.

Estatuas misteriosas: Descubren un grupo de estatuas estilizadas y perfectas que representan a cuatro mujeres: una bella dama élfica con las manos alzadas al cielo que sostienen una estrella, una doncella de largos cabellos dorados que acuna un sol entre sus manos, una dama vestida de azul con el cabello alborotado por el viento y en posición de soplar algo entre sus manos, y una anciana de rostro adusto y ojos hundidos que aferra un fragmento de hielo negro. La magia de las estatuas se puede activar lanzando un conjuro concreto sobre cada estatua: Fulgor de Estrellas sobre la dama élfica, Esfera Llameante sobre la doncella, Controlar los Vientos sobre la dama azul y Cono de Frío sobre la anciana. El conjuro correcto hará resplandecer la estatua, y la primera persona que se coloque en el centro del círculo cuando las cuatro han sido activadas recibirá la bendición de una de las cuatro (1d4): 1 - Una visión, como el conjuro del mismo nombre, con la excepción de que nunca es falsa (tirar 1d8 en lugar de 1d10 como indica el conjuro); 2 - Resistencia al frío como un anillo de resistencia a los elementos durante 1d8 días; 3 - Un uso diario del conjuro Volar durante los siguientes 1d8 días; 4 - Una oscura piedra de la buena suerte, que se convertirá en polvo la próxima vez que el portador saque un 1 natural en una tirada de salvación. Las estatuas solo conceden su bendición una vez al año.

Estela de Ardenmor: Encuentran una antigua estela de piedra con runas grabadas, erigida por los magos de Ardenmor. El 50% de ellas dan información sobre la Academia, sobre la biblioteca de Ormadon o sobre la rebelión que derrocó a los thurianos si se descifran sus runas. El otro 50% contiene runas de poder, y tocarlas puede tener efectos imprevisibles por el desgaste de las runas: 1-3 - Gana 1 punto en una característica al azar, 4-5 - Pierde 1 punto en una característica al azar, 6-7 Aprende un conjuro nuevo de nivel 1d4 (si no es mago o elfo, obtiene un único uso de ese conjuro), 8 - Cambio de aspecto físico, 9 - Cambio de sexo, 10 - Cambio de alineamiento al azar. Todo cambio es permanente a menos que intervengan magias poderosas como Deseo.

Ormysherrek, la Sierpe del Norte: La primera vez que aparece este encuentro se tratará de un avistamiento en la distancia: la visión de un inmenso dragón blanco volando, probablemente recortado contra las luces de la aurora boreal, con una larga cadena metálica colgando del cuello, alejándose hacia el norte en dirección al monte Gram (hex. 6008). Si vuelve a salir este encuentro, el gran dragón volará directamente hacia los personajes, y hay 2 posibilidades entre 6 de que se fije en ellos y decida atacarlos desde el aire.

Señales de Fimbul: Tira en la tabla correspondiente.

Aurora viviente: La aurora en el cielo parece hacerse más y más grande, como si estuviera cayendo sobre el mundo como un manto. Una parte de ella danza hasta tocar el suelo frente a los AJs, convirtiéndose en una especie de elemental de luz verdosa y fluctuante que atacará de inmediato. En su interior, si uno se fija bien, se puede ver una silueta élfica inmaterial, aparentemente atrapada, que será liberada si la aurora viviente es destruida.

TABLA DE SEÑALES DE FIMBUL

100	SEÑALES DE FIMBUL
01-10	Visión de Thrym
11-18	Nieve de extinción arcana
19-27	Lobo desencadenado
28-36	Espíritus del invierno
37-45	Cuchillas de hielo
46-54	Vientos voraces
55-63	Jinetes en el cielo
64-72	Nieve de sangre
73-81	Granizo cortante
82-90	Río de fuego helado
91-100	Aurora viviente

Cuchillas de hielo: Una zona de nieve aparentemente normal está formada en realidad por cuchillas de hielo afiladas como navajas que infligen 1d4 puntos de daño cortante y 1d6 puntos de daño por frío por cada dos metros recorridos. Se puede detectar al obtener 1 en 1d6 (los exploradores y místicos restan uno a su tirada), o un ladrón con una tirada de encontrar trampas con éxito. La zona tiene un área de 1d20 metros de radio.

Espíritus del invierno: La nieve y el hielo alrededor de los personajes rebulle, se agita y finalmente se convierte en 1d3 elementales de hielo que atacan con ferocidad a los personajes.

Granizo cortante: Una tormenta de granizo afilado como una cuchilla y preternaturalmente frío infinge 1d4 puntos de daño cortante y 1d6 puntos de daño por frío a cualquiera que esté expuesto. Tiene lugar en el punto álgido de una nevada normal y dura 1d8 asaltos, tras los cuales el terreno estará cubierto de afiladas esquirlas (ver Cuchillas de hielo).

Jinetes en el cielo: Un grupo de jinetes élficos galopa a toda velocidad a lo largo de la aurora boreal, resplandeciente y pertrechado para la guerra sobre monturas del color de la luz de luna. Se dirigen hacia la última batalla contra las fuerzas de Thrym que sucederá a la llegada de Fimbul.

Lobo desencadenado: Una luna llena inusualmente grande y del color de la sangre parece contener durante unos segundos la imagen de un lobo negro y enorme que forcejea con unas cadenas que lo mantienen atado. Con un brusco cabeceo, la cadena se parte y el lobo aúlla de cruel gozo antes de desaparecer. Esta señal solo ocurre una vez; si se repite, tira de nuevo.

Nieve de extinción arcana: Empieza a caer una nieve grisácea del color de las cenizas que destruye la magia con la que entra en contacto. Cada asalto, cada objeto mágico tiene un 10% de posibilidades de ser afectado, perdiendo todas sus capacidades mágicas durante un tiempo variable. Tira 1d4: 1 - 1d12 horas; 2 - 1d8 días; 3 - 1d3 semanas; 4 - Permanentemente. La nevada de extinción dura 2d4 asaltos.

Nieve de sangre: Una zona del suelo nevado adquiere el tono rojo intenso de la sangre fresca en un área de 1d20 metros de radio alrededor de los personajes. Todos los que entren en contacto con ella deben superar una tirada de salvación contra veneno o perderán 1d2 puntos de Constitución y sentirán fuertes mareos y náuseas durante una hora.

Río de fuego helado: Un torrente de llamas semilíquidas de un blanco azulado fluye como un río en una dirección aleatoria, ignorando la gravedad y las leyes físicas. Tocar el fuego helado causa 2d6 puntos de daño por exposición sin tirada de resistencia, daño que persiste durante 1d3 asaltos después del contacto. Ni la inmunidad al frío ni la inmunidad al fuego protegen del fuego helado por sí solas, hay que tener ambas. El río tiene 1d20x10 metros de anchura, y se extiende 1d3 hexágonos en ambas direcciones.

Vientos voraces: Empieza a soplar un viento aullante que parece querer alimentarse de la esencia de todo lo material. Cada asalto todo objeto metálico tiene un 10% de posibilidades ser afectado, oxidándose a ojos vista hasta convertirse en polvo. Los objetos no mágicos sucumben automáticamente, los objetos mágicos tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros con los valores de su portador, con un +1 por cada punto de bonus que tuvieran. Los seres vivos también son afectados, perdiendo 1d4 puntos de Carisma cada asalto que no superen una tirada de salvación contra conjuros. Todo personaje que llegue a Carisma 0 cae muerto y convertido en polvo. Los vientos voraces duran 2d3 asaltos.

Visión de Thrym: Se desencadena una fuerte nevada, y entre la nieve se vislumbra la figura colosal de un gigante de hielo titánico, del tamaño de una montaña, que parece vagar sin rumbo en busca de algo. La poca visibilidad oculta piadosamente todo el horror de semejante visión, pero aun así es posible ver que tiene un agujero abierto y sangrante en el pecho, donde estaría su corazón. Thrym no se encuentra realmente en este plano y no puede percibir ni afectar a los personajes, pero su mera visión basta para que se sientan insignificantes e impotentes. Si no superan una tirada de salvación contra conjuros, perderán 1d8 puntos de Sabiduría (o de Cordura, si se usan las reglas del *Manual Avanzado* [caja verde]). Se recuperan al ritmo de un punto por día de descanso completo, o mediante unconjuro de Restablecimiento o Sanar.

LOS SENDEROS

Los Senderos forman una compleja y laberíntica red de caminos que recorren un extraño y oscuro semiplano donde el tiempo y el espacio fluctúan sin ninguna lógica. Fueron creados por los antiguos hechiceros de Thuria para aprovechar las cualidades de ese semiplano y desplazarse rápidamente de un punto a otro de la isla. Se accede a los Senderos a través de las seis Piedras de Viaje que se encuentran repartidas por el territorio (hex. 0508, 1017, 3226, 3408, 6119 y 6308). Lamentablemente, desde el declive de los thurianos los Senderos han caído en el abandono y hoy en día son un lugar muy peligroso. Multitud de rutas acaban de improviso al desaparecer el sendero en la nada, dan vueltas sobre sí mismas o dan enormes rodeos, y además una extraña criatura no terrenal, Surma, merodea por los Senderos acechando a los viajeros incansablemente. Cada vez que un grupo se adentre en los Senderos, tendrá que elegir un guía que deberá tirar 1d100, aplicar los siguientes modificadores y consultar el resultado en la Tabla de Viaje a través de los Senderos.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE VIAJE

+ Inteligencia del guía.

+5 por cada Piedra de Viaje activada además de la usada como acceso.

+20 si poseen una Luz Guía.

-15 si se dirigen a una Piedra no activada.

-10 si aprietan el paso (persecuciones, etc.).

-10 si el acceso se abre con un hechizo de nivel 1; -5 con un hechizo de nivel 2, -0 con uno de nivel 3; +5 por cada nivel de hechizo superior a 3.

VIAJE A TRAVÉS DE LOS SENDEROS

01 o menos	¡Perdidos para siempre!
02-16	Perdidos. El grupo pierde 2d4 días vagando por los Senderos y puede volver a tirar pasado ese tiempo. 60% de atraer a Surma.
17-40	Perdidos. El grupo pierde 1d4 días de tiempo vagando por los Senderos y puede volver a tirar pasado ese tiempo. 40% de atraer a Surma.
41-60	Viaje normal. El grupo llega a su destino. Tarda un día por cada cuatro hexágonos de distancia entre ambas Piedras. 20% de atraer a Surma.
61-70	El guía puede elegir entre una ruta segura (como en el resultado anterior) o una ruta rápida (el grupo llega a su destino tras 2d3 días, con un 40% de posibilidades de atraer a Surma).
71-80	El grupo llega a su destino tras 2d3 días. 20% de atraer a Surma.
81-90	El grupo llega a su destino en 1d4 días. 10% de atraer a Surma.
91-100	El viaje dura una hora por hexágono cruzado en línea recta.
Más de 100	El viaje es instantáneo.

LOCALIZACIONES DE LA ISLA BOREAL TIERRAS DE LOS SAAMI

En la actualidad, el menguante pueblo Saami habita en el cabo de Orm, una pequeña región a menor altitud que el resto de la isla, y separada del interior por un escalón natural de 400 metros de altura. La mayor parte de su caza y recolección la llevan a cabo en las tundras que se abren ante las Lomas Aserradas, frontera del territorio Sah-Ash-Qwash, y las colinas de la Hoz al suroeste, y nunca se aventuran más allá del río Sylgr. Las bandas errantes de incursores Hiisi son una amenaza constante, y de vez en cuando los trolls descienden de las montañas para sembrar el terror.

5233. Hiithrak (poblado). Población: 840 (420 guerreros, 200 hembras, 240 crías). Guerreros de élite (todos huargos): 35 campeones (1 DG, CA 4, maza) y 4 jefes guerreros (1+1 DG, CA 3, hacha de batalla). Caudillo: Huuga (2 DG, CA 3, espada larga +1 a impacto y daño). 6 arañas de hielo guardianas. Tesoro: “monedas” de hueso por valor de 900 mo, 2 pendientes de ónice (100 mo c/u), una talla de un dragón en asta de reno (400 mo) y un eslabón de mystil.

Hiithrak es el mayor poblado Hiisi de la isla, y de él provienen la mayor parte de los incursores que plagan la tundra. Como en el resto, la mayor parte del poblado está situado en cuevas y túneles horadados en las colinas de la Hoz, con solo un pequeño grupo de chozas rodeadas por una empalizada en la superficie. Los Hiisi no están muy interesados en el comercio, y se dedican a cazar y robar a todos los humanos y yetis que encuentran. En el difícil caso de entablar relaciones pacíficas con los ellos, podrán hablarles del comportamiento extraño de los cuervos últimamente, que viajan en bandadas enormes y siempre se marchan hacia el oeste.

5131. Los Grandes Túmulos. Encajados en un valle en el interior de la “hoz” se encuentra un grupo de tres túmulos funerarios de gran tamaño. En ellos están enterrados tres grandes reyes tribales de la época que siguió al alzamiento de

- Raquetas: 5 mo
- Esquis y palos: 15 mo
- Refugio portátil: 125 mo (para 2 personas, peso 40 kg)

Los Saami creen en los Inua, los espíritus de la naturaleza, pero creen que hay dos espíritus más fuertes e importantes que ningún otro: Karhun, el Gran Oso, benefactor y portador de la primavera y el reverdecer, y Shakak, el Espíritu del Invierno, cruel e imprevisible, el culpable del clima gélido de la isla. Ambos son enemigos mortales y año tras año luchan por el dominio sobre la isla. Karhun mantiene a raya a Shakak, pero inevitablemente este le hace retroceder cuando el Gran Oso flaquea, obligándolo a retirarse durante medio año a recuperar sus fuerzas. Para los Saami el oso es un animal sagrado al que solo se puede matar en una cacería ritual bendecida por los runoyas, especialmente durante el rito de paso a la edad adulta. También creen y temen enormemente a Atshen, el espíritu antropófago del hambre, y nunca lo mencionan, limitándose a advertir que es preferible morir a sucumbir al ansia de comer la carne de un semejante. Solo los Saami ancianos de un cierto prestigio y que ya no son capaces de cazar y recorrer la tundra tienen barba o vello facial, el resto se afeita meticulosamente, pues son muy conscientes de los peligros que supone una barba congelada. Mirarán a cualquier AJ barbudo con extrañeza y a los enanos como si fueran dementes.

6830. Bosque de las Almas. Los Saami queman a los fallecidos por enfermedad o por hambre, pero el resto de los difuntos son “entregados al bosque”. Este bosque es donde se lleva a la mayoría de los muertos para que su descanso final aliente a la tierra. La mortalidad infantil es muy elevada entre los Saami, y un gran número de los difuntos tiene una corta edad. Sus almas a menudo se manifiestan en la noche como pequeñas bolas de fuego parpadeante que flotan en el oscuro bosque a las que los Saami llaman ruskaly. Normalmente son inofensivas, pero reaccionan con extrema violencia si se les grita o ataca, o ante la presencia de cualquier tipo de símbolo sagrado o religioso. Cualquiera que de noche se aparte del camino que bordea el río Fjörm para adentrarse bosque adentro podrá avistar 1d4 de esos espíritus errantes.

6629. Refugio Adusto (poblado). Población: 278. Este poblado de leñadores y traperos está ocupado únicamente durante los meses de verano. Cuando las primeras nieves empiezan a aparecer, sus habitantes se trasladan a Hogar Invernal para intentar sobrevivir al invierno. El líder actual de Refugio Adusto es Kainen, un joven leñador pelirrojo.

6530. Garganta de la Bestia Troll. Este angosto desfiladero es la puerta de acceso a la isla Boreal. El río Fjörm desciende en un ángulo pronunciado entre altas paredes de roca desde la tundra en lo alto hasta el suelo del cabo Orm. La orilla sur del río corre pegada a la roca, pero la orilla norte deja espacio suficiente para hacer el ascenso a pie. A la entrada de la garganta hay dos enormes calaveras de una gran bestia colocadas sobre altos postes. Son calaveras de mamut, bestias a las que los Saami conocen únicamente como “bestias troll”, y a las que describen como gigantes peludos con largos cuernos y un tentáculo en la frente.

6030. La morada de Harreg Piel de Oso. Población: 328. El mejor guerrero de los Saami, Harreg Piel de Oso (bárbaro de nivel 7), vive autoexiliado junto a sus seguidores en un pequeño campamento fortificado junto al único puente que cruza el río Fjörm. El valor y la fuerza de Harreg le granjearon las simpatías y la lealtad de un buen número de los cazadores de Hogar Invernal, cosa que utilizó diez años atrás cuando llegó el momento de que los Saami eligieran a un nuevo líder en la Roca de la

los Saami: Vaino, Ilmar y Kull. Los dos primeros reposan en sus respectivos túmulos convertidos en haugbui, tumulares con poderes mágicos. Kull, el más colérico y trágico de los tres, es ahora un terrorífico draugr que perseguirá implacablemente a cualquiera que saque aunque sea una moneda de oro de su túmulo. Si se profana uno de los túmulos, hay un 10% de posibilidades por asalto de que cada uno de los otros dos reyes muertos se alce y se una al combate. Tesoro de Vaino: 3 objetos de arte, escudo +1; tesoro de Ilmar: 2000 mc, 1000 mp, 2 objetos de arte; tesoro de Kull: 800 mo y Blárbrandr, una espada +2 de hoja negra con una maldición: cuando el portador se encuentre frente a un enemigo, la espada se pegará a su mano y le obligará a desenfundar y a luchar hasta que uno de los dos muera. El portador puede perder el arma, pero no deshacerse de ella voluntariamente. Lo que la espada considera un enemigo queda a discreción del Narrador.

5730. La Piedra de la Asamblea. Una gran roca de 10 metros de alto se alza en el centro de una zona pedregosa de la tundra. Aquí es donde se celebran las asambleas del pueblo Saami, donde se reúnen los clanes para buscar justicia, zanjar disputas y condenar a los criminales. También es donde los runoyas realizan sus frecuentes ritos religiosos y los clanes eligen a sus jefes. También es un lugar frecuentemente elegido para realizar transacciones comerciales entre los distintos clanes y campamentos. Hay un 60% de posibilidades de que el lugar esté ocupado en una de estas actividades al llegar los personajes. Ese porcentaje se reduce en un 20% por cada mes completo transcurrido.

6931. Hogar Invernal (población). Población: 912. Gobernante: Engebreth. Hogar Invernal, el mayor asentamiento humano de la isla, está situado frente a una cala que permite que los barcos fondeen y atraquen, siendo el único puerto viable de la costa sur. Los Saami se rigen por un código de hospitalidad y cooperación nacido de la dureza extrema de la vida en la isla, y ofrecerán ese mismo trato a los forasteros a no ser que demuestren no ser merecedores de él. Todo Saami sabe que el frío y el hambre son compañeros constantes y los enemigos más mortales. Los Saami de Hogar Invernal se han habituado a usar los sistemas de comercio del continente, y aunque el oro y las monedas no sirven de mucho en la isla, saben que pueden usarlos para comerciar con los barcos que de cuando en cuando recalcan en el lugar en busca de pieles, hueso, marfil y ámbar gris. Los tratos comerciales suelen realizarse en la arena de la cala, a la vista de todos. El líder del poblado es Engebreth (explorador de nivel 4), un anciano al que todos tratan como una especie de héroe local. Ha recorrido el interior de la isla más que ningún otro Saami con vida, ha pisado las tundras de Vestren y ha llegado incluso a otear el reino de los gigantes desde las laderas del Gran Muro. Sabe lo peligrosa que es la isla y más ahora que se acerca el invierno, y su mayor preocupación es mantener a los Saami a salvo. No hay tabernas ni posadas en el poblado, pero hay un salón de aguamiel comunal que sirve a tal efecto. En Hogar Invernal, los AJs pueden aprovisionarse, aunque los Saami no verán con buenos ojos que les vacíen las despensas que están llenando diligentemente de cara al invierno. A principio de la aventura, disponen de un excedente de 100 raciones de viaje que estarán dispuestos a vender. Cada nuevo mes ese excedente aumenta en 1d20-5 por cada categoría de temperatura superior a suave (1d20-5 a media, 1d20-10 a intensa y 1d20-15 a extrema), pudiendo menguar en un invierno especialmente crudo. Los AJs también pueden comprar algunos de los utensilios que los Saami usan para desenvolverse en Boreal:

- Ropajes árticos Saami: 75 mo, 6 kg
- Kayak: 100 mo

Asamblea. Los Saami eligieron a Engebreth, quien ni siquiera se había postulado, por una aplastante mayoría, y Harreg dio la espalda a su gente y se marchó a la tundra con todos los que quisieron seguirle. Desde entonces, la presencia de Harreg continúa dividiendo a los Saami. Muchos criminales abandonados a su suerte en la tundra se han unido a sus filas, y ahora cuenta con un grupo de casi trescientos guerreros fieles que le seguirían a la muerte. Harreg se hace llamar “hijo de Karhun”, afirma estar tocado por el espíritu del Gran Oso y viste una capa de piel de oso polar como prueba de ello. Piel de Oso tiene ideas que la gran mayoría de Saami consideran peligrosas: aún ambiciona convertirse en líder y hacer que los Saami dejen de esconderse en el cabo Orm, se expandan y recuperen “las tierras de sus ancestros”. Sueña con erradicar a los Hiisi y a los yetis como primer paso de su gran reconquista, y con dicho objetivo buscará ganar para su causa a cualquier grupo de forasteros capaces y bien armados. Pagará un buen precio en provisiones o bienes por cada Hiisi o Sah-Ash-Qwash muerto (20 mo por los primeros y 50 por los segundos). Negarse o enfrentarse a él, sin embargo, incurrirá en las iras del colérico guerrero.

5430. Restos de campamento. Los trolls de las montañas han descendido recientemente sobre este pequeño poblado semipermanente, matando con saña a la mayor parte de los Saami que lo habitaban y llevándose a sus cuevas a los supervivientes. Cuando lleguen a este hexágono por primera vez, el rastro tendrá una antigüedad de 1d4 días. Si las condiciones lo permiten, es posible rastrearlos a través de las montañas y la tundra al otro lado hasta su poblado en las grutas del hexágono 5125. Los trolls se han llevado a ocho prisioneros y cada día que pase hay un 50% de posibilidades de que uno de ellos muera. Sin embargo, no les ha interesado el saqueo. Entre los restos del poblado arrasado se pueden encontrar algunos bienes materiales intactos (pieles, armas, etc.) por valor de 300 mo, así como un pequeño e intrincado broche de platino con una pequeña esmeralda en el centro, claramente fuera de lugar en la artesanía Saami (200 mo).

Aventuras en las tierras de los Saami:

- Una casa dividida: Harreg Piel de Oso ha decidido finalmente mover ficha y convocar una nueva asamblea que le instaure como líder único de los Saami. A tal fin intentará contratar a los AJs para que viajen a Hogar Invernal y convenzan a Engebreth de acudir a la Piedra de la Asamblea para refrendar su liderazgo. Si no hay otra manera de lograr que se celebre la reunión, les insinuará el ambicioso guerrero, hay algo que la haría inevitable: la oportuna muerte del líder del poblado.
- Enviados comerciales: Engebreth finalmente ha decidido intentar establecer relaciones comerciales con los Sah-Ash-Qwash, pero la mayoría de los Saami siente un temor visceral hacia los hombres peludos de las nieves. Pedirá a los AJs que actúen como enviados comerciales para entablar relaciones diplomáticas con los yetis y aprendan tanto de sus costumbres y tradiciones como sea posible. Al fin y al cabo, de alguna manera los AJs han de devolver toda la hospitalidad que les ha sido ofrecida y contribuir al bien común...
- La Sibila Blanca: Cualquier pesquisa en Hogar Invernal sobre el Arca de los Mil Inviernos, las cadenas de mystil o el Invierno de Fimbul no tendrá el menor resultado al ser cosas que forman parte de un pasado tan remoto para los Saami que sus tradiciones orales no guardan recuerdo de ello. Sin embargo, si hablan de ello con Venla, la runoya de la aldea, al cabo de 1d3 días de reflexión les hablará de la Sibila Blanca, una misteriosa profetisa que supuestamente vive en el pico más alto de las Cumbres de Kaleva. Aunque dicen que sus visiones siempre son certeras, también hay que pagar un alto precio por ellas.
- Contra los gigantes: Al llegar el cuarto mes, con Fimbul a las puertas, los gigantes de hielo se ponen en movimiento. Encabezados por Hrimgrinnir, el lugarteniente del jarl Hrimthur, un destacamento inicia la marcha en dirección sur hacia la Garganta de la Bestia Troll con la intención de saquear las tierras de los Saami y llevar su dominio hasta el sur de la isla. El contingente tardará dos semanas en llegar a la Garganta, descendiendo desde el Gran Muro y cruzando las llanuras de Vigrith, pues no desean enfrentarse más de lo necesario a los poderes que protegen Myrkenwald. Si los AJs no se percatan de la amenaza, los Saami no dispondrán de mucho tiempo para organizar sus defensas. Si los aventureros han logrado restaurar la brecha entre los Saami y establecer alianzas con otros pueblos y tribus, quizás puedan evitar el desastre deteniendo la marea en una última batalla.

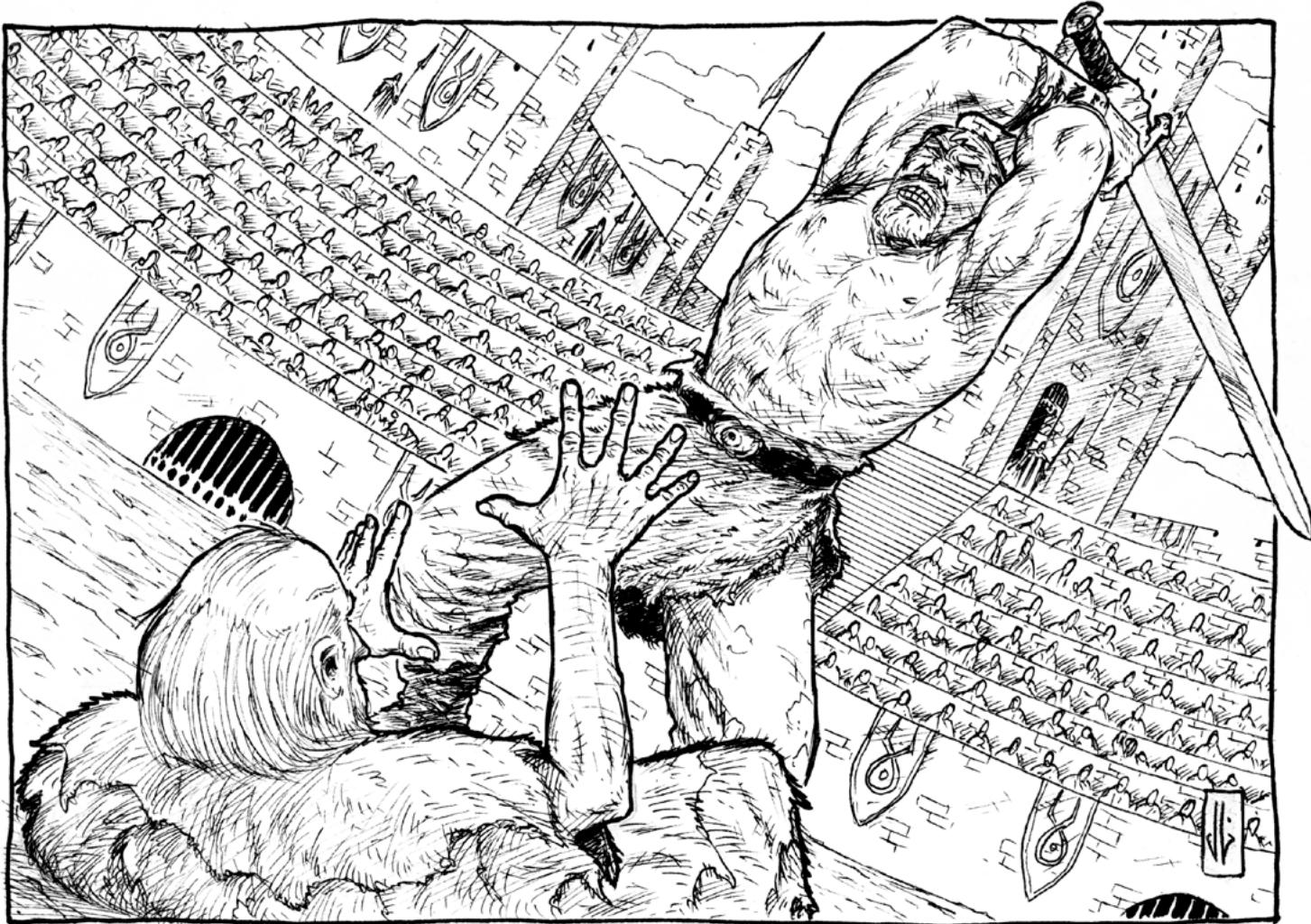
TERRITORIO SAH-ASH-QWASH

Los Sah-Ash-Qwash son una tribu relativamente pacífica de cazadores y recolectores. Raras veces interactúan con los humanos, sino que se muestran tímidos ante ellos y prefieren evitarlos, por lo que normalmente huyen hacia la seguridad del bosque al ser avistados. Si se les ataca, sin embargo, su timidez desaparece y defienden a los suyos con salvajismo animal. Como todos los yetis, parecen el eslabón perdido entre hombre y simio. Los Sah-Ash-Qwash se distinguen por sus pies grandes y su pelaje marrón. Han aprendido a crear y usar herramientas básicas, dominan el fuego y son lo bastante inteligentes como para aprender a comerciar si tienen la ocasión. El tótem protector de la tribu es Marta Cibelina, un animal inteligente y escurridizo como los propios Sah-Ash-Qwash.

5626. Lago Anitsoq. En el centro de una arboleda, junto al pequeño lago de aguas cristalinas que se forma en la bifurcación del Sylgr y el Fjörm, se encuentra el enclave más sagrado de los Sah-Ash-Qwash, donde los chamanes de la tribu, conocidos como angakkuq, acuden para cumplir sus funciones como guías espirituales y protectores de su gente, actuando como mediadores con los Inua. Cada angakkuq tiene un espíritu familiar, similar al de un mago pero invisible para todos excepto para él, a través del cual los Inua conceden al chamán sus poderes y bendiciones. Los angakkuq usan normalmente esos poderes para ayudar a la comunidad, repeler a los malos espíritus, sanar a los heridos o encontrar animales para cazar, pero también se pueden usar para dañar y castigar si es necesario. El más temible poder de los angakkuq es quizás su capacidad para crear un tupilaq, una talla de hueso o marfil en forma de monstruo a la que se da vida con cánticos rituales en el enclave. Los tupilaq son vengativos y persiguen implacablemente a su presa, aunque su uso es peligroso porque existe el riesgo de que se vuelvan contra sus creadores.

El lugar está rodeado de postes totémicos y fetiches, y en un lugar destacado frente a las orillas del lago se alza un gran y toscos ídolo de piedra con la forma de una marta cibelina. Se trata del tótem guardián de los Sah-Ash-Qwash, y no es una simple estatua, sino un ídolo vivo con el poder de sanar y controlar el clima a cambio de ofrendas. Puede hacer una de las dos cosas una vez al día y únicamente a petición de un angakkuq. También tiene el poder de encantar a quienes se acerquen para que le adoren, y si él mismo o un miembro de la tribu es atacado en su presencia, cobra vida para atacar con contundencia. Normalmente, en Anitsoq siempre hay al menos 1d3 angakkuqs, cada uno con una escolta de 1d6 yetis.

5924. Ananak (poblado). Población: 186 (94 cazadores, 56 recolectores, 36 crías). Líder: Oomiak. Ananak, el principal asen-



tamiento de la tribu, está formado por una mezcla de toscas chozas de barro y madera y cuevas naturales poco profundas bajo las raíces de grandes robles y abedules. Los yetis de la tribu subsisten de la caza, la pesca y la recolección de frutos, bayas y carroña. Oomiak es de mente considerablemente abierta y, aunque comparte el recelo de sus congéneres hacia los humanos, cree que su pueblo podría aprender de ellos. Unas buenas relaciones con Oomiak podrían conseguir que se iniciara un comercio productivo entre los yetis y los Saami, aunque para ello sería necesario superar la arraigada desconfianza mutua.

Aventuras en territorio Sah-Ash-Qwash:

- El hijo pródigo: Siendo un niño de ocho años, Roald, hijo de Amund, se perdió cerca de los límites del territorio Sah-Ash-Qwash, y estuvo a punto de ser devorado por lobos de la tundra. Fue rescatado por Oomiak y su pareja, Inqachuk, y los yetis acogieron al niño humano entre los suyos. Roald pasó dos años en Ananak, durante los que aprendió las costumbres y el lenguaje de los yetis. Cuando una partida de caza Saami acampó cerca del lugar donde se había perdido, Oomiak devolvió el niño a los suyos. Ahora Roald es un mozo de catorce inviernos, y si viaja con el grupo en su visita a Ananak, será recibido con júbilo. El angakkuk de la aldea, Raaqchik, declara que Roald debe superar los ritos de paso a la edad adulta. Para ello, el muchacho debe viajar al lago Anitsoq y someterse al juicio de Marta Cibelina. ¿Le acompañarán los personajes, o impedirán que el chico cambie la religión de sus ancestros por la de los yetis? ¿Aceptará el tótem a un humano en su culto?
- Los hombres pálidos: Todos los yetis temen a los “hombres pálidos”, una especie de leyenda local. Dicen que descienden de las montañas en las noches sin luna para

llevarse con ellos a cualquiera que se separe del grupo. Estos cuentos hablan de las depredaciones de los thurianos de Uthuldarum y de sus expediciones en busca de esclavos para usar como mano de obra y gladiadores para sus sangrientos divertimentos. Tras el último de esos secuestros, Oomiak ofrecerá una alianza con los Sah-Ash-Qwash como recompensa a quien detenga a los hombres pálidos y sus incursiones.

ULMATH

Ulmath es uno de los dos bosques élficos de la isla. Los Ljos Alfar lo custodian con extremo celo. Parecidos físicamente a los elfos normales, aunque más altos, los elfos de las nieves suelen tener al cabello rubio pálido o blanco-plateado y los ojos sin pupilas azules como el hielo o violetas como un crepúsculo boreal. Poseen un resplandor propio; a la luz del día no es apenas perceptible, pero de noche están envueltos de un tenue fulgor que recuerda la luz de la luna o las estrellas. Pueden reprimir ese fulgor si lo desean, pero les cuesta concentración y no lo hacen si no es muy necesario. Los elfos no reciben bien a los forasteros y suelen atacar sin avisar con una lluvia de flechas. Es muy difícil ganarse su respeto y su confianza, pero no son verdaderamente maliciosos y también desean evitar la llegada de Fimbul. Sin embargo, su extremo secretismo, su arrogancia y su misteriosa personalidad hacen muy difícil establecer relaciones amistosas con ellos. Cada día que los aventureros pasen en Ulmath tendrán un 35% de probabilidades (+10% por día) de encontrar trampas élficas (lazos, fosos, caída de troncos o avalanchas provocadas de nieve o rocas) o de ser emboscados por una patrulla. Los elfos de las nieves no usan los metales, pero conocen el secreto de la forja de armas y armaduras de hielo azul, tan duras como el

acero. Son inmunes al frío normal y mágico, y son capaces de caminar sobre la nieve sin hundirse en ella ni dejar rastros.

4920. El árbol de Idunn. Aquí crece el primero de los árboles de Idunn, cuyas semillas trajeron consigo los elfos de las nieves desde su mundo más allá de la aurora. Funciona como uno de los árboles que se pueden encontrar aleatoriamente (ver pág. 13), pero siempre tiene al menos 2d4 manzanas maduras. Está custodiado por un águila gigante (con las características de un roc) que no dejará que ningún no elfo se acerque.

5122. Vithbláin (poblado). Población: 250. Líderes: Galadan y Leith (ambos son elfos de nivel 10). Guarnición: 232 guerreros (n. 1), 10 capitanes (n. 3), 5 líderes (n. 4), 2 lugartenientes (n. 6), 8 búhos nivales gigantes y 6 linceos gigantes. Vithbláin es un reducto élfico en el corazón de Ulmath, una pequeña ciudadela oculta a la que es muy difícil llegar sin la guía de los elfos. Al entrar en este hexágono, el guía debe superar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -4. Si falla, el grupo pasará el día vagando por el bosque sin llegar a ningún sitio. Cada día de viaje, ya deseen volver atrás o seguir avanzando, deberán superar una tirada similar o de lo contrario seguirán desorientados por la sutil magia élfica del lugar. En el caso de que se logre superar el velo de confusión, lograrán vislumbrar Vithbláin en la distancia, una ciudadela formada por esbeltas agujas que, integradas armoniosamente entre los árboles, resplandecen suavemente con una luz dorada. Galadan y Leith son el señor y la dama de esta morada, los dos únicos elfos de Boreal que aún recuerdan la cabalgata a través de la aurora que les trajo a este mundo. Son sabios pero fríos, él un poderoso guerrero arcano y ella una hechicera sin igual. Vithbláin debía servir como un refugio contra el invierno en el pasado, pero cada año la nieve cubre más las almenas y las agujas resplandecientes, señal inconfundible de que el invierno final está al caer. Galadan y Leith conocen la profecía de Fimbul, pero han sucumbido al hastío y la apatía y creen que su llegada es inevitable. Las torres de Vithbláin encierran grandes tesoros: artesanía élfica por valor de 8000 mo, la lanza de Galadan (lanza +2 defensiva), el manto de Leith (túnica de colores hipnóticos), una cota de mallas élfica +2 y un anillo de mago de nivel 2, además de tres eslabones de mystil todavía unidos entre sí. Las armas y armaduras mágicas son de hielo azul, y cualquiera que vista una armadura sin ser un elfo de las nieves tendrá un -40 a su NRF (en lugar del -20 por armaduras de metal).

Aventuras en Ulmath:

- **Las cuatro Cortes:** Los Ljos Alfar antaño pertenecieron a una de las cuatro Cortes feéricas que compartían el gobierno de la isla antes de la llegada de los hombres. La Corte Estival y la Corte Invernal regían sobre sus tierras, mientras que la Corte de los Vientos y la Corte de las Estrellas regían sobre sus cielos. La Corte Invernal traicionó al resto y cobró una posición dominante que ha mantenido hasta la actualidad. Si los AJs establecen relaciones amistosas con los elfos, Galadan y Leith les contarán esta historia, sugiriendo que restaurar a las tres reinas de las Cortes caídas haría menguar el poder de Pohjola. Desgraciadamente no saben cómo hacerlo, y creen que Ghaele Tulani, su antigua reina, sigue atrapada en su reino en el cielo nocturno, más allá de la aurora boreal. Quizá sus hermanos de Thengold en Vestren sepan algo más al respecto, pero hace semanas que no tienen comunicación con ellos, y ni la magia de Galadan ha logrado averiguar qué ha ocurrido allí.
- **El Orbe de Hierro de los Dweorgar:** Si los Ljos Alfar capturan con vida a los AJs, los señores de Vithbláin impondrán un *geas* a sus cautivos: deberán recuperar un artefacto conocido como el Orbe de Hierro de los Dweorgar, que se

encuentra en la Montaña de los Espejos. Los elfos ansían la destrucción de semejante artefacto, pues tiene el poder de desejar la sutil magia que mantiene los bosques élficos de la isla. Sin embargo, al hacerlo, están poniendo el instrumento de su perdición en manos de los AJs.

- **Svart Alfar:** A partir del segundo mes, la magia de Leith le revelará que los Svart Alfar, los elfos oscuros, han regresado a la isla y que buscan aquello que les derrotó milenarios atrás. Galadan interpreta su llegada como una señal de la llegada de Fimbul. Esta es buena ocasión para que los AJs busquen una alianza con los elfos de Ulmath, pero antes deberán lograr la confianza de Galadan demostrando que son capaces de acabar con un grupo de los odiados hijos de la oscuridad.

LAS CUMBRES DE KALEVA

Estas montañas son las menos altas de la isla, pero aun así siguen siendo imponentes y duras, con sus laderas permanentemente cubiertas de nieve. Se pueden atravesar, pues hay decenas de valles angostos, desfiladeros y cornisas que permiten el paso de una vertiente a otra. Sus pasos y puertos suelen estar vigilados por patrullas de la ciudad thuriana de Uthudarum, siempre en busca de nuevos esclavos para los amos.

4819. La Roca del Cuervo. Este promontorio sobresale de la ladera norte de la montaña como un mirador espectacular sobre Myrkenwald. Es el nido de una bandada de diecisésis cuervos gigantes. No son especialmente agresivos, pero les encantan las cosas brillantes y podrían atacar a cualquiera que las lleve para hacerse con ellas. Según los Saami, los grandes cuervos son los heraldos del más allá, y ciertamente, son más inteligentes que un animal corriente. Cualquiera que pueda comunicarse con ellos y entablar relaciones amistosas podría aprender secretos arcaicos de ellos, como nuevos hechizos o el secreto para crear pociones de curación y pociones venenosas a partir de ciertas hierbas del bosque. Una bandada de al menos seis cuervos gigantes puede volar en círculo alrededor de un lugar, haciendo visible a todo espíritu o fantasma en la zona. Una bandada de al menos doce cuervos gigantes puede transportar al plano etéreo a quien se coloque en el interior del círculo, aunque ellos mismos permanecen en el plano material y los viajeros deberán buscar la manera de volver por su cuenta. Alguien muy, muy osado podría incluso intentar adiestrarlos para usarlos como monturas aladas, pero a no ser que tenga un plan muy bueno y se ayude con magia, está condenado a un fracaso estrepitoso. Los cuervos han acumulado un montón de cosas brillantes con el tiempo: joyas y pequeñas gema por valor de 6000 mo y un anillo de protección +2.

5124. Poblado troll. Este pequeño conjunto de cuevas oculta la guarida de un clan de trolls de las nieves. Quince de las horribles criaturas viven en el lugar, lideradas por un troll gigante de dos cabezas, y salen a menudo de incursión en busca de comida. Comen todo tipo de carne, desde gusanos a renos y osos, pero la carne humana les gusta especialmente y a menudo capturan a humanos con vida y se los llevan a sus cuevas a modo de "provisiones". En la cueva del jefe, este ha acumulado una buena pila de brillantes monedas thurianas, 1000 de oro y 600 de platino, y aunque no sabe qué hacer con ellas, le gusta revolcarse encima como si fuera un cerdo en un barrizal.

5223. La Sibila Blanca. En lo alto de esta montaña sin nombre habita una figura enigmática conocida únicamente como la Sibila Blanca. Tiene el aspecto de una mujer terriblemente

anciana, sentada en un trono de piedra en el interior de una cueva rodeada de nieve. El interior de la cueva está inundado de vapores que emanan de diminutas grietas en el suelo, y que producen una sensación irreal y mareante a los visitantes. La Sibila tiene los ojos cubiertos de cataratas y parece terriblemente frágil. Quienes lleguen ante ella pueden pedir la sabiduría de sus visiones. La Sibila la concede siempre que se pague el precio: uno de los visitantes, preferiblemente una mujer, debe sacrificar a la Sibila parte de su juventud. Cada pregunta realizada hará envejecer diez años al visitante y todas las preguntas las debe realizar la misma persona. Tras recibir las respuestas, el solicitante envejecerá al momento la cantidad de tiempo total según las preguntas formuladas. En el caso de elfos y enanos el efecto apenas será apreciable, pero si un humano envejece hasta una edad superior a los 90 años más su puntuación de Constitución, morirá en el acto. La Sibila no especifica cuántos años se lleva cada pregunta, pero sí que cada pregunta aumenta el precio. Algunas de las respuestas a posibles temas sobre los que pueden preguntar son estas:

El Invierno de Fimbul

«Se saciará con la sangre y la vida de los hombres condenados, teñirá de rojo el hogar de los dioses con entrañas carmesí. Negros se tornarán los rayos del sol en los veranos que jamás vendrán, el tiempo por siempre atroz. ¿Aún queréis saber? ¡Sabed! Los hermanos lucharán y se matarán entre ellos, los hijos de las hermanas profanarán los lazos del parentesco, terrible para el mundo, extendida la ramería! Una era de hachas, una era de espadas, de escudos hendidos, una era de vientos, una era de lobos antes de que el mundo se hunda en las tinieblas. Ningún hombre tendrá piedad de otro».

Los AJs así advertidos serán inmunes al efecto negativo de la proximidad de Fimbul sobre las emociones y los impulsos (ver pág. 10).

El Arca de los Mil Inviernos

«El Corazón del Invierno
aguarda en su ataúd
la aciaga mano
de su antiguo dueño.
Los sabios lo buscan,
los oscuros lo ansían,
los hijos lo ocultan,
las Nornas le temen.
Mil inviernos ha desatado
por la traición de las hermanas».

Esta visión habla del Corazón de Thrym y la relación de las distintas facciones con el Arca, así como de la traición de la Corte Invernal a sus hermanas feéricas.

La Academia de Ardenmor

«Ni la vista alcanza lo que el Norte engulle.
Entre los árboles de piedra, el lugar del saber
acoge a los sabios de antaño.
Sus ojos muertos muestran el camino
a aquello que está velado.
Buscad también al durmiente
bajo la montaña, sobre las nubes.
Él conoce las palabras,
él os franqueará el paso».



Esta visión indica que la Academia se halla en algún lugar del norte de la isla, y señala a la Biblioteca de Ormadon, en el Bosque Petrificado (hex. 3515), como lugar donde se puede descubrir el paradero del Arca. También sugiere que sería conveniente encontrar al gigante Antero Vipunen (hex. 6224) y obtener de él las tres palabras de poder que abren las puertas de Ardenmor.

Las cadenas de mystil

«Cuatro cadenas cerraban el cofre:
la primera ataba al gran gusano en el monte Garm;
la segunda sostuvo el sol sobre las torres del verano;
la tercera fue tomada por tres y conservada por una
en las tierras de Pohjola, donde moran las sombras.
La cuarta cadena fue y ya no es,
salvo en el recuerdo de sus errantes hijos».

Esta visión habla del paradero de tres cadenas intactas: en el cuello de Ormysherrek, en la ciudad de Commoria en Astragard y en la morada de las Brujas en las tierras de la Corte Invernal. También habla de eslabones repartidos por toda la isla.

El clan de Thundrannor

«Nunca manos mortales asieron mejor el martillo
que las de los hijos de Thundrannor
junto al fuego y el hielo.
Los Hijos de la Niebla
forjan el destino en leyendas
con la ardiente sangre de la tierra,
allí en su fortaleza de piedra,
amparados tras el foso insondable,
más allá del puente blanco».

Esto revela crípticamente el paradero del clan de Thundrannor en la isla de Hjarvik, con sus montañas y su volcán, más allá del mar cubierto por el Hielo Crujiente.

La historia de la isla

«Los altares negros al durmiente de N’Kai
humean en las selvas de las grandes bestias,
alimentados por las manos no humanas
de los siervos del Sin Nombre.
Los ancestros del hombre llegaron con los hielos
y domaron al invierno con hechicería y sangre ajena
en sus ciudades de granito y marfil.
Los que moraban más allá del viento del norte
forjaron grilletes de acero y magia
y alzaron su imperio sobre hombros cautivos.
Mas el poder cambia de manos,
y el amo sangra cuando el esclavo aprende».

Esta visión resume el dominio de los antepasados prehistóricos de los yetis y de su dios sin nombre, la llegada de los conquistadores prehumanos durante la edad de hielo, así como el alzamiento de Thuria y su caída por la rebelión de los esclavos que con los siglos se convertirían en los Saami.

El grupo rival

«Salvando los golfos del espacio
la buscadora oscura llega en pos
del Corazón del Invierno.
Sus ojos y oídos se extienden
y sus pasos jamás se detienen.
En alas negras su voluntad vuela
surcando el aire como una flecha

disparada desde el este a su objetivo.

Un corazón oscuro
en un pecho oscuro
alimenta una alma oscura
que no se detendrá
hasta alcanzar su premio».

Esta visión advierte de Rilthara y de su punto de partida en Vestren, así como de algunos de los medios que utiliza para peinar la isla, como las bandadas de cuervos y sus numerosos batidores.

Las respuestas a otras preguntas quedan a discreción del Narrador. Si los AJs atacan a la Sibila, esta no hará ningún esfuerzo por detenerlos y aceptará su muerte con resignación, pues la predijo antaño. Sin embargo, los espíritus de la montaña estarán furiosos y les azotarán con fuertes vendavales durante su descenso hasta desencadenar un tremendo alud sobre sus cabezas (ver pág. 22).

5522. Uthuldarum (ciudad thuriana). Población: 1330 (198 thurianos, 1142 esclavos). Líder: Zeoris de la Casa Gethiran. Erigida en la ladera de la montaña, la ciudad thuriana de Uthuldarum se levanta como una fortaleza prácticamente inexpugnable de granito y marfil, de altas torres y recios muros. Los descendientes degenerados de los thurianos habitan en ella, un puñado de hechiceros inmortales apáticos e indolentes, mantenidos por una casta de esclavos capturados de muchas otras razas. Uthuldarum es un paraíso corrupto y desatendido de jardines fragantes y narcóticas delicias, la sede de la Casa Gethiran, que aún se considera la gobernante legítima de toda Thuria. Los hechiceros de la “vieja estirpe” son la casta dirigente de la ciudad, mientras que una legión de esclavos atiende todas sus necesidades y vicios, proporcionando mano de obra, tropas y entretenimiento por igual. Antaño altos, rubios y hermosos, los thurianos son en la actualidad seres pálidos y escuálidos de gran estatura y cuerpos atrofiados, con rostros descarnados y sin apenas facciones. La inmortalidad mantenida a base de magia oscura y drogas los ha sumido en un hastío existencial en el que ya poco les motiva y mucho menos les sorprende, y su vida consiste en la búsqueda incansante de novedades y placeres que puedan captar su atención durante un breve tiempo. A tal efecto, los habitantes de Uthuldarum se enfrascan en maquiavélicas intrigas políticas entre los distintos miembros de la casa y en rivalidades y traiciones entre hechiceros que compiten por obtener secretos y conocimientos que les den una mínima ventaja. También diseñan atroces juegos de sangre en los que obligan a sus esclavos a enfrentarse entre ellos o a luchar contra monstruos capturados en las tierras salvajes de la isla. Las fuerzas de choque de Uthuldarum son los gardakhi, parecidos a ogros albinos pero que en realidad son esclavos mutados por la hechicería impía de los thurianos, y sometidos a su voluntad por la magia y los efectos del loto amarillo. Esto, junto a los esclavos yeti y humanos condicionados para la lucha y la obediencia, y a la magia de los hechiceros menores que se encargan de controlar a los esclavos, hace de Uthuldarum un lugar terriblemente peligroso de visitar. Los habitantes de Uthuldarum tienen las mismas posibilidades de acoger a un grupo de visitantes del exterior de la isla como una bienvenida y exótica novedad, que de intentar capturárselos como esclavos. Zeoris es el hechicero más poderoso de Uthuldarum, y el único thuriano que aún recuerda vagamente los días de la caída de Thuria y la rebelión de sus esclavos. Conoce la ubicación de la Academia de Ardenmor, pero no lo revelará salvo que reciba a cambio algo excepcional... como, por ejemplo, que los aventureros provoquen la caída de Commoria, la gran ciudad rival de Uthuldarum.

6224. Monte Kiukinnen. En su extremo oriental, las Cumbres de Kaleva terminan en su segundo pico más alto, la montaña que los Saami conocen como el monte Kiukinnen. El monte en realidad no es tal, sino el cuerpo de Antero Vipunen, un titánico gigante dormido desde tiempos tan inmemoriales que ha quedado cubierto de roca y piedra hasta que la montaña se ha convertido en su túmulo. En su cumbre, oculta por las nubes la mayor parte del tiempo, aún es visible su cabeza barbuda, parecida a una talla cubierta de musgo. Vipunen poseía antiguos conjuros muy valiosos y conoce las tres palabras de poder que usaron los magos de Ardenmor para sellar las puertas de su academia, y que también pueden abrirlas. Despertar a Vipunen es tarea fácil si se conoce su nombre verdadero. De lo contrario, un bardo o runoya puede entonar una canción de poder, y si supera una tirada de Carisma, el gigante abrirá los ojos lentamente. De lo contrario, será necesario sacudir los cimientos de la montaña para que el coloso reaccione. Conjuros como Cavar, Llamar a Tormenta de Relámpagos, Terremoto o Transmutar Roca en Lodo serán suficiente, y hechizos como Llamar Rayos y Rayo Golpeador también lo lograrán si el lanzador obtiene en 1d20 un resultado igual o inferior a su nivel. Alguien dotado de una fuerza sobrehumana (superior a 20, ya sea por ser una criatura enorme o gracias a conjuros) puede golpear la cima con suficiente potencia para despertar a Vipunen. Una vez despierto, será tarea de los AJs convencer al gigante de que les entregue su sabiduría (una tirada de reacción indicará de qué humor se despierta). Antero no puede atacar físicamente, pero si se irrita puede usar cualquier hechizo de tipo elemental que se le antoje contra los aventureros.

Aventuras en las Cumbres de Kaleva:

- Los juegos de sangre: Si los personajes son capturados, correrán distinta suerte según sus características. Los más fuertes y de aspecto guerrero serán destinados a la arena de sangre donde, mediante conjuros de encantar y la administración constante del loto amarillo que anula la voluntad (-4 a todas las tiradas de salvación contra efectos mentales), serán obligados a enfrentarse a otros esclavos, a monstruos... o incluso entre ellos. Aquellos que se muestren más indómitos serán elegidos para la transformación en gardakhi. Escapar de este destino requerirá suerte, una voluntad de hierro y un buen plan.
- En busca de la ciudad maldita: Parmatas es un noble thuriano algo distinto al resto. Ajeno a las intrigas y aburrido de los juegos de sangre, intenta matar el tedio reconstruyendo el pasado perdido de Thuria. Su última obsesión es encontrar las ruinas de la ciudad maldita de Oggon Zhu, situada en algún punto de la costa norte. Para ello está dispuesto incluso a abandonar los seguros confines de Uthuldarum y contratar a un grupo de gente que conozca el mundo exterior para que lo escolte hasta ese lugar. Por supuesto, Parmatas desconoce que Oggon Zhu no era una verdadera ciudad, sino una vasta necrópolis donde hoy los muertos vagan sin descanso (hex. 6204).
- Intrigas de la vieja estirpe: Sathambra es una ambiciosa hechicera cuyo anhelo de poder y odio hacia Zeoris son lo único que la aferran aún a la vida. Incapaz de superar en poder y conocimientos al archimago, intentará socavar su influencia y desestabilizar el equilibrio político de Uthuldarum de manera sutil, esperando que con ello su rival quede desprestigiado o, mejor aún, decida someterse al Abrazo del Cielo de una vez. Sathambra no dudará en emplear a esclavos y forasteros en sus manipulaciones, prometiendo jugosas recompensas materiales, o incluso la libertad, a cambio de convertirse en sus agentes del cambio.

- El Abrazo del Cielo: Llega un momento en el que uno de los nobles thurianos se ve incapaz de soportar el hastío de su vacía existencia por más tiempo y en ese momento decide aceptar el Abrazo del Cielo. En una gran ceremonia, se sube a la más alta torre de Uthuldarum y salta al vacío para que los dioses del cielo thurianos le acojan en su abrazo. El único problema es que todos sus esclavos, como seres de su propiedad, deben saltar detrás... lo que incluye a los AJs capturados.

MYRKENWALD

La gran taiga que cubre el corazón de Osten lleva el nombre de Myrkenwald, aunque nadie recuerda quién se lo puso. Es un bosque de abetos, alerces, piceas y pinos, árboles de troncos rectos adaptados a la condiciones de vida de la isla Boreal. Algunas partes son considerablemente densas y oscuras, aunque en su mayoría los árboles crecen bastante distanciados. La forma cónica de los árboles hace que la nieve no se acumule demasiado en ellos, rompiendo el silencio del bosque periódicamente al caer al suelo en montones. La mayor parte de razas inteligentes de la isla evitan Myrkenwald; ni siquiera los gigantes de hielo se atreven a adentrarse demasiado, ya que se considera el dominio de Karhun. Tan solo los úrsidos, bendecidos por el Espíritu Oso, habitan en sus profundidades en números considerables.

5220. El claro del Rey del Bosque. En este hexágono habita el Rey del Bosque, un oso grizzly de enorme tamaño y considerable astucia. El gran oso merodea por este hexágono y por los seis adyacentes, y existen 2 posibilidades entre 6 de encontrarle allí cada día. Para los Saami es una encarnación de Karhun y actuarán ante él con un temor reverencial, ya que creen que la presencia del Rey del Bosque es lo que mantiene el bosque con vida y libre de la influencia del mal. El animal es curiosamente resistente a la magia y protege fieramente su territorio, aunque por lo general no perseguirá a los que huyen a no ser que huela la influencia del mal en ellos (ya sea en sí mismos, en objetos o en acompañantes), en cuyo caso luchará hasta la muerte y con rabia asesina (+2 al ataque y daño). En la cueva donde duerme hay un estanque de frías y profundas aguas. Beber de esas aguas tiene el poder de quitar cualquier maldición que pese sobre el bebedor, pero solo si se bebe directamente del estanque.

5316. Estanques termales. En este paraje se encuentra un grupo de siete estanques termales, que desprenden vapor y un agradable calor. Sus aguas están tan calientes que se encuentran al límite de lo soportable, pero cualquiera que se sumerja en ellos será curado de todo el daño por exposición y congelación. Pasar más de media hora en este lugar hará que de las aguas se alcen 1d3 elementales de vapor que atacarán a los intrusos que profanan el lugar. Si alguien bucea hasta el fondo del estanque más grande (tirada de Constitución -4 para resistir el calor) encontrará una piedra que resplandece con un tenue fulgor rojizo. Se trata de la Piedra del Fuego. Su portador gana +25 a su NFR, y si con ella se toca una pila de leña o turba, esta se encenderá al momento independientemente de las condiciones climáticas y de la idoneidad del combustible, y ni la lluvia ni la nieve podrán extinguir ese fuego hasta que se consuma por completo. La piedra también se puede arrojar como un arma, que explotará como una bola de fuego de 10d6, pero eso la destruirá. Sin embargo, extraer la piedra del estanque hará que los siete estanques pierdan todo su calor y se conviertan en estanques normales y corrientes.

6219. Piedra de Viaje Eihwaz. Este monolito de piedra gris es una de las seis Piedras de Viaje que hay en la isla. Está



marcada con la runa Eihwaz, que simboliza un árbol de tejo. Debajo de Eihwaz hay otras dos runas más pequeñas, Laguz (agua) y Algiz (alce). Cada piedra está conectada a otras dos y se puede usar para abrir un acceso a los Senderos y viajar hasta una de ellas. La Piedra Eihwaz conecta con la Piedra Laguz (hex. 3226) y con la Piedra Algiz (hex. 6309). Para abrir el acceso, es necesario encauzar poder arcano a la runa de la Piedra a la que se desea viajar. Para ello basta con gastar la energía de un hechizo memorizado canalizándola hacia la runa; cuanto más poderoso sea el hechizo, más estable será el acceso y más seguro será el viaje, como se especifica en la sección sobre los Senderos (pág. 26). El acceso, que convierte la Piedra en un portal rielante, se mantiene abierto un minuto por nivel del hechizo empleado. Una vez un grupo ha canalizado magia en una Piedra concreta al menos una vez, esa Piedra se considera activa para ellos, lo que también hace el viaje más rápido y seguro. Una vez completado un viaje a través de los Senderos, tanto la piedra de entrada como la de salida no se pueden volver a usar en 1d6 días. Los úrsidos consideran la Piedra Eihwaz como un lugar sagrado, y hay un 33% de posibilidades de que cuando se llegue aquí haya un grupo de 2d4 de ellos participando en una ceremonia oficializada por un kuningar.

5717. La guarida de Ajatar. Otra de las razones por las que la taiga de Myrkenwald es temida es porque en ella se encuentra la guarida de Ajatar, el diablo de los bosques. Se trata de una gigantesca serpiente-dragón que tiene su cubil en lo más denso y profundo del bosque, y que devora sin piedad todo cuando encuentra a su paso. Ajatar es un linnorm, un primitivo dragón nórdico sin alas con la forma de una enorme y grotesca serpiente de rasgos dracónicos con dos patas cortas, y un corazón arrogante y malvado hasta la médula que no alberga más que odio hacia los seres inteligentes. En los troncos huecos de varios árboles de su cubil esconde su fabuloso tesoro, que incluye varios objetos de arte encantados rotos y aplastados, además de 4000 mo, 1300 mpl, 10 gemas (5 sardónices de 50 mo c/u, 3 crisoberilos de 100 mo c/u, una turmalina azul de 500 mo y un ópalo negro de 1000 mo), y los objetos que aún no ha destrozado: un cuerno sónico, unos brazales de arquero, un anillo de telequinesis (hasta 104 kilos) y un eslabón de mystil.

6519. Urskandir (poblado). Población: 80 úrsidos. Líderes: Grahl, Rhunna y Beorth. Este es el centro neurálgico de la cultura úrsida, el mayor de los poblados del pueblo oso. Escasos en número, pero poderosos físicamente, los úrsidos son formidables enemigos, aunque prefieren mantenerse al margen de los conflictos que se desarrollan fuera de las fronteras de sus bosques. Sus líderes son conocidos como kuningar, y no solo son más grandes y fuertes, sino que tienen el poder de adoptar forma de oso para la batalla y la caza, sirviendo como líderes guerreros y también sacerdotes de Karhun. Los líderes de Urskandir son Grahl, el más fuerte y capaz de entrar en una furia de combate similar a un bárbaro, Rhunna, capaz de lanzar hechizos como un clérigo de nivel 7, y Beorth, que lanza hechizos como un druida de nivel 5. Los úrsidos son osos polares humanoides de dos metros diez de altura, y tienen la capacidad de usar armas, armaduras y herramientas. Saben usar el metal, y aunque empuñan hachas y martillos de guerra forjados, normalmente visten armaduras hechas de piel de mamut y placas de asta de reno que ofrecen una buena protección sin las desventajas del metal en un entorno gélido. Los úrsidos no acumulan tesoros ni emplean monedas, pero si se entablan relaciones amistosas con ellos es posible intercambiar bienes o servicios a cambio de armaduras de asta de reno hechas a medida de un humano (AC 3, peso 20 kg, coste 1000 mo).

Aventuras en Myrkenwald:

- **La cacería de la serpiente:** Los úrsidos se preparan para acabar con el Diablo de los Bosques de una vez por todas y, tras organizar a los mejores guerreros de Urskandir, desean toda la ayuda posible en su cacería. Si los AJs se unen a la cacería de Ajatar, podrán hacerse con los tesoros del linnorm, pues los úrsidos no sienten ningún interés por ellos, pero antes deberán enfrentarse a la malévolas astucias y el inmenso poder del viejo gusano en su territorio.
- **El elegido de Karhun:** Si hay un druida en el grupo y entabla contacto amistoso con el Rey del Bosque, quizás adoptando forma de oso, es posible que la gran bestia lo marque de alguna manera como elegido de Karhun. El elegido superará automáticamente todas sus tiradas de resistencia al frío a partir de ese momento y los ataques de frío le infligirán un punto de daño menos por dado, pero si se encuentra con una criatura relacionada con Shakak, Atshen o Fimbul (como los necrófagos, los yetis abominables o los gigantes de hielo) deberá superar una tirada de salvación contra conjuros o entrará en una furia ciega que le obligará a atacarlos con los medios más agresivos a su alcance hasta que uno de ellos muera.

TERRITORIO MEE-GOJH

Los Mee-Gojh son los yetis más grandes de todos, y en cierto sentido, los más simiescos. Viven en los árboles en lugar de en el suelo, no usan sino las herramientas más básicas y son extremadamente sigilosos, suspicaces y territoriales. Su pelo es de un tono marrón oscuro casi negro y su tótem es Lechuza Nival, un animal tan silencioso y observador como ellos. El territorio de la tribu es pequeño, pero supone la manera más fácil de rodear las Cumbres de Kaleva para llegar a los territorios norteños. Por desgracia, los Mee-Gojh no suelen tomarse bien las intrusiones.

4116. Itsaqtvik (poblado). Población: 104. Líder: Attavuq. El mayor clan de Mee-Gojh vive en las ramas de los grandes fresnos que crecen en esta parte del bosque. Desde las alturas tienen buena visibilidad del territorio circundante y avistarán a cualquiera que intente cruzar por este hexágono o los que lo rodean cinco de cada seis veces.

4415. La guarida de Colmillo Azul. Por los alrededores de una ruinosa y destalada choza del bosque merodea un oso de pelaje gris y grandes colmillos en los que hay talladas runas de color azul. Aunque no puede hablar ningún idioma humanoide, el oso es inteligente. Se llama Colmillo Azul y hace siglos fue el familiar del mago Solkan, el autor del pergamo que ha llevado a los personajes hasta la isla. El fiel animal, atado por la magia, sigue cumpliendo con la última tarea que le encargó el mago: encontrar tantos eslabones de mystil como le fuera posible. Colmillo Azul guarda tres eslabones en su guarida y es capaz de oler el mágico metal. Si se entabla una alianza con él y le demuestran que están intentando acabar la tarea que Solkan dejó sin terminar, es posible que se una al grupo y se convierta en un poderoso aliado.

Aventuras en territorio Mee-Gojh:

- **Derechos de paso:** Negociar el paso a través de la región con los esquivos Mee-Gojh no es tarea fácil, y no solo será necesario convencer a los yetis de que no son hostiles, sino también de que los Inua están de su lado. No hay manera sencilla de hacer eso, y depende en gran medida de la imaginación de los jugadores trazar un plan para lograrlo.

TERRITORIO METOH-KANGMI

Las tundras al este de Osten son el hogar de los Metoh-Kangmi, la tribu más numerosa, avanzada e inteligente de los yetis. Usan herramientas complejas y tienen un nivel tecnológico tan alto como los Saami o quizás más. Sus cazadores y guerreros montan en los primitivos alces gigantes que los sabios del sur llaman megaloceros y saben emplear arcos, armaduras y escudos, pero desafortunadamente no son una tribu unida, y a menudo luchan entre sí, deteniéndose tan solo cuando los gigantes de hielo descienden del norte en busca de esclavos y saqueo.

6714. El sepulcro de Solkan. En mitad de las Llanuras de Vigrith se alza un mausoleo solitario, un pequeño edificio de mármol gris, flanqueado por dos estatuas que representan a un mago de aspecto sabio y sereno. En este lugar fue enterrado Solkan, el último de los magos de Ardenmor, una vez se trajó su cadáver de vuelta a la isla Boreal tras su muerte en la lejana Dormunder. Las estatuas están animadas, y atacarán a cualquiera que quiera entrar, excepto si el grupo va acompañado de Colmillo Azul (ver hex. 4216). En el interior del mausoleo descansa el cuerpo del mago en su sarcófago, pero su fantasma enloquecido embruja el lugar como una sombra del mago. Si el fantasma es derrotado, recobrará la paz interior durante unos instantes y, mientras empieza a trascender, dirá a los AJs: «El Arca se encuentra en el reino de Shakak... buscad en el dedo de hielo... el gigante en la montaña solitaria conoce las palabras... ¡Arreglad lo que estropeamos! ¡Cerrad el Arca! ¡Salvad al mundo!». Tras estas palabras, su espíritu pasará al más allá. En el interior del sarcófago están las últimas pertenencias de Solkan: un bastón de poder con doce cargas y una diadema de intelecto.

7913. Kuggaruk (poblado). Población: 1432. Líder: Qisar Kang. Es el mayor de los poblados yeti de la isla, y quizás el único que merece la designación de ciudad. Está gobernado por Qisar Kang, un veterano y carismático guerrero yeti con una cicatriz en la cara y una astucia táctica considerable. Los hexágonos alrededor de Kuggaruk están doblemente vigilados por patrullas de jinetes, y cada día que pasen en uno de ellos tienen un 50% de posibilidades de toparse con una de ellas. Los angakkuq de los Metoh-Kangmi dominan especialmente el arte de la creación de tupilaqs, y no dudan en enviar a las grotescas creaciones contra los enemigos de su clan. Kuggaruk está formada por chozas de piedra y adobe, y rodeada por una alta empalizada. Los Metoh-Kangmi han dominado el arte del pastoreo de renos y los rebaños pastan en cercados diseminados alrededor de la ciudad. Esta tribu, la que vive más al norte, también conoce las técnicas necesarias para construir iglús donde refugiarse del frío extremo del invierno polar.

8308. Piedra de Viaje - Algiz. Esta piedra tiene la runa Isaz (hielo) y está conectada con las piedras Naudiz (necesidad, hex. 1016) y Algiz (alce, hex. 8309).

9111. Nunqamikang (poblado). Población: 684. Líder: Nansiang. Esta aldea Metoh-Kangmi difiere sustancialmente en su medio de subsistencia a las de tierra adentro. Estos yetis son buenos navegantes, capaces de fabricar kayaks para la pesca y la caza de focas. Saben que el mar nunca se hiela alrededor del Hielo Crujiente y sacan buen partido de ello. También saben que con las corrientes marinas es una locura adentrarse mar adentro en kayaks, pero que el Hielo Crujiente se puede recorrer a pie si se tiene mucho cuidado.

Aventuras en territorio Metoh-Kangmi:

- El trueno en la llanura: Qisar Kang está resuelto a plantar cara a los gigantes de una vez por todas y ha decidido re-

uir a una horda de jinetes de alce como jamás se ha visto en la isla. Junto a sus mejores guerreros recorrerá todo el territorio de poblado en poblado para engrosar sus filas. Que la horda de los Metoh-Kangmi se convierta en una línea de defensa contra las fuerzas de Fimbul o en una nueva amenaza para los Saami dependerá de la relación que los AJs hayan establecido con el pueblo de Qisar Kang.

- El cementerio de las ballenas: Los yetis de Nunqamikang conocen leyendas acerca de un lugar donde las ballenas van a morir, un lugar infestado de malos espíritus según sus tradiciones. Cualquiera que sepa algo de ballenas sabrá que si un lugar así existe, debe contener una auténtica riqueza en huesos y ámbar gris. El angakkuq de la aldea posee una antigua pieza de madera tallada en relieve que se corresponde con el perfil de la costa norte de la isla y que se podría usar a modo de mapa para encontrar el lugar, pero no lo entregará por temor a provocar las iras de los espíritus...

REINO DE LOS GIGANTES

La cordillera más alta e imponente de la isla, el Gran Muro, marca la frontera sur del brumoso reino de los gigantes de hielo. Se trata de una extensión formada en su mayor parte por enormes glaciares y campos de hielo y nieve permanente. Aquí el frío es más atroz que en cualquier otro lugar de la isla, y solo las criaturas mejor adaptadas pueden pretender sobrevivir al invierno. En el extremo este, el extenso glaciar de Shakak se prolonga hacia el mar, surgido alrededor de la isla donde se alzaba la Academia de Ardenmor, y desde donde el Arca abierta sigue desatando su gélido poder.

3408. Piedra de Viaje - Isaz. Esta piedra tiene la runa Isaz (hielo) y está conectada con las piedras Naudiz (necesidad, hex. 1016) y Algiz (alce, hex. 8309).

3609. Vingalf (fortaleza). Población: 16. Líder: Skadi. Esta fortaleza cubierta de escarcha sobre el glaciar es conocida entre los gigantes como "la mansión de la dicha". Esta es la morada de las asynjar, las reinas y princesas del pueblo gigante, y los varones solo son bien recibidos en ocasiones especiales como festejos, celebraciones de victoria, etc. Su reina, Skadi, es tan dura y peligrosa como bella, y cree que está más capacitada para gobernar a los gigantes que Hrimthur; si encuentra apoyos entre los varones de la raza, no dudará en hacer su movimiento. Skadi tiene los poderes de una maga de nivel 9. Tesoro: 7000 mo, dos alejandritas (500 mo c/u), un ágata bandeada (10 mo), una calcedonia (50 mo), un peridoto (50 mo), una corona de oro y plata labrada (900 mo), una gargantilla de platino y amatistas (1000 mo).

4705. Minas de oro malditas. En el extremo del ramal norte del Gran Muro se encuentran las extensas redes y galerías de mina que los enanos de Thundrannor excavaron en busca de oro durante los días anteriores a la llegada de los gigantes. Aún queda mucho por extraer, pero cuando los enanos se vieron obligados a abandonar la isla y refugiarse en Hjarvik, lanzaron una poderosa maldición sobre las minas y el mineral que quedaba en ellas: *Que el que no lo posea, lo busque con ansia; que el que lo posea, lo conserve con angustia y miedo*. Desde entonces quien pose la vista sobre el oro de las minas, aunque haya salido de ellas hace siglos, deberá superar una salvación contra conjuros o lo codiciará con todas sus fuerzas, y cometerá cualquier acto de violencia y traición necesario para hacerse con él, mientras que todo el que ya esté en su posesión lo defenderá avarientamente con su vida. Esta maldición ha sido la muerte de no pocos gigantes, cuyos huesos están esparcidos en la ladera de la

montaña. Muchos de estos enormes cadáveres aún conservan fragmentos o monedas del oro maldito. Lo que es peor aún, todo el que muere a causa de esta maldición queda atado a las minas para siempre como una sombra no-muerta, habiendo siempre al menos 2d6 de ellas rondando por las minas y sus inmediaciones. Esto hace que rodear las montañas para cruzar hacia el este sea extremadamente peligroso.

4311. Poblado ettin (poblado). Habitantes: 5. Líder: Hagrash. Un grupo de 5 ettins habita en una cueva en la ladera sur, junto al nacimiento del río Svöл. La banda tiene a un par de osos de las cavernas como mascotas y guardianes, y suelen sembrar la ladera de su montaña de toscas trampas como caídas de rocas y fosos disimulados. Solo la fuerza de su jefe, Hagrash, los aglutina, y si este muere no tardaran en pelearse entre ellos y dispersarse por el Gran Muro. Tesoro: un cofre repleto de artesanía thuriana variada por valor de 6370 mo (robadas furtivamente de las ruinas del hexágono 5313).

4404. El cementerio de las ballenas. Decenas de ballenas acuden a morir a esta bahía guiadas por una misteriosa atracción. El lugar está custodiado por Sedna, una poderosa Inua del mar que se asegura de que las riquezas en hueso y ámbar gris depositadas tras años y años no son profanadas. Esas riquezas ascienden a 1d6x10000 mo en mercancías, pero harán falta varias semanas de tiempo y numerosa mano de obra para poder extraerlas todas del mar y del hielo. Atrapado en el hielo, entre los restos de una ballena azul muerta décadas atrás, hay un antiguo tubo de marfil sellado herméticamente. En su interior hay un mapa de la isla Boreal, con las tierras de su interior perfectamente detalladas y varias anotaciones crípticas acerca de sus habitantes. También aparecen señaladas las dos ciudades thurianas, el volcán en Hjarvik, las seis Piedras de Viaje y la situación de la Biblioteca de Ormadon. Cada día que pasen en este hexágono tienen un 10% de posibilidades de hallar el mapa.

5009. Salones del rey Hrimthur (fortaleza). Población: 40. Líder: Jarl Hrimthur. Desde aquí el jarl Hrimthur gobierna a los gigantes a la espera de que llegue Fimbul y la hora de reclamar para sí el mundo de los hombres. Además de sus gigantes, Hrimthur cuenta con una docena de lobos invernales, siete esclavos yetis abominables y dos jóvenes dragones blancos a los que ha sometido. El lugarteniente de Hrimthur, Hrimgrinnir, es un brujo con los hechizos de un clérigo de nivel 7 y un mago de nivel 3. La fortaleza de Hrimthur está edificada sobre las Cuevas de Hielo de Suskanna, el único túnel natural que permite cruzar el Gran Muro. El jarl siempre destina al menos a cuatro de sus guerreros y un dragón a custodiar las cuevas, pues sabe que es una de las rutas más directas hasta el Arca. Tesoro: 450 mpl, una cota de malla +3 de hielo azul (tamaño humano, encantada para no provocar frío), un pergamo de clérigo (contiene el hechizo Conjurar Animales y dos conjuros de Dañar), un amuleto de protección contra venenos (+2 a salvar contra veneno), una poción de controlar humanos, 4 trineos pensados para ser tirados por osos polares y con capacidad para seis personas cada uno (20 mo y 150 kilos de peso c/u), cuatro balistas pesadas (100 mo c/u) y 3 eslabones de mystil.

5106. El Sital del Dios Tuerto. En lo alto de esta montaña solitaria se alza un gran trono de piedra con un símbolo tallado en el respaldo parecido a tres triángulos entrelazados entre sí. El trono perteneció a un dios de nombre ya olvidado y tiene el poder de permitir a quien se siente ver cualquier punto de la isla como si estuviera allí. El usuario debe superar una tirada de Inteligencia, a la que aplicará además un modificador según su familiaridad con el lugar: muy conocido +2, conocido +0, ha estado una o dos veces -3, conoce el nom-

bre -6, no conoce nada del lugar -10. Si la supera, podrá ver el lugar como si usara una bola de cristal. Si falla, se perderá en un maremágnum de visiones fugaces y perderá el sentido durante 1d3 horas. Desafortunadamente, el Sital está custodiado por las últimas siervas del Dios Tuerto, ocho doncellas guerreras montadas en caballos alados, que arrojarán lanzas desde lo alto antes de descender a atacar a cualquiera que muestre intenciones de sentarse en el trono.

5609. El Puño de Ymir. Esta montaña de cima redondeada y gastada sirve de hogar a los Hijos de Shakak, aquellos Saami desterrados que en lugar de morir en la tundra vendieron sus almas al Espíritu del Invierno. Un total de 6d8 de los cultistas caníbales se encuentran siempre en sus guardias horadadas en las paredes, algunos de ellos muy cerca de convertirse ya en necrófagos sin mente. Atacarán con aullidos de júbilo nada más avistar a los personajes. En lo alto del Puño, accesible tras escalar una cascada congelada, se encuentra el sangriento altar de Shakak, donde sacrifican a los pocos que no se comen.

6204. Oggon Zhu. Sobresaliendo de los hielos se yerguen las torres cuadradas y oscuras de Oggon Zhu, una antigua necrópolis erigida durante el auge thuriano. En ella se sepultaba con todos los honores a los muertos de más noble cuna. Allí han descansado en paz hasta que la cercanía de Fimbul les ha sacado de sus tumbas. Ahora es una verdadera ciudad de los muertos, rebosante de cadáveres andantes, esqueletos y tumulares. Oggon Zhu está regida por el Hechicero de Ébano, el primer archimago thuriano que logró trascender la mortalidad convertido en un liche. Aunque el liche no ambiciona nada que se encuentre más allá de sus muros, Oggon Zhu es, sin duda, uno de los lugares más peligrosos de la isla Boreal.

7801. Ruinas de Ardenmor. Las ruinas de la Academia están detalladas en su propia sección (ver pág. 45).

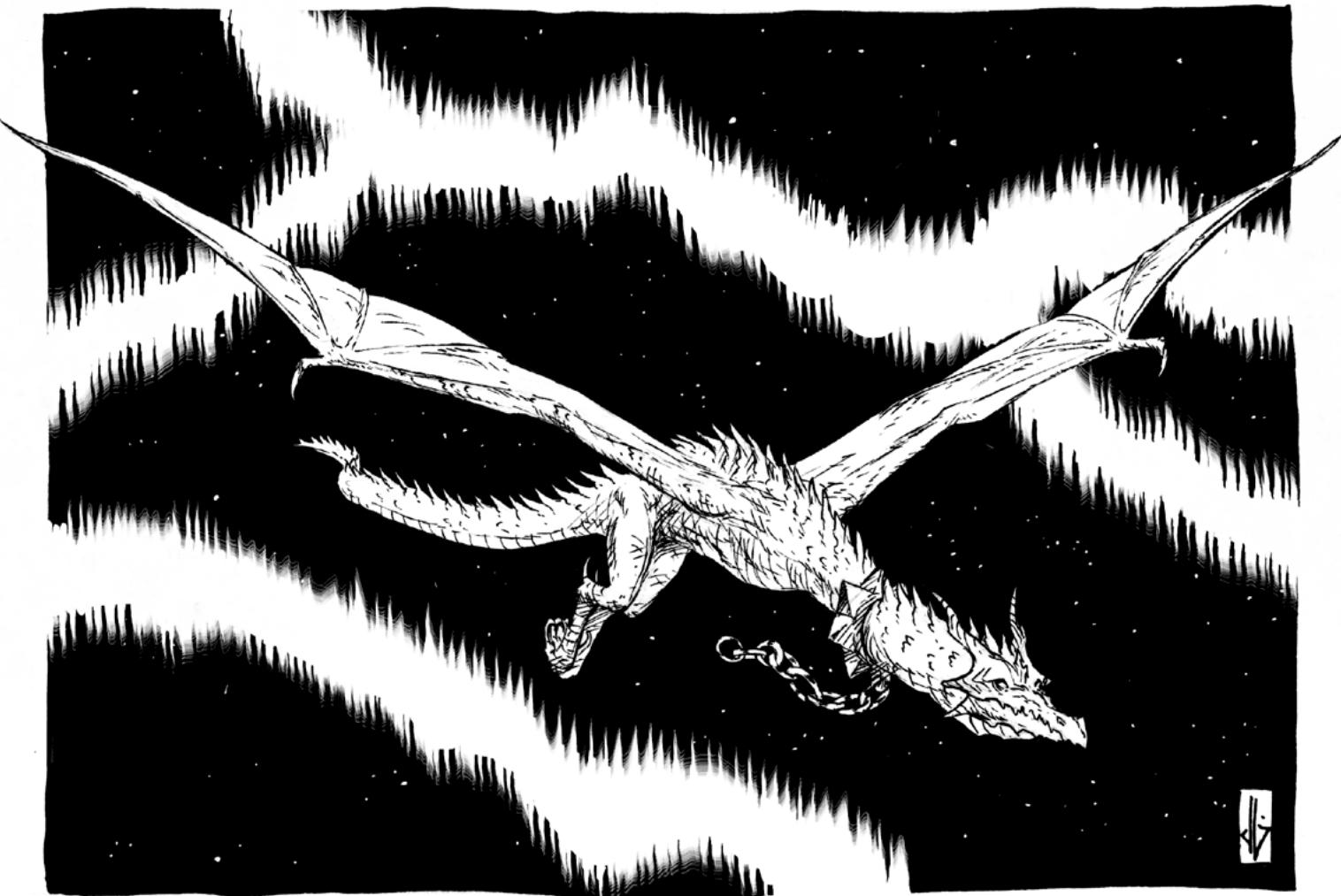
Aventuras en el reino de los gigantes:

- El enemigo de mi enemigo...: Una posible táctica para los aventureros es enfrentar a las distintas facciones de gigantes entre sí, haciendo que su atención se vuelva hacia el interior. Por otro lado, si logran la hazaña de engañar o establecer una alianza con los gigantes de Hrimthur, el avance de Rilthara a través de estas tierras se puede poner muy complicado.
- No sin mis crías: Si los personajes se han adentrado en la guarida de Ormysherek en el monte Garm, es posible que la gran serpiente blanca les haya ofrecido un trato: liberar a sus crías prisioneras de los gigantes a cambio de la cadena de mystil que aún lleva al cuello. Es una tarea digna de héroes para la que será necesario infiltrarse en los salones de Hrimthur y someter a las propias crías, que han sido subyugadas hasta adquirir una lealtad ciega a sus nuevos amos.

EL OSTEN SALVAJE

Las tierras de Osten que no pertenecen a ninguno de los pueblos principales se conocen como el Osten Salvaje, aunque a decir verdad no hay ninguna parte de la isla que no lo sea.

3912. Jardín de estatuas de hielo. En este lugar vive Athemmae, una gran medusa única que en lugar de petrificar a sus víctimas con la mirada las convierte en estatuas de hielo. Athemmae disfruta jugando al gato y al ratón escondiéndose entre su colección de estatuas. El tesoro que ha robado a sus víctimas se compone de gemas variadas por valor de 2380 mo, una capa de protección +1 (que lleva puesta) y una poción de volar.



4030 La roca de Urd. Las tres Brujas de Pohjola en el pasado fueron las Nornas, tejedoras del destino. Desde las tierras de Pohjola hilaban las vidas de los pobladores de la isla y cortaban el hilo a su debido momento. Aquello cambió con la traición de Urd, la anciana, la Norna de las cosas pasadas. Fue ella quien entregó a los magos de Ardenmor los pergaminos thurianos que hablaban de la existencia del Arca de los Mil Inviernos en un intento de romper el eterno concordato entre las cuatro Cortes y nunca volver a ceder el poder. Desde que el Arca se abrió, las Nornas olvidaron su sagrado propósito, convirtiéndose en seres amargados y vengativos. En este lugar se encuentra la roca de Urd, un tosco y erosionado menhir agrietado con un símbolo tallado apenas visible, parecido a tres triángulos entrelazados entre sí. Una vez al día, la primera persona que pose la mano sobre el símbolo recibirá una visión de un hecho pasado (1d6): 1 - Un grupo de magos hablando con un gigante colosal de aspecto sabio; 2 - Un esclavo espiando a sus amos thurianos y aprendiendo sus artes mágicas en secreto; 3 - Un edificio de altas torres envueltas en resplandores mágicos en una pequeña isla al norte de una costa pedregosa; 4 - Los árboles de un bosque entero convirtiéndose en piedra; 5 - Un numeroso grupo de gigantes luchando contra un gran dragón blanco y colocándole una larga cadena de metal al cuello; 6 - Un gran arcón abierto que libera vientos gélidos cargados de nieve, en cuyo interior un enorme corazón azul como el hielo late como si estuviera vivo.

4033. Campo de flores mágicas. Este lugar conserva aún un retazo de la magia de la Corte del Verano, y en él la nieve y el frío no se posan jamás. Es un lugar soleado de hierba verde y flores de todos los colores, regado por arroyos cantarines y estanques cristalinos. Frotarse los ojos con el polen de estas flores concede el poder de ver lo invisible durante 1d4 ho-

ras como, por ejemplo, lo que esconden las llamas de Aarnivalkea. Hay un 75% de posibilidades de que un gran número de animales al azar merodee por el lugar, huyendo del frío.

5313. Vampiros thurianos. Las ruinas de la antigua capital thuriana, de nombre ya olvidado, se alzan aquí. Curiosamente, uno de sus edificios parece en buen estado y ofrece un buen refugio contra el frío. Está habitado por un grupo de doce hombres y mujeres altos, rubios y hermosos, tanto que apenas parecen humanos. Si los AJs llegan durante el primer mes, el edificio parecerá estar deshabitado de día, pero se verá actividad de noche. A partir del segundo mes el edificio parecerá habitado siempre, aunque pocas veces se verá a alguien entrar o salir de él. A partir del tercer mes los habitantes del lugar parecerán activos a todas horas. Eso se debe a que sus son un grupo de vampiros que ocupan las ruinas desde la caída de la ciudad, antes de la degeneración de los thurianos. Los vampiros tienen aquí su hábitat ideal, un lugar en el que la luz del sol no brilla durante seis largos meses...

6008. Guarida de Ormysherrek. El monte Garm se alza en una isla en el centro de uno de los lagos conocidos como las Cuatro Viudas. En su cima tiene su guarida Ormysherrek, el gran dragón blanco del norte. Si los AJs llegan hasta su cueva, habrá un 80% de posibilidades de que el dragón esté en su interior, y en ese caso, un 50% de que esté durmiendo sobre su montaña de tesoros. El dragón es violento y sanguinario, y nunca deja pasar una ocasión de aumentar su riqueza, pero si los personajes consiguen entablar diálogo con él, es posible llegar a un trato. Odia a los gigantes sobre todas las cosas: le intentaron capturar y esclavizar, le pusieron una cadena al cuello y le robaron todos sus huevos. Los gigantes son demasiados para enfrentarse a ellos e inmunes a su aliento de



hielo, así que si los personajes aceptan rescatar a las crías del dragón de las garras de los gigantes, les entregará la única posesión de la que ansía desprenderse, la cadena de mystil que lleva al cuello. Que piense cumplir o no el pacto queda a discreción del Narrador. Si Ormysherrek lucha, intentará llevar el combate al exterior para hacer mejor uso de sus alas y su aliento, pero si se ve confinado en el interior aprovechará los largos carámbanos que cuelgan del techo como armas, rompiendo grandes grupos de ellos con su cola y alas para hacerlos caer sobre los AJs (daño 6d6 y serán derribados, una tirada de salvación contra aliento les permitirá recibir la mitad del daño y permanecer en pie). El tesoro de Ormysherrek es fabuloso, y consiste en 5000 mc, 6000 mp, 2000 mo, 1300 me, 800 mpl, una flecha de matar gigantes, un yelmo de comprender lenguajes y leer magia, una piedra de poder blanca, un pergaminio de mago (Antipatía/simpatía, Clonar (x2), Nube Incendiaria, Invocación de Monstruos VI, Danza Irresistible de Nébula, Polimorfar Objeto), un filtro de labia, una poción de aliento de fuego, dos pociones de velocidad, una poción de volar, tres pociones de curación, una poción de controlar plantas, una poción de disminución y dos aceites de impacto, además de cuatro eslabones de mystil.

6110. La roca de Verdandi. Sobre este menhir razonablemente bien conservado y parcialmente cubierto de hiedra se puede ver el símbolo de los triángulos entrelazados. Es la roca de Verdandi, la Norna de los hechos presentes, hoy convertida en la Madre de Pohjola. Una vez al día, la primera persona que pose la mano sobre el símbolo recibirá una visión de algo que está ocurriendo en ese mismo instante (1d6): 1 - Una hermosa elfa oscura de rostro cruel viaja a través de un paisaje helado con un cuervo en el hombro y un séquito de hombres vestidos de negro y elfos oscuros detrás de ella (el

paisaje dependerá de las marcas de avance que Rilthara haya acumulado); 2 - Tres mujeres (una hermosa doncella, una rolliza señora y una grotesca anciana) están reunidas en un lugar oscuro en torno a un cuenco cuya base está hecha de calaveras humanas, y observan con atención el líquido rojo que lo llena. Las tres levantarán la mirada al unísono para mirar al visionario a los ojos; 3 - Un personaje alto, pálido y escuálido ataviado con ropajes vaporosos salta al vacío desde una alta torre, seguido por decenas de sus esclavos; 4 - Una hermosa dama duerme en el interior de una gran gema azul, en lo alto de una montaña azotada por los vientos; 5 - Un grupo de enanos trabaja en unas enormes forjas alimentadas por la lava de un volcán en una isla montañosa; 6 - Un encuentro que está a punto de sucederles, desde el punto de vista de la criatura (tirar inmediatamente un encuentro aleatorio hasta que salga un resultado de criaturas o habitantes).

6703. Huevos de remorhaz. En este hexágono se halla un pozo semicircular de 50 metros de diámetro y 20 de profundidad, parecido a un cráter, cuyo fondo está recubierto por multitud de fragmentos de hielo negro como la noche. Entre el hielo se encuentra una docena de grandes huevos azulados. Se trata de un pozo de cría de gusanos polares. Cada uno de esos huevos valdría por lo menos 1000 mo en un mercado o bazar del continente, pero la reina madre de los remorhaz nunca anda lejos del lugar y atacará a los intrusos 1d4 asaltos después de su llegada. Cada asalto habrá un 10% de probabilidades de que otro remorhaz se una al combate.

6722. La Torre de la Ira. Esta torre tiene planta pentagonal, cinco pisos de altura y está construida en gneis negro. Era la morada del Hechicero de Ébano (ver hex. 6204) cuando aún vivía. En su interior aún merodea la última criatura que invo-

có, un bocón barbotante de tamaño gigantesco. En el piso superior de la torre todavía se encuentra el Libro de Ébano, también conocido como el Galdrabók, un libro de conjuros infinitos creado por el hechicero que además funciona como su filacteria. El libro está protegido por una terrible trampa mágica: cualquiera que intente abrirla desencadenará una palabra poderosa: matar centrada en él. En el sanctum del hechicero yace el cadáver del caballero que acabó con su vida solo para sucumbir unos instantes después a la magia mortal del brujo. En su cinto lleva la funda de una espada bastarda en la que se leen unas runas que dicen: el Bardo de Acero. Su mano aún aferra dicha espada, clavada profundamente en el suelo casi hasta la empuñadura. En el momento en el que alguien desclave la espada, esta empezará a recitar poesía épica en un lenguaje antiguo con una clara y potente voz de barítono. El Bardo de Acero es una espada bastarda +3 inteligente. Su alineamiento es legal. A petición de su portador, puede detectar magia en un radio de 3 metros, y una vez al día puede usar los conjuros Canto y Manto de Valor como un lanzador de nivel 9. Sin embargo, tiene propensión a recitar con vigor siempre que es desenfundada, imposibilitando el sigilo y la discreción. Si se comprende la lengua en la que habla la espada, es posible extraerle información del pasado, como el paradero de la Academia de Ardenmor, el hecho de que son necesarias tres palabras para abrir sus puertas y demás. Sin embargo, solo revelará estos hechos cuando lo considere “dramáticamente apropiado para la narrativa”.

TERRITORIO DZU-TEH

Los Dzu-Teh son los más pequeños y primitivos de los yetis, y aun así son los que físicamente se encuentran más cerca del ser humano. Miden aproximadamente metro cincuenta y tienen el pelo marrón rojizo con mechones blancos en los antebrazos. Viven en los alrededores del lago Ilmr y apenas usan herramientas, aunque son lo bastante inteligentes para conservar el lenguaje. Su tótem es Zorro Ártico, aunque la razón de su protección no está clara.

2231 Dzu-Tiq-Shih (poblado). Población: 36. Líder: Ah-Tih-Shi. Como todos los poblados Dzu-Teh, este es un conjunto disperso de madrigueras y refugios improvisados. Sus habitantes pescan con las manos y cazan animales usando solo sus garras y su agilidad. El único angukkaq de los Dzu-Teh, Ah-Tih-Shi, lidera el poblado mediante la guía de lo que los Inua le susurran a través de los fenómenos naturales.

3135. Dzu-Noo-Quah (poblado). Población: 24. Líder: Nuk-Ti-Tuq. Esta aldea es muy similar a la anterior, pero aunque carecen de angakkuq, su líder mira con envidia y aprecio las herramientas y artes que exhiben los forasteros y siente una gran curiosidad por todo ello... hasta el punto de no dejar marchar a los visitantes si llevan consigo cosas que realmente le fascinen.

Aventuras en territorio Dzu-Teh:

- En busca del fuego: Es posible enseñar a los Dzu-Teh, sobre todo a los de Dzu-Noo-Quah, a usar herramientas más sofisticadas o incluso a domesticar el fuego en su beneficio. Hacerlo les pondría en el camino para equiparse a las otras tribus, y con el tiempo incluso alcanzar el nivel de los Metoh-Kangmi. De buen seguro ello compraría la lealtad incondicional de la tribu.

TERRITORIO WEHN-DHEE-GOH

En estas tierras moran los terribles y sanguinarios Wehn-Dhee-Goh, una tribu de yetis salvajes, caníbales y monstruosos. Al

contrario que los humanos, que se convierten lentamente en necrófagos, a los yetis que sucumben a la locura de Atshen se les conoce como abominables. Muchos de estos abominables merodean sueltos por las tierras salvajes de la isla, siempre en busca de algo con que saciar su hambre eterna. Los Wehn-Dhee-Goh son una tribu entera de yetis abominables, una idea capaz de infundir terror en el más pintado. Su tótem es Lobo Invernal, un animal malvado, cruel y feroz como ellos mismos.

1422. Cañón de Hielo Azul. En este glaciar en el corazón del territorio Wehn-Dhee-Goh se halla un cañón laberíntico de hielo azul, formado por cientos de ramificaciones y angostos pasajes retorcidos que se cruzan entre sí. Orientarse por dicho laberinto es complicado, y llegar hasta su centro puede llevar horas, días o semanas. Cada día empleado en explorar el laberinto, hay una posibilidad entre ocho de que alcancen el centro. Buenas tácticas o planes por parte de los jugadores pueden mejorar esas posibilidades hasta una entre seis o incluso una entre cuatro. En el centro del laberinto se halla una estatua a tamaño natural de Arden, el mago que inició la revuelta de los esclavos en época thuriana y fundador de la Academia de Ardenmor. La estatua pesa 500 kilos y está hecha de una sola pieza de mystil puro. Fundirla en las forjas de Thundrannor bastaría para forjar seis eslabones para una nueva cadena. Sin embargo, el laberinto está custodiado por una extraña criatura que vive dentro del hielo, saltando de un reflejo a otro, y cada día que pase tendrán un 25% de posibilidades de llamar su atención. Salir del laberinto requiere el mismo tipo de tiradas que para llegar al centro, y el guardián del laberinto siempre aparecerá al menos una vez para tratar de impedir que regresen al exterior.

2322. La Morada Abominable (poblado). Población: 28. Líder: ninguno. Es un milagro que bestias tan fieras y temperamentales como estos yetis hayan logrado cohabitar sin matarse mutuamente. Si lo han conseguido es únicamente porque en este lugar desenterraron una efigie del siniestro dios al que adoraban sus ancestros antes de la llegada de los thurianos, Vorrm el Sin Rostro, Señor de N'Kai. Su memoria racial conserva recuerdos enterrados de dicho ser, y ahora se postran ante el grotesco ídolo mientras prosiguen con sus habituales cacerías de hombres y bestias a los que devorar o sacrificar.

LOS PICOS DEL VIENTO DE HIERRO

Estas montañas antaño eran el dominio de la Corte de los Vientos, una de las cuatro Cortes que han regido la isla desde que el tiempo es tiempo. Ahora es un lugar salvaje y desolado de altas cumbres donde los siervos alados de los vientos siguen habitando sin guía ni liderazgo. Como las Cumbres de Kaleva, estas montañas son franqueables y se puede atravesar sus hexágonos de una vertiente a otra.

0924. Las Fosas de Atshen. Una profunda red de cuevas y galerías sirve de nido a una auténtica colonia de necrófagos, atenazados permanentemente por el hambre de Atshen. Los suelos parecen un osario y están alfombrados de huesos humanos, yetis y animales. En total hay 28 necrófagos y 11 necrarios en su interior. Al acercarse con sigilo, es posible encontrarlos en grupos reducidos y aislados de 1d8 necrófagos y 1d4 necrarios, pero si no se tiene cuidado, el ruido del combate alertará a toda la colonia, que caerá sobre los intrusos como una horda voraz. No hay tesoros en este lugar, pero librarse al mundo de semejante plaga debería ser suficiente recompensa.

1715. El pozo de Mimir. El Dios Tuerto sacrificó una vez un ojo a cambio de la sabiduría en este profundo estanque



entre las rocas a los pies de un gran fresno. Cualquier runoya o bardo conocerá dicha leyenda. Los mortales que lleguen hasta aquí pueden replicar su sacrificio. Quien se arranque un ojo y lo arroje al estanque, tras beber de sus aguas verá su puntuación de Inteligencia y Sabiduría aumentadas en 1d4 puntos, y ganará conocimientos perdidos sobre la historia de la isla. Tendrá un % igual a la suma de ambas características de poder responder mediante "recuerdos" borrosos a cualquier pregunta que se haga sobre el pasado de la isla (el paradero de la Academia, el paradero de las cadenas, la ubicación de Thundrannor, el nombre de Antero Vipunen, etc.). Sin embargo, el sacrificio del ojo le comportará la pérdida permanente de 1d6 PG y un -2 a iniciativa y a todas las tiradas de ataque con proyectiles.

2219. Cima del Fuego Celeste. Esta cima está permanentemente cubierta de los fuegos multicolores que también danzan en la aurora boreal. Ascender hasta ella por medios físicos es harto peligroso. Una aurora viviente descenderá hacia ellos la primera hora de viaje, y cada nueva hora de viaje aparecerán más duplicando el número anterior. Así, a la segunda hora llegarán dos auroras, la tercera hora cuatro,

Mil Inviernos. Rodeada en todo momento por 1d4 elementales de aire enloquecidos, encerrada en una tumba de zafiro, duerme la Reina de los Vientos. La gema es irrompible físicamente, pero la Dama Azul puede ser despertada mediante los conjuros Liberar (el reverso de Aprisionar), Polimorfar Objeto, Deseo Limitado, Deseo o Milagro. Si despierta, restaurará el poder de la Corte de los Vientos. Desde ese momento en adelante, todos los encuentros que impliquen vientos fuertes o peligrosos tendrán un 50% de posibilidades de no suceder, y los seres asociados con la Corte de los Vientos (aves normales o gigantes, espíritus del aire, etc.) tendrán una reacción inicial amistosa con los personajes. La Dama Azul les concederá a los personajes el poder de llamar en una sola ocasión a un grupo de águilas gigantes para que les asistan en un único combate o para que los transporten hasta un punto concreto de la isla.

2418. Poblado ettin. Este poblado está formado por seis de los monstruos de dos cabezas, que han intimidado hasta la servidumbre a una banda de quince incursores Hiisi montados en huargos para que les sirvan de primera línea de defensa. Tesoro: 12000 mc, 4000 mo, poción de veneno de draco destilado, varita de curación (8 cargas) y un eslabón de mystil.

la cuarta ocho, la quinta dieciséis y así sucesivamente, hasta que abandonen definitivamente la montaña. La mejor manera de acceder a la cima es a través del Arco de Plata (hex. 2020). Si se llega a la cima, sin embargo, la visión será ultraterrena: se encontrarán rozando con las manos la misma aurora boreal, y la silueta de una dama élfica les hará señales desde su interior para que se acerquen. Si lo hacen, se encontrarán recorriendo la aurora como si fuera un camino en el cielo hasta llegar a la silueta, que parece cada vez más lejana en lugar de más cercana. Si persisten, llegarán a la entrada de Alfheim, el mundo natal de los Ljos Alfar, del que los bosques élficos de la isla son un pálido reflejo. La dama les estará aguardando allí. Es Ghaele Tulani, la Reina de las Estrellas. Los encantamientos de Urd le impiden regresar al mundo para restaurar allí su Corte, pero a un personaje legal le entregará la Estrella de los Elfos, un diamante en forma de estrella radiante de cientos de puntas que brilla con una luz blanca y pura. Al entregar la Estrella a uno de los Ljos Alfar de la isla se convertirá a ese elfo en el nuevo Señor o Señora de la Corte de las Estrellas, restaurando el poder de la misma en el mundo y debilitando así el poder de la Corte Invernal. Hacer eso conseguirá de inmediato y para siempre la lealtad de los Ljos Alfar.

1822. La Corte de los Vientos. En la cara escarpada y vertical de la montaña hay una mansión tallada en piedra. No hay ningún medio aparente para subir hasta ella, por lo que se requiere la habilidad de volar o saber escalar como una araña. Se trata de la Corte de los Vientos, la antigua morada del viento del norte antes de que se viera esclavizado y subyugado por el poder del Arca de los

THENGOLD

Este bosque élfico es muy similar a Ulmath, su contrapartida en Osten. Sin embargo, recientemente los yetis abominables al sur de las montañas han empezado a descender en grandes grupos hacia las tierras de los Ljos Alfar, superando de alguna manera las defensas mágicas del lugar y sembrando el caos y la destrucción. La gran mayoría de elfos del lugar han fallecido, y los supervivientes libran una guerra de guerrillas contra los monstruosos invasores, con sus filas menguando a cada día que pasa. Cada día que se encuentren en sus confines, hay un 35% de posibilidades de toparse o bien con una patrulla de elfos a la expectativa o bien con un grupo de 1d6 yetis abominables al acecho.

2021. Andlang. Esta ciudadela élfica, antaño resplandeciente, está ahora en ruinas. Sus calles y edificios aún sirven como refugio pasajero a varios grupos de elfos cuando los yetis les dan un momento de respiro. Antaño, el señor de Andlang era Celluin, un venerable elfo de gran poder mágico y marcial. Celluin murió a manos de los yetis y su hija Sygrin (elfa de nivel 7) hace lo que puede para mantener con vida los restos de su pueblo. Si los AJs llegan a Andlang después de que lo haga Rilthara, Sygrin habrá cometido el grave error de intentar una alianza con la elfa oscura a pesar de su enemistad innata, prometiendo información sobre el Arca a cambio de ayuda en la lucha contra los yetis. Tras obtener lo que buscaba, Rilthara traicionó sin dudarlo a la Ljos Alfar y la asesinó ante su pueblo. Los AJs encontrarán a muy pocos elfos en Andlang y todos serán hostiles. Si, por el contrario, llegan antes que Rilthara, será posible forjar una alianza con los elfos, pues Sygrin intentará lo mismo con ellos. Si se forma la alianza, Rilthara no obtendrá la información que busca en Thengold y se verá obligada a dar palos de ciego hasta la siguiente etapa de su viaje. Sygrin posee dos eslabones de mystil, y si averigua el interés de los AJs por ellos los usará como moneda de cambio.

2119. El Arco de Plata. Un delicado arco de plata de aspecto frágil se alza en un claro del bosque, cubierto de delicadas inscripciones élficas. De noche, el interior del arco parece relucir con los mismos colores que la aurora boreal. Cualquiera que atraviese el Arco en ese momento llegará a la Cima del Fuego Celeste (hex. 2119). Su súbita llegada provocará la aparición de 1d4 auroras vivientes, que defenderán el lugar contra su intrusión.

Aventuras en Thengold:

- La guerra de los elfos: Los elfos de Sygrin están al borde del exterminio y lo saben. Por eso, y a pesar de su habitual aislacionismo, intentarán a la desesperada una alianza con cualquier grupo de forasteros que pase por el lugar. Si esos extraños son Rilthara y los suyos habrán cometido un grave error. ¿Ayudarán los AJs a los elfos a hacer retroceder la abominable marea yeti? Y si es así, ¿a cambio de qué?

TERRITORIO JIH-GO

Los Jih-Go son los yetis más cercanos a sus ancestros y se encuentran muy próximos al mundo de los espíritus. Cada uno de ellos es un angakkuk de mayor o menor poder que puede percibir los espíritus y la magia que le rodea de forma natural. Su pelo es gris con curiosas marcas azules que varían entre los individuos. A pesar de su sabiduría espiritual, en el terreno de lo mundano no llegan al nivel de desarrollo de los Metoh-Kangmi. Son los más enigmáticos de todos los yetis, y sus motivos a menudo resultan inescrutables. Su tótem es Oso Polar, un animal sabio y perceptivo como ellos mismos. El Bosque Petrificado

es un lugar tétrico, una taiga donde todos los árboles se han fosilizado desde la copa hasta las raíces. Nadie conoce ya la razón, pero sin duda tiene que ver con la Biblioteca de Ormadon, donde los antiguos magos de Ardenmor guardaban todos sus conocimientos y secretos. Hoy en día extraños fenómenos y seres mágicos rondan por el bosque junto a las sombras furiosas de los magos que murieron allí.

2816. Inqanuk (poblado). Población: 152. Líder: Aqinumaq. Los Jih-Go de Inqanuk se han erigido en guardianes espirituales del Bosque Petrificado y han alzado desde tiempos inmemoriales su poblado en las laderas de las colinas que se encuentran en su linde. Aunque no son agresivos, no dejan que nadie se adentre en el bosque. Solo los miembros de la tribu tienen derecho a adentrarse en el embrujado lugar, y esa es una ley inviolable para los yetis. Aqinumaq es el chamán más poderoso de la isla, capaz de desatar a los espíritus contra cualquiera que rompa esta ley. Si los AJs llegan aquí después de que Rilthara haya pasado por el lugar, los Jih-Go se mostrarán más prevenidos y suspicaces con ellos. La elfa oscura intenta convencer mediante diplomacia a los yetis para que le franqueen el paso, y al no lograrlo, tratará inútilmente de intimidarlos mediante la violencia. Al fracasar de nuevo, se abre paso mediante el sigilo y los subterfugios mágicos. Si los AJs llegan aquí antes que ella, quizás puedan encontrar una manera de usar a los yetis para entorpecer aún más el avance de su rival.

3215. Campamento de Rilthara. Esta localización solo puede encontrarse si Rilthara llega al Bosque Petrificado antes que los AJs. En un claro entre los árboles hay un campamento fortificado, consistente en unas quince tiendas de campaña negras, con la bandera de un cuervo negro sobre campo morado. El campamento sirve de base de operaciones a un contingente de exploradores, y fue instalado y dejado atrás por Rilthara para impedir el avance a quien pudiera seguir sus pasos. En el campamento están permanentemente destacados veinte exploradores de Ungoloz y quince elfos oscuros, liderados por Ussamthil, un elfo oscuro hechicero. Este hexágono y los adyacentes están constantemente patrullados por grupos de cinco exploradores y dos elfos oscuros, por lo que existe un 50% de posibilidades al día de encontrarse con una de esas patrullas. En el campamento apenas hay tesoros, pero sí se puede obtener un buen número de armas, armaduras y provisiones varias.

3515. La Biblioteca de Ormadon. Los pisos superiores de este antaño majestuoso edificio se han colapsado, dejando una planta baja intacta y un segundo piso al descubierto, carente de techo y cubierto de escombros. Si los AJs llegan aquí después de Rilthara, el acceso al edificio estará custodiado por un guardián arcano con la runa de meteoros ígneos que la elfa oscura ha encontrado y reactivado bajo sus órdenes, pero las protecciones mágicas del lugar habrán sido disipadas. De lo contrario, el acceso estará libre de guardianes, pero los AJs se las tendrán que ver con distintas trampas mágicas. Cuando intenten cruzar el umbral, se activará a su alrededor una esfera prismática de 3 metros de radio que los atrapará en su interior a no ser que superen una tirada de salvación contra parálisis para saltar antes de que se forme. A la vez, se formará una mano fantasmagórica que intentará agarrar a quien se quede fuera de la esfera y empujarlo o arrastrarlo contra ella para que sufra sus letales efectos. La mano dura seis asaltos y ataca como un monstruo de 12 DG, pudiendo mover a cualquiera que resulte impactado cinco metros por asalto. Puede ser destruida por armas mágicas y conjuros (tiene CA -1, 50 PG y salva como un mago de nivel 20). La esfera es permanente hasta que se desmantele capa a capa.

El primer nivel de la biblioteca contiene un gran número de libros en lenguas antiguas. Ninguno es un libro de conjuros, y muchos están tan desgastados que un mero roce los desintegra, pero los que se pueden sacar intactos tienen un gran valor para cualquier sabio, historiador o coleccionista. Tras una semana de trabajo, se pueden sacar 1d20 libros intactos del lugar, cada uno de ellos con un valor de 1d6x100 mo si se encuentra al comprador adecuado. Sin embargo, los objetos de mayor interés para los aventureros son el tapiz que cuelga en el rellano de la gran escalinata doble que subía al segundo piso y el mapa en relieve hecho de madera y marfil y fijado en el interior de una vitrina cubierta de polvo.

A través de una serie de escenas, el tapiz muestra la historia de la isla tal y como la conocieron los magos de Ardenmor: 1) Los ancestros de los yetis en la selva junto a lagartos gigantescos prehistóricos; 2) La desolación de una edad de hielo; 3) La llegada de unos guerreros altos y rubios en barcos estilizados; 3) Guerra entre ambos pueblos; 4) Los invasores construyendo altas torres y ciudades; 5) Los thurianos aprendiendo a arrancar las almas de sus esclavos yetis para dominar la hechicería; 6) Los thurianos alejando el invierno y creando un paraíso en la isla con su magia; 7) Un imperio levantado por esclavos humanos y yetis mientras los amos van degenerando poco a poco en cada nueva escena; 8) Un esclavo barbudo espiando las hechicerías de los amos; 9) El esclavo enseñando artes mágicas a otros esclavos en secreto; 10) Una revuelta sangrienta y brutal; 11) Ciudades thurianas en ruinas de las que salen largas comitivas de esclavos; 12) El líder de la revuelta vestido como un mago frente a un edificio en una isla rocosa sobre el mar. Parece estar hablando mientras las puertas del edificio se abren solas.

Por otro lado, el mapa representa la isla Boreal tal como era antes de la apertura del Arca. La costa norte no estaba cubierta de hielos glaciares y el glaciar de Shakak no existía aún. En un punto del mar del norte donde ahora se encuentra el glaciar, a unas treinta millas mar adentro desde las llanuras de Vigrith, aparece una isla solitaria, marcada con las antiguas runas de Ardenmor.

Aventuras en territorio Jih-Go:

- Rito de iniciación: La manera menos violenta de obtener el derecho de paso de los Jih-Go es someterse a los ritos que convertirían a los AJs en miembros adoptivos de la tribu. Solo una gran hazaña demostraría el favor de los espíritus, y Aqinumaq les hablará del dragón de muchas cabezas que custodia el castillo de las Brujas del Norte. Si regresan con la prueba de que han matado al Gorynych, la tribu celebrará una gran ceremonia por la que serán adoptados como Jih-go honoríficos.

Pohjola

El Bosque de Pohjola es la sede del poder de la Corte Invernal. Un frondoso y verde bosque crece en mitad de un vasto campo de hielo, con árboles que se mantienen erguidos sin tierra en la que arraigarse ni rayos de sol que les den vida. Aquí nunca es de día, ni siquiera cuando en el resto de la isla reina el sol de medianoche. Es la tierra del frío y la oscuridad, tan bella como mortal. Cada día en el bosque tendrán un 25% de posibilidades de atraer al Ijiraq, el guardián de Pohjola, una criatura maliciosa y siempre cambiante.

1812. Caballero congelado. Aquí se encuentra un antiguo caballero encerrado en un bloque de hielo desde hace cientos de años. El caballero puede ser liberado de su prisión y devuelto a la vida mediante los conjuros Rayo de Sol o

Liberar. El nombre y la historia del caballero quedan a discreción del Narrador, y es un candidato idóneo para reemplazar a un AJ fallecido.

2110. Palacio de las Brujas del Norte. Un espléndido palacio de plata, hielo y marfil reluce a la luz de las estrellas y sobresale imposiblemente alto sobre las copas de los árboles. Esta es la morada de las Brujas del Norte, y enfrentarse a ellas en su propio hogar es poco menos que un suicidio. Los hexágonos que rodean al palacio están custodiados por los Tres Jinete de Pohjola, y cualquier intento de acercarse a él se topará de frente con los tres caballeros sobrenaturales. Si consiguen evitar o vencer a los Jinete, descubrirán que el puente que cruza el foso de entrada está protegido por el Gorynych, un espantoso monstruo de tres cabezas y doce colas. Si consiguen superar también a ese guardián, serán recibidos en audiencia por las tres Brujas del Norte. Debido a la posición de poder de la Corte Invernal, las tres son demasiado poderosas para enfrentarse a ellas en su propio hogar, pues son equivalentes en poder a un semidiós. Trátlas como brujas (ver *Escenario de campaña* (caja azul), pág. 44) con conjuros de un mago de nivel 20. Sin embargo, les divertirá escuchar lo que los aventureros tengan que decir. Fingirán pedir a los AJs el cumplimiento de tareas y búsquedas heroicas de diversa índole, enviándoles a lugares remotos y peligrosos de uno a otro confín de la isla sin la menor intención de entregarles la cadena como pago. Si los AJs se ponen recalcitrantes, la Brujas usarán sus poderes mágicos para transformarlos en animales o encerrarlos en hielo. Si se muestran corteses y educados, harán que sus sirvientes feéricos los atiendan y les agasajen durante uno o dos días, antes de ser invitados a abandonar el lugar y no regresar jamás.

Aventuras en la Corte Invernal:

- Las Cortes restauradas: Cada una de las tres Cortes que hayan logrado restaurar los personajes menguará el poder de las Brujas, haciendo más fácil que puedan ser derrotadas o persuadidas. Si una de las Cortes ha sido restaurada, la Doncella dejará el conventículo y se llevará consigo al Jinete Blanco, mientras que los poderes de las otras dos Brujas se reducirán a los de un mago de nivel 15. Si dos de ellas lo han sido, la Madre dejará también el conventículo y con ella el Jinete Rojo; los poderes de la Vieja se reducirán a los de un mago de nivel 10. Si las tres Cortes han recuperado su poder, incluso la Vieja de Pohjola recuperará el equilibrio, volverá a ocupar su cargo como la Norna de los hechos pasados y abandonará todo intento de conspirar para provocar la llegada de Fimbul. En ese caso, las Normas entregarán a los personajes la cadena de mystil que tienen en su posesión y se retirarán del mundo de los mortales para volver a cumplir sus tareas largo tiempo descuidadas.

EL VESTREN SALVAJE

Como ocurre en Osten, las tierras sin dueño de la mitad occidental se conocen como el Vestren Salvaje.

0623. Una luz en el hielo. Bajo las aguas frecuentemente congeladas del lago Tehren de vez en cuando se ven unos extraños y misteriosos resplandores dorados que aparecen y desaparecen a intervalos aparentemente aleatorios. Hasta ahora nadie ha descubierto qué son, ya que nadie ha viajado tan lejos hacia el oeste como para intentarlo. Las luces son en realidad un fenómeno natural bioluminiscente, pero a discreción del Narrador podría tratarse de una ciudad feérica sumergida, la entrada a un extraño reino acuático, un tesoro embrujado o cualquier otra cosa.



1016. Piedra de Viaje - Naudiz. Esta piedra tiene la runa Naudiz (necesidad) y está conectada con las piedras Isaz (hielo, hex. 3408) y Sowilo (sol, hex. 0528).

1112. El Corredor del Hielo. Embarrancado en el hielo y medio sepultado se encuentra un antiguo barco-dragón. No es un bajel corriente, sino que es uno de los antiguos correderos de hielo, capacitados para navegar sobre hielo o nieve a gran velocidad gracias a sus largos patines laterales y frontal. El corredor del hielo está en buen estado y sería posible navegar en él si se consigue liberar de su gélida prisión. No obstante, la tripulación del barco sigue a bordo, muerta pero no en paz, y se enfrentará a los vivos. Hay diez de estos muertos en el hielo e irán surgiendo de dos en dos para hacer frente al "abordaje". Si se acaba con ellos y el barco es desenterrado, podrán hacer uso de él. Puede navegar sobre el agua y también deslizarse sobre dunas de nieve, campos de hielo, tundras y desiertos de escarcha cubiertos de nieve profunda. Si se navega a sotavento (lo que en Boreal casi siempre es en dirección sur) puede recorrer doce hexágonos en un día, y otros doce por la noche si no se detiene el viaje. Si se navega a barlovento, podrá recorrer la mitad de esa distancia. Hace falta una tripulación de diez hombres para pilotarlo, y el barco admite hasta otros veinte pasajeros.

1628. La roca de Skuld. Sobre este menhir, que parece recién erigido y no muestra el menor signo de desgaste, se puede ver el símbolo de los triángulos entrelazados. Es la roca de Skuld, la Norna de los hechos futuros, hoy convertida en la Doncella de Pohjola. Una vez al día, la primera persona que pose la mano sobre el símbolo recibirá una visión de algo que podría ocurrir en un futuro cercano (1d6): 1 - Un numeroso grupo de gigantes de hielo avanza en la noche hacia el sur a través

de una extensa tundra nevada; 2 - Una hermosa elfa oscura de rostro cruel hunde sus manos en un arcón cubierto de hielo y escarcha y saca algo de su interior; 3 - El grupo de AJs avanza a través de un mar furioso sobre un largo puente de hielo flotante mientras largos tentáculos surgen de las aguas a su alrededor; 4 - El grupo entra en una biblioteca abandonada en una arboleda petrificada; 5 - El mundo entero cubierto por la nieve, ciudades conocidas sepultadas en el hielo, mientras los lobos aúllan, los gigantes recorren la tierra y los hombres se matan entre sí; 6 - Un encuentro que les sucederá dentro de 1d3 días (tirar inmediatamente un encuentro aleatorio que tendrá lugar en algún momento de ese período de tiempo). Si alguna de estas visiones ya ha ocurrido, repite la tirada.

1630. Portal a Xorandor. Aquí se encuentra el portal mágico que utilizó Rilthara para transportarse desde su Xorandor natal. El portal sigue abierto como un agujero tembloroso en el aire lleno de luz azulada. Quien lo atraviese llegará a Xorandor, donde espera la comitiva armada de elfos oscuros que aguarda el regreso de Rilthara y que custodia el acceso.

2327. Tursas, el Hijo de Pohjola. En medio de la tundra, junto a la bifurcación de los ríos Gjöll e Ylgr, ante el vado que se forma en este punto, aguarda un guerrero solitario de negra barba y casco con cuernos. Se trata de Tursas, el Hijo de Pohjola. Ajeno a las maquinaciones de la Corte Invernal a la que pertenece, vaga por las tierras salvajes desafiando a combate a los guerreros que encuentra. Si se niegan, les deja marcharse solo para seguirlos sigilosamente e intentar matarlos mientras duermen. En combate usa una espada encantada de hierro gris y es un maestro en su uso. Si le matan de manera sucia (luchando varios contra él o mediante magia), la Madre de Pohjola mandará pesadillas constantes a los ase-

sinos de su hijo durante 2d6 noches que impiden el descanso (los AJs estarán fatigados y serán incapaces de recuperar PG y conjuros) y causan 1d10 puntos de daño por noche. Estas pesadillas se pueden exorcizar con un hechizo de Disipar el Mal. La Madre también enviará a los Jinetes de Pohjola a recuperar las armas de Tursas.

2512. Columnas de hielo. Este lugar está marcado por enormes columnas de hielo de cientos de metros de altura en cuyo interior se ven relámpagos congelados en el acto de impactar contra el suelo. Es un buen lugar para emboscadas, y en cualquier encuentro que tenga lugar aquí los emboscados tendrán derecho a una tirada de sorpresa contra los personajes.

3226. Piedra de Viaje - Laguz. Esta piedra tiene grabada la runa Laguz (agua) y está conectada con las piedras Sowilo (sol, hex. 0528) y Eihwaz (tejo, hex. 6119).

3523. Mausoleo prethuriano. Este edificio toscos y achaparrado de forma trapezoidal se conserva bien a pesar de sus milenios de antigüedad. En su interior se encuentra una estatua del primigenio dios Vorrm, tallada en piedra y sin ninguna gema engarzada que se pueda robar. De un receptáculo situado debajo del ídolo, sin embargo, surgirá un pudín negro enorme y pseudointeligente, una semilla informe del dios-de-muerto que perseguirá implacablemente a los profanadores mientras no abandonen el mausoleo.

ASTRAGARD

La isla de Astragard está protegida del frío por el viento del norte, que la envuelve como el muro de una fortaleza, y la hechicería thuriana, que la mantiene eternamente cálida y soleada. Tras los constantes vendavales y las altas montañas de sus costas se esconde un paradisíaco vergel de campos y bosques donde no existe el frío ni el hambre. Por supuesto, es un paraíso comprado con sangre y almas de esclavos para el disfrute exclusivo de un pequeño número de indolentes inmortales hastiados de la vida eterna. Los thurianos custodian su paraíso terrenal con cruel severidad, e invocan demonios del averno para que mantengan la paz y se aseguren de que nadie escapa para revelar sus secretos. Se puede llegar a Astragard en barco o kayak, o incluso volando, si uno está lo bastante loco para enfrentarse a los tormentosos mares y al viento huracanado. Sin embargo, los thurianos utilizan los Senderos siempre que deben salir al exterior gracias a la Piedra Sowilo, que se encuentra en las montañas de Astragard.

0528. Piedra de Viaje - Sowilo. Esta piedra tiene la runa Sowilo (sol) y está conectada con las piedras Naudiz (necesidad, hex. 1016) y Laguz (agua, hex. 3226).

0730. Commoria (ciudad thuriana). Población: 1192 (90 thurianos, 1102 esclavos de distintas razas, demonios varios invocados según la necesidad. Líder: Arimas de la Casa Anhedrin. Las agujas y minaretes de la ciudad thuriana de Commoria sobresalen de entre las copas de los árboles frutales. La antigua Casa Real de los Anhedrin sigue gobernando en la ciudad mediante su último representante, el archimago Arimas. Los habitantes de Commoria se entregan a los mismos placeres perversos y juegos sangrientos que los moradores de Uthuldarum, pero al contrario que estos, jamás se entregan al Abrazo del Cielo, sino que se aferran a la vida codiciosamente aunque dejaran de saborearla siglos atrás. La Casa Anhedrin no ve con buenos ojos la prosperidad de Uthuldarum, ciudad a la que considera rival, y detesta pensar que la Casa Gethiran llegue algún día a eclipsarla en poder y prestigio. Cuando Arimas envía a una partida de "cazadores" a través de los Sende-

ros, siempre los equipa con una Luz Guía, una pequeña gema que a una orden se convierte en un orbe de luz azul flotante que ayuda elegir los caminos correctos en los Senderos.

0930. La Montaña de los Espejos. En esta montaña, la más alta de Astragard, se encuentra el mecanismo mágico que se encarga de mantener el clima paradisiaco de la isla. Se conoce como la Montaña de los Espejos porque la mitad de su cima ha sido vaciada artificialmente y recubierta de grandes paneles diamantinos que reflejan la intensa luz de un gran orbe dorado que, alimentado por almas sacrificadas, actúa como un sol en miniatura. La luz del falso sol se derrama por toda Astragard en ciclos que simulan el día y la noche, y los paneles de diamante se reorientan para simular los cambios de luz a lo largo del día. El orbe está anclado a su sitio por lo único lo bastante fuerte como para contener su poder: la tercera de las cadenas de mystil que antaño cerraban el Arca. La Montaña de los Espejos está constantemente patrullada y vigilada por demonios invocados, ya que los thurianos son muy conscientes de que su paraíso depende de ello. Incluso si se consigue burlar o derrotar a los demonios, será necesario pensar un plan para hacerse con la cadena sin que el orbe solar caiga y estalle en pedazos, devestándolo todo en kilómetros a la redonda con su fuego interior. En el interior del orbe dorado se encuentra su núcleo, un orbe más pequeño del tamaño de un puño: el Orbe de Hierro de los Dweorgar. Este orbe protege al portador de la magia, confiriéndole un 35% de resistencia a los conjuros. Además, una vez al día puede proyectar un Escudo Protector contra la Magia (como el conjuro del mismo nombre). Sin embargo, es anatema para los elfos de las nieves y harán cuanto esté en su mano para destruirlo.

HJARVIK

La isla volcánica de Hjarvik es el polo opuesto de Astragard, tanto geográfica como climatológicamente. Es una isla permanentemente rodeada de niebla y formada por montañas peladas y pedregosas sin apenas vegetación, totalmente expuesta al salitre y el viento cortante. Sin embargo, su corazón es de puro fuego, pues la más alta de sus montañas es el volcán que sirve de hogar a los enanos del clan de Thundrannor. La niebla permanente es en realidad el vapor que se desprende de los elementos volcánicos al entrar en contacto con el mar. Por ello, a veces los enanos de la isla son conocidos como Niflungr, los Hijos de la Niebla. Hjarvik sufre a menudo las depredaciones de pequeñas bandas de gigantes que acuden aquí con la fijación de aplastar definitivamente a los enanos, pero hasta ahora el ingenio y las tácticas de los enanos han conseguido evitar ese funesto destino.

9211. El Hielo Crujiente. Aunque más al norte se suele formar banquisa sobre el mar, una corriente subterránea de magma entre Hjarvik y la isla Boreal calienta lo bastante las aguas de esta región para que las aguas se mantengan en su mayoría libres de hielo. Sin embargo, si llega a formarse una serie de placas flotantes y pequeños bloques entre las dos islas que tanto los enanos como los Metoh-Kangmi conocen como el Hielo Crujiente. Se puede usar para cruzar a pie de un lado a otro, aunque es una travesía peligrosa por lo traicionero del hielo, las corrientes imprevisibles y la fragilidad variable de cada placa. Otro peligro aún mayor lo constituye el kraken que habita bajo sus aguas y que no dudará en usar sus tentáculos para intentar atrapar a cualquiera que se haya adentrado en el Hielo Crujiente.

10007. Forjas de Thundrannor (fortaleza). Población: 512. Líder: Hreidnar. Hjarvik es completamente estéril y está deshabitada a excepción de un único asentamiento, la morada

subterránea del clan de Thundrannor. Los enanos tienen su ciudad en el interior del volcán, cuyo calor saben aprovechar y redirigir para combatir el frío atroz de estas latitudes. También usan el magma para trabajar en sus grandes forjas y crear objetos de una perfección inigualable. Los enanos son hoscos y no darán una gran bienvenida a ningún forastero, sino que se limitarán a mandar a un grupo fuertemente armado a preguntar por la razón de la visita. Hreidnar, el señor del clan, se mostrará suspicaz y desconfiado, y si no se le da un buen motivo para lo contrario, echará a los visitantes con cajas destempladas. Mostrarle fragmentos de mystil despertará su curiosidad: hace mucho que los enanos no disponen del mágico material y están deseosos de volver a trabajar con él. A cambio de un diez por ciento del mystil que lleven encima, los enanos forjarán gustosamente una nueva cadena con los fragmentos sueltos que hayan podido traer. Son necesarios al menos diez eslabones para forjar una nueva cadena. Con ocho eslabones se puede forjar una, pero no garantizarán que pueda cerrar el Arca correctamente con ella. Si los AJs ayudan a los enanos a combatir a los gigantes de hielo o traen pruebas de que son sus enemigos, forjarán las cadenas sin pedir nada a cambio. Además, si les sobra mystil, los enanos pueden forjar para ellos armas y armaduras de dicho metal por un precio en mystil u oro (100 veces su precio en mo en ese caso). Las armas de mystil no son mágicas de por sí, pero otorgan un bono +2 al daño, y pueden afectar a las criaturas

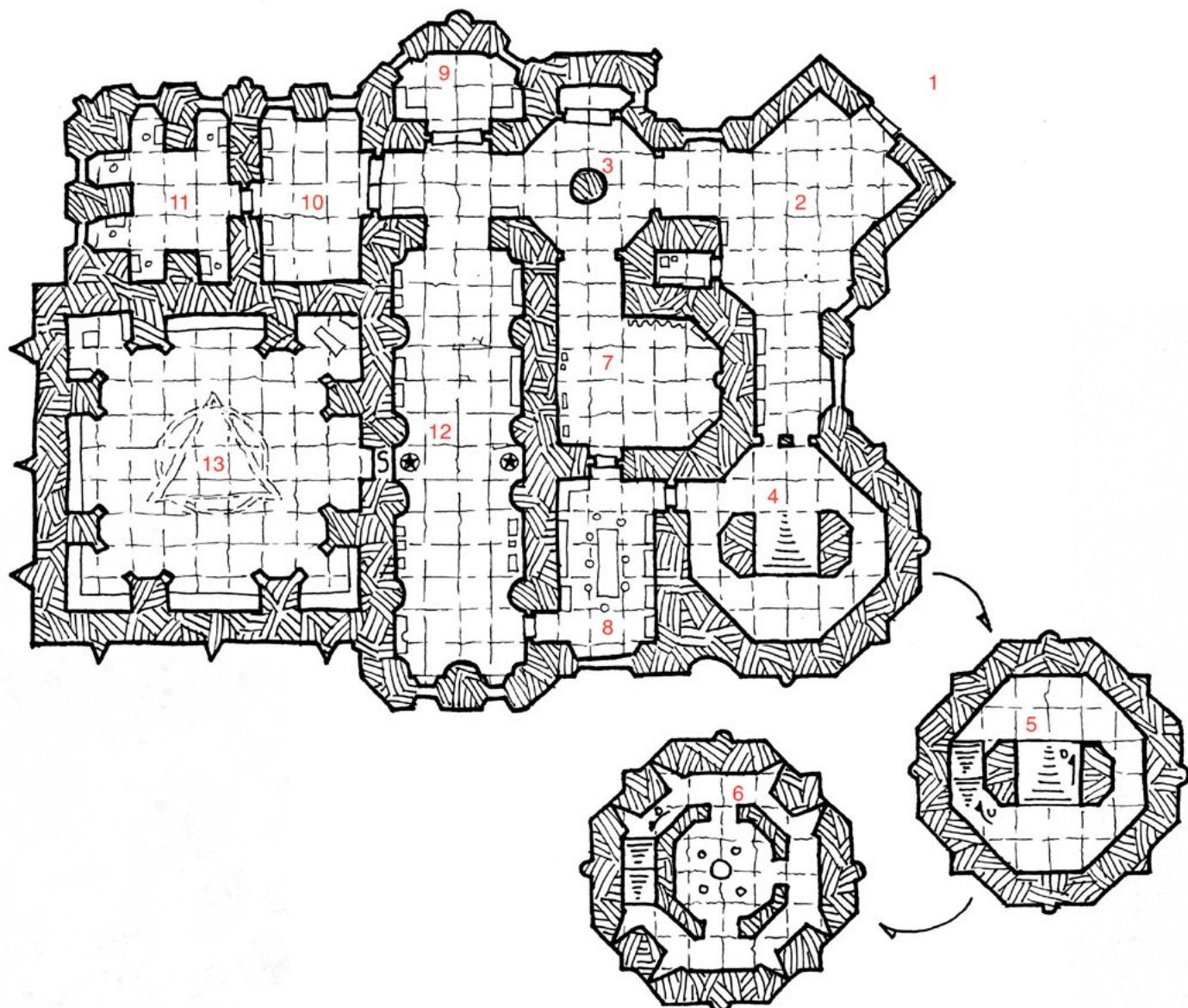
inmunes a las armas normales. Las armaduras de mystil dan una CA un punto mejor de lo habitual, y cada ataque físico causa a su portador un punto menos de daño por dado.

LAS RUINAS DE ARDENMOR

La antigua isla está ahora recubierta de hielo, engullida por el glaciar que se formó por el poder desatado del Arca. La Academia constaba de varios edificios agrupados, la mayoría de ellos en completa ruina actualmente. El edificio principal, protegido con magia poderosa, sigue en pie y alberga en su interior el Arca de los Mil Inviernos. Los vientos alrededor de la Academia tienen intensidad de vendaval, lo que dificulta escuchar ruidos y los ataques con armas de proyectil, además de que son necesarias tiradas de Fuerza para avanzar contra el viento.

1. ANTE LAS PUERTAS

Dos gigantes de hielo montan guardia por orden del jarl, cada uno con un lobo invernal. Están bastante aburridos porque creen que nunca nadie va a ir hasta allí. Las puertas están selladas con magia y solo se abrirán si se pronuncian las tres palabras de poder que conoce Antero Vipunen. Las puertas resisten prácticamente todo tipo de asalto normal y mágico, pero será posible superarlas mediante magia de desplazamiento (como Puerta Dimensional o Teleportación) o magia poderosa



como los hechizos Deseo o Milagro. Un hechizo de Desintegrar tendrá una posibilidad de destruirlas, pero las puertas tienen derecho a una salvación como un mago de nivel 15. El estruendo de un cuerno sónico las abrirá hacia adentro violentamente. Si Rilthara se ha adelantado, ambos gigantes y sus lobos yacerán muertos ante la Academia y las puertas estarán abiertas de par en par, una de ellas desaparecida por completo.

2. RECIPIODOR

El suelo en el interior está cubierto de nieve a pesar de que el techo está en perfecto estado. Un leve viento gélido recorre el interior de la Academia. Si Rilthara se ha adelantado, ha inscrito un glifo de protección (como un lanzador de conjuros de nivel 12) en el vestíbulo que se ha cubierto con nieve para hacerlo invisible.

3. COLUMNA DE LOS MAESTROS

En esta columna de alabastro estaban tallados los nombres de todos los maestros que pisaron la Academia. Ahora está tan cubierta de hielo y escarcha que es ilegible. Al norte, una puerta doble protegía un gran espejo que permitía transportarse a lugares lejanos que ahora está resquebrajado e inservible por efecto del intenso frío.

4. ESCALINATA HACIA LA TORRE

La imponente figura de un gólem de hierro se yergue ante la escalinata, cumpliendo aún las órdenes de impedir el paso a cualquiera ajeno a la Academia. No atacará ni se moverá si no intentan subir las escaleras, de lo contrario será implacable. Si Rilthara se ha adelantado, el gólem sigue en su sitio. La elfa oscura prefirió no arriesgarse con semejante guardián.

5. TORRE, NIVEL 1

Vacio.

6. TORRE, NIVEL 2

Engarzada en un intrincado pedestal en el centro de la sala hay una gran bola de cristal negro. Al poner la mano encima es posible visualizar cualquier cosa o persona que uno desee encontrar. Los magos de Ardenmor lo usaban para comunicarse entre sus distintos centros de poder o para encontrar reliquias antiguas y desentrañar secretos. Ahora se puede usar para averiguar la ubicación exacta del Arca y descubrir el modo de abrir la puerta secreta que la oculta. Sin embargo, el fantasma de Arden, el creador de la Academia, embruja este lugar. No es malvado y solo desea enmendar el error de sus discípulos de una vez por todas. Para ello no dudará en intentar poseer a uno de los presentes y usar su cuerpo para conseguirlo, a pesar de que probablemente eso suponga la muerte de su anfitrión.

7. ELEMENTAL DE FUEGO CONGELADO

Otro de los guardianes de la Academia se encuentra aquí, un elemental de fuego enorme conjurado para intentar combatir el frío del Arca que está congelado hasta la solidez. Sus llamas cristalizadas siguen estando calientes y tocarlo supone 3d4 puntos de daño por fuego. Cualquier ataque físico lo bastante poderoso (10 puntos de daño o más) romperá la carcasa de hielo, liberando al elemental, que atacará aleatoriamente a cualquiera de los presentes. Si Rilthara se ha adelantado, el elemental ha sido destruido.

8. SALA DE REUNIONES

La antigua mesa y las sillas están encerradas en un bloque de hielo de metro y medio de altura.

9. CAPILLA

Esta pequeña capilla dedicada a Nébula, diosa de la magia y lo arcano, servía en su día como lugar de oración tanto para maestros como para estudiantes de la Academia. Si un mago o un seguidor de la diosa reza una pequeña oración aquí, el grupo recibirá los efectos de un conjuro de Plegaria.

10. BIBLIOTECA.

Las dobles puertas que conducen a esta sala están cerradas con llave y protegidas con una trampa de aguja venenosa (extracto de loto negro). En el interior, una serie de estanterías contienen una buena cantidad de libros y tubos de pergamo. Entre ellos se podrán encontrar 1d12 libros de conjuros diversos y 1d8 pergaminos arcanos con conjuros al azar. Si Rilthara se ha adelantado, un hombre de Ungoloz yace muerto frente a la puerta cerrada con la aguja de la trampa visible bajo el pomo de la puerta.

11. TESORERÍA

Las puertas de esta cámara abovedada, así como las tapas de cada uno de los cofres, están cerrados con llave. Seis cofres descansan aquí, cubiertos por una fina capa de hielo. El primer cofre contiene monedas y gemas variadas por valor de 12000 mo. El segundo cofre contiene una varita de fuego con 30 cargas y un arpa tallada en madera de abedul y cuerdas de plata (1200 mo). El tercer cofre es un mimeto de 10 DG. El cuarto cofre contiene un manual de Destreza (+2) y un cetro de resurrección con 3 cargas. El quinto cofre contiene una serie de documentos y textos escritos en una lengua antigua que, si se descifran, revelarán mucha información sobre la historia de la isla Boreal, de la Academia de Ardenmor y del origen de los Saami. El sexto cofre está protegido con un símbolo de locura y contiene una baraja de Nébula.

12. GRAN GALERÍA

Aquí el viento, sin llegar a arreciar tanto como en el exterior, es lo bastante intenso como para arremolinar las capas y silbar con fuerza. El suelo está cubierto de nieve y del techo cuelgan gruesos carámbanos. Una de las dos estatuas de Arden que flanquean el pasillo oculta una puerta secreta al salón de los arcanos, donde se encuentra el Arca. Para abrirla es necesario bajar el bastón que empuña el mago a la vez que se empuja la estatua hacia atrás. Si Rilthara se ha adelantado, un grupo de sus secuaces, formado por ocho hombres de Ungoloz, cuatro elfos oscuros y el hechicero Ussamthil (si sigue con vida), montan guardia aquí, protegiendo a su señora mientras esta absorbe el poder del Corazón de Thrym.

13. SALÓN DE LOS ARCANOS

En el centro de este enorme salón donde antaño los magos realizaron sus experimentos y sus invocaciones, semienterrada en una montaña de hielo que se ha formado a sus pies, se halla el Arca de los Mil Inviernos. Con su tapa echada hacia atrás, el gran cofre está liberando constantemente una oleada de frío intenso y viento huracanado.

EL ARCA DE LOS MIL INVIERNOS

Al llegar a este punto, existen dos posibilidades, y cada una de ellas se debe resolver de una manera distinta.

Los héroes llegan primero

Para llegar junto al Arca será necesario superar tres tiradas de Fuerza para moverse contra el viento, una a dificultad normal, otra a -6 y la tercera a -10. Fallar una de estas tiradas implica ser arrastrado violentamente hacia atrás hasta chocar con una de las paredes y será necesario volver a empezar. Cada asalto transcurrido en el interior del salón obliga a una tirada de resistencia al frío con un modificador de -80 por temperatura y exposición. Fallar implica sufrir 3d6 puntos de daño por exposición. El frío que emana el Arca es tan intenso que incluso los conjuros de resistencia al frío solo reducen el penalizador a -30. Cada asalto también hay un 50% de posibilidades de que un elemental de hielo se materialice para defender el Arca. Si se llega hasta el Arca, cerrar la tapa y colocar a su alrededor cada una de las dos cadenas necesarias implica una tirada de Fuerza a dificultad normal por acción. Una vez cerrada la tapa, los vientos y el frío regresarán violentamente al interior del Arca: ya no será necesario resistir el vendaval y las tiradas de resistencia al frío se harán solo con -30 (o sin penalización si se usa magia de protección contra el frío). El Arca debe mantenerse cerrada mientras se colocan las dos cadenas. Si estas se cierran a su alrededor, el Arca quedará sellada completamente y la sensación de frío extremo cesará de repente. El frío mordiente que atravesaba los huesos y cortaba el alma se desvanece, y poco a poco la noche polar desaparece cuando los rayos del sol empiezan a brillar de nuevo, tímidos pero cálidos, sobre la isla Boreal. Quizá los personajes sean conscientes de ello o quizás no, pero habrán evitado la llegada de Fimbul, el Último Invierno, y salvado al mundo de una era de hielo, oscuridad y odio.

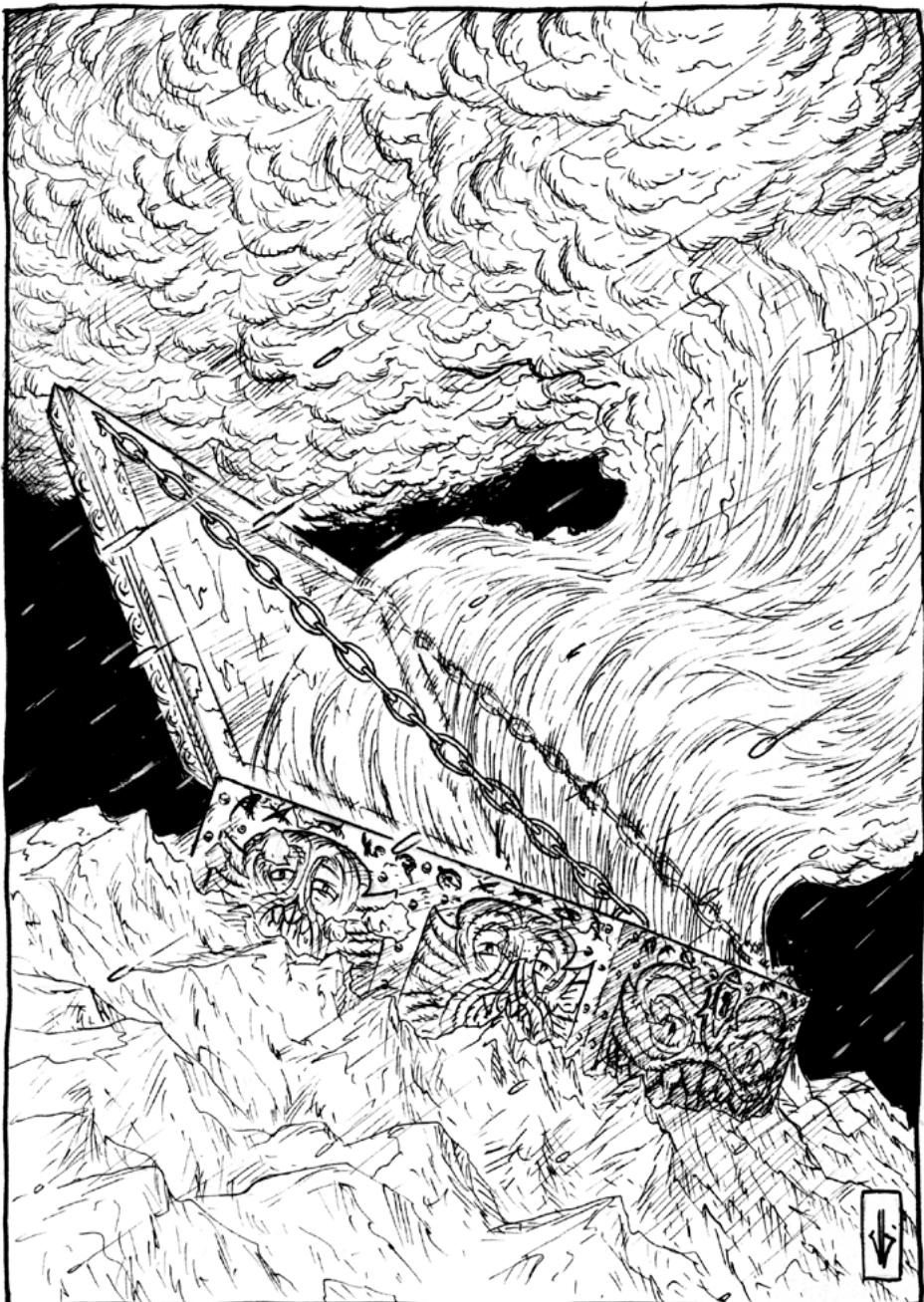
Rilthara llega primero

Si Rilthara ha llegado al Arca antes que los AJs, habrá sacado de ella el Corazón de Thrym, el “artefacto” que le proporcionaba todo su poder, y se encontrará en pleno ritual para absorber su gélida energía en su cuerpo. Eso la está transformando, convirtiéndola en una criatura de Fimbul. A pesar de no haber absorbido aún toda la esencia de Thrym, hará frente a los personajes con su nueva magia de hielo, y a no ser que puedan derrotarla, completará el ritual con el tiempo y se convertirá en una reina-bruja como no se recuerda otra en los anales de Valion.

Rilthara se encuentra levitando extasiada entre nieve y vientos gélidos con el Corazón de Thrym en la mano. La rodea un aura de frío intenso, igual que el descrito

anteriormente para el Arca, y su piel está empezando a aclararse, adoptando un tono azul oscuro, mientras que su cabello blanco se está tornando en ríos de escarcha. Aunque aún no ha absorbido todo el poder del Corazón, puede canalizar una parte, que le permite usar los siguientes conjuros como un mago de nivel 20: Muro de Hielo, Muro de Viento, Toque Gélido, Volar; 3/día: Cono de Frío, Controlar los Elementos, Tormenta de Hielo; 1/día Aprisionar (en hielo). Sin embargo, cada asalto que los emplee hay un 5% acumulativo de que el poder de Thrym sea demasiado para ella y se convierta en una estatua de hielo que estallará en mil rutilantes pedazos.

CA: -5; DG: 10d6 (90 PG); Mov: 40 m, 60 m volando; Ataque: conjuros; Daño: varía; Especial: ocultarse en las sombras 93%, moverse en silencio 93%, resistencia a la magia 75%, inmunidad al veneno; Conjuros: 1 - Detectar Magia, Fuego Imaginario, Leer Lenguas, Leer Magia, Toque Helado; 2 - Levitar, Oscuridad, Rayo Debilitador de Karkemish, Telaraña; 3 - Disipar Magia, Protección contra Proyectiles, Rayo Eléctrico; TS: EL10; Moral: 10; Equipo: cota de mallas élfica +2, cimitarra +2 de velocidad, capa de protección +2, amuleto del cuervo; Al: Caótico; PX: 5500.



NUEVAS CRIATURAS Y PNJS

AFANC

Monstruo acuático parecido a una mezcla entre pez y cocodrilo.

CA: 0; DG: 10+2; Mov: 60 m nadando; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d10; TS: G5; Moral: 9; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1700.

AJATAR

Ajatar es inmune a los proyectiles no mágicos. Toda criatura de menos de 13 DG o niveles debe superar una salvación contra petrificación al acercarse a 30 metros de Ajatar o sufrirá un miedo atroz que resta 2 a sus tiradas de ataque y daño. Puede usar su arma de aliento como un dragón cada 3 asaltos, que consiste en un chorro de veneno cáustico de 16 metros de longitud que causa 8d4+8 puntos de daño. Es invisible hacia los animales de forma natural, y puede usar los siguientes hechizos tres veces al día cada uno como un lanzador de nivel 13: Combar Madera, Crecimiento Vegetal y Crecimiento de Púas. Suele acechar enroscado alrededor de los árboles e imita el sonido de animales heridos (-1 a las tiradas de sorpresa).

CA: -2; DG: 13 (78 PG); Mov: 60 m, 30 m nadando; Ataque: 1 mordisco (+4 al ataque); Daño: 2d8+4; TS: G15; Moral: 10; Tesoro: especial; Al: Caótico; PX: 3100.

ÁRBOL REPTANTE

Los krummholz son árboles que crecen con los troncos torcidos y las copas pegadas al suelo de tal manera que parecen arrastrarse sobre la tundra. Algunos de ellos lo hacen de verdad. Utiliza las estadísticas de un ent de alineamiento caótico.

ATHENMAE

Medusa con la mitad inferior serpentina.

CA: 2; DG: 8; Mov: 40 m; Ataque: 1 arco largo; Daño: 1d8+1; TS: G8 (+1); Moral: 9; Especial: Petrificación, veneno; Tesoro: especial; Al: Caótico; PX: 1560.

ATSHEN

La encarnación física del hambre voraz que lleva a cometer los actos más atroces, Atshen se aparece como un gigante bestial y peludo de boca desmesuradamente grande y ojos desquiciados, con rasgos entre hombre, animal y yeti. Puede abrir las mandíbulas hasta noventa grados, y si derriba a un enemigo ignorará a todos los demás para devorar el cadáver con ansia. Lo primero que se percibe de Atshen es su aullido ansioso, capaz de provocar miedo como el conjuro del mismo nombre. Su lentitud y falta de inteligencia es la mejor baza para escapar de él. Si Atshen llega a distancia de cuerpo a cuerpo, tiene un 50% de posibilidades de sustituir todos sus ataques por su mirada hambrienta. La víctima debe hacer una tirada de salvación contra conjuros con éxito o se verá afectada por un hambre atroz e instantánea. Atshen se desvanecerá con un último aullido, pero a partir de entonces, acechará a la víctima en sus pesadillas. El hambre crecerá día a día, y no importa cuánto coma su víctima que sufrirá los efectos de la inanición. Si pierde más del 50% de sus PG por el hambre, deberá superar una salvación contra conjuros cada día o se abalanzará contra el ser vivo más cercano en un intento de matarlo y devorar su cuerpo. Si la víctima se

alimenta de un ser humano u otra raza inteligente, iniciará una lenta pero inexorable transformación a necrófago durante los siguientes 3d4 días. Un hechizo de Disipar el Mal puede exorcizar a Atshen, así como una tirada de expulsar muertos vivientes con éxito. Los angakkuq de los yetis también pueden exorcizar a Atshen.

CA: 0; DG: 14; Mov: 18 m; Ataque: 2 zarpas y mordisco; Daño: 2d8/2d8/4d10; TS: G14; Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: Caótico; PX: 3100.

AURORA VIVIENTE

Estas entidades parecen espíritus vagamente humanoides formados por las luces del norte. Un máximo de tres auroras vivientes pueden atacar a una misma criatura de tamaño humano. Son inmunes al frío, el fuego y la electricidad, así como a las armas no mágicas. Cualquiera que use un arma metálica para golpear o tocar a una aurora viviente sufre 1d6 puntos de daño. Si hay iluminación suficiente (basta con una antorcha) las auroras vivientes proyectan una sombra gélida y cualquiera que sea tocado por la sombra sufre 1d4 puntos de daño por frío. Al atacar, una aurora intenta colocarse de tal manera que la sombra caiga sobre al menos una de sus víctimas.

CA: 4; DG: 4; Mov: 30 m; Ataque: 1; Daño: 1d6 (eléctrico); TS: G4; Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 190.

BESTIA DE ESCARCHA

Se trata de un monstruo parecido a un gran lagarto de escamas blancas o blanco-azuladas, ojos azules y colmillos blancos y translúcidos, con seis patas rematadas en garras. Irradia frío en un radio de 6 metros, causando 1d8 puntos de daño por asalto. Es inmune al frío y son necesarias armas mágicas para dañarlo, pero el fuego le causa un punto de daño extra por dado. Si tienen una superficie de agua a mano, intentarán empujar a sus víctimas al gélido líquido.

CA: 3; DG: 12; Mov: 30 m; Ataque: 4 garras y mordisco; Daño: 1d6 (x4)/2d6; TS: G6; Moral: 7; Tesoro: monedas, gemas y objetos mágicos por valor de 9000 mo (en guarida); Al: Caótico; PX: 2000.

BÚHOS NIVALES GIGANTES

CA: 6; DG: 4; Mov: 7 m, 45 m volando; Ataque: 2 garras y un picotazo; Daño: 2d4/2d4/1d4+1; TS: G2; Moral: 7; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 135.

CIEGO DE CRISTAL

CA: 7; DG: 4; Mov: 10 m, 20 m nadando; Ataque: 1 golpe; Daño: 4d4; Especial: 75% de resultar invisible en el agua; si impacta, la víctima debe tirar una salvación contra parálisis o quedará paralizada 5d4 asaltos; su contacto corroerá madera y tela; inmune al ácido, frío y fuego; TS: G2; Moral: 7; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 420.

COLMILLO AZUL

Usa las estadísticas de un oso polar, excepto TS: G6.

CRIONIDRA

Estadísticas como una hidra. 1d8+4 cabezas, inmune al frío, cada cabeza puede usar una vez al día un aliento gélido en una línea de 6 metros de alcance que causa 6d4 puntos de daño (una tirada de salvación contra arma de aliento con éxito reduce el daño a la mitad).

CUERVO GIGANTE

CA: 4; DG: 3+2; Mov: 7 m, 45 m volando; Ataque: 1 picotazo; Daño: 1d4+2; Especial: Alerta (no puede ser sorprendido), Picotazo al ojo (cada ataque tiene un 10% de posibilidades de apuntar a un ojo de la víctima, arrancándolo si el ataque tiene éxito); TS: G2; Moral: 8; Tesoro: ninguno o especial; Al: Neutral; PX: 80.

DAMA DE LAS NIEVES

La antigua reina de la Corte Estival, que ahora vaga por los yermos helados convertida en una pálida sombra de lo que fue, buscando eternamente el calor de los vivos. Cualquiera tocado por la Dama debe tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o quedará congelado en el acto, revivable solo mediante los conjuros Simulacro, Deseo Limitado o Deseo. La Dama solo aparece de noche, normalmente en mitad de una nevada. Unconjuro de Redención puede restaurarla a su antiguo ser si su lanzador consigue un 20 o más en 1d20 más su nivel. Un hechizo de Rayo de Sol la restaurará automáticamente, igual que entregarle una de las flores mágicas del hexágono 4034. Si es restaurada, la Dama del Verano se desvanecerá con una cálida sonrisa que permanecerá en el corazón de los personajes como un pedacito de verano (ganarán un +30 permanente a su NRF).

CA: 1; DG: 7+3; Mov: 40 m, 60 m volando; Ataque: 1 toque; Daño: 2d8 + congelación; Especial: resistencias de muerto vivo, inmune a armas no mágicas; TS: G7; Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: Caótico; PX: 2500.

DONCELLAS DEL DIOS TUERTO

Estas guerreras sobrenaturales van montadas en pegasos y prefieren aprovechar la ventaja del vuelo a la hora de luchar.

CA: 2; DG: 6; Mov: 30 m, 45 m volando; Ataque: 1 lanza, espada o arco; Daño: arma+2; TS: G6; Moral: 9; Tesoro: armas y armadura; Al: Legal; PX: 320.

DRACOS ALBINOS

Los dracos de la isla Boreal son idénticos a sus primos sureños, pero de escamas blancoazuladas.

DRAUGR

Estos no-muertos, los más temidos de los tumulares nórdicos, son pálidos como un cadáver o negros como la muerte. Tienen la capacidad de crecer hasta un tamaño enorme, capaz de rivalizar con el de un gigante de hielo, y de atravesar la piedra y la tierra como si no estuvieran allí.

CA: 7; DG: 10; Mov: 30 m; Ataque: 2 garras y mordisco; Daño: 2d6/2d6/3d8 + pérdida de energía; Especial: las armas de acero le causan mitad de daño, puede atravesar la tierra y la piedra como si fuera incorpóreo, puede usar Agrandar a voluntad y Controlar el Clima, Niebla Preternatural y Oscuridad una vez al día como un lanzador de nivel 10; TS: G10; Moral: 12; Tesoro: doble del normal (guardada); Al: Caótico; PX: 3100.

DUENDES DE HIELO

Los duendes de hielo son invisibles de forma natural a no ser que quieran dejarse ver. Se pegan a sus víctimas cuando están durmiendo para robarles el calor de su cuerpo, forzando una tirada de resistencia al frío cada hora con un -40. Mientras están robando calor, se les puede ver con un resultado de 1 en 1d6.

CA: 3; DG: 1; Mov: 30 m, 60 m volando; Ataque: 1 daga; Daño: 1d4; TS: E1; Moral: 7; Tesoro: 1d3x100 mo (en guardia); Al: Caótico; PX: 19.

ELEMENTAL, HIELO

Si el elemental de hielo está en contacto con hielo, nieve o escarcha, sus ataques infligen 1d8 de daño extra por frío.

CA: 0; DG: 12; Mov: 20 m; Ataque: 1 golpe; Daño: 2d6; TS: G10; Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1200.

ELEMENTAL, VAPOR

Inflige 1d8 de daño adicional a toda criatura cuya naturaleza sea fría. El toque del elemental de vapor puede extinguir fuegos, antorchas y otras llamas abiertas. Cada 1d4 asaltos puede soltar un chorro de agua hirviante con un alcance de 6 metros que hace 3d6 de daño y aturde al objetivo si no salva contra parálisis. Una vez al día puede rodearse durante 2d4 asaltos de una densa y cálida nube de vapor en la que se confunde, haciendo que cada ataque recibido tenga un 50% de posibilidades de fallar. Cada criatura dentro de la nube (a menos de 3 metros del elemental) sufre un punto de daño por fuego automáticamente cada asalto.

CA: 0; DG: 12; Mov: 40 m, volando 40 m; Ataque: golpe escaldante; Daño: 2d4; TS: G10; Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1200.

ELFOS OSCUROS

Elfos oscuros de 5 DG.

CA: 4; DG: 5d6; Mov: 40 m; Ataque: 1 cimitarra o 1 ballesta ligera; Daño: 1d8; Especial: ocultarse en las sombras 47%, moverse en silencio 43%, resistencia a la magia 27%, inmunidad a los venenos; Conjuros: 1 - Fuego Imaginario, Salto, Ventiloquía; 2 - Cambio de Aspecto, Levitar, Oscuridad; 3 - Acelerar, Invisibilidad en Grupo; TS: EL5 ; Moral: 8; Equipo: ballesta ligera, cimitarra, cuero tachonado, 20 viroles; Al: Caótico; PX: 500.

ESPIRITU DE LA ENFERMEDAD

Estos espíritus están atados a fetiches como calaveras de animal o tótems tallados, o rondan alrededor de un cadáver humano o animal muerto por enfermedad. También pueden ser invocados por los angakkuq de los yetis. Su mero contacto basta para poseer a un ser vivo y contagiarlo con una terrible enfermedad. Suelen aparecerse como pequeños seres flotantes vestidos únicamente con capas negras harapientas. Su rostro queda en sombras, pero la capucha tiene tres agujeros a modo de ojos y boca por los que se cuela la luz. Son incorpóreos y solo les afectan las armas mágicas. Los conjuros no les afectan el 50% de las veces. Si logran tocar a su víctima, esta deberá superar una salvación contra veneno. Si falla, el espíritu se meterá en su interior y quedará aquejado por una enfermedad que consume cuerpo y mente. Cada día la víctima debe salvar contra veneno o perderá 1d3 puntos de una característica al azar. Si alguna llega a 0, muere. Mientras esté infectado, el contacto físico con la víctima puede transmitir el contagio de la misma manera. Un conjuro de Curar Enfermedad mata directamente a un espíritu de la enfermedad materializado, pero si está poseyendo a una víctima, el lanzador deberá obtener un 20 o más tirando 1d20 + su nivel de lanzador.

CA: 5; DG: 4; Mov: 30 m volando; Ataque: 1 toque; Daño: especial; TS: M4; Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: Caótico; PX: 245.

ESTIRPE DE ORMYSHERRICK

CA: 3; DG: 6; Mov: 9 m; Ataque: 2 garras y mordisco; Daño: 1d4/1d4/2d8; Especial: Conjuros (1/día: Dormir, Toque Helado); TS: G6; Moral: 8; Tesoro: por valor de 1d6x1000 mo (en guardia); Al: Neutral; PX: 725.

EXPLORADORES DE RILTHARA

Son Asesinos Negros de Ungoloz (ver *Escenario de campaña* (caja azul), pág. 84).

GRAN BASILISCO

Además de su mirada petrificante, las garras del gran basilisco son levemente ponzoñosas (salvación contra venenos con éxito o se pierden 5 PG), mientras que su aliento es mortífero (cualquiera que se acerque a un metro o menos de su boca debe realizar una tirada de salvación contra venenos con un bono de +2 una vez por asalto o morirá).

CA: 2; DG: 10; Mov: 15 m; Ataque: 2 garras y mordisco; Daño: 1d6/1d6/2d8; TS: G5; Moral: 9; Tesoro: normal; Al: Neutral; PX: 2050.

GUARDIÁN DEL LABERINTO

Es una bestia de escarcha (ver entrada del mismo nombre) con el poder de habitar el interior de las paredes del laberinto y manifestarse como el reflejo de uno de los intrusos. Puede saltar de reflejo en reflejo y usarlos para atacar por sorpresa. Su táctica favorita es aparecer por sorpresa y luego retirarse de nuevo al hielo, cambiando de reflejo durante dos o tres asaltos antes de volver a atacar. Cuando está dentro de un reflejo se la puede dañar con un ataque contra una CA -1; eso la expulsa de su cobertura y perderá su siguiente asalto por la confusión. Eso suponiendo que se sepa en qué reflejo está oculta.

HALCÓN GIGANTE

CA: 6; DG: 1+1; Mov: 7 m, 80 m volando; Ataque: 2 garras y un picotazo; Daño: 1d4/1d4/1d6; TS: G1; Moral: 7; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 20.

Haugbui

CA: 5; DG: 4; Mov: 30 m; Ataque: 2 garras y un mordisco; Daño: 1d6/1d6/1d8; Especial: hedor (radio de 3 metros, tirada de salvación contra venenos o se sufrirá -2 a todas las tiradas durante 2d6 asaltos), conjuros como un mago de nivel 4 (Manos Ardientes, Rayo Debilitador de Karkemish x2, Toque Gélido); TS: G4; Moral: 12; Tesoro: doble del normal; Al: Caótico; PX: 245.

Hisi

Usa las estadísticas de trasgo.

HIJOS DE SHAKAK

Usa las estadísticas de berserker.

Huldra

Las huldras pueden llamar a Seres de los Bosques una vez al día, Hablar con las Plantas y Encantar Persona tres veces al día (si la víctima es sexualmente compatible sufre un -3 a su tirada salvación), y usar Amistad Animal y Enredar a voluntad. Resisten el 75% de los conjuros. Aunque por lo general se muestran amistosas y seductoras, si el amante de una huldra la hiere, traiciona o decepciona, intentará usar su fuerza sobrenatural para meterle en el hueco que tiene en la espalda. Si tiene éxito en una tirada de ataque, la víctima deberá superar una tirada de abrir puertas o se verá metida a la fuerza en el hueco, de donde solo podrá salir si la huldra muere. Cada asalto allí dentro sufre 1d6 puntos de daño.

CA: 6; DG: 4; Mov: 40 m; Ataque: 1 golpe; Daño: 1d8; Especial: Engullir. TS: M4; Moral: 7; Tesoro: especial; Al: Neutral; PX: 225.

ÍDOLO VIVIENTE

Hay dos tipos de ídolos vivientes: los que representan al tótem de una tribu yeti o los que representan a una entidad grotesca entre sapo y murciélagos. Los primeros tienen el poder de sanar a sus seguidores a cambio de ofrendas repetidas y constantes, los segundos no conceden nada y solo esperan glotonamente los sacrificios, aunque ningún animal normal se acercará a menos de 30 metros de ellos. Ambos tipos se pueden comunicar por empatía si lo desean, y pueden lanzar un poderoso Encantar Persona (-4 a salvar) a quienes los toquen. Quienes sucumban pasarán a venerar al ídolo y ofrecerles ofrendas y sacrificios del tipo requerido por este.

CA: 1; DG: 9; Mov: 15 m; Ataque: 1 golpe; Daño: 4d8; TS: G5; Moral: 12; Tesoro: incidental; Al: Neutral; PX: 1700.

Ijraq

En lo que parece ser su forma original, Ijraq parece una figura humanoide macilenta envuelta en pieles de animal, cargada de fetiches, encapuchada y con un cráneo de caribú como máscara. Tiene el poder de adoptar a voluntad la forma de cualquier animal ártico, así como de Crear Ilusión y Bosque Alucinatorio, poderes que usa para desorientar y confundir a los intrusos. También puede usar tres veces al día una versión especial de Sugestión de Masas, que le permite hacer que las víctimas olviden sus últimos pasos y no recuerden el terreno recorrido durante la última hora, forzando a una nueva tirada de desorientación. Ijraq siempre usa primero sus poderes, intentando no ser visto, pero si todo lo demás falla, atacará sin dudarlo.

CA: -2; DG: 12; Mov: 30 m o según forma; Ataque: 2 garras, mordisco y cornada; Daño: 2d4/2d4/2d6/2d6; TS: G12; Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 2000.

Inua

Los Inua son la manifestación espiritual de algún componente inanimado de la naturaleza, desde estanques, plantas y formaciones rocosas hasta ríos, colinas, vientos y montañas. Casi nunca son vistos por los mortales y solo se manifiestan en raras ocasiones, adoptando formas que varían según el Inua concreto, desde formas parecidas a elementales hasta las de sabios ancianos, hombres jóvenes y fuertes o bellas doncellas. Raras veces se alejan del objeto o lugar que les da vida. Sus características físicas varían enormemente, oscilando de 1 a 20 DG o más en función del tamaño e importancia del objeto o lugar que representan. Los druidas tienen un -2 a las tiradas de reacción con los Inua por su respeto y devoción a la naturaleza y sus ciclos.

JINETES DE POHJOLA

Los tres Jinetes montan en caballos similares a pesadillas, a los que no estorba ni la nieve ni el hielo. Los tres comparten las mismas características, con las siguientes excepciones. El Jinete Blanco puede emitir tres veces al día una luz cegadora desde el filo de su espada, y cualquiera que no supere una tirada de salvación contra conjuros queda cegado durante 2d4 asaltos, o permanentemente si estaba a distancia de cuerpo a cuerpo. El Jinete Rojo puede estallar en llamas tres veces al día, infligiendo un daño de 4d6 a todos los que se encuentren hasta a 6 metros de radio excepto otros Jinetes y sus monturas. El Jinete Negro puede emitir tres veces al día una bruma gélida y oscura que además de impedir la visibilidad afecta como un conjuro de Lentitud a todos aquellos que se

encuentren a menos de 6 metros de radio excepto otros Jinetes y sus monturas. Los tres pueden invocar una nueva montura en caso de perder la original y no pueden ser desarmados ni desmontados. Tienen el poder de impartir el juicio de la Corte Invernal y lanzar una maldición (-2 a todas las tiradas) o una bendición (+2 a todas las tiradas), resistible mediante una tirada de salvación contra conjuros. Cada Jinete infinge doble daño si el encuentro tiene lugar durante su momento del día (mañana, tarde o noche). Mientras la Corte Invernal existe, los Jinetes no pueden morir, sino que regresan a la vida en Pohjola al principio del mes siguiente.

CA: 0; DG: 8; Mov: 30 m, 60 m montado; Ataque: 1 espadazo de pasada; Daño: 1d8+4; TS: G8; Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1560.

KETTA

Son felinos monstruosos relacionadas con los Tembo (mismas características, ver *Manual avanzado* (caja verde), pág. 273) que rondan por los túmulos y antiguos emplazamientos funerarios. Son siempre hembras, y se dice que son las madres de los draugr. Cualquiera que muera por las zarpas de una ketta se alzará como un haugbiu y, con el paso de los siglos, se transformará en un draugr.

LAGARTO DE HIELO

Son lagartos de aspecto levemente draconiano y escamas azules, del tamaño de un caballo. No suelen ser agresivos, y son lo bastante inteligentes para poder ser adiestrados como bestias de monta.

CA: 4; DG: 2+2; Mov: 60 m; Ataque: 2 garras; Daño: 1d6/1d6; TS: G1; Moral: 6; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 20.

LESHIYE

Estos seres son maliciosos y sádicos moradores del bosque, con aspecto de viejos vigorosos de un metro veinte de altura, piel blanca como la cera y ojos verdes como el bosque, con el pelo y la barba formados de musgo y hiedras. Son inmunes al fuego y a la electricidad, así como a cualquier efecto basado en las plantas, como enredar. Los animales normales son incapaces de atacar a un leshiye, incluso si están entrenados o han sido invocados. Caminan sin dejar rastro alguno y pueden lanzar conjuros como un druida de nivel 12. Evitan el cuerpo a cuerpo siempre que sea posible y prefieren atacar a traición por el mero placer de matar.

CA: 5; DG: 8; Mov: 45 m; Ataque: 1 daga o garrote; Daño: por arma; TS: D8; Moral: 8; Tesoro: 1-2 pociones; Al: Caótico; PX: 1860.

LIBÉLULA-DRAGÓN BLANCA

CA: 2; DG: 3; Mov: 60 m volando; Ataque: mordisco; Daño: 1d6; Especial: cada asalto puede usar el mordisco y un aliento gélido de 4 puntos de daño de 2 metros de alcance (sin salvación para quienes estén trabados cuerpo a cuerpo); TS: G2; Moral: 7; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 65.

LINCES GIGANTES

CA: 6; DG: 2+2; Mov: 40 m; Ataque: 2 garras y mordisco; Daño: 1d4 (x3); TS: G1; Especial: Sorprendido solo con un 1; Moral: 7; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 29.

LIQUEN DE ESCARCHA

Cualquiera que se acerque a menos de 2 metros de este liquen deberá superar una tirada de resistencia al frío a -40 cada asalto o sufrirá 4d8 puntos de daño por exposición mientras el liquen absorbe el calor de su cuerpo. Una mata de liquen

de escarcha suele cubrir el suelo en una zona de 1d20 x 1d20 metros al aire libre. Es capaz de absorber el fuego abierto y las llamas, y crecer a una velocidad pasmosa: una antorcha cercana le permite duplicar el tamaño, mientras que con aceite ardiendo se cuadriplica y con una bola de fuego o similar su tamaño se multiplica por ocho. Se puede destruir con magia de frío o bien con conjuros de desintegrar.

LOBO ZOMBI

CA: 5; DG: 2+2; Mov: 20 m; Ataque: mordisco; Daño: 1d4+1; Especial: pierde siempre iniciativa, armas contundentes y perforantes le hacen mitad de daño; TS: G2; Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 29.

MAMUT

CA: 5; DG: 13; Mov: 30 m; Ataque: 2 colmillos, 2 pisotones y trompa; Daño: 3d6 (x2)/2d6 (x3); Especial: no puede atacar al mismo enemigo con más de 2 ataques en el mismo turno; TS: G7; Moral: 6; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 2400.

MASTODONTE ZOMBI

CA: 4; DG: 12; Mov: 15 m; Ataque: 2 colmillos, 2 pisotones y trompa; Daño: 2d8 (x2)/2d6 (x3); Especial: no puede atacar al mismo enemigo con más de 2 ataques por turno, pierde siempre iniciativa, armas contundentes y perforantes le hacen mitad de daño; TS: G6; Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 2000.

MEGALOCEROS

CA: 6; DG: 8; Mov: 70 m; Ataque: 1 cornada; Daño: 1d12; TS: G4; Moral: 7; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 560.

MENNINK Á INEN

Usa las estadísticas de leprechaun (ver *Escenario de campaña* (caja azul), pág. 134).

MOMIA PRETHURIANA

La momia primitiva y reseca de una criatura parecida a un yeti, envuelta en atavíos de la edad de piedra. Usar estadísticas de momia real (ver *Escenario de campaña* (caja azul), pág. 169).

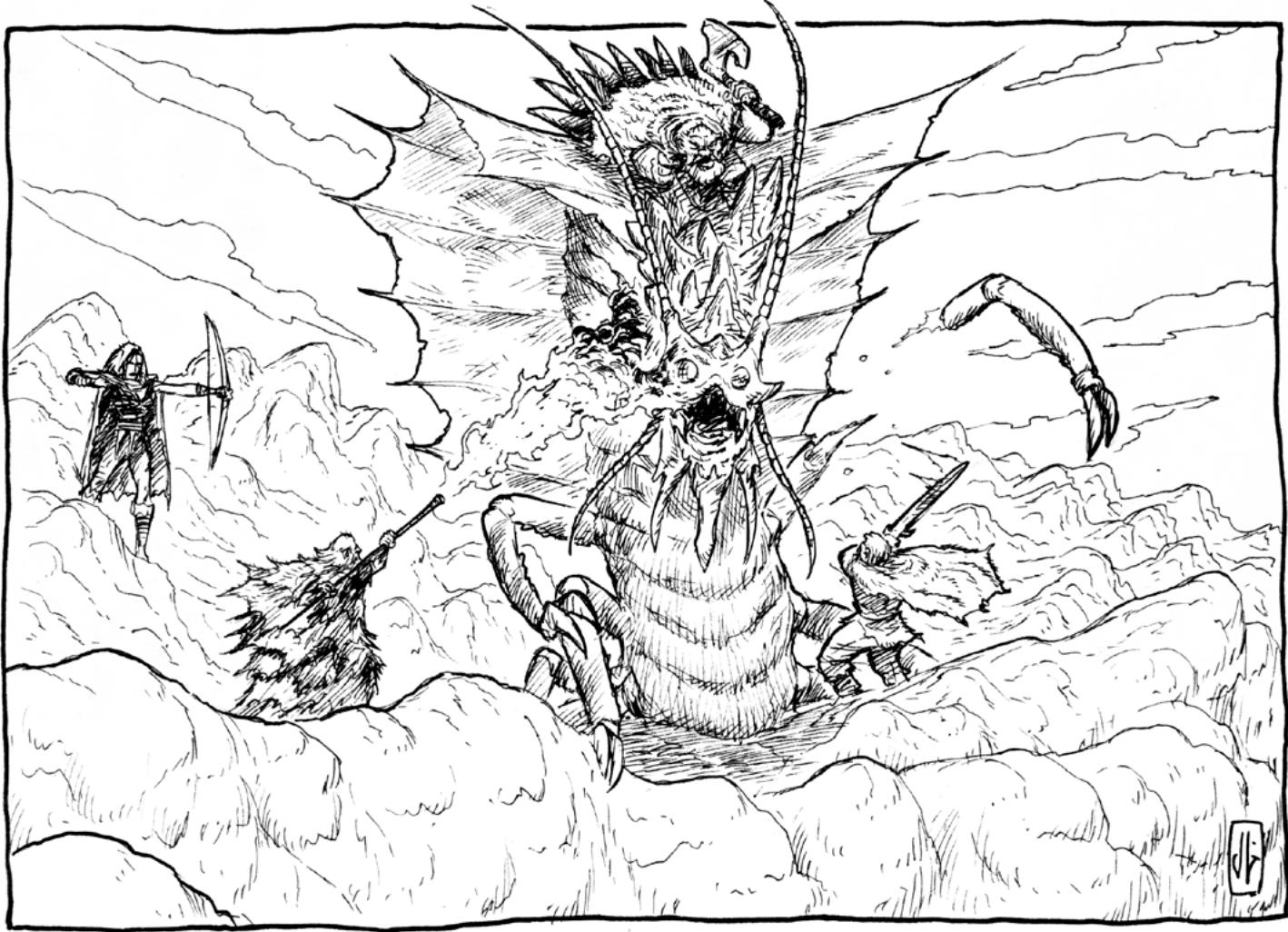
MUERTOS EN EL HIELO

Estos muertos vivientes están recubiertos por una capa de hielo y escarcha que les protege de los ataques. Pueden atravesar el hielo y la nieve como si fueran incorpóreos, y en lugar de atacar normalmente pueden optar por intentar apresar a su víctima. Si impacta con sus dos ataques, en lugar de hacer daño el no-muerto tratará de enterrar a la víctima en el hielo (tirada de abrir puertas para zafarse). Una víctima enterrada queda totalmente inmovilizada y empieza a asfixiarse. Para librarse deberá superar una tirada de Fuerza a -8, y únicamente si está a un metro o menos de la superficie del hielo. El no-muerto puede seguir atacando a una víctima sepultada, ya que el hielo no frena sus golpes. Los ataques ígneos les causan 1 punto de daño adicional por dado, y si fallan la tirada de salvación contra parálisis, durante el siguiente asalto sufrirán los efectos del conjuro Lentitud.

CA: 1; DG: 5; Mov: 30 m; Ataque: 2 golpes; Daño: 1d8+1d6 frío; TS: G3; Moral: 12; Tesoro: incidental; Al: Caótico; PX: 750.

ORMYSHERREK

La Sierpe del Norte podría ser el dragón blanco más grande y viejo que existe, pues mide 30 metros de largo sin contar la cola, que se extiende casi otros tantos. Sus escamas blancas están teñidas en muchos puntos de azul pálido y gris claro. Es inmune a los proyectiles normales, y un 40% de los conjuros



no le afectan. Todas las criaturas de menos de 15 DG o niveles que se encuentren a 50 metros del dragón deberán hacer una tirada de salvación contra parálisis (a -4 si el dragón se muestra agresivo) o sufrirán -2 a sus tiradas de ataque y daño por el miedo. Tiene el poder de crear un Muro de Viento o un Muro de Niebla 3/día, y un Muro de Hielo 1/día. Además, Ormysherrek puede usar los siguientes hechizos como un mago de nivel 4: Dormir, Localizar Objeto, Telaraña, Toque Helado.

CA: -3; DG: 15 (90 PG); Mov: 9 m, 24 m volando; Ataque: 2 garras y mordisco; Daño: 2d6/2d6/3d10; TS: G15; Moral: 10; Tesoro: especial; Al: Neutral; PX: 5100.

PUDÍN BLANCO

CA: 8; DG: 9; Mov: 20 m; Ataque: toque cáustico; Daño: 7d4; TS: G5; Especial: inmune a ácido, frío y veneno; la electricidad y los ataques físicos les dividen en pudines más pequeños (cada uno con los mismos ataques que el original pero la mitad de PG), 50% de posibilidades de resultar invisible en nieve y hielo; Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1400.

REINA REMORHAZ

CA: 0; DG: 14 (112 PG); Mov: 20 m; Ataque: 1 mordisco; Daño: 6d6; TS: G7; Especial: engulle entero a un enemigo con un 20 natural, espalda al rojo vivo (cualquier arma o criatura que toque la espalda del remorhaz sufre 10d10 puntos de daño ígneo); Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1200.

REY DEL BOSQUE

CA: 3; DG: 10; Mov: 12 m; Ataque: 2 zarpazos y 1 mordisco; Daño: 2d6/2d6/2d8; TS: G5; Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1000.

RILTHARA

El amuleto del cuervo de Rilthara le permite comunicarse con los cuervos y controlarlos, y es el medio que usa para enviar bandadas de estas aves como exploradoras.

CA: -2; DG: 10d6 (55 PG); Mov: 40 m; Ataque: 1 cimitarra o ballesta ligera; Daño: 1d8+3 o 1d8+veneno de draco destilado; Especial: ocultarse en las sombras 93%, moverse en silencio 93%, resistencia a la magia 75%, inmunidad al veneno; Conjuros: 1 - Detectar Magia, Fuego Imaginario, Leer Lenguas, Leer Magia, Toque Helado; 2 - Levitar, Oscuridad, Rayo Debilitador de Karkemish, Telaraña; 3 - Disipar Magia, Protección contra Proyectiles, Rayo Eléctrico; TS: EL10; Moral: 10; Equipo: cota de mallas élfica +2, cimitarra +2 de velocidad, capa de protección +2, amuleto del cuervo; Al: Caótico; PX: 2300.

RUSALKA

Se trata de doncellas no-muertas que murieron ahogadas, estranguladas por un vodyanoi o cometieron suicidio, y que ahora acechan en los cuerpos de agua intentando atraer a los vivos a sus acuáticos dominios. Tienen larga melena, rostro cruel y la piel tan pálida que es casi translúcida. Pueden usar tres veces al día los conjuros Crecimiento Vegetal, Controlar las Aguas, Danza Irresistible, Encantar Persona y Respirar Agua como un lanzador de nivel 7. Las

rusalki no pueden alejarse más de 100 metros del cuerpo de agua en el que moran.

CA: 8; DG: 4; Mov: 30 m, 30 m nadando; Ataque: 1 arañazo; Daño: 1d4+1; TS: M4; Moral: 12; Tesoro: gemas y objetos de artesanía por valor de 1500 mo (en sus dominios acuáticos); Al: Caótico; PX: 250.

RUSKALY

Los ruskaly son incorpóreos y, por tanto, inmunes a las armas normales. Pueden suprimir su brillo para hacerse invisibles y no necesitan la vista para percibir sus alrededores. Cualquiera impactado por su ataque ígneo debe salvar contra parálisis o prenderá en llamas durante 1d4 asaltos, sufriendo 1d4 de daño por asalto. Cualquiera que toque o ataque sin armas al ruskaly sufre el daño ígneo y la posibilidad de prenderse fuego a sí mismo. Un hechizo de Redención libera el alma del niño difunto y destruye al ruskaly automáticamente.

CA: -2; DG: 7; Mov: 50 m volando; Ataque: 1 toque ígneo; Daño: 2d4; Especial: inmunidad a conjuros como un fuego fatuo; TS: G7; Moral: 7; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 1490.

SEGUIDORES DE HARREG PIEL DE OSO

Bárbaros de nivel 3.

CA: 5; DG: 3d12; Mov: 30 m; Ataque: 1 hacha o lanza; Daño: según arma; Especial: escalar muros 90%, moverse en silencio 30%, rastrear (1-4 en 1d6), +1 a salvar contra venenos, furia desatada 1/día (+2 ataque y daño, 5 PG adicionales, +2 a salvar contra conjuros y miedo, +2 CA); TS: B3; Moral: 9; Equipo: armadura de pieles, escudo, hacha de batalla o lanza, 3d8 mo; Al: Neutral; PX: 80.

SELKIE

Seres feéricos muy similares a las focas, que pueden adoptar una hermosa forma humana durante una semana de cada mes.

CA: 5 o 9; DG: 3+3; Mov: 30 m, 90 m nadando; Ataque: 1 mordisco o 1 arma; Daño: 1d6 o según arma; TS: G3; Moral: 7; Tesoro: normal (en guarida); Al: Legal; PX: 80.

SEMILLA INFORME

Usa las estadísticas de un pudín negro de 12 DG.

SERPIENTE PELOUDA

CA: 6; DG: 9; Mov: 20 m; Ataque: 1 mordisco; Daño: 1d10; TS: G5; Especial: camuflaje ártico (15% de posibilidades de ser detectadas si se está buscando activamente), aliento cáustico cada 3 asaltos (cono de 3 metros, daño 2d8); Moral: 7; Tesoro: piel por valor de 1d6x100 mo; Al: Neutral; PX: 1700.

SOMBRA DE MAGO

Usar las estadísticas de una sombra de 4 DG con la capacidad de usar hechizos aleatoriamente como un mago de nivel 9 (1d10): 1 - Manos Ardientes; 2 - Proyectil Mágico; 3 - Flecha Ácida; 4 - Imagen Reflejada; 5 - Bola de Fuego; 6 - Rayo Eléctrico; 7 - Confusión; 8 - Asesino Fantasma; 9 - Cono de Frío; 10 - Nube Aniquiladora. Cada asalto tiene un 50% de posibilidades de usar hechizos y un 50% de atacar físicamente.

SURMA

La extraña criatura que merodea por los Senderos tiene dos formas, una física y otra inmaterial. La primera es equivalente a la de una bestia de pesadilla y la usa para matar cuando da alcance a sus presas, mientras que usa la segunda, parecida a una masa oscura informe e incorpórea que susurra y chillaba con un coro de cientos de voces inhumanas, para desplazarse por los Senderos a mayor velocidad (40 metros por asalto). Es mejor huir de ambas.

TEMPESTAD ÁRTICA

Tormenta viviente en forma de negros nubarrones con forma humanoide rodeados de una ventisca de nieve. Puede sustituir uno de sus ataques normales por un efecto de Muro de Viento, Ráfaga de Viento o Tormenta de Hielo. Son necesarias armas +2 o superiores para hacerle daño. Son muy territoriales pero normalmente no persiguen a quienes abandonan sus dominios.

CA: 2; DG: 12; Mov: 60 m volando; Ataque: 2 golpes de viento (alcance 3 metros) o chispazos eléctricos (cuerpo a cuerpo); Daño: 2d8/1d8+9; TS: G10; Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 2800.

THURIANOS, HECHICEROS

Magos de nivel 1d3+3. Entre sus hechizos preferidos están Catalepsia de Usher, Dormir, Escudo, Fuerza Fantasmal, Hechizar Persona, Inmovilizar Persona, Lentitud, Locura de Takhsí, Rayo Debilitador de Karkemish y Telaraña.

THURIANOS, NOBLES

Magos de nivel 1d10+10. Entre sus hechizos preferidos están Asesino Fantasma, Atrapar el Alma, Catalepsia de Usher, Confusión, Dominación, Dormir, Escudo, Fuerza Fantasmal, Hechizar Persona, Inmovilizar Persona, Lentitud, Locura de Takhsí, Miedo, Rayo Debilitador de Karkemish, Sugestión, Telaraña y Toque Vampírico.

TROLL DE LAS NIEVES

Usa las estadísticas de un troll, pero en entornos nevados dan -1 a las tiradas de sorpresa de sus víctimas.

TUPILAQ

Aunque parece algún tipo de gólem, esta pequeña talla de hueso de animal adornada con plumas, dientes y fragmentos de piel en realidad está poseída por un espíritu y se considera un muerto vivo, por lo que puede ser expulsado por un clérigo. La única magia que les afecta es la magia de fuego.

CA: -1; DG: 9; Mov: 30 m; Ataque: 1 golpe; Daño: 1d4; TS: M9; Conjuros: 1/ día como lanzador de nivel 9; Agrandar, Hechizar Persona, Maldición, Pesadilla (ver hex. 2228); Moral: 12; Tesoro: ninguno; Al: caótico; PX: 1700.

TURSAS

Guerrero de nivel 9, armado con una espada larga +1 afilada, capaz de seccionar extremidades con una tirada de ataque alta (a partir de un 18 natural secciona un miembro a una criatura tamaño humano; de un 19, a criaturas mayores que un humano; y con un 20 a criaturas de piedra o metal). Si se usan las reglas de maestría de armas, Tursas es experto en espada larga. También lleva una armadura de placas +2 y un escudo +1.

CA: -2; DG: 9d10 (78 PG); Mov: 30 m; Ataque: 2 espadazos (+3 al ataque); Daño: 1d8+3; TS: G9; Moral: 10; Tesoro: equipo; Al: Caótico; PX: 1700.

ÚRSIDO

Usa las estadísticas de un oso.

ÚRSIDO, KUNINGAR

Los caudillos y sacerdotes de los úrsidos pueden adoptar forma de oso a voluntad, en cuyo caso pueden usar sus armas naturales y es necesario usar armas de plata o mágicas para dañarles. Pueden invocar a 1d6 osos pardos, que tardarán 2d6 turnos en llegar.

CA: 2; DG: 7+3; Mov: 20 m; Ataque: 2 zarpas y mordisco; Daño: 1d3/1d3/2d4; Especial: si las dos garras impactan, apresa y causa 2d8 de daño; TS: G7; Moral: 8; Tesoro: especial; Al: Neutral; PX: 790.

USSAMTHIL

Mago elfo oscuro de nivel 8.

CA: 5 (1 con escudo); DG: 8d4 (27 PG); Mov: 40 m; Ataque: 1 daga; Daño: 1d4; TS: M8; Moral: 8; Conjuros: 1 - Escudo, Grasa, Proyectil Mágico; 2 - Imagen Reflejada, Invisibilidad, Telaraña; 3 - Meteoros Ígneos de Nébula, Volar; 4 - Confusión, Esfera Elástica de Fistan; Equipo: anillo de protección +2, pergaminio de Acelerar y Bola de Fuego; Al: Caótico; PX: 1560.

VODYANOI

Este malévolos cambiaformas acuático puede aparecerse como un viejo repugnante, un pez enorme de grandes aletas, un sapo gigante, una gran serpiente, o incluso como una amalgama de todo ello. Cualquier humanoide de género femenino que muera a manos de un vodyanoi se alza al cabo de 1d4 asaltos como una rusalka. El toque de un vodyanoi basta para extinguir fuegos normales de cualquier tamaño. Si cualquiera de los ataques del vodyanoi impacta, la extremidad se enroscará alrededor de la víctima y le infligirá daño automático por constrictión cada asalto hasta que se pueda liberar con una tirada de abrir puertas. Tres veces al día, el vodyanoi puede intentar usar un efecto telepático de dominación sobre cualquier criatura a menos de 6 metros de distancia. La magia del vodyanoi le permite cambiar de forma a voluntad (entre las cinco formas descritas), y también lanzar los siguientes conjuros como un druida de nivel 8: Caminar sobre el agua, Controlar las aguas y Respirar agua. El poder de un vodyanoi está vinculado a las fases de la luna: con luna nueva ataca con normalidad, si hay cuarto de luna gana +1 al ataque y daño, con media luna +2, con luna gibosa +3 y con luna llena +4.

CA: 2; DG: 8; Mov: 15 m, 60 m nadando; Ataque: 2 extremidades; Daño: 2d6; TS: G8; Moral: 8; Tesoro: por valor de 6000 mo (en guarida); Al: Caótico; PX: 2060.

YÉTI

Todas las tribus excepto los Wehn-Dhee-Goh usan las estadísticas normales de yeti.

YETIS ABOMINABLES

Usa las estadísticas del wendigo (ver *Escenario de Campaña* (caja azul), pág. 104).

ZOMBIS DE LA NIEBLA

Usan las estadísticas de un zombi, pero siempre aparecen rodeados de una espesa niebla en un radio de 50 metros que limita la visibilidad a 2 metros y reduce el movimiento a la mitad. Los zombis son inmunes a sus efectos.

ZORRO DE LAS BRUMAS

Estos espíritus menores de la naturaleza están asociados a las partes brumosas y neblinosas del bosque, y tienen el aspecto de bellos zorros de un blanco puro y cuerpo esbelto. Al respirar exhalan un pálido fuego azul. Su rapidez y agilidad les da un bono +3 a las tiradas de iniciativa. Pueden adoptar forma gaseosa a voluntad, lo que los hace invisibles entre la niebla. Son muy territoriales y solo atacarán para defender sus lugares sagrados, pues si la arboleda en la que habitan es destruida, el zorro también.

CA: 6; DG: 2; Mov: 45 m; Ataque: 2 mordiscos; Daño: 1d4+2/1d4+2; TS: G2; Moral: 8; Tesoro: ninguno; Al: Neutral; PX: 190.

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 el escenario de campaña recogido en esta caja 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* (editado por Nosolorol bajo licencia). Todos los monstruos y personajes presentes en este *Gazetteer* 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 sal-

vación 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)



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* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmose, Nefter, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasorauðo, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Žafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbad, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Ósman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massanba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzgusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hidestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fístan, Nébula, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

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 Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.





EL ARCA DE LOS MIL INVIERNOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6 - 10

X2: El Arca de los Mil Inviernos es una aventura de exploración tipo sandbox ambientada en la remota isla de Boreal. A instancias del mago Fistan, los aventureros se embarcarán en la búsqueda de un legendario artefacto conocido como el Arca de los Mil Inviernos, responsable del gélido clima de la isla, que amenaza con desatar un terrorífico invierno eterno sobre el mundo entero. Los personajes no solo deberán enfrentarse a los peligros de la isla y a los rigores de un clima extremo, sino que se verán envueltos en una carrera desesperada contra las fuerzas oscuras que pretenden hacerse con el Arca a toda costa.

Esta aventura está diseñada para un grupo de entre 4 y 7 aventureros, de niveles 6 a 10, con un total combinado de unos 40 niveles de experiencia.

La aventura incluye un mapa a todo color de Boreal, incluyendo las localizaciones de interés presentes en este módulo.

