

Aventuras
en...

LA MARCA DEL ESTE GLÁSICOS

LAS CUEVAS DEL CLAN ATRONADOR

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1



El polvo y el silencio fueron los únicos dueños de los viejos salones del Clan Atronador durante siglos. Hasta que un día todo cambió. Una tribu de goblins, comandados por el temible osgo Ragrak, ocupó las cuevas abandonadas otrora poniendo en peligro toda la comarca y las lindes salvajes del país. Ya es hora de explorar las traicioneras grutas y combatir a los malvados invasores. ¿Estarán vuestros aventureros a la altura de esta gesta?



LAS CUENVAS DEL CLAN ATRONADOR



CRÉDITOS

Autor: Manuel Prieto Serrato.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Fran Iglesias Periañez.

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

Cartografía: Jorge Moreno.

Depósito Legal: MU 280-2021

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



INTRODUCCIÓN

Las cuevas del Clan Atronador es una aventura introductoria para un grupo de 4-5 aventureros de nivel 1, diseñada específicamente para servir de iniciación para jóvenes jugadores y niños, con un formato clásico y sencillo. Además, en esta aventura introducimos la nueva hoja de personaje oficial de Aventuras en la Marca del Este, que podrán encontrar en las páginas finales del módulo.

El pueblo de Tres Hayas no consta en los mapas oficiales del Gazetteer de la Marca del Este, por lo que podría ser ubicado en cualquier región que considere el Narrador, aunque nosotros recomendamos la zona de Llambría.

LA CAÍDA DEL CLAN ATRONADOR

La historia del Clan Atronador resulta lamentablemente breve. Tras abandonar su antiguo hogar buscando tierras más agradecidas, la pequeña comunidad de enanos se dirigió hacia el sur desde la lejana Moru. De manera atípica, los enanos se establecieron en unas cuevas cercanas a un asentamiento humano, considerando las ventajas de un comercio más directo con éstos en una zona relativamente más transitada. Durante más de seis décadas el clan vivió y creció entre las sombras de los peñascos; adentrándose en las profundidades de la tierra para ampliar su hogar.

Cada cierto tiempo visitaban a los aldeanos, realizando un provechoso comercio para ambas partes y poniéndose al tanto de las últimas noticias. Su constante presencia convirtió a la próxima ciudad de Tres Hayas en un lugar seguro hasta que todo se torció.

Al trascurrir los años, el clan comenzó a ampliar sus dominios. Cavaron con fruición, confiados y seguros. Amenazados por la expansión enana y terriblemente ofendidos por la intrusión, los trogloditas que habitaban en las profundidades cavernosas se adentraron en los túneles de sus vecinos enanos sembrando el caos en los dominios del clan. El combate se alargó durante días y nada quedó de los enanos. Tras la sangrienta batalla, malheridos pero victoriosos, los trogloditas regresaron a las profundidades y el complejo quedó abandonado durante años.

LA LLEGADA DE RAGRAK

El polvo y el silencio fueron los dueños de los viejos salones del clan hasta que un día todo cambió. Una tribu de goblins, comandados por un temible osgo llamado Ragrak, reclamó el complejo convirtiéndose en un grave problema para los vecinos habitantes de Tres Hayas. Los trasgos convirtieron el lugar en su hogar usando para sus fines todo lo que los enanos dejaron atrás. Decidieron no ocupar las cuevas del oeste y aquellas que se adentraban en las profundidades, para así no caer en el mismo error que los enanos y evitar enfrentarse con los trogloditas.

Ragrak y sus secuaces encuentran deleite en atormentar a los aldeanos, así como hostigando a los comerciantes que aún se atreven a viajar por la comarca. Si nadie lo impide, pronto dominarán la región.



TRES HAYAS

Una vez los aventureros lleguen al pueblo de Tres Hayas, pasaremos a parafrasear el siguiente texto en recuadro:

Entre campos de cultivos, agrestes quebradas y llanuras herbosas, encontramos el pueblo de Tres Hayas. Ubicada en las estribaciones de páramos salvajes, la villa, apenas compuesta por un puñado de viejos caserones, se emplaza sobre una meseta que se eleva entre los huertos y campos de frutales. El humo de las chimeneas y la luz del hogar resultan elementos atractivos en un día tan frío como el de hoy. Conforme avanzáis por sus calles, observáis como algunos curiosos se asoman a las ventanas, pero nadie sale a recibirnos. El frío y el miedo parecen haber dominado este lugar.

Tres Hayas, una pequeña comunidad agraria situada en la cara oeste de Llambría (o en cualquier otro lugar que el Narrador considere), ha sobrevivido durante décadas a los peligros del exterior gracias a las patrullas del castillo de Ermegar que, con frecuencia, se acercaban a la aldea y guardaban sus terrenos circundantes poniendo en fuga a monstruos y trasgos. Con no más de una veintena de casas, la mayor parte de los habitantes de Tres Hayas son ancianos, contando apenas con un puñado de jóvenes voluntariosos para guardar la villa.

Tres Hayas no disponen de burgomaestre u otra autoridad delegada. Las decisiones son tomadas por mayoría en la asamblea del pueblo, que suele ser regentada por los ancianos y por los dueños de los establecimientos más notables así como por Khadeus Tarsian, el sacerdote de Valion. Su situación la convierte en un lugar poco frecuentado por viajeros, aunque unos pocos mercaderes recorren las peligrosas sendas para vender sus mercancías.

Si los personajes preguntan a los aldeanos, algunos de los más viejos podrán hablarles sobre los enanos, del buen trato que tenían con ellos y del generoso servicio que les prestaban al defenderlos de los peligros cercanos. Perteneían al Clan Atronador y, aunque no conocían a su jefe personalmente, parecían nobles y de trato justo. No obstante, no saben qué ocurrió con ellos, si perecieron en aquel lugar o se marcharon sin avisar. Sólo saben que al poco tiempo los goblins ocuparon el que era su hogar.

A pesar de su pequeña población, hay algunos establecimientos que podrían resultar de interés.

1. EL FILÓN DE LLAMBRÍA

La posada se sitúa en la plaza principal del pueblo, resultando acogedora a la vista por su aspecto hogareño y su sencilla construcción en madera. Mendor Clombur regenta el lugar y, aunque la segunda planta dispone de algunas habitaciones, no está acostumbrado a hospedar a viajeros. Se limita más bien a servir de refugio para aquellos que desean olvidar y para los que desean recordar. Mendor ofrece buenos estofados y un gran surtido de bebidas; algunas de propia cosecha. Dispone de cuadra y baños y estará encantado de hacer un precio especial a los aventureros interesados en ayudarles. Si preguntan averiguarán que no son los únicos que se alojan en la posada. Un par de individuos que responden a los nombres de Nesvan y Tanaka también han reservado habitaciones, así como Gerión, el mercader, y sus chicos.

No se suele meter en asuntos ajenos, pero si los aventureros le preguntan les dirá que Nesvan llegó haciendo muchas preguntas sobre los enanos pero nunca mostró un interés real en ayudarles. Parecía más bien contrariado por la desaparición de los mismos.

LA PROPUESTA DE NESVAN

A través de una discreta ventana de la posada, Nesvan espía al grupo de aventureros con gran interés. Llegó hace días, guiado por la información que encontró en viejos tomos y rumores, buscando información sobre los enanos que una vez vivieron en la roca de Llambría. Desde hace años busca un extraño objeto: la Esfera de Talantros, de la que se decía que poseía un gran poder. Fue tallada, ornamentada y encantada por artesanos enanos. Se sabe muy poco sobre los orígenes o la veracidad de los poderes de tal objeto, pero Nesvan está convencido de su existencia y no dudará en hacer cualquier cosa por conseguirla. Acompañado por la fiel guerrera Tanaka y el pícaro Marax, el hechicero pedirá ayuda a los aventureros. Esperará el mejor momento durante su estancia en la posada para abordarles y proponerles un acuerdo:

Saludos viajeros, disculpen la intromisión. Mi nombre es Nesvan, y estos son Tanaka y Marax. Nos hemos percatado de que van bien pertrechados y de que sin duda están pensando en comprometerse en ayudar a los aldeanos. Estudiamos la idea de encargarnos nosotros, pero siendo sólo tres no nos vimos capaces de afrontar tal tarea. No obstante no fueron los problemas de Tres Hayas los que nos atrajeron, sino más bien asuntos de otra índole. Trabajamos para un cliente, un coleccionista de Marvalar que está interesado en obtener un objeto de gran valor. Se conoce como la Esfera de Talantros y la última referencia que tenemos menciona que estuvo en poder de los enanos que habitaron estas montañas. Nada se sabe sobre el Clan Atronador y los aldeanos insisten en que abandonaron su hogar. Podemos ayudarnos mutuamente, resolviendo los problemas de Tres Hayas y recuperando el objeto. Mi cliente ofrece una suma de 8.000 mo, por lo que estoy dispuesto a entregaros la mitad del botín si nos ayudáis. La recompensa por ayudar al pueblo será vuestra... ¿qué nos decís?

Nesvan cuenta con que los aventureros puedan dudar de él o de su historia. Si deciden ayudar al pueblo y dirigirse a las cuevas, limpiarán el camino de peligros para ellos, dejándoles así paso franco hasta la cámara donde cree debe guardarse el preciado artefacto. Si aceptan su ofrecimiento, podrá usarlos para llegar igualmente hasta el objeto. De una manera u otra, Nesvan piensa usar la esfera contra los aventureros para comprobar su poder.

LA VISITA TRIMESTRAL DE GERIÓN

Conforme se acerquen a la posada los aventureros podrán ver una larga caravana junto al edificio. Grandes lonas protegen la mercancía del frío y el accidentado camino y, por su aspecto, sin duda pertenecen a un mercader. Si no está cerca de su caravana, podrán encontrar a Gerión en el interior de la posada. El expresivo y obeso mercader aprovechará la visita de tantos aventureros para ofrecer sus mercancías, entre las cuales no solo hallarán armas y armaduras si no también alguna poción o pergamino de interés (la elección de los objetos en venta queda en manos del Narrador) ofreciéndoles un descuento del 15% si han aceptado ayudar a Tres Hayas.

2. EL ALMACÉN DEL VIEJO EGRAS

Este enorme y viejo almacén siempre ha pertenecido a la familia del viejo Egras. Las puertas suelen estar abiertas, mostrando un gran taller de herrero y carpintero que con frecuencia usa para atender las necesidades de sus vecinos o para algún capricho artesanal. No ofrece servicios como tal, pero los aventureros podrían convencerlo para que haga algún remiendo o les ofrezca una de las armas que decoran las paredes del taller. Egras es un cascarrabias pero terminará por ceder si el trato es el adecuado.

3. AGRELLA, LA ALQUIMISTA

Embutida entre dos casas más grandes, esta pequeña choza ennegrecida está rodeada por pequeños y variopintos cultivos. Colgando del techado del porche, encontrarán multitud de abalorios decorativos de dudoso uso que suenan al chocar entre sí. Agrella es una anciana conocida por preparar efectivos ungüentos curativos y otros remedios para males menores. Los aventureros serán bien acogidos por la mujer y les ofrecerá varias de sus mercancías: poción curativa (100 mo), plasma curativo (50 mo) y antídoto menor (120 mo).



MATERIAL EN VENTA	UNIDAD / PRECIO	DESCRIPCIÓN
Poción de curación	3 pociones a 120 mo cada una	Cura 1d8+1
Plasma curativo	2 ungüentos por 70 mo cada uno	Cura 1d4
Antídoto	4 viales por 100 mo cada uno	Para casi cualquier veneno
Remedios	20 mo el uso	Cura enfermedades comunes
Material médico	Botiquín por 150 mo	3 usos que curan 3 pg

4. EN LA CAPILLA

Un camino de baldosas casi cubierto por la hojarasca les guiará hacia un recinto cercano oculto entre los árboles. Los muros, en otro tiempo blancos, se alzan al cielo rematados en una cúpula de tejas que se debaten entre el rojo y el verde natural. La capilla de Valion no es tan ostentosa como las que se pueden encontrar en las grandes ciudades, pero resulta acogedora. El sacerdote, un anciano de rostro severo aunque de amables palabras, no tardará en recibirles:

Gracias por acudir a nuestro llamamiento. Mi nombre es Khadens Tarsian, sacerdote de Valion en esta humilde capilla. Regento este lugar desde hace más de treinta años y bien sabe Valion que Tres Hayas es un pueblo de gente buena y trabajadora. Siempre hemos sobrevivido, y así lo haremos, a los peligros que merodean en torno a nuestro hogar. Pero desde hace semanas pasamos por terribles dificultades. Antiguamente, en las montañas de Llambría, habitaba un clan enano. No era muy numeroso pero a veces venían a comprar suministros y era suficiente razón

para no temer a los monstruos del exterior. Pero desde hace muchos años no se sabe nada de ellos. Poco después una tribu de goblins comenzó sus incursiones contra el pueblo. Sin los enanos y con la escasez de patrullas en invierno, las criaturas aprovechan la mínima oportunidad para asaltarlos y saquearlos. Estos muros alojaban la Luz de Erta, un cáliz luminoso que desde hace tiempo es venerado por los aldeanos. Siendo sincero, sé que tan solo se trata de un objeto mágico capaz de desprender luz en la oscuridad, pero para ellos representa mucho más, pues les otorga coraje y perseverancia, y son sentimientos que no les puedo arrebatar y menos en estos tiempos. La Luz fue robada del templo hace unas noches, tras dar muerte a mi novicio Thados. Sin la luz temo que todo termine en desastre. Necesito que recuperen la Luz de Erta y acaben con el cabezillo de estas bestias. Como pago, les haré entrega de 700 monedas de oro por recuperar la Luz y 300 por terminar con este conflicto.

Khadeus les dirá que Hermes, uno de los jóvenes del pueblo, siguió a los goblins la noche del ataque. Se ha ofrecido a servirles de guía por lo que se les unirá cuando decidan partir

5. LA CASA DE PENDREK

Una casa de dos plantas, y su almacén adosado, pertenecen a un hombre llamado Pendrek. Se trata de un antiguo mercader que tuvo suerte durante unos años decidiendo dejar de trabajar para establecerse cómodamente en este pequeño pueblo. El hombre guarda en dos carromatos en su almacén una gran variedad de equipo que estaría dispuesto a vender a un buen precio. Además dispone de un cofre lleno de objetos mágicos, como anillos, pergaminos y otros de mayor interés (a discreción del Narrador). Si los aventureros no disponen de fondos ahora, tal vez puedan permitirse un capricho al regresar victoriosos.

HACIENDO LOS PREPARATIVOS

Con el amanecer el tiempo mejorará y también el ánimo de los aldeanos. Un grupo de ellos se ha reunido frente la posada para desear un buen viaje y mejor suerte a los aventureros. Hermes, un joven alto y fornido, armado con una lanza y una armadura de cuero, se acercará a los AJ cuando salgan:

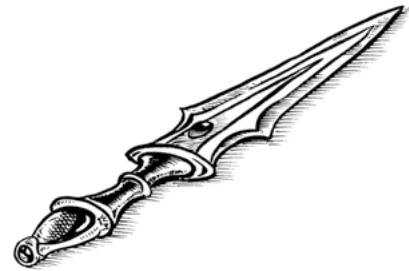
¡Buen día! Soy Hermes y desde hace varios inviernos ayudo a vigilar y defender mi hogar. Perseguí a los goblins la noche que mataron a Thados y robaron la Luz de Ertá. Sé que fue una imprudencia, pero no hice más que mantenerme a distancia y seguirlos hacia su escondite. En la oscuridad no pude ver cuántos eran, pero por su rugido los comandaba algo más ominoso. Junto con las huellas de los goblins descubrí las de un par de grandes botas. Me muevo bien por estas tierras y pienso acompañaros hasta los peñascos. ¿En marcha?

Con los aldeanos aclamando animosos a los aventureros, Hermes iniciará la caminata hacia el pequeño valle. El joven les dirá que el sacerdote preparó provisiones para el viaje y también elaboró una poción curativa por si resulta necesaria. La siguiente tabla menciona algunos sucesos que pueden acontecer durante la estancia de los aventureros en el pueblo.

BAJO LA SOMBRA DE LLAMBRIA

El valle oculto entre la exuberante vegetación esconde las hermosas y cristalinas aguas del conocido Llanto de las Ninfas. Se dice que aquí habitan seres y animales fantásticos, de belleza sin parangón, y que una extraña sensación de tranquilidad impregna el lugar. La multitud de arboledas que componen Llambria recogen una muy diversa fauna y una gran variedad de flora. Los peñascos se agrupan rodeando la cara norte de las arboledas, alzándose en el cielo como una caótica composición pétrea. Es hacia esa zona de rocas, que desde la lejanía parecen formar una montaña, donde se dirige Hermes.

El camino a través de la extensa y nevada vaguada les llevará unas pocas horas de viaje. La siguiente tabla muestra algunos sucesos posibles en ese pequeño trayecto (el Narrador debería ajustar los enfrentamientos si Nesvan y los suyos acompañan a los aventureros)



1	Tibeus, un agricultor que tiene sus cultivos cerca de la capilla, se acercará a los AJ y les indicará que logró ver algo la noche del robo. Se asomó al escuchar el grito del joven Thados y poco después vio a cinco de esos goblins surgir de entre los matorrales y huir hacia el oeste. Había una figura esperándoles a lo lejos, tan alta o más que un hombre, que los siguió a la carrera.
2	Una anciana llamará a los aventureros al pasar cerca de su casa. Apresurada, la mujer les ofrecerá un pergamino. Dirá que perteneció a su padre el cual se dedicaba explorar viejas ruinas. Tal vez les sea de utilidad en sus esfuerzos por salvar Tres Hayas. Dejamos a criterio del Narrador qué diantre contiene el pergamino...
3	Cuando los AJ no se encuentren cerca de Nesvan, un joven aprovechará la ocasión para acercarse a ellos y hablarles en voz baja. Dirá que Nesvan ha estado haciendo muchas preguntas desde que llegaron. Sus conversaciones son turbias, siempre en susurros, sospechosas sin duda alguna. Parece que ese Marax es un empleado más que un compañero de viaje y la tal Tanaka pareciera su sirviente. Su advertencia carece de pruebas que sostenga sus sospechas, pero puede poner la mosca detrás de las orejas de los aventureros.
4	No todos los viejos de Tres Hayas trabajaron la azada y la tierra. Claitus Roblenegro dedicó una buena etapa de su vida en la búsqueda de emociones y riquezas. Les podrá contar algo sobre el clan enano que habitaba en Llambria y sobre los peligros que podrán encontrar allí (el Narrador decidirá qué datos ofrecerles).
5	Bander, otro fornido joven y amigo de Hermes, ofrecerá su ayuda para su lucha contra los goblins. No dispone de un buen arma ni de armadura, pero si los AJ deciden aceptarle en esta aventura no dudará en cumplir su palabra marchando solo con su lanza.
6	Las cristalinas aguas del Llanto de las Ninfas nutren las raíces de la planta conocida como <i>zapatos del rey</i> , de extravagantes flores violáceas que solo crecen en la ribera de ese arroyo. Baromiom Frugar elabora un rico licor que entrega a los mercaderes que visitan el pueblo. Sus suministros se agotan y necesita material para trabajar en invierno. Entregará 50 mo y una botella de licor si le traen un buen saco de esas hierbas.
7	Canan perdió a su hijo cuando defendía el pueblo de los goblins. Ofrecerá 100 mo si le traen la cabeza de su líder.
8	Se dice que el famoso paladín Azgoz, conocido popularmente por su testarudez, nació en la villa de Tres Hayas.

1	1d4 lobos comunes.
2	La discusión atraerá la atención de los aventureros. Unos metros más adelante, cerca de la ladera de una pequeña loma nevada, un grupo de goblins se dirige hacia los peñascos. Pueden aprovechar la sorpresa y acabar con ellos (lo que reduciría el número de contrincantes que podría encontrar en las cuevas) o seguirlos hacia su escondite por otra ruta.
3	La nieve no ha logrado ocultar los restos de una precaria hoguera. Al menos dos personas descansaban aquí. No hay un rastro claro de huellas pero ciertas evidencias les guiarán hacia el este. A unos treinta metros encontrarán dos cuerpos parcialmente devorados por los lobos, correspondientes a un joven y un adulto. La imagen es dantesca y cerca verán una mochila ensangrentada donde hallarán 38 mo y una resistente funda de pergaminos hecha en plata (unas 100 mp en valor).
4	En la parte más baja de una quebrada pedregosa podrán encontrar a un goblin moribundo. Este les dirá que ha sido expulsado por el jefe Ragrak, mostrándose favorable a darles la información que necesiten si están dispuestos a vengarle (el Narrador decidirá qué datos facilitarles).
5	Encuentro con un oso pardo con malas pulgas.
6	El viento aumentará su fuerza y en pocos minutos resultará difícil avanzar. Una terrible ventisca teñirá de blanco la visión de los personajes. Si hacen una pequeña búsqueda, con un 37% de posibilidades, encontrarán un viejo molino abandonado donde refugiarse. De lo contrario (y si no toman medidas) tendrán que esperar cuatro horas y sufrir 1d4 de daño por frío.
7	El montón de rocas que componen lo que parece ser a todas luces una tumba improvisada se vislumbra entre la nieve. Una vieja y oxidada espada sobresale de entre las piedras. Quien tenga estómago, puede apartarlas y registrar lo poco que queda del guerrero, hallando un yelmo alado (es mágico y concede el conjuro de luz una vez al día).
8	Encuentro con 1d4+1 goblins.

Goblins (1D4+1): CA 6 [13], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

Lobos (1D2+1): CA 7 [12], DG 2+2 (8 pg), ATQ 1 x mordedura (1d6), BA +2, MV 15, TS G1, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 25.

Oso pardo (1): CA 8 [11], DG 5 (28 pg), ATQ 2 x zarpazos (1d4/1d4) o mordedura (1d8), BA +2, MV 12, TS G2, ML 9, VT 1.500, AL Neutral, PX 300.



La criatura defiende a sus crías, por lo que no luchará a no ser que los AJ se acerquen demasiado.

DURANTE EL VIAJE

Si los AJ aceptaron el trato o la compañía de Nesvan y los suyos, estos intentarán mostrarse lo más agradable posible durante el viaje. Sus tendencias caóticas pueden ser un inconveniente para la travesía por lo que intentarán no levantar sospechas. Apoyarán en combate y ayudarán a sus aliados para ganarse su confianza. Nesvan evitará lanzar conjuros en la medida de lo posible para el futuro enfrentamiento con los AJ (aprovechando el viaje para conocer todos sus trucos). Por otro lado estuvo durante años estudiando la Esfera por lo que conoce parcialmente su historia y ha llegado a averiguar lo suficiente como para saber más o menos en qué área del complejo encontrar la Esfera (para evitar que el grupo de AJ sea demasiado grande y desequilibre el nivel de la aventura durante el trayecto en el complejo, la Esfera de Talantros está situada cerca de la entrada por lo que el mago les instará a seguir ese camino). Ermes se mostrará entusiasta y colaborador en todo momento, cumpliendo con su promesa de llevarles hasta las cuevas, aunque no está tan preparados como ellos para enfrentarse a los peligros de las cuevas.

BUSCANDO EL CALZADO DE SU MAJESTAD

Aunque la nieve cubre buena parte del suelo, parece que las altas y enmarañadas copas de la arboleda han logrado mantener parte del verdor primaveral del pequeño valle. Ermes les dirá que en alguna ocasión exploró esta zona en busca de las míticas nereidas y aunque no se topó con ninguna, tuvo una mayor sensación de seguridad conforme se acercaba al estanque. Y eso mismo percibirán los AJ hasta llegar al lago, conocido como el Llanto de las Ninfas. Un amplio claro permite ver el brumoso cielo, delimitado por altos árboles que rodean el lago. A pesar del frío, las aguas parecen poseer toda su naturalidad y, en torno a su linde, un sinfín de diversas plantas y flores decoran sus ribazos. Si los AJ deciden descender el desnivel hasta el límite del lago, encontrarán unas plantas que encajan con el nombre que les facilitó Baromion, aunque antes tendrán un peculiar encuentro.

Un bello y pequeño ser, un hada, revoloteará sobre los AJ contemplándolos antes de sentarse sobre una gran hoja. Dirá que se llama Siliana y que sólo quiere jugar a los acertijos. Si dan con la respuesta correcta les guiará hacia un tesoro escondido. Si desechan el ofrecimiento, la criatura se marchará indignada y, si desean atacarla, huirá con rapidez. Con voz risueña e infantil, el hada expondrá el acertijo:

Un gnomo tiene que cruzar el riachuelo en compañía de una rana, una mosca y un terrón de azúcar. Puede usar su pequeña barca en la que solo cabe el gnomo y uno de sus tres amigos. El único que puede remar es el gnomo pero jamás dejaría a la rana con la mosca, ya que se la podría comer, o a la mosca con el terrón de azúcar, ya que le parece delicioso.

¿Cómo podría entonces cruzar el río con sus amigos?

Si no logran acertar, el hada les revelará la solución: en primer lugar cruzaría con la mosca, más tarde iría por la rana y la dejaría al otro lado regresando con la mosca. Luego dejaría a la mosca y regresaría con el terrón de azúcar, para más tarde volver por la mosca. Si acierta, el hada volará riendo y les guiará hacia un árbol hueco. En su interior encontrarán un total de 300 mo y una varita mágica con el conjuro de *proyectil mágico* (le quedan 3 cargas). Tras esto el hada desaparecerá.

UNA INQUIETANTE CONVERSACIÓN

Algunos arbustos dispersos separan los pocos metros que hay desde el lindero hasta la zona de peñascos. Los sinuosos pasillos naturales que surgen entre las rocas inspiran poca confianza, ya que una emboscada parece más que factible desde cualquier rincón. No obstante, si su paso es sigiloso, puede que tengan suerte en oír una interesante conversación. Un grupo de tres goblins, armados con lanzas y soportando penosamente el frío, conversan y vigilan un angosto pasaje. Hablan en su lengua común (por lo que será necesario que alguien conozca el idioma) y por lo que dicen pareciera que han planeado atacar el pueblo con todo lo que tienen durante dos noches. Sin duda quieren sorprender a los campesinos en el momento más vulnerable, con vigías cansados por las largas guardias y privados de su luz mágica. Los AJ han invertido la mañana en llegar hasta aquí por lo que, a no ser que deseen llevar el combate hasta el pueblo, aún tienen tiempo de evitar el ataque.

TARLOK MARTILLOERRANTE

Ermes guiará a los aventureros entre los peñascos, monte arriba, hasta las agrupaciones rocosas que se extienden hasta el norte de Llambría. Les dirá que tras un par de kilómetros deberán descender la ladera norte de la agrupación rocosa, donde se hayan las cuevas. No obstante una voz hará frenar la marcha del grupo. Un enano bien armado saldrá de entre las rocas a cierta altura a su derecha. Sonriendo el guerrero levantará la mano de forma amistosa y hablará:

¡Saludos viajeros! No tenéis nada que temer, no deseo atacaros. Llevo rato observándoos y creo que sois buena gente. Mi nombre es Tarlok y vengo desde muy lejos para averiguar qué demonios ha pasado con el Clan Atronador. Hace mucho que no recibimos noticias de ellos y los rumores hablaban de una tragedia. Si vuestro deseo es explorar ese lugar y privarlo de sus riquezas no me opondré pero os acompañaré para ver qué ha sucedido y partir un par de cabezas si es necesario. ¿Qué decís, queréis a un enano en el grupo?!

El enano es sincero en sus palabras. Fue enviado por sus superiores para evaluar la situación y averiguar lo sucedido. Es un buen guerrero y les ayudará en esta tarea si así lo desean sin exigir recompensa alguna.

Tarlok Martilloerrante: CA 3 [16], DG 2+2, ATQ 1 x arma martillo de guerra especial (1d6+1), BA +2, MV 9, TS G2, ML 10, VT 300 po AL bueno, PX 75. Lleva un equipo de escalada y una poción de curación. Obviamente sus dones naturales les servirá de ayuda en el interior del complejo.

LAS CUEVAS DEL CLAN ATRONADOR

Podéis observar la entrada a varias cavernas emplazadas en la falda de la ladera, parcialmente ocultas por un parapeto de guijarros. La presencia de los goblins es más que patente: estandartes negros y marcas de clan decoran las rocas próximas a las cuevas. El enemigo está cerca.

El complejo enano se construyó en el interior de las cuevas, con un pasaje natural que conducía a las puertas principales que dividían el complejo. Son un total de tres cuevas las que los AJ encontrarán al llegar aquí, pero sólo desde una de ellas se accede al complejo. En su interior el ambiente no estará tan viciado como creerán (sin contar los desagradables olores que generan los goblins) ya que los puntuales temblores han abierto grietas naturales hasta el exterior y hacia las cavernas inferiores. La transición de la pequeña gruta al complejo enano será asombroso. Enormes habitaciones y extensos pasillos con una decoración geométrica y ruda que habla sobre las criaturas que habitaban este lugar. Grandes estatuas de héroes enanos decoran las antecámaras y las principales estancias. Aunque los goblins han despejado parte del complejo, aún podrán encontrar muchos cuerpos de ambos bandos; sus esqueletos se amontonan entre telarañas y harapos en las oscuras esquinas. Por otro lado, la extensión de las cavernas y las dimensiones del enorme complejo y su acústica provocan que cualquier leve sonido sea perceptible a una distancia considerable.

SOBRE LOS DERRUMBES

Los enanos ingeniaron un sistema de derrumbe controlado mediante poleas en el caso de que se vieran obligados a retroceder por un asalto. Algunos de dichos derrumbes se produjeron aunque no con los efectos deseados, como en el área 5, la 18 o la 28. En otros casos fue inviable llevarlo a cabo o el sistema falló. Estos derrumbes dan poco margen de reacción y puede que cualquier combate o el uso de ciertos conjuros desencadenen un nuevo derrumbamiento. El Narrador debe decidir si aplicar esta posibilidad y, de hacerlo, dónde colocar los ingenios (alguno de los cuales puede haber sido accidentalmente activado por los goblins).

La siguiente tabla muestra algunos eventos que podrán tener lugar en el interior del complejo enano si el Narrador lo ve necesario.

1	Un grupo de exploración goblin que se encontraba fuera seguirá el rastro de los AJ atacándoles por sorpresa.
2	El viejo tonel que flota en esta zona inundada parece contener algo de valor. Si buscan encontrarán una bolsa con un total de 40 mo y también sufrirán la mordedura de una serpiente (TS venenos/muerte o pérdida de 1d4 puntos de CON durante 6 horas).
3	El techo del pasillo por el que caminan comenzará a agrietarse amenazando con caer. Deberán emplear una acción completa en correr y hacer una tirada de destreza o sufrir 1d6+2 pg.
4	Ataque de 1d6+2 ratas gigantes.
5	El esqueleto de un troglodita bien armado yace en el suelo rodeado de cadáveres enanos, sin duda se trató de un fiero combate. Lleva un collar de oro y colmillos valorado en 100 mo.
6	Una tirada de detectar/desactivar trampas percata al grupo de una baldosa falsa. Si se pisa se partirá desvelando una afilada estaca que atravesará el pie del incauto causando 1d4+1 pg.
7	El fino hilo se oculta entre la mugre y los desechos del combate por lo que tendrá un -5% de posibilidades de ser detectado. Si se activa, una tosca trampa caerá del techo junto con un montón de armas que causarán 1d4+2 pg en un área de dos metros.
8	Entre la oscuridad de las cavernas distinguirán la furtiva mirada de un troglodita. El explorador atacará si el estado del grupo y las condiciones lo justifica, de lo contrario huirá e informará a su tribu de los nuevos visitantes.

1. LA ENTRADA

Desde una zona rocosa, sobre las cuevas y a unos cincuenta metros, podrán observar una pequeña hoguera en una de las entradas. Una pareja de goblins armados con lanzas y ataviados con pieles calientan sus manos mientras vigilan la entrada. Junto a ellos y sobre una roca, verán un viejo cuerno de llamada que sin duda usarán para dar la voz de alarma. Los AJ tendrán que ser sigilosos y rápidos si quieren evitar complicaciones.

Goblins (2): CA 6 [13], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

Las perversas criaturas no dudarían en atacar a un único individuo, pero su misión es la de tocar el cuerno y dar la voz de alarma. Alertando a un grupo de 2d4+2 goblins que pueden aparecer en unos diez minutos. Si se ven superados en número y no logran tocar el cuerno, intentarán huir luchando sólo si se ven acorralados.

2. UN HUECO EN LA PARED

La cueva es bastante pequeña y obligará a los AJ a dirigirse al único corredor por el que se puede continuar, siendo el mismo abrupto, sinuoso y con muchos recovecos oscuros. Si los goblins lograron dar la voz de alarma, los trasgos organizarán una emboscada, escondiéndose en un hueco en la pared oculto hábilmente con mantas sucias de tierra para asemejarse a la superficie rocosa del subterráneo. No sería difícil pasar por alto el engaño dada la mala iluminación, aun portando antorchas. Emboscados aguarda cinco impacientes goblins que esperan abalanzarse cuchillo en mano sobre los aventureros. Si el grupo de AJ es acompañado por un elfo, un mediano o un enano, podría darse cuenta del engaño.

Goblins (5): CA 6 [13], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

3. GRUTA

Cuando salgan del pasillo verán una gruta bastante alta y con el suelo repleto de rocas caídas por algún desprendimiento. En el centro descubrirán un **pequeño campamento con una hoguera**. Si los goblins lograron dar la voz de alarma, el grupo que debía estar vigilando esta gruta yace ahora muerto en el pasillo. No obstante, y antes del ataque, un sexto será enviado para avisar a sus compañeros. Contemplando

el resto de la sala verán tres pasillos que se pierden en la oscuridad, con altos pórticos de factura enana y dos pequeñas torres ya derruidas.

4. DOZO NATURAL

El pasillo muestra una grieta en los muros que revela un pasillo natural. La pequeña gruta a la que llegarán no entraña peligro alguno aunque los murciélagos que encontraron su hogar en este recinto puedan darles un pequeño susto.

5. PASILLO DERRUIDO

El largo pasillo que conduce hacia la siguiente habitación también ha sufrido los estragos del tiempo. Algunas secciones del techo parecen agrietadas y a punto de caer. El pasillo descenderá de forma escalonada, conforme la tierra se resquebraja y deforma, descendiendo unos metros hacia un pasillo natural por el que discurre un pequeño riachuelo que se pierde por una oquedad intransitable. Si uno de los AJ supera una tirada de SAB, avistará un objeto brillante encajado en una fisura en la piedra por la que corre el agua. Se trata de una espada corta enana oxidada (necesaria para la sala 8).

6. CAVERNAS DEL OESTE

Esta es la red de túneles que los enanos abrieron sin saber lo que les esperaba al otro lado. Aquí se podrán encontrar varios cadáveres enanos, y unas pocas carcasas trogloditas. Es muy posible que durante el asalto recogieran los **cadáveres más cercanos a su** guarida pero, tras el cruento combate, los trogloditas quedaron tan debilitados que tuvieron que abandonar al resto. No es prudente adentrarse en estos túneles descendentes demasiado pues los aventureros corren el riesgo de toparse con un enemigo peor que los goblins. De acompañarlos, Nesvan hará hincapié en lo innecesario de ese descenso y Tarlok no lo recomendará.

7. PROMONTORIO

El pasillo que conduce hasta esta habitación está obstaculizado por tablas, rocas y mobiliario en un intento de hacerlo intransitable. Si observan la madera verán marcas de sangre y arañazos desde el otro extremo. Una vez logren apartar y cortar los maderos, llegarán a una sala rectangular con dos sarcófagos de piedra adornados con relieves. Las tapas están abiertas, y cerca deambulan dos zombis enanos que no tardará en atacar a los aventureros.

Zombis (2): CA 8 [11], DG 2, ATQ 1 x golpetazo (1d6), BA +1, MV 9, TS G1, ML 12, VT Ninguno, AL Caótico, PX 20.

Si acaban con ellos y registran las tumbas, encontrarán un collar de piedras valorado en 200 mo y un pergamino mágico de *manos ardientes*.

8. CRIPTA CERRADA

Una puerta de metal doble niega la entrada a esta habitación. Un grabado elaborado a fuego sobre el propio metal representa lo que bien podría ser el trabajo en una forja enana, con un herrero golpeando el acero en un yunque y los hornos encendidos calentando los arrabios de hierro. Hay dos huecos en el relieve en el que podrían encajar dos objetos: el martillo del herrero y una espada que reposa en un humeante cubo. Las puertas son inmunes a conjuros como el de *abrir* y son demasiado compactas como para poder ser abiertas por las humildes herramientas de un ladrón. Solo colocando el martillo y la espada corta que encontrarán en este complejo se abrirán las puertas.

Si encuentran los objetos y los colocan en los espacios correspondientes, tras un sonido sordo las puertas se abrirán revelando una pequeña cripta con un ataúd y un desvencijado cofre a un lado. Parece pertenecer algún destacado herrero del clan al que se le concedió un espacio especial. El cofre tiene una cerradura sencilla y en su interior podrán encontrar un total de 185 mo y dos pendientes de oro con un valor de 40 mo cada uno. Abrir el ataúd tendrá sus consecuencias: si no se logra superar una TS contra conjuro, aquellos que participen en su apertura sufrirán 1d8+2 por una descarga eléctrica. Una tirada de desactivar trampas -5% anulará el efecto. En su interior encontrarán el cuerpo de un viejo enano que porta un martillo dorado (arma mágica +1 y +1 al daño por electricidad) y un manuscrito con el conjuro *disipar magia*.

9. CRIPTAS

Esta sala es una cripta diseñada para enterrar a los enanos fallecidos. Hay un par de catafalcos en el centro de la estancia, y nichos sencillos en las paredes conteniendo montones de huesos. Uno de los catafalcos está vacío, la losa que lo cubría rota en mil pedazos. El otro parece cerrado, pues hay varias grandes rocas sobre la tapa. Si las apartan y abren la losa que cierra la tumba contemplarán una imagen espantosa. El enano que yace en su interior no estaba muerto cuando entró, por su escalofriante pose a la hora de morir y las rasgaduras en la parte interior de la tapa. Pudo esconderse aquí durante el ataque y, con los derrumbes, quedó atrapado, enterrado vivo. Posee un bolso de cuero con algunos alimentos putrefactos, un tonelete de cerveza y un cofrecillo con varias joyas por valor de 300 mo.

10. SALA DE VIGILANCIA

Esta habitación solía ser vigilada por un par de guardias para evitar tanto el robo de la esfera como para avisar si su poder se descontrolaba. La estancia está en las mismas condiciones que el resto del complejo, con sangre en las paredes y dos cadáveres olvidados. Hay una mesa con un par de sillas en mitad de la sala, dispuesta con jarras de barro y vasos, dados y naipes mohosos. Por el suelo y la mesa, si se rebusca un poco, encontrarán unas treinta monedas de cobre.

11. TRAMPA

Las escaleras finalizan en un rellano de unos cinco metros cuadrados donde encontrarán unas puertas dobles. Varios grabados representan el trabajo en la mina y dos grandes argollas permiten su apertura. Si se falla una tirada de detectar trampas, las argollas tirarán de unas cadenas que pronto iniciarán un proceso mecánico oculto. Los AJ deberán hacer una tirada de DES para evitar la trampa. El suelo ficticio, magistralmente elaborado sobre dos planchas móviles, se abrirá bajo sus pies en una caída de más de quince metros a un pozo de agua estancada. La caída causará 1d8+2 de daño. No obstante sólo cabe un 15% de posibilidades de que eso ocurra ya que, a unos seis metros, una enorme telaraña muy resistente ocluye casi del todo el túnel. Los que caigan quedarán atrapados sin poder luchar ni correr y necesitarán una tirada de FUE para desembarazarse de la tela en 1d6 asaltos (si no recurren a un método más ingenioso). Peor será cuando vean surgir a una gran araña de una de las grietas del túnel. Combatir en esas condiciones puede ser peligroso. Las cadenas retornarán a su posición pasados unos minutos y las planchas se cerrarán lentamente.

Araña patas largas (1): CA 7 [12], DG 2, ATQ 1 x mordedura (1d6+veneno), BA +1, MV 12, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL neutral, PX 50. El veneno causa parálisis durante 1d4 asaltos de fallar una TS de veneno/muerte.

12. LA CÁMARA DE TALANTROS

Cualquiera que examine la puerta se dará cuenta que simplemente girando las argollas se podrían abrir sin activar el mecanismo. En su interior hallarán una gran cámara de altas columnas con un pedestal en el centro. En lo alto y sobre un desgastado cojín reposa la Esfera de Talantros. Se trata, como su nombre indica, de una esfera tan grande como un casco y con un brillo latente en su interior que parece concederle vida.

Suponiendo que aceptaron la compañía de Nesvan, el mismo se adelantará reclamando prudencia a sus compañeros. Sacará un pergamino de *disipar magia* y examinará de cerca el pedestal ante la posibilidad de la existencia de protecciones mágicas. Mientras tanto, Marax y Tanaka tomarán posiciones. Habían pensado en su estrategia por si llegaban a esta situación y aprovecharán el factor sorpresa a la orden de Nesvan.

El paso del tiempo ha menguado el poder que mantienen activas las protecciones arcanas. El conjuro surtirá efecto y por fin el mago tomará su premio. La esfera comenzará a brillar en sus manos, sacudidas por descargas de rayos violáceos. Con el rostro iluminado por la esfera y desencajado por la sensación de poder, Nesvan gritará enloquecido apuntando con el artefacto a los aventureros:

¡Necios! ¡Me habéis ayudado a conseguir la Esfera de Talantros y ahora seréis los primeros en probar su poder! Marax, Tanaka: ahora!

Cualquier personaje con habilidades mágicas puede llegar a usar la Esfera de Talantros dirigiendo su poder contra un objetivo. La Esfera de Talantros ignora la armadura y la destreza del objetivo causando 1d6+2 pg en el primer asalto y 1d10+2 pg en el segundo. La Esfera de Talantros llevaba mucho tiempo encerrada, con un poder creciente incontenible que aho-

ra ha sido liberado imprudentemente. Tras el segundo rayo la Esfera de Talantros se apagará repentinamente y caerá de las manos de Nesvan como si su poder se hubiera agotado. Decepcionado y abatido, tarde ya para retractarse de sus palabras, Nesvan y sus compinches lucharán hasta el fin contra los aventureros.

Marax: CA 6 [13], DG 1, ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 12, TS P1, ML 6, VT 150po, 40pp, AL neutral, PX 50. Lleva armadura de cuero, espada corta y daga y un juego de ganzúas en su mochila. No le pagan lo suficiente por esto y no dudará en huir si a Nesvan le sale mal su plan.

Tanaka: CA 3 [16], DG 2, ATQ 1 x arma (1d10), BA 1, MV 12, TS G2, ML 8, VT 250po AL neutral, PX 75. Armada con una katana y protegida por una coraza, esta silenciosa mujer defenderá a Nesvan pero no morirá por su locura.

Nesvan: CA 7 [14], DG 3+1, ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 12, TS G2, ML 10, VT 100po AL malvado, PX 125. Aparte de su equipo, porta varios ingredientes y dos pociones: una de curación y otra de forma gaseosa (que no dudará en usar para huir) Su libro de conjuro contiene los siguientes sortilegios: *dormir, escudo, hechizar persona, proyectil mágico, abrir, levitar, localizar objeto, imagen reflejada y telaraña*. Nesvan empleará primero la esfera, cuando la misma resulte agotada, recurrirá a sus conjuros.

No obstante este no ha sido el final de la Esfera. Tras el cuarto asalto de combate se iluminará con fuerza y descargará una andanada de rayos que impactarán en columnas y paredes. Pronto la estancia comenzará a temblar mientras las columnas caen al igual que los enormes cascotes del techo. Cabe un 10% de posibilidades de que un rayo impacte en un AJ o ANJ causándole 1d10 pg (por lo que sería prudente no permanecer mucho tiempo ahí dentro). La sala no tardará en derrumbarse sin afectar al tramo de escalera, enterrando por siempre la Esfera de Talantros. Tanto esta habitación como las criptas y la sala de guardia quedarán afectadas por el derrumbe. Los AJ deben emplear sus tres siguientes asaltos para moverse rápido e intentar escapar de la estancia. Es muy probable que Nesvan, más cercano a la esfera, pueda ser el primero en sucumbir bajo su poder o el derrumbe. Tanaka luchará hasta la muerte pereciendo con su amo si es necesario. No obstante, Marax, algo más apocado y mucho menos leal, intentará huir. Si los AJ lo capturan, se rendirá entre sollozos suplicando perdón. No hay ni que decir que el terrible alboroto habrá alertado a todos en el complejo.

13. SALÓN

Los esqueletos de sendos trogloditas yacen en el centro de la habitación. Los virotes de ballesta que seguramente acabaron con ellos descansan ahora en el suelo. Si investigan con más detenimiento, descubrirán que unos tres virotes parecen estar en perfecto estado, pues son en verdad virotes mágicos+1.

14. SALA DE ESPERA

Esta es una antesala de espera o una suerte de deambulatorio. Los viejos sillones están tan deteriorados como los tapices de las paredes.

15. CASA

Las puertas que conducen a la morada enana están tumbaradas. La sangre impregna las paredes de lo que en otro tiempo fue un hogar. Sin duda, esta familia no logró escapar a la ira de los trogloditas. Más tarde los goblins desvalijaron lo poco que quedó.

16. SALA DE GUARDIA

Posiblemente esta era otra sala para la guardia. El mobiliario ha sido destrozado y el lugar saqueado.

17. LA RESISTENCIA GOBLIN

El avance de los aventureros no ha pasado desapercibido para los goblins. Parece que este gran salón sufrió varios derrumbes. Alguien, seguramente los goblins, se tomó la molestia de apartar los escombros y practicar un pequeño corredor cerca de una de las paredes. Este “sendero” permite acceder, casi milagrosamente, a otros dos pasillos que se pierden en la



oscuridad. En mitad de la estancia hay un abismo abierto, una grieta en el suelo insondable. Al otro lado, parapetados tras unos tablones y armados con arcos cortos, aguardan media docena de goblins la llegada de los aventureros.

Goblin (6): CA 6 [13], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

La distancia que tendrán que recorrer es de unos seis metros, aunque su movimiento estará limitado por el mal estado de la cornisa. Tendrán que avanzar de uno en uno y con poca movilidad para el combate si no quieren caer. Mientras tanto las criaturas dispararán intentando que los AJ caigan al vacío o perezcan asaetados. Sólo en los tramos finales de la cornisa de marras, los últimos cinco metros, podrán tener mayor movilidad. Con un pequeño salto de un metro llegarían al otro extremo desde donde los goblins disparan parapetados (lo cual les ofrece protección). En un saliente rocoso, unos dos metros por debajo, se puede ver un extraño martillo oxidado (necesario para la sala 8).

18. SALA DE PASO

Varios guardias enanos, fuertemente armados, yacen muertos frente al siguiente portón. La mugre y el óxido han acabado con la majestuosidad de sus armaduras, aunque uno de los cascos reluce vivamente (se trata de un yelmo mágico que otorga un bonificador de 2 a las tiradas de salvación contra efectos basados en el miedo).

19. DESTILERÍA

Gigantescos toneles se alinean a cada lado de la sala conectados entre sí por tuberías de cobre; cerca de ellos, complejos sistemas mecánicos trabajaban en otro tiempo la destilación de diferentes brebajes. Esta zona ha sufrido en especial el saqueo de los goblins y poco de valor sacarán de ella.

20. MORADA ENANA

Una casa enana de un par de plantas. A pesar de la agresividad del asalto parece que sus ocupantes lograron abandonar el lugar a tiempo. Si buscan concienzudamente verán que un tablón del suelo cruje a su paso. En su interior hallarán un pequeño saco oculto con unas 120 mo.

21. PASEO DE BRUNNAR

Esta gran sala debió ser hartamente hermosa en otro tiempo. Grandes estatuas de guerreros y reyes legendarios yacen ahora caídas o deterioradas. Los tapices, estandartes y oriflamos del clan cuelgan entre las estatuas desgarrados y las rocas desprendidas del techo han aplastado los bancos de piedra y la fuente decorativa. En otro tiempo, este magno salón era una suerte de foro, un lugar para reunirse, conversar, reír y compartir historias y festejos. No hay nada de interés aquí excepto alegres recuerdos.

22. ALMACÉN

Este almacén parece haber sobrevivido a lo acontecido entre sus paredes. Aunque ha sido registrado, los AJ aún podrán encontrar equipo de utilidad. Parece ser una sala donde se guardaban herramientas, materiales de construcción, equipo empleado en diferentes labores artesanales, enseres, ajuar, etcétera (a discreción del Narrador).

23. ESCALERAS DE SUBIDA

La escalera que conducen al nivel superior está deteriorada por el paso del tiempo y su techo agrietado, amenazando con caer. La escalera tiene unos doce metros de largo, siendo muy estrecha, resultando casi claustrofóbica. Cuando los aventureros estén a media altura escucharán unos desconcertantes ruidos en la zona superior. Dos goblins, riendo maliciosamente, volcarán un tonel derramando su contenido escaleras abajo. Será necesario una tirada de DES para evitar el golpe del tonel (que causaría 1d4 de daño), aunque lo peor será comprobar como un goblin alza un arco con una flecha incendiaria. El tonel está cargado de un licor de rápida combustión. Si los AJ se hayan en la zona impregnada por el tonel sufrirán 1d6+2 por daño de fuego. Si no invierten su siguiente asalto en apagar las llamas sufrirán 1d4+1 de daño extra. Los goblins usarán sus arcos y tres toneles más (estos sin licor) para impedir la subida de los AJ (aunque huirán antes de un enfrentamiento directo).

24. CAVERNAS GOBLINS

Es difícil saber qué función tendría esta cámara por su estado actual. Parte de la pared sur se ha derrumbado contactando con una red de cavernas. Un campamento goblin, repleto de hembras y crías, se distribuye a lo largo de la sala y las cornisas superiores. Una enorme cantidad de tiendas ennegrecidas están dispuestas en torno a varias hogueras. Las hembras y las crías de esta tribu viven aquí defendidas por un grupo de seis goblins mientras el resto de la tribu sirve a Ragrak. Si son derrotados, las hembras defenderán a las crías y su propia vida, pero no se atreverán a atacar directamente a los AJ. Hay un total de diecisiete hembras y cuarenta y cinco crías. Huelga decir que masacrar a estas familias sería un acto cruel y deshonesto del que Tarlok no formará parte. Si se alejan del lugar no causarán problemas y abandonarán las cuevas en cuanto puedan. Si antes terminaron con la gesta de la Esfera de Talantros, el temblor habrá afectado esta sala lo que seguramente provoque una huida masiva de las hembras y las crías por el túnel del oeste hacia las cavernas inferiores.

Goblins (6) CA 7 [12], DG 1-1, ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT -, AL Caótico, PX 5.

25. BIBLIOTECA

El lugar está en un estado ciertamente lamentable, pero si los personajes deciden rebuscar entre las estanterías caídas y los libros quemados, podrá encontrar algo de interés. Un cilindro de cuero para portar pergaminos, maltratado por el paso del tiempo pero aún resistente, guarda un par de conjuros de mago/elfo de primer nivel: *leer lenguas* y *dormir*. Uno de los libros, que parece haber sobrevivido al caos, recoge el trabajo de un enano llamado Duran Siemprehollín sobre la talla de gemas y su tasación, lo cual permitiría a un AJ identificar una gran variedad de piedras preciosas, y es precisamente este libro sobre gemología lo que facilitará a los personajes una pista importante para abrir las puertas de la sala 29, como veremos más adelante.

26. SALÓN

Este salón intermedio parece que fue usado como punto de contención para frenar el ataque de los trogloditas. Poco queda de los camastros usados para traer aquí a los heridos o de los viejos tomos que reposaban en las estanterías que en otro tiempo se usaron para construir parapetos o reforzar las puertas. Muchos son los cuerpos que aún quedan en esta

sala, amontonados en los laterales. Si los AJ buscan por la zona verán que junto al cuerpo de un guerrero enano hay un viejo tomo abierto de par en par. Las páginas de este tomo se desharán en las manos de los AJ al tomarlo. Acelerados garabatos en lengua rúnica enana expresan con dramatismo los últimos momentos de la resistencia enana. Si pasan por esta zona con Tarlok, el mismo traducirá y leerá el texto en voz alta. El fragmento confirmará las sospechas de Tarlok, disponiendo ya de toda la información que buscaba y podría retornar a casa para informar a sus paisanos, pero aún así no abandonará a los aventureros a su suerte, echándoles una mano y permaneciendo a su lado.

Todo parecía ir tan bien que aún me cuesta concebir lo que está ocurriendo. Podríamos haber excavado en otra dirección, habernos tomado la molestia de explorar las cavernas inferiores o al menos haber asegurado nuestro avance con férreas defensas. Pero no fue así y ya es tarde para lamentarse. Las bestias han tomado los túneles con furia vengativa. He de reconocer que luchan con pericia. ¡Nunca se escuchó tanto júbilo en estos salones ni carcajadas tan sonoras de aquellos que encontraron un digno final en el combate! Con gran esfuerzo he conseguido que Brunnar Atronador, nuestro líder, se retire con los niños y los heridos, ya que es importante que la estirpe del trueno continúe viva para el mañana. Nosotros permaneceremos atrás para darles tiempo a escapar. Quien lea estas líneas que no se entristezca por nuestro noble final. ¡Que sienta orgullo y sonría ante nuestro arrojo!

Los mayores no se irán pues dicen que no hay mejor manera de morir; los jóvenes no desean huir pues creen que mucho le deben al clan; y nosotros, los guardianes, solo marcharemos cuando la muerte se quede sin voz de tanto reclamarnos. ¡Hoy es un buen día para morir!

27. ARMERÍAS

Esta sala doble está repleta de estantes y grandes mesas en las que en otro tiempo lucían cientos de armas de buena calidad. No obstante, los goblins saquearon este arsenal pero han dejado algunas que podrían emplearse. Podrán hallar hachas de batalla, espadas cortas, alabardas y lanzas. En la otra sala encontrarán algunas corazas y armaduras de malla que podrían ser útiles aún, así como algún que otro escudo y yelmo.

28. EL SALÓN DE LAS ARMAS

Esta enorme habitación está diseñada para el entrenamiento y el combate. Cada cierto tiempo el Clan Atronador organizaba un torneo para elegir al mejor y más diestro guerrero, lo cual animaba a las tropas a entrenar para obtener el título algún día. Este honor mantenía a los soldados frescos y preparados, por lo que habilitaron la sala con todo lo necesario para tal fin. Aunque todo está destrozado por el combate, aún quedan algunos muñecos de entrenamientos y dianas para practicar el tiro con ballesta que cuelgan de los muros.

29. SALA DEL TESORO

El tiempo que el Clan Atronador estuvo en auge fue más bien corto, al igual que pasó con su estancia en estas montañas. A pesar de que las cámaras del tesoro no están tan repletas como les hubiera gustado llegar a ver a los enanos, las defensas que fabricaron para proteger su legado siguen en funcionamiento. La gran puerta doble que permite la apertura, trabajada con esmero a pesar del estado en el que se encuentra ahora, muestra un curioso dibujo grabado en la

propia roca: cuatro círculos concéntricos con un vértice longitudinal uniendo los círculos. Si se examina descubrirán que se trata de un sistema móvil de raíl ya que cuatro pequeñas esferas de cristal (semejantes a piedras preciosas, aunque son simplemente cristal tintado), encajadas en el círculo exterior, parecen poder deslizarse por el dibujo. Los cinco colores son el azul, verde, rojo, y el claro translucido o transparente, correspondiendo a las cuatro piedras preciosas más valoradas. Colocarlas en el orden correcto, de mayor a menor valor (diamante, rubí, zafiro y esmeralda) abrirá las puertas. Esta información aparece consignada en el libro de gemología que los aventureros pudieron encontrar en la sala 25, la biblioteca. Si un personaje se molesta en leer el susodicho, encontrará fácilmente la respuesta a este rompecabezas, o al menos obtendrá alguna pista que le permita resolver este encuentro.

Se trata de una habitación amplia con relieves en una parte y equipo de escultor en una esquina destinado a completar el trabajo en un futuro. La sala está vacía por completo exceptuando una enorme abertura en su pared oriental. Parece que un pasillo natural contacta con la sala y ha traído a un invitado inesperado.

Escolopendra gigante (1): CA 7 [12], DG 2+1, ATQ 1 x mordedura (1d8+ veneno), BA 1, MV 16, TS G2, ML 8, VT -, AL neutral, PX 25. Esta criatura mide más de seis metros y se mueve con gran rapidez entre los escombros del suelo. Su mordedura resulta extremadamente dolorosa y su veneno causa dos pg por desangramiento durante 1d4 asaltos si se falla una TS de veneno/muerte.

Una vez derrotada, si deciden investigar las paredes, hallarán dos muros falsos a cada lado de la sala que pueden ser empujados para revelar una pequeña habitación. En la sala de la derecha encontrarán un cofre cerrado con un candado aún en buen estado en el que podrán encontrar un total de 500 mo, 230 mp y una perla valorada en 100 mo. La segunda sala contiene una suerte de estafermo donde reposa una armadura de placas enana +1 (un humano podría aprovechar la coraza) y un estante con un par de pergaminos mágicos de primer nivel tanto de mago como de clérigo (a elección del Narrador).

30. SALA DE GUARDIA

Una pequeña habitación con una mesa, un camastro y un armario para armas. Estos guardias vigilaban la sala del tesoro.

31. SALÓN DE REPOSO

Los clérigos y galenos ejercían sus artes con los heridos en esta habitación, repleta de camastros desvencijados y algunos estantes para pócimas y remedios. No queda gran cosa en esta estancia y las pocas pócimas y preparados están en malas condiciones.

32. HABITACIÓN DE OFICIAL

El derruido cuarto de este oficial enano parecía disponer de una gran cantidad de objetos decorativos con los que sin duda recordaba viejas batallas. Si registran el armario, bajo un montón de harapos, encontrarán un pequeño cofre que contiene un total de 200 mo y varias gemas por un valor total de 40 mo. Entre los restos de un destrozado escritorio, encontrarán un trozo de papel chamuscado que por el contenido parecía formar parte de un diario:

“...ha sido lamentable. Hemos puesto barricadas en los principales pasillos y aplicado una resistencia equilibrada en cada paso. No disponemos de los suficientes efectivos pero, si mi estrategia surte efecto, podremos alargar el conflicto hasta diez días antes de vernos obligados a obstruir los pasillos de acceso. Sé que la red de cuevas podría sufrir graves daños pero el número de bajas enemigas justificaría tal acción. Ganaremos tiempo para que los nuestros escapen o encontremos una forma de vencer a tan implacable enemigo. No roban nuestras riquezas ni se dan un festín con nuestros cuerpos; no mancillan nuestros ídolos ni mencionan dios alguno en sus ataques. Simplemente nos matan. He pedido a Brunnar que nos permita usar la Esfera de Talantros pero nos lo negó rotundamente. No sé que...”

33. HABITACIONES ENANAS

Parece que en otro tiempo estas eran habitaciones para la tropa. Los goblins han aprovechado las viejas camas y los estantes para sus propios fines, habilitando estas estancias como dormitorios nuevamente. Hay un total de cuatro cofres, tres de los cuales han sido golpeados hasta abrirlos. Sin embargo el último parece de metal y a pesar de los golpes no han conseguido abrirlo del todo. Una tirada de abrir cerraduras con un -5% o un conjuro de *abrir* haría el trabajo revelando su contenido. Dentro, envuelto en una manta, encontramos un lingote de oro por valor de 200 mo. Hay una trampa activa en la otra puerta de la habitación, pues cuenta con un rudimentario mecanismo oculto tras la misma. Un cordel tenso y oculto bajo la mugre aprieta los gatillos de dos ballestas pesadas a ambos lados de la puerta lanzando dos gruesos virotes que causarían 1d6+1 de daño.

34. HABITACIONES DE INVITADOS

Esta zona de habitaciones no ha sido muy visitada por los goblins, dada su lejanía del complejo principal y por tanto no ha sufrido excesivos daños por los derrumbes o el paso del tiempo. No obstante no resultará un sitio muy seguro donde descansar debido a la cercanía del enemigo. De hecho, antes de poder explorar estas habitaciones, deberán enfrentarse a un grupo de goblins parapetado en el pasillo. Los tablones de metal y madera les ofrece un 75% de ocultación por lo que será difícil alcanzarles en la distancia. Van armados con arcos y lanzas y aprovecharán los veinte metros de pasillo que discurren hasta la salida de la sala 26.

Goblin (4): CA 7 [12], DG 1-1, ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT -, AL Caótico, PX 5.

35. SALÓN

Esta gran estancia de paso cumple cierta función didáctica ya que los muros recogen la historia del clan, contando con sus orígenes y su establecimiento en Llambría. El tiempo y el combate han dejado grandes lagunas en su cronología. Una estatua en honor a Brunnar Atronador se alza en el centro rodeada por varios bancos.

36. CAVERNAS INUNDADAS

Cuando los personajes lleguen a los pasillos que contactan con esta caverna comprobarán que están cortados. El suelo se vino abajo varios metros descubriendo una caverna inferior completamente inundada y ahora llena de cascotes. Pueden descender y avanzar entre las rocas y el agua para acceder el siguiente pasillo, aunque escondida en este lugar hay una serpiente de las cavernas.

Serpiente de las cavernas (1): CA 5 [14], DG 1+1 (10 pg), ATQ 1 x mordedura (1d6+veneno), BA 1, MV 12, TS G1, ML 6, VT -, AL neutral, PX 10. Esta serpiente de piel oscura es ciega y se guía por las vibraciones en el agua atacando a su presa. De fallar una TS de veneno la víctima morirá en 1d10 asaltos.

37. MINAS

Este lugar parece diseñado otrora para la extracción de mineral. En el centro de la sala hay una gran losa de piedra que cerraba el acceso a una mina. Los derrumbes han hecho intransitable el paso hacia el preciado mineral, pero tal vez el grupo de goblins que aguarda en esta sala les baste.

Goblins (4): CA 6 [13], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

38. LETRINAS ENANAS

Poco hay aquí de interés.

39. HERRERÍA

Los enormes hornos de piedra y metal yacen apagados. La pared está repleta de herramientas, algunas espadas sin forjar se sumergen en cubos de ennegrecida agua. El silencio y las telarañas reinan en el lugar. Los AJ comprobarán que los goblins ya saquearon esta zona, aunque una búsqueda más exhaustiva les permitirá encontrar algunos metales amontonados en una esquina. La oscuridad, el hollín y tal vez el desconocimiento hizo que los goblins lo pasaran por alto, pero bajo el mineral hallarán un lingote de plata por valor de 200 mo.

40. FRAGUAS

Esta gigantesca habitación está dispuesta con media docena de estanques que en otro tiempo probablemente estuvieron encendidos día y noche. En el centro podrán encontrar una estructura preparada para contener y regular el material líquido. También hay espaciosos bancos de trabajo y herramientas de buen tamaño, probablemente se utilizaba la sala para la construcción de materiales de grandes dimensiones, como herramientas de minería, andamiajes metálicos, cerrajería y demás. Aquí podrá escuchar ruidos provenientes de zonas aledañas. Un grupo de goblins están buscando algo de valor por la sala por lo que podrían ser fácilmente sorprendidos.

Goblins (6): CA 7 [14], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

41. ACCESO

Esta habitación parecía el pórtico de entrada hacia otra sección de los enanos pero las rocas han terminado por ocultar el gran portón. Bajo las piedras hay varios esqueletos de trogloditas, sorprendidos por las demoliciones. Aún en las garras de una de las criaturas encontrarán una lanza que parece haber sobrevivido al derrumbe y el paso del tiempo. No es mágica, pero su punta, bien trabajada, es de plata.

42. PASILLO AL HALL

Esta habitación alargada resultaba más ceremonial que útil en su concepción. Varias estatuas de guerreros enanos se sitúan a los lados de la sala, muchas de ellas decapitadas o carentes de miembros y adornos. Varios cadáveres de soldados enanos yacen a los lados de las puertas dobles del fondo. Los goblins han tenido tiempo de sobra de preparar sus defensas ante el

avance de los aventureros. Un cordel, de la manera habitual goblin, se desliza entre los esqueletos y la mugre. Las dos estatuas a las que ataron el cordel están colocadas de tal manera que con un leve tirón caerán sobre el grupo causando 2d4+2 pg en un área de dos metros cuadrados. Desde el otro lado se escucharán voces asustadas y un rugido mucho mayor que parece acallarlas.

43. COCINAS

Curiosamente mucho más espaciosa que el salón principal, y es que los enanos siempre se han preocupado por mantener una dieta prolija y abundante. Las grandes cocinas albergan varios fuegos para asar la carne y preparar varias ollas a la vez. Los estantes y muebles están repletos de comida ya podrida y de cubiertos oxidados. Parece que los goblins traen aquí a sus víctimas ya que la zona está ensangrentada. La pequeña despensa adyacente huele terriblemente mal pero si alguien soporta el olor y busca, podrá encontrar una botella de vino élfico de buena calidad.

44. HABITACIONES

Estos dos pasillos están rodeados de las habitaciones de la guardia personal de Brunnar y sus hombres de mayor confianza. Disponen de las comodidades necesarias pero tan solo una de ellas ha pasado desapercibida del saqueo goblin. Tras un ladrillo en la pared, un desconfiado enano guardaba un pequeño saco con un total de 300 mo y 220 mp.

45. TERMAS

La sala central dispone de un par de estanques donde probablemente se vertiera agua caliente. Los conductos adosados al suelo sugieren que contactan con las fraguas generando vapor constante.

46. SANTUARIO AL GRAN PADRE

Este lugar carece de interés. Antiguamente era el templo de algún dios enano pero ahora yace olvidado entre la mugre y los excrementos de goblin. El cadáver de un enano, probablemente el sacerdote del templo, yace tras un altar que ha sido golpeado con rabia. El enano aún sostiene su maza y un amuleto con su símbolo sagrado. Si apartan su cuerpo encontrarán una losa que parece tener una esquina rota. Si echan la misma a un lado hallarán dos pergaminos mágicos ocultos entre telas, con los conjuros de clérigo de *curar heridas leves* y *resistencia al fuego*.

47. HALL

Las grandes puertas están pintadas con sangre y decoradas con los cráneos de los enanos caídos. Hay luz en el interior y algunas sombras se mueven inquietas.

Al entrar encontráis un lúgubre salón enano, provisto de altas columnas en torno a dos largas mesas rodeadas por un sinfín de taburetes. Los polvorientos y roídos telares con la insignia del clan yacen colgados del techo, olvidados por sus creadores. El viejo trono luce desgastado, transformado por pieles, huesos y horrendas marcas tribales que ocultan su historia. Frente a él un imponente osgo, rodeado de goblins, avanza mientras ruge enfurecido. En un tosco común dice que se llama Ragrak y que ahora éstas son sus tierras al igual que la Luz de Erta. Lo último que grita el osgo es el nombre de Sgygga, antes de que una terrible araña mutante goblinoide se abalance sobre vosotros desde las sombras.

Goblin (4): CA 6 [13], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

Sgygga: CA 7 [12], DG 1, ATQ 1 x picadura (1d4+veneno), BA 1, MV 16, TS G1, ML 7, VT -, AL neutral, PX 20. Sgygga está escondida en la oscuridad del techo y atacará al grito de Ragrak. Con un resultado de 1-4 en 1d6, la víctima será sorprendida. Sgygga es una rara mutación de un goblin trocado en arácnido fruto de un hechizo defectuoso, por lo que su veneno no resulta mortal, aunque si no se supera una TS de veneno la víctima perderá 1 punto en constitución durante 1d3 días.

Ragrak: CA 3 [16], DG 3+1, ATQ 1 x arma (1d6), BA 2, MV 9, TS G3, ML 9, VT 200po, AL Caótico, PX 200. Posee una poción de curación en su equipo que no dudará en tomar si lo ve necesario. Tiene control sobre Sgygga por lo que esta acudirá en su ayuda si su amo se ve en apuros. Si Ragrak muere tanto Sgygga como los goblins huirán despavoridos.

Una vez derrotado descubrirán que hay un cofre junto al trono donde podrán encontrar un total de 400 mo, dos sacos más con varias pepitas de oro por valor de 100 mo, una poción curativa y la resplandeciente Luz de Erta.

Con Ragrak muerto y sus esbirros en desbandada, podrán contemplar el destrozo que los goblins causaron en el gran hall. Ha sido saqueado, destrozado, transformada su noble arquitectura en una macabra decoración tribal goblin. No obstante sobre una de las grandes mesas, entre los restos y la suciedad dejada por los goblins, hallarán algunas páginas rasgadas de un diario anónimo:

"...creíamos que todo saldría bien y que la salida del acantilado sería segura. Hace un par de horas nos informaron que Brunnar Atronador, líder de nuestro clan, había caído en combate. Las bestias son más inteligentes de lo que parecían y se aseguraron de que su asalto no dejara supervivientes. Los niños, los heridos, los ancianos... creemos que todos han muerto. Quedamos diez enanos defendiendo el Gran Salón y serán diez esqueletos enanos los que encuentren en el futuro...¡Por el clan!"

48. SALA HERMÉTICA

Esta pequeña habitación había sido construida para asegurar la salida secundaria o tener una escapatoria segura en caso de huida. Una palanca exterior y otra interior abren las dos compuertas de la sala revelando el túnel de salida y cerrándose automáticamente pasados unos segundos.

49. REFUGIO

Este pasillo se abre por otro resorte oculto y conduce, tras una bajada de varios metros de escaleras, a un pequeño refugio seguro pensado para ocultar a los niños en caso de que el complejo fuera tomado. Hay cajas y sacos con alimentos ya podridos, pero se guardan algunas bebidas y víveres imperecederos.

50. SALIDA

El túnel asciende varios metros conduciéndoles hacia la salida, al borde de un precipicio. Un pasillo de roca unido al muro permite ascender unos doscientos metros bordeando la ladera hasta descender al otro lado de Llambría. Se supone que los refugiados del clan descendieron este complicado precipicio hasta llegar a zonas más seguras. El tiempo y la

nieve casi no han dejado rastro, pero aún se pueden hallar indicios entre las rocas de la masacre que tuvo lugar aquí. Cabe un 20% de posibilidades, al desconocer el terreno, que desciendan por una zona en particular, donde Brunnar Atronador murió. No hallarán sus restos pero si despejan la nieve de una pequeña agrupación de rocas encontrarán un yelmo de metal, elegante y con una corona de oro incorporada en su parte superior. Puede ser usado normalmente aunque si lo venden podrían sacar unas 400 mo.

REGRESANDO A TRES HAYAS

Los aventureros no tendrán problemas con los goblins de regreso al poblado. Con su cabecilla muerto, los pocos grupos de exploradores evitarán a los aventureros y abandonarán estas tierras. Por otro lado Tarlok agradecerá la ayuda de los aventureros y les acompañará al pueblo para disfrutar de la fiesta que sin duda tendrán. El grupo puede decidir, si el Narrador lo permite, admitir a Tarlok en su comitiva para futuras aventuras aunque antes se encargará de que los suyos sepan lo ocurrido al Clan Atronador.

El pueblo les acogerá de buen agrado celebrando una fiesta para animar la noche invernal. Con la Luz de Erta recuperada y el temible osgo derrotado, la gente de Tres Hayas podrá retomar su cotidianidad. Serán recompensados con el dinero prometido y con el título de Héroes de las Hayas.

PLANES SECUNDARIOS

A pesar de estar cerca de su objetivo, si escucharon la conversación de los goblins en los peñascos, puede surgir la idea de terminar con esto de una manera más directa. Como ya se comentó, si los AJ deciden preparar al pueblo para el combate en lugar de adentrarse en las cavernas es muy posible que el riesgo para los aventureros sea menor y más tarde puedan recuperar la Luz de Erta con menos problemas. No obstante el precio será la muerte de muchos aldeanos y un descontento que no les vendrá bien para su reputación. No conocerían a Tarlok y tanto Nesvan como sus compañeros abandonarían el pueblo temporalmente para luego intentar recuperar la Esfera por su cuenta.

APÉNDICE

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

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

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

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

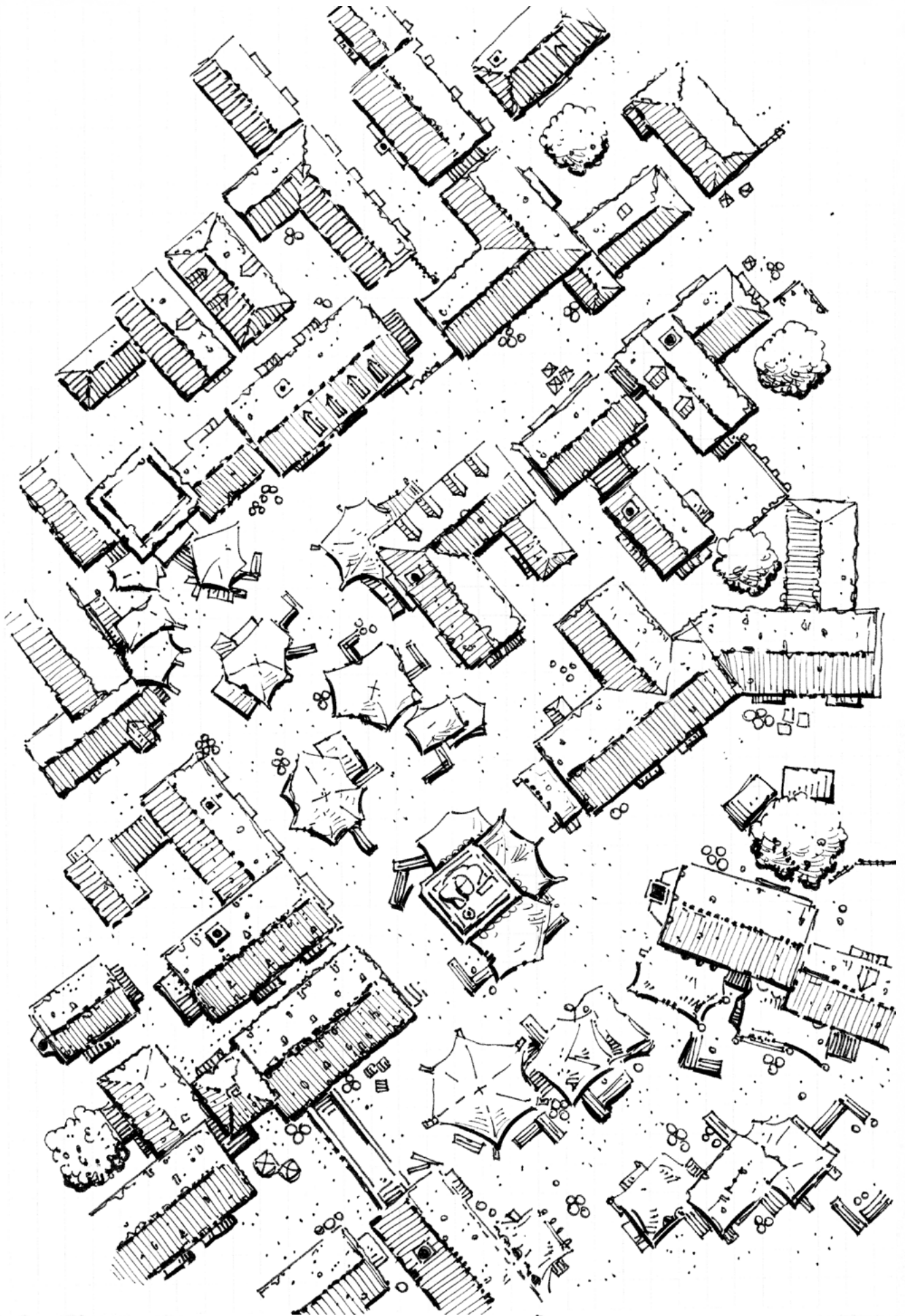
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

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

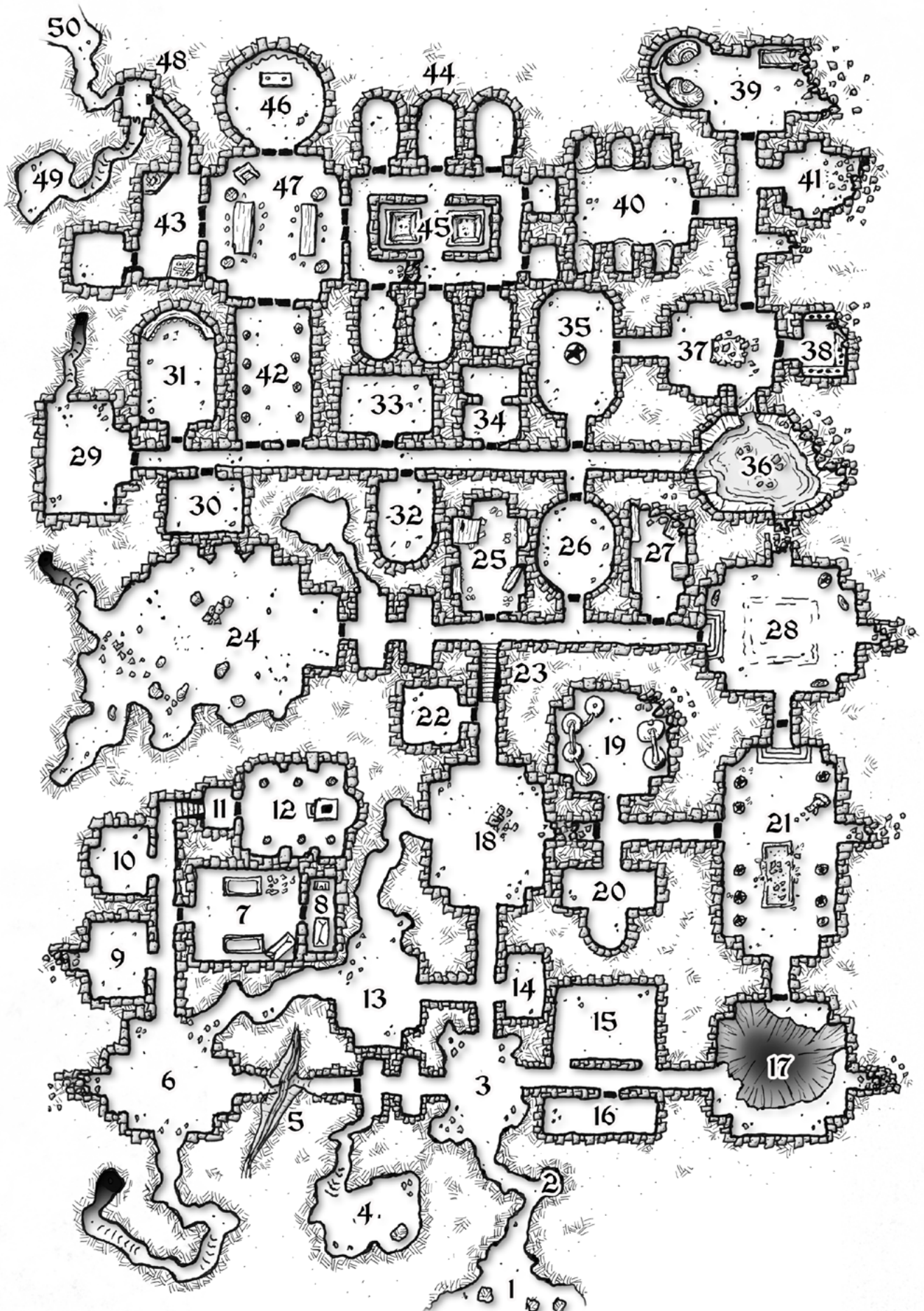
- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)



TRES HAYAS



LAS CUEVAS



LA MARCA DEL ESTE

Nombre _____ Clase _____ Nivel _____ PX _____

Alineamiento _____ Movimiento _____ Iniciativa _____

CA

Con Escudo

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: _____

CARACTERÍSTICAS

FUE

Fuerza

MOD.

Al impacto CaC.,
daño y abrir puertas

DES

Destreza

Al impacto con pro-
yectiles y la CA

CON

Constitución

A los Puntos
de Golpe

INT

Inteligencia

A leer y escribir
idiomas

SAB

Sabiduría

A las TS contra
ataques mágicos

CAR

Carisma

A la reacción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Veneno o Muerte

Varitas Mágicas

Petrificación o
Parálisis

Armas de Aliento

Conjuros y Armas
Mágicas

ARMAS

Ataque

Daño

Alcance Corto/Medio/Largo

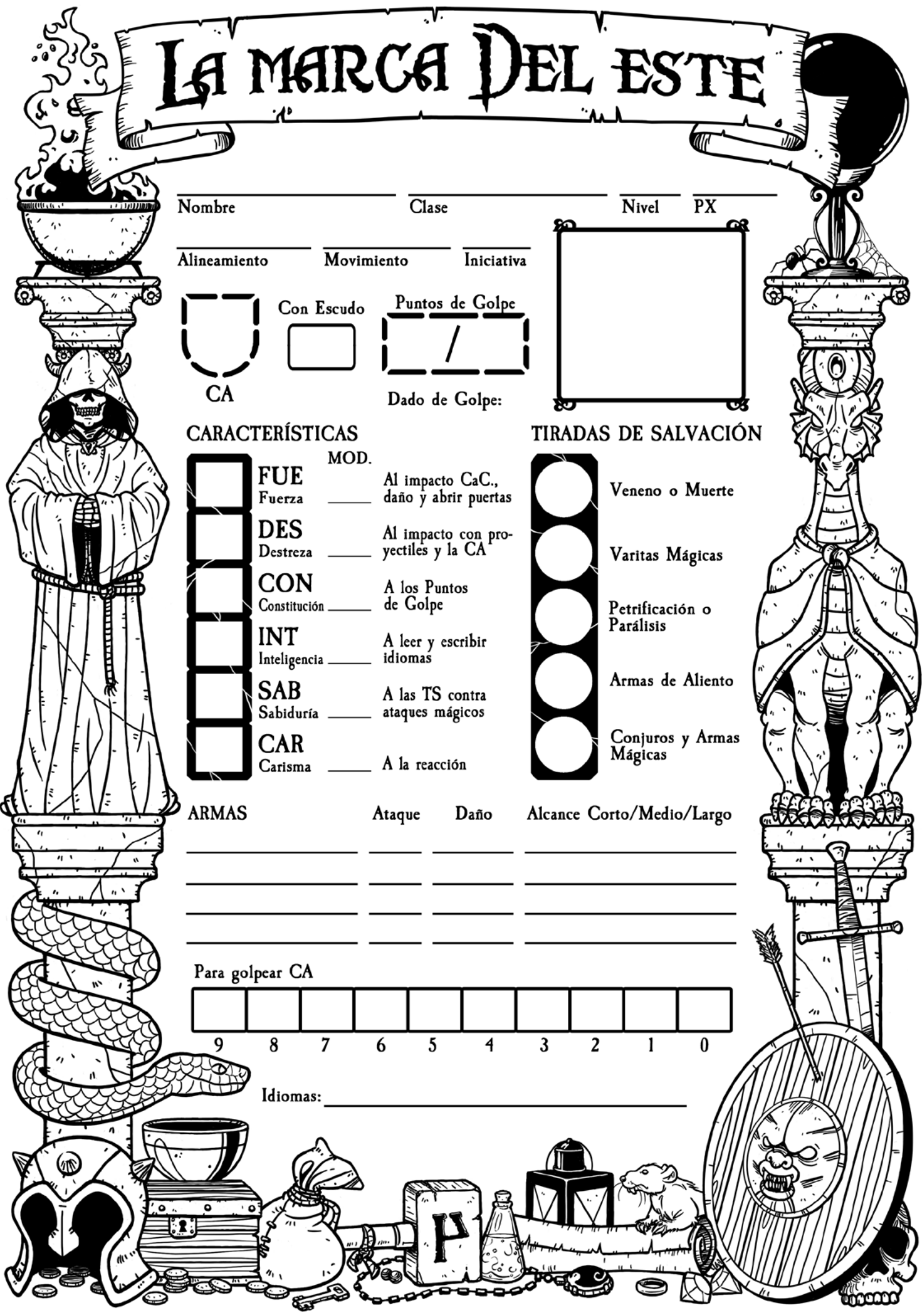
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Para golpear CA

_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

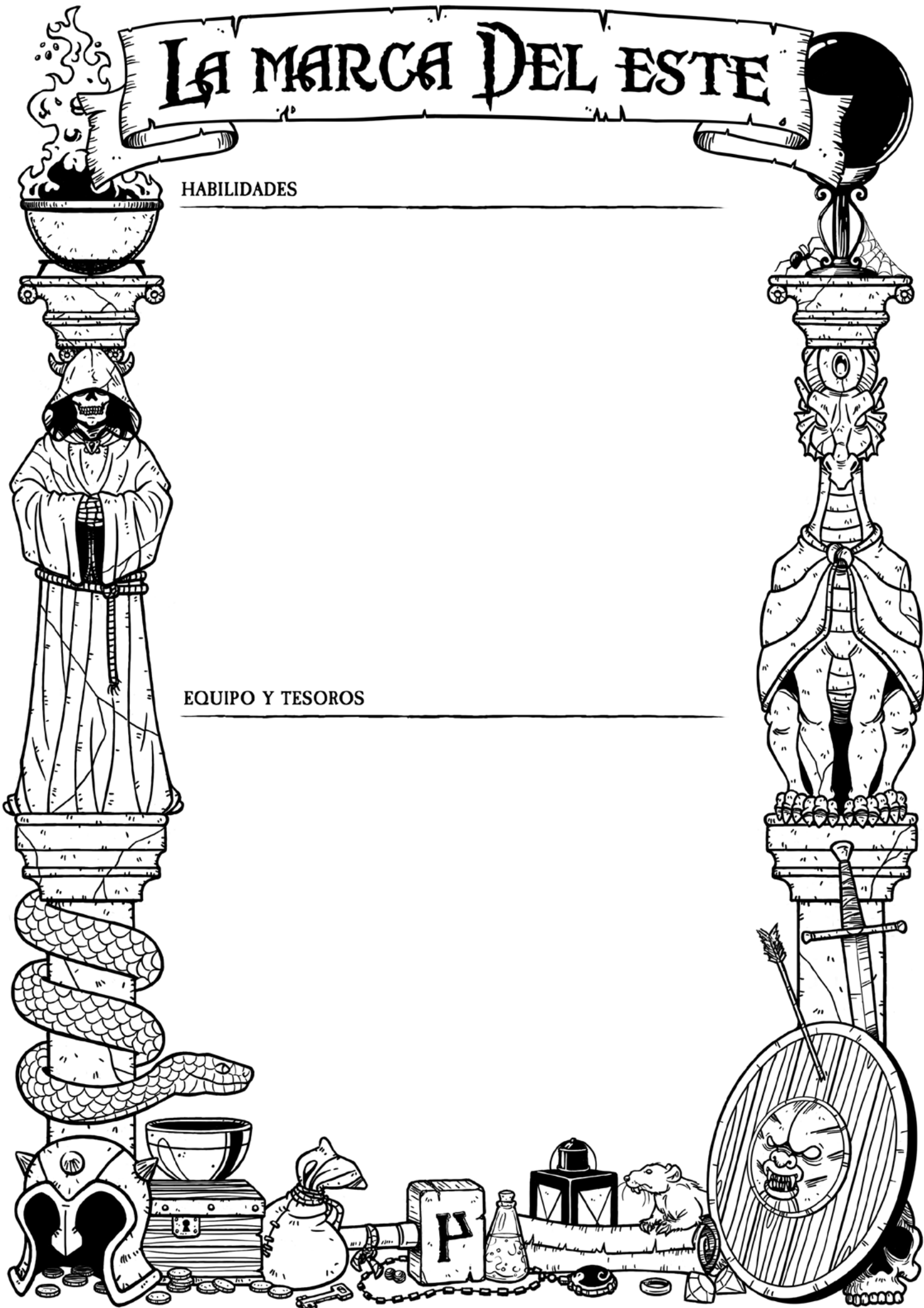
Idiomas: _____



LA MARCA DEL ESTE

HABILIDADES

EQUIPO Y TESOROS



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, *Tres Hayas*, *Llambria*, *Marvalar* 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 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

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



LAS CUEVAS DEL CLAN ATRONADOR

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1

Las cuevas del Clan Atronador es una aventura introductoria para un grupo de 4-5 aventureros de nivel 1, diseñada específicamente para servir de iniciación para jóvenes jugadores y niños, con un formato clásico y sencillo. Además, en esta aventura introducimos la nueva hoja de personaje oficial de Aventuras en la Marca del Este, que podrán encontrar en las páginas finales del módulo.



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

