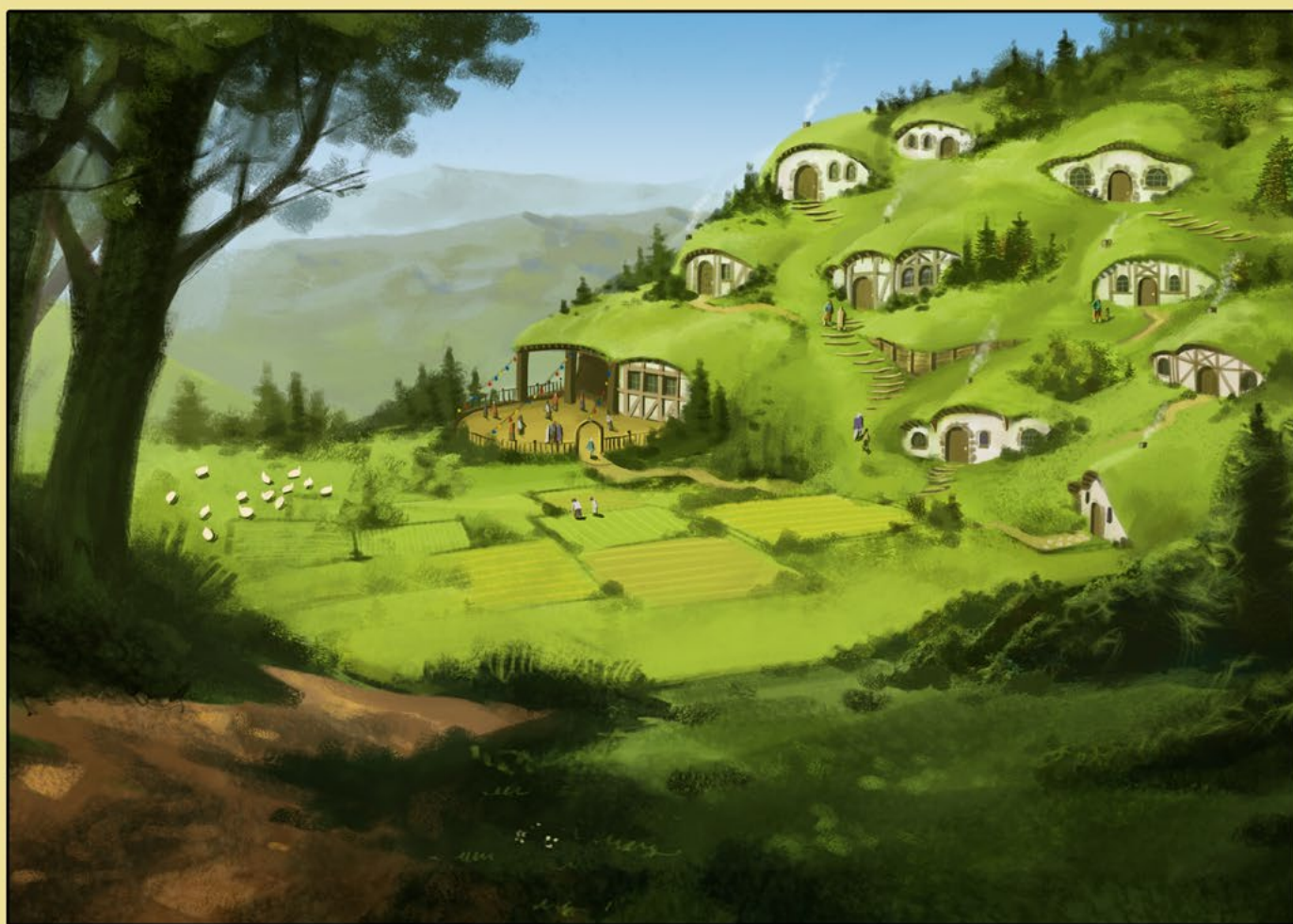


Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
20
CLÁSICOS
**LAS FRONDAS
DE LOS MEDIANOS**

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA



Las Frondas de los Medianos es un paraje bucólico, de belleza natural sublime, conformado por suaves colinas herbosas cubiertas de cúmulos de flores salvajes con vivos y alegres colores. Hacia el oeste, las floridas lomas alcanzan la ribera del Oxus y desde lo alto de las quebradas se puede observar, a lo lejos, la sombra oscura de la ciénaga y la gran mancha esmeralda de las Praderas de los Centauros.



LAS FRONDAS DE LOS MEDIANOS



CRÉDITOS

Autor: Carlos de la Cruz

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección: Pedro Gil

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jorge Carrero

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some artwork copyright Luigi Castellani, used with permission. Some artwork copyright Bradley K. McDevitt, used with permission. Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission. Some artwork copyright Matt Morron, used with permission. Some artwork copyright D. Comerci, used with permission. Some artwork copyright Brian Brinlee, used with permission.*

Cartografía: Eneko Menika. *Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

Depósito Legal: MU 406-2020

Dedicatoria del autor: Para Marisa, Capitana de mi Guardia. Y para Nadia, Víctor y David, valientes miembros de mi patrulla.

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 no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos siendo apenas unos chavales.



INTRODUCCIÓN

Este libro es una descripción de la región conocida como las Frondas de los Medianos, la única nación habitada mayoritariamente por la raza de los medianos en el mundo de Valion, escenario principal de la ambientación del juego *Aventuras en la Marca del Este*. Sin embargo, no sería complicado situar esta región en otro mundo de juego si se asume que los medianos están contentos con permanecer en su hogar y dejar el cuidado de sus fronteras y la política exterior en manos de una nación humana aliada (en este caso, el Reino Bosque).

El libro está dividido en varias partes:

- Los Medianos. Este capítulo habla del estilo de vida de los medianos, y describe su organización por clanes, su forma de gobierno y el calendario de actividades que realizan a lo largo de un año.
- El Gazetteer de las Frondas. En esta sección se detallan una serie de localizaciones de las Frondas de los Medianos, incluyendo tanto sus principales poblaciones como diversos lugares prestos para la aventura. Este capítulo se apoya en la información incluida en el mapa de la región inserto en este libro.
- La Guardia de las Arboledas. Los medianos no son por lo general un pueblo belicoso, pero ni el lugar más seguro de Valion está a salvo de las fuerzas oscuras. La Guardia de las Arboledas es una organización de las Frondas encargada de velar por la seguridad de sus habitantes y de cumplir diversas misiones como entregar el correo, buscar a gente perdida o enfrentarse a alguna amenaza sobrenatural. Entrar a servir en la Guardia de las Arboledas es un buen modo de que un grupo de aventureros medianos recorran toda la región, resolviendo problemas... ¡o causándolos!



LOS MEDIANOS

Los medianos son una raza de pequeños seres muy posiblemente emparentados con los humanos. La principal diferencia con estos últimos es su baja estatura (que oscila entre el metro y el metro y medio entre los adultos) y su costumbre de andar descalzos, debido a la gruesa mata de pelo que cubre sus pies y a la dureza de la piel de sus plantas. Los medianos son seres sigilosos, dotados de agudos sentidos y de una habilidad manual que hacen de ellos excepcionales ladrones, siempre que se vean impelidos a llevar una vida aventurera. Algo que, por lo general, es bastante raro, aunque no desconocido.

Por norma general, un mediano estará más que contento con vivir en su hogar, dedicarse a tareas agrícolas o artesanales y disfrutar de cinco comidas al día y la compañía de sus familiares y numerosos vecinos. No hay pueblos ni villas en las Frondas, ya que los medianos habitan en toda la región en casas subterráneas denominadas “madrigueras”. Sí existen algunas edificaciones más similares a las de los humanos en forma de graneros, establos o talleres, sobre todo cuando los medianos desean alejar de sus hogares los aspectos más ruidosos (u olorosos) de la vida agrícola y ganadera.

Los medianos adoran a Valion, y es normal que en sus madrigueras exista un lugar especial dedicado a honrar al dios de la luz y el sol. No hay un culto formal en las Frondas de los Medianos dedicada a Valion, sino que los cabeza de familia dirigen las ceremonias estacionales en las que se adora tanto a Valion como a otros espíritus menores de la naturaleza. Estas ceremonias están normalmente asociadas a eventos importantes en el calendario agrícola. También respetan a otros espíritus importantes como el Abuelo Tejón, que les enseñó a cavar madrigueras y es el patrón de los oficios, o Saltatrapas, el espíritu zorro que tiene el rol de embaucador y antihéroe en sus historias.

Solo aquellos medianos para los que la vida en el campo termina siendo mortalmente aburrida optan por dedicarse a la aventura, y estos son los individuos que se describe en la clase “Mediano” del manual de *Aventuras en la Marca del Este*. Incluso entre estos últimos individuos excepcionales, raro será aquel que no decida, en un momento u otro de su vida, regresar al hogar ancestral de su raza: las Frondas de los Medianos.

LOS CLANES

Los medianos dan una gran importancia al clan, que no deja de ser una familia extendida que comparte un apellido. En las familias más tradicionales, el apellido de la madre es el que se transmite a los hijos en primer lugar, mientras que la costumbre de que sea el apellido del padre el que se herede como principal se ha ido imponiendo en aquellos clanes que tienen más contacto con los humanos. Esto provoca que los árboles genealógicos de las familias de las Frondas lleguen a ser muy complejos, cosa que los hace aún más fascinantes a ojos de los eruditos medianos.

Los clanes más importantes de los medianos de las Frondas componen casi la mitad de la población. Esto no quiere decir que todos compartan el mismo apellido, pero sí que se consideran miembros de un mismo clan y que tienen el mismo representante en la Asamblea de los Sabios de la Comarca de las Frondas. Cada gran clan tiene un hogar ancestral que en la mayoría de los casos es una madriguera enorme con espacio para decenas de personas junto a madrigueras más pequeñas construidas cerca de la principal.

Apellido	HOGAR ANCESTRAL	LÍDER	POBLACIÓN
Platero	Platería	Sinforosa "Sinny" Platero, matriarca, 70 años	600
Escudero	Madriguera del Tejón	Orvil Escudero, patriarca, 74 años	600
Molinero	Casa del Pomar	Fastred Molinero, patriarca, 82 años	500
Trillo	Madriguera Trillo	Balbasar "Tío Bally" Trillo, patriarca, 102 años	400
Robleño	Robleviejo	Cecilia "Cecy" Robleño, matriarca, 74 años	400
Tormenta	Barrancas de Torbald	Torbald "Tob" Tormenta VII, 81 años	400
Albo	Casa Alba	Bingo Albo, patriarca, 92 años	400
Balsadero	Playa de los Gujarros	Alfrodo Balsadero, patriarca, 77 años	300
TOTAL			3.600

Existen al menos otros veinticuatro clanes importantes en las Frondas: Almáciga, Altotúnel, Azuela, Bancal, Barca, Calas, Caléndula, Cantero, Cedro, Cofrón, Cordelero, Espinar, Herradura, Lino, Montero, Olivero, Quesada, Rastrillo, Ribera, Rojo, Romero, Rosado, Tonelero y Vinatero. Cada uno de estos clanes tiene entre 120 y 140 miembros, para un total de 3.000 medianos. Estos clanes medios suelen vivir en un grupo de pequeñas madrigueras cercanas entre sí, o en una única gran madriguera.

El resto de medianos de las Frondas, aproximadamente unos 600, forman parte de familias menores o de reciente creación (por ejemplo, por medianos que se han mudado a vivir a las Frondas después de vivir durante generaciones en los reinos humanos).

El total de aproximado de medianos que hay en todo el país es de 7.200.

OTROS HABITANTES DE LAS FRONDAS

Aparte de los medianos, existen una serie de habitantes humanos y elfos en la región. Los humanos son por lo general miembros del Ejército del Oeste de Reino Bosque, acantonados en su mayor parte en la fortaleza de Torrejona, en el norte de las Frondas. También existe un castillo habitado por una pequeña orden de caballeros y una torre de hechiceros, pero en total no hay más de medio millar de humanos en las Frondas si contamos a soldados, sirvientes, comerciantes y nobles.

En las Frondas de los Medianos vive un grupo de elfos, herederos de los antiguos gobernantes de esta región, que antaño formó parte del gran bosque de Elverion. Cuando los elfos cedieron esta región a hombres y medianos, algunos se quedaron en su hogar ancestral. La Reina Aldinael es la heredera de la casa noble que ha gobernado las Frondas desde tiempo inmemorial. El número de elfos de las Frondas no llega a los dos centenares y todos viven en su palacio oculto de Nan Isadan. Cazan en los bosques, patrullan por senderos secretos y celebran fiestas a la luz de la luna, pero sin dejarse ver por los medianos. También mantienen activas las protecciones mágicas que tienen confinados a los seres más peligrosos en zonas bien delimitadas del país. Los elfos consideran a los pequeños habitantes de las Frondas sus protegidos y a veces los observan a escondidas, disfrutando de su despreocupada alegría. La Reina Aldinael solo interactúa con los medianos en contadas ocasiones, y siempre en momentos de gravedad para las Frondas y sus habitantes.

LAS MADRIGUERAS

Los medianos de la Frondas no viven en pueblos como los humanos, sino dispersos por todo el territorio, habitando una construcción muy típica de esta raza: la madriguera. Una madriguera de medianos es una sucesión de túneles y cámaras excavados por lo general en una colina, con numerosas chimeneas, ventanas que dejan entrar la luz del sol y una gran puerta principal precedida por lo general por un porche.

Incluso las madrigueras de más pequeño tamaño están diseñadas para dar cobijo a una familia extensa y numerosa, uniendo a varias generaciones bajo un mismo techo. Lo habitual es que las madrigueras de los medianos se vayan expandiendo a medida que el clan crece y prospera, pero si el espacio comienza a escasear, no es raro que se cree una segunda madriguera en un lugar cercano.

Las madrigueras de los clanes más numerosos pueden llegar a albergar a más de trescientos medianos, o incluso más. Se dice que las Barrancas de Torbald, el hogar ancestral del clan Tormenta, son tan grandes como para cobijo de forma holgada a los cuatrocientos miembros del clan. Otra cuestión sería saber si los fogosos miembros de esta orgullosa familia soportarían durante mucho tiempo estar confinados los unos con los otros.

Una madriguera de los medianos se complementa por lo general con una serie de edificios al aire libre: almacenes, graneros y establos, de mayor o menor tamaño según la fortuna del clan. Aunque dentro de una madriguera puede haber estancias dedicadas a practicar diversos oficios (alfarería, ebanistería, confección de tejidos), las herrerías siempre estarán en edificios externos, por el riesgo que suponen los fuegos y vapores generados por dicha actividad en un espacio cerrado.

Dentro de una madriguera siempre habrá un recibidor de gran tamaño según se acceda por la puerta principal, donde los propietarios intercambiarán cortesías con sus visitantes. El interior de una madriguera se suele organizar en torno a un largo pasillo a cuyos lados se despliegan los salones, dormitorios, cocinas, despensas, baños, almacenes, estudios y talleres que forman parte de los hogares de los medianos. Las chimeneas están presentes en salones y cocinas, y los medianos han aprendido a construir conductos de ventilación que ayudan a renovar el aire de sus hogares subterráneos.

En las madrigueras más grandes existen zonas especiales para cobijar al ganado de los medianos, principalmente ovejas y cabras, durante los duros inviernos.

EL CLIMA DE LAS FRONDAS

Las Frondas de los Medianos comparten clima con el resto de Reino Bosque, con veranos secos y calurosos e inviernos fríos en los que es frecuente que la tierra se cubra de un manto de nieve.

En los meses de invierno los medianos se encierran en sus madrigueras junto a sus animales y las provisiones que han acumulado. Cuando la nieve comienza a caer, a veces de forma brutal, muchas madrigueras quedan aisladas las unas de las otras, aunque es normal que la Guardia de las Arboledas visite los lugares más vulnerables para asegurarse de que no necesitan ayuda de sus vecinos.

La primavera en las Frondas es una época de lluvias. Los caminos son difíciles de transitar al principio de la estación, cuando el hielo aún no se ha ido y la lluvia convierte algunas zonas en auténticos barrizales. La Guardia de las Arboledas tiene como una tarea onerosa pero necesaria transitar los caminos en esta época del año para entregar las cartas que se acumularon durante el invierno. Los ríos de las Frondas no son proclives a desbordarse, pero algunas primaveras especialmente calurosas después de inviernos con mucha nieve pueden provocar inundaciones repentinas y destruir puentes y acequias, o dañar los importantes molinos de agua.

La fauna salvaje puede suponer un peligro en primavera. Al comenzar el calor, los osos abandonan su período de hibernación y se alejan de sus guaridas. Los escasos lobos y jabalíes que aún habitan en lo más profundo de los bosques de las Frondas también están hambrientos después de que termine el invierno y pueden ser más audaces de lo normal en esta época del año. Los lobos pueden incluso asaltar los establos en busca de corderos recién nacidos y los jabalíes arruinar la siembra del trigo al escarbar en los campos en busca de raíces comestibles.

En verano las lluvias van desapareciendo, salvo las ocasionales tormentas con aparato eléctrico, que pueden causar incendios en los veranos más calurosos. Mientras se espera que las cosechas maduren, los medianos aprovechan para viajar por las Frondas y más allá, en el momento en el que es más

fácil recorrer el país. Aunque todos se apresuran a volver a sus hogares antes de que empiecen las labores de cosecha del final del verano.

Cuando llega el otoño, los medianos se preparan para la llegada del invierno. La cosecha de cebada se planta antes de las primeras lluvias, que van siendo cada vez más copiosas y frecuentes a medida que avanza la estación. Los clanes medianos recolectan madera, frutos secos y miel en los bosques, y sacrifican a los animales que determinan los ancianos de cada clan, en preparación para el invierno.

AGRICULTURA Y GANADERÍA

La vida en las Frondas sigue un orden marcado por la sucesión de las estaciones y las necesidades de la agricultura y la ganadería que practican los medianos. Los cultivos más habituales son el trigo, la cebada y las hortalizas. Los animales de granja más comunes son las ovejas. También crían vacas (y bueyes para arar) y cabras, además de aves de corral y conejos. Los medianos no crían cerdos, que consideran unas bestias difíciles de controlar. Utilizan ponis como medios de transporte y perros como guardianes.

Los medianos cultivan con un sistema de rotación trienal, en el que dividen sus campos en tres partes iguales. En una de ellas cultivan trigo, en otro cebada o alguna planta leguminosa y el tercero lo dejan sin sembrar, en barbecho. Cada año se cambia el uso de cada porción de tierra, de modo que vaya rotando su uso. El campo de trigo sirve para obtener harina y hacer panes, el principal sustento de la dieta mediana. El campo de cebada o leguminosa ayuda a recuperar la tierra después de haber cultivado trigo en ella y complementa la dieta basada en trigo. Los medianos también fabrican cerveza a partir de la cebada. El tercer campo, que queda en barbecho para que la tierra descanse, se usa además para que los animales pasten y fertilicen el suelo con sus excrementos.

Los medianos plantan trigo en el primer campo a finales del invierno o principios de la primavera, y cebada en el segundo campo durante el otoño, antes de que lleguen las lluvias más copiosas. Normalmente en cualquiera de esos dos campos se reservan parcelas específicas para cultivar hortalizas y otros cultivos. La elección de qué plantar en cada lugar varía de clan a clan y es objeto de interminables debates entre los agricultores medianos sobre cuál es la composición y proporción ideal.

La mayoría de las madrigueras de los medianos tienen cerca una corriente de agua en la que los industriosos habitantes de las Frondas construyen molinos de agua con los que moler el grano. El molino suele estar en posesión de una familia que se ocupa de su mantenimiento (aunque los más famosos expertos en construcción y reparación de molinos sigue siendo el poderoso clan de los Molinero). Incluso entre los medianos, afables y confiados por naturaleza, la profesión de molinero no está exenta de cierta fama de tramposos y avariciosos, debido a la porción de grano molido que se quedan tradicionalmente como pago por sus servicios.

Los medianos son aficionados a la pesca, pero no de un modo organizado, por lo que el pescado solo es un complemento a su dieta. Es una actividad relajada que suelen llevar a cabo los medianos más jóvenes y los más ancianos. Los habitantes de las Frondas no son muy aficionados a la caza, aunque realizan batidas periódicas para acabar con los jabalíes que suponen una plaga para sus huertos y campos de labranza. Este tipo de cacerías son peligrosas, de ahí que



algo tentador pero peligroso se diga en las Frondas que es “delicioso como carne de jabalí”.

EL CALENDARIO AGRÍCOLA DE LAS FRONDAS

El calendario de los medianos está dividido en doce meses lunares, cada uno con 28 días de duración, formando un año solar de 336 días. Cada mes tiene un nombre y cada día, un número que va de 1 a 28. Los meses de invierno se llaman Nevoso, Hogareño y Ventoso, los de primavera Lluvioso, Florido y Caminero, los de verano Cosechero, Caluroso y Fructuoso y los de otoño Silvano, Brumoso y Escarchero.

El año de los medianos comienza el día del solsticio de invierno, el 1 de Nevoso, cuando tiene lugar la Fiesta de Año Nuevo, que conmemora el nacimiento de Valion, el sol. Los medianos lo celebran con una gran fiesta de renacimiento en la que se felicitan por la llegada de un nuevo ciclo anual y se intercambian regalos. Las madres hornean pasteles dorados de miel con forma de sol en este día, y las casas se iluminan con velas de cera blanca. Normalmente el frío y la nieve mantienen a los medianos ocultos en sus madrigueras la mayor parte del mes Nevoso. Las mujeres suelen tejer las ropas nuevas que se usarán durante el año y los hombres se dedican a labores artesanas. Es un tiempo en el que los ancianos cuentan historias al calor del hogar a su arrebolada audiencia.

El mes Hogareño sigue siendo demasiado frío para salir de la madriguera. Este es el mes del año en el que los medianos se dedican por tradición a realizar reparaciones en el hogar: se reparan viejos muebles y utensilios, se sustituyen los revestimientos de los túneles o se remiendan mantas, manteles y ropa. Lo habitual es que las despensas lleguen a su punto más bajo en este mes, pero raro es el clan mediano que pasa hambre. Cuando el tiempo lo permite, los medianos visitan a sus vecinos más cercanos, para asegurarse de que todo el mundo está pasando el invierno sin problemas. La tradición estipula que durante la primera semana del mes Hogareño hay que hacer un regalo a un clan vecino, o sufrir de mala suerte durante el año. Aquellos años en los que el invierno es tan duro que no puede cumplirse esta tradición se considera que vienen cargados de mala suerte.

Durante el mes Ventoso nacen los corderos en las madrigueras de los medianos y los ganaderos comienzan a sacar de nuevo a los rebaños de ovejas y cabras a pastar, después de que hayan pasado todo el invierno en los establos. Al mismo tiempo, este el mes en el que los medianos siembran el trigo en el campo principal que el año anterior quedó en barbecho. Algunos clanes esperan al mes Lluvioso para realizar esta primera siembra, dependiendo de la variedad de semilla de trigo que utilicen, y de lo que determinen los sabios de cada clan después de estudiar el tiempo que hace. Es tradición realizar competiciones de vuelo de cometas después de la siembra del trigo.

El solsticio de primavera marca el comienzo del mes Lluvioso. La tierra que se va a mantener en barbecho se ara en este momento para quitar las malas hierbas y después de que los corderos se desteten, comienzan las labores de ordeñado. La Guardia de las Arboledas suele comenzar a viajar este mes para explorar el estado de la región y ver cómo ha sobrevivido al invierno. Aunque los caminos suelen estar embarrados y ser difíciles de transitar, la información sobre el estado general de las Frondas y sus clanes se recopila y envía a la Fortaleza Damalba, y desde allí, a los distintos clanes. La primera



reunión del año de la Asamblea de los Sabios de la Comarca de las Frondas se lleva a cabo poco tiempo después, en la Posada del Goblin de Alabastro, convocada tradicionalmente por el Capitán de la Guardia de las Arboledas para informar a los clanes.

En el mes Florido una explosión de vida llega a las Frondas. En esta época es común que se lleven a cabo muchas bodas de jóvenes parejas. Además, se suelen acometer las labores de construcción más onerosas, como por ejemplo, la reparación de caminos (que se llenan de hierbas en este año) y puentes o la construcción y reparación de graneros. Lo normal es que distintos clanes tengan que colaborar en estas tareas, y que se hagan grandes fiestas al final de cada trabajo. El día 21 de Florido tiene lugar la Batalla de las Flores: los clanes del valle del Saucedo y los de Valdoculto se reúnen en un claro que existe en las Lomas Verdes, a mitad de camino entre una región y otra, y allí se lleva a cabo un concurso de coronas de flores. Los clanes suelen intercambiarse también plantas y esquejes como muestra de buena voluntad.

El mes Caminero es el más apropiado para viajar por las Frondas, antes de que llegue el calor del verano y cuando las lluvias ya son más escasas. Los medianos viajan durante este mes a visitar a sus parientes lejanos y la Guardia de las Arboledas aprovecha para visitar los lugares más recónditos y aislados del país. También durante este mes se llevan a cabo las labores de esquileo de las ovejas. El día 15 muchos medianos se reúnen en el Prado del Roble Viejo, en la tierra de los Robleño, para conmemorar la victoria sobre el Barón Sangriento. Los jóvenes medianos participan durante tres días en numerosas competiciones y juegos, y se pavonean delante de las jóvenes de otros clanes.

El solsticio de verano se celebra con una gran fiesta en honor de Valion, en la cúspide de su poder durante el día más largo del año. Es tradicional hacer encender grandes hogueras y saltar sobre ellas. Se dice que la mayor altura a la que salten los medianos las hogueras determinarán la longitud que alcanzarán las cosechas de su clan ese año.

El mes Cosechero comienza con la recolección del heno, que se recoge en las tierras comunales de los clanes y sirve como comida para los rebaños durante el invierno. El heno se debe cortar rápidamente y ponerlo a secar al sol, pues si se almacena húmedo puede comenzar a pudrirse y generar una combustión que puede provocar incendios en los graneros. Los medianos dejan el heno secándose en grandes montones denominados pajares.

La cebada plantada en otoño se recoleta entre el mes Cosechero y el Caluroso, dependiendo de la variedad plantada por



cada clan. La cosecha de trigo plantada al final del invierno se recoge entre el mes Caluroso y el Fructuoso, también dependiendo del clan. Esto hace que los tres meses de verano sean de mucho trabajo en todas las Frondas, y que gran cantidad de jóvenes medianos viajen de campo a campo ayudando en las labores de cosecha y tratando de impresionar a las jóvenes casaderas. En el valle del Pomares los Molinero suelen contratar cuadrillas de humanos para ayudar en las tareas de recolección, algo que los clanes medianos menos prósperos no ven con buenos ojos.

El equinoccio de otoño marca el fin tradicional de las labores de cosecha, que se celebra con una gran fiesta en las que se decoran calabazas para ahuyentar a los duendes traviesos. En el mes Silvano, después de terminar las labores de trillado para separar el grano de la paja, los medianos recolectan madera en los bosques cercanos, tanto para tener combustible para el invierno como para disponer de material para sus trabajos de artesanía. También se encargan de llevar los excedentes de la cosecha a los mercados humanos de Entresaucos, Torrejona y Puerto Oeste. Los animales, madera y alimentos que cada clan considera que no necesitará durante el invierno se exportan en este mes. Algunos años son los propios humanos los que llegan desde Reino Bosque a las tierras de los medianos en busca de los productos de las Frondas.

Cuando llega el mes Brumoso, la tierra se ara y abona. A mitad de mes tiene lugar la fiesta de la matanza, en la que los medianos sacrifican a los animales que no van a querer mantener durante el invierno, como bueyes viejos, u ovejas o cabras que formen rebaños demasiado grandes. Después, su carne se prepara para su almacenamiento, adobándola o curándola. Al final del mes se realiza la siembra del trigo en el campo que se mantuvo en barbecho el año anterior, siempre antes de que comiencen las lluvias más copiosas.

El mes Escarchero, el último del año, viene siempre acompañado de lluvias cada vez más abundantes y de un acusado descenso de las temperaturas. Las labores agrícolas cesan y los medianos comienzan a refugiar a sus animales en las madrigueras. Es el mes en el que se dispone de las últimas oportunidades para prepararse para la llegada del invierno. De un mediano atolondrado o poco juicioso se suele decir que “espera a Escarchero para examinar la despensa”.

EL GOBIERNO

Los medianos se organizan en clanes, familias extendidas con un cabeza de familia que puede ser tanto un hombre como una mujer. La elección del cabeza de familia la realiza el anterior líder del clan, que suele dejar claro en vida quién es su pariente preferido y aquel en quien más confía. Pero la elección formal debe realizarse en vida o quedar claramente estipulada en el testamento del líder, lo que convierte la lectura de los mismos en un acontecimiento importante dentro de un clan

de medianos. Más de un clan se ha llevado una sorpresa al desvelarse la identidad del nuevo cabeza de familia.

Aunque dentro de un clan las disputas las suelen resolver estos cabezas de familia, cuando surge un conflicto entre distintos clanes, es necesario buscar un árbitro más neutral. En esos momentos, los medianos recurren a la Asamblea de los Sabios de la Comarca de las Frondas, que se reúne periódicamente en la posada de el Goblin de Alabastro, situada en lo más profundo del territorio de los medianos.

Las decisiones de la Asamblea de los Sabios se toman de forma consensuada, tras largas discusiones que normalmente se riegan con abundante comida y bebida y que pueden durar varios días. Por regla general, el consenso se suele alcanzar poco antes de que la comida y la bebida disponible empiece a escasear. Como muchos medianos afirman, el hambre (o la simple amenaza de sufrirla) hace que las personas razonables dejen atrás sus diferencias y busquen el bien común. O, al menos, consigue que quieran volver cuanto antes a sus hogares y sus despensas.

A la hora de la votación, los medianos consideran que hay un máximo de 35 votos. Los clanes más numerosos tienen cada uno un único voto, pero suelen acudir a la Asamblea con las promesas de apoyo de sus clanes vecinos. Además de los votos de los clanes, existen tres puestos adicionales: el del representante del Capitán de la Guardia de las Arboledas, el del clan de la Tierra (un representante electo de todos los medianos cuyos clanes no tienen voto en la Asamblea) y el voto del Señor de los Elfos, que solo puede ocupar un elfo enviado por la Reina Aldinael. Normalmente este voto queda vacío, por lo que hay 34 votos, lo que ocasiona problemas para llegar a una conclusión al ser un número par y crearse bloqueos. Solo en los momentos más delicados un elfo ocupa este asiento, y la última vez que esto ocurrió fue cuando los medianos tuvieron que decidir si iban a la guerra contra el Barón Sangriento, momento en el que la mismísima Reina de los Elfos inclinó la balanza del lado del combate.

Los miembros más importantes de la actual Asamblea de los Sabios son:

- Balbasar Trillo, el “Tío Bally”. El patriarca del clan Trillo tiene 102 años y, al ser el más anciano de los líderes del clan, preside la Asamblea. Es un mediano sorprendentemente vigoroso para su edad, aunque proviene de una familia que por lo general suele superar la centena de edad con frecuencia. El Tío Bally ha visto pasar muchos años y siempre se puede confiar en él para recordar un precedente o una historia apropiada para la situación que se esté discutiendo. Es muy prudente y es raro que se adelante a dar su opinión, o que esta no haya sido cuidadosamente meditada.
- Bingo Albo es el segundo patriarca más anciano, aunque no lo parece. A sus 92 años, solo la blancura completa de su pelo delata su edad. Bingo es amigo de los elfos y ha podido hablar hasta en tres ocasiones con la Reina Aldinael, que lo tiene en alta estima. Bingo es uno de los líderes medianos más al tanto de los peligros que acechan en el interior de las Frondas, y suele ayudar en todo lo que puede tanto a la Guardia de las Arboledas como al resto de protectores de la región.
- Sinforosa “Sinny” Platero. La líder de los Platero es la matriarca más joven de los clanes principales. Es una mujer convencida de que los medianos de las Frondas deben abrirse más al mundo exterior, aunque aún no ha dado el paso de permitir a familias de humanos asentarse en

algunas zonas de la región, como le sugiere a menudo su hijo Sambert. Según el mismo, se podría ceder a los colonos humanos la región al sur del bosque del Corzo a cambio de ventajas comerciales, pero Sinny duda sobre si eso sería conveniente a largo plazo. Aún así, siempre estará a favor de aumentar los tratos comerciales con los hombres de Reino Bosque.

- Orvil Escudero. El patriarca de los Escudero es un mediano de pensamiento tradicional y conservador, y en las reuniones de la Asamblea de los Sabios se opone a las políticas aperturistas de los Platero y los Molinero, que desean incrementar la presencia e influencia de los humanos en las Frondas. Las intervenciones de Orvil con frecuencia se alargan hasta el infinito, sobre todo cuando saca a relucir precedentes de la historia de los medianos. Respeto mucho la opinión de Tío Bally en todos los aspectos, y es muy extraño que le lleve la contraria en ninguna decisión.
- Fastred Molinero. El patriarca de los Molinero es el tercer patriarca más anciano de los grandes clanes y si Tío Bally o Bingo Albo no están en una reunión, él las preside. En muchos casos, incluso aunque haya presente algún patriarca de más edad, pero perteneciente a un clan menor. Fastred es el mayor apoyo de Sinny Platero en sus pretensiones de abrir las Frondas a los humanos. Él mismo utiliza cuadrillas de hombres de Puerto Oeste para la cosecha, e incluso mantiene un establecimiento en esa ciudad, donde uno de sus hijos es el líder de facto de la colonia de medianos de Puerto Oeste. Su conocimiento de los asuntos del mundo más allá de las Frondas es bastante amplia y a veces se asombra de la visión tan cerrada y pueblerina de sus compatriotas con respecto a los asuntos del mundo exterior.
- Cecilia “Cecy” Robleño. La matriarca de los Robleño es una eminencia en la jardinería y se dice que en su jardín privado crecen todas las plantas del mundo. Aunque Cecy siempre dice que eso es una exageración, lo cierto es que no se aleja mucho de la verdad. En su juventud, Cecy y Orvil Escudero estuvieron enamorados, aunque finalmente ambos se casaron con otras personas. A día de hoy su relación siempre es de exquisita cortesía, y nadie podría reprocharles ninguna indiscreción, aunque siempre se las arreglan para apoyarse mutuamente en las votaciones de la Asamblea.
- Torbald “Tob” Tormenta VII. El señor de las Barrancas de Torbald es un anciano vigoroso de 81 años. Todos sabían que, si sobrevivía a sus años de juventud, terminaría liderando su clan. Viajó durante unos años por todo Valion y regresó con tesoros y objetos mágicos que le ayudaron después de vivir sus aventuras. Aunque Tob no tiene una actitud abiertamente hostil hacia los humanos, sí sabe lo que estos son capaces de hacer y muchas veces apoya a Orvil Escudero cuando éste se niega a cederles más poder en las Frondas.
- Alfrodo Balsadero es el patriarca de los Balsadero, pero muy raramente visita la Asamblea de los Sabios. Normalmente solo acude cuando hay problemas que afectan al lago Cristal, el comercio o la pesca en el río Oxus, o disputas con los habitantes del Pantano del Rey Batracio. Lo cual no suele afectar al resto de los clanes medianos, con lo que es bastante poco habitual que sus preocupaciones coincidan con las del resto de patriarcas y matriarcas de las Frondas.
- Genivera “Ginny” Rojo. La Capitana de la Guardia de las Arboledas, Ginny Rojo es una mujer de 50 años que acude con frecuencia a las reuniones de la Asamblea de los Sabios. Estas reuniones suelen comenzar con Ginny informando sobre los acontecimientos que han tenido

lugar en las Frondas y que puede que muchos de los asistentes aún no conozcan. Es tradicional que el voto de la Guardia de las Arboledas sea siempre una abstención, pero en ocasiones importantes la Capitana no ha dudado en usar su voto por el bien de las Frondas.

- Lusán Viña. Este mediano pertenece a un clan poco numeroso, los Viña. Tiene 74 años y ocupa el asiento del clan de la Tierra. Es el representante de los medianos que no tienen voz en la Asamblea de los Sabios, y se preocupa por los medianos más pobres, como los aparceros que viajan de madriguera en madriguera haciendo los trabajos más duros. No está a favor de que los humanos se asienten en las Frondas, y se opone a las cuadrillas humanas que contratan los Molinero en época de cosecha. El cargo de patriarca del clan de la Tierra se renueva cada cinco años y Lusán ha sido reelegido ya dos veces.

GAZETTEER DE LAS FRONDAS

Situadas al noroeste de Marvalar, la gran capital de Reino Bosque, las Frondas son una gran extensión de bosque y colinas arboladas que solo se ven interrumpidos por los campos de labranza de los medianos. El lago Cristal y las quebradas sobre el río Oxus forman su frontera occidental. Al este, los bosques de las Frondas terminan convirtiéndose en las praderas de Mantoverde, antes de llegar al río Draco. Al norte de la región se encuentran las colinas conocidas como las Barrancas y la ciudad de Olmeda, capital de la Marca del Oeste. Al sur de las Frondas está la costa del Mar del Dragón y la cercana ciudad costera de Puerto Oeste.

La mayoría de las Frondas están formadas por valles horadados por los ríos, donde los medianos cavan sus madrigueras y cultivan sus campos. Por lo general, el terreno es ondulado, formado por suaves colinas herbosas cubiertas de todo tipo de flores, que los medianos secan y usan como decoración. En tres zonas concretas las colinas son más elevadas, y por todas partes hay pequeños bosquecillos. Los bosques más profundos, del que los medianos obtienen leña y caza, están formados mayoritariamente por robles, pinos y cedros.

Los medianos mantienen una red de caminos de gravilla, que discurren junto a las lindes de sus granjas y viñedos. Hay numerosos setos y valladares que dividen las distintas tierras de labranza y pastoreo. También hay acequias, usadas para transportar el agua desde los riachuelos hasta los campos de labor.

Es una región por lo general tranquila cuyos habitantes pueden simular que el ancho mundo no existe, protegidos como están por los ejércitos de los humanos, algunas compañías secretas de elfos al servicio de la Reina Aldinael, y por su propia Guardia de las Arboledas, que por lo general procura ocuparse de las amenazas a su pueblo de un modo discreto que no perturbe la paz de la región.

El mapa de las Frondas incluido en este suplemento se ha organizado en base a hexágonos de una legua (5 kilómetros), que representan una hora de viaje por terreno normal.

Barrancas de Torbald. El hogar ancestral del clan Tormenta se encuentra excavado en la ladera de una colina en las estribaciones meridionales de las Lomas Altas. El fundador del clan, Tob Tormenta, es uno de los más grandes héroes medianos de las historias de las Frondas. Era fuerte, alto y de carácter impetuoso. Realizó grandes hazañas a lo largo de

su vida, y muchas otras se le atribuyen aunque no las llegara a protagonizar. Su clan antes se llamaban los Ovejero, pero cambiaron su apellido por Tormenta en honor a su líder. Todos los señores del clan cambian su nombre por el de su fundador al asumir el cargo y el actual Torbald Tormenta es el séptimo en hacerlo. Las Barrancas de Torbald son unas madrigueras enormes y muy fortificadas, con establos interiores en los que refugiar a los grandes rebaños de ovejas y cabras que forman la base de la riqueza del clan.

Bosque de las Lomas Verdes. El bosque que rodea las colinas de las Lomas Verdes es un lugar habitado por muchos espíritus de la naturaleza y seres feéricos que por lo general son amistosos con los medianos o que, como mucho, les someten a bromas no demasiado pesadas. Durante la fiesta llamada la Batalla de las Flores por los medianos, los habitantes feéricos de las Lomas Verdes cambian su apariencia para asumir las de los medianos y se mezclan con ellos para hacer travesuras.

Bosque del Corzo. El bosque más septentrional de las Frondas es un lugar que los medianos no suelen visitar. Hay mucha caza en este bosque y algunos nobles de Olmeda viajan hasta aquí para participar en monterías en las que cazan corzos, ciervos y jabalíes. Ocasionalmente, grupos de bandidos pueden hacer su guarida en el bosque del Corzo, pero normalmente son expulsados de allí por los soldados de la fortaleza de Torrejona tan pronto como son descubiertos por la Guardia de las Arboledas.

Bosque del Draco. El bosque más oriental de las Frondas actúa como frontera entre las tierras de los hombres y la de los medianos. Es un bosque por lo general poco peligroso en el que ambas razas recolectan madera y frutos secos. Su nombre no indica que existan dragones en la zona, sino su cercanía al río Draco. Algunos trolls de Las Barrancas consiguen eludir en ocasiones a las patrullas de Fuerteloma y se asientan en el Bosque del Draco. Los que sobreviven más tiempo allí suelen mantener un perfil bajo, robando la ocasional oveja a los medianos.

Bosque del Oso. El bosque que rodea las Lomas Altas es conocido por su población de osos negros. Durante mucho tiempo estos osos fueron un peligro para los medianos, hasta que el héroe "Tob" Tormenta, ayudado por el zorro Saltatrampas, se adentró en el bosque, venció a los osos en combate a manos desnudas y llegó a un acuerdo con ellos: los osos dejarían de molestar a los medianos a cambio de que estos dejaran pasteles de miel para los osos cuatro veces al año.

Bosque de los Perdidos. El bosque más meridional de las Frondas es una pequeña región en la que vive Durendel, un maestro de las ilusiones. Si alguien logra vencer sus sortilegios de confusión y engaño y alcanza el centro del bosque encontrará allí unas escaleras de plata etérea que le llevarán hasta el palacio de Durendel, situado en la superficie de la luna Aneirin. Si logra esta hazaña, se dice que podrá obtener un don del señor de los sueños y las ilusiones, pues él tiene dominio sobre todos los seres feéricos de las Frondas.

Bosque del Viejo Roble. Este bosque se encuentra al sur del Pantano del Rey Batracio. Los medianos evitan este lugar, pues dicen que los árboles son hostiles, y que solo toleran la visita de los elfos. Cuando las fuerzas de las Frondas acabaron con el Barón Sangriento, los árboles del Bosque del Viejo Roble se desenraizaron y contribuyeron a la derrota del maligno barón.

Bosque Peligroso. El bosque situado al norte de las Lomas Peladas tiene una reputación siniestra entre los medianos, que lo consideran un lugar habitado por duendes caprichosos y

crueles. Los Tres Caballeros se adentran con frecuencia en este lugar, en misteriosas misiones, lo cual no hace sino confirmar la peligrosidad del mismo a ojos de los medianos.

Bosque Siempreverde. El bosque más occidental de las Frondas está formado por árboles de hoja perenne como pinos y cedros. Los medianos suelen cortar madera de este bosque, pero solo en su zona meridional, al sur del río Albo.

Casa Alba. El hogar del clan Albo se encuentra en el corazón de Valdoculto. La relación de los Albo con los elfos es la más estrecha de todos los clanes medianos, y Bingo Albo, su patriarca, conoce personalmente a la Reina Aldinael. Los visitantes de Casa Alba dicen que es una madriguera que casi se asemeja más a un salón élfico. O al menos, a la idea que los medianos tienen de un salón élfico encantado. Los Albo son conscientes de los peligros que acechan en las Frondas y conocen mucho sobre las protecciones mágicas tradicionales y el modo de tratar con los seres feéricos.

Casa del Pomar. El hogar de los Molinero está formado por grandes dos madrigueras, cada una en una orilla opuesta del río Pomares, unidas por un hermoso puente. Los Molinero poseen plantaciones de árboles frutales por toda la ribera del Pomares, incluyendo los famosos manzanos de las frondas, con cuyos frutos el clan elabora su famosa sidra. Los Molinero construyeron los molinos de agua más antiguos de las Frondas y reparan y fabrican otros cuando algún clan lo necesita (cobrando bien por ello). Son conocidos por ser un clan rico y poderoso, y mantienen muchos tratos con los humanos de Puerto Oeste, a los que venden gran parte de su producción agrícola.

Fortaleza de Damalba. Esta torre con montículo y doble muro concéntrico se encuentra cerca del punto en el que el río Cabrero se une al Saucedo. Es la única fortaleza militar de los medianos, y la base de operaciones de la Guardia de las Arboledas. Se dice que los almacenes y subterráneos de Damalba podrían alojar a toda la población de medianos del valle del Saucedo, o puede que incluso a todos los medianos de las Frondas, en caso de necesidad.



Fortaleza de Entresauces. Situada a orillas del río Saucedo, en el lugar en el que éste surge de las Frondas de los Medianos y comienza a regar Mantoverde, esta fortaleza protege la entrada al principal valle habitado por los medianos. El Barón Colquius es el señor de Entresauces, y gobierna a una tropa de 20 soldados que no suelen tener mucho que hacer, salvo mediar en las disputas entre granjeros. Alrededor de la fortaleza ha crecido un pueblo que sirve de mercado de intercambio de bienes entre los medianos y los hombres de Mantoverde. La riqueza fácil del lugar ha convertido al Barón en un

hombre codicioso que busca enriquecerse con impuestos y sobornos antes de retirarse a Marvalar como un hombre rico.

jóvenes humanos han entrenado algunos años con alguno de estos Caballeros antes de abandonar la fortaleza para hacer el bien en nombre de Valion por otras regiones.



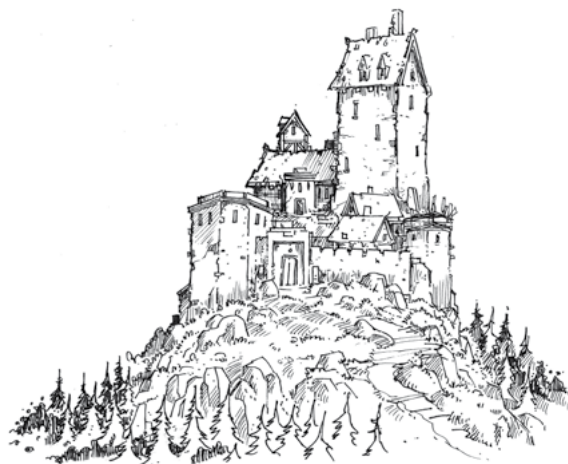
Fortaleza de Fuerteloma. Situada entre Mantoverde y las Barrancas, Fuerteloma es la principal protección de los granjeros de Mantoverde. El Barón Salmarius es el señor de Fuerteloma y se toma muy en serio su misión, enviando frecuentes patrullas arriba y abajo del río Draco. Considera que la Guardia de las Arboledas es incapaz de proteger las Frondas, y por ello envía de cuando en cuando a sus hombres a vigilar que nada escape de las cuevas de las Barrancas. Dentro de la fortaleza se encuentra la posada de Casa Daraviel.



Fortaleza de Torrejona. Esta atalaya, una poderosa torre cuadrada rodeada de un muro de piedra y algunos edificios anexos, igualmente fortificados, es propiedad del Barón Gorgolius. El lugar es la base operaciones de casi un centenar de jinetes, muy ocupados en proteger a las caravanas que viajan entre Torrejona y Olmeda a través de la carretera que lleva desde la fortaleza hasta el Camino de la Manticora. Alrededor de Torrejona ha crecido un próspero pueblo comercial al que acuden numerosos mercaderes humanos procedentes de Olmeda en busca de artesanía, madera y productos agrícolas de las Frondas.



Fortaleza de los Tres Caballeros. En la zona norte de las Lomas Verdes, sobre un peñasco fácilmente defendible se encuentra una gran casona fortificada cubierta de hiedra y rodeada de una rudimentaria empalizada. Allí viven tres caballeros humanos: el Caballero Rojo (un guerrero), el Caballero Blanco (un paladín) y el Caballero Verde (un explorador). Cada uno tiene un Escudero que aprende a su lado y le acompaña en sus viajes. En la torre, tres ancianos Sirvientes se ocupan de las tareas de mantenimiento y de comprar comida y provisiones a los medianos de Valdoculto. Los Tres Caballeros viajan constantemente por las Frondas y más allá, ayudando en nombre de Valion a las personas que lo necesitan. Tienen frecuentes enfrentamientos con trasgos, bullywugs, trolls o ettercaps que amenazan a los medianos, encontrándolos muchas veces antes de que estos lleguen a suponer una amenaza. Nunca dan sus verdaderos nombres, ni el de sus Escuderos, y solo se les conoce por el color de sus armaduras. Los Tres Caballeros aparecen en muchas de las historias de los medianos, aunque no son seres inmortales: cuando un Caballero se hace demasiado mayor para seguir viajando, pasa a ser uno de los Sirvientes de la fortaleza, y su Escudero le sustituye y busca un nuevo aprendiz al que enseñar. Muchos



Fortaleza del Vado. Propiedad del Barón de Tiveran, esta atalaya protege con su compañía de soldados el vado del Draco y es el punto en el que se unen el Camino de la Manticora y la senda de Marvalar que discurre a la orilla del río Draco.



Fortaleza de las Murallas Quemadas. Este castillo se alza en las proximidades de la confluencia de los ríos Tejonera y Juncalera. Hace muchos años era una fortaleza humana otor-

gada a un Barón de la Marca Occidental para que protegiera las Frondas de los Medianos. Pero el Barón se hizo cada vez más codicioso y comenzó a considerar a los medianos como súbditos y no como protegidos. Soñó con convertir las Frondas en su dominio particular. Su auténtico nombre se ha borrado de los anales de Reino Bosque y de la memoria de las Frondas, y solo se le recuerda como el Barón Sangriento.

El Barón Sangriento mejoró su fortaleza, construyendo un muro de piedra y ampliando el torreón principal con edificios y barracones para sus tropas. Excavó cámaras y mazmorras subterráneas, atrayendo a su ciudadela oscura a bandidos y mercenarios. Se declaró Señor de las Frondas y rechazó a las tropas que Reino Bosque envió a derrocarlo con la ayuda de trasgos de las Quebradas del Oxus y bullywugs del Pantano del Rey Batracio. Mató incluso al Caballero Rojo, aunque no logró acabar con su escudero.

El Barón Sangriento derribó muchas de las protecciones mágicas que mantenían la paz en las Frondas de los Medianos, y solo fue derrotado cuando la mismísima Reina Aldinael se enfrentó a él con su magia. Su fortaleza ardió en llamas y sus ejércitos fueron vencidos. El propio Barón se consumió entre el fuego, pero su cadáver no fue encontrado. Al no poder destruir por completo la maldad del castillo, Aldinael lanzó sortilegios que mantienen encadenado al mal en su interior... la mayor parte del tiempo. Con relativa frecuencia el Barón Sangriento consigue escapar momentáneamente, saliendo a cazar con sus caballeros espectrales malditos, a los que los medianos conocen como la Cacería Salvaje. Siempre trata de destruir los sortilegios que lo mantienen encadenado a la ruina de su fortaleza, y cuando esto sucede es necesario enfrentarse a él para evitar que lo logre.



Lago Cristal. Este gran lago de aguas puras forma la frontera noroccidental de las Frondas. El río Oxus llega hasta el lago y después lo abandona hasta desembocar en el Mar del Dragón. Lago Cristal tiene fama de ser un lugar protegido del mal por fuerzas sobrenaturales. En sus profundidades habitan cinco tribus de tritones, gobernados por un Rey Tritón que gobierna desde un palacio submarino hecho de pasta blanca de algas. Los medianos tienen un asentamiento en la orilla oriental del lago llamado Playa de los Guijarros o, simplemente, Guijarro. Cuando la flota mercante de Puerto Oeste sube a refugiarse al lago Cristal, los medianos suelen comerciar con ellos allí.

Las Barrancas. Estas colinas redondeadas marcan el límite nororiental de las Frondas. Los medianos no acostumbran a visitar esta región, salvo los valientes que deciden llevar a sus rebaños a pastar por el valle del río Cabrero, rezando a Valion para no ser atacados por los muchos osos negros que viven en las cuevas de las Barrancas. Se dice que las colinas están huecas y llenas de profundas cavernas, y que los osos no son los únicos peligros que pueden acechar a los pastores. Al menos un grupo de trolls viven en las Barrancas, y la Guardia de las Arboledas se ha enfrentado a ellos en numerosas ocasiones, pero son monstruos muy difíciles de erradicar, incluso con la ayuda de los soldados de Fuerteloma.

Lomas Altas. Las colinas situadas al noreste de las Frondas son un lugar especialmente adecuado para la cría de ovejas, y los clanes medianos de la zona son conocidos por la excelente lana de sus rebaños.

Lomas Peladas. Esta región de colinas se encuentra al sureste de las Frondas. Es una región árida y habitada por arañas gigantes y ettercaps, que en muy raras ocasiones se alejan de las colinas.

Lomas Verdes. Estas colinas forman la espina dorsal de las Frondas de los Medianos, región que atraviesan de norte a sur en su zona central. Los medianos no habitan este lugar: dicen que cada una de sus colinas está hueca y es hogar de hadas, duendes y seres feéricos.

Madriguera del Tejón. El hogar del clan Escudero se encuentra en unas colinas cercanas al río Tejonera. Los Escudero poseen una enorme biblioteca en su gran madriguera donde guardan la gran Crónica de las Frondas. En esta crónica se narra, en enormes volúmenes que no hacen sino crecer en número año tras año, la historia de las familias de las Frondas, sus árboles genealógicos, el resultado de cada cosecha anual y todo tipo de información sobre los medianos y su país. Los Escudero se consideran a sí mismos sabios y eruditos, y aun-



que muchos medianos les consideran algo pomposos, lo cierto es que son unos auténticos enamorados del conocimiento.

Madriguera Trillo. La gran madriguera del clan Trillo es una de las más antiguas de las Frondas. Aunque ha sido remodelada muchas veces a lo largo de los siglos, aún mantiene algunas peculiaridades arquitectónicas que ya no se usan en ningún otro lugar de las Frondas. Los viñedos de los Trillo son una fuente de orgullo para el clan y su vino es famoso en todas las Frondas. Las viñas de los Trillo se plantan usando olmos como árboles tutores.

Mansión del Mago Malifax. La misteriosa mansión de un poderoso mago, recientemente fallecido. Los medianos procuran mantenerse alejados de este extraño lugar.

Mantoverde. Esta gran planicie, llena de campos de labranza y pastos para los rebaños de ovejas, es la principal fuente de alimentos que nutre a la gran capital de Marvalar. Los labriegos de Mantoverde mantienen muy buenas relaciones con los medianos de las Frondas y en época de cosecha no es raro que cuadrillas de medianos viajen a Mantoverde a trabajar si ya han terminado en sus hogares. El mercado de Entresauces es el puesto tradicional en el que los medianos venden sus mercancías a los comerciantes de Marvalar, que las envían en barcaza por el río Saucedo hasta que éste se une al Draco.

Nan Isadan. Esta colina oculta por ilusiones mágicas, está cerca de la confluencia de los ríos Albo y Élfico. Es un palacio subterráneo habitado por la Reina Aldinael, soberana de las Frondas y heredera de la estirpe de Elverion. El palacio está protegido por antiguos sortilegios y desde aquí Aldinael y su corte mantienen una muy discreta vigilancia sobre las Frondas. Se consideran los soberanos del lugar y se ocupan del mantenimiento de su magia ancestral. La mayoría de los medianos desconocen la existencia de estos elfos, salvo en leyendas, a pesar de que estos son en gran parte los responsables de que esta parte del mundo sea tan tranquila para vivir.



Olmeda. La capital de la Marca del Oeste está a pocos kilómetros al norte de las Frondas de los Medianos. El comercio que los medianos mantienen con los olmedanos se canaliza a través del mercado construido alrededor de la fortaleza de Torrejona. En raras ocasiones los medianos se aventuran a viajar hacia el norte, prefiriendo comerciar directamente con los hombres en Torrejona.

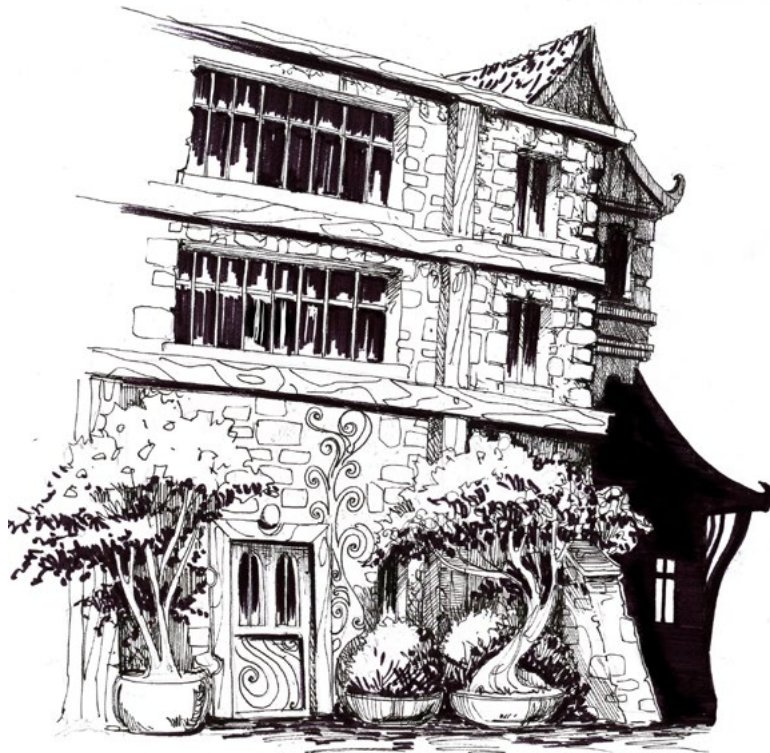
Pantano del Rey Batracio. Este pantano, evitado por todos los medianos, está habitado por sapos e insectos gigantes y es el lugar al que fue exiliado el Rey Crog, antiguo señor del lago Cristal, por sus crímenes contra los tritones. El Rey Crog

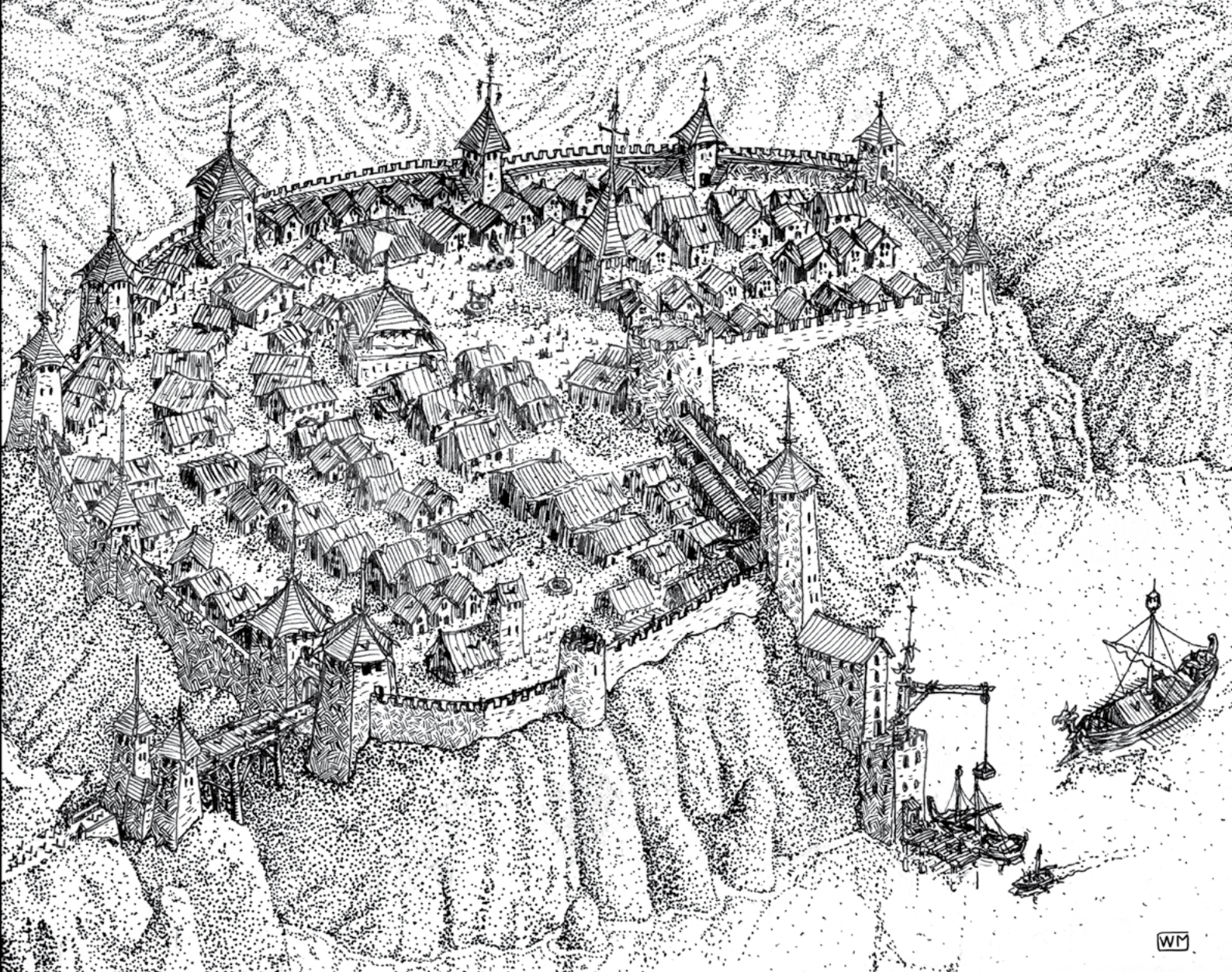
y sus servidores bullywugs podrían ser una amenaza para los medianos si no estuvieran siempre ocupados en maquinando modos de reconquistar el lago Cristal.

Platería. Este es el hogar ancestral del clan Platero, situado en el margen medio del valle del río Juncalera. La madriguera del clan es una de las más grandes de la región, y aún así, no es suficiente para albergar a todos los miembros de la gran familia de Sinny Platero. Durante muchas generaciones los humanos han habitado en esta región, primero en su fortaleza de Murallas Quemadas y luego en Torrejona, y eso ha hecho que los medianos de la zona hayan adoptado muchas de sus costumbres. Existen muchas madrigueras “artificiales” que se crean como casas humanas a las que luego se cubre de tierra, formando pequeñas colinas. Los Platero son grandes artesanos del metal, los mejores de todas las Frondas. Poseen varias herrerías, molinos y talleres en la región, propiedad directa de los Platero o de pequeños clanes aliados. Sambert Platero, el hijo mayor de Sinny, y al que todos consideran el futuro líder del clan, vive en una lujosa casa en el pueblo humano de Torrejona, y es un hombre de negocios y exportador que trata con frecuencia con el Barón Gorgolius y con los mercaderes de Olmeda que viajan hasta allí.

Playa de los Guijarros. Un puesto comercial de los medianos en la orilla del lago Cristal. También llamado Playa de los Guijarros. Es el hogar del clan Balsadero. Alfrodo Balsadero, el patriarca, visitó en su juventud el fondo del lago Cristal gracias al tesoro del clan: un anillo mágico que permite respirar bajo el agua. Después de las aventuras que vivió allí, los Balsadero tienen el permiso del Rey Tritón para pescar en sus aguas, y el clan posee varias barcas de pesca. Todos los miembros del clan aprenden a nadar desde pequeños, y en lugar de vivir en una madriguera, tienen casas de estilo humano a la orilla del lago. Todo lo cual hace que los Balsadero tengan la reputación de ser gente extraña.

Posada Casa Daraviel. Esta posada se encuentra en el interior de la Fortaleza de Fuerteloma, y sirve como base de operaciones para la Guardia de la Arboleda cuando ésta desea explorar las Barrancas en busca de peligros para los medianos.





Posada El Goblin de Alabastro. Situada casi en el centro geográfico de las Frondas de los Medianos, esta famosa posada es conocida allende las fronteras de las tierras de los medianos. Es un edificio de tres plantas que se levanta sobre la colina y bajo la colina denominada la Loma del Goblin. Si los medianos tienen alguna capital en su pequeña nación, esa es sin duda la posada del Goblin de Alabastro. Aquí se reúne la Asamblea de los Sabios de la Comarca de las Frondas cuando es necesario tomar alguna decisión importante, y este es el lugar más apropiado para buscar noticias, guías o rumores de todo el país. El dueño de la posada es el bonachón Otrom Roble de Invierno, que gestiona la posada junto a su mujer, Arisa la Blanca, y un equipo de una docena de empleados. Olofin el jugar, un músico visirtaní, es un habitante permanente de este lugar.

Puerto Oeste. Esta gran ciudad costera se encuentra situada en la desembocadura del Oxus. Es un centro comercial de primer nivel, solo superado en Reino Bosque por Marvalar. Los medianos del valle del Pomares suelen llevar sus mercancías hasta Puerto Oeste, donde la sidra de las Frondas es muy apreciada. En esta ciudad hay una gran colonia de medianos asentados de forma permanente en la ciudad.

Quebradas del Oxus. La mayor parte del cauce del río Oxus está flanqueado en su ribera oriental por grandes quebradas que en algunos puntos llegan a superar los veinte metros de altura y desde las que se pueden divisar las Praderas de

los Centauros. Las paredes casi verticales de las quebradas siempre han formado una barrera natural que ha protegido las Frondas. Solo hay un puñado de sendas escondidas por donde es relativamente seguro subir o bajar. Las Quebradas están formadas por formaciones calcáreas que el agua ha ido erosionando con el paso del tiempo, formando una gran cantidad de cuevas.

Aunque la mayoría de los medianos lo desconocen, las Quebradas del Oxus son la guarida de varias bandas de trasgos, orcos y otros humanoides, liderados por un espíritu no muerto llamado el Fantasma de las Quebradas, que espera la ocasión de arrebatrar las Frondas a los medianos y crear un reino del terror en el corazón de Reino Bosque. Solo le contiene la vigilancia de los elfos de Nan Isadan y las antiguas protecciones aún activas desde los tiempos en que los elfos de Elverion gobernaban este lugar.

Río Albo. Este río nace en la vertiente occidental de las Lomas Verdes y, después de alimentar con sus aguas las tierras de los medianos de Valdocolto, cae por las cataratas del Salto del Trasgo antes de unirse al río Oxus.

Río Cabrero. Desde su nacimiento en las Barrancas, el río Cabrero termina desembocando en el Saucedo. Su valle no está demasiado habitado por medianos o humanos, pero hay cabañas de pastores que suelen llevar a sus rebaños a pastar por la región.



Río Élfico. Este pequeño afluente del río Albo nace en la vertiente sur de las Lomas Verdes. Los medianos consideran que este río está encantado y que es peligroso beber de sus aguas. Los árboles que crecen en las laderas del río Élfico parecen cambiar de posición cuando nadie los mira. Solo hay un puente que lo cruza, y está protegido por monstruos humanoides que parecen rotar en su puesto: algunos meses son ogros, otros son trolls, pero siempre parecen una versión singularmente educada y bien vestida de estos monstruos, que dejan pasar a los viajeros que los tratan con cortesía y les entregan un pago para “cuidar el puente”. En realidad, son duendes que usan sus poderes de ilusión para adoptar formas horripilantes. Normalmente no saben qué hacer con el pago que reciben, así que de forma habitual se lo terminan entregando a los elfos de Nan Isadan.

Río Juncalera. Este río nace en la vertiente septentrional de las Lomas Altas y avanza por las tierras del norte de las Frondas hasta el Pantano del Rey Batracio. Allí serpentea perezosamente dividiéndose en diversos arroyos, para finalmente desembocar en el río Oxus.

Río Oxus. El poderoso río Oxus nace en el norte, atraviesa el lago Cristal y termina desembocando en el Mar del Dragón. El Oxus marca la frontera occidental de las Frondas de los Medianos. Es un río muy profundo y caudaloso, y salvo en los veranos más calurosos, es navegable incluso por barcos de gran calado. Cuando las fuertes tormentas amenazan la flota mercante de Puerto Oeste, los barcos navegan Oxus arriba y buscan refugio en el tranquilo lago Cristal. El río es frecuentado por muchos pescadores, que capturan truchas y salmones. Los medianos no acostumbran a pescar en el Oxus, entre otras cosas porque las Quebradas del Oxus forman una barrera natural para alcanzar el río.

Río Pomares. Este río nace en la zona meridional de las Lomas Verdes y atraviesa todo el sur de las Frondas, en una región conocida por sus árboles frutales, incluyendo la famosa variedad de manzano de las frondas.

Río Rojo. Nace en las Barrancas y debe su nombre a la coloración de sus aguas, que arrastran mucho mineral. Antes de desembocar en el Cabrero, el río ya ha perdido su coloración característica, pero los medianos no se fían de la salubridad

de sus aguas y no acostumbran a llevar su ganado al valle del río Rojo.

Río Saucedo. El río más importante de la parte oriental de las Frondas atraviesa las que probablemente sean las tierras más fértiles de la región. Muchos clanes viven en las orillas de este río, afluente del poderoso Draco. Se dice que cuando un peligro amenaza a las Frondas, las hojas de los sauces que crecen a la orilla de este río se mueven como si soplara un viento invisible, poniendo en alerta a los medianos.

Río Saltarrocas. Nace en las Lomas Verdes y es afluente del río Saucedo. A medida que desciende desde su lugar de nacimiento va creando hasta doce pequeñas cataratas. Dicen que cerca de este río se encuentra la guarida secreta de Saltatrapas, un espíritu burlón con forma de zorro rojo que aparece en numerosas historias de los medianos, normalmente resolviendo los problemas que él mismo provoca.

Río Tejonera. Este río nace en la vertiente nororiental de las Lomas Verdes. Según los medianos, el Abuelo Tejón, señor de las Lomas Verdes, tiene su madriguera en el nacimiento de este río. El Abuelo Tejón es un espíritu protector de las gentes de las Frondas y se dice que fue el sabio que enseñó a los primeros medianos tanto el modo de excavar madrigueras como todos los oficios artesanos. Ningún mediano que se precie de serlo dañaría nunca a un tejón a propósito.

Robleviejo. El hogar de los Robleño se encuentra en el corazón de las Frondas, en las ricas tierras de labor cerca de la confluencia del río Cabrero con el Saucedo. Los Robleño son los mejores agricultores en un país de expertos agricultores, y en sus campos se cultivan no solo trigo y cebada, sino todo tipo de hortalizas, legumbres y árboles frutales. Frente a la madriguera de los Robleviejo se alza un enorme roble que dicen que fue plantado por el fundador del clan Robleño. Cuando los medianos se prepararon para el combate contra el Barón Sangriento, todos los clanes se reunieron en el Prado del Roble Viejo y desde entonces cada año, el día 15 del mes Caminero, los medianos se reúnen de nuevo en el prado y realizan competiciones de fuerza y habilidad. La Guardia de las Arboledas suele aprovechar para impartir un mínimo de adiestramiento militar (sin mucho éxito) a un pueblo por lo general pacífico.

Salto del Trasgo. El río Albo se precipita en una catarata de más de veinticinco metros al llegar al borde de las Quebradas del Oxus. Después, el agua del río se une con las del propio río Oxus. Detrás de la catarata hay un complejo de cuevas en una de las cuales duerme Desmogeld, un dragón verde que no se ha despertado de su sueño en los últimos 300 años. Su tesoro está protegido por un laberinto de cavernas habitadas por montículos reptantes, micónidos y otros monstruos vegetales que sirven y protegen al dormido monstruo.

Torre de los Astrólogos. Los medianos dicen que esta torre de más de veinte metros, construida con mampostería, surgió del suelo de la noche a la mañana. Un grupo de media docena de hechiceros humanos llamados los Astrólogos viven aquí dedicados a sus estudios, junto a sus extraños sirvientes. El edificio se encuentra cerca de un vado que atraviesa el río Pomares, en una zona cercana a su nacimiento. Los hechiceros tienen permiso de las autoridades de Reino Bosque para vivir aquí, siempre que mantengan abierto el camino entre los valles del Pomares y del Saucedo y den cobijo a los viajeros que lo necesiten. La Guardia de las Arboledas utiliza bastante la hospitalidad de los Astrólogos, que aprovechan para obtener noticias del mundo exterior de boca de los Guardias.

Valdoculto. Una región situada entre las Lomas Verdes y las Quebradas del Oxus, regada por el río Albo. El río Élfico marca la frontera natural de Valdoculto por el sur. Los clanes medianos que viven en esta zona tienen fama de ser excéntricos y soñadores, y de tener sangre élfica en sus venas.

LA GUARDIA DE LAS ARBOLEDAS

La responsabilidad de proteger las Frondas de los Medianos recae sobre el Ejército del Oeste de Reino Bosque. En teoría, la tarea deberían realizarla íntegramente los soldados de la Fortaleza de Torrejona, pero en la práctica estos se concentran más en vigilar el camino y proteger el comercio que sale hacia el norte desde el valle del Río Juncalera y llega hasta las tierras humanas. El valle del río Pomares lo patrullan tropas procedentes de Puerto Oeste. Y aunque el valle de Saucedo debería ser patrullado por tropas de Entresauces, lo cierto es que es un lugar tan tranquilo que solo en raras ocasiones las tropas de Torrejona lo visitan, y siempre después de aguantar las malas miradas del clan Escudero. Valdoculto no es un lugar que los hombres patrullen, aunque en teoría deberían hacerlo. Pero las patrullas sienten que, al hacerlo, las vigiladas son *ellas*.

Los verdaderos encargados de la vigilancia de las Frondas son los miembros de la Guardia de las Arboledas. Cuando fue fundada, hace siglos, esta guardia era poco más que una milicia local formada por jóvenes medianos que patrullaban los caminos entre las madrigueras, alumbrándose con candelas, armados con espadas dagas, horcas, jabalinas y hondas, y protegidos por pesados gabanes o, en el mejor de los casos, cotas de cuero.

Este tipo de patrulla persiste aún y sigue estando formada por los jóvenes de cada madriguera, organizados por algún veterano jubilado de la Guardia, aunque ahora se los denomina la Milicia de las Arboledas. La auténtica Guardia de las Arboledas es un cuerpo dedicado expresamente a la protección y vigilancia de las Frondas de los Medianos y su sede es la Fortaleza de Damalba, situada en el valle del Saucedo.

La Guardia de las Arboledas se ocupa de patrullar los caminos, desde los más transitados hasta aquellos más recónditos y poco utilizados, donde los medianos normales no se atreven a adentrarse. Entregan las cartas que los medianos envían a sus parientes, pero también mensajes secretos entre los líderes de los clanes. Dan batidas para expulsar a lobos y jabalíes salvajes, pero también se enfrentan a trasgos, bullywugs y otros monstruos que escapan de las guardias mágicas establecidas en las Frondas.

La Guardia es el ejército no oficial de las Frondas, los encargados de proteger a sus parientes de peligros que, en muchos casos, no son conscientes ni siquiera de que existan.

LA ORGANIZACIÓN DE LA GUARDIA

La organización básica de la Guardia de las Arboledas es la patrulla. Una patrulla está compuesta por entre cinco y siete guardias bajo el mando de un sargento. Aunque la Guardia dispone de ponis con los que viajar deprisa si fuera necesario, y los usa en las misiones más urgentes, lo normal es que cada patrulla viaje a pie y se adentre, si es necesario, por caminos ocultos por donde sería difícil guiar a las bestias de monta. En la actualidad hay 80 guardias y 14 sargentos.

En la base de operaciones de la Guardia, la Fortaleza Damalba, viven unas veinte personas más, entre sirvientes y guardianes retirados que han preferido seguir sirviendo como consejeros a la Guardia, en lugar de pasar la vejez en las madrigueras de sus familias.





El líder de la Guardia de las Arboledas es su capitán. La actual capitana es Genivera “Ginny” Rojo, una veterana de muchas patrullas que, a sus cincuenta años, pasa su tiempo leyendo informes y ordenando misiones a sus sargentos. La capitana también tiene voz y voto en la Asamblea de los Sabios de la Comarca de las Frondas. Y aunque usa su voz para tratar de informar a los ancianos, no suele usar su voto.

La pertenencia a la Guardia de las Arboledas es voluntaria, y la mayoría de los aspirantes proceden de las milicias populares que patrullan los campos de noche, o de hijos de medianos que en su momento formaron parte de la Guardia. Un aspirante que desee formar parte de la Guardia pasará al menos un año sirviendo como aprendiz en la Fortaleza Damalba antes de poder empezar a patrullar. Si los informes durante ese año de aprendizaje son favorables, se le dejará realizar el Juramento de Lealtad de la Guardia.

Todos los miembros de la Guardia realizan un juramento de lealtad en nombre de Valion el solsticio de verano. La promesa les liga durante un año a la Guardia, y durante ese período las lealtades al clan se sustituyen por la lealtad a la Guardia.

Todos los guardias deben jurar mantener en secreto lo que hayan aprendido sobre los misterios de las Frondas y los asuntos que afecten a los clanes mientras han sido guardias. El poder de Valion protege este juramento. Es bastante normal que un guardia abandone la organización cuando llegue a edad casadera y desee establecerse y formar una familia. No hay deshonor en hacer eso, y es normal que los otros guardias le hagan regalos a su compañero para ayudarlo en su nueva vida. Los guardias saben que en caso de necesidad pueden encontrar en casi todas las madrigueras a antiguos compañeros retirados que les apoyarán, en muchos casos, incluso contra el criterio de sus familias.

EL CASTILLO DAMALBA

Esta fortaleza es de construcción humana, pero fue abandonada hace muchos años. Los medianos la reconstruyeron y reforzaron después de obtener el permiso del soberano de Reino Bosque. El cuerpo principal de la fortaleza es una torre de piedra cuadrada de cuatro pisos, rodeada de una doble empalizada. La primera empalizada es de piedra y alberga en su interior estancias suficientes como para cobijar a toda la Guardia si fuera necesario. También hay una herrería donde trabaja un herrero a tiempo completo, un establo para los ponis con sus cuidadores y un palomar con palomas mensajeras listas para ser enviadas a las sedes de los principales clanes. La segunda empalizada es de madera y en su interior hay espacio suficiente para proteger a muchos clanes de medianos y a sus rebaños, si estos se vieran en la necesidad de buscar refugio en Damalba.

A lo largo de los años diversos miembros de la Guardia han excavado pasillos y cámaras bajo la fortaleza, incluyendo un túnel de huida. En ellos se almacenan provisiones y material suficiente para soportar un largo asedio, además de existir un acceso secreto a agua potable. Aunque no sería posible ocultar aquí a toda la población de las Frondas, como dicen las habladurías, sí se podría dar cobijo a una cantidad significativa de sus habitantes. El resto podrían buscar refugio en las cercanas Barrancas de Torbald del clan Tormenta; el plan de evacuación de las Frondas lleva muchos años preparado para el caso de que un peligro mortal, como el regreso del Barón Sangriento, amenazara la región.

LAS TAREAS DE LA GUARDIA DE LAS ARBOLEDAS

Las actividades de las patrullas son muy numerosas. Normalmente se les entrega en la Fortaleza Damalba una misión que cumplir. Se espera que la lleven a cabo en un período de tiempo determinado, y si tardan más de lo debido, se enviará a otra patrulla a averiguar qué ha sucedido con la primera.

Recorrer los caminos. Lo más habitual es que a una patrulla se la envíe a vigilar los caminos en rutas predeterminadas, para ayudar a los medianos que lo necesiten y para averiguar si está sucediendo algo extraño que precise una investigación más específica. El mapa de las Frondas incluido en este suplemento está dividido en hexágonos de una legua (5 kilómetros), que representan lo que una persona entrenada puede andar en una hora. Lo normal es que las patrullas se desplacen durante cuatro horas, descansen a comer y hagan una segunda marcha de otras cuatro horas, con lo que se puede asumir que en una jornada, las patrullas pueden cubrir ocho hexágonos. Esto siempre referido a las zonas marcadas con caminos; avanzar por lugares sin sendas bien marcadas es más complicado y el ritmo será menor. Sin embargo, se puede asumir que una patrulla de la Guardia, saliendo desde la Fortaleza Damalba, puede llegar en tres días como máximo a cualquier punto de las Frondas.

Entregar correo. A los medianos les encanta escribir cartas a sus parientes. Aunque no todos los habitantes de las Frondas sepan leer y escribir, incluso en la madriguera más pobre y pequeña es normal que haya al menos un mediano que sí sepa hacerlo, y se convierta en el encargado de leer y escribir los mensajes de sus parientes. Una de las labores de la Guardia es llevar estas cartas hasta sus destinatarios. Los líderes de los



clanes saben también que la Guardia puede llevar mensajes de naturaleza confidencial ocultos discretamente entre el correo normal, pues ningún guardia haría de espía, obligado como está por su voto de neutralidad.

Reparar los caminos. Aunque un puente dañado supone demasiado trabajo para una pa-

trulla, los árboles que han caído en los caminos sí son tarea de la Guardia. Si el trabajo parece demasiado complicado de realizar por una patrulla sola, esta puede solicitar ayuda a los clanes cercanos, que están obligados por la tradición a apoyarles, aunque solo sea enviando a media docena de jóvenes medianos del clan.

Ahuyentar peligros. Si un lugar es amenazado por osos, lobos o (raramente) bandidos, los clanes enviarán a sus miembros más duros a acabar con la amenaza, pero es normal que los miembros de la Guardia lideren estas partidas de caza, al disponer de más entrenamiento y estar más habituados a recorrer los bosques y colinas salvajes.

Investigar misterios. Cuando algo extraño sucede en las tierras de un clan, la Guardia suele ser la más adecuada para investigar, al suponerseles neutralidad en los conflictos entre clanes. Un robo, una desaparición o un suceso sobrenatural que preocupe a los lugareños son tareas a resolver por la intrépida Guardia de las Arboledas.

Recomponer sortilegios. Solo los sargentos y los guardias más veteranos saben que existen en las Frondas sortilegios élficos de protección que mantienen a muchos peligros a raya. Por ejemplo, el camino que corre al lado del Bosque Peligroso sería aún más complicado de recorrer si no se renovaran los amuletos de acónito que cuelgan de determinados árboles ni se ofrecieran pasteles de jengibre a los duendes agujoneadores que mantienen a las arañas gigantes recluidas en sus bosques. Algunos de estos sortilegios no son más que supersticiones, pero los Guardias los realizan todos, pues los elfos no sueltan prenda sobre qué es magia auténtica y qué simple superstición.

AMIGOS Y ENEMIGOS DE LA GUARDIA

La Guardia de las Arboledas es consciente de la presencia de enemigos peligrosos a apenas horas de distancia de las madrigueras de clanes que creen vivir en un lugar tranquilo y civilizado. Es tarea de la Guardia lograr mantener la paz y no extender el temor en las Frondas, por lo que muchas veces actuarán de forma discreta para neutralizar el peligro antes de que éste se produzca.

El Barón Sangriento. El Barón Sangriento fue un tirano que casi conquistó las Frondas. Descubrió la existencia de la Reina Aldinael y de las protecciones mágicas que mantienen las Frondas en paz y trató de destruirlas. Después de ser derrotado, su maldad le hizo revivir como un espectro, aunque está atrapado en la Fortaleza de las Murallas Quemadas por

la magia de Aldinael. Sin embargo, en las noches de luna nueva, los equinoccios de primavera y otoño y cuando el astro Silas se deja ver en el cielo (cada cinco años), la magia que lo tiene atrapado se debilita y el Barón puede acechar hasta el amanecer con su caballería de muertos vivientes: la Cacería Salvaje. Murallas Quemadas está llena de los tesoros del Barón, pero también de su corte de muertos vivientes (esqueletos y zombis abrasados por las llamas que destruyeron el castillo). Aquellos lo suficientemente alocados como para entrar en su castillo tienen pocas posibilidades de sobrevivir, aunque el Barón no mata a todos los que penetran en sus dominios: prefiere someterlos a su voluntad para que cumplan misiones para él. A los más malvados puede que les ofrezca objetos mágicos y tesoros a cambio de su ayuda. El objetivo principal del Barón es romper las cadenas mágicas que lo mantienen atrapado, a él y a su ejército, en el interior de Murallas Quemadas.

El Fantasma de las Quebradas. En las Quebradas del Oxus viven varias tribus de trasgos y orcos. No pasan de ser pequeños clanes que habitan en cuevas y laberintos subterráneos, compartiendo su guarida con otros monstruos horribles, aún más peligrosos cuanto más profundo se adentran los túneles en las profundidades de la tierra. Los humanoides descienden hasta el río Oxus por túneles secretos, cruzan la corriente a nado y cazan en las Praderas de los Centauros. No pueden marchar hacia las Frondas a causa de diversos hechizos de confusión y desorientación. Y no pueden abandonar las Quebradas porque son esclavos del Fantasma de las Quebradas, una entidad maligna que los esclaviza y se alimenta de su dolor y miedo. De cuando en cuando, una banda de trasgos se pierde y, por pura casualidad, termina emergiendo en las Frondas de los Medianos. Cuando esto ocurre, normalmente son interceptados por los elfos de Aldinael, pero antes de que eso ocurra, puede que la Guardia de las Arboledas tenga que enfrentarse a ellos para proteger a los clanes medianos.

Crog, el Rey Batracio. Realmente existe una corte gobernada por Crog, el Rey Batracio en el Pantano que lleva su nombre. Crog es el líder de una tribu de bullywugs que se contentan con patrullar los límites de su ciénaga. A Crog no le importan los medianos, solo desea acabar con el Rey Tritón del lago Cristal y recuperar su trono. Sin embargo, un mediano u hombre que invada su territorio será probablemente capturado y devorado. El pantano es hogar de monstruos pe-



ligrosos que, en raras ocasiones, escapan de su morada para aterrorizar las zonas locales.

El Bosque Peligroso. Este bosque está habitado por monstruos arácnidos y ettercaps, además de una familia de ogros. Las protecciones mágicas los mantienen confinados en su territorio, pero como siempre, pueden escapar en determinadas ocasiones especiales a lo largo del año, y también en cualquier momento si los sortilegios protectores son desactivados.

Los habitantes de las Barrancas. Las colinas conocidas como las Barrancas albergan guaridas de monstruos peligrosos como trolls y ogros. Aunque los hombres de Fuerteloma suelen acabar con aquellos que se aventuran fuera de su territorio, no es imposible que alguno logre escabullirse hasta las Frondas.

Los Duendes. Las Frondas de los Medianos son el hogar de entidades feéricas como duendes traviesos, gorros rojos, brujas, perros parpadeantes, ogros feéricos, dríades (también conocidas como dríadas) y todo tipo de criaturas del reino de las hadas. Nominalmente sirven a la Reina Aldinael y no suelen molestar a los medianos en sus tierras. Pero aquellas personas que se alejen de los caminos transitados y se adentren en los solitarios bosques y colinas corren el peligro de encontrárselos. Más de un mediano ha tenido que ser rescatado de las hadas por los bravos miembros de la Guardia.

Desmogeld. El gran dragón verde duerme en su cueva bajo las cataratas del Salto del Trasgo, protegido en su sueño por monstruos vegetales que lo adoran como a su dios. El día que despierte, no habrá sortilegio que pueda detenerlo, por lo que de forma periódica la Reina Aldinael envía a un grupo de elfos a esparcir una poción de *sueño* por las aguas subterráneas de la caverna donde la bestia descansa.

Durendel. El señor del bosque de los Perdidos es un misterio. ¿Es el consorte perdido la Reina Aldinael, que se volvió loco? ¿Un ilusionista que se escapó de la Torre de los Astrólogos con secretos mágicos? ¿El señor de la corte oscura? ¿O las tres cosas a la vez? La respuesta se esconde en su palacio secreto, protegido por magia y mentiras.

Al mismo tiempo, la Guardia sabe que en caso de necesidad puede contar no solo con la ayuda de todos los clanes medianos, sino también con aliados adicionales.

La Reina Aldinael. Los elfos por lo general evitan a los medianos, aunque tienen amigos entre los habitantes de Valdoculto. Patrullan por su cuenta las Frondas, sin dejarse ver, y pueden ayudar a la Guardia sin que estos siquiera los detecten. Pero si realmente un Guardia o un mediano necesita ayuda, no tienen problema en mostrarse ante ellos. Y si una amenaza es demasiado peligrosa incluso para los elfos, puede que sean ellos los que busquen la ayuda de la Guardia. Aunque lo más normal es que los orgullosos elfos adviertan a la Guardia del peligro y después busquen la ayuda de sus propios congéneres.

Los Tres Caballeros. Esta orden ancestral dedicada a Valion siempre ayudará a los Guardias si los ven en apuros. Cada uno de los Tres Caballeros viaja siempre acompañado de su escudero, aunque en ocasiones se puede ver a dos de las parejas juntas o incluso a las tres. Los Caballeros no se reúnen con la Guardia ni trazan planes juntos, pero con relativa frecuencia una visión de Valion enviará a uno o más de ellos a ayudar a la Guardia.

Los Astrólogos. Este grupo de magos se dedica por lo general a sus propios quehaceres, pero algunas veces necesitan ayuda para resolver algún asunto, como por ejemplo enviar a alguien en busca de un ingrediente mágico, o investigar algún lugar ignoto. En tales ocasiones, es probable que recurran a la Guardia, pagando generosamente por su asistencia. A lo largo de los años, los Astrólogos han aprendido a confiar en la Guardia, y se han ayudado mutuamente en varias ocasiones. Pero la Guardia prefiere no abusar de esta confianza, pues saben que es mejor no entrometerse en asuntos de magos, pues son astutos y de cólera fácil.

Saltatrampas. El aliado más extraño de la Guardia es el zorro mágico, Saltatrampas. Este espíritu del bosque es un protector de las Frondas, siempre dispuesto a ayudar a un mediano perdido. Sin embargo, su naturaleza traviesa puede provocar que, si no hay problemas en las Frondas, los cause él mismo, por aburrimiento. Aunque la Guardia sabe que no se puede confiar del todo en Saltatrampas, también ha aprendido que este extraño ser siempre tiene presente, en el fondo de su corazón, el bien de las Frondas y de sus habitantes.

AVENTURAS CON LA GUARDIA

Un buen modo de explorar las localizaciones descritas en este suplemento es jugar con jóvenes medianos que acaban de finalizar su aprendizaje en la Guardia y han pronunciado su juramento de lealtad en la Fortaleza Damalba durante la fiesta del solsticio de verano.

La descripción de las distintas localizaciones de las Frondas debería darte sugerencias para presentar problemas que resolver a los intrépidos Guardias. El estilo de estas misiones no necesita ser siniestro: los medianos pueden vivir aventuras como encontrar a una oveja perdida que se complique por la presencia de un depredador solitario, o descubrir quién es el espíritu que está aterrando a la Milicia de las Arboledas local (que pueden ser simplemente unos jóvenes con ganas de broma).

El calendario agrícola de las Frondas te puede dar ideas sobre las actividades de los medianos en cada época de año, y sobre los peligros que la climatología puede acarrear (nieve y frío en invierno, inundaciones primaverales, etcétera). Y no hay que olvidarse de las fiestas anuales. Un buen mediano nunca las olvidaría. Intercalar aventuras más “mundanas” con otras de carácter más sobrenatural es un buen modo de tener a los jugadores alerta.

Aunque los medianos son por lo general gente bonachona, no están exentos de su buena ración de envidia, avaricia o simple orgullo. Muchos medianos desconfían de los humanos debido a la guerra con el Barón Sangriento y existe una pugna política entre los clanes que quieren incrementar la presencia humana en la zona y los que quieren aislarse aún más. Del mismo modo, hay familias ricas y familias pobres, y una historia en la que un joven mediano pobre intenta ganar el amor de la hija de un clan poderoso puede ser interesante de explorar.

Los duendes son otra buena fuente de aventuras. Hay muchas zonas en las Frondas que los medianos no visitan a menudo, como por ejemplo, las Lomas Verdes. En cualquier bosque o cañada perdida puede vivir un árbol andante, un perro feérico o un grupo de hadas peligrosos para un viajero perdido, pero no para aquellos que eviten el lugar donde



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

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de 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)

moran. Los seres feéricos pueden estar confinados por la magia de los elfos a lugares remotos, pero ni siquiera la magia puede proteger a aquellos que se adentran por sí solos en los lugares donde moran.

Las aventuras más peligrosas serían aquellas en las que la Guardia visitara lugares como el Pantano del Rey Batracio, las Quebradas del Oxus o el Bosque Peligroso. Estas zonas son la guarida de seres realmente malvados, como bullywugs, trasgos y ettercaps. La magia de los elfos los contiene en estos lugares, pero quizá la Guardia tenga que buscar una rara planta curativa que solo crece en estos sitios o rescatar a alguien que se haya perdido por allí.

Las aventuras más oscuras serían aquellas en las que estos monstruos lograran abandonar estas regiones y sembrar el terror entre los clanes medianos. Las protecciones pueden fallar, o la magia debilitarse en determinados momentos del año. Aunque normalmente los elfos o los Tres Caballeros terminarán derrotando a estos peligros, hasta que ellos intervengan, la Guardia tendrá que contenerlos.

El mayor peligro de las Frondas es el Barón Sangriento. Este antiguo tirano, ahora convertido en un peligroso muerto viviente, conspira sin descanso desde la Fortaleza de las Murallas Quemadas. Si un mediano engañado, un mago malvado o un nigromante liberara al Barón, la guerra llegaría de nuevo a las Frondas de los Medianos. Y, por supuesto, la mazmorra más peligrosa de toda la región es Murallas Quemadas (¡en dura competición con la cueva de Desmogeld!).

En cualquier caso, las aventuras que se jueguen en las Frondas de los Medianos podrían ser distintas en tono a las habituales en *Aventuras en la Marca del Este*. Aprovecha el carácter especial de la región para abogar por un estilo más rural y amable, similar al de los cuentos de hadas. Quizá sea buena idea interpretar a trasgos y bullywugs como una banda de patanes maliciosos más que como monstruos sedientos de sangre. Y hasta el Barón Sangriento puede ser un villano de opereta que quiere esclavizar a los medianos, más que cubrir las Frondas con un manto de sangre y destrucción. Si consigues que las aventuras en las Frondas se parezcan a una serie de dibujos animados para niños, puede que hayas encontrado el tono perfecto que este suplemento trata de evocar.



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*, *Clásicos de la Marca* and *Fronteras de los Medanos*, *Aldinael*, *Elverion* and all other setting names, 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.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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.

Tome of Horrors Complete Copyright 2011, Necromancer Games, Inc. Author Scott Greene. Additional authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofersson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance and Trace Hawvermale, Bill Kenower, Patirck Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

Tome of Horrors II Copyright 2004, Necromancer Games, Inc. Author Scott Greene. Additional authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofersson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance and Trace Hawvermale, Bill Kenower, Patirck Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

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



LAS FRONDAS DE LOS MEDIANOS

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA

Las Frondas de los Medianos es un paraje bucólico, de belleza natural sublime, conformado por suaves colinas herbosas cubiertas de cúmulos de flores salvajes con vivos y alegres colores. Hacia el oeste, las floridas lomas alcanzan la ribera del Oxus y desde lo alto de las quebradas se puede observar, a lo lejos, la sombra oscura de la ciénaga y la gran mancha esmeralda de las Praderas de los Centauros.

Este libro es una descripción de la región conocida como las Frondas de los Medianos, la única nación habitada mayoritariamente por la raza de los medianos en el mundo de Valion, escenario principal de la ambientación del juego Aventuras en la Marca del Este.



Labyrinth Lord
Compatible Product



**LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE**

