

La isla de Albion

Gran Ogham

Gran Ogham fue el primero de los círculos de piedra construidos en Albión. Además de considerarse el más antiguo, se trata también del más grande y poderoso de los lugares sagrados de Ogham, así como el más ferozmente defendido por los Arúspices. Se encuentra situado en la región meridional de la Isla, y resulta una visión majestuosa e imponente. Los nativos de la zona, los habitantes de las cuevas de Albión se mantienen a distancia de este lugar pues presienten una gran actividad de energía que flota sobre los imponentes monolitos. Las enormes piedras se encuentran erectas sobre un montículo que se eleva por encima de las llanuras dominando el paisaje en kilómetros a la redonda. Cada monolito gigantesco encaja a la perfección con el que hay a su lado, creando un espectáculo impactante de precisión arquitectónica que parece de alguna forma fuera de lugar en esta primitiva tierra.

En las noches de luna llena, los Arúspices se congregan en Gran Ogham para llevar a cabo ceremonias secretas y misteriosas. Y en noches con un significado ritual especial, se produce una extraña convergencia de las estrellas; entonces, los Arúspices se reúnen en todos los círculos de monolitos esparcidos por Albión, considerándose la más importante de todas la que tiene lugar en Gran Ogham. Por todo Albión, los Arúspices se dedican a recitar al unísono y se una extraña corriente de poder en los círculos de piedra que flota por encima de toda la isla. Envuelta en una especie de energía mágica hace que las nieblas que se concentran en Albión procedentes del mundo exterior se intensifican y pueden contemplarse grandes destellos de luz procedentes de los círculos de monolitos destacando sobre el oscuro cielo. En estas noches de energía, los nativos se guarecen en el interior de sus cuevas temerosos de los espíritus nocturnos que los rondan. Incluso los Gigantes sienten algún tipo de presencia misteriosa en el aire y al verse inquietos, buscan algún tipo de refugio donde cobijarse hasta que pase.

Gran Ogham es el más potente de los círculos de monolitos ancestrales y un refugio seguro de importancia vital para los Arúspices. Estas piedras también han sido testigo de innumerables batallas y muchos ejércitos se han visto impulsados a dirigirse a este lugar. Los Emisarios Oscuros continúan difundiendo rumores manipuladores apelando a la codicia de sus aliados para que dirijan sus fuerzas hacia Gran Ogham. A modo de respuesta, los Arúspices se ponen al frente de sus aliados para defender el círculo de monolitos mágico. Algunos incluso creen que el destino de Albión depende de aquel que consiga hacerse con el control de Gran Ogham, aunque bien podría tratarse de una especulación difundida por los insidiosos Emisarios Oscuros en su propio beneficio, cualesquiera que fuesen.

La Calzada de los Gigantes

Los nativos más temidos de Albión son, sin duda, los enormes gigantes que vagan por esta tierra. Aunque gran parte de estos pesados monstruos merodea indistintamente por todo Albión, la mayoría se concentran en el norte de la isla, en un lugar conocido como la Calzada de los

Gigantes. Esta zona de Albión está formada por una cadena de volcanes de gran actividad. Mientras que la mayoría de gente huiría del calor intenso y la amenaza de erupción constante, los gigantes medran en este hábitat. Ellos encuentran el bochornoso calor termal confortable y un respiro agradecido respecto al frío y húmedo clima del resto de la isla. Las corrientes de lava, anchas como ríos, sólo suponen un pequeño obstáculo para ellos, y las rocas calientes que carbonizarían la suela de un hombre sólo provocan una ligera irritación en la gruesa piel de un gigante.

Los gigantes hacen sus casas en las cavernas de los volcanes y han desarrollado una gran comunidad. Poco se sabe de las actividades sociales de los gigantes y aquellos que han reunido el coraje necesario para aventurarse en ese reino jamás han vuelto. Los gigantes no representan un gran peligro para los nativos de Albión y, salvo por las raras ocasiones en las que un gigante pisa accidentalmente a un humano, coexisten en relativa armonía. Los gigantes cazan las terribles bestias que moran en las montañas de la cordillera conocida como los Picos de las Bestias, acabando así con las criaturas que amenazarían con destruir los poblados de los nativos. A cambio, los nativos tejen los pellejos de estas bestias y se los regalan a los gigantes como vestido, ya que los torpes dedos de los gigantes no están preparados para una tarea similar.

En determinadas noches, se puede oír en varios kilómetros a la redonda el retumbar ensordecedor de gigantescas rocas impactando contra el suelo y el rugido atronador de los gigantes. Los nativos hablan de un juego brutal que los gigantes llevan a cabo como si de un ritual se tratase. Dicen que estos han construido una enorme arena en el cráter de un volcán dormido. En esta arena, rodeados por enormes sillas hechas de piedra, los gigantes se reúnen en gran número para desafiarse unos a otros en combate sin armas. Es un espectáculo que muy pocos han visto y los que lo han hecho prefieren no hablar de la experiencia.

Con la invasión de Albión, los gigantes que moran en la Calzada han empezado a salir de sus cuevas. Su estilo de vida no ha cambiado desde hace muchos milenios, pero ahora está amenazado y los gigantes han salido a investigar cual es la causa de esta perturbación. Su existencia otrora despreocupada se ha desvanecido y, como resultado, los gigantes luchan entre ellos para decidir el mejor curso de acción. La mayoría siguen a los Arúspices y obedecen sus órdenes sin cuestionárselas, pero, unos pocos, han sido persuadidos por los Emisarios Oscuros de que sus intereses serían mejor servidos si se unían a ellos...

La Ciudadela del Plomo

La Ciudadela del Plomo, que una vez fue el templo sagrado de los Arúspices, es una impresionante fortaleza que se levanta hacia el cielo. A diferencia de la mayoría de castillos y fortalezas, la Ciudadela del Plomo está hecha de metal. Nadie sabe quién la construyó o con qué propósito, pero los nativos dicen que siempre ha estado allí. Durante muchos milenios, ha permanecido cerrada a todos, pues nadie había podido encontrar jamás una entrada a la fortaleza, y las leyendas acerca de sus misteriosos ocupantes son narradas alrededor de las hogueras en cada poblado. Algunos dicen que era el hogar de los dioses; otros dicen que fue la morada de una raza largo tiempo atrás extinta. Incluso los gigantes recelan de acercarse a la ominosa Ciudadela.

Poco tiempo antes de que la niebla empezara a escampar, un Arúspice conocido como Kheciss, uno de los más respetados entre los suyos, anunció que había descifrado un antiguo texto que explicaba

cómo abrir un portal hacia la Ciudadela. Convocó un concilio de Arúspices y les anunció que se dirigiría hacia la Ciudadela para intentar entrar en la fortaleza. Durante muchos meses, nadie supo de Kheciss y una serie de Arúspices iniciaron varias búsquedas para descubrir qué le había ocurrido a su guía espiritual. Ninguno regresó jamás, pero, en una noche oscura, se podían ver luces manando desde la fortaleza. Se trataba de una luz antinatural que vibraba desde las pocas ventanas visibles; poco después de que empezaran las luces, la niebla empezó a aclararse. Los Arúspices que habían entrado en la Ciudadela aparecieron. Habían cambiado: su complexión anteriormente fornida se había vuelto achaparrada y encorvada. Se ocultaban bajo varias capas de ropa y tapaban sus rostros con caperuzas.

Convocaron un concilio y pidieron a los Arúspices que se les unieran en la adoración de un nuevo maestro. Les hablaron de los poderes que serían capaces de desatar si lograran canalizar las energías en el interior de los círculos de piedras Ogham. Entonces el concilio de Arúspice quedó horrorizado: ellos eran los guardianes de Albión y los protectores de las piedras; por tanto, debía evitarse que nadie emplease estas energías con cualquier otro objetivo que el que habían decretado los Ancestrales. El furioso concilio desterró a los Emisarios Oscuros de Albión, pero, al partir, cada uno de ellos juró que regresaría para clamar venganza.

Ahora se cree que los Emisarios Oscuros han regresado a Albión y conspiran en el interior de la Ciudadela para provocar la caída de los Arúspices y, por ende, de Albión. Nadie sabe qué secretos u horrores yacen ocultos tras los muros de metal, pero unos pocos tienen la valentía necesaria como para entrar y descubrirlo..

La Columna de Og Agog

La Columna de Og Agog, que en la lengua nativa de Albión se traduce como “la antigua columna de la Magia del Corazón”, está construida en el mismo centro de Albión. Puede ser vista recortándose contra el cielo desde muchos kilómetros alrededor y se ha convertido en el centro de reunión de las tribus nativas de Albión. Dicen las leyendas que, hace mucho, la imagen de un dios fue tallada en la piedra de lo alto de la columna, una estatua que los nativos primitivos reverenciaban con devoción. Se decía que era un líder entre los inmortales Ancestrales y se cuentan historias acerca de cómo cruzaba los cielos en su carro alado.

Los nativos se reunían cada año al pie de la columna y los guerreros más diestros competían unos contra otros. La lucha libre o con lanzas y las competiciones de puntería y demostraciones de fuerza eran comunes, pero, con diferencia, el evento más impresionante eran las carreras de carros. Todavía hoy existe una rudimentaria pista alrededor de la columna y el ganador de estas carreras obtenía un incommensurable respeto para sí mismo y los suyos.

Excepto por aquellas ocasiones en las que los nativos se congregaban, la columna servía tan sólo de nido para las bandadas de pequeñas aves grises tan comunes en la isla. Por alguna razón desconocida, se reunían sobre la columna en grandes concentraciones y a veces parecía que una gran oleada de plumas grises fluyera hacia la base de la columna. La columna yace ahora en un estado ruinoso. Poco antes de que las brumas que envolvían la isla se disiparan, cayó sobre la isla una gran tormenta, de una potencia jamás presenciada en Albión. Durante días y noches, los vientos soplaron con fuerza por las llanuras y el trueno retumbó en los baldíos. Grandes proyectiles

bifurcados de energía luminosa iluminaban brevemente la oscuridad e incluso los nativos de Albión, acostumbrados a su terrible clima, se cobijaron en sus primitivos refugios.

Cuando salieron al exterior se encontraron que la columna había sido destruida y, lo que era peor, que las nieblas que habían mantenido la isla a salvo de la invasión se habían desvanecido. La estatua, que durante milenios había dominado la tierra desde las alturas, yacía ahora despedazada a los pies de la columna e incluso los gigantes fueron incapaces de levantar el enorme pedazo de mármol. Los pájaros, que se habían reunido en tan gran número alrededor del pilar, habían huido y nadie sabía dónde.

Los Arúspices se han reunido ahora en consejo y todos están de acuerdo en que la destrucción de la columna augura la llegada a la isla de los dioses de las tinieblas. Los nativos ahora rehuyen la columna y la consideran un monumento caído a una época en la que una relativa paz regía Albión.

La Forja de los Ancestrales

Sobre lo alto de una gran colina, sólo accesible a través de un traicionero sendero que atraviesa un pantano letal, yace la Forja de los Ancestrales. Se trata de una antigua pirámide que lleva inscritos sobre cada una de sus caras los numerosos símbolos de los antiguos pobladores de la isla.

Actualmente la Forja yace en un estado ruinoso y ni siquiera los trabajos de los Arúspices han evitado que las feroces condiciones climáticas que se dan en Albión erosionen las piedras con las que está hecha.

Desde el exterior, ahora parece poco más que un monumento olvidado. No obstante, el interior de sus túneles serpenteantes y ascendentes es toda una visión. Los glifos e imágenes que cubren las paredes describen las antiguas tecnologías que los Ancestrales dominaron tiempo ha. Muestran un tiempo en el que sólo existía luz en el mundo, un período anterior a la llegada del Caos. También narran la historia de una gran tragedia y cómo los dioses se vieron forzados a abandonar su reino mortal.

En el interior de las cámaras de la forja se conservan los tomos de los Ancestrales, enormes libros que contienen los secretos de la magia y el arte de lanzar hechizos. Sólo una pequeña cantidad de esta enorme reserva de información ha sido descifrada, ya que el lenguaje utilizado sigue siendo un misterio perdido en el tiempo. Además, los cofres sagrados contienen las armas prohibidas de los Ancestrales, artefactos mágicos de tal poder que los Arúspices deben ocultarlas para evitar que caigan en manos equivocadas.

En el interior de su gran cámara central, el concilio se reúne para discutir acerca del futuro, el pasado y el presente. Ahora están totalmente concentrados en la actual invasión de Albión y las opiniones sobre cuál es el curso de acción correcto a emprender varían sobremanera. Dural Durak, el nuevo líder del concilio, ha decidido que cada Arúspice escoja el camino que le dicte su corazón y se alié con las fuerzas del bien para luchar contra la marea del mal que se aproxima.

Sólo unos pocos Arúspices permanecen en la Forja para proteger el sagrado tesoro de los Ancestrales, pero un puñado de estos poderosos magos-guerreros son suficientes para persuadir a cualquier oponente, excepto al más poderoso, de que ataque la pirámide.

Punta del Fango

El punto más meridional de la costa de Albión es conocido como Punta del Fango. Denominado así debido a sus llanuras flotantes de fango, se trata de una de las contadas áreas de la costa de Albión que proporciona un punto de desembarco fácilmente accesible: gran parte de la abrupta línea costera de Albión está compuesta por impresionantes acantilados blancos o traicioneras playas rocosas. Las turbulentas aguas que rodean la costa ocultan afilados escollos y bancos de arena que pueden resultar letales para las naves, mientras que las aguas del Oeste son bastante menos peligrosas. No obstante, la Punta del Fango no está libre de peligros. La arena aparentemente llana oculta una serie de trampas, de las cuales las más comunes son los letales pozos de arenas movedizas. Muchos bravos aventureros de la misteriosa isla han dado un paso en falso y se han hundido sin remisión en la arena dejando sólo unas burbujas en la superficie como testimonio de su paso.

Por la noche, todo tipo de criaturas extrañas emergen de sus refugios ocultos para buscar comida. Una de las más peligrosas es el cangrejo gigante. Grandes enjambres de ellos corretean playa arriba en la oscuridad raspando sus afiladas pinzas, produciendo así un inquietante sonido que llena la noche. El duro caparazón de estos terribles monstruos es prácticamente impenetrable, salvo para las cuchillas más cortantes. Los escarabajos gigantes se alimentan, básicamente de los cadáveres de los caídos en batalla; no obstante, se sabe que han atacado a los vivos, ya que son criaturas con un fuerte carácter territorial.

Punta del Fango es el centro de muchos de los primeros combates de Albión. La posesión de una localización estratégica tan importante ha cambiado de manos innumerables veces. Las tropas imperiales de Carroburgo fueron las primeras en desembarcar en las playas y construir fortificaciones para proteger su punta de playa. Por desgracia, antes de que pudieran llegar los refuerzos, una masa impresionante de Orcos y Goblins atacó el campamento imperial y lo destruyó. Desde entonces, la posesión de la playa ha pasado sucesivamente por las manos de Enanos, Bretonianos y Skavens.

Ahora se rumorea que un Conde Vampiro ha tomado posesión de la playa y, junto con sus oscuros nigromantes, levanta los huesos de los caídos en combate. Los esqueletos de los muertos, despojados de su carne por los cangrajos necrófagos, salen a su superficie desde sus tumbas de arena dispuestos a luchar una vez más sobre la isla de Albión.

A medida que la batalla por Albión se adentra en el interior, los horrores pasados en el desembarco de Punta del Fango se van olvidando: hay nuevos peligros que afrontar, pero el recuerdo de las playas de Punta del Fango quedará en las historias de cada una de las razas que ha luchado en la arena, como uno de los lugares más sangrientos de su campaña.

Los Picos de las Bestias

Los Picos de las Bestias son un cúmulo de montañas en el interior de Albión. Sus alturas se ven encumbradas por las nubes bajas y oscurecidas por las constantes lluvias y tormentas, y, por esta razón, se desconoce la altitud de estas montañas. Se conocen como los Picos de las Bestias debido al gran número de criaturas monstruosas que allí habitan, tanto en sus encimas por encima de la línea de las nubes, como en el interior de innumerables cuevas y cavernas laberínticas que recorren

las montañas como un panal de abejas.

Las montañas constituyen una amenaza para los habitantes de Albión, que prefieren recorrer muchos kilómetros con tal de evitar acercarse a ellos. Los nativos supersticiosos consideran el Pico de las Bestias como una especie de vínculo entre el mundo de Albión y el reino de los dioses, y creen que las rugientes nubes y tormentas son testimonio de su furia y poder. También piensan que los monstruos que, ocasionalmente se aventuran a salir de las montañas para perpetrar sus ataques, son una especie de mascotas o mensajeros de estas poderosas deidades que han bajado por las montañas desde los cielos para dar muestra del enojo de los dioses.

Los Gigantes de Albión perciben el Pico de las Bestias de una forma un tanto diferente. Piensan que las montañas son un inmenso coto de caza, un lugar donde pueden poner a prueba su fuerza contra las criaturas que habitan este reino. Las tribus de Gigantes celebran una festividad que se llama “La Gran Cacería” en la que los Gigantes compiten por atrapar y derrotar a la bestia más poderosa. Son muchos los Gigantes que viajan a Albión para tomar parte en “La Gran Cacería”, y, durante esta época, las montañas resuenan con el eco de sus espeluznantes alaridos como si se trataran de niños impacientes. Muchos Gigantes encuentran su destino en este concurso de fuerza al caer desde los peligrosos acantilados mientras se enfrentan a feroces bestias de guerra como los grifos o, intentando vencer a uno de los grandes Dragones que se despiertan con las ruidosas travesuras.

Entre los ejércitos recién instalados en las tierras de Albión se ha propagado el rumor de que existen grandes riquezas y potentes artefactos escondidos en el interior de laberínticos pasillos que recorren el interior de los Picos de las Bestias. Muchos de estos ejércitos se están aproximando hacia esta localización, y varias expediciones Enanas se adentraron en estos túneles plagados de laberintos. Se vieron acosados por una miríada de mortíferas criaturas de pesadilla en cuanto se internaron en este intrincado reino bajo tierra. Pero los testarudos Enanos continúan su marcha en el interior de las montañas ávidos de encontrar los tesoros allí escondidos. También se reunieron allí tribus de Goblins que permanecieron a la espera del regreso de los Enanos con el botín para acabar con ellos. Pero, los fieros y territoriales Gigantes, enfurecidos ante la súbita aparición de tantas criaturas pequeñas dentro de su área de caza, reunieron un ejército y atacaron a Enanos y Goblins desde la cima de los Picos de las Bestias, dedicándose a lanzar pedruscos enormes por las laderas de las montañas que se precipitaron en una avalancha estruendosa. Sin embargo, los testarudos Enanos no cejan en su empeño. Y de igual modo, los Goblins continúan inundando la zona pues su codicia también les impulsa a seguir hacia delante.

Los Páramos Marchitos

Los Páramos Marchitos se consideran una enorme extensión de tierras desoladas situadas al noroeste de Albión. Esta llanura baldía está perpetuamente cubierta por una espesa capa de niebla de la que se dice que nunca se disipará. El paisaje en el interior de esta zona parece cambiar de manera alarmente lo que hace confundir a los viajeros y hace inútil cualquier mapa de esta zona. Los caminos que existen un día, han desaparecido al día siguiente e incluso los exploradores más avezados reconocen que resulta casi imposible no perderse en la brumosa tierra de los páramos.

Los habitantes del lugar evitan los Páramos Marchitos en la medida de lo posible pues reconocen que se trata de un región altamente peligrosa e impredecible. Circulan numerosas historias acerca de

gente que vagando a través de la niebla se perdió y nunca más se supo de ellos. Algunos creen que se encuentran en un estado de confusión vagando por los páramos para toda la eternidad en pos de un camino que les haga volver a su hogar. Otros piensan que en la espesa niebla que rodea los Páramos Marchitos se ha perdido el concepto del tiempo. Las leyendas acerca de gentes perdidas en los Páramos Marchitos y que después han regresado, no presentaban el más mínimo síntoma de envejecimiento y creyendo que solo habían estado perdidos durante minutos. de una forma similar, también corren historia acerca de personas que se perdieron en la niebla y nunca lograron ser encontradas, encaneciéndose sus cabellos y envejeciendo mientras se dedicaban a vagar por los páramos, y cuando acababan encontrando el mundo real se daban cuenta de que no había transcurrido el tiempo.

Esparcidos a través de los páramos se encuentran una serie de ancestrales reliquias y monumentos sagrados. Incluyen una serie de torres de piedras y un enorme disco de piedra con un agujero grabado en el centro, considerada una puerta hacia “avav”, es decir, los cielos o el otro mundo.

Durante la noche, los páramos se convierten en lugares todavía más peligrosos y imprevisibles, y cualquiera que se aventure a vagar por esta región nunca volverá a ser visto. Los habitantes del lugar dicen haber visto luces extrañas en la niebla durante la noche, esferas destelleantes que parecen bailar por encima del brezo. Mucha gente se ha perdido en los páramos siguiendo estas luces en una especie de trance hipnótico que les ha hecho extraviarse para siempre. Algunos dicen que estas luces son los espíritus de aquellos que perecieron mientras vagaban perdidos a través de las brumas de los Páramos Marchitos. Allí permanecen rondando sobre la tierra, seducidos y embrujados, conduciendo a los incautos a través de la misteriosa y siniestra noche encantada.

Bol-a-Hat

En Bol-a-Hat existe la mayor concentración de nativos de Albión. Mientras que en el resto de la isla, los habitantes suelen concentrarse principalmente en cuevas excavadas, en Bol-a-Hat los nativos se han dedicado a levantar cabañas y tiendas. Por supuesto, se trataba de una necesidad, ya que la población ha aumentado y superado el número de cuevas existentes en la zona. Los sucesivos enfrentamientos territoriales llevaron a los enfrentamientos entre grupos de familias rivales con tal de asegurarse un techo con el que guarecerse, hasta que a un habitante inspirado se le ocurrió construirse su propio refugio a base de pieles y madera. Desde este momento, las cabañas se hicieron increíblemente populares en Bol-a-Hat hasta el punto que cuanto más grande fuese la cabaña, mayor era la posición social de sus ocupantes en el seno de la comunidad. En la actualidad, sólo los habitantes de los estratos sociales más bajos habitan en las cuevas.

El comercio, un concepto de reciente creación en Albión, está centrado alrededor de Bol-a-Hat, y la gente viaja muchos kilómetros hasta allí para realizar trueques de carne y pieles a cambio de algún nuevo artefacto tecnológico, es decir, herramientas y armas. El comercio consiste en un arduo proceso que, normalmente conduce a frecuentes arrebatos de violencia y frustración. Resulta bastante frecuente en Bol-a-Hat ver a los mercaderes dándose de puñetazos y, a menudo, el que obtiene la victoria tras el altercado sale ganando también en el trueque. Los malos entendidos y tergiversaciones son frecuentes ya que su lengua se convierte en una barrera comunicativa.

Los nativos de Albión que viajan hasta Bol-a-Hat se quedan boquiabiertos ante los avances de sus

conciudadanos y suelen merodear alrededor de las cabañas señalando y gritando con los ojos desorbitados por el asombro. Les impresiona en particular la vivienda de la “Unga-Er”, la autoproclamada jefa de Bol-a-Hat y Albión. Suele causar algún tipo de confusión entre ellos pues no están realmente seguros de cuál es su función pues parece pasar la mayoría del tiempo en su cabaña dedicada a sus asuntos. Una de las visiones más peculiares y características de Bol-a-Hat son las grandes bandadas de aves negras que se concentran en la llanura central, posándose sobre las tiendas y estatuas de piedra, así como sobre los hombros y cabezas de todo el que pasa por allí. Los habitantes de Albión disfrutan con este espectáculo ya que consideran estas aves como una especie de manjar exquisito, y, a pesar de ello, siempre regresan a pesar de que muchas de ellas son devoradas.

La mayoría de los viajeros que alcanzan Bol-a-Hat llegan exhaustos debido a la distancia y a las condiciones extremas, y se consideran afortunados de poder regresar a sus cuevas. Bol-a-Hat sin embargo, se ha convertido en una meca para los jóvenes habitantes de Albión e inundan la región en gran número. Las gentes de Bol-a-Hat los observan recordándose a sí mismos largo tiempo atrás. Además, muchos de las tradicionales habitantes de las cuevas desprecian a las gentes de Bol-a-Hat, porque parecen estar bajo tensión y disponen de poco tiempo libre aunque reclaman estar más avanzados.

La Isla de los Tumularios

La Isla de los Tumularios se encuentra localizada en la costa meridional de Albión. Se trata de una tierra inhóspita con una línea costera marcada por acantilados de escarpadas rocas. Las corrientes que pasan a través de la Isla y la península son bastante traicioneras y el corto trayecto a través de los helados mares resulta en extremo peligroso. La isla se ve azotada por los vientos y no crecen los árboles a excepción de algunas pocas plantas resistentes al intempestivo clima. En el interior de la Isla flota una espesa niebla al igual que en buena parte de Albión, haciendo la atmósfera particularmente fría y húmeda.

El único rasgo distintivo de la Isla es que posee una serie de grandes montículos de hierba esparcidos en el paisaje. Estas ancestrales colinas fueron realizadas por los humanos y se trata de tumbas ancestrales donde eran enterrados poderosos reyes y guerreros de Albión en una época pasada y floreciente en la que las gentes de Albión poseían riqueza y cultura. Estos túmulos han permanecido intocables e imperturbables durante siglos pues los habitantes de Albión no tienen la intención de cruzar el peligroso estrecho para adentrarse en este reino de los muertos.

Se dice que los espíritus pueblan la Isla de los Tumularios salen de noche a vagar por la isla. Las apariciones espectrales aparecen de entre la niebla negándose a renunciar a su vínculo con el reino de los vivos, y buscan el calor de los cuerpos vivos. Los propios túmulos se consideran el hogar donde reposa un ancestral guerrero de alto rango y su guardia personal que fueron enterrados junto a su señor para que le sirvieran durante toda la eternidad. Los guerreros llevan una armadura de bronce carcomida y allí han permanecido durante cientos de años para levantarse únicamente cuando sienten cercana la presencia de un ser vivo. Entonces, despiertan para alzarse con sus miembros esqueléticos para enfrentarse a los intrusos con sus armas afiladas acabando con ellos con una simple herida.

Se rumorea que los túmulos que se extienden sobre gran parte de la fantasmal Isla de los Tumularios están repletos de tesoros y artefactos de gran potencia. Y cuando la niebla que cubre Albión se disipa, los buscadores de tesoros se aventuran a llegar hasta esta pequeña e inhospitalaria isla; se trata de las primeras almas que ponen el pie desde hace siglos. Su presencia representa una amenaza para los espíritus nocturnos que vagan por la isla, y los Tumularios que guardan estas tumbas marchan desde sus sepulcros para hacer frente a estos intrusos en el campo de batalla. Muchos de ellos simplemente serían ladrones de tumbas que han huido de la isla presos del terror y enloquecidos. Los que han caído a causa de las armas carcomidas y del frío contacto de los no muertos se uniran a las filas de estos guerreros que se levantan para defender la Isla de futuras intrusiones.

Ochness

Ochness es un frío y letal lago negro a los que los nativos de Albión temen sobremanera. Son muchos los mitos y leyendas que rodean a este lago y se dice que un monstruo habita en sus profundidades. Según los nativos, la criatura, que en la tosca lengua nativa recibe el nombre de Buuhn-yip, vive allí desde el principio de los tiempos y permanecerá allí hasta que el mundo acabe. Ataca a sus presas, que varían desde viajeros descuidados, particularmente mujeres, a las que asalta en las orillas para luego precipitarse a las profundidades de sus frías aguas y allí devorarlas. Se rumorea que se trata de una criatura en extremo recelosa y casi nadie parece haberlo visto. Resulta todavía más difícil que haya visto a esta criatura y haya sobrevivido para contarlo.

La superficie de Ochness es negra y en apariencia de vidrio dando la impresión de estar pulida y con reflejos de obsidiana. Las profundidades de este lago de oscuras aguas negras como la tinta son insondables y se rumorea que el lago no tiene fondo. Algunos dicen que el lago se comunica con el océano. Si este fuera el caso, entonces Buuhn-yip, el monstruo de Ochness podría ser una especie de mezcla de criaturas monstruosas que ha viajado durante siglos hasta llegar al lago procedente de otros mares, en lugar de tratarse de una sola criatura ancestral. Pueden encontrarse representaciones pictóricas de Buuhn-yip en las paredes de las cavernas de las montañas que rodean el lago y parece que estas representaciones pintadas a lo largo de muchas generaciones varían considerablemente. Algunos de estos dibujos representan una especie de monstruo con tentáculos, y en otras es una criatura de cuello largo y aletas. Un grabado extraño lo representa como una criatura con alas y unos colmillos enormes. Sin embargo, la más común de las representaciones de Buuhn-yip es una criatura de dimensiones colosales con escamas y sinuosa, de fauces enormes y con poderosos colmillos. La criatura de forma de serpiente tiene cuatro patas palmeadas y, normalmente se le representa además con largas guedejas de pelo que recubren todo su cuerpo.

Una tribu de los nativos de las cavernas ha construido su hogar en las colinas próximas a Ochness y en su cultura ocupa una parte importante la referencia a Buuhn-yip. Jóvenes viajan hasta el lago como una especie de rito que marca el paso de la adolescencia a la edad adulta. Para realizar esta prueba, el joven debe pasear lentamente por la orilla del lago una hora antes de que anochezca. Si el joven echa a correr, quedará patente su deshonor y será expulsado de la tribu. Pero si resiste, cuando regrese a casa la tribu lo recompensará y desde ahora será considerado un hombre adulto. Estos nativos construyen totems con la forma de Buuhn-yip que luego venden a multitud de viajeros incautos que piensan que les proporcionan protección contra el monstruo.

Ochness simboliza un lugar sagrado para las gentes de Albión, pues aunque temen el lugar, también se rumorea que se trata de un lugar en el que existe una alta concentración de energía natural. Los Arúspices se desplazan de todo Albión para intentar ver a la criatura en la superficie del lago, y se dice que pueden predecir el futuro de acuerdo con lo que allí pueden ver. En las noches de luna llena, los Arúspices se sientan allí durante horas recitando extraños cánticos hasta que, al final, entran en una especie de trance onírico. En ese preciso momento, la luna alcanza su cenit y el Arúspice podrá leer el futuro en el reflejo de las estrellas sobre la superficie del lago. También se cuenta que si el Arúspice es de corazón puro, se le otorgará el don de la sabiduría. Pero si no lo es, Buuhn-yip surgirá a la superficie del lago y lo devorará.