

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LA TUMBA DE HIELO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 5



Hace ahora seis años, el bastión enano de Martormenta sufrió un aciago destino, cuando Dagobaris, un astuto dragón blanco, consiguió asaltar por la fuerza los salones y expulsar a los enanos del mismo. Los supervivientes fundaron el Campamento de los Desposeídos al pie del sendero que asciende hasta Martormenta, donde el joven Naen, el último de los Keruon, reúne fuerzas para acabar con el dragón y recuperar el legado de su familia.



LA TUMBA DE HIELO



CRÉDITOS

Autor: José Manuel Palacios

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Dean Spencer, *used with permission.*

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

Cartografía: Manolo Casado (www.epicmaps.com)

Depósito Legal:

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

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



INTRODUCCIÓN

La Tumba de Hielo es una aventura para un grupo de 1-5 personajes de niveles 1 a 5 ambientada en el mundo de la Marca del Este.

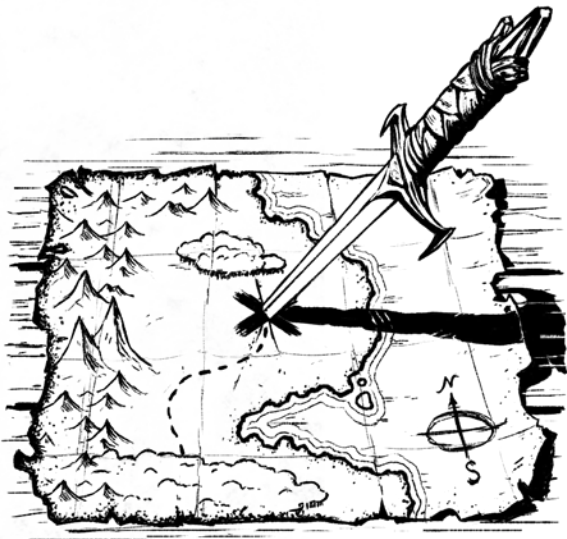
Hace ahora seis años, el bastión enano de Martormenta sufrió un aciago destino cuando Dagobaris, un astuto dragón blanco, consiguió asaltar por la fuerza los salones y expulsar a los enanos del mismo. Los supervivientes fundaron el Campamento de los Desposeídos al pie del sendero que asciende hasta Martormenta, donde el jovencísimo Naen, el último de los Keroun, reúne fuerzas para acabar con el dragón y recuperar el legado de su familia.

Mientras, los grandes salones y cámaras de los enanos se han convertido en el hogar de trasgos y otras alimañas, sometidos a la voluntad de Dagobaris. Ya nadie se refiere al viejo bastión enano como Martormenta, ahora todos lo llaman la Tumba de Hielo.

BREVE HISTORIA DE MARTORMENTA

KEROUN EL MARTILLO

Martormenta es uno de los bastiones enanos más septentrionales de Moru. Fue fundado por Keroun el Martillo, uno de los compañeros de Thordis el Encarnado, durante los primeros días del Reino en las Montañas. Keroun fue un leal y valeroso servidor de Thordis, que lo acompañó allá donde fuese. Los viejos escritos no rememoran a Keroun como el más valiente o poderoso de los compañeros de Thordis, honores de los que gozan otros grandes y venerables héroes enanos. No obstante, todos lo retratan, sin ningún género de dudas, como el más leal. Por este honor, Thordis le permitió fundar su propio clan. Keroun encontró una gran caverna con una bóveda de cristal de hielo. Allí estableció el bastión del Martillo de la Tormenta. Thordis le regaló una copia del Trono de Mitral tallada en hielo y preservada con magia para que presidiese los salones de su fortaleza como signo de su mutua amistad y lealtad. El clan keroun prosperó con el paso de los años y Martillo de Tormenta acabó viendo acortado su nombre a Martormenta.



LA CAÍDA

Tras varios siglos, se dice que el clan keroun vivía de forma demasiado acomodada y descuidó sus defensas, creyendo inexpugnable su bastión en lo alto de la montaña. El último señor de los keroun, Anarion, era consciente de que el clan se había vuelto débil y acomodado. Planeaba profundas reformas que no tuvo tiempo de acometer. En el 89º año de su mandato, Martormenta cayó bajo el ataque de un astuto dragón blanco llamado Dagobaris y su pequeño ejército de trasgos. Dagobaris había llegado a un acuerdo con los trasgos del cercano Lamedal, y tras reclamar Martormenta, las alimañas camparon a sus anchas por los vastos salones de los enanos, profanando sus sagradas moradas. Anarion se sacrificó para garantizar que su hijo conseguía escapar de lo que todos los enanos comenzaron a llamar desde entonces la Tumba de Hielo.

Apenas unas docenas de enanos lograron escapar de Martormenta, entre ellos Naen, el hijo de Anarion, que aún no había alcanzado la mayoría de edad según los estándares de los enanos. Los refugiados se instalaron al pie de las montañas, junto al sendero que conducía a su hogar, en un asentamiento semipermanente que acabó recibiendo el nombre de Campamento de los Desposeídos Allí, el joven Naen trata de mantener unido a un clan caído en desgracia, y conseguir fuerzas y apoyos suficientes para recuperar Martormenta. Pero los años han pasado y las decisiones, las alianzas y la política aún no han dado sus frutos. Naen se desespera y el clan se resquebraja.

LOCALIZACIÓN

Martormenta se encuentra en el extremo noreste de Moru, en una zona de difícil acceso a la que se llega a través de un valle frondoso que se abre al este. Solo hay una carretera que asciende hasta el bastión, conocida como El Paso.

El Paso es una carretera de gravilla que serpentea por la montaña a medida que asciende en tramos de poca pendiente cortados sobre un abismo de rocas afiladas. Su poca inclinación la hace apta para carros e incluso caballos. Los enanos solían esparcir sal y mantener limpio el camino, aunque este quedaba totalmente impracticable durante los meses más duros del invierno. En la actualidad es una carretera en malas condiciones, llena de agujeros y raíces, que amenaza desprendimientos en algunas zonas.

A medio ascenso se encuentra la Barbacana del Paso, un pequeño fortín que antaño servía para proteger el Paso y que ahora se encuentra también en manos de los trasgos.

Por último, para penetrar en Martormenta, aquellos que lleguen al final de El Paso deberán cruzar el puente de hielo, antaño bien cuidado y reforzado con magia por los enanos, pero que Dagobaris no se ha molestado en reparar.

EL CLIMA

Martormenta se encuentra en una zona de montaña de nieves perpetuas donde el clima no es precisamente benévolo. Las temperaturas llegan a los -40º en invierno y los veranos apenas traen calor con unas máximas de 12º. Las nevadas y ventiscas son comunes. El invierno es tan duro que los enanos apenas salen de los salones de su bastión.

El valle al pie de El Paso tiene un pequeño microclima mucho más benigno que lo hace apto para los cultivos, sobre todo de cebada y malta, que los enanos usan para fabricar cerveza y pan.

CÓMO INVOLUCRAR A LOS AVENTUREROS JUGADORES

El Campamento de los Desposeídos atrae a numerosos aventureros y mercenarios. Se dice que Naen Keroun ofrece una gran recompensa a aquellos que acaben con el dragón y algunos de los enanos del campamento tienen diversas peticiones que pueden conducir a una incursión en los viejos salones atestados ahora de trasgos.

Un aventurero enano puede tener algún familiar en Martormenta o incluso ser un miembro del clan keroun que se encontraba lejos cuando Dagobaris tomó el bastión. En ese caso, un duro regreso al hogar puede hacer que un joven aventurero enano decida tratar de solucionar la situación.

Otros aventureros pueden llegar al Campamento de los Desposeídos escoltando una caravana de suministros para el Almacén de Torvan, y una vez allí, conocer de primera mano las penurias de los enanos.

DAGOBARIS

El villano principal que los aventureros encontrarán en Martormenta es Dagobaris, un joven y ambicioso dragón blanco que ha hecho de la sala del trono su nido. Dagobaris es el líder de un pequeño ejército de trasgos a los que normalmente no presta mucha atención y deja campar a sus anchas por la ciudad enana, mientras él se dedica a otros asuntos.

REGLAS ESPECIALES PARA DAGOBARIS

Cada incursión del grupo en Martormenta alerta a Dagobaris de que algo no va bien. Las posibilidades de que esté dormido (ver el manual básico) disminuyen en un 5% (hasta un mínimo de un 1%) cada vez que los aventureros visitan el baluarte.

EL CAMPAMENTO DE LOS DESPOSEÍDOS

En la misma entrada de El Paso, al pie mismo de las montañas donde está excavada Martormenta, se encuentra el Campamento de los Desposeídos, hogar de los enanos expulsados de Martormenta. Este emplazamiento ha ido expandiéndose y ha pasado de unas pocas tiendas y refugios a cabañas de madera y piedra e incluso un pequeño fuerte.

El exterior del campamento posee un pequeño murete de piedra de apenas un metro de altura que sirve de base para una empalizada de afilados troncos que se alza hasta los 3 metros. Dos torres de madera flanquean la única entrada al campamento, en el extremo suroeste del mismo, cerca del camino que llega hasta El Paso. Al este, junto a la cara más cercana de las montañas, se ha excavado una cantera de la que se han ido extrayendo las piedras para reforzar las construcciones de madera, extraída de los bosques del valle. Ningún enano se siente del todo cómodo rodeado de madera, sin paredes de piedra que los protejan y acojan, pero los enanos del campamento parecen reacios a construir nada que parezca destinado a perdurar, ya que eso sería, en sus corazones, resignarse a la pérdida de sus hogares en Martormenta.

Las construcciones interiores siguen un patrón similar: bases de piedra sobre las que han surgido casas y chozas de madera con cierto orden y un carácter funcional. Destaca un pequeño

fuerte de madera, reforzado con piedra, que sirve de centro de gobierno y hogar de Naen, el último de los Keroun.

A continuación describimos los tres lugares más importantes del Campamento de los Desposeídos: **Fuerte Keroun**, el **Almacén de Torvan** y la **Posada del Martillo**.

FUERTE KEROUN

Se trata de un pequeño fuerte rectangular construido en madera. Está protegido por una empalizada exterior reforzada con piedra en la base y una torre de vigilancia cuadrada hecha de troncos. La casa interior es un edificio en forma de cruz con tejados afilados a dos aguas de tablones embreados y pintados, tiene un pequeño porche en la entrada principal con unos escalones de granito tallado. Apenas tiene ornamentos, aparte de escudos redondos colocados en los laterales y pequeñas tallas emulando el martillo, símbolo de los Keroun, en las vigas principales del porche. El patio del fuerte es de grava, con un pozo en el centro, un establo de madera pegado a la pared norte y un monumento megalítico: un enorme y enhiesto menhir sobre una losa cuadrada con los nombres de los enanos que murieron en Martormenta durante el ataque de Dagobaris.

Cuatro recios enanos protegen el fuerte y a su gobernador, Naen, el heredero de Anarion Keroun. Si los personajes quieren entrevistarse con Naen, este les recibirá sin problemas. Se trata de un enano muy joven, preocupado porque su diezmada comunidad no pueda recuperar el bastión familiar. Naen ofrece una recompensa de 2000 mo por la cabeza de Dagobaris y 2 mo por cada trasgo. No puede permitirse regatear.

Naen también comprará a los personajes cualquier reliquia enana que estos rescaten de Martormenta a un precio justo.

Si los personajes llegan a un acuerdo con Naen para ayudarlo a recuperar Martormenta, Naen les revelará la existencia de un pasadizo secreto (zona 9 del plano de Martormenta). Se trata de una puerta secreta en una de las celdas del bloque norte que lleva directamente a sus aposentos. Es una ruta muy corta hasta el dragón y puede ser muy peligrosa para un grupo inexperto. No es una información que vaya a ofrecer a menos que los aventureros demuestren ser dignos. Si es el caso, también puede indicarles la existencia de una puerta secreta en los aposentos que da un pequeño cuarto con reliquias y tesoros familiares de gran valor sentimental (zona 46 del plano de Martormenta).

ALMACÉN DE TORVAN

Al norte del pueblo se encuentra el Almacén de Torvan, una gran construcción de madera con un elevado tejado a dos aguas de tablones embreados y pintados de rojo brillante. De una viga cuelga una madera grabada a fuego donde se lee en lengua enana «Almacén de Torvan. Suministros». Un pequeño edificio anexo sirve como techado para dos carromatos y establo para media docena de recios ponis.

El interior está dividido en una gran galería llena de estantes atestados de equipo y una parte trasera que hace de vivienda para Torvan y su familia.

En un momento determinado Torvan poseerá en su tienda 1d4 unidades de cualquier objeto de 75 mo o menos. Para objetos más caros, los AJ deberán dejar una señal de al menos la mitad del valor y Torvan se los suministrará en un plazo de una semana como máximo.



Torvan es un enano taciturno y tranquilo que perdió a su primogénito (Dael) en el ataque de Martormenta. Pagará una recompensa de 300 monedas de oro a quien pueda traerle sus restos o informarle de su paradero. Puede llegar a las 500 monedas de oro para organizar un rescate si le informan de que su hijo sigue vivo.

POSADA DEL MARTILLO

En la plaza central, frente a Fuerte Keroun, se encuentra la Posada del Martillo. Formada por dos naves en paralelo, unidas por un corredor con ventanales a un pequeño huerto, la construcción tiene forma de U. Ambas alas tienen tejados a dos aguas afilados de madera embreada y pintada. Las chimeneas de piedra asoman sobre el tejado. En la nave oeste se encuentran el comedor, las cocinas y el almacén, mientras que en el ala este se encuentran los alojamientos. El comedor es bastante sencillo, las mesas son planchas de madera sobre barriles y una multitud de taburetes hacen de asientos. Prácticamente todo es de tamaño enano, así que humanos o elfos se notarán algo extraños, si bien son todos bienvenidos.

La posada es atendida por las hermanas Ruontar: Elva, Tara y Lena. Las tres son enanas de cabellos rojizos, pecosas y bastante habladoras. Si hay algo que se puede decir de ellas es que son emprendedoras y saben de negocios. Las tres se bastan para llevar la posada, hacer el mantenimiento, cocinar para los huéspedes, llevar las cuentas y poner orden cuando se produce una pelea.

La Posada del Martillo ofrece comida y alojamientos a los precios listados en el manual básico. Es un lugar modesto, pero limpio, y la comida es bastante buena.

Estos son algunos rumores que se pueden escuchar en la posada:

- Naen está dispuesto a pagar una gran recompensa por la cabeza del dragón y por cada trago de Martormenta.
- Torvan ofrece una recompensa por información sobre el paradero de su hijo Dael.
- Un trovador humano llamado Fawton subió hace un año a Martormenta y no ha vuelto a ser visto. Se rumorea que era de una familia adinerada de Marvalar.
- Naen está dispuesto a pagar bien por cualquier reliquia u objeto sagrado recuperado de Martormenta.
- El ejército de tragos de Dagobaris incluía algunos mercenarios hobgoblin e incluso un osgo llamado Krum, campeón de los tragos del norte y muy peligroso.

- Se rumorea que puede haber prisioneros vivos en Martormenta.

LA BARBACANA DEL PASO

Esta pequeña construcción fortificada controlaba la carretera de acceso a Martormenta en un punto crítico. Dos torreones de gruesos muros de granito custodian un arco con un rastrillo de acero y un grueso portón que podían retener a cualquier invasor durante días. Para cualquiera que no sea un avezado ladrón, trepar por los riscos y esquivar la barbaca es una tarea imposible. La torre este se encuentra suspendida sobre el abismo y parcialmente en ruinas. La torre oeste, sin embargo, sigue intacta y con aspecto imponente en el camino.

En la actualidad, los tragos vigilan El Paso y la barbaca está siempre ocupada por un grupo de ellos, que son especialmente activos por la noche. Si los AJ se aproximan a la barbaca de día, tira 1d6. Si sale 1-4 podrán sorprender a los tragos, mientras que si lo hacen de noche solo lo lograrán si el resultado en 1d6 es 1-2.

1. ESTATUA DE MARVOL MORU

Aquí había una estatua tallada en piedra del dios enano Marvol Moru sobre un pedestal de granito. La estatua ha sido mutilada y brazos y cabeza están en el suelo en varios pedazos. Los tragos han pintado símbolos obscenos por todas partes.

2. CUERPO DE GUARDIA

Una pequeña sala de piedra con tejado de pizarra roja que servía de almacén y refugio para la guardia de la barbaca. Normalmente hay 1d4 goblins durmiendo aquí. También hay unas 12 raciones de comida de mal aspecto (unas gachas de olor extraño). Es comida de tragos y un personaje que las coma debe hacer una tirada de salvación contra veneno o enfermará durante 1d4 días y tendrá un -4 a todas sus tiradas de ataque y salvación (además de una fuerte diarrea).

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

3. TORNOS

A ambos lados del gigantesco portón se encuentran los tornos que levantan el rastrillo. Subirlo lo suficiente como para que pueda arrastrarse alguien por debajo requiere tan solo 1 asalto. Subirlo tanto como para que pase un caballo requiere al menos 4 asaltos completos. Para cerrarlo hay una palanca que libera los tornos y deja caer el rastrillo en 1 asalto. Cualquiera atrapado debajo sufre inmediatamente 6d6 de daño.

4. TORRE OESTE, PLANTA BAJA

Una vieja torre de madera en cuyo interior solo se encuentran unas escaleras que ascienden a la primera planta. No hay nada reseñable.

5. TORRE ESTE, PLANTA BAJA

Esta torre se encuentra parcialmente en ruinas y los tragos solo la frecuentan para hacer sus necesidades. El hedor es

realmente insoportable. Unas escaleras medio derruidas ascienden a la primera planta.

6. TORRE OESTE, PRIMERA PLANTA

Esta planta de suelo de madera se encuentra en buen estado. Una saetera permite disparar casi totalmente a cubierto a aquellos que se encuentren en la zona sur.

Normalmente hay dos guardias trasgos armados con arcos cortos en esta zona. Uno de ellos suele tener un cuerno para alertar a los demás (que se encuentran en el cuerpo de guardia).

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

7. TORRE ESTE, PRIMERA PLANTA

Las escaleras que descienden se encuentran medio derruidas. Los trasgos no suelen subir a este lugar. Desde aquí se puede trepar sin dificultad hasta el adarve sobre el arco que une ambas torres (zona 9).

8. TORRE OESTE, SEGUNDA PLANTA

En lo alto de la torre hay una posición defensiva entre grandes merlones de piedra. Los trasgos suelen tener aquí cubos con piedras, que volcarán sobre los incautos que traten de escalar o se encuentren justamente debajo. Las víctimas de este ataque deben superar una tirada de salvación contra aliento de dragón o sufrirán 3d4 de daño. Una tirada de salvación con éxito reduce el daño a la mitad. Una escalera de madera permite bajar hasta el adarve sobre el arco que une ambas torres (zona 9). Normalmente hay un goblin de guardia en esta posición.

GOBLIN

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

9. ADARVE

Un pequeño camino de metro y medio de ancho flanqueado por merlones de piedra que sirven de parapeto. Se puede llegar con una escalera desde la zona 8 o trepando desde la zona 7.

EL BASTIÓN DE MARTORMENTA

Las siguientes entradas describen en profundidad el Bastión de Martormenta y sus habitantes en la actualidad. Siéntete libre de modificar la ubicación de las criaturas para que respondan a las acciones de los Ajs durante su exploración.

1. LAS PUERTAS DE MARTORMENTA

Un puente de hielo de unos 3 metros de ancho, sin ningún tipo de barandilla o protección, cruza sobre un abismo que acaba en agujas de roca y hielo varios centenares de metros más abajo. Al otro lado, talladas en el hielo de la pared, hay dos gigantescas estatuas de enanos de hielo puro que flanquean una gran puerta de doble hoja de roca con inscripciones y runas en la lengua de los enanos. Las estatuas han



sido mutiladas y sus cabezas arrojadas al fondo del abismo. Tienen, además, símbolos obscenos pintados sobre ellas con lo que parece sangre.

Las puertas de Martormenta suelen estar abiertas, los trasgos se han acomodado tanto que no temen un ataque de los enanos, a los que consideran demasiado cobardes como para organizarse y tratar de retomar el bastión.

Con un resultado de 1-2 en 1d6 habrá una patrulla de 1d4+2 goblins custodiando el puente. El puente de hielo es un mal lugar para combatir, ya que es muy resbaladizo. Cada vez que un combatiente sea alcanzado por un ataque, debe realizar una tirada de salvación contra arma de aliento o se resbalará y caerá al suelo. Aquellos que se encuentren cerca de los bordes del hielo caerán abajo si obtienen un resultado de 1-2 en 1d6 (lo que provocará una muerte segura al estrellarse contra las rocas del fondo). A discreción del Director de Juego, aquellos que obtengan un 1 en una tirada de ataque también tendrán que realizar esta tirada de salvación.

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

2. LA PLAZA DEL BALUARTE

Una gran galería excavada en el hielo y la roca de paredes lisas y pulidas y techos elevados de cristal de hielo que reflejan el suelo como un gran espejo. Unos escalones descienden ligeramente a una plazuela presidida por una gran estatua de Keroun, el señor de Martormenta. La estatua ha sido destrozada por los trasgos y está llena de pellas de suciedad.

A ambos lados de la galería hay escaleras que descienden a los baluartes y al norte hay un amplio corredor que se adentra en la fortaleza.

Hay un oso negro encadenado al pedestal de la estatua. El animal ha sido apaleado y los goblins se divierten molestando. El animal es peligroso a pesar de estar herido. La cadena alcanza unos 9 metros, lo suficiente para interceptar a cualquiera que quiera atravesar la sala, aunque se puede sortear al

oso rodeándolo por cualquiera de los baluartes laterales. Si los personajes rompen la cadena y lo liberan sin amenazarlo, el oso tratará de escapar.

OSO

CA: 6; DG: 4 (12 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura; Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6; Salvación: G2; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; PX: 125.

3. EL BALUARTE DEL ESTE

Se trata de un patio de armas donde antiguamente se entrenaban los enanos y se almacenaban proyectiles y defensas para el baluarte. Unas pequeñas escaleras ascienden hacia el norte, mientras que otras mucho más grandes llevan al este. Aún quedan restos de dos grandes balistas que estaban colocadas en amplias troneras del muro sur, que dan al abismo del puente, echadas a perder por el paso de los años. Hay una gran armería en la pared norte, junto a las escaleras, que ha sido saqueada. Entre los restos de armas inútiles, oxidadas y echadas a perder, hay una docena de virotes de ballesta y una ballesta pesada aún utilizables.

En el centro de la sala hay una pira de cuerpos de enanos quemados y retorcidos. Si los personajes revisan con cuidado la pira, encontrarán un medallón perteneciente a Ulthar Maedros, primogénito de la familia Maedros. Se trata de un medallón de piedra redondo con un hexágono vacío en el centro y runas con la frase: «*Amo el honor más de lo que temo la muerte*». Su valor es de 20 monedas de oro, aunque Valor Maedros, del Campamento de los Desposeídos, puede pagar mucho más por recuperarlo.

Normalmente hay un mínimo de tres goblins de guardia en esta sala.

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

4. EL BALUARTE DEL OESTE

Se trata de una posición defensiva de los enanos. En el muro sur hay dos grandes troneras que dan al abismo del puente y colocadas en ellas hay dos balistas enormes, una de ellas está echada a perder, pero la otra es funcional. Un corredor lleva al norte, hacia la prisión. Al final del mismo hay una puerta cerrada con llave. Para abrirla, hace falta una tirada de Abrir Cerraduras con éxito o echar la puerta abajo a golpes (CA 7, 20 PG).

En la pared norte hay munición para balistas (podrán encontrar 1d4+1 virotes de balista pesada en buen estado). Mover la balista requiere de al menos cuatro personajes empujando, aunque es posible que la quieran utilizar para un solo disparo y después abandonarla.

BALISTA PESADA

Daño: 1d8+8; Alcance máximo: unos 250 metros efectivos; Dotación requerida: 4 individuos entrenados; Cadencia de disparo: 1 disparo cada 2 asaltos con dotación entrenada. 1 disparo por cada 3 asaltos con dotación sin experiencia o a criterio del Director de Juego; Coste: 100 monedas de oro; CA: 4 con 10 puntos de golpe estructurales.

Hay una sala interior, al este, con una puerta doble de madera: el despacho del capitán de la guardia.

Aquí siempre hay media docena de goblins protegiendo la entrada y el despacho del capitán de la guardia.

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

5. DESPACHO DEL CAPITÁN DE LA GUARDIA

Esta sala octogonal con una gran puerta de doble hoja era el antiguo despacho del capitán de la guardia de los enanos de Martormenta. Las paredes están llenas de tapices bordados a mano hechos jirones y pintarrajeados con sangre y excrementos. Hay un armario donde se guardan pertenencias de prisioneros y algo de tesoro, una mesa de despacho sucia y con restos de comida, y un escudo de armas en la pared que esconde un hueco con una trampa de ballesta que se puede activar desde un pedal bajo el escritorio. Al presionarlo, el escudo se aparta a un lado y se dispara un virote que causa 1d6 de daño a un objetivo que se encuentre delante del escritorio si no supera una tirada de salvación contra arma de aliento.

El jefe de la guardia de los trasgos, un hobgoblin de enorme panza llamado Uzug, se encuentra en esta sala bebiendo o comiendo hasta no poder más. Uzug conoce la trampa del escritorio y está deseando usarla contra alguien.

UZUG (HOBGOBLIN)

CA: 6; DG: 1+1 (7 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Hacha de batalla); Daño: 1d8; Salvación: G3; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 pergamino de Curar Heridas Leves, 1 Jaspe (50 mo), 100 monedas de plata, dos frascos de aceite, 1 espejo, 1 símbolo sagrado de Moru de plata; PX: 15.

Uzug tiene las llaves de todas las celdas de las zonas 12 y 13 en una pequeña cadena colgada del cuello.

6. PLAZA DEL MIRADOR

Se trata de una gran sala de paredes de hielo a la que se accede desde el sur por una escalera. Al este se abre en una gran caverna que lleva a las residencias y al norte, a través de unas escaleras, se llega hasta la balconada del mirador. Aparte de un gran charco formado por agua que gotea del techo, no hay nada en esta sala.

En realidad el charco no es inofensivo. Se trata de un lodo verde que esperará a que haya varios personajes sobre él para atacar y empezar a disolverlos.

LODO VERDE

CA: ninguna; DG: 2 (12 PG); Movimiento: 1 metro; Ataque: 1 toque; Daño: especial; Salvación: G3; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 15.

Una vez que se incrusta en la piel, comienza a transformar a su víctima en lodo verde. No se puede raspar ni atacar con armas, solo el fuego y el conjuro Curar Enfermedad pueden hacerle daño. Si no se quema a tiempo, la víctima entera se transforma en lodo verde transcurridos 1d4 asaltos después de adherirse a su piel.

Si se quema el lodo, descubrirán que en el centro de la sala hay una losa del suelo agrietada, e incrustada en la grieta hay una perla (500 mo).



7. LAS FRAGUAS

Es una gran sala con paredes de piedra a la que se accede por unas escaleras al oeste y o un corredor al norte. Está tenuemente iluminada por el resplandor rojizo de dos enormes fosas llenas de ascuas incandescentes. A pesar del tiempo transcurrido, algún tipo de magia las mantiene siempre calientes. El humo se eleva hasta el techo, a más de 20 metros de altura, y sale por unos respiraderos circulares, demasiado estrechos para que quepa un hombre (o un enano). Al noreste una gran puerta lleva a otra sala; esta puerta, de madera pesada con remaches de hierro, está cerrada con llave. Para abrirla hace falta una tirada de Abrir Cerraduras con éxito o echarla abajo por la fuerza (CA 6, 30 PV).

Las fosas tienen una profundidad de medio metro y las ascuas las cubren por completo. Caer sobre las ascuas produce 4d6 de daño por asalto además de incendiar las ropas o pertenencias del infortunado. Pisar las ascuas o entrar en contacto leve causa 1d4 puntos de daño por asalto y puede prender las ropas o pertenencias si no se supera una tirada de salvación contra veneno o muerte. Sobre las fosas cuelgan cadenas que antes debían sostener herramientas o fuelles que ahora están ausentes.

Hace demasiado calor en esta sala, por lo que la mayoría de los trasgos la evitan. Sin embargo, Melgor, un mercenario thoul, suele acampar en esta sala, donde hace calor.



MELGOR

CA: 6; DG: 3 (12 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 garras o 1 arma; Daño: 1d4 / 1d4 o arma (maza 1d8 o ballesta ligera 1d6; Salvación: G3; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 65.

Melgor parece un hobgoblin, pero puede paralizar con su contacto como un necrófago. Además, regenera 1 PG cada asalto. No puede regenerar el daño causado por fuego o ácido. Lleva una tosca maza pesada, un pequeño saco con unos dados de hueso (1 mp), un anillo de oro de factura enana (20 mo) y una ballesta ligera con 12 virotos. Dos de los virotos están envenenados y aquellos que reciban un impacto de estas flechas deben realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte o quedarán afectados por una fiebre debilitante que reducirá temporalmente su Fuerza en 4 puntos hasta que se recuperen (3 días o un conjuro de Sanar Enfermedad).

8. ALMACÉN DE LAS FRAGUAS

Una puerta pesada de madera reforzada con remaches y cerrada con llave comunica las fraguas con el almacén, una gran sala de piedra con paredes agrietadas que parece se caen a pedazos. En otra época, el almacén de las fraguas estaba bien surtido de todo tipo de materiales, ahora ha sido saqueado y solo quedan piedras con mineral de hierro de escaso valor. Algunas cajas están comidas por la podredumbre, los sacos y cajones están mordidos. Esto es debido a que unas ratas gigantes que salen de las grietas han estado royendo la madera y el cuero de los sacos del almacén hasta echarlo todo a perder. Las ratas gigantes son territoriales y atacarán a los personajes por invadir su territorio.

RATAS GIGANTES (3)

CA: 7; DG: 1d4; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 mordedura; Daño: 1d4 + enfermedad; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 5.

Cualquiera mordido por una rata gigante tiene 1 posibilidad entre 20 de que le contagie una enfermedad. En ese caso, debe superar una tirada de salvación contra veneno. Si falla, la víctima de la enfermedad morirá en 1d6 días o caerá enferma durante 1 mes sin posibilidad de salir de aventuras.

9. EL PASADIZO SECRETO

Se trata de un túnel serpenteante y estrecho de paredes redondas y lisas. Está parcialmente inundado, el agua llega hasta la cadera de un humano. Este túnel comunica una celda en la prisión (zona 13) con el despacho de la familia Keroun (zona 44). El pasadizo, que tiene unos dos metros de diámetro y paredes lisas y pulidas, asciende unos 30 metros hasta el pozo (zona 16).

10. ALMACÉN SECRETO DE LAS FRAGUAS

En la pared norte hay una puerta secreta que lleva a un pequeño cubículo de apenas unos metros con las paredes lisas y pulidas. Este pequeño cubículo ha pasado desapercibido para los trasgos y contiene materiales valiosos. Entre ellos encuentran: 3 lingotes de oro (300 mo), 1 lingote de mithral (300 mo) y 1 pergamino de mago de Imagen Reflejada.

11. SALA DE GUARDIA

Se trata de una gran sala de guardia a la que se accede por dos corredores al oeste. Una gran mesa con sillas se encuentra junto a la pared este, ocupando casi todo el espacio. La

mesa está sucia, llena de comida de aspecto repugnante y medio podrida. En unos nichos de las paredes norte y sur hay unos jergones sucios y una mantas raídas y comidas por las chinches.

Normalmente hay 6 goblins en esta zona. Con un resultado de 1 en 1d6, dos de los goblins estarán durmiendo en los jergones.

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

12. SECCIÓN DE CELDAS SUR

Esta zona tiene un estrecho pasillo y varias celdas separadas entre sí por barrotes de metal oscuro. Las celdas están sucias y el olor es realmente nauseabundo. Las puertas están cerradas con llave. Para abrirlas hace falta una tirada de Abrir Cerraduras o forzar los barrotes por la fuerza (CA: 3 y 12 PG cada barrote).

Dos de las celdas tienen prisioneros, uno de ellos es Dael Tremmon, primogénito de la familia Tremmon, capturado en la batalla, y su fiel compañero, Derfil Sabre. Ambos están enfermos y han sufrido malos tratos. Tratarán de convencer a los personajes de que los liberen. Dael procede de una familia de comerciantes y puede ofrecer a los personajes más codiciosos un suculento rescate por su vida. Ninguno de ellos está en condiciones de ser de mucha ayuda para el grupo.

DAEL TREMMON

CA: 9; DG: 1 (3 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma; Daño: por arma; Salvación: E1; Moral: 6; Alineamiento: Legal; PX: 5.

Debido a su desnutrición y enfermedad, tiene un -1 a las tiradas de ataque y daño.

DERFIL SABRE

CA: 9; DG: 1 (2 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma; Daño: por arma; Salvación: L1; Moral: 6; Alineamiento: Legal; PX: 5.

Debido a su desnutrición y enfermedad, tiene un -1 a las tiradas de ataque y daño.

13. SECCIÓN DE CELDAS NORTE

Esta sección contiene una serie de celdas vacías y malolientes cubiertas de paja sucia llena de pulgas y bichos. En la celda central de la parte norte hay una puerta secreta que lleva al pasadizo secreto (zona 9). Las puertas están cerradas con llave. Para abrirlas hace falta una tirada de Abrir Cerraduras o forzar los barrotes por la fuerza (CA: 3 y 12 PG cada barrote).

14. EL ALMACÉN

Esta gigantesca sala, a la que se accede por una puerta doble en la zona norte, era el almacén general de suministros de Martormenta. La puerta solía estar cerrada con llave, pero los trasgos destruyeron la cerradura y ahora solo hace falta empujar con fuerza para que la puerta se abra. El almacén ha sido saqueado, los sacos de grano están podridos y comidos por las ratas; los barriles de cerveza, echados a perder, rotos y desparramados por el suelo. Aún quedan algunos suministros, pero casi todo ha sido corrompido o manoseado por los trasgos.

Normalmente hay media docena de goblins y al menos un hobgoblin en el almacén. Con un resultado de 1-2 en un 1d6 habrán estado bebiendo y tendrán un -1 a sus tiradas de ataque por la borrachera.

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

HOBGOBLIN

CA: 6; DG: 1+1 (7 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Hacha de batalla); Daño: 1d8; Salvación: G3; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 10 botellas de vino (20 mo), un pergamino de Protección contra el Mal en una caja para pergaminos; PX: 15.

En la esquina sureste hay una puerta secreta que da a un pequeño almacén secreto donde se guardaban provisiones de emergencia, así como mercancías caras, como especias o vinos. Aunque los trasgos no lo han saqueado, el tiempo ha echado a perder la mayoría de las mismas hasta reducirlas a sacos podridos y unas cajas de madera que se caen a pedazos. Entre los desperdicios hay algunas cosas de valor: una botella de vino élfico (300 mo), un bote de especias de Visirtán (200 mo) y raciones en conserva para 10 días (4 mo).

15. LA PLAZA

La plaza de Martormenta era antes uno de los lugares con mayor actividad. El corredor que llevaba al salón de audiencias de Martormenta está bloqueado por gigantescos escombros que impiden el paso.

El campeón de los trasgos, Krum el osgo, suele patrullar la plaza, armado con una gigantesca porra con pinchos. Krum podría haber sido un excelente rey trasgo si no fuera más tonto que las piedras.

KRUM EL OSGO

CA: 3; DG: 3+1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Gran porra) +1; Daño: 1d8+1; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; PX: 75.

Krum posee un llavero (una anilla de hierro) con la llave de los aposentos de los Keroun (zona 43) y la llave del templo de Marvol Moru (zona 38).

16. EL POZO

En el extremo oeste de la plaza hay una pequeña zona apartada que da un pozo de unos dos metros de diámetro cerrado con gruesos barrotes de acero. El pozo desciende unos 30 metros hasta el pasadizo secreto (zona 9). Los barrotes pueden arrancarse con una fuerza excepcional (18 o más), o se pueden romper con ácido o mediante la fuerza bruta (CA: 3, PG: 20).

17. EL MIRADOR

Esta plataforma elevada, a la que se accede desde unas estrechas escaleras al sur, posee amplias balconadas que miran al norte y desde las que se podía contemplar el asentamiento de Martormenta. Estos balcones se encuentran a unos 9 metros de altura. La falta de mantenimiento ha hecho que las balconadas del mirador estén en mal estado. Si un personaje se apoya en ellas, provocará que cedan y deberá hacer una tirada de salvación contra varitas mágicas o caerá al otro lado desde una buena altura, causándose 2d6 PG de daño en la caída.



falla, la víctima de la enfermedad morirá en 1d6 días o caerá enferma durante 1 mes sin posibilidad de salir de aventuras.

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

En la casa de la zona 23 hay un armario tumbado boca abajo, en su interior hay una capa de armiño con brocado de oro (300 mo) que sigue en buen estado.

La casa de la zona 27 solía ser una posada con tres habitaciones, aparte de un salón. En una de las habitaciones, bajo el jergón sucio de orina de trago, hay unos pendientes de jade (200 mo).

La casa de la zona 29 no tiene puerta de acceso, ya que está parcialmente derrumbada. Se puede acceder entrando por una de las ventanas. Entre los restos de muebles del interior hay una poción de Lentificar veneno.

31 A 37. PUESTOS DEL MERCADO

El antiguo mercado de Martormenta consistía en siete puestos de madera rectangulares, con un amplio mostrador elevado sobre pilares de piedra. Antiguamente tenían toldos de vivos colores y carteles de madera pirograbada anunciaban sus mercancías. En la actualidad los puestos están destrozados, los carteles rotos o desaparecidos, los toldos rajados y hechos jirones. Las vasijas y cajas donde antaño había mercancías ahora son trozos y restos. Los puestos del mercado son una sombra de lo que fueron.

Un gusano carroñero ha hecho su nido en el **puesto de la zona 31**. A veces sale de ahí reptando por las paredes y devora algún trago... o a algún aventurero despistado. Si los personajes registran el puesto, serán atacados.

GUSANO CARROÑERO

CA: 7; DG: 3 + 1 (12 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 8 tentáculos; Daño: Parálisis; Salvación: G2; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; PX: 75.

Si un golpe de uno de sus tentáculos tiene éxito, la víctima queda paralizada y será devorada en tres asaltos a menos que el gusano sea atacado. La criatura atrapada tiene derecho a una tirada de salvación contra parálisis para poder liberarse de la presa. Si la parálisis no ha podido ser curada mediante la magia, esta desaparecerá al cabo de 8 asaltos.

En el nido del gusano hay restos de una diadema de plata y jade (500 mo) y 30 monedas de oro.

El **puesto de la zona 32** era una tienda de armas y armaduras. Quedan restos de viroles, la mayoría podridos (podrán recuperar 1d6 viroles) y entre restos de armas inútiles (rotas, melladas, etc.) hay una vieja espada corta oxidada con un águila en el pomo. En realidad, se trata de una espada corta +1 mágica.

El **puesto de la zona 33** era una tienda de remedios, el suelo está lleno de cristales rotos y entre ellos hay una poción de Curar heridas leves. Sin embargo, revolver los cristales sin tomar precauciones causará 1d4 puntos de daño.

El **puesto de la zona 37** tenía una caja de caudales escondida bajo una loseta en el suelo. La loseta puede encontrarse como una puerta secreta. La caja de caudales guarda 93 monedas de oro, 12 monedas de plata y 21 monedas de cobre.

21 A 30. CASA ENANA

Las casas enanas son pequeñas y acogedoras, con apenas un par de ventanas redondas con postigos de madera brillante. El interior está amueblado con camas empotradas cubiertas por doseles, un horno o chimenea central y alacenas con puertas de madera pintada de colores brillantes llenas de tazas de cristal, cuencos de cerámica y ánforas. Escudos y armas de la familia adornan las paredes. O al menos solían ser así, pues ahora las casas enanas de Martormenta están destrozadas, los muebles podridos y hechos pedazos comidos por las ratas, las vajillas hechas añicos y los escudos de armas desvencijados y destrozados por el suelo. Las esquinas están llenas de excrementos y orina de los tragos.

Tira 1d6 cada vez que entren en una casa distinta, con un resultado de 1-2 se producirá un encuentro. En caso de que se produzca, lanza 1d6:

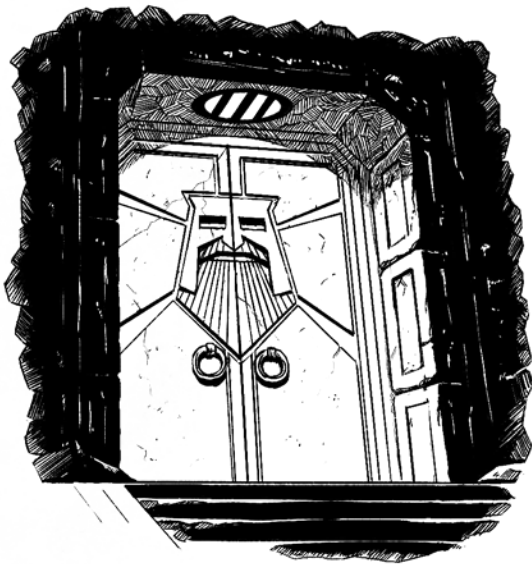
1D6	RESULTADO
1-3	Manada de ratas
4-6	1d4 goblins durmiendo, comiendo o jugando a los dados

MANADA DE RATAS (1D4+6 RATAS)

CA: 9; DG: 1 PG cada una; Movimiento: 6 metros; Ataque: 1 mordisco por manada; Daño: 1d6 + Enfermedad; Salvación: G1; Moral: 5; Alineamiento: Neutral; PX: 2.

Cualquiera mordido por las ratas tiene 1 posibilidad entre 20 de que le contagien una enfermedad. En ese caso, se debe superar una tirada de salvación contra veneno. Si





38. TEMPLO DE MARVOL MORU

Unas escaleras conducen a una imponente puerta doble de madera reforzada que llevaba a lo que antes fuera el templo de Marvol Moru. La puerta suele estar cerrada con llave, de modo que es necesaria una tirada de Abrir Cerraduras o echar abajo la puerta mediante la fuerza (la puerta tiene CA 6 y 20 PG).

El interior del templo ha sido profanado, el altar está ensangrentado y lleno de orina. Los tapices han sido arrancados y ensuciados y la estatua del dios ha sido derribada y hecha pedazos.

Un largo y estrecho corredor al este lleva a la sala de audiencias (zona 41).

Una puerta doble al suroeste conduce a la zona 39, el almacén del templo. La puerta está atrancada desde este lado con una gran tranca de madera. Cualquiera puede retirar esta tranca y desbloquear la puerta.

39. ALMACÉN DEL TEMPLO

Una puerta doble de madera, cerrada por fuera con una gran tranca, conduce a una sala recogida con estantes repletos de ánforas de color rojizo y mortajas. En esta sala se preparaban los cuerpos de los difuntos para ser incinerados. Algunas de las estanterías están volcadas y hay pedazos de ánforas de terracota por el suelo. Un penetrante olor a aceite se mezcla con olor a descomposición. En la pared sureste hay una puerta secreta en el muro que da a una sala especial donde se guardan las reliquias (zona 40).

Los cuerpos de dos enanos muertos, profanados en este lugar, se han levantado como muertos vivientes y atacarán a cualquiera que entre en la sala.

ZOMBIS (2)

CA: 8; DG: 2; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 garra; Daño: 1d8; Salvación: G1; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; PX: 20.

Son inmunes a Dormir y Hechizar Monstruo. Pueden ser expulsados por los clérigos. Siempre pierden la iniciativa.

40. SALA DE LAS RELIQUIAS

Esta estrecha sala excavada en la roca viva es pequeña y húmeda. La pared contiene pequeños nichos con urnas funerarias. Una de ellas es la urna del propio Keroun el Martillo. En esta sala hay además algunas reliquias religiosas:

- Estatuilla de obsidiana de Marvol Moru (300 mo).
- Ropas ceremoniales enanas (50 mo).
- Símbolo sagrado de Marvol Moru con zafiros incrustados (1200 mo).

41. SALÓN DE AUDIENCIAS

El techo de esta sala era una inmensa cúpula de cristal de hielo por donde irrumpió Dagobaris en su ataque. Ahora la nieve se filtra y cae en gruesos copos en una sala de audiencias cuyas paredes de hielo están grabadas hermosamente con la historia de los enanos. El cielo se puede observar a lo alto, muy lejos, imposible de alcanzar sin volar o usar medios mágicos. Un corredor llega por el este desde el templo de Marvol Moru, otro corredor sale hacia el oeste hacia los aposentos de los Keroun y lleva a una puerta de gruesa madera reforzada con hierro y cerrada con llave. Para abrirla es necesaria una tirada de Abrir Cerraduras o echarla abajo por la fuerza (CA: 6, PG: 20). Al sur, un amplio corredor llegaba la plaza (zona 15), pero ahora se encuentra derrumbado y colapsado.

Junto a la pared norte se haya un enorme trono hecho de hielo que brilla tenuemente con la luz. Normalmente, Dagobaris duerme enroscado alrededor de este trono. En el muro norte, tras el trono, hay una puerta secreta que lleva a la sala del tesoro (zona 42).

DAGOBARIS

CA: 3; DG: 6 (31 PG); Movimiento: 9 metros; Movimiento en vuelo: 24 metros; Ataque: 2 zarpas / 1 mordisco; Daño: 1d4, 1d4 / 2d8; Salvación: G6; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 725.

Arma de aliento de Cono de Frío, de alcance 24 x 9. Puede usarlo hasta tres veces al día y el daño que causa es igual a los puntos de golpe del dragón. Una tirada de salvación contra aliento de dragón con éxito reduce el daño a la mitad. Inmune al frío y al daño por frío. Puede lanzar 3 conjuros de mago de nivel 1 al día. Normalmente tiene preparado Proyectil Mágico, Hechizar Persona y Detectar Magia.

42. SALA DEL TESORO

Esta pequeña sala antaño estaba suntuosamente decorada y ordenada. En la actualidad, hay una enorme pila de tesoro en el suelo, almacenada por Dagobaris, que contiene lo siguiente:

- 14000 mc.
- 1500 mp.
- 3000 mo.
- 1 zafiro (200 mo).
- 1 perla negra (300 mo).
- Anillo de protección +1.
- Cota de mallas +1 (tiene tamaño enano, pero se expande hasta cualquier tamaño mágicamente, se trata de la armadura de Anarion).

43. APOSENTOS DE LOS KEROUN

Una puerta cerrada con llave da a los que eran los aposentos de los Keroun. Estas habitaciones estaban suntuosamente decoradas con cuadros en las paredes, tapices y muebles de calidad. En la actualidad, esta habitación está destrozada, los tapices ras-



45. DORMITORIO DE LOS KEROUN

Los antiguos dormitorios de los Keroun parecen encontrarse en mejor estado que el resto de Martormenta. La habitación está relativamente limpia, con un gran armario, una mesita con sillas llena de papeles con notas musicales y una gran cama con dosel.

Escondido en uno de los armarios se encuentra Fawton Dawton, un joven e histriónico trovador humano mantenido como prisionero por Dagobaris. El dragón iba a matarlo, pero Fawton le tocó la fibra sensible por medio de la adulación (en la que es un experto) y el dragón lo ha mantenido con vida como “invitado” y le hace cantar para él con frecuencia. Los trasgos no le han tratado mal y se encuentra en buena forma. Los personajes podrían convencerle de que se uniera temporalmente al grupo.

FAWTON DAWTON, TROVADOR

CA: 9; DG: 1 (4 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma; Daño: por arma; Salvación: L1; Moral: 6; Alineamiento: Legal; PX: 5.

Aparte de las pertenencias de Fawton (una bandurria y unos cuadernos de música), no hay nada de valor.

gados
y sucios
y los cua-
dros acuchi-
llados con los
marcos destruidos.

46. CUARTO SECRETO

Este cuarto secreto guarda algunas de las reliquias de la familia Keroun. Entre ellas:

- El martillo de Keroun, no mágico, pero de gran valor (1000 mo).
- Ropas nobles (200 mo).
- Correspondencia de Keroun con Thordis el Encarnado, de gran valor para historiadores o enanos (800 mo).

Dos puertas conducen a otras habitaciones de los aposentos, mientras que un corredor lleva a un pequeño gabinete con un escritorio con cajones. Los cajones han sido vaciados y el suelo está lleno de papeles y documentos sucios e ininteligibles. Si los personajes buscan con cuidado, encontrarán un documento aún legible. Se trata de una carta de pago de 500 mo firmada por el mercader Alafor de la ciudad de Calamain, en la Costa Tiburón. Es una carta de pago al portador, así que cualquiera podría cobrarla.

También hay una puerta secreta en un recodo de la pared este que conduce a un cuarto secreto (zona 46).

Normalmente cuatro goblins vigilan esta zona, sobre todo para evitar que el prisionero de la zona 45 pueda escapar. Aquí también puede encontrarse un chamán goblin, que hace las veces de líder trasgoide y que responde al nombre de Zizgi Jit.

GOBLINS

CA: 6; DG: 1-1; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta); Daño: por arma; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1 mo; PX: 5.

ZIZGI JIT

CA: 6; DG: 3; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (bastón de hueso); Daño: 1d8; Salvación: Clérigo 3; Moral: 6; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 500 mo; PX: 150; Conjuros preparados: Curar Heridas Leves, Protección contra el Bien, Retener Persona.

44. ALOJAMIENTOS DEL HEREDERO

En esta gran sala se ubican los aposentos de Naen (el heredero de los Keroun). Los muebles y enseres personales han sido destrozados y el suelo está lleno de restos. Una cama hecha pedazos oculta la pared de la zona sur, donde además se esconde una puerta oculta que lleva al pasadizo secreto (zona 9).



- La corona de Naen, fabricada en oro y mitral, con cinco ahusadas puntas, que corresponden a las virtudes que deben adornar a un líder de la casa Naen: la lealtad, el valor, la fortaleza, la justicia y la prudencia. Se trata de un objeto mágico que otorga un bonificador +1 a la CAR de su portador. Su valor es de 5000 mo.



EPÍLOGO Y CONSECUENCIAS

Si Dagobaris muere o es expulsado de Martormenta, los enanos regresarán para retomar el bastión. Dependiendo de la relación que los aventureros hayan tenido con los enanos, podrían convertirse en aliados de los enanos de Martormenta, que los considerarán héroes y cantarán sus gestas en siglos venideros.

Los enanos considerarán justo comprar a los personajes reliquias y objetos importantes que hayan traído de Martormenta a modo de compensación por sus esfuerzos siempre que se los vendan a ellos. Incluso permitirán que los personajes conserven los objetos mágicos que hayan podido encontrar. Si los personajes tratan de regatear o se llevan las reliquias, se ganarán muchos enemigos entre los enanos.



APÉNDICE

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

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

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

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

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

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

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

⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿

BAHTON:PE:MARTORMENTA

⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿

⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿



⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿

⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿ ⌿ →

BASILICÓN: PLÉ: MAR: ORMENTA

⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿ ⌿

⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿ ⌿



⌠ ⌡ ⌢ ⌣ ⌤ ⌥ ⌦ ⌧ ⌨ 〈 〉 ⌫ ⌬ ⌭ ⌮ ⌯ ⌰ ⌱ ⌲ ⌳ ⌴ ⌵ ⌶ ⌷ ⌸ ⌹ ⌺ ⌻ ⌼ ⌽ ⌾ ⌿ ⌿ →

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*, *Nirmala*, *Robleda*, *Marvalar*, *Gagendra*, *Rangaraján*, *Fistan*, *Sundar* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

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



LA TUMBA DE HIELO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 5

Hace más de un lustro la fortaleza de Martormenta fue ocupada por Dagobaris, un ladino y cruel dragón albugíneo que expulsó a los taciturnos enanos de sus vetustos salones. Los supervivientes fundaron el Campamento de los Desposeídos a la misma vera del sendero que asciende hasta Martormenta, donde el joven Naen, el último de los Keruon, reúne a unos pocos valientes para acabar con el dragón y recuperar el legado de su familia.

Mientras, las antiguas cámaras de los enanos son ahora el hogar de trasgos y otras alimañas, controlados por Dagobaris. Ya nadie se refiere al viejo bastión enano como Martormenta, ahora todos lo llaman... La Tumba de Hielo.



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

