

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
20 años
CLÁSICOS
UN PASEO POR
EL CAMPO

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA



Cerca del misterioso Valle Sagrado, en los páramos y parajes orientales de la Marca del Este, entre oteros y riscales, se enclava el viejo pueblo de Nidaros. Y aquí precisamente dará comienzo nuestra aventura, cuando nos dispongamos a explorar las ruinas y secretos que nos aguardan en las oscuras vaguadas y traicioneras quebradas de esta región indómita.



UN PASEO POR EL CAMPO



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y Zonk/PJ

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jose Antonio González “Endyamar”

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some artwork copyright Daniel Comerci, used with permission.*

Cartografía: *Guillaume Tavernier, used with permission. Mapa de la taberna del Vado Brumoso obra de Francisco David Guillén Pérez. Some maps copyright Dyson Logos, used with permission. Mapa de la región obra de Santi Pastor, elaborado con Inkarnate Pro (licencia comercial).*

Depósito Legal: MU 1461-2018

NOTA: *Algunas de las tablas empleadas están inspiradas en las presentes en el libro ¡Hexplora!, escrito por Jordi Morera y publicado por la editora 77 Mundos, pudiendo ser usadas en la presente gracias a su licencia OGL y el permiso explícito de sus responsables.*

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este y Leyendas de la Marca. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

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



INTRODUCCIÓN

Un paseo por el campo es un suplemento de campaña más que una aventura propiamente dicha, aunque el material aquí recogido servirá a las mil maravillas como el esqueleto de una o varias aventuras, que podrán emplearse a su vez para conformar una campaña de juego, donde podremos encarnar a un grupo de bisonos aventureros embarcados en su primera peripecia, explorando los alrededores de la vieja aldea de Nidaros, emplazada en las campiñas salvajes al este de las Colinas Azules, más allá del Arroyosauce, en el corazón de la Marca del Este. Para facilitar la preparación de este módulo, podremos encontrar los personajes ya generados en los apéndices, en las páginas finales, así como docenas de localizaciones y lugares de encuentro, unos más detallados que otros.

Un paseo por el campo ha sido desarrollado a modo de *sandbox*, es decir: hemos detallado una pequeña área alrededor del pueblo, con algunas localizaciones y emplazamientos de interés que lo personajes jugadores podrán visitar. Entre medias, hay docenas de lugares donde se producirán encuentros diversos con criaturas e individuos, objetos o áreas que se demostrarán de algún interés.

Con todo, esta aventura, la primera que inicia el ciclo de módulos con el código "G" (Gazetteer), es muy especial en su concepción, pues más que una aventura al uso trata de convertirse en un suplemento de ambientación, como decíamos anteriormente, detallando un área concreta del mundo de campaña de la Marca del Este. Así pues, este suplemento de aventuras es una herramienta práctica que los Narradores pueden emplear para crear su propia campaña, expandiendo algunos de los encuentros presentes o localizaciones esbozadas. Es decir,

requerirá algo de trabajo adicional para completar las ideas, localizaciones y encuentros que planteamos en estas páginas.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

LOCALIZACIONES EN EL PUEBLO DE NIDAROS

Siguiendo los senderos a levante, una vez dejamos atrás los Páramos del Pasto, ya muy cerca del Valle Sagrado en la región que llaman de los valles, el viajero podrá encontrar descanso en Nidaros. El pueblo apenas es un conjunto de casas, haciendas rurales y granjas agrícolas dedicadas al cultivo del cereal y los frutales. La villa cuenta con un pequeño destacamento de diez soldados del Ejército del Este para proteger a sus gentes. Estos hombres de armas dependen de un sargento destacado que, junto al burgomaestre, Regis Litius, administran la aldea.

El pueblo de Nidaros está emplazado sobre un promontorio rodeado por campos de labranza, praderas y sotos de fresca y fragante hierba. Una vieja y ruinosa atalaya se levanta en lo alto de la colina, dominando toda la zona. Dentro encontramos los aposentos de la tropa que guarda la aldea, sus almacenes y arsenales. La torre cuenta además con un nivel subterráneo, dispuesto con mazmorras y un aljibe provisto de un pozo de agua potable que se nutre de las escorrentías del Verdemar, un arroyo subterráneo.

La aldea se distribuye desde un espacio despejado central, una suerte de plaza dominada por una solitaria columna sobre la que se dispuso hace años una estatua mostrando a la reina Vigdis. A izquierda y derecha de este hito se levantan varias



construcciones en madera, con techumbres a dos aguas de tejas cocidas oscuras y paredes de madera y roca caliza. Destaca la casona de la taberna del Vado Brumoso, más popularmente conocida como La Bruma de Nidaros. Este establecimiento es una fonda para viajeros, amén de la única taberna en kilómetros a la redonda.

LA TABERNA DEL VADO BRUMOSO

El Vado Brumoso es una pequeña taberna de pueblo, ocupando una casa de una sola planta frente a la mansión de Regis. En su caldeado y acogedor salón siempre se encuentra buena compañía, porque muchos parroquianos asiduos pasan gran parte de la jornada entre sus cuatro paredes. La taberna es de distribución muy sencilla, pues únicamente cuenta con un salón dispuesto con cinco o seis mesas, con una barra de madera al fondo. Tras ella hay una segunda habitación que hace las veces de despensa y cocina. Si bien la taberna no cuenta con habitaciones, por un módico precio, los visitantes pueden pasar la noche en un altillo sobre los establos que hay en el patio trasero del Vado Brumoso, donde se han dispuesto varios colchones rellenos de paja y lana basta.

El tabernero y propietario del Vado no es otro que Malteus, apodado “seisdedos”, y su mujer Fiza, de origen visirtaní. Completan la plantilla del local dos mozas camareras, Larroja y Jisa, así como un alegre cocinero bonachón, Fazzur, primo de Fiza. La carta del establecimiento se surte de carne de caza y las legumbres de las huertas locales, destacando los siguientes platos, algunos de ellos inspirados en viandas típicas de Visirtán debido a la ascendencia del cocinero:

- Tajadas de solomillo de ciervo
- Queso de cabra curada
- Leche amarga con canela
- Colada de zarzaparrilla
- Sopa de menudillos y coles
- Buñuelos de harina salpicados con trozos de trucha
- Tostadas de manteca de cerdo con rábano picante
- Menestra de verduras locales
- Cuscús visirtaní de cordero
- Dulce de baklava del Visirtán

Los precios del establecimiento son muy asequibles, ya que por 1 pieza de plata uno puede comer todo lo que le apetezca (1 o 2 monedas de cobre por plato individual), y las jarras de cerveza sólo cuestan 2 piezas de cobre, o una moneda de cobre por una escudilla de vino del país. Pernoctar en el desván de los establos costará sólo media pieza de plata, o 2 monedas de plata si nuestra montura también descansa y se alimenta en los establos.



LA CASA DEL BURGOMAESTRE

Cerca de la vieja torre encontramos la casa del burgomaestre Regis, que sirve también de acomodo para parte de la guarnición. Esta edificación, que pasa por ser una de las más grandes de toda la villa, cuenta con varios niveles subterráneos, donde hay algunas localizaciones muy interesantes, desconocidas para el común de los habitantes de Nidaros, aunque los rumores y chismes son recurrentes y habituales en lugares tan contenidos. A pesar de que el pueblo es muy pequeño, dispone de un rudimentario sistema de alcantarillado, pues bajo la aldea discurre un riachuelo de aguas vivas, parte de los acuíferos subterráneos, muy abundantes en la región de los valles. Este riacho es conocido como el arroyo sumergido de Verdemar, pues sus aguas adquieren un característico tono esmeralda fruto de un alga acuática que crece en arracimadas verdeantes que se adhieren a las grietas de la roca del encauce artificial del río a su paso bajo Nidaros. Dicha alga, lejos de malograr el líquido, actúa como detergente, purificando la misma, aunque no sin modificar de cierta manera el natural sabor insípido del agua, proveyéndola de un deje amargo vegetal al que los habitantes de la zona ya están acostumbrados. Como decíamos, desde la primera planta de la casa del burgomaestre, a través de una trampilla, se accede al nivel inferior, donde podemos encontrar dos antecámaras, una de ellas provista con cuatro pilares maestros y un cavidad en el muro donde Regis guarda las cenizas de sus antepasados en sendas hornacinas de alabastro. En esta cámara hay una puerta que siempre está cerrada y que comunica con una habitación anexa donde existe un portal mágico de teletransporte activo que llevará a todo aquel que lo atraviese a un punto determinado de Vermigor (a elección del Narrador). Este nodo arcano de teletransporte ya estaba aquí cuando comenzó a construirse la casa, mucho tiempo atrás, y nadie sabe a ciencia cierta quién o quiénes lo pusieron aquí ni con que nefandas intenciones. Los alarifes que levantaron los cimientos se toparon con una caverna natural excavada y ensanchada artificialmente, en el interior de la cual hallaron un círculo de piedra labrada con extraños símbolos en cuyo vano interior rielaba una potente luz azul. Más tarde se identificaría el artefacto y su función, aunque nadie



se ha atrevido nunca a emplearlo, y si alguien lo ha hecho inopinada e inadvertidamente, no ha vuelto para contar a dónde exactamente conduce. Hay una segunda puerta en la habitación del portal que lleva a unas escaleras al segundo nivel de los subterráneos, pero dicha puerta también está cerrada con llave, la cual obra en posesión de Regis. De todos modos, puede accederse a este nivel inferior desde unas escaleras en la cámara de los cuatro pilares. En esta planta subterránea hay varias salas donde descansa parte de la guarnición, normalmente entre cuatro o cinco guardas, que también vigilan la hacienda de Regis y salvaguardan su persona... y el acceso a la misteriosa cámara del portal. Por si fuera poco, desde aquí se accede al encauzado del Verdemar que trascurrir bajo el caserón. En el pasado, este riachuelo ha servido como ruta de escape para anteriores habitantes, pues uno puede dejarse llevar por las aguas verdosas del arroyo y escapar por el desagüe natural del mismo, a unos pocos metros más allá del pueblo, hacia el sur, creando la que se conoce popularmente como laguna de Aguasverdes. Un almacén, una despensa y un comedor para la tropa completan este planta sótano inferior, así como un acceso a la vieja caverna que existía cuando comenzara a construirse la casa. Algunos túneles que conducen a lugares ignotos hace años que fueron bloqueados con piedras o meros tablones. Nadie sabe a dónde pueden llevar estos pasadizos oscuros olvidados de antaño.

NOTA: Este lugar, bastante relevante en el módulo, cuenta con un mapa a todo color, mostrando en detalle el edificio. Podremos emplear el mismo para crear nuestras propias aventuras, situaciones alternativas o encuentros en esta ubicación.

ALMACÉN DENIDAROS

Esta es la casa de la respetada familia Denidaros, fundadores de la villa muchas generaciones atrás. Desde tiempo inmemorial, este clan se ha dedicado a comerciar con todo tipo de artículos, creando y gestionando con denuedo el único almacén de abastos de toda la zona de los valles. Pero el visitante haría bien en no llevarse a engaños, pues a pesar de ser un pueblo muy pequeño, el almacén Denidaros es uno de los mejores surtidos de toda la comarca. No en balde, la familia también dirige un boyante negocio de caravanas mercantiles, transportando toneladas de productos agrícolas de las granjas locales hacia Robleda y otras ciudades del reino. También comercian con mercaderes visiríanos, que llegan hasta el colmado de la familia Denidaros cargados de especias y otros artículos exóticos de oriente. Así pues, es posible encontrar casi cualquier cosa en este comercio, destacando artículos como: jaleas en conserva, especias, arcones para mercancías, guarnicionería y arreos para caballos y camellos, aceites de sésamo y oliva, oleos olorosos, cremas y mejunjes, telas, papiros y pergaminos, cálamos de escritura y tintas de colores, ajo nirmali, ropajes de oriente, fanales y linternas, cuerdas y atalajes, todo tipo de armas corrientes, arcos de tejo traídos desde Dormunder, pastas de trigo, pan del camino, raciones y odres, carromatos, tiendas de campaña de lona encerada, jabones y esencias perfumadas empleadas en las mancebías y harenes de Nirmala, perifollo y tabacos, vinos y espumosos, cervezas artesanales, cecina de carne de caza local, y las famosas legumbres y verduras de las huertas de los valles, y muy especialmente los champiñones del vivero de hongos del viejo Ralanzur. Todo esto y más puede hallarse en los almacenes y bodegas de los Denidaros, a buen recaudo en los cilleros y cavas subterráneos de la familia.

CAPILLA DE LA MAÑANA

Pared con pared con el almacén Denidaros podemos encontrar la pequeña capilla de piedra consagrada a Valion. Desde siempre, los Denidaros han cuidado del templo, único en la villa, manteniendo la edificación. Actualmente, una de las hi-

jas de Artazan Denidaros (hija doptada), patriarca del clan, de nombre Ayla, se encarga de dirigir los servicios litúrgicos y prestar auxilio a los fieles, como clérigo de Valion.

LAGUNA DE AGUASVERDES

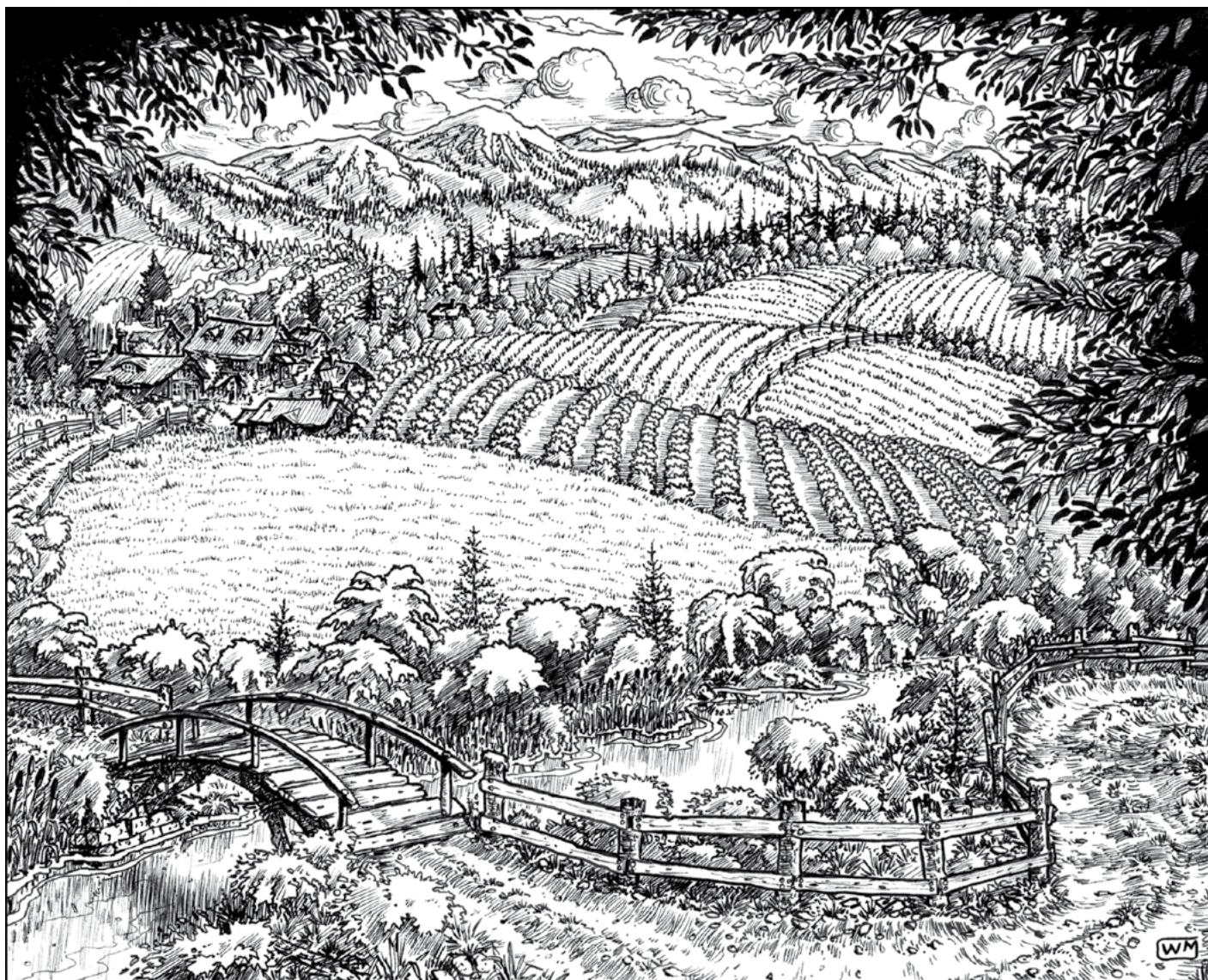
Como ya sabemos, un desagüe construido mucho tiempo atrás conduce las aguas subterráneas del Verdemar bajo el pueblo, desembocando al este de la villa, en una hondonada natural: la laguna de Aguasverdes, llamada así por el color natural del agua del peculiar arroyo. En la ribera alrededor de este remanso de agua, crecen con fuerza los juncos, mientras que sobre la superficie flotan plácidamente docenas de nenúfares con sus grandes hojas que más bien parecieran enormes barcas vegetales sobre las cuales seestean las ranas, croando sin parar durante toda la jornada. También es habitual ver aquí muchas aves de humedal, y chotacabras, que anidan en las rocas ocultas entre el cañizo alimentándose de los grandes insectos que viven en este estero natural.

Dos arroyos se escapan de la laguna para correr hacia el oeste, por las lindes meridionales del pueblo y hacia el sur, hasta la heredad de Iras. Ambos son conocidos como Venasverdes.



LOS CAMINOS Y SENDAS DESDE NIDAROS

El viajero podrán encontrar varios senderos y caminos que abandonan el pueblo en derroteros opuestos. Cada uno de los mismos se dirige en una dirección determinada, y recibe un nombre que ha pasado de generación en generación. Así pues, si nos disponemos a abandonar la relativa seguridad de la villa para internarnos en los páramos y campos circundantes, podremos tomar bien la olvidada y peligrosa senda del Valle Sagrado (dirección sureste), el sendero que es co-



nocido como “la vieja empedrada” (dirección nordeste), el camino al vivero de hongos de Ralanzur (dirección oeste), el camino a Fonda (noroeste) o el camino a Lacarda (suroeste). Hay otros muchos vericuetos y sendas abandonadas que conducen a lugares ignotos que podremos descubrir según exploremos la región.

Todos los caminos mentados son de tierra, relativamente despejados y transitados (unos más que otros, en realidad, porque son pocos los que se atreven a dirigir sus pasos rumbo al Valle Sagrado). Sólo uno de ellos está empedrado, y únicamente en algunos tramos, y nos estamos refiriendo a “la vieja empedrada”. Nadie sabe a ciencia cierta quién y cuándo realizó esta obra, ni con qué razón o propósito, pero algunos piensan que fue cosa de los elfos, muchos cientos de años atrás, cuando toda la región era un enorme bosque salvaje. Este camino, tal vez el más vetusto de todos, conduce a un viejo lugar ceremonial erizado de hitos de piedra, menhires pretéritos cuajados de símbolos extraños, remembranzas de la presencia élfica en la región. Porque, desconocido por casi todos, el lugar es un cementerio, donde los elfos enterraban a los congéneres que fallecían en el camino de peregrinaje a Calvera, siglos atrás. Sea como fuere, veremos dicho lugar con más detalle más adelante en este mismo módulo.

NOTA: Animamos al Narrador a crear más localizaciones en el propio pueblo de Nidaros, para enriquecer más si cabe y detallar el lugar, como pieza clave en la región, de cara sobre

todo a crear una campaña que tenga a la villa como base de operaciones para nuestros aventureros.

LOCALIZACIONES EN LA REGIÓN DE LOS VALLES

En este apartado iremos dando cuenta de aquellas localizaciones más relevantes alrededor de Nidaros, en la región conocida popularmente como de los valles. Para facilitar la tarea al Narrador, iremos recogiendo las mismas según la proximidad a la villa: de las más cercanas a las más lejanas.

LA HEREDAD DE IRAS

Muy cerca del pueblo, entre campos de frutales, se levanta la casa de la familia Iras, un apellido que ha acompañado a Nidaros desde su misma fundación. Tras una gruesa pared de piedra de mampostería encontramos la mansión, erigida en ladrillos enlucidos con refuerzos de madera y techumbres de teja a dos aguas. Una parte de la hacienda se eleva hasta los tres pisos, y a sus pies se encuentran los establos, y una pequeña casa donde habitan la familia del guardés y algunos trabajadores, así como miembros del servicio.

En el edificio principal, la mansión propiamente dicha, encontramos a los Iras, a la cabeza de cuyo clan está la baronesa Tiranna Iras, así como su primogénita, Yaranna Iras, y sus dos hijos varones gemelos, de 22 años, Lunnzar y Lucann



Iras. Aparte de los mayordomos, el ama de llaves (de nombre Aura Labadía), y los cocineros, los Iras cuentan con guardeses armados (hasta 10 hombres, equipados con lanzas y espadas cortas), que patrullan los campos y la heredad día y noche. Estos hombres también realizan otras labores en los terrenos de labranza, así como trabajos de mantenimiento y albañilería.

NOTA: Aquí nos gustaría hacer una sugerencia para nuestros queridos Narradores, pues es evidente que podría crearse una buena trama de aventuras aprovechando una hipotética rivalidad entre las que son, sin atisbo de duda, las dos familias más poderosas del valle: los Iras y los Denidaros. Las posibilidades son muchas de cara a pergeñar toda una campaña de juego empleando el material aquí referido.

LA CASA EN RUINAS

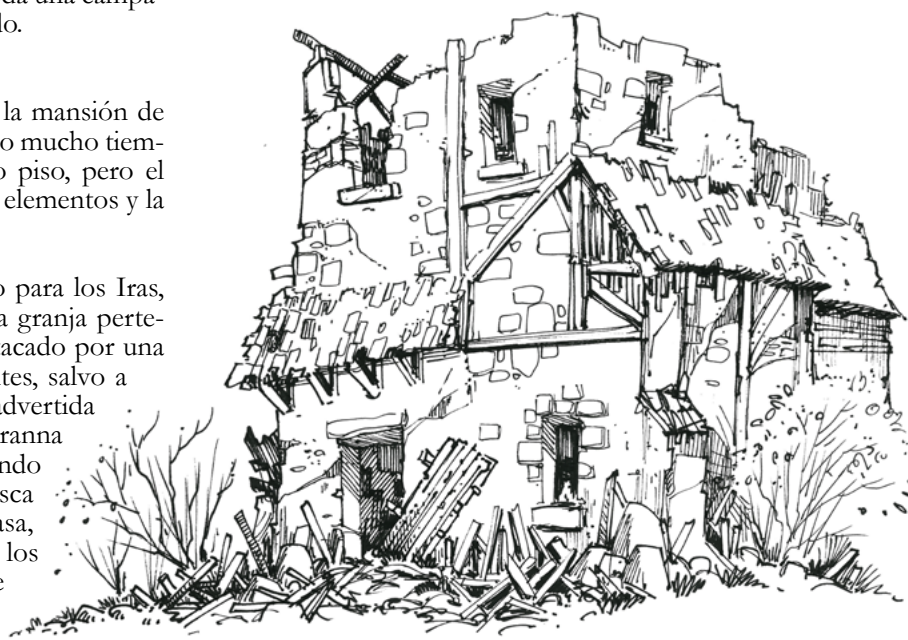
Algunas pocas toesas hacia el suroeste desde la mansión de los Iras, aún persiste un caserón abandonado no mucho tiempo atrás. En su día contaba con un segundo piso, pero el entablado del mismo ha sido derruido por los elementos y la carcoma junto a los techos que los cubrían.

Aquí vivía una familia de aparceros trabajando para los Iras, pues los terrenos donde se emplaza esta vieja granja pertenecen a estos. Hace unos años, el lugar fue atacado por una banda de orcos, matando a todos los ocupantes, salvo a Aura Labadía, que logró ocultarse y pasar inadvertida para los grandes trastos. Tras esta tragedia, Tiranna acogería a la muchacha en la heredad, quedando la casa abandonada. Aunque la matriarca busca gente dispuesta a instalarse de nuevo en la casa, restaurando su viejo esplendor, para trabajar los campos meridionales de la extensa heredad de los Iras.

EL CASERÍO DE LA GUARDA DE VECERÍA

Hacia poniente, en un promontorio rocoso dominando los valles, encontramos la posta de la Guardia de Vecería en la región. Aquí descansa los guardabosques trabajando para el influyente Consejo vecero de la Marca del Este, encargados de velar por la seguridad de los pocos pastores que conducen sus rebaños por estos inhóspitos parajes.

La localización consta de sendos edificios a dos alturas, disponiendo de una terraza porche en el piso superior, dispuesta para otear el horizonte dada la privilegiada ubicación de la posta. Una banderola encarnada, símbolo de la Guardia de





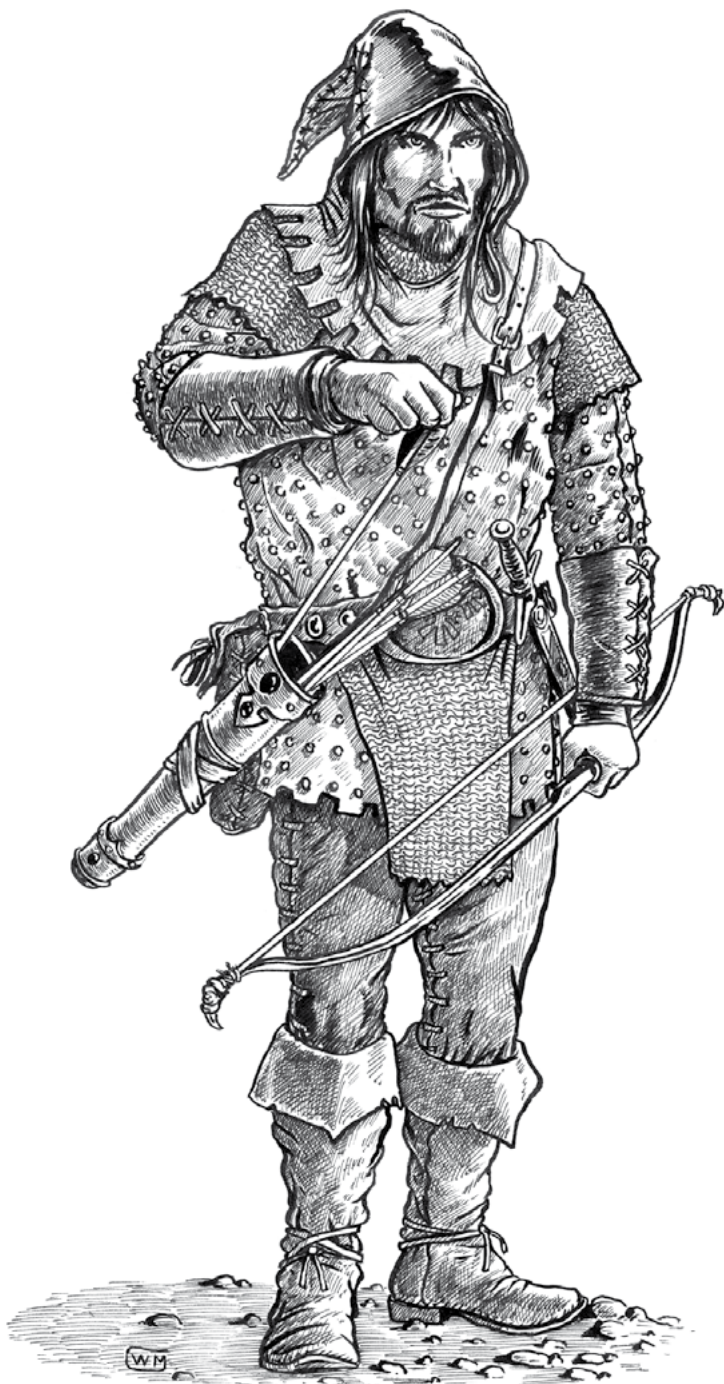
Vecería, ondea en la parte superior de la construcción más grande. El lugar cuenta con cobertizos y establos, un pozo de agua fresca y sótanos reforzados donde se almacena grano, vituallas y otros pertrechos. Normalmente residen aquí entre 5 y 10 miembros de la guardia, todos ellos exploradores y guardabosques profesionales. Aparte, también habitan aquí dos druidas, y varios pastores. El jefe y líder del lugar es Jorian, al que apodan sus compañeros como “la sombra”. La druida encargada del lugar y los parajes cercanos se hace llamar Dryda.

LA TORRE SOLITARIA

Unas leguas al norte del pueblo, entre los viejos azagadores por los cuales los pastores conducen sus rebaños, cerca de la vigía siempre alerta de los veceros del Consejo y los guardabosques locales, el viajero hallará sin mucho esfuerzo la espigada torre solitaria sobre un altozano rodeado de abetos y robles. Un camino conduce, entre sendos hitos de piedra grabados con runas arcanas, hasta la construcción abandonada y decrepita. Partes consistentes de los muros se han desprendido, y las techumbres de tejas planas y acanaladas muestran agujeros aquí y acullá.

Antaño, la torre fue la morada de un hechicero de nombre Balok de Aislin, o al menos eso dicen los ancianos del lugar. Cuentan que era un hombre reservado pero amable, que no dudaba en ayudar a sus vecinos, aunque era raro verle más allá de su torre o los terrenos de la finca circundantes. Ya hace tiempo que desapareció, sin señal o aviso alguno, así que nadie sabe en realidad que fue de él.

Hogaño, este emplazamiento, es propiedad de la familia Iras, y se encuentra a la venta. Por una cifra a negociar, aquellos interesados podrían encontrar una buena base de operaciones para establecerse y prosperar, siempre que dediquen otra buena suma a remozar la torre y convertirla, de nuevo, en un hogar acogedor y cómodo. La finca incluyen la torre y sus buenas 25.000 varas cuadradas de la Marca en extensión (el equivalente a 17.468 metros cuadrados o 1,7 hectáreas, casi 33 celemines). El precio de la hacienda podrá establecerlo el Narrador a su criterio, aunque nunca inferior a las 10.000 monedas de oro (debería estar entre las 10.000 piezas de oro hasta las 15.000 o 20.000). Los costos derivados de los trabajos de adecuación de la finca podrían sumar otras 5.000 monedas de oro, dependiendo mucho de las labores y mejoras implementadas.



NOTA: Según la región, incluso en las Marcas, y no digamos en otros territorios o países, se emplean diferentes medidas de superficie. En la Marca del Este, y en especial en la región de los valles, se usan las varas cuadradas de la Marca y los celemines como medidas de superficie; y las varas, toesas y leguas como medidas de longitud:

- 1 vara cuadrada de la Marca equivale a 0,6 metros cuadrados
- 1 celemín equivale a 536 metros cuadrados
- 1 vara equivale a 83,59 cm
- 1 toesa equivale a casi 2 kilómetros
- 1 legua son 4 kilómetros

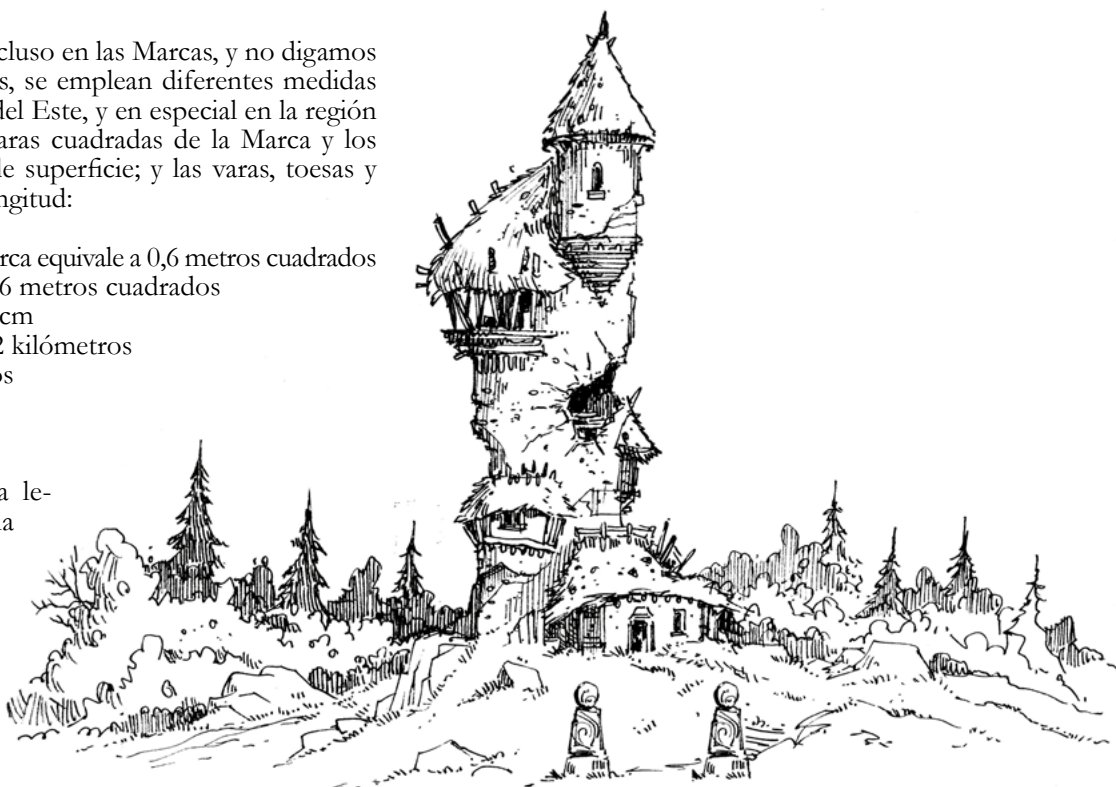
VIVERO DE HONGOS DEL VIEJO RALANZUR

Siguiendo el camino hacia delante, dejando al norte la vieja empedrada, por entre los campos de margaritas siguiendo la senda del Aguasverdes que circunda la ribera norte de la laguna homónima, tras caminar unas pocas horas, podremos admirar praderas de verde y fresca hierba hasta donde alcanza la vista, entre onduladas colinas de suaves pendientes repletas de flores y abedules. En este bello paraje, a la vera del camino, se levanta la casa de Ralanzur, y su vivero subterráneo anexo, donde cultiva desde hace décadas los mejores champiñones de Reino Bosque, y quizás de todo Valion.

Hace muchos años, cuando Ralanzur comenzó a construir su casa en este idílico lugar, descubrió al cavar para instalar sus cimientos unas cuevas naturales. En un principio aprovecharía las mismas para recoger su ganado, pues entonces su oficio era el de pastor. Con el paso del tiempo, Ralanzur se percató de que en las grutas crecían con facilidad los hongos, de todo tipo, especialmente el champiñón. Poco a poco fue abandonando el pastoreo para centrarse en el cultivo de estos hongos, muy apreciados por su sabor y propiedades alimenticias. Aunque sigue disponiendo de unas pocas cabezas de ganado ovino, cuya leche aprovecha para elaborar un queso azul de sabor increíble, que los lugareños ya conocen como el “azul de Ralanzur”. Su precio es muy elevado, porque el viejo sólo prepara unos pocos quesos por temporada, dejándolos fermentar y madurar en sus grutas, junto a los parterres de hongos, meses enteros.

Desde las grutas del vivero parten túneles naturales que se internan en la oscuridad interior, nadie saben a dónde conducen, pues Ralanzur los cegó hace ya su tiempo. Cuenta a todo aquel interesado que se acerque a visitarlo, que antes de cerrar los mismos, se internó en ellos durante días, explorando, y que pudo descubrir cosas increíbles y maravillosas, aunque quién sabe si el viejo simplemente fantasea más de la cuenta.

Los verdes pastos que rodean la casa de Ralanzur está bien vigilados por la guardia de vercería, pues son las praderas herbosas más valiosas de la comarca, y son visitadas por no pocos rebaños comunales.

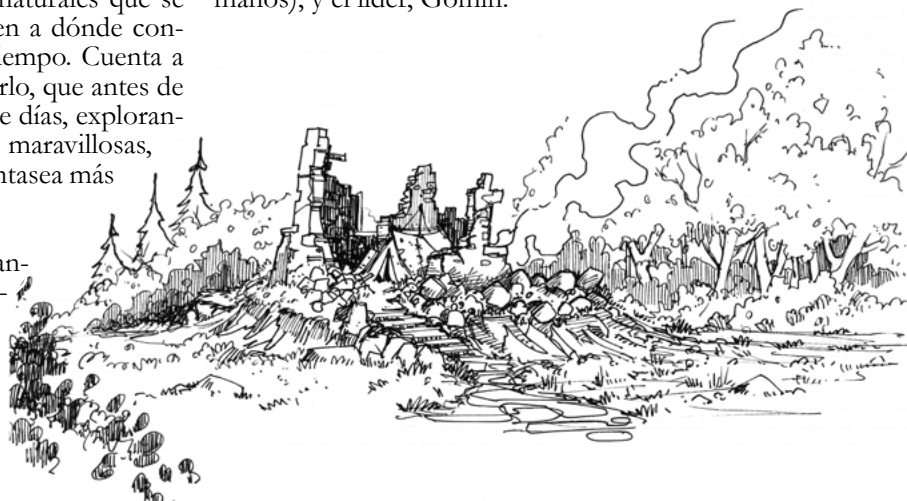


NOTA: Este lugar cuenta con un mapa a todo color inserto en este mismo módulo, que podremos emplear para detallar la zona, y crear situaciones alternativas, completando así esta aventura.

UN CAMPAMENTO A LA VERA DEL CAMINO

Por el camino a Lacarda, si el viajero es atento y despierto, descubrirá sin muchas aperturas los restos de una vieja torre entre la maleza a unos pocos metros del camino. Es más, si se molesta en explorar el entorno, hallará una senda que conduce a la misma. Apenas quedan unas pocas rocas mampuestas en dos lienzos de pared que han sobrevivido al paso de los siglos. Una columna de humo se eleva plácidamente, transportando con ella el agradable olor a tocino y huevos fritos. Con sólo aproximarse, puede verse que alguien ha levantado una tienda de lona en el centro de lo que otrora fuera la base de la torre, donde persisten aún tachones del solado de piedra.

Aquí acampa un grupo de halflings (seis en total), cosa inusual, pues es un hecho singular encontrar a estas hogareñas criaturas en los páramos. Son medianos aventureros, de trato afable y resuelto, que no dudarán en asistir al necesitado y compartir sus alimentos y bebidas con el viajero de buen corazón y ánimo. Los nombres de los medianos son los siguientes: Brogo, Pimric, Halgin, Rilos y Belzor (que son hermanos), y el líder, Gomin.





Desconocido para todos ellos, hay una losa móvil que puede desplazarse para descubrir un pasaje secreto que desciende a las mazmorras olvidadas de la torre. Es un pozo dotado de una escala de hierro herrumbroso que conduce a un nivel inferior. Quién sabe que oscuros misterios esperan bajo vuestros pies...

LA SENDA BLOQUEADA O UNA EMBOSCADA EN EL CAMINO

A medio camino, recorriendo la artera senda al Valle Sagrado, el terreno se torna más agreste y salvaje, toda vez que son pocos los que se atreven a hollar esta región, pues aquí medran criaturas terribles y andan presentes los trasgos. La senda se pierde en ocasiones entre la maleza, y es fácil perder el paso y extraviarse en los páramos.

En un repecho del sendero, el mismo parece terminar de manera abrupta en un acúmulo de rocas erizadas con rocas ahusadas como escarpas. Pareciera una suerte de trinchera preparada por criaturas ladinas.

NOTA: En realidad se trata de una emboscada, porque tras los cantos y piedras que bloquean el camino se esconden varios orcos (unos 8 individuos, armados con cimitarras y arcos cortos), miembros de una banda de saqueadores. Nada más los personajes estén al alcance de sus flechas, comenzará el ataque.

LA ERMITA ABANDONADA

Muy al norte desde el pueblo, perdida en los páramos, y olvidada por casi todos menos por aquellos más ancianos, se levanta la ermita de Severine, un santuario otrora dedicado al dios Taranis, señor del trueno y la tormenta, de los elementos desatados, de la furia indómita de la naturaleza, de las montañas nevadas y cumbres borascosas. En su día, los pastores y veceros de la zona acudían en peregrinación a la capilla para honrar al severo dios, agasajando al mismo con ofrendas para que éste se mostrara benévolo con la región, librando a la misma de desastres naturales, tormentas dañinas e inundaciones. Durante años el templo prosperó, bien cuidado por una comunidad de monjes guerreros de taranis, hasta que un funesto día de invierno, una hueste de incur-

sores de Ungoloz aniquilaron a la congregación, saqueando las reliquias y tesoros que custodiaban, incluyendo el sagrado Rayo de Taranis, una espada mágica de poder cuyo paradero, desde entonces, es desconocido.

La ermita se mantuvo abandonada, hasta que tiempo después fue ocupada por una banda de malhechores y bandidos, liderados por el infame Valorz Vil, uno de los más buscados criminales de toda la Marca. Desde este lugar, que tienen como base, realizan sus razias y correrías por la región de los valles, asesinando y robando impunemente, asaltando a los viajeros en los caminos y chantajeando a los pastores y comerciantes de todo el país.

Una trampilla en el suelo de la capilla conduce a los niveles subterráneos del complejo, dos concretamente. En el primero de ellos podemos encontrar una antesala que lleva a la cámara ceremonial dotada con una piletta que era empleada otrora como lugar para las abluciones. Frente a la piletta hay un altar consagrado a Taranis, que aún hoy conserva su esplendor, pues los hombres de Vil han respetado el lugar, y rezan al dios para evitar su furia. Desde la antecámara anterior, también puede accederse a la cocina despensa y el comedor, dispuesto con sendas mesas alargadas y bancos de madera. En este mismo nivel hay una cómoda alcoba donde duermen los miembros de la banda, bien equipada con camas y alfombras visiryaníes. Hay aquí arcones y baúles donde guardan equipo y tesoro, vituallas y pertrechos.

En el segundo nivel están las estancias de Vil, incluyendo una sala de estar y librería, y su dormitorio. Para acceder a estas habitaciones hay que cruzar un puente de piedra sobre un arroyo subterráneo.

Normalmente suelen encontrarse en el complejo no menos de 10 hombres, incluyendo al propio Valorz Vil.

NOTA: Esta localización cuenta con un mapa detallado a todo color que podrá emplear el Narrador para completar este encuentro.

LA CABEZA DEL ANCIANO

Más allá de la casa de Ralanzur, hacia oriente, perdido en los campos salvajes, donde aúlla el lobo a la noche y campan las fieras de ojos brillantes y dientes serrados, se encuentra el túmulo de la cabeza del anciano, así conocido pues su entrada muestra una roca esculpida para asemejar el rostro de un hombre de edad avanzada, con un poblado mostacho, siendo el hueco donde debería estar su boca una puerta de hierro herrumbroso, bronce y madera nudosa. Nadie sabe qué se esconde en su interior, pues son contados los que han llegando tan lejos, y menos aún los que han dispuesto del coraje para intentar franquear su puerta, si alguien lo intentó alguna vez o lo consiguiera jamás.

NOTA: Huelga decir que esto es un túmulo funerario, y que en su interior hay un pequeño dungeon que podemos explorar, y cuyo mapa ofrecemos para que el Narrador tenga a bien colocar lo que se le antoje. La entrada, obviamente,



te, son las escaleras que descienden, arriba a la derecha en el mapa. Debería haber muertos vivientes en su interior (esqueletos siempre, y más cosas), y tesoro a la altura del lugar. Acceder al interior no debería tampoco ser fácil, pues la puerta está protegida por un hechizo, que la traba de manera segura. Sólo un conjuro de *disipar magia* podrá romper el encantamiento. Por supuesto, disponer de trampas también es casi obligatorio. Vemos que hay una sala como separada del resto del complejo, a la que sólo se puede llegar descubriendo una entrada secreta.



Toda la región de los valles ha sido, desde tiempo inmemorial, un lugar de tránsito, pues por aquí discurren las viejas sendas hacia Calvera, lugar sacro para los elfos y las gentes del Visirtán, así como para los gnolls y los orcos. No eran pocos los caballeros que, provenientes de los más lejanos confines, viajaban hasta este lugar para explorar las famosas cavernas y templos del Valle Sagrado, o internarse más allá, hasta los yermos de Calvera, y los bosques oscuros y cerrados que otrora jalonaran las quebradas traicioneras y los valles profundos. No eran pocos los que fenecían aquí, y eran sepultados en lugares como este, viejas grutas acondicionadas. También mucho señores y nobles querían enterrarse en esta tierra, por considerarse bendecida por los dioses. Este es el caso de Ulm Tuninger, señor de Niven, allende las tierras centrales de Dormunder, que yace aquí enterrado, después de muerto por los elfos, durante su cruzada contra los mismos en dichos parajes, cuando la Guerra de los Infortunios, hace muchos, muchos inviernos.

EL VALLE DE LOS ANTIGUOS

Al final de la vieja empedrada, alcanzaremos una planicie de hierba y matorrales de entre los cuales sobresalen monolitos e hitos de piedra cuajados de signos y runas grabadas. Al fondo, como marco a esta estampa inusual, pueden verse las colinas que llaman Riscal de los Gigantes.

Como ya sabemos, este lugar es en verdad un camposanto, el cementerio donde eran enterrados todos aquellos elfos que morían en sus viajes hacia o desde Calvera. Los megalitos marcan los enterramientos según el linaje del fenecido, y están labrados con runas que protegen el lugar ante cualquier sacrilegio, aunque muchas de ellas ya han perdido parte de su poder original; aún con todo, si alguien se atreve a hollar el monumento, la magia que aún persiste por toda la zona avisará a los elfos custodios, un grupo de celosos guardias elfos que viven en esta zona empeñados en velar el descanso de los difuntos. Este grupo es conocido como Las Sombras de los Perdidos, integrado por voluntariosos veteranos de las ejércitos silvanos que consagran sus últimos días a proteger los lugares míticos de su pueblo. Habitan los bosques a los pies del Riscal de los Gigantes, y patrullan noche y día estos parajes del valle. No habría que tomarse a la ligera su presencia, pues son guerreros consumados y habilidosos guardabosques con un profundo conocimiento de toda la región.



En realidad, toda la zona bajo los monolitos está cuajada de túneles conectando cámaras funerarias. En las mismas encontraremos muchos catafalcos y nichos practicados en las paredes, conteniendo los huesos y restos de cientos de elfos. Si bien han sufrido saqueos, muchas de estas cámaras de enterramiento nunca ha sido profanadas, gracias a la guarda de Las Sombras de los Perdidos. También hay trampas y pasadizos que conducen a lugares lejanos en la oscuridad bajo tierra. Hay quien dice que es posible alcanzar una sima profunda, de la que emana siempre una vaharada de vapor o humo, cual fumarola, que se filtra incluso a través de la roca, saliendo a la superficie, tal vez el aliento de un sierpe vetusta que descansa desde hace siglos en la oscuridad, un sueño intemporal que no debe ser interrumpido.

NOTA: Ofrecemos un mapa mostrando la parte más enjundiosa de las catacumbas bajo El Valle de los Antiguos. Ya dejamos a criterio del Narrador si hay o no un dragón en un nivel inferior; así como el destino de alguno de los pasadizos y corredores naturales que pueden llevar a otros lugares remotos bajo tierra. Huelga recordar que el lugar contará con numerosas custodias mágicas, amén de los guardianes elfos; y también trampas mortales, y criaturas habituales en estos lugares de enterramiento: desde cienos y hongos, cubos gelatinosos, hasta muertos vivientes y quién sabe qué cosas aún

más terribles. Y por supuesto, habrá tesoro maravilloso, si los aventureros deciden saquear algunas tumbas, aunque no esté bien visto.

El Riscal de los Gigantes también es peliagudo, pues viven allí trolls de los valles, muy peligrosos. Además las montañas están cuajadas de grutas y cavernas, donde pueden habitar todo tipo de criaturas salvajes, incluyendo algunos gigantes de las colinas (aunque es poco probable, porque la mayoría de ellos marcharon al norte ya hace tiempo).

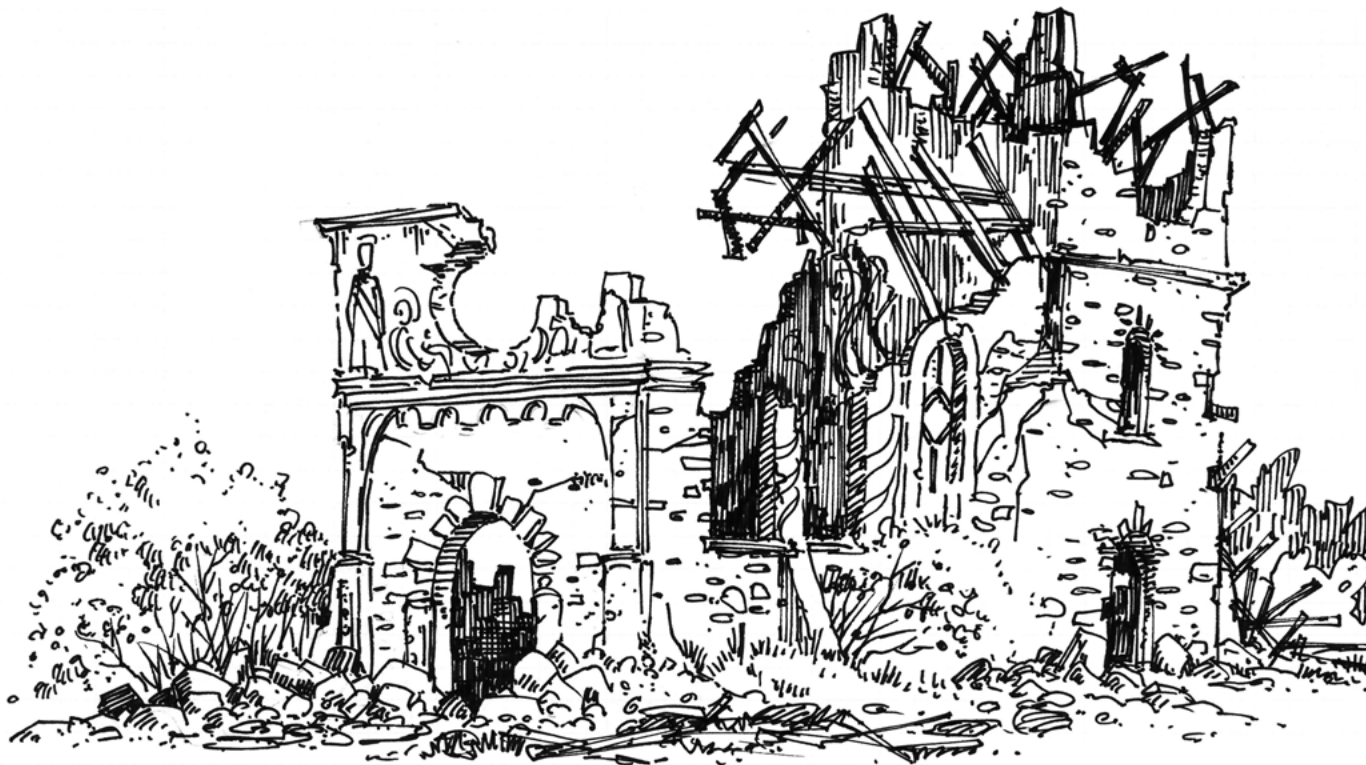
LA CABAÑA ABANDONADA

Si alguien decidiera dejar el camino, más o menos a la altura de la vieja atalaya derruida (hoy andan allí acampados los medianos), y caminara hacia donde despuntan los primeros rayos de sol a la mañana, llegaría, tras unas horas de agotadora marcha, a un robledal de ejemplares milenarios, entre los cuales, agazapada entre los arbustos, resta una vieja choza.

En esta apartada comarca, en su día, prosperaban los campamentos madereros, siendo algunos de ellos algo más que un vivaque estacional, pues fueron un buen puñado los leñadores, cazadores y tramperos que decidieron establecerse en este rico y salvaje rincón de los valles. Empero, era un lugar inhóspito y alejado, y la vida allí no era cosa baladí. No pocos de ellos murieron víctima de los trasgos y las alimañas, mientras otros lograrían sobrevivir. Pero con el tiempo, todos abandonaron estos bosques para retornar a la seguridad de los campos que rodean Nidaros.

NOTA: También ofrecemos un mapa de la zona alrededor de la cabaña (y el interior, aunque apenas son dos estancias), pues tal vez los jugadores puedan darle algún uso, o el Narrador idear una historia para este lugar. Quizás la choza esté habitada por un monstruo, o encantada por el espíritu de su antiguo propietario, que murió de manera atroz y que precisa ser vengado para descansar definitivamente.





EL TEMPLO PROFANADO

Algo más hacia el este desde la cabaña abandonada, una vez dejamos atrás el robledal, nos encontraremos caminando por la ribera del Arroyo del Cuervo, cuyo manantial se encuentra en algún lugar en el interior del bosque del Valle Sagrado. Andando a su vera, por su último vado (un puente de madera que aún persiste), llegaremos a las ruinas del templo profanado, entonces, hace años, consagrado al dios Rivulus, señor de los ríos, torrentes, cascadas, riachuelos y arroyos, señor del agua que corre bajo los puentes, señor de lagos y lagunas, señor del rocío y la lluvia.

Tal vez la proximidad del templo con el tenebroso bosque del Valle Sagrado fuera la principal causa de su caída, porque esas frondas están ahítas de monstruosos horrores, que en ocasiones se aventuran más allá de las florestas para depredar los contornos. El templo se construyó sobre una vieja atalaya de los elfos, cuando todo esto formaba un todo con el bosque primigenio que cubría la región. Durante años, y de manera similar a lo ocurrido con la vieja ermita de Taranis, los clérigos del dios del agua velaron por la seguridad del enclave, construido a los pies del Arroyo del Cuervo, años atrás llamado Arroyo Áureo, pues no era raro encontrar pepitas de oro en sus remansos y pozas, ¿o por qué diantre creen que los clérigos de Rivulus eligieron tan lejana y expuesta posición, por pura devoción a su dios, o por la codicia tan común en el hombre corriente? Sea cual sea la razón de este desatino, cuando el oro dejó de aparecer, o las criaturas atraídas desde la oscuridad se demostraron demasiado fuertes de arrostrar, el interés de los clérigos, o bien su ánimo, así como el de sus feligreses, decayó y se marchitó, quedando el templo desprovisto de sus defensores, y siendo pues profanado por la inquina presencia de monstruos, trasgos y gnolls, que arrasaron sus cámaras, tanto las presentes en superficie como sus mazmorras, que haberlas haylas.

NOTA: Como no podía ser de otro modo, también tenemos un mapa de los alrededores del templo, pero no así de sus subterráneos. Dejamos el diseño de los mismo a criterio del Narrador, aunque no deberían ser muy extensos ni complejos, tal vez unas pocas salas bastarán. Por supuesto, deben estar plagadas de bichos insidiosos, los típicos para estas situaciones: tal vez una banda de gnolls, o kobolds. Habrá reliquias y trampas ocultas, también, claro.

Es posible que si los aventureros limpian la zona, puedan acondicionar el templo y emplearlo a su antojo como base de operaciones para futuras incursiones al Valle Sagrado. Es incluso factible que puedan encontrar oro en el arroyo, con un poco de ingenio y trabajando las pozas, descubrirán pepitas del tamaño de la uña del dedo meñique. Aunque esta posibilidad también la dejamos al albedrío del buen Narrador, porque nunca está de más iniciarse en el negocio de la minería aurífera, y desatar una nueva fiebre del oro en toda la región, que atrajera gentes de allende las Marcas de Reino Bosque, con los consabidos líos y trifulcas entre mineros, ¿verdad?

LA ANTIGUA POSADA DE LOS VALLES

En el camino a Lacarda podemos descansar y tomar una buena comida caliente en la popular Antigua Posada de los Valles. En verdad es un lugar agradable, donde siempre es posible entablar conversación con los parroquianos, pues es frecuentado por viajeros y mercaderes, gentes venidas de allende las Marcas. No es raro encontrar en sus salones a miembros del Ejército de la Marca del Este, que patrullan los caminos, así como guardias veceros del Consejo y no pocos aventureros. Es más, los propietarios del lugar eran, no mucho tiempo atrás, miembros de una de las más notorias compañías aventureras de toda la región, conocida como Los Bastardos de Relimbarz. Firuz es el robusto empero bonachón cocinero y bodeguero, guerrero otrora de renombre y viejo líder del grupo tras la trágica muerte de Relimbarz en las Catacumbas de Olintar, bajo la ciudad de Sundar (Nirmala). Su mujer, también reconocida integrante de la banda, es una semielfa



de belleza sublime, de nombre Elyehanne, consumada espadachín, diestra como pocos en el manejo de cuchillos y dagas. Elyehanne es el alma del lugar, la responsable gerente del establecimiento. Por último, reside también aquí el mago Dragos Dzazar (este no es su verdadero nombre, valdría apostillar), viejo compañero de armas de la pareja. Sólo la presencia del hechicero en el lugar sirve de elemento disuasorio para posibles asaltantes, aunque la posada cuenta con un pequeño retén de vigías, que custodian las inmediaciones.

El edificio está construido sobre un otero rocoso, contando con una amplia planta principal y un segundo piso con un puñado de habitaciones para huéspedes. La colina ha sido horadada, así que bajo la posada existen dos niveles subterráneos, donde están las cocinas, despensa y habitaciones de los propietarios, ayudantes y camareros. El subterráneo dispone de un túnel secreto de huida, sólo conocido por Firuz, Elyehanne y Dragos. El propio mago se encargó en su día de dotar a las instalaciones de custodias mágicas y glifos, así que el lugar, lejos de lo que aparenta, está notablemente bien guarnecido.

El menú de la Posada de los Valles es reconocido y apreciado en toda la región, destacando sus vinos especiados con semillas del paraíso, nuez moscada molida, clavo y azúcar de

remolacha; así como vinos claretes y rosados de segundo y tercer prensado, y caldos blancos afrutados, sin olvidar el hipocrás (vino con miel), la sidra y la perada (jugo de pera fermentada). También se sirven jarras calientes de leche mazada y miel, con achicoria y cardamomo. Pero si por algo descolla el establecimiento es por su cocina cuidada y esmerada, basada en productos locales y carne de caza, los platos de la carta actual (que cambia según la estación), son:

- Gallina vieja de los valles mechada con perdiz, salvia, tomates maduros y champiñones de Ralanzur
- Ensalada mixta de la casa con aceite de la Comarcana
- Sopa de cebolla con un toque de ajo nirmalí, servida con menudillos y mollejas
- Arroz con conejo y caracoles renegridos
- Guiso de cordero con judías y cañamones
- Caldero de bacalao y sardinas con fideos de trigo
- Asado de truchas y barbos, con guarnición de cangrejos de río picantes
- Buñuelos fritos de masa con tocino
- Garbanzos de osobuco, zanahorias, patatas y calabaza
- Empanada de legumbres de Lacarda
- Huevos pochados con embutido frito en manteca de cerdo
- Tostas de pan untadas con mantequilla y jaleas
- Pastel de almendras y piñones garapiñados con queso azul de Ralanzur
- Suero de leche del anciano con galletas de la casa y vino de lentisco

Los precios del establecimiento no son precisamente baratos, ya que por dos piezas de plata el comensal podrá comer dos platos a elegir del menú de la estación (5 monedas de cobre por plato individual). Las jarras de cerveza valen de 3 a 4 piezas de cobre, según la especialidad. La escudilla de clarete del país sólo cuesta 2 monedas de cobre, tres para la perada y la sidra, mientras que los caldos especiados de mayor calidad rondarán las 5 piezas de cobre. Pernoctar en una de las habitaciones cuesta 5 monedas de plata, y 5 más si deseamos alojar a nuestra montura en el establo, donde es debidamente alimentada y cepillada.



LA TUMBA DEL CABALLERO OLVIDADO

Muy hacia el oeste, marchando en línea recta desde el caserío de los veceros, podríamos encontrar en los solitarios páramos de esta región inhóspita las ruinas de una almenara sobre un promontorio rocoso rodeado por árboles raquíticos y secos como las venas de una momia neferita. Poco queda de la construcción, salvo un umbral parcialmente derruido y unas pocas rocas mampuestas de los muros originales, erizadas de travesaños de madera oscura minados por la carcoma.

Pero quizás lo más interesante de esta ubicación reste bajo tierra y no sobre ella, pues en la parte trasera del peñasco hay una oquedad natural en la roca que conduce a unas escaleras angostas que desciende en la oscuridad, hasta un complejo subterráneo funerario, con varias salas dispuestas con catafalcos y criptas de enterramiento. Es un dungeon siniestro y antiguo, ahíto de misterios y secretos que esperan ser revelados por aquellos animosos y de corazón corajudo y templado.

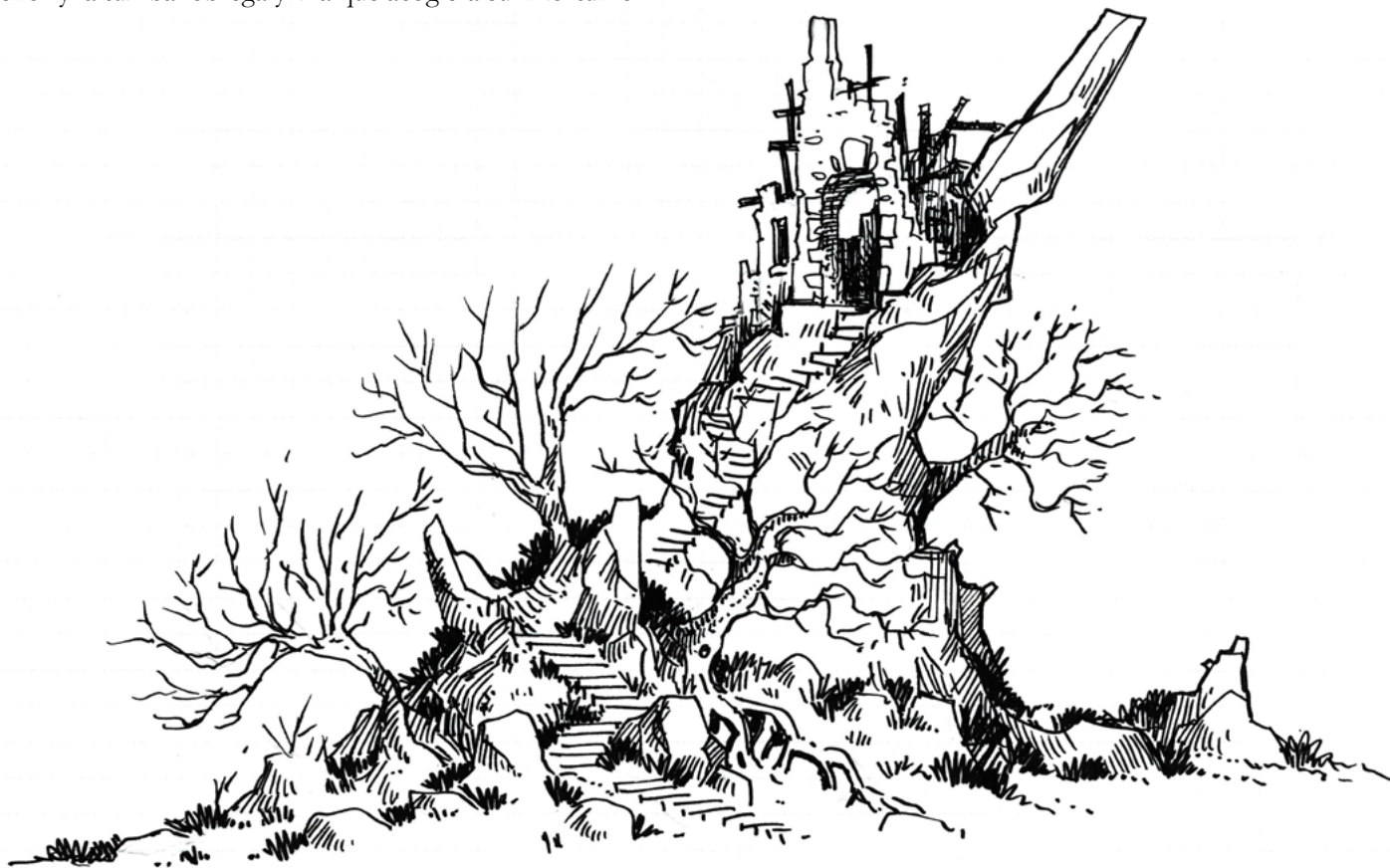
Cuentan las leyendas, que hace siglos vagó por estos predios un caballero y su séquito, desterrados de su tierra y proscritos por sus gentes. El noble señor vagó por la región, batallando a propios y extraños, enfrentándose a criaturas sin dios y abominaciones de otro tiempo, acumulando en sus empeños y desvelos una gran fortuna, artefactos prodigiosos y la misma luz de los titanes. Envejecido y cansado, el bravo guerrero sucumbió a sus penas, agostado su denuedo por la nostalgia, y un mal que crecía en su interior, fruto de la ira y el resentimiento. Desfallecido en su resolución, dueño de un tesoro sin paragon y reliquias de poder, mandó a sus lacayos construir un túmulo donde sus huesos pudieran descansar rodeado de fastuosas riquezas. Y aquí fue sepultado, hace miles de años, y el lugar pasó a ser custodiado con celo por sus fieles soldados, hasta que uno a uno fueron muriendo, fruto del implacable paso del tiempo y los demonios que hollaban la tierra antaño. Hasta que el último de ellos dejara esta tierra maldita, olvidado por todos, llevando consigo el secreto del nombre de sus señor y la tumba lóbrega y fría que acogiera su infortunio.

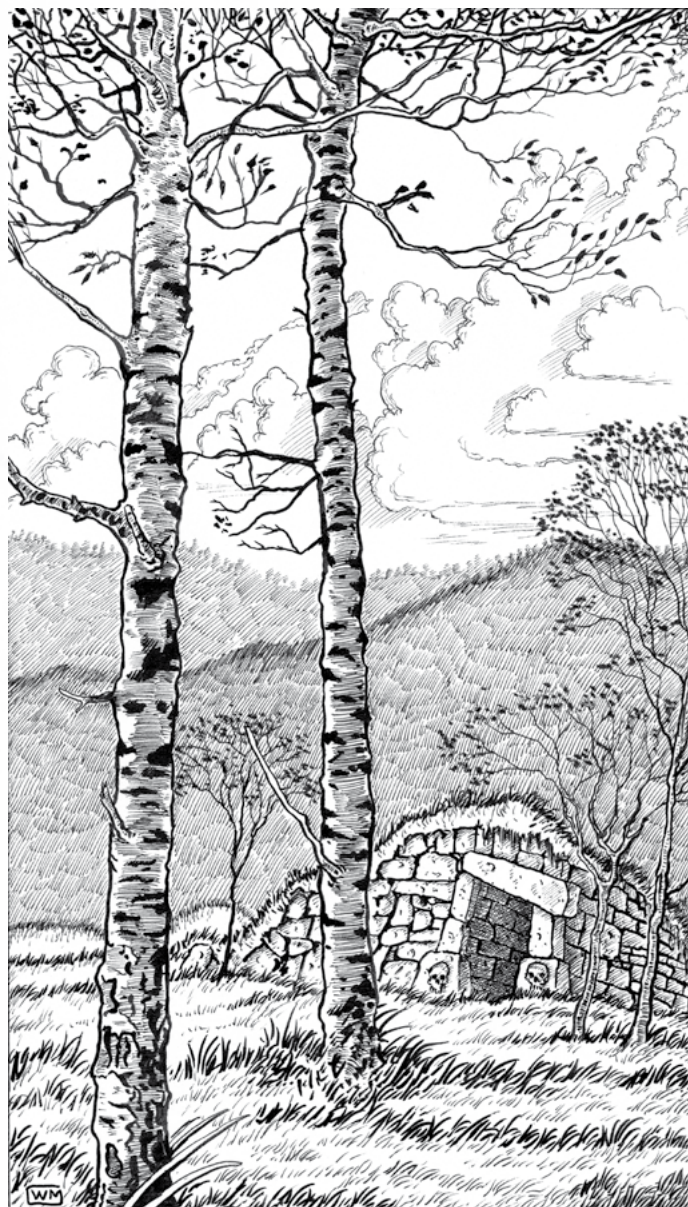
NOTA: Ofrecemos en este mismo módulo el mapa de esta importante localización. Debería el Narrador esmerarse para colocar en el lugar peligros a la altura de los tesoros que podrían estar aquí. Muchos de los mismos deben estar malditos, y resultaría interesante encontrar una espada mágica dotada de ego e inteligencia donde residiera el espíritu maligno del viejo caballero desterrado. Dejamos a criterio del Narrador detallar la vida y procedencia del mismo, aunque en realidad carece de importancia, si bien no su nombre, pues debería disponer de un apelativo poderoso y sonoro, algo así como Sir Varcassian de Gorbionia, duque de Semnegarius. A nosotros se nos ha ocurrido que este noble caballero podría tener su origen en Vermigor, y que llegara aquí de manera inopinada (tal vez a través del portal sito en la casa del Burgomaestre), siendo desterrado por poderes oscuros, trayendo reliquias de aquel terrible mundo consigo. En fin, las posibilidades son muchas, y les toca a ustedes explorarlas para adecuarlas al tono de su campaña.

EL TÚMULO DEL ATARDECER

Entre álamos y abedules, sobre un soto de hierba azul tachonada de matas de lentisco rojo sangre, podemos hallar la entrada a un túmulo funerario. Un umbral siniestro, remarcado con sendas calaveras grabadas en la piedra cerca del suelo, nos conducirá a un complejo subterráneo sencillo de grutas excavadas.

NOTA: De igual modo, también aportamos un mapa de esta localización. Todo lo que hubiera aquí de interés, hace tiempo que fue saqueado (a no ser que el Narrador decida que persisten cosas ocultas aún en compartimentos secretos y salas olvidadas). Lo más probable es que alguna criatura salvaje se haya enseñoreado del lugar. También podría ser el hogar de un nigromante con su guarda de esqueletos; o la base de una partida de incursores gnolls; tal vez goblins o kobolds; o alguna abominación terrible a elección del Narrador, quién sabe...





TABERNA POSADA DE LOS CINCO ESCUDOS

En el camino a Fonda, donde siempre pueden encontrarse viajeros, peregrinos, soldados y comerciantes, hay una taberna posada que llaman de los Cinco Escudos, aunque todos la conocen coloquialmente como La Gatera, pues el dueño y su señora (Runco y Golla) gustan de estos animales, que pululan libremente por el local y los alrededores. Otra cosa quizás no, pero roedores no encontrarán los huéspedes en los Cinco Escudos.

La taberna posada es de una sola planta, con un porche en el exterior donde se colocan mesas durante el buen tiempo. Se puede acceder por sendas puertas dobles en la pared a poniente y levante, que nos llevan al salón comunal, repleto de bancos y mesas. A un lado tenemos la cocina, y al fondo de la sala los almacenes y bodegas, sobre los cuales hay un segundo piso donde están las habitaciones de la pareja. Hay un trastero en los sótanos, y varias estancias para los clientes, rudimentarias pero cómodas, así como las cámaras de los ayudantes.

Un segundo edificio hace las veces de establos y cuadras, alejado unas pocas varas de la construcción principal de la posada, levantada con gruesa piedra y travesaños de madera nudosa tratada con barnices oleosos, dura como el pedernal. Tal es así, que cerrando puertas y contraventanas, la taberna se convierte en una suerte de fortín. Aunque normalmente hay una posta de guardias de caminos del Ejército del Este que pernoctan en unas alcobas abuhardilladas sobre los establos, también levantados en resistente piedra de los riscales cercanos.

La taberna tiene una carta con precios populares, ya que por 1 piezas de cobre se puede comer un plato de guisado; 1 una de plata nos permitirá comer y beber dos o tres platos y vino clarete o de lentisco en abundancia, mientras que los cuernos de cerveza sólo cuestan 1 pieza de cobre, o 2 monedas de cobre por una jarra de barro de vino, conteniendo algo más de un litro. También es posible comprar toneletes con una arroba de vino aguado (16 litros) para el camino, por poco menos de 25 piezas de cobre. Es muy afamado el grog del local, confeccionado con aguamiel y ron especiado con canela y limón. Pernoctar costará sólo 1 pieza de plata, o 2 monedas de plata si nuestra montura también descansa y se alimenta en los establos.

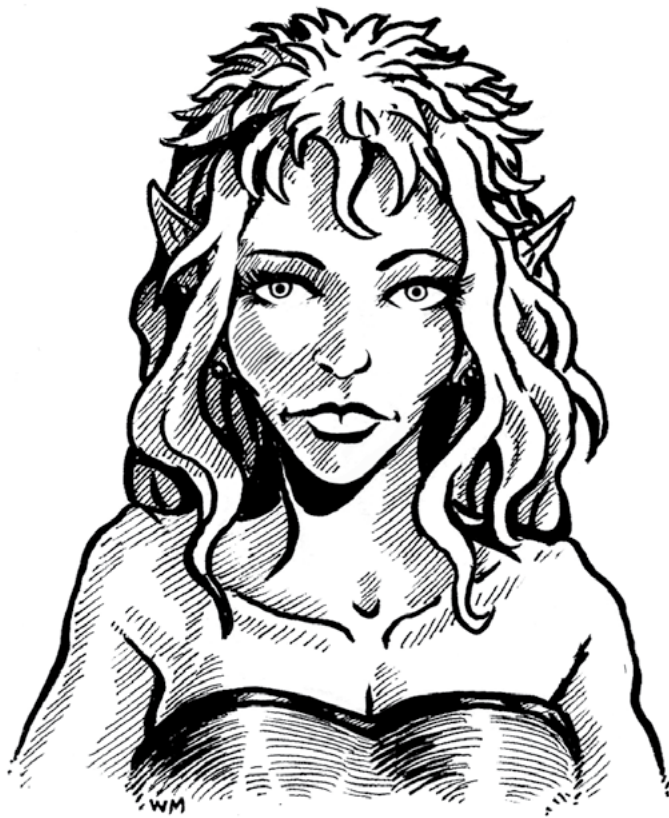
La carta para todo el año de La Gatera es la siguiente:

- Sopa de carcasas de pollo
- Pan de la casa rústico para mojar en vino de lentisco
- Guiso de albóndigas con garbanzos
- Pastel de pez gato y lamprea cocinada en su propia sangre (este plato es especial, según disponibilidad, y su precio es mayor, pues cuesta 2 monedas de plata, pero merece la pena, porque la lamprea es considerada una exquisitez)
- Pichón guisado a lo pobre
- Revuelto de huevos con ajos tiernos
- Lomos de pato confitados
- Manos de cerdo picantes
- Arroz de pava con jarabeado de buche en su propio caldo
- Pastas caseras y quesos de la región
- Leche agria y leche de almendra
- Mazapanes y bizcochos de limón
- Tarta de manzana o pera de temporada

LA VIEJA CHARCA

Ya muy cerca de las lindes boscosas del Valle Sagrado se extiende la charca vieja, un humedal de aguas pantanosas que bulle de vida, pues descansan aquí cientos de aves acuáticas en su peregrinaje estacional entre las cálidas tierras de Cirinea y las templadas y frías extensiones continentales de Valion. No es por ello raro hallar entre el cañaveral ánades y cercetas doradas, porrones de Reino Bosque con sus llamativos plumajes cobrizos y verdosos, zampullines y somormujos de cresta, garcillas y cigüeñelas cirineas, la espléndida y elegante garza real azul, o fochas y gallinetas.

Es el estero un paraje sin igual, encantado, porque se dice que en él habitan seres feéricos como hadas y dríadas, y tal vez fuegos fatuos, peligrosos y astutos. Al anochecer, las aguas adquieren una tonalidad oscura como la pez, reflejando las miles de estrellas que centellean en la hora más oscura, titilando sobre la placida superficie del agua, entre el croar de las ranas y el zumbido de los mosquitos. En la profundidad de la marisma hay criptas y mausoleos de antaño, anegados por el cenagal, ocultos sus misterios y reliquias a la codicia del hombre y el trago.

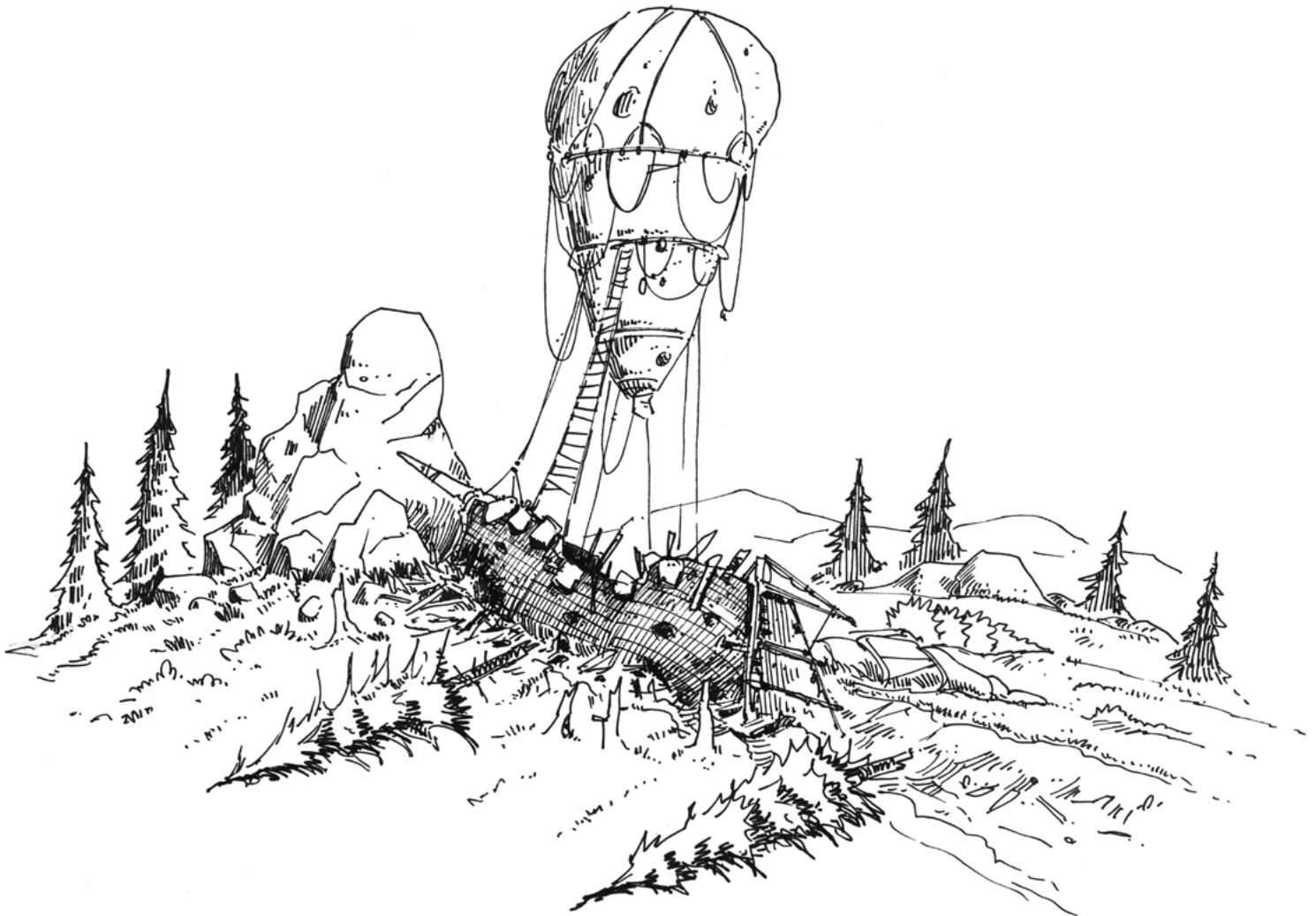


NOTA: Esta ubicación es hogar de una poderosa dríada, que no permitirá ningún asomo de desvarío que pudiera trastocar el equilibrio natural de la charca. El Narrador debería colocar otras criaturas en este lugar, como los mencionados fuegos fatuos, y otros bichos apropiados para con el entorno. Efectivamente, inundados y por tanto ajenos al visitante ocasional, hay varias construcciones funerarias en el fondo de la hondonada pantanosa, siglos atrás una quebrada o cañón empleado por los elfos para realizar enterramientos hipogeos.

BAJEL AÉREO

En este solitario paraje, entra las colinas de suaves pendientes cubiertas de hierba y roquedales, se presenta una de las más extrañas escenas que pudieran imaginarse, pues varado en la tierra cual leviatán marino, se encuentra un singular bajel aéreo, dotado de una suerte de globo bestial, como si de una vejiga enorme se tratara, que insuflada con vapores arcanos elevara en sus días de gloria esta nave celeste para navegar los vientos aquí y acullá.

NOTA: Como podremos imaginar, esta localización así como el particular vehículo, es notablemente especial. Huelga decir que el navío está en un estado lamentable, aunque con algo de maña y tiempo, podrían arreglarse sus desperfectos e incluso usar el mismo para surcar de nuevo el firmamento. Dejamos a criterio del Narrador la procedencia de este inusual artefacto, y todo lo que pudiera contener, así como sus posibles usos posteriores, caso de permitir su puesta a punto.



ENCUENTROS EN EL CAMPO

Encontráis un maltrecho carromato a la vera del camino. El cadáver de un asno yace próximo en avanzado estado de descomposición. Varios toneletes se diseminan por doquier, rotas o quebradas las duelas, desparramándose su contenido aquí y allá.

Un afloramiento rocoso se distingue sobre las copas de los robles y abetos que crecen altos y robustos en estos altozanos.

NOTA: Si los jugadores se molestan en explorar este peñasco entre la arboleda podrán descubrir la entrada a una cueva natural. La misma es la guarida de un enorme oso, que no dudará en atacar a todo aquel que perturbe su descanso.

Un otero despunta sobre el horizonte, elevándose sobre una llanura herbosa que ralea con arbustos espinosos cubiertos de brotes y yemas de un vivo color amarillo.

NOTA: Este pequeño cerro es el territorio de caza de una familia de águilas reales, que dominan desde las alturas toda la llanada. Si los personajes se aproximan en demasía al otero, las rapaces no tardarán en atacar a los intrusos para proteger a sus aguiluchos.

Frente a vosotros hay una cañada pedregosa, una suerte de hondonada abrupta que os corta el paso. Apenas podéis distinguir el fondo de la misma, cubierto por un denso cañizo reseco. Aparecen, aquí y allá, grandes cantos rodados de superficie lisa y pulida.

La senda parece rodear un altozano rocoso cubierto por matorrales y encinas. Por entre los peñascos triscan varias cabras montesas cuyas testas de pelaje bruno aparecen adornadas con bellas cornamentas.

NOTA: A todas luces se trata del cauce reseco de un riacho, o más bien una rambla de avenida, por donde discurre el agua de escorrentía en la época de lluvias. Es posible descender al lecho de la torrentera y explorar. Aunque tal cosa no desvelará nada de importancia, exceptuando una singular cabeza pétrea de gorgona tamaño natural, probablemente de una estatua malograda o similar.

NOTA: A los pies del alcor, si los aventureros deciden rastrear la zona, podrán encontrar los restos de un fuego de campamento, en el interior de un pequeño contorno de piedras, cubierto de cenizas y tizones de madera. Cerca de esta vieja hoguera hay una pequeña madriguera o tal vez una conejera abandonada. Un personaje podría alargar la mano e introducirla en su interior, donde podrán encontrar un par de sandalias de cuero en malas condiciones.

Entre las rocas se filtra un hilacho de agua fresca y aparentemente límpida y potable. El chorro brota de forma pausada, acumulándose en una pequeña poza natural producida por la continua caricia del agua. Alrededor crecen tachones de matojos coronados de florecillas de colores vívidos, sobre los cuales revolotean insectos, especialmente abejas y avispas, que liban el polen de las coronas floreadas.

Los aventureros podrían intentar cazar una de las cabras montesas, aunque son animales desconfiados que huirán al poco que se acerquen los cazadores si estos actúan descuidadamente.



NOTA: Nada hay aquí llamativo. Los aventureros podrán aprovechar para reponer sus reservas de agua. En un árbol cercano, si nuestros jugadores se molestan en buscar, descubrirán una gran colmena de abejas melíferas colmada de dulce miel.

Se puede distinguir entre las jaras y las brozas los cimientos de piedra de una vieja construcción.

Podéis ver una suerte de hito compuesto por varios pedruscos amontonados conformando una especie de pirámide basta truncada.

NOTA: Se trata de una vieja choza de pastores que hace ya mucho fue abandonada. Poco hay de interés aquí. No obstante, si los aventureros inspeccionan con detenimiento el lugar podrán encontrar un pequeño compartimento secreto bajo una losa basta del solado donde se guardan los siguientes objetos: 1 frasca conteniendo medio litro de licor de arándanos, 1 pellejo de vino vacío, una pequeña llave de hierro herrumbrosa, un tenedor de plata y una navaja con cachas de hueso.

Por entre escarpados despeñaderos se abre un valle hermoso y arbolado surcado por riachuelos que aparecen y desaparecen entre grietas y cavidades en la roca caliza, tapizada de musgo esponjoso. Entre el robledal, abrazados a los gruesos troncos, se arraciman matas perladas con cientos de arándanos de color azul oscuro.

Arribáis a una encrucijada de sendas que se desparrraman en varias direcciones perdiéndose en la llanura del páramo, entre las matas y hierbajos de los prados verdeantes cuajados de brotes frescos herbosos. Un poste de madera ajada se eleva en la cuneta, sobre el cual, apenas ya visibles, hay varias marcas pintadas a mano.

Un solitario y enorme roble domina una vega fresca cubierta por musgo y líquenes fragantes. Sobre la copiosa copa del árbol revolotean varios cuervos, que graznan sonoramente.

El terreno se eleva progresivamente conformando un suave repecho, en realidad un peñascal, dada la cantidad de peñascos que asoman entre la tierra herbosa y los matorrales. El musgo oscuro crece en las umbrías que proyectan las rocas y sobre la superficie rugosa de las mismas.

Podéis ver una charca rodeada en su mayor parte por juncales que se extiende en un hondón del terreno. Una pocas aves revolotean y nada plácidamente en las aguas marrones del humedal, destacando las cercetas y somormujos.

En esta pequeña cuenca el agua de manantial se remansa formando un cenagal lacustre. Un par de cipreses calvos se elevan enhiestos y orgullosos, recogiendo con su sombra el estero.

Un abarrancamiento del terreno se prolonga durante media legua, probablemente provocado por la erosión. Las laderas del mismo están tapizadas por arbustos y matorrales, destacando el lentisco, llamado también entina en Visirtán, o matalentisco en la lengua popular del sur de las Marcas de Reino Bosque. De las hojas y savia de esta planta se puede extraer una goma natural aromática conocida como almáciga o mástique, que es empleada por curanderos y clérigos para aliviar lo achaques del reumatismo y las diarreas. También se utiliza para aromatizar licores, especialmente el famoso vino de lentisco colorado propio de las tierras de los valles de Nidaros y Lacarda. Esta pasta vegetal es también elaborada para procurar lociones curativas y detersorias que se aplican en heridas con el propósito de detener hemorragias o aliviar picaduras de insectos, rasguños o torceduras, gracias a sus propiedades antiinflamatorias.

NOTA: En la parte media o profunda del barranco podemos encontrar una cárcava producida por las aguas de avenida.

En este lugar, los aventureros podrán encontrar un objeto cualquiera que alguien extraviara hace tiempo al pasar por este mismo paraje tiempo atrás. La pieza de marras se encontrará parcialmente cubierta por la hojarasca o maleza.

Hay aquí un esqueleto mohíno y antiguo de una criatura humanoide. Bajo la carcasa, oculta parcialmente entre la hierba y la hojarasca, hay una daga con su guarda, que inopinadamente muestra un excelente estado de conservación.

NOTA: La daga, obviamente, es mágica, de ahí que esté en tan excelente estado, pues lleva parcialmente enterrada bajo el cadáver ya sus cuantos años. Es una daga de plata +2 mágica, +3 contra licántropos.



Un puñado de madroños de troncos escamosos crecen entre las grietas de un roquedal de piedra arenisca. Las raíces de las plantas trituran la piedra y se enquistan en el suelo con fuerza inusitada. Por entre las rajaduras de la piedra se escapa cierta humedad, que oscurece la superficie rocosa. El olor fragante y terroso inunda el paraje.

En este prado trotan y pastan varios caballos mesteños.

Un hayedo frondoso conforma un paisaje bucólico en este paraje. Contenido en una fresca y húmeda vaguada, la arboleda la conforman un puñado de viejas y nudosas hayas, salpicadas con abetos, serbales, abedules y tejos. Bajo las umbrías solapadas que proyectan sus frondosidades, en la penumbra del sotobosque, prosperan los acebos y zarzamoras.

Ramas secas y retorcidas cubren este paraje, restos de árboles marchitos que crecieron en la ribera de un arroyo hoy agostado y reseco. Bajo el ramaje marchito crecen las castillejas, plantas rastreras dotadas de preciosas flores en racimo de un vivo color encarnado.

Un viejo muro de piedra cubierto por la hiedra puede verse cerca del camino, a un lado. La hiedra o también conocida como hedera de Valion, es famosa por su savia venenosa, que puede provocar vómitos y malestar.

Un pastizal se extiende por entre varios roquedales. Aquí y allá pueden verse tachones enormes de malas hierbas, destacando el diente de león, que crece con copiosidad. Esta planta, muy abundante en la Marca, es muy apreciada por sus propiedades depurativas, indicándose su uso para paliar los efectos de venenos y sustancias tóxicas y como un excelente tónico vigorizante para mejorar las funciones digestivas y ayudar en las mañanas de resaca. Sus efectos diuréticos son bien conocidos, evitando la aparición de piedras en el riñón. Las hojas son comestibles, y pueden consumirse frescas o cocidas. Y los lugareños preparan vino con las flores y confituras.

TABLAS PARA VIAJES

Antes o después, los personajes jugadores habrán de explorar la región circundante, adentrándose en su sendas y caminos, hollando así páramos, praderas y campos, bosques y sotos ahitos de criaturas salvajes y ruinas de otrora. Comoquiera que abandonar la relativa seguridad de Nidaros es toda una aventura de por sí, introducimos algunas tablas que ayudarán al Narrador, de manera sencilla, a controlar algunas variables que pueden presentarse durante dichos periplos. Así pues, ofrecemos una tabla de efectos climáticos, otra tabla para calcular las distancias recorridas y una tercera para determinar los efectos de beber agua no potable.

TABLA DE EFECTOS CLIMÁTICOS

TIRADA	TEMPERATURA	NUBOSIDAD	PRECIPITACIONES	VIENTO
1-4	Como el día anterior	Como el día anterior	Como el día anterior	Como el día anterior
5	Extremadamente baja	Encapotado	Bruma, niebla o calima	Calma
6	Muy baja	Encapotado	Ninguna	Calma
7	Baja	Nublado	Ninguna	Brisa suave
8-9	Media	Nubes dispersas	Ninguna	Brisa suave
10-12	Media	Despejado	Ninguna	Brisa
13-15	Media	Despejado	Ninguna	Brisa
16-17	Media	Nubes dispersas	Llovizna	Brisa fuerte
18	Alta	Nublado	Lluvia	Viento
19	Muy alta	Nubarrones	Chaparrón	Ventolera
20	Extremadamente alta	Nubarrones tormentosos	Tormenta	Vendaval

TABLA PARA CALCULAR DISTANCIAS RECORRIDAS

MONTURA O VEHÍCULO	DISTANCIA RECORRIDA POR HORA	DISTANCIA RECORRIDA POR DÍA
Persona a pie	4 km	35 km
Caballo	5 km	40 km
Poni	2 km	20 km
Asno o mula	3 km	30 km
Perro de monta	1,5 km	15 km
Carromato o carreta	3 km	25 km

TABLA DE EFECTOS DE AGUA NO POTABLE

1d12	EFEECTO
1-5	Molestias menores
6-8	Indisposición leve
9-10	Enfermedad
11	Infección parasitaria
12	Afección grave



TABLA DE ENCUENTROS

El Narrador podrá emplear esta tabla de encuentros cuando considere oportuno según los personajes jugadores exploren los páramos salvajes alrededor de Nidaros, en la región de los valles. La tabla de marras no debería emplearse cuando los jugadores se encuentren en la susodicha aldea o en sus inmediaciones o cercanías, ya que los terrenos aledaños a la villa están vigilados por la guardia y, por ende, casi libres de alimañas.

TIRADA EN 1D20	ENCUENTRO
1	2d6 ratas
2	1 víbora de los valles
3	1d6 ratas terribles
4	1d4 tejones
5	1d6 jabalíes
6	1d6 perros salvajes
7	1 cobra del Visirtán
8	1d6 estirges
9	1 águila real
10	1d8 lobos comunes o 1d4 lobos gigantes
11	1 puma
12	1 oso negro
13	1 oso pardo
14	1 oso grizzly
15	1d4 ankhegs
16	Banda de bandidos (1d6+2)
17	Banda de orcos (1d8+2)
18	Oso lechuza
19	1d4 arañas gigantes de las Marcas
20	1 draco

ÁGUILA REAL

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 2 (12 puntos de golpe)
 Movimiento: 3 metros
 En vuelo: 15 metros
 Ataque: 1 picotazo + garras
 Daño: 1d6 + 1d6+2
 Salvación: G2
 Moral: 8
 Valor del tesoro: -
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 15

ANKHEG

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 4 + 2 (30 puntos de golpe)
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 2 pinzas / 1 mordedura
 Daño: 1d10 / 1d10 / 1d8
 Salvación: G3
 Moral: 7
 Valor del tesoro: -
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 200

ARAÑA GIGANTE DE LAS MARCAS

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 4 + 2 (32 puntos de golpe)
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 mordedura + especial (veneno, tirada de salvación contra venenos o muerte en 1 turno o 10')
 Daño: 1d8
 Salvación: G2
 Moral: 8
 Valor del tesoro: -
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 200

BANDIDO

Clase de armadura: 6 (cota de cuero tachonado o similar)
 Dados de golpe: 1 (6 puntos de golpe)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 arma
 Daño: Espada corta 1d6 y arco corto 1d6
 Salvación: G1
 Moral: 8
 Valor del tesoro: -
 Alineamiento: Caótico o Neutral
 Valor P.X: 10

DRACO

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 4 + 2 (40 puntos de golpe)
 Movimiento: 12 metros
 En vuelo: 15 metros
 Ataque: 1 mordedura + especial (veneno, tirada de salvación contra venenos o muerte en 1d6 asaltos)
 Daño: 1d10
 Salvación: G4
 Moral: 7
 Valor del tesoro: -
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 125

DRÍADA

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 2
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 conjuro
 Daño: Ver descripción
 Salvación: Elfo 3
 Moral: 6
 Valor del tesoro: 225 mo
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 35

Las dríadas son los espíritus de los árboles que pueblan los bosques. Su apariencia física es la de bellas mujeres vestidas con ramas y hojas que extraen de los árboles que habitan. En general, son seres de una timidez extrema que raramente se dejan ver y sólo son discernibles cuando defienden su árbol. Pueden utilizar el conjuro *hechizar persona* o *hechizar monstruo* tantas veces al día como necesiten y nunca portan armas. Las dríadas sienten una fuerte simbiosis con el árbol que habitan, tal es así, que mueren cuando éste perece o se marchita.

Elfo

Clase de armadura: 4 (cota de mallas élfica)
Dados de golpe: 2 (12 puntos de golpe)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma/ hechizos
Daño: Espada larga 1d8 y arco largo 1d8
Salvación: Elfo 2
Moral: 10
Valor de tesoro: -
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 100

Esqueleto

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Con arma
Salvación: G1
Moral: 12
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 10

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por huesos roídos y restos de sus antiguas posesiones herrumbrosas.



Estirges

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

Las estirges son criaturas similares a murciélagos que se alimentan de la sangre de otros seres vivos. La picadura de una estirge causa 1d4 puntos de golpe e indica que se ha adherido a su víctima. Durante los sucesivos asaltos, la estirge seguirá causando 1d4 puntos de golpe hasta que su víctima consiga liberarse o termine por morir desangrada. Si la criatura está

en vuelo, ganará un bonificador +2 en su primer ataque gracias a la rapidez de sus movimientos.

Jabalí

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1 (8 puntos de golpe)
Movimiento: 3 metros
Ataque: 1 golpetazo
Daño: 1d6
Salvación: G1
Moral: 9
Valor del tesoro: -
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 10

Lobo

	LOBO COMÚN	LOBO GIGANTE
Clase de Armadura	7	6
Dados de golpe	2 + 2 (12 puntos de golpe)	4 +1 (20 puntos de golpe)
Movimiento	15 metros	18 metros
Ataque	1 mordedura	1 mordedura
Daño	1d6	1d8
Salvación	G1	G2
Moral	8	8
Valor del tesoro	Ninguno	Ninguno
Alineamiento	Neutral	Neutral
Valor P.X.	25	125

Rata común y terrible

	COMÚN	TERRIBLES
Clase de Armadura	9	7
Dados de golpe	1 punto de golpe	1d4 puntos de golpe
Movimiento	6 metros	12 metros
Nadando	3 metros	6 metros
Ataque	1 mordedura por manada	1 mordedura por rata
Daño	1d6 + enfermedad	1d4 + enfermedad
Salvación	G1	G2
Moral	5	8
Valor del tesoro	Ninguno	50 mo
Alineamiento	Neutral	Neutral
Valor P.X.	2	5

Orco

Clase de armadura: 6 (cuero tachonado)
Dados de golpe: 1 (6 puntos de golpe)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Cimitarra orca, 1d6+2 y/o lanza orca 1d8
Salvación: G1
Moral: 8 o 6 (ver descripción)
Valor del tesoro: 125 mo (125 mo)
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 10

Oso

	NEGRO	PARDO	GRIZZLY
Clase de Armadura	6	8	5
Dados de golpe	4 (24 puntos de golpe)	5 (30 puntos de golpe)	6 (36 puntos de golpe)
Movimiento	12 metros	12 metros	12 metros
Ataque	2 zarpazos /1 mordedura	2 zarpazos /1 mordedura	2 zarpazos /1 mordedura
Daño	1d4 / 1d4 / 1d6	1d4 / 1d4 / 1d8	2d4 / 2d4 / 2d6
Salvación:	G2	G2	G3
Moral	7	10	9
Valor del tesoro	-	-	-
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral
Valor P.X.	125	300	450



Oso lechuga

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura
 Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4
 Salvación: G3
 Moral: 9
 Valor del tesoro: 1.500 mo
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 175

Una de las criaturas más temidas de todos aquellos aventureros que se atreven a cruzar los bosques es el conocido como oso lechuga. Un enorme monstruo que sobrepasa con facilidad los 3 metros de altura. Su cuerpo se asemeja al de un oso y su hocico es similar a la de una gran ave rapaz que puede recordar a las lechuzas gigantes. Son seres altamente territoriales y de temperamento colérico. Al menor atisbo de algo extraño moviéndose por su territorio, no dudan en atacar. Si la criatura logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuga abraza a su oponente y le inflige 2d8 puntos de golpe adicionales.

PERROS SALVAJES

Clase de armadura: 8
 Dados de golpe: 1 (6 puntos de golpe)
 Movimiento: 3 metros
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 1d4+1
 Salvación: G1
 Moral: 9
 Valor del tesoro: -
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 6

PUMA

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 3 + 2 (30 puntos de golpe)
 Movimiento: 15 metros
 Ataque: 2 zarpas + 1 mordedura
 Daño: 1d6 + 1d6 +1d8
 Salvación: G4
 Moral: 8
 Valor del tesoro: -
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 50

SERPIENTES

	COBRA DEL VISITÁN	VÍBORA DE LOS VALLES
Clase de Armadura	7	6
Dados de golpe	2 (10 puntos de golpe)	1 (6 puntos de golpe)
Movimiento	9 metros	9 metros
Ataque	1 mordedura o 1 escupir (2 metros)	1 mordedura
Daño	1d4+2 + veneno	1d4 + veneno
Salvación	G1	G1
Moral	7	7
Valor del tesoro	Ninguno	Ninguno
Alineamiento	Neutral	Neutral
Valor P.X.	25	15

TEJÓN

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1 (6 puntos de golpe)
Movimiento: 3 metros
Ataque: 1 mordisco + 1 zarpazo
Daño: 1d6 + 1d4
Salvación: G1
Moral: 9
Valor del tesoro: -
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 10

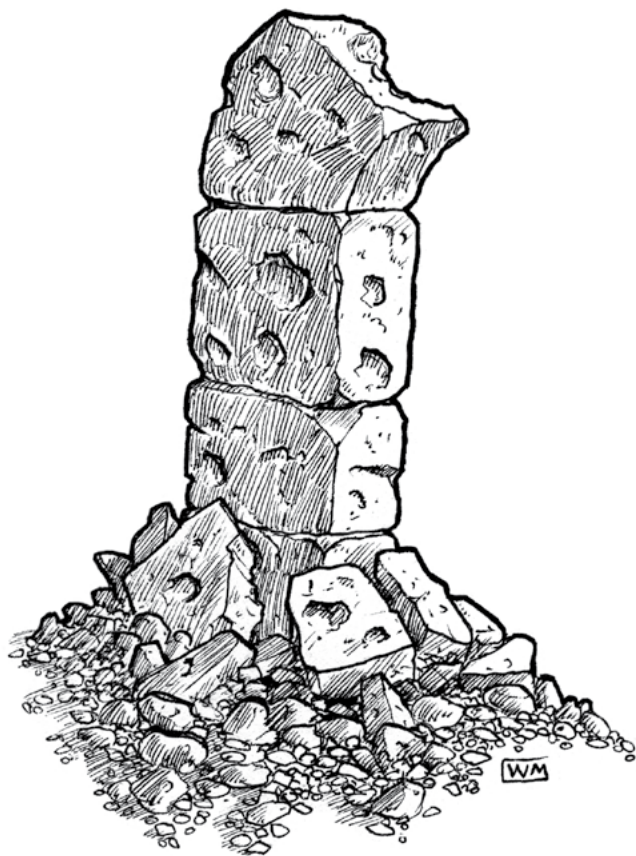
TROLL DE LOS VALLES

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 6 + 2 (38 puntos de golpe)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10
Salvación: G6
Moral: 10 (8)
Valor del tesoro: 2.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 625

Los trolls son seres de aspecto humanoide dotados de cierta inteligencia. Pueden llegar a medir hasta 3 metros de altura y, aunque su aspecto es el de criaturas muy esculpidas, en realidad poseen una extraordinaria fuerza física. Su piel es de un verde ceniciento, áspera y moteada. Son criaturas malignas y siempre están tramando algo. Se alimentan preferentemente de carne humana, aunque no desprecian a otras criaturas inteligentes.

Durante un combate, atacan utilizando sus afiladas garras y pueden morder con unos colmillos especialmente diseñados para desgarrar. Poseen la habilidad innata de regenerarse cuando son dañados. Transcurridos 3 asaltos a partir de recibir la herida, el troll comienza a sanar 3 puntos de golpe por asalto. Esta habilidad incluye además la capacidad de regenerar miembros amputados o heridas muy profundas. Sólo el fuego y el ácido pueden causarles heridas que no volverán a sanar. En esos casos, la moral del troll baja a 8 en lugar de su puntuación de 10 habitual. Hasta que el troll no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración.

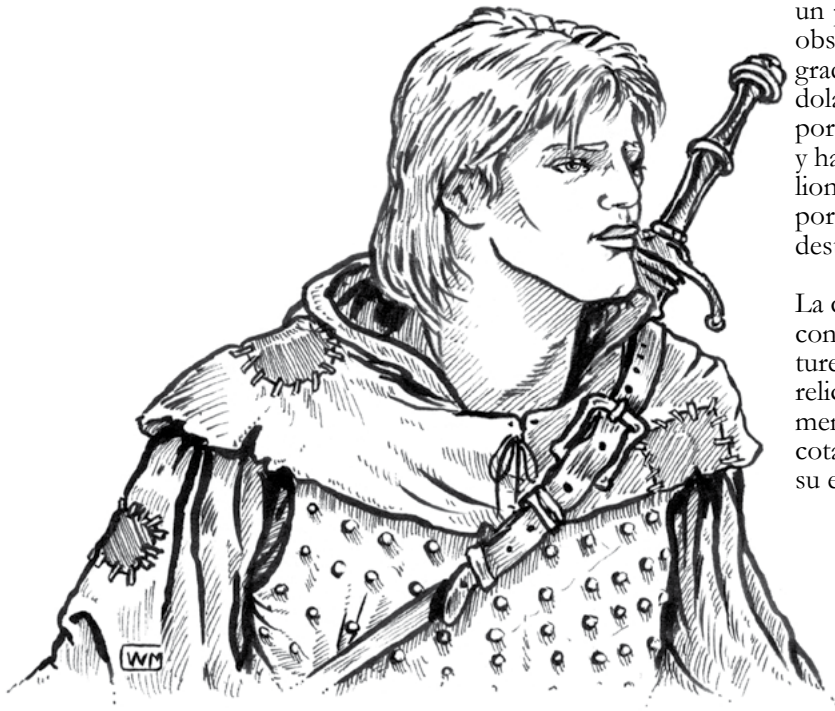
Los trolls de esta región son un poco más pequeños y lentos que sus congéneres de otras zonas, pero igualmente peligrosos y astutos.



APÉNDICES

A continuación pueden encontrar los personajes ya generados para emplear en este suplemento de campaña, conjuntamente con algunos kits de equipo básico.

PERSONAJES PRE-GENERADOS SENRI, EL JOVEN (GUERRERO)



Senri es un joven apuesto, de rasgos algo infantiles, pero gran determinación. Su pelo es de un color rubio intenso, y sus ojos azules y brillantes. Destacan sus pómulos prominentes y huesudos, tachonados de pecas.

Oriundo de Nidaros, nunca ha abandonado la región, siempre trabajando desde que apenas era un chaval, en la granja de su padre, un antiguo aventurero que se instaló en el pueblo veinte años atrás. El joven Senri ha crecido escuchando las historias de su padre al anochecer, junto al fuego del hogar. Y hoy, el ansia de conocer mundo, de explorar y vivir intensamente, le empujan a recorrer el camino de peripecias y desventuras que viviera su progenitor otrora.

Senri viste un camisola y pantalones ajados y parcheados por el uso. Equipa también una armadura sencilla de cuero tachonado, y a su espalda, siempre, la fiel espada larga que heredara de su padre con orgullo.

AYLA DENIDAROS (CLÉRIGO DE VALION)

Ayla es una chica esbelta, fibrosa, de gesto adusto, empero amable en sus formas. Su pelo es negro zaino, y en su rostro taciturno brillan como sendas luminarias unos ojos del color de la miel fresca, de trigo al amanecer perlado por el rocío matutino.

Ayla es una chica nacida en Nidaros, en el seno de una familia de modestos aparceros. Sus padres y hermanos murieron cuando unos goblins atacaron la granja familiar, siendo ella apenas una niña. Fue rescatada por la milagrosa aparición de un paladín de Valion que, marchando a lo largo del camino, observó a los trasgos asaltando la hacienda. Este guerrero sagrado adoptó a la niña, y la educó en el culto a Valion, tomándola como su pupila, al tiempo que la muchacha era adoptada por la familia Denidaros. Recién acabado su entrenamiento, y habiendo recibido la consagración como sacerdotisa de Valion, Ayla ha regresado a su pueblo, con el propósito de velar por sus conciudadanos para que nadie otra vez sufra el triste destino de los de su sangre.

La chica viste de común un traje o casulla ajustada sacerdotal, con un tocado de mitra típico de los novicios mitrados aventureros de la orden de Valion. Además luce en su cuello las reliquias sagradas de la familia de Brindax, el valiente paladín mentor de la muchacha. En campaña, Ayla se equipa con una cota de cuero tachonado, armada con un martillo de guerra y su escudo redondo de metal.





BORLO BORIN (ENANO)

Este enano algo taciturno a primera vista pero dotado de una sorna peculiar, era uno de los viejos compañeros de armas del paladín Brindax. Participó en el entrenamiento de la joven Ayla, y viajó con ella de vuelta a Nidaros a la muerte del paladín. Enamorado de la belleza de la tierra de los valles, y sin nada que le atara, decidió quedarse a vivir en el pueblo, trabajando en la herrería de la familia Denidaros, hasta hoy, dispuesto de nuevo a recuperar la vida de aventurero que tanto anhela.

Borlo viste cota de cuero, y guanteletes y botas pesadas, así como su característico casco dispuesto con dos cuernos. Va armado con su afilada hacha, y siempre porta un gran mochila repleta de cachivaches.

DESINDAS (EXPLORADORA)

Desde muy temprana edad, cualquiera que preguntara por la joven y alocada Desindas sabría que podría encontrarla en los campos cercanos a la villa, en las arboledas y arroyos circundantes, siempre persiguiendo a las pequeñas criaturas del bosque que huían horrorizadas ante la insistencia y curiosidad de la vivaz y robusta niña, correteando arriba y abajo, trepando a los árboles y nadando en las plácidas pozas del Aguasverdes. Con el tiempo su natural inquietud se transformó en abierta



querencia, convertida ya de pleno en una exploradora consumada, contratada por ganaderos y labriegos para dar caza a alimañas, como perros salvajes, comadreas o zorros. Pero el corazón de la chica ansiaba viajar más allá de las lindes de los pueblos y campos de labranza de las tierras de los valles, e internarse en los misteriosos y solitarios páramos de allende, para explorar y descubrir los secretos de antaño.

Desindas viste como un montaraz, con un peto de cuero y una capa con capucha. Siempre armada con su arco largo y una espada corta oculta a su espalda.

RUFUS (LADRÓN)

Rufus siempre fue un truhán, apenas siendo un mocoso ya destacaba por su astucia y carácter ladino, trajinando aquí y allá, cuando no robando cosas sin importancia o incordiando a los vecinos con sus bromas y jocosas tonterías. De aquí para allá, incansable con sus retruécanos, volteretas y piruetas, fue aguzando sus habilidades, siempre implicado en todo tipo de desmanes, aunque su proverbial buena fortuna lo libraba del atolladero las más de las veces.

Rufus viste cota de cuero, bajo una camisa gruesa. Destaca su gorro y perilla, sobre su boca siempre adornada con una mueca sardónica, así como sus ojos brillantes y atentos, con cierto amago de malicia siempre presente en su gesto. Va armado con espada corta y daga, y siempre lleva consigo sus herramientas de ladrón.

NOTA: Lo ideal sería conformar un grupo de jugadores compuesto por Senris, Ayla, Borlo y Desindas, que se mostrará mejor avenida, toda vez que ellos muestra el mismo alineamiento legal. Por el contrario, Rufus es algo caótico, y tendrá más problemas para adaptarse, pero podremos hacer uso de su personaje a voluntad, bien para sustituir uno de los otros cuatro personajes o añadir un quinto caso de ser necesario.



KITS DE EQUIPO BÁSICO

PAQUETE A

Muda de montaraz
Manta
Saco grande
Fanal
2 frascas de aceite
6 escarpas
Martillo
1 pellejo para vino
1 odre de agua
6 monedas de oro

PAQUETE B

Mochila
2 sacos pequeños
4 antorchas
Yesquero
Manta
Muda
1 odre de agua
Cazuela y útiles de cocina
Petaca de peltre para licor (medio litro de brandy)
5 monedas de oro

PAQUETE C

Mochila
Muda
Capa
1 bolsa de cuero recio conteniendo canicas de vidrio
15 metros de cuerda de cáñamo
Pértiga de 3 metros
1 espejo
Balsamera para ungüentos (crema curativa, 3 aplicaciones que sanan 1d6 puntos de daño)
1 odre de agua
Catalejo
4 moneda de oro

PAQUETE D

Mochila
Muda
Manta
2 odres de agua
1 frasca agua bendita o ganzúas de ladrón
1 símbolo sagrado
Rollo de cuero para pergaminos
Pluma, tintero y 1 resma de papel basto
Tiza
Espejo
10 monedas de oro

APÉNDICE

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

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

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

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

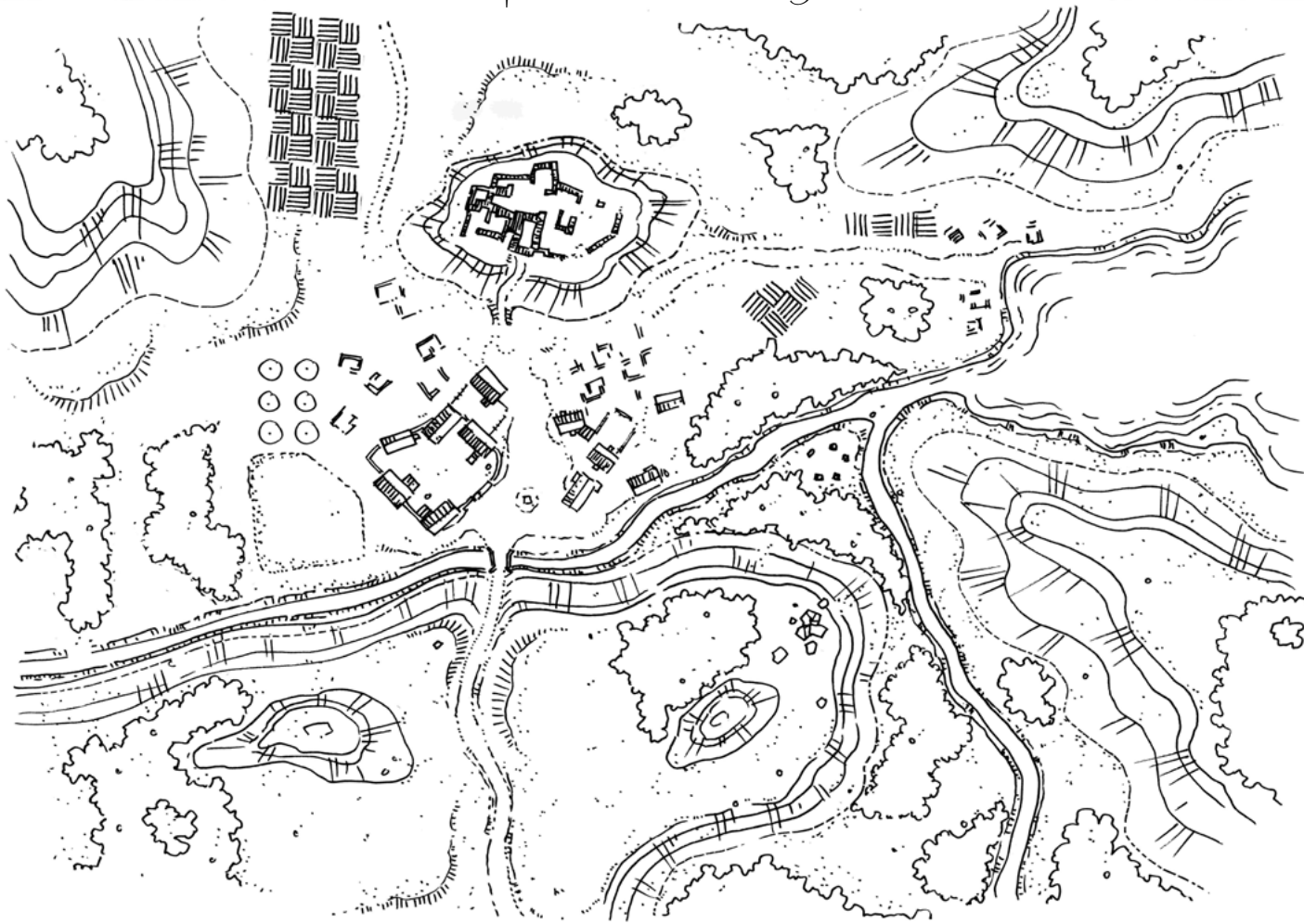
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

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

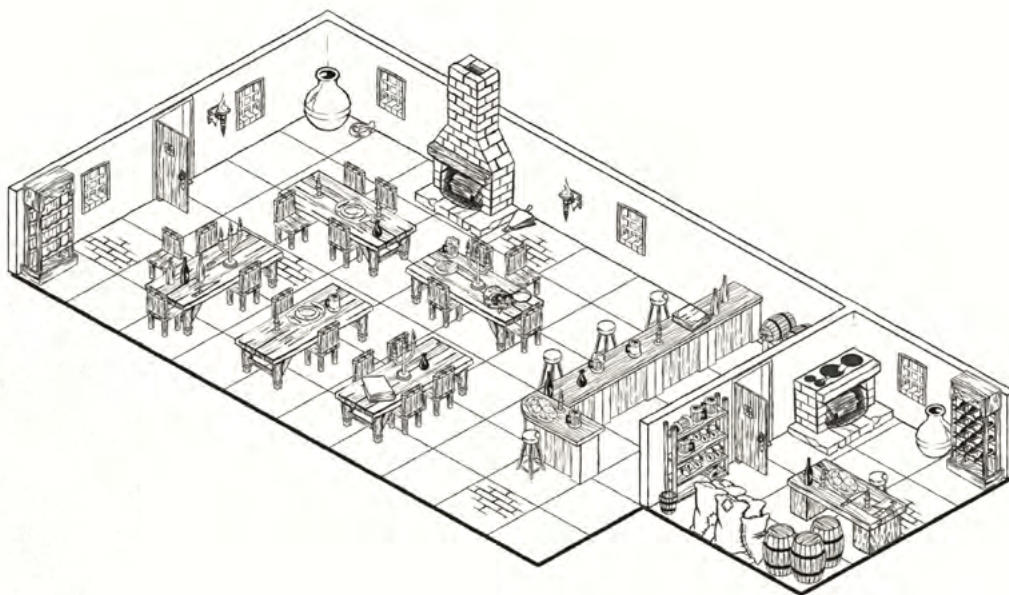
- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)



PUEBLO DE NIDAROS



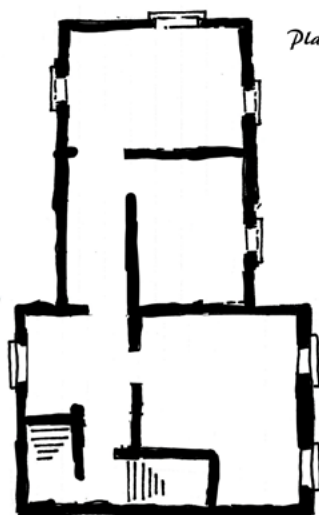
TABERNA DEL VADO BRUMOSO



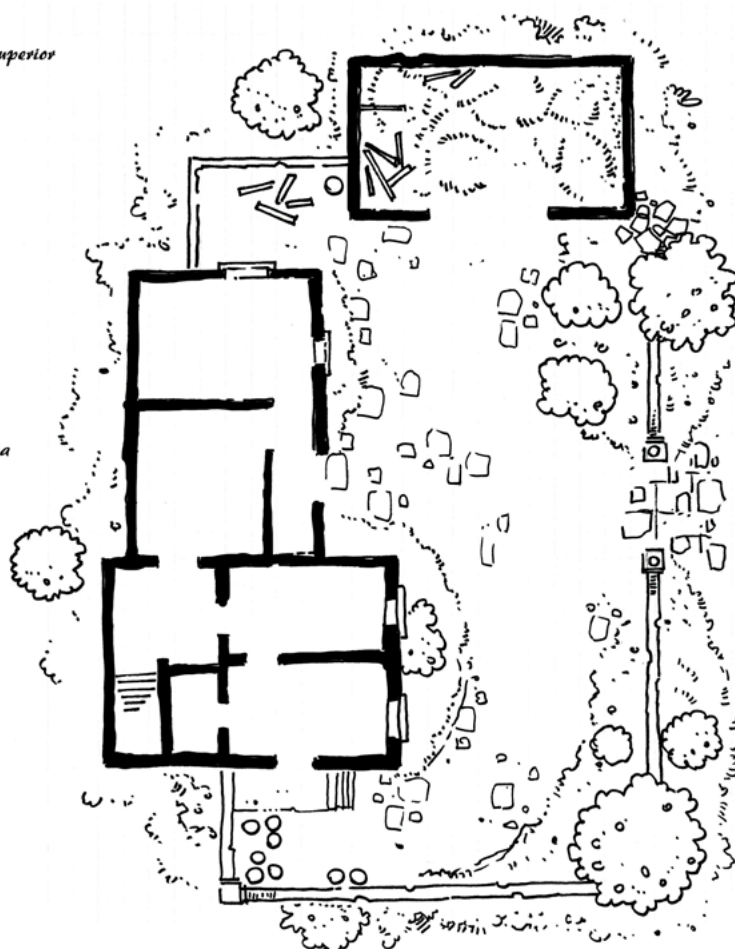
LA HEREDAD DE IRAS



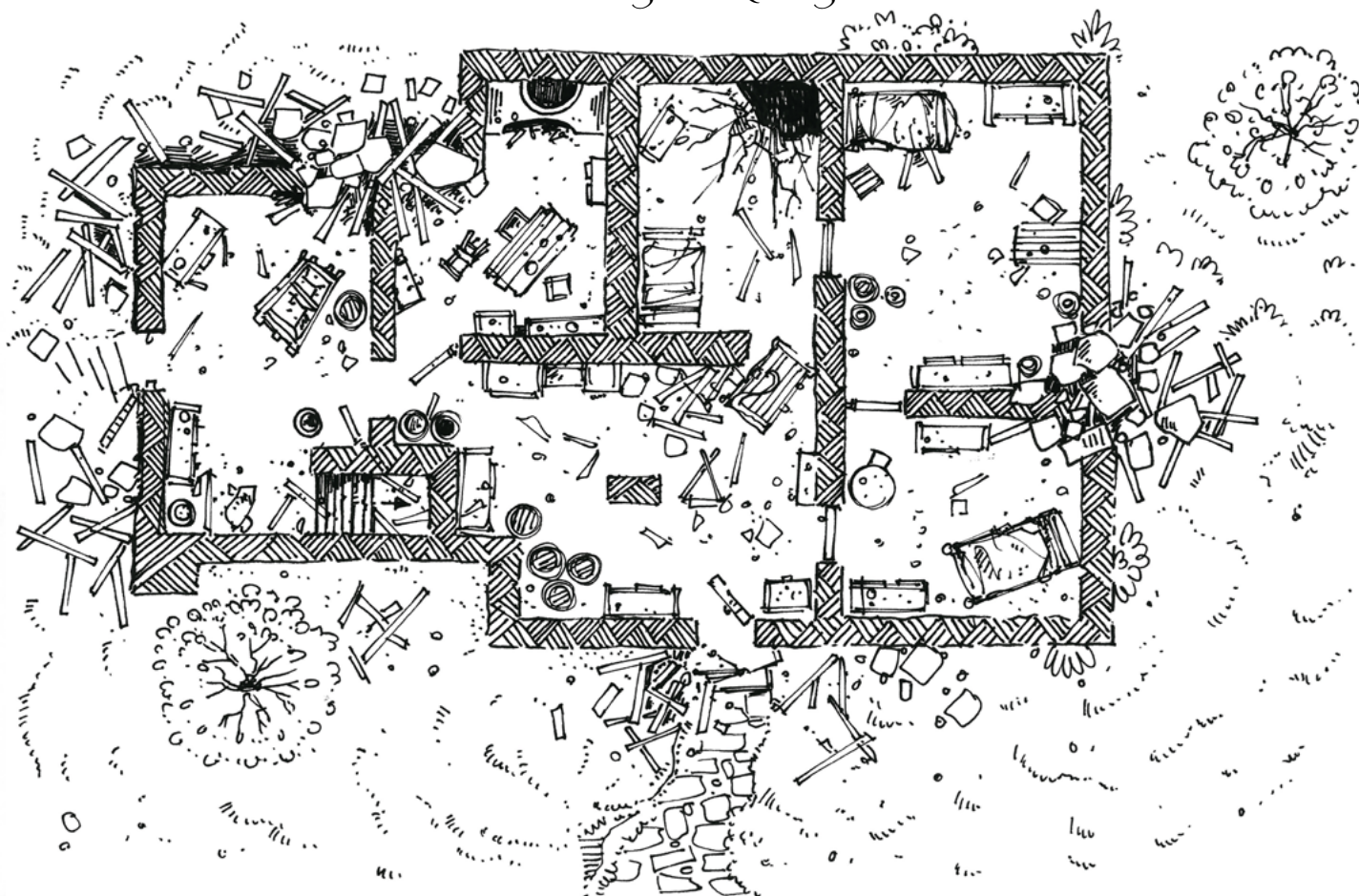
Piso superior



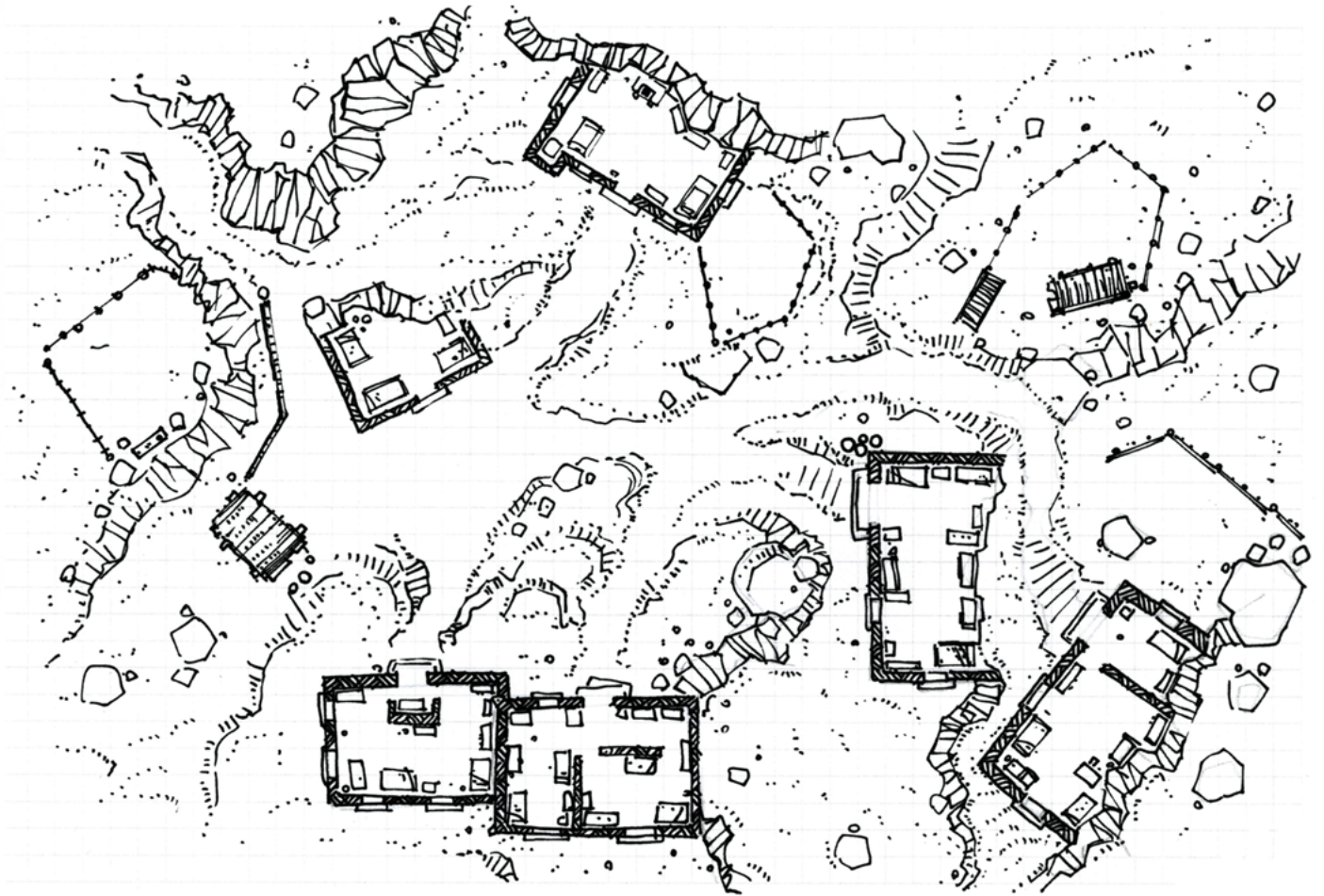
Planta Baja



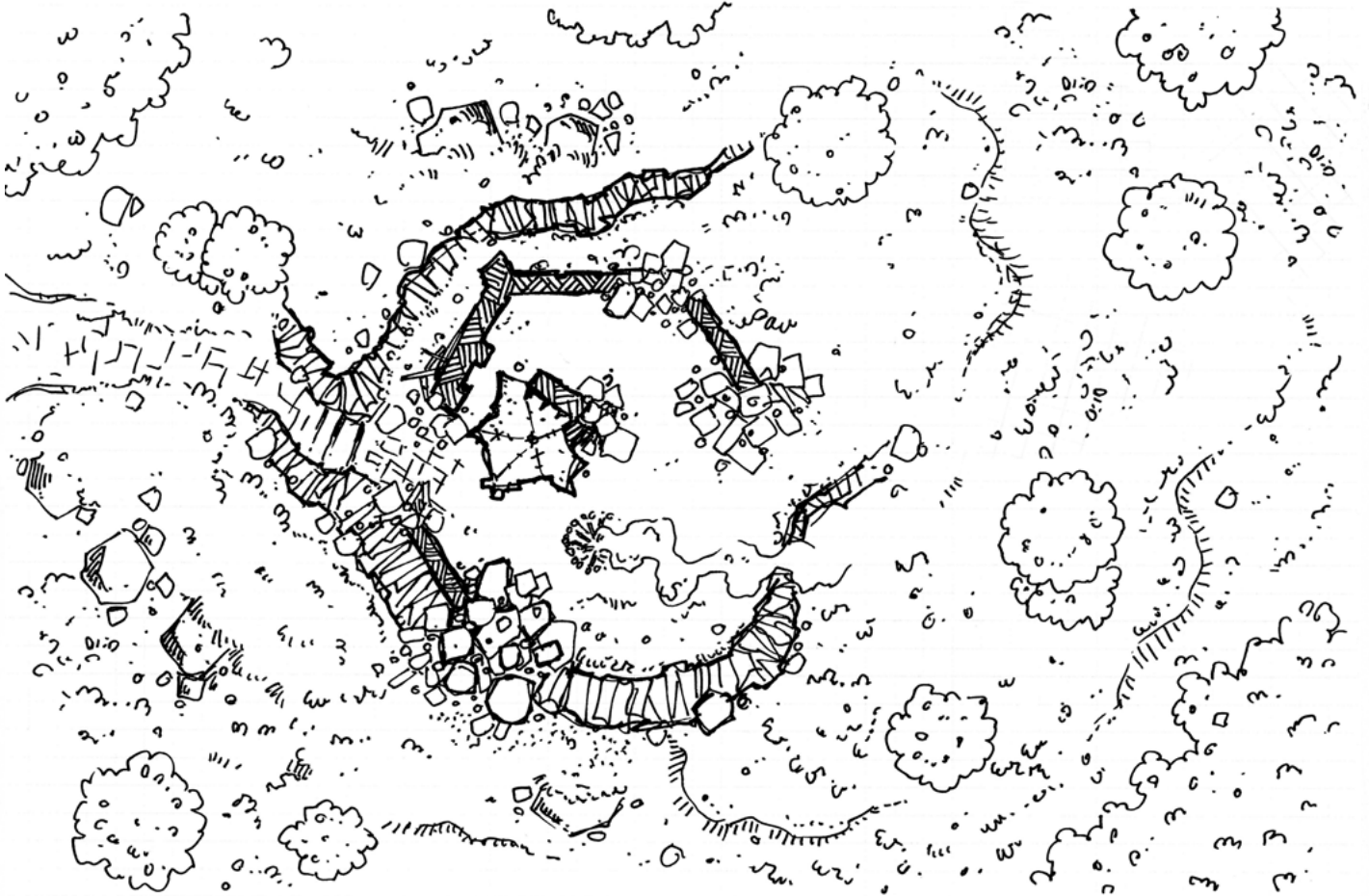
LA CASA EN RUINAS



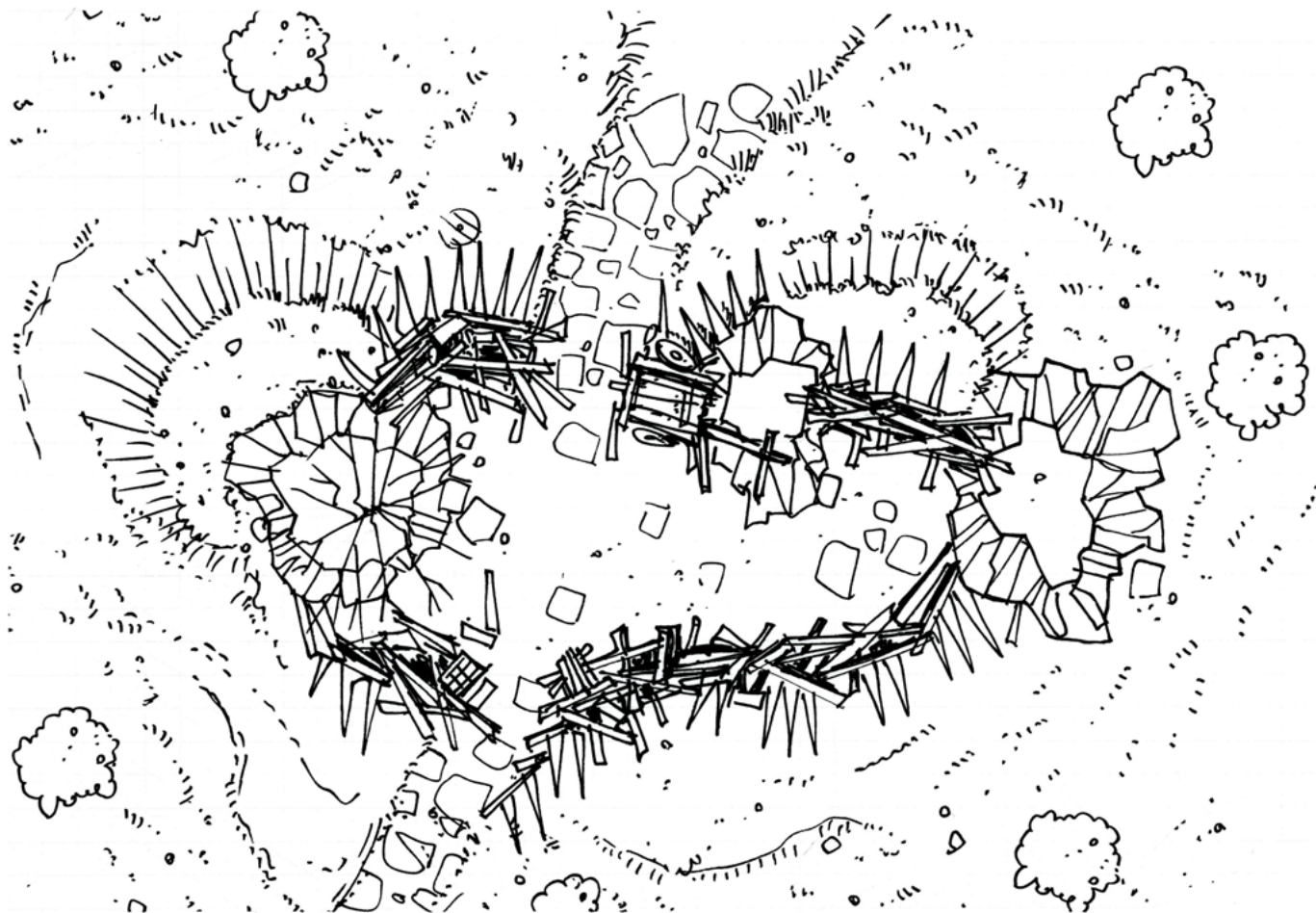
EL CASERÍO DE LA GUARDA DE VECERÍA



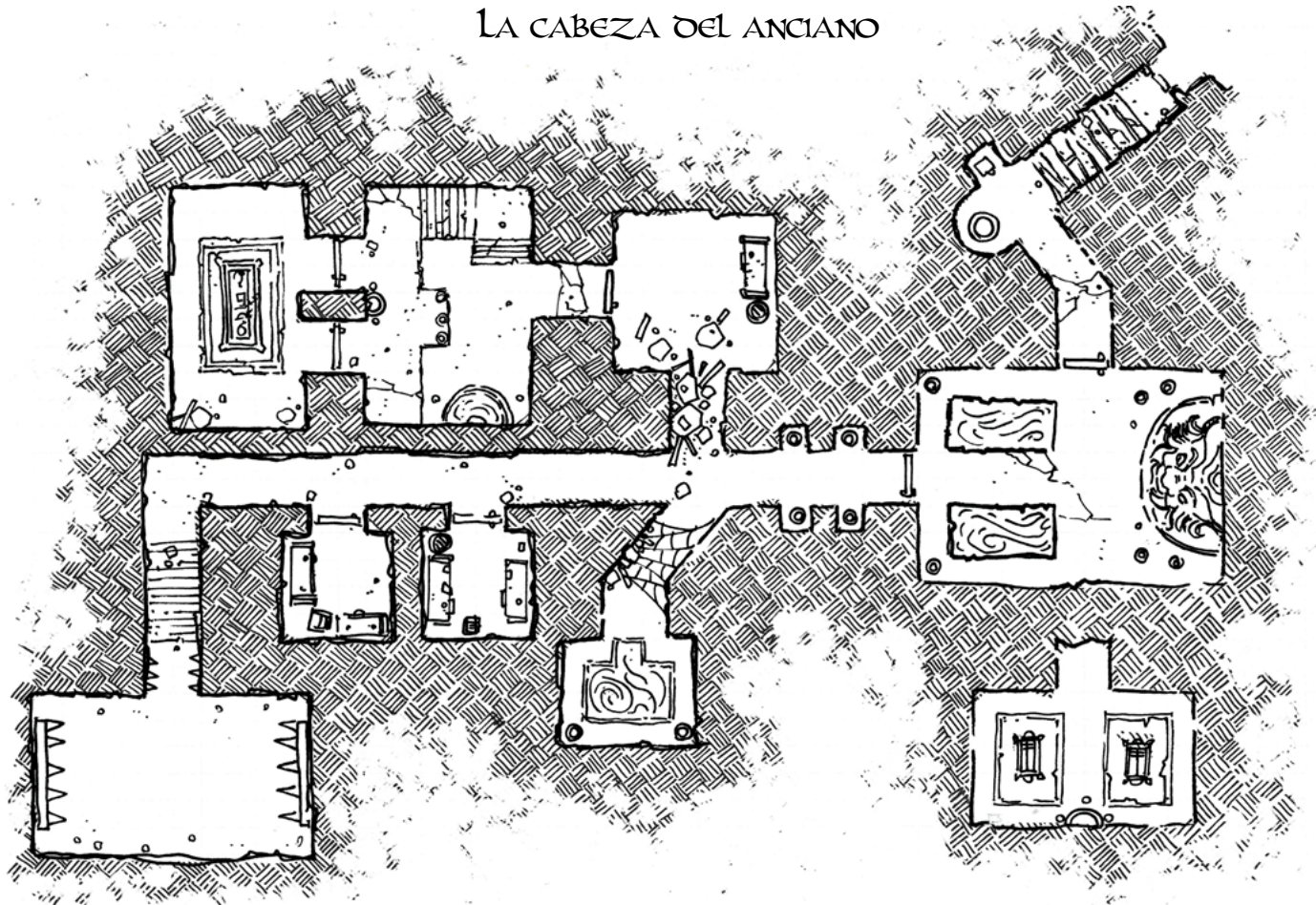
UN CAMPAMENTO A LA VERA DEL CAMINO



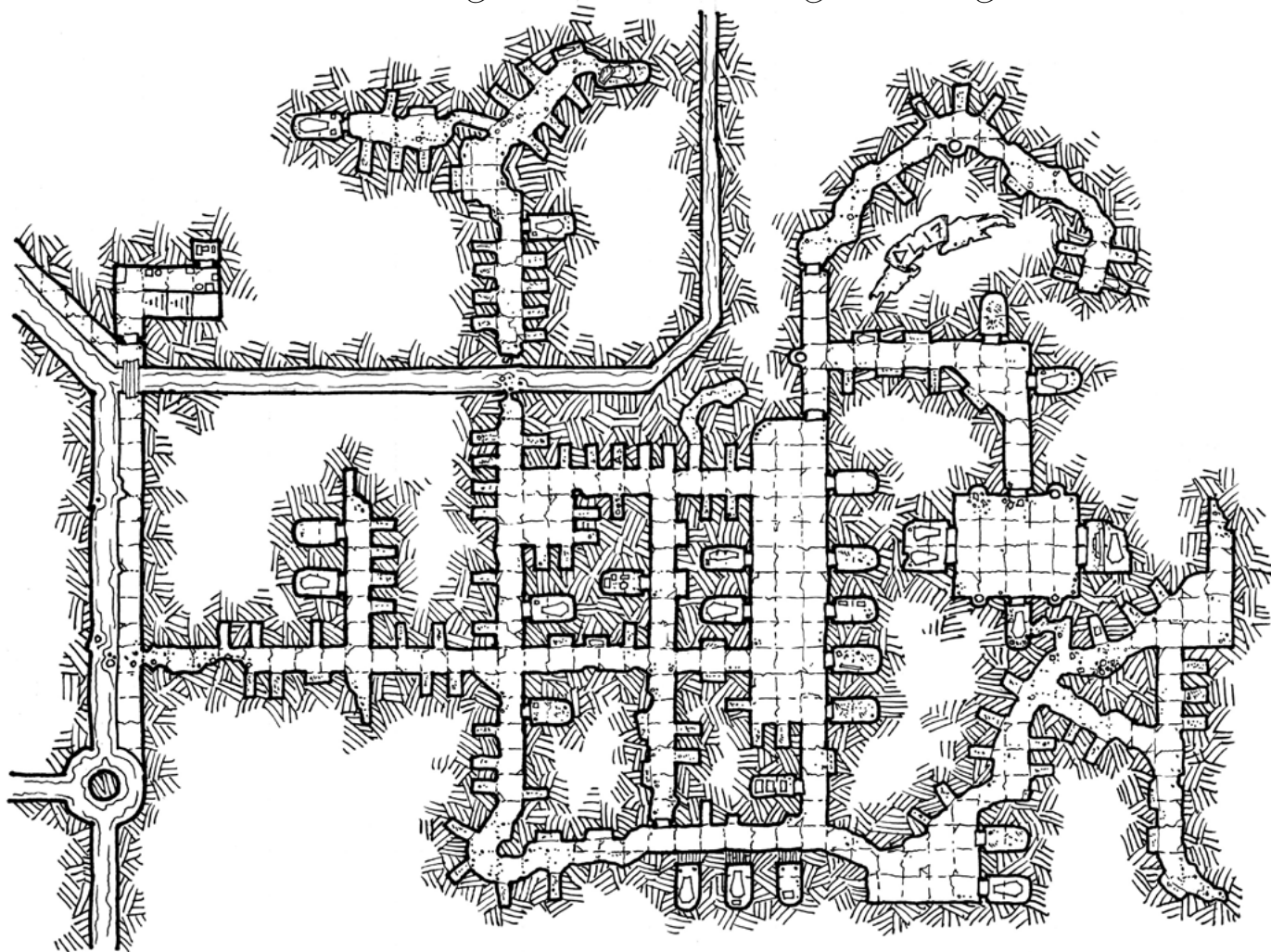
LA SENDA BLOQUEADA



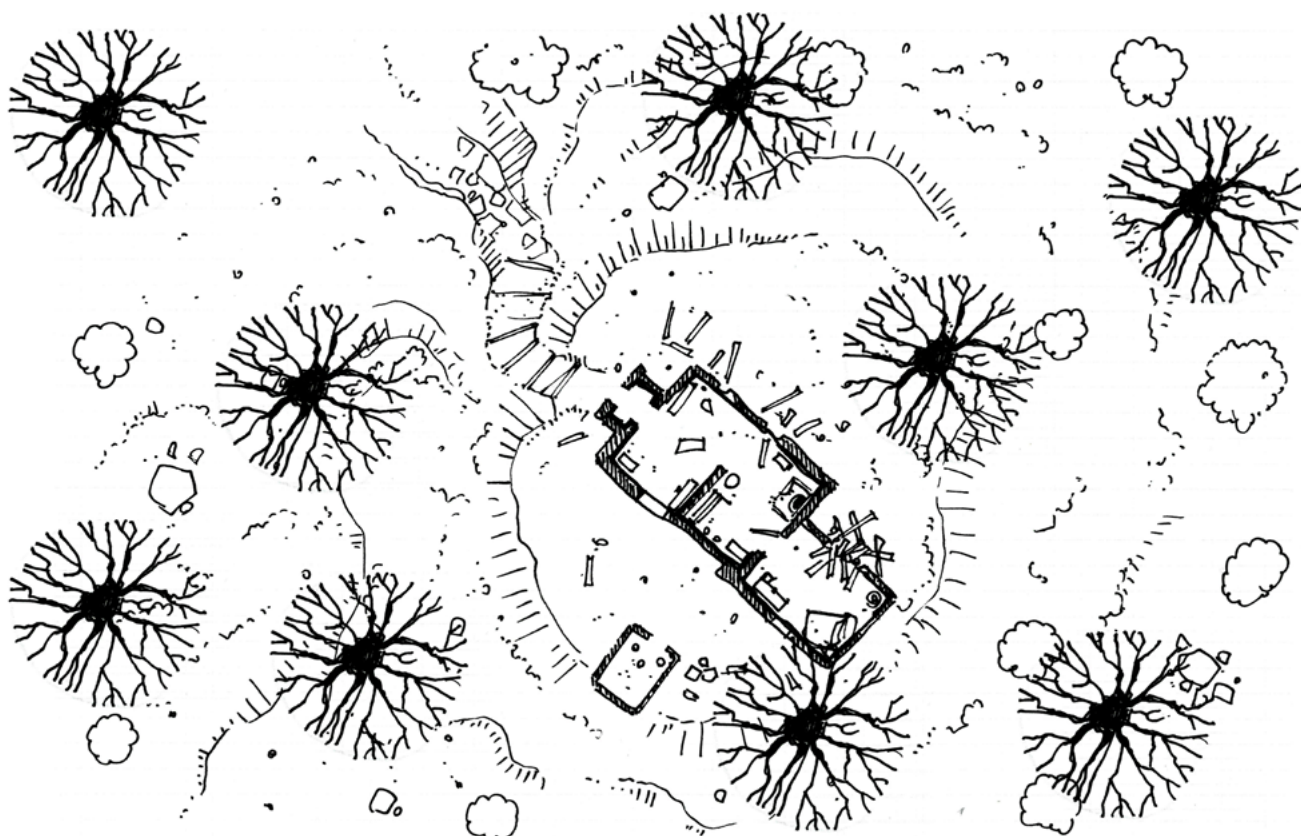
LA CABEZA DEL ANCIANO



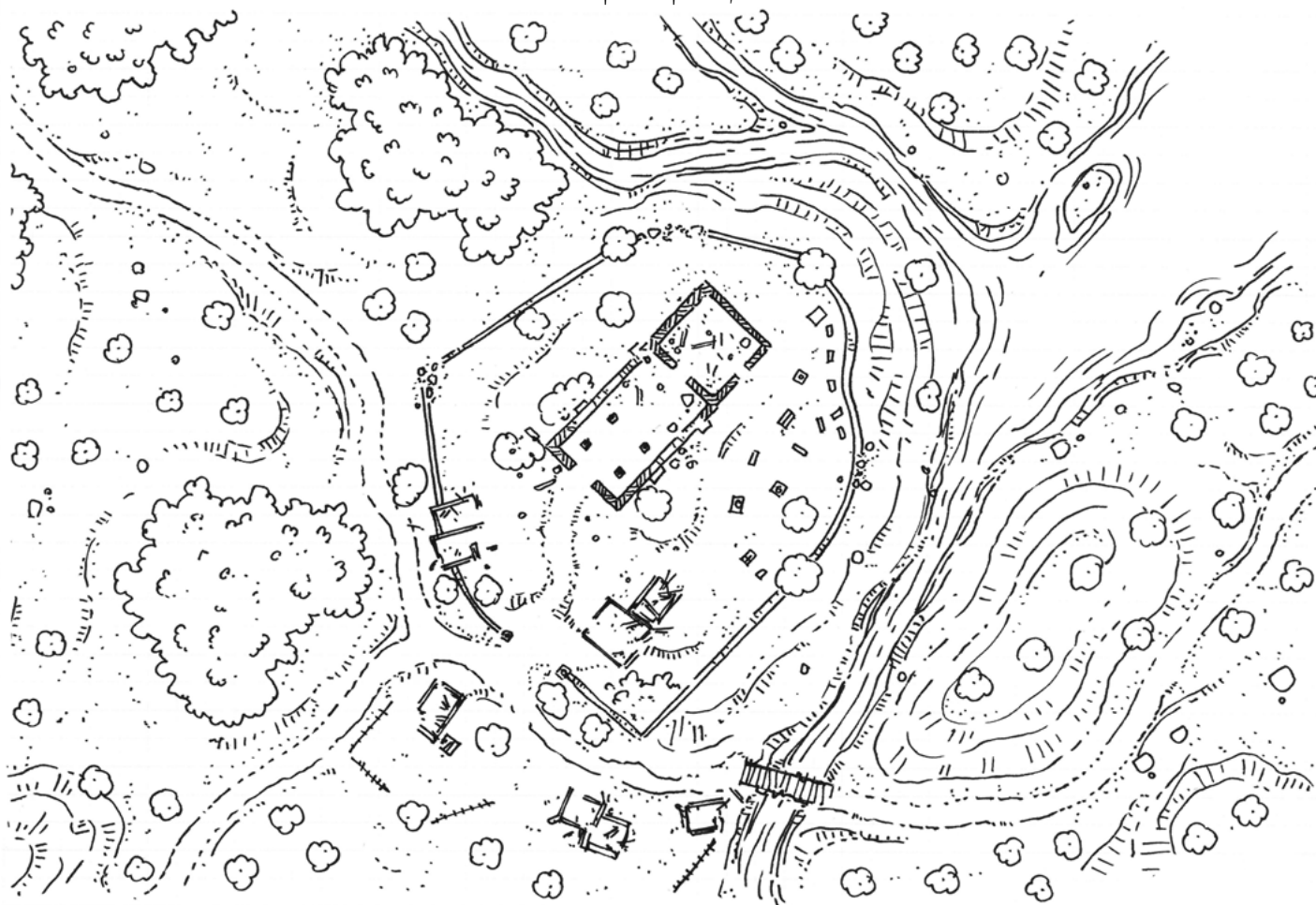
CATACUMBAS BAJO EL VALLE DE LOS ANTIGUOS



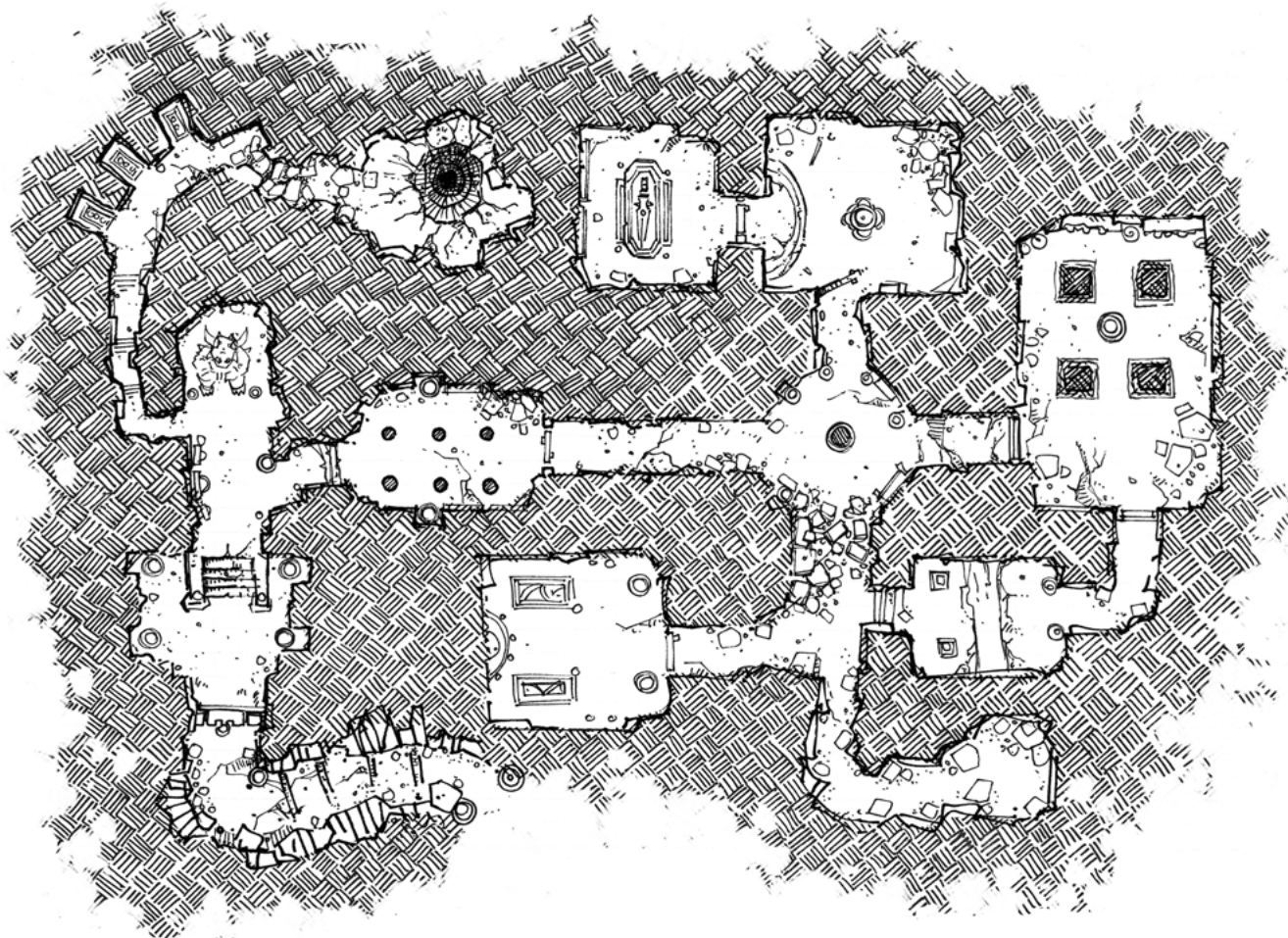
LA CABAÑA ABANDONADA



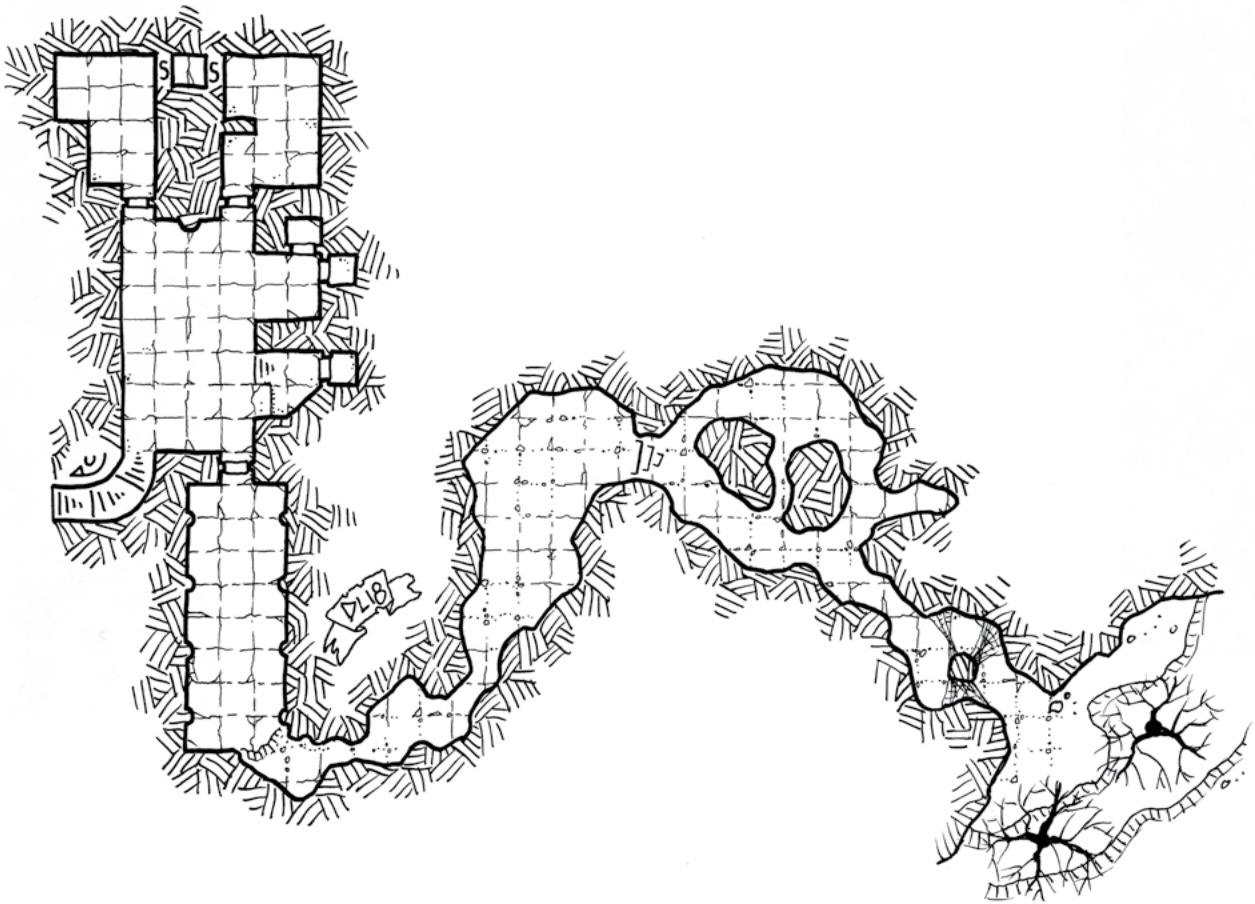
EL TEMPLO PROFANADO



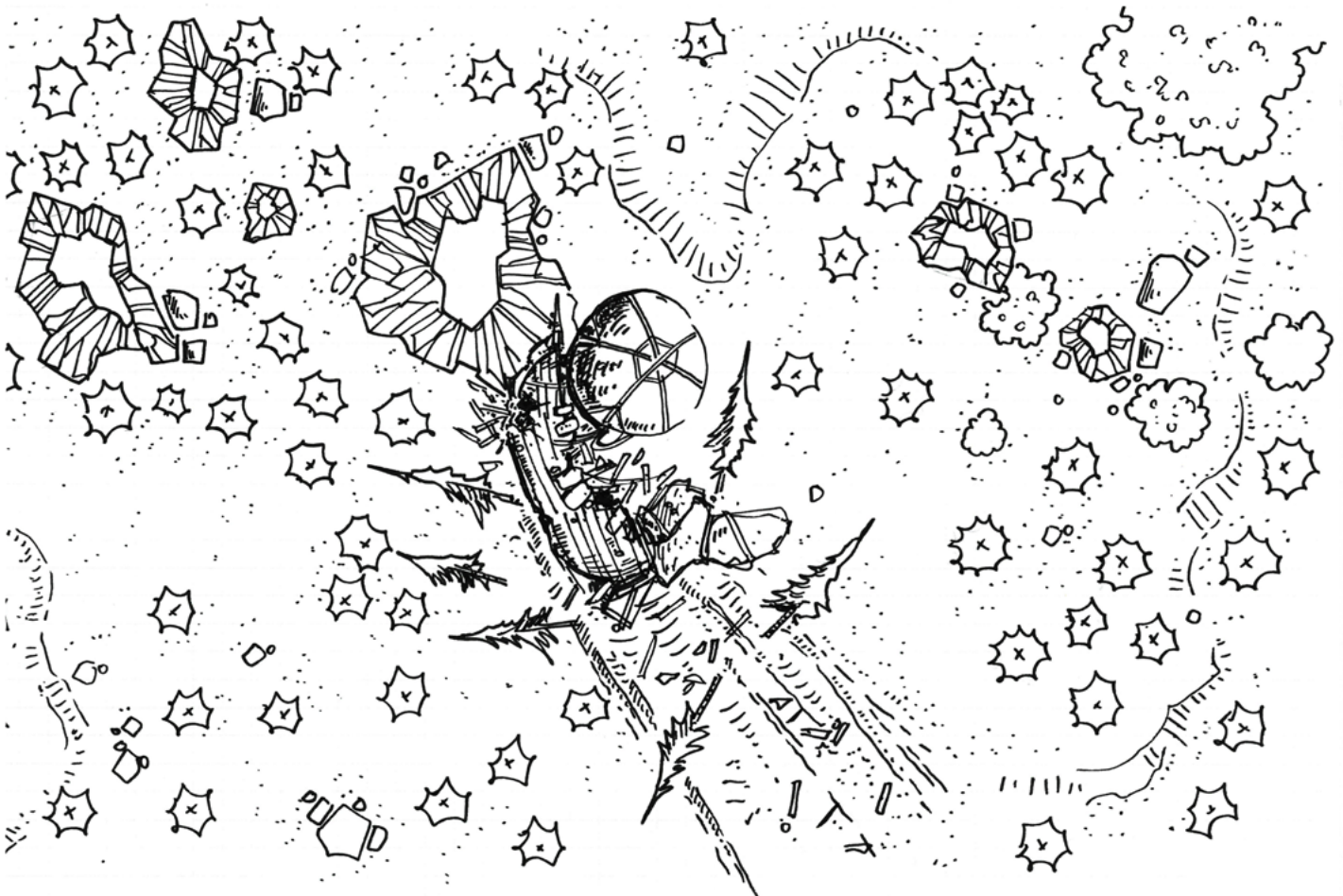
LA TUMBA DEL CABALLERO OLVIDADO



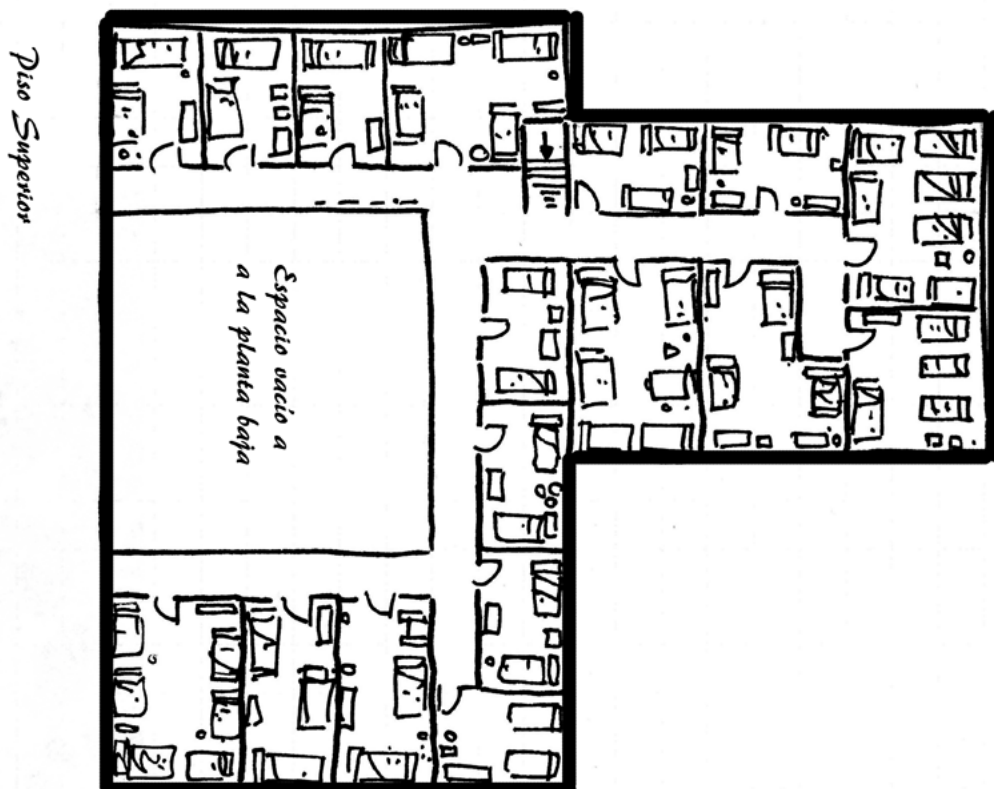
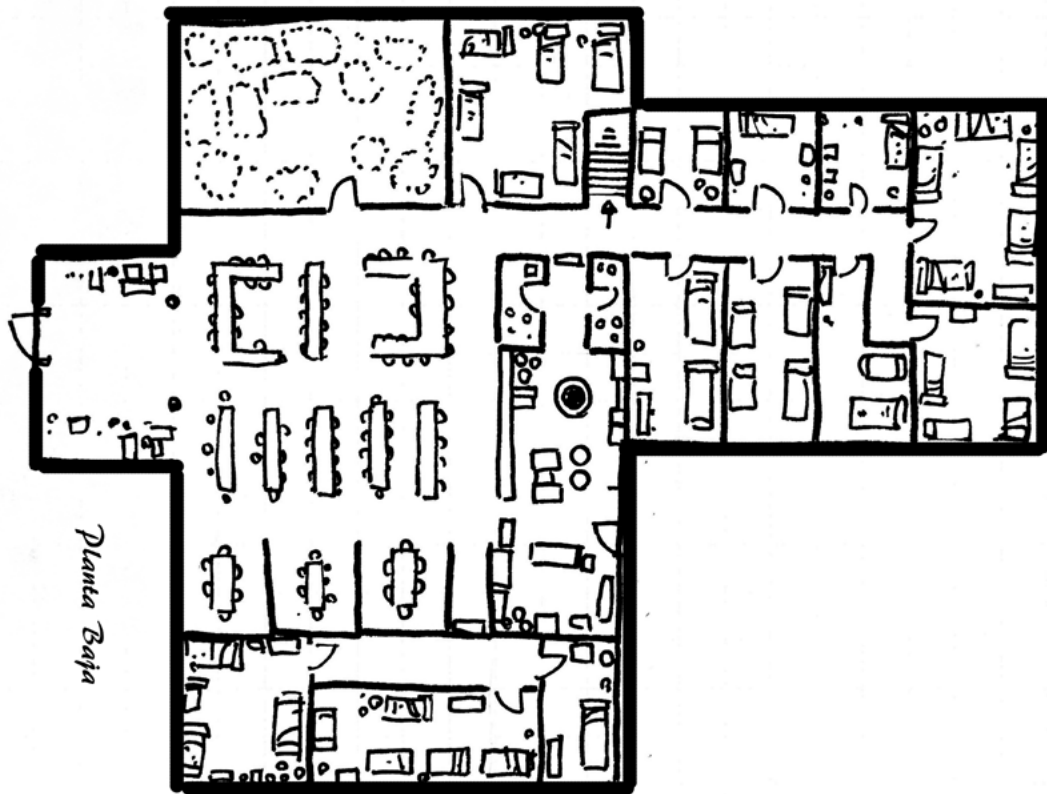
LA CABAÑA ABANDONADA



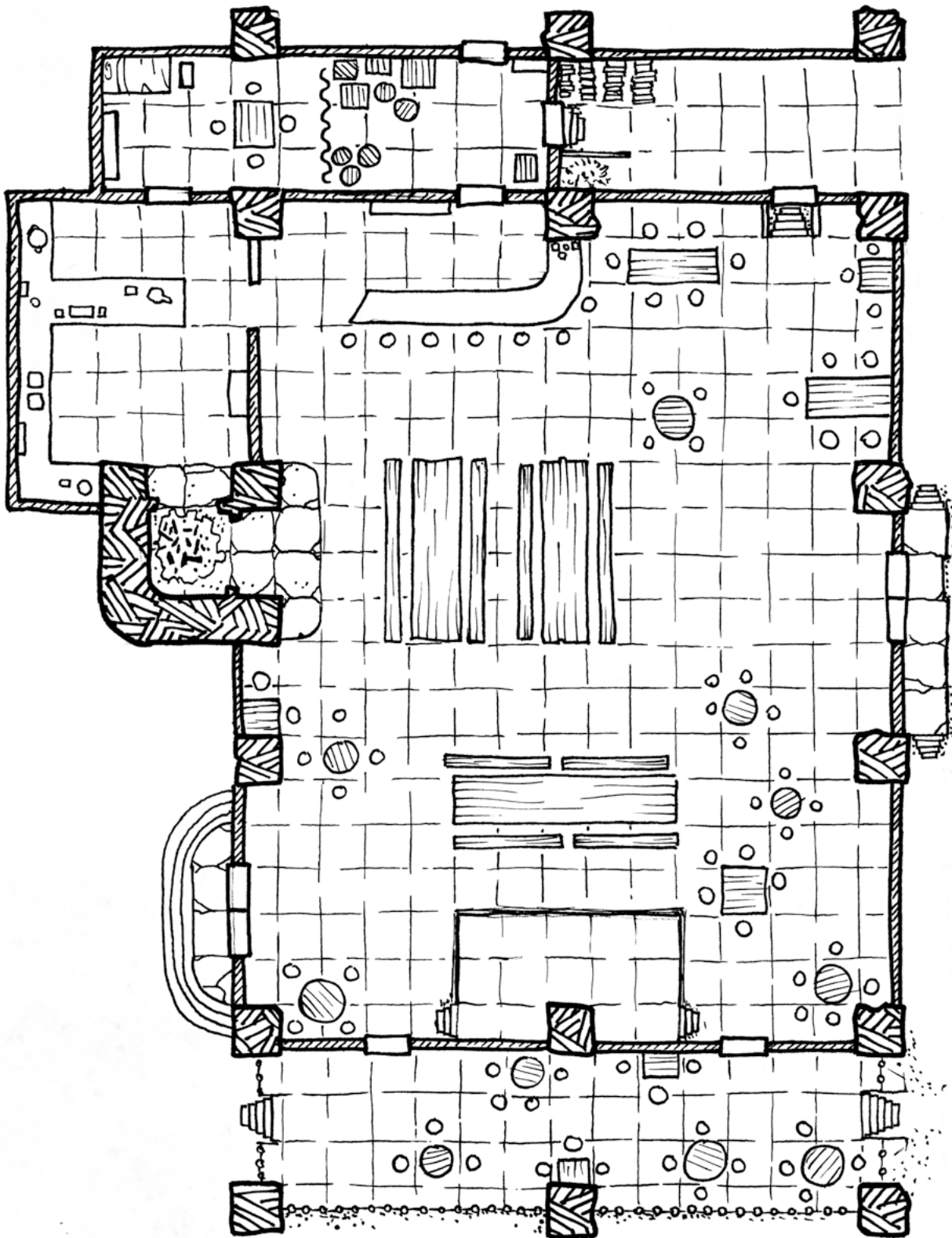
BAJEL AÉREO



LA ANTIGUA POSADA DE LOS VALLES



TABERNA POSADA DE LOS CINCO ESCUDOS



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Nidaros*, *Lacarda*, *Fonda*, *Valle Sagrado*, *Robleda* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, 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 2014. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.

UN PASEO POR EL CAMPO

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA

Un paseo por el campo es un suplemento de campaña más que una aventura propiamente dicha, aunque el material aquí recogido servirá a las mil maravillas como el esqueleto de una o varias aventuras, que podrán emplearse a su vez para conformar una campaña de juego, donde podremos encarnar a un grupo de bisoños aventureros embarcados en su primera peripecia, explorando los alrededores de la vieja aldea de Nidaros, emplazada en las campiñas salvajes al este de las Colinas Azules, más allá del Arroyosauce, en el corazón de la Marca del Este.



Labyrinth Lord
Compatible Product



**LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE**

