

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LA ARBOLEDA DE LA BRUJA MUERTA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 6



Un grupo de jóvenes se ha perdido en la Arboleda de la Bruja. Nadie se atreve a penetrar en la espesura para rescatarlos. Parece que el mismísimo bosque se ha rebelado contra aquellos que cruzan la línea de árboles. Los rumores dicen que la bruja ha muerto y al parecer su fallecimiento ha llenado a todas las criaturas, árboles, plantas e insectos de una furia brutal. ¿Sobrevivirán los aventureros a los terrores de La Arboleda?



LA ARBOLEDA DE LA BRUJA MUERTA



CRÉDITOS

Autor: Ulises Martínez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Andrés Jesús Vidal Jurado.

Ilustración de portada: Rubén Pesqueira

Ilustraciones interiores: Ink Potion Studios used with permission. Dean Spencer used with permission. Jeff Koch used with permission.

Depósito legal: MU 1222-2025



INTRODUCCIÓN

La Arboleda de la Bruja Muerta es una aventura de exploración y rescate ambientada en un espacio sobrenatural poco conocido dentro del Bosque Viejo en el continente de Valion. Los personajes pueden encontrarse en ese lugar debido a distintas razones: una ruta de escape rápida, perderse en los viejos caminos del bosque o simple y llana mala suerte. Lo que los iniciará en esta aventura es un macabro plan que les demostrará que los caminos del bosque no serán tan sencillos como esperan.

Los personajes serán amedrentados o contratados por un gremio de ladrones que busca espadas a sueldo para rescatar a un grupo perdido dentro de este sitio maldito: un grupo de jóvenes que debe volver a toda costa. Concretamente, el grupo ha sido convencido, contratado o engañado por el líder de un poderoso pero hermético gremio de ladrones que está desesperado por encontrar a la única familia que le queda con vida.

La aventura *La Arboleda de la Bruja Muerta* está diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 4-6. Pese a ello, siempre se pueden cambiar, quitar o añadir monstruos, o modificar la historia para que se adapte a tus necesidades o facilitar la tarea a tus jugadores.

Si eres el Narrador de esta aventura, léela con atención antes de llevarla a la mesa, así podrás aprovecharla al máximo y convertir esta historia en una gran partida para tus jugadores. Recuerda, *La Arboleda de la Bruja Muerta* está hecha para que puedas insertarla de manera modular, sin embargo, debes conocerla para poder realizar los cambios que creas necesarios y que podáis disfrutarla todos por igual.

Puede utilizarse como inicio para una campaña más larga en las tierras de Valion o como una aventura independiente que puede terminarse en una, dos o un puñado de sesiones y está pensada para jugarse con el sistema de *Aventuras de la Marca del Este* o *Crónicas de la Marca del Este*.

Si te gustó esta aventura, descubre decenas de módulos más en la página web: www.codexdelamarca.com.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

La Arboleda de la Bruja Muerta es un área de algunos kilómetros dentro del Bosque Viejo. Esta localización es conocida solo por ladrones, pillos y traficantes que utilizan esta ruta poco vigilada para realizar actos criminales, esconder tesoros o escapar de la justicia. Aun así, entre los ladrones más viejos se sabe que entrar a la arboleda es un peligro, el giro de una moneda que puede salir muy mal y llevar a cualquiera que entre a la espesura de los terrenos de la bruja a una muerte segura.

Las historias que cuentan aquellos que sobreviven a la arboleda son terribles: muertos que buscan ahogarte, un ser aborrecible que te puede robar la piel y habitarla, árboles que con sus raíces te arrastran hacia las entrañas de la tierra para convertirte en su propio abono... Y aunque estas historias ya eran causa de preocupación y terror, últimamente todo empeoró.

Cinco jóvenes de un peligroso grupo de criminales tomaron una terrible decisión y se adentraron en el bosque para simplemente desaparecer dentro de la arboleda. Algunos ladrones han estado peinando los caminos para forzar a grupos de

aventureros a entrar a la floresta con la esperanza de que encuentren a sus compañeros, en especial al nieto del líder del gremio, un joven llamado Borsin.

Borsin es un impetuoso ladronzuelo humano de tan solo 19 años. Su altura, su musculatura y su fuerza recuerdan a la de su abuelo cuando era más joven y se espera que algún día él dirija a su poderoso gremio, llamado la Flecha Roja. El rasgo más característico del joven ladrón, además de su ímpetu y sus ganas de hacer que el gremio se sienta orgulloso de él, son sus largos cabellos, que siempre tiene sujetos en una trenza.

Borsin partió al bosque tras escuchar historias de la juventud de su abuelo durante las noches de fogata, en particular las narraciones sobre un tesoro que el viejo escondió, pero nunca pudo recuperar debido a que lo enterró en el árbol rojo donde vive la bruja; un árbol que, sin importar la estación del año o el clima, parece perder hojas constantemente. El imprudente heredero del gremio quiso mostrar su valor, convenció a un grupo de jóvenes con poco que hacer de su organización y emprendió la marcha para poder recuperar la supuesta fortuna que ni siquiera su abuelo, el gran explorador y ladrón Lindbor, pudo conseguir.

Se suponía que el nieto de Lindbor recibiría su marca tras los festejos de las últimas semanas, pero esa mañana no llegó al ritual que tanto anhelaba, pues la arboleda se lo había llevado a él y a otros cuatro jóvenes sin dejar rastro.

A pesar de que el anciano tiene pavor de lo que pueda sucederle a su nieto y sea un humano de edad avanzada, es un gran luchador, ágil, indómito y fuerte. Su familia ha liderado el gremio de la Flecha Roja durante generaciones y se han mantenido al margen de la justicia por medio de la estrategia y la espada.

La mayoría de los ladrones del gremio tienen marcada una Flecha Roja en algún lugar de la piel. Aquellos que ya no tienen mucho que perder y se enorgullecen de su estatus como ladrones y asesinos llevan esta marca en el rostro, como Lindbor, que la lleva marcada en el ojo derecho. Esta muesca no es más que la quemadura con la punta de la espada flamígera del líder de los ladrones, curada con hierbas especiales que terminan tornando de un tono rojizo la piel tras la recuperación.

Lindbor está desesperado, pues sabe que la Bruja de la Arboleda es un ser terriblemente cruel y durante los últimos meses se habla de que esta zona del Bosque Viejo se ha vuelto más hostil y brutal que de costumbre.

La Arboleda parece haber adquirido vida propia, pues generalmente, pasase lo que pasase, la bruja siempre dejaba libre a uno o más miembros de los grupos que atacaba para advertir a los demás del peligro y mantener a la gente alejada de su bosque. Esto no ha sucedido con los héroes que han sido forzados por los asesinos del gremio de la Flecha Roja a dirigirse directamente a las profundidades de la arboleda de la bruja. Nadie ha regresado, ni siquiera aquellos que han sido contratados para recuperar al joven Borsin y a los que se les ha pagado buen oro.

La agresividad de esta zona boscosa comenzó después de que un grupo de soldados saliera del bosque presumiendo haber eliminado a la bruja. Ellos, después de contar sus historias en las reuniones improvisadas que se forman entre los viajeros en los claros del bosque y de presumir por horas de su gallardía y valor, partieron con rumbo desconocido, sin saber que con su acción habían cobrado más vidas de las que habían salvado.

El bosque es un lugar peligroso y arcano, siempre lo ha sido, pero desde que la bruja supuestamente fue asesinada, se convirtió en un lugar verdaderamente hostil. Los árboles parecen haber cobrado vida y estar enojados, los fantasmas que merodean por la espesura se han vuelto más agresivos, las bestias del lugar parecen llorar durante la noche deseando venganza y buscan activamente la destrucción de todo aquel que pase por allí.

El que alguna vez fue un lugar peligroso solo para los ladrones más valientes, hoy es un sitio mortal, es por eso que Lindbor está desesperado. Incluso ha ofrecido la espada de su familia, un objeto mágico de gran poder, así como el favor del gremio de la Flecha Roja y la deuda eterna de su clan a quien pueda dar con el paradero de su nieto.

Esto no es poca recompensa, pues se dice que el gremio de la Flecha Roja, aunque desconocido para muchos, tiene conexiones en todos los reinos de Valion, y para cualquier aventurero, esta unión podría ser muy útil en aventuras venideras.

LA BRUJA XERALDA

La bruja Xeralda era una guardiana del bosque. Su aspecto sin duda era terrorífico. Más alta que un oso, vestía con pieles de distintos animales y su armadura estaba formada por cráneos de aventureros y ladrones por igual. Ramas torcidas, hongos e insectos brotaban de su piel y su conexión con la arboleda era tal que podía usar cualquier árbol para transportarse a cualquier área de su zona del bosque viejo. Además, las leyendas dicen que también tenía el poder de adoptar la forma de cualquier animal dentro de sus dominios.

Xeralda fue en el pasado una curandera de un pueblo cuyo nombre ha sido olvidado por el tiempo. Ella era bella, su larga cabellera negra era perfecta y esto hizo que tuviera muchos pretendientes, pero la joven con piel de porcelana estaba enamorada de su arte.

Huérfana desde muy joven, la curandera era una prodigio que procuraba curar a quien llegaba hasta ella, sin importar de quién se tratara. Gracias a estos actos se ganó el amor de todo el pueblo por sus buenas obras. Xer, como la llamaban aquellos que la consideraban cercana en su lugar natal, comenzó a viajar por diferentes aldeas para compartir sus conocimientos y así fue como conoció a Yamel.

En cuanto sus miradas se cruzaron, el amor fue inmediato. Yamel no dudó en dejar su casa para desposarse con la mujer más hermosa que jamás había visto. Y así fue como comenzaron los mejores años de su vida, pero tristemente esto terminó cuando una enfermedad atacó su hogar.

Una plaga terrible superó los poderes y habilidades de la curandera. Esta peste hizo que la mitad de su pueblo pereciera. Xer comenzó a perder la cordura, pues se culpaba por no poder salvar a todos, y sobre todo porque no pudo salvar a su amado Yamel.

Sin embargo, antes de que el hombre rubio muriera, Xeralda buscó libros y hechizos prohibidos en las casas abandonadas de las sabias muertas, así como un collar con una joya negra que le otorgaría longevidad para que nadie la separara de su amor.

La curandera cortó la cabeza del dueño de su corazón, mantuvo su esencia en ella con magia prohibida y huyó al bosque mientras el pueblo abandonaba la zona para buscar refugio en otro lugar del continente.

Algunos dicen que ella hablaba con la cabeza cercenada de su amado y la besaba mientras se perdía entre los árboles y esta aún respondía a sus palabras de amor y a sus cariños con mórbida alegría.

Xeralda vivió en este bosque como guardiana de su amor, pues sabía que si alguien les descubría, cazadores, guerreros, aventureros o clérigos vendrían a separarlos.

Su decisión fue clara, evitar que las personas se acercaran a su amado Yamel, cuya cabeza convirtió en una masa con rostro e implantó en un árbol con los arcanos y prohibidos conocimientos que había amasado en los últimos días de la peste. Con los años, los animales comenzaron a encariñarse con ella, pues en su soledad, había convertido su área del bosque en un santuario en el que ni los cazadores ni los aventureros se atrevían a entrar.

El bosque se comió el antiguo pueblo y con los años Xeralda se enamoró de su nuevo hogar, pues su amado Yamel era parte de él. El viento, la tierra, la fauna y la flora la ayudaban y esto hizo que se convirtiera en una hechicera aún más poderosa que antes.

Tal poder y tal desdén por todo aquello que pudiera dañar a su amado y su hogar en el bosque hizo que desde fuera todos la vieran como una terrible bruja. Xeralda adoptó este título con honor y con los años su aspecto comenzó a mutar en la apariencia horripilante que ahora cuentan las historias. Al fin y al cabo, Yamel la amaba sin importar su aspecto.

Pasaron días, noches, estaciones y décadas sin que la arboleda de la bruja fuera perturbada, fueron cientos de cuerpos los que fertilizaron los árboles y sirvieron de alimento para las criaturas del bosque. Una vez muertos, los guerreros, ladrones y viajeros que perecían dentro de la arboleda encontraban en ella una extraña paz. Los fallecidos podían ver a la verdadera Xeralda y aunque antinatural, la dulce comodidad de este sitio los hacía permanecer como espíritus del bosque que ayudaban a la bruja a proteger el lugar.

Este extraño orden funcionaba para el bosque, hasta que un grupo de soldados que también trabajaban como espadas a sueldo, logró tener el poder suficiente para derrotar a Xeralda y colgarse el título de héroes. Ellos, convencidos de su buen hacer, partieron en busca de nuevas aventuras, pero despertó la furia de la arboleda. Cada bestia, cada planta, cada insecto y cada espíritu han decidido pagar su deuda protegiendo el cuerpo de aquella que una vez fue su protectora.

El cuerpo de la bruja Xeralda se encuentra envuelto en tres capas. La capa superficial es tela de las arañas que estos insectos hicieron para protegerla como si fuera una manta de seda; debajo de ella existe una corteza endurecida que creció alrededor de su piel cuando exhaló su último respiro y la tercera es el mismo cuerpo horrendo de la bruja, en cuyo interior habita el viejo cuerpo aún hermoso y joven de la Xeralda curandera.

LA ARBOLEDA

Una vez que la bruja murió, los supuestos héroes encontraron una salida rápida del bosque, como si este mismo los expulsara, como si aún sufriera pena y conmoción por la muerte de su guardiana.

Una vez que la conmoción pasó, la arboleda comenzó a proteger el cuerpo de Xeralda. La bruja había logrado obtener tanto dominio arcano durante su tiempo de vida, que

su cuerpo se convirtió en una fuente de poder que esta parte del bosque utilizó para convertirse en un lugar laberíntico. Los árboles cambian de sitio sin desenraizarse, las ramas pueden atrapar a los aventureros y ladrones que entran al ahora mausoleo natural.

La mente de Yamel que aún habita en el árbol donde la bruja construyó su cabaña se ha fundido con la arboleda y en su ira y su dolor ha dejado corrupto el sitio permitiendo que seres malévolos lo habiten. La arboleda está rodeada de distintos claros peligrosos repletos de trampas naturales, bestias salvajes, insectos y aberraciones que han sido atraídas por el dolor que exuda cada metro de tierra de esta zona en duelo; sin embargo, existen seis áreas particularmente peligrosas que se explicarán más adelante durante la aventura.

A pesar de que estas áreas se expandirán en sus respectivos capítulos, se presenta un resumen para que el Narrador pueda revisar el orden en que prefiere estructurar la aventura. Se aconseja probarlas por lo menos una vez en el orden sugerido, pero después se pueden mezclar estas áreas a voluntad para crear encuentros cada vez más letales.

La bestia durmiente: Un encuentro donde la destreza y agilidad de los aventureros, así como su ingenio y valentía, podrían salvarles la vida al enfrentar a uno de los terrores más grandes que pueden azotar a cualquier viajero.

El paseo de los perdidos: Tus aventureros entenderán lo que es ser presa y negociar por sus vidas con alguien a quien no le interesa absolutamente nada sus vidas. También aquí podrán vislumbrar una guerra de poder en la que podrán intervenir.

La cuna de los lobos: La Rabia destruye, el hambre no existe cuando el odio entre la misma familia destruye a la manada. Sin embargo, estar iracundo no te hace menos estratégico. Aquí los personajes tendrán que proteger a quien más lo necesita.

La cabaña del hombre de los mil rostros: ¿Un ser temible? ¿Un dios olvidado? ¿Qué es lo que quiere? Si pensaban que la bruja era lo más temible que está dentro de este bosque es porque claramente no han visitado su cabaña.

La ciénaga de los olvidados: Los muertos quieren compañía, la naturaleza quiere alimentarse y los aventureros solo quieren cruzar. Este paseo por la ciénaga no será para nada disfrutable.

El cementerio de los héroes: Un sacrificio puede dar paz a todos los perdidos, también hay que aprovechar lo que ellos no pudieron. Una plegaria puede hacer a un héroe.

El árbol rojo: El hogar de la bruja, el epicentro de toda la destrucción, de todo el dolor, pero también de todo el amor y la obsesión. Un lugar donde se deja la piel, literalmente.

Adentrarse en la Arboleda de la Bruja Muerta es internarse en una tierra llena de dolor y peligro y es aquí donde comienza la aventura.



UN SENDERO TRANQUILO

Dentro de las fronteras del Bosque Viejo existen varios caminos antiguos y mal cuidados que más bien son hondonadas formadas por riachuelos secos y marcas dejadas por aquellos que suelen caminar a través de estos terrenos poco conocidos. Los que se ven forzados a cruzar esta zona tienden a seguir estos senderos, pues estos mentirosos andadores prometen llevarte a una salida o a algún poblado donde se pueda comer algo caliente que no tengas que cazar tú mismo o que no sean raciones viejas y secas.

Estos «atajos» normalmente son difíciles de surcar, están llenos de rocas y plantas y el suelo es tan desnivelado y suelto que solo cruzarlo puede ser complicado para aquel que no preste atención al caminar. No obstante, durante las últimas semanas parece que alguien se ha dedicado a limpiar los caminos viejos y abrir nuevas rutas, como invitando a caminantes, viajeros y aventureros por igual a tomar estos senderos que normalmente, a simple vista, anunciarían que son peligrosos.

Estos caminos aparentemente seguros han sido adecuados para funcionar como carnada para grupos de incautos, guardias o viajeros perdidos. Los personajes pueden estar viajando por este camino para encontrarse con una nueva aventura, para llegar a casa o pueden haberse perdido dentro del poco explorado Bosque Viejo.

A continuación, lee el siguiente párrafo a tus jugadores. Puedes leer el texto tal y como está escrito, parafrasearlo libremente o jugar con las ideas para adecuarla a tu historia:

Han pasado semanas por rutas empedradas, rocosas y poco amigables y el camino ha sido tan accidentado que encontrar un descanso de la tierra suelta, las piedras filosas y las ramas gigantes es como un trago de agua refrescante en el desierto.

Para llegar a este nuevo y llano camino hay que subir por una corta pendiente, pero ¿qué son unos raspones más comparado con las caídas y golpes que han sufrido durante los últimos días de viaje? Al subir la pendiente se encuentran en un camino cuidado, parece que ha sido paleado y creado para darle a los viajeros perdidos en el bosque la esperanza de una salida. Este camino solo puede significar una cosa, un pueblo está cerca.

La paz que emana la vereda incluso les hace sentir lo bello que es el Bosque Viejo. pueden atisbar los fuertes robles rodeados de encinas, abetos, alcornoques, quejigos y carrascas. Lo único que parece extraño después de una hora de camino es el silencio. No hay insectos, ni mapaches, ni ardillas, no se ven reptiles ni anfibios y sí, hace varios minutos este silencio parecía un regalo de los dioses para que pudieran contemplar la belleza de todo lo que los rodea, ahora parece una advertencia del golpe por llegar.

Los jugadores pueden decidir inspeccionar el perímetro que los rodea. Si deciden hacerlo, encontrarán en los costados del camino, escondidos o enterrados en agujeros poco profundos, decenas de objetos de poco valor que claramente pertenecen a distintos grupos de viajeros e incluso de aventureros. Lo que está claro es que no existe ningún tipo de resto humano más que manchas de sangre en los árboles o algún que otro diente roto que revela claros signos de pelea.

1. ~ ENCUENTRO CON EL GREMIO DE LA FLECHA ROJA

Cuando el grupo entre en pánico, decidan intentar salir del camino y adentrarse en el bosque o correr hacia cualquier otro sitio, lee lo siguiente:

El silencio del bosque se rompe de repente con el sonido de una flecha cortando el aire. Esta flecha se clava velozmente en el suelo y cae justo en el centro del camino revelando la emboscada en la que parecen haber caído decenas de caminantes antes. Como si este disparo fuese el encargado de levantar el telón para la obra que está a punto de suceder. De las copas y cortezas de los árboles, así como de los arbustos, aparecen 6 ladrones en total. Ellos están estratégicamente colocados a vuestro alrededor para evitar que alguno escape y para maximizar el daño cuando realicen su ataque.

Al frente, de donde vino la flecha, podéis notar que en la copa de los árboles hay dos arqueros listos para soltar su saeta y tapando el camino un bruto de casi dos metros con un garrote. En la retaguardia, tres bandidos preparados para atacar con sus dagas. Cada uno de ellos luce una cicatriz marcada en distintas partes del cuerpo con forma de una flecha roja.

Estos bandidos no están buscando matar a los personajes, su principal objetivo es capturarlos para poder cumplir con la tarea que su líder se ha impuesto como misión por encima del oro y las fechorías. Hay un 10% de probabilidad de que Lindbor se una al combate, haciendo un total de 7 enemigos.

Si el líder del Gremio de la Flecha Roja se encuentra en el combate, lee el siguiente texto:

Cuando los ladrones parecen listos para el ataque, un hombre viejo sale de detrás de un roble anciano. Si lo vislumbra a lo lejos podría parecer un indefenso anciano, pero a medida que se acerca a los aventureros, las cicatrices en su cara, su forma de caminar y la manera en la que se para muestran que es un hombre al que se le debe temer. Esto se confirma cuando desenvaina su espada, la acerca a su boca, susurra unas palabras y al colocarla en posición de combate, su hoja se cubre de llamas. En su mirada hay determinación, este hombre no quiere robar, este ladrón tiene una misión. En sus labios, se forman unas palabras que rompen el silencio que regresó al bosque con su sola presencia:

—Atrápenlos.

El área de combate es una que está diseñada para que los jugadores se encuentren en clara desventaja.

ARQUEROS (3)

CA: 7 [12], **DG:** 1 (4 PG), **ATQ:** 1 x arco (1d6), **BA:** +1, **Mov:** 9, **TS:** L1, **Moral:** 9, **Tesoro:** 10 mo, **AL:** Caótico, **PX:** 13.

LADRONES (2)

CA: 7 [12], **DG:** 1 (4 PG), **ATQ:** 1 x daga (1d4), **BA:** +1, **Mov:** 9, **TS:** L1, **Moral:** 10, **Tesoro:** 25 mo, **AL:** Caótico, **PX:** 13.

BRUTO (1)

CA: 5 [14], **DG:** 2 (9 PG), **ATQ:** 1 x Golpe (1d4), **BA:** +1, **Mov:** 9, **TS:** G3, **Moral:** 10, **Tesoro:** 10 mo, **AL:** Caótico, **PX:** 21. Conjuros: curar heridas leves.

LINDBOR, LÍDER DE LA FLECHA ROJA

CA: 3 [12], **DG:** 5 (24 PG), **ATQ:** 1 x Espada flamígera (1d8+1/1d6 fuego), **BA:** +3, **Mov:** 10, **TS:** E5, **Moral:** 9, **Tesoro:** 50 mo, **AL:** Caótico, **PX:** 10. Conjuros: *curar heridas leves*.

Los ladrones nunca pelearán a muerte, en el momento en el que se sientan en peligro, huirán a su campamento y llamarán a los refuerzos necesarios para poder cumplir la misión que se les confió.

2. ~ EL CAMPAMENTO DE LOS LADRONES

Ya sea que los ladrones estén perdiendo el combate o sus víctimas se vean rodeadas, el interés del gremio está claro: escapar hacia su campamento, que se encuentra a unos metros, o empujar a los aventureros a este mismo sitio, donde no puedan escapar. Este campamento se encuentra oculto en un claro que no se puede ver desde el camino, cuenta con varias tiendas de campaña que hacen notar que los ladrones llevan tiempo acampados en este lugar.

Al llegar ahí, los ladrones soltarán las armas y dejarán claro que ninguno de los ataques fue con intención de herirlos. Si ellos siguen mostrándose hostiles, pueden notar que están rodeados por decenas de ladrones.

Aquí Lindbor se dirige con admiración a los que llama «héroes», indicando los puntos fuertes y las habilidades que cada uno demostró en batalla. Su tono es de gran seriedad, pero cuesta saber si solo actúa o verdaderamente ha encontrado en este grupo la esperanza de salvar a su nieto.

En este momento debe estar ya anocheciendo y Lindbor les ofrece descansar en su campamento, una comida caliente

frente al fuego y los servicios de un clérigo que pueda tratar sus heridas. De pronto, los sonidos del bosque regresan, tanto que por un segundo ensordecen. Los personajes pueden pasar la noche escuchando la versión de la historia de la bruja que tienen los ladrones, la del monstruo que acecha en el bosque.

Si los aventureros aceptan quedarse durante la noche, lee la siguiente descripción:

El ambiente en el campamento del gremio es amigable, aunque un poco melancólico. Por momentos se escuchan risas y se cuentan historias de viejas aventuras. Estalla alguna que otra pelea, pero se apaga más rápido que un fuego en leña húmeda. Si estos ladrones no hubieran intentado matarlos hace un momento, esta noche sin duda sería como acampar con viejos amigos. El sabor del vino es dulce, la carne está perfectamente cocinada, la sopa caliente el corazón.

En algún punto de la noche Lindbor se les acerca y les cuenta su desgracia: la anécdota de cinco jóvenes que se adentraron al peligro en busca de honor y gloria, entendiendo mal la historia del monstruo que habita en la arboleda. También les cuenta que han estado contratando espadas a sueldo de todo el continente para ir tras ellos, pero ninguno ha regresado.*

**Lindbor no es completamente honesto, varios viajeros han sido forzados a entrar a la arboleda, pero si se le cuestiona sobre esto, miente.*

El líder del gremio les ofrece como recompensa por encontrar a su nieto 500 monedas de oro y su espada flamígera, pero aún más importante, el agradecimiento y eterno favor de la Flecha Roja, si logran que regrese sano y salvo. También hará entrega de 100 monedas más por cada uno de los otros chicos que vuelvan con vida al campamento.



Si el grupo acepta este encargo, podrán descansar durante la noche y comenzar la aventura a la mañana siguiente. Si rechazan esta petición porque desconfían de los ladrones, lee el siguiente párrafo:

Lindbor se muestra molesto, pero inmediatamente después, su rostro se tuerce en un gesto de decepción. Por un momento, todas las cicatrices y la confianza con la que habla incluso contando una tragedia personal, parece pensar que olvidan que están frente a un anciano, un abuelo que perdió a la única familia que le quedaba. Lindbor se levanta y les dice que no los puede obligar a cumplir esta misión, pero que tampoco está obligado a darles asilo por la noche, pero por las molestias los acompañará de vuelta al camino.

3. ~ CAMINOS CAMBIANTES

Los aventureros vuelven por el mismo sendero que usaron para llegar al campamento del gremio de la Flecha Roja. Si rechazaron la petición del líder del gremio, puedes describir que el camino se siente más tenebroso por la noche; si aceptaron la misión, el camino por el que los llevan será el mismo que recorrieron en el pasado. En ambos casos, se encontrarán de vuelta en el lugar donde se produjo su primer encuentro.

Lindbor se despide y dependiendo de la decisión del grupo lo hace con esperanza o con un dejo de frustración.

En caso de que los jugadores suban el pequeño escarpado por la noche, tras negarse a la misión en el campamento bandido, puedes describir cómo una pequeña sonrisa se forma en la comisura de los labios del abuelo. Cuando lleguen a la cima se darán cuenta de que el camino ya no es el mismo y al darse la vuelta, solo podrán ver la espesura de la laberíntica arboleda. Se han adentrado en los terrenos de la bruja Xeralda.

LA ARBOLEDA DE LA BRUJA

Cuando los personajes entren a esta zona, puedes leer esta descripción:

El aire cambia de golpe, se vuelve frío y seco. El sonido de los animales se silenció por unos segundos, pero volvió más fuerte que antes. Decenas, si no cientos de ojos, los están rodeando, se ven por todos lados, desde detrás de cada arbusto y hasta la copa de los árboles más altos, pero eso no es lo más temible. Con tantas miradas sobre vosotros el peligro se siente en cada poro de la piel. Cuando os concentráis en intentar entender qué clase de animales os están observando y por qué, la respuesta viene a vuestra mente mientras tragáis saliva: todo.

Con tanto peligro, parpadear parece haberse vuelto una necesidad secundaria y cuando cerráis los párpados al sentir el aire helado y daros cuenta que los ojos necesitan hidratación, sucede lo peor: con cada parpadeo, el paraje cambia. Los árboles parecen moverse de lugar, hasta que todo para. Los animales parecen haberse retirado y un camino aparece frente a vosotros.

La arboleda se divide en 7 áreas, cada una igual de peligrosa que el resto. Para elegir con qué área comenzar puedes realizar una tirada de 1d6.

ÁREAS DE LA ARBOLEDA

1d6	ÁREA
1	La suerte no está de su lado, llegan al área de descanso de la bestia durmiente.
2	El paseo de los perdidos.
3	La cuna de los lobos.
4	La cabaña del Hombre de los Mil Rostros.
5	La ciénaga de los olvidados.
6	Encuentran un claro con armas y objetos de un grupo de guerreros que sucumbió ante la arboleda.

Los aventureros solo pueden entrar a las primeras 6, ya que la séptima solo se abrirá si han logrado debilitar a la arboleda lo suficiente como para poder encontrar el camino al cuerpo de Xeralda. Puedes jugar solamente dos áreas para una partida corta o las seis completas si tienes un grupo con el que juegas regularmente. Incluso puedes inventar tus propias áreas si requieres que esta aventura se extienda o deseas adaptarla con tus aportaciones.

Sea cual sea la primera área en la que entren, se recomienda que las demás sigan en el orden en el que se encuentran en la aventura, es decir, si comienzan con la cabaña del Hombre de los Mil Rostros, el siguiente encuentro debería ser el paseo de los perdidos, después la cuna de los lobos. Si esto no te funciona o requieres reacomodar el orden para hacer la aventura más dinámica o más pausada, te animamos a hacerlo.

1. ~ LA BESTIA DURMIENTE

Al avanzar durante horas por el camino de árboles que no permiten ver el cielo, por fin se abre un claro. Este lugar sería perfecto para establecer un campamento, de no ser porque en el centro del mismo se encuentra una de las criaturas más temidas para todo aventurero. Un enorme monstruo que, de pie, superaría los 3,5 metros de altura. Su cuerpo pesado, robusto y poderoso recuerda al de un oso, mientras que su rostro, con un pico curvado con forma de gancho diseñado para agarrar y desgarrar, se asemeja al de una lechuza. Su rugido es impresionante, eso lo deducen por sus ronquidos.

Este oso lechuza no es nativo de la arboleda, quedó atrapado en alguno de los laberínticos cambios del paisaje y se encuentra dormido por efecto de las esporas de unas flores anaranjadas que lo rodean. En cuanto los aventureros pisan el claro, las flores se marchitan y las esporas desaparecen.

El camino continúa del otro lado de la bestia, aunque sin las flores; parece que el sueño del monstruo se ha vuelto más ligero. Para poder cruzar al otro lado se precisa una tirada de Destreza.

Si el oso lechuza despierta, el camino del otro lado se cerrará y esta bestia, bastante territorial, estará dispuesta a atacar. Si el oso lechuza despierta, lee la siguiente descripción.

Esta torpeza puede ser mortal, el oso lechuza despierta. Se ve claramente confundido, él no debería estar aquí y esto lo pone furioso. La bestia se levanta sobre dos patas, su panza está cubierta de estas flores naranjas sobre las que cayó cuando las esporas lo durmieron.

El oso lechuza puede volver a dormir si se come o tiene cerca de la cabeza alguna de estas flores y falla su tirada de salvación. Una vez que la bestia muera o duerma, el camino volverá a abrirse.



Al fondo, entre todos los capullos se puede ver a la arquitecta de este macabro cementerio colgante: Viuda, una araña de 2 metros de altura con una marca roja en forma de cráneo en el vientre.

VIUDA

CA: 6 [13], **DG:** 3 (19 PG), **ATQ:** 1 x picadura (2d6) + veneno, **BA:** +2, **Mov:** 6, **TS:** G1, **ML:** 8, **Tesoro:** 800 mo, **AL:** Neutral, **PX:** 50.

Viuda es inteligente, puede comunicarse, hablar, pero sobre todo negociar. Si capturó a alguno de los aventureros, ofrecerá a todos los demás la oportunidad de irse si no intentan rescatarlo. Si no capturó a nadie, pedirá que alguno de ellos se quede como sacrificio.

Si los jugadores no están dispuestos a dejar a un compañero, Viuda tiene otros intereses.

OFERTAS DE VIUDA PARA DEJARLOS PASAR

1d4	OFERTA
1	Implantar un huevo en uno de los aventureros; este huevo eclosionará en 10 días matando en el proceso a la víctima.
2	Que maten a Taranta, su rival eterna, ella les dará paso directo a su nido.
3	La promesa de comerse el cuerpo de la bruja.
4	El objeto más valioso de cada uno de ellos.

Otra forma de vencer a Viuda es lograr encender en llamas a uno de los perdidos, es decir, los cadáveres que están colgando en las copas de los árboles, ya que todos están conectados a la red en la que Viuda está posada.

Si aceptan ir a matar a Taranta, esta intentará convencerlos de unirse a ella para matar a Viuda de una vez por todas. Taranta se unirá a los aventureros para vencer a su enemiga más acérrima, aunque su interés no va más allá que el de destruir a esta araña para quedarse con sus territorios dentro de la arboleda.



OSO LECHUZA

CA: 5 [14], **DG:** 5 (32 PG), **ATQ:** 2 x zarpazos (1d8/1d8) o mordedura (1d4), **BA:** +4, **Mov:** 12, **TS:** G3, **ML:** 9, **Tesoro:** 1.500 mo, **AL:** Neutral, **PX:** 175.

2. ~ EL PASEO DE LOS PERDIDOS

El camino entre los árboles es angosto y oscuro y cada paso que los aventureros dan los adentra más en la oscuridad hasta que llega un punto en el que ya no se puede ver nada. En la oscuridad, que parece perpetua, el suelo comienza a volverse pegajoso, así como la corteza de los árboles que están cerca.

Esta sección del bosque está tapizada de telarañas, pues pertenece a Viuda, una araña gigante que ha devorado a decenas, sino cientos de aventureros, viajeros y ladrones en todos los años que ha habitado este lugar. Su alimento favorito es el que cae solo en su telaraña, la cual atraparé a cualquiera que la pise con un resultado de 1 en 1d6.

El Narrador debe realizar una tirada de activación por cada uno de los jugadores para saber si queda atrapado en las telarañas. Si ocurre, el personaje inmediatamente será elevado a las copas de los árboles donde habita Viuda. Al llegar con Viuda existe un 20% de probabilidad de que esta esté hambrienta y de inmediato devore una extremidad del cautivo causando pérdida de la misma a elección del Narrador.

Si uno de los jugadores es capturado y otro de sus compañeros enciende una antorcha, Viuda enseguida comandará a cientos de luciérnagas que de inmediato iluminarán el desolado paraje.

Las copas de los árboles están repletas de frutos malditos. Capullos de desgraciados que cayeron en las fauces de Viuda, todos unidos en una macabra obra arquitectónica. Algunos rostros se ven tan ajados como si llevaran muertos tres siglos, otros parecen haber muerto hace no más de unos días. Si prestan atención pueden notar que los cadáveres más viejos envueltos en estos ataúdes de telaraña parecen todos guerreros, sin embargo, los cuerpos más recientes presentan una triste variedad: mujeres, niños, ancianos. Probablemente viajeros perdidos que se toparon con la arboleda cuando la bruja Xeralda ya había muerto. Lo más perturbador es que uno de los capullos aún se mueve.

TARANTA

CA: 5 [14], **DG:** 3 (23 PG), **ATQ:** 1 x picadura (1d8) + veneno, **BA:** +3, **Mov:** 12, **TS:** G1, **Moral:** 8, **Tesoro:** 1.100 mo, **AL:** Neutral, **PX:** 125.

Si logran bajar y abrir el capullo que aún se movía, encontrarán a Mormi, uno de los chicos del gremio de ladrones. Todos los jóvenes del gremio cuentan con las mismas estadísticas a excepción de Borsin.

JÓVENES DEL GREMIO

CA: 7 [12], **DG:** 1/2 (2 PG), **ATQ:** 1 x cuchillo (1d4), **BA:** 0, **Mov:** 9, **TS:** G1, **Moral:** 8, **Tesoro:** 50 mo, **AL:** Caótico, **PX:** 5.

*¿Es posible convencer a Taranta de que acompañe a los aventureros? La respuesta corta es NO. Ahora que Viuda no está, ella es la araña más grande de esta parte del bosque.

Sin embargo, si planeas utilizar *La Arboleda de la Bruja Muerta* como preclula para *El Hombre de los Mil Rostros* puedes agregar a tu aventura la siguiente interacción.

Esto puede ser muy complicado, pero si la ayudan, hablan con ella y vencen a Viuda, podrán descansar una noche en su madriguera. Si pasan una noche con ella, les contará que solo hay alguien a quien odia más que a Viuda y ese es el Hombre de los Mil Rostros.

Si los aventureros deciden quedarse con la araña por lo menos una noche, puedes leer lo siguiente:

La gigantesca araña se pone cómoda en su agujero dentro de la tierra, no pasa mucho tiempo para que comience hablar y revela que solo hay un ser en este bosque al que le tiene más miedo que a la bruja y más odio que a Viuda y ese es el Hombre de los Mil Rostros.

—No existe ser que me dé más asco y miedo. Cuando llegó a la arboleda nadie lo notó, tomó la piel de Wolf, una de las arañas más grandes, nobles y peligrosas que he conocido. Ni siquiera yo me di cuenta que lo estuvo interpretando durante años, pero cuando se aburrió de la política de las arañas, simplemente salió de su exoesqueleto, caminó por el bosque y se fue. Con la caída de Wolf, Viuda tomó su lugar por la fuerza, comiéndose a las arañas más débiles. Yo me alejé, investigué a ese terrible ser, lo vi cambiarse 1000 pieles: elfos, enanos, orcos, lobos, ciervos... Yo le puse el nombre, pero nunca entendí y hasta ahora no entiendo cuál es su motivación. Cuando la bruja murió me dio pavor que esa asquerosa criatura decidiera salir al mundo. Cuidado, siento que ya se está aburriendo de estar aquí.

3.- LA CUNA DE LOS LOBOS

A cierta distancia de la cuna de los lobos ya se escuchan los gruñidos de estas bestias, claramente enfurecidos. Al cruzar el umbral de ramas y hojas se puede ver a 3 lobos rabiosos, atacándose con furia los unos a los otros; a su alrededor hay 15 cadáveres lupinos, todos a medio mordisquear, como si la manada se hubiera vuelto contra sí misma. Detrás de ellos, con el estómago completamente lleno, descansa un lobo gigante recostado.

Ver esta escena es desagradablemente hipnotizante, pero esta sensación se detiene cuando los tres lobos que parecían intentar despedazarse se quedan en silencio. Su iris amarillo se posa en vosotros y aunque todos lo sospechan nadie lo quiere decir. Ellos irán por el que consideren más débil o el más lesionado. La pelea entre los lobos parece pasar a segundo plano, pues su furia se ha enfocado en su nueva presa. Sus gruñidos y el castañeteo de sus dientes dejan clara su intención.

Los lobos no parecen estar hambrientos, pero sí furiosos. Atacarán de inmediato enfocándose en aquel que se vea más herido, más pequeño o más débil. Estos lobos parecen no parar ni siquiera cuando reciben golpes o pierden alguna extremidad. Detrás de la mirada de los lobos se puede ver una rabia sobrenatural.

Existe un 25% de probabilidad de que el lobo gigante se levante y se una a la pelea. En caso de que este no se una al combate con el resto de su manada, no opondrá resistencia en ser eliminado. Una vez que el lobo esté muerto, se puede ver movimiento por debajo de su piel, específicamente en el área del estómago.

Dentro de este lobo se encuentra Rael, uno de los chicos perdidos, miembro del gremio de ladrones de la Flecha Roja. Rael tiene un 50% de probabilidad de estar completo, sano y salvo y otro 50% de estar mutilado y a punto de morir.

LOBO

CA: 7 [12], **DG:** 2+2 (8 PG), **ATQ:** 1 x mordedura (1d6), **BA:** +2, **Mov:** 15, **TS:** G1, **Moral:** 8, **Tesoro:** Ninguno, **AL:** Neutral, **PX:** 25.

LOBO GIGANTE

CA: 6 [13], **DG:** 4+1 (16 PG), **ATQ:** 1 x mordedura (1d8), **BA:** +4, **Mov:** 18, **TS:** G2, **Moral:** 8, **Tesoro:** Ninguno, **AL:** Neutral, **PX:** 125.

4.- LA CABAÑA DEL HOMBRE DE LOS MIL ROSTROS

Entre un hermoso andurrial de árboles se encuentra una pequeña cabaña, un lugar que parece ideal para descansar después de todo lo que ha sucedido, pero a pesar de su belleza, al acercarse se siente un terrible hedor a muerte. El primer instinto es alejarse, pero pueden ver a un chico sonriente asomarse desde la ventana y saludar. Este joven es uno de los ladrones perdidos. Su tez es pálida, su mirada está perdida, pero les hace gestos para invitarlos a pasar. Detrás de la cabaña se puede ver el camino hacia la siguiente zona.

Los jugadores tienen dos opciones: dejar al chico a su suerte y seguir con la búsqueda de la salida de este lugar maldito o acercarse a la cabaña. Si alguno de ellos se acerca a la cabaña, quien abre la puerta es un doble exacto de aquel que se acercó a la ventana. Este doble les ofrecerá un trato sencillo. Lo que pide no parece tener mayor dificultad. Si quieren al joven, solo tienen que entrar por él. Solo un personaje puede entrar por el ladronzuelo perdido.

Si alguien decide entrar, al pasar a la cabaña, puerta y ventanas comienzan a desaparecer una a una, dejando solo un cubo de madera en medio del bosque. Por su puesto, antes de que desaparezcan por completo, por una de las ventanas arrojan el cadáver del joven miembro del gremio de la Flecha Roja. Aquí no hay nada que hacer, parece que el desafortunado aventurero lleva días muerto, pero lo más perturbador es que alguien le quitó la piel y antes de arrojarlo de regreso se la volvió a poner con prisa.

Aquel que se encuentre dentro de este lugar de perdición tendrá que enfrentarse a una copia de sí mismo con la mitad de sus puntos de golpe totales, pero todas sus habilidades. Este combate debe llevarse a cabo por separado y sin el conocimiento de los demás jugadores.



Al final solo hay una opción, la puerta reaparece y el aventurero que entró sale completamente sano. Sin embargo, si el jugador perdió el combate, ahora es el Hombre de los Mil Rostros quien se oculta bajo su piel y en la batalla final se aliara con la arboleda para vencer a estos intrusos y proteger el cuerpo de su amada.

El Hombre de los Mil Rostros tiene las mismas estadísticas que el jugador, tiene todos los conocimientos del mismo y fingirá ser parte del equipo hasta que llegue el momento en el que muestre su verdadera naturaleza, esta será cuando se encuentre frente al árbol con rostro que antes era Yamel.

Si el aventurero venció en el combate, todos sus puntos de golpe serán restaurados por completo y podrá, por medio de una imposición de manos, curar todos los puntos de un aliado como regalo del Hombre de los Mil Rostros por vencerlo en su propia cabaña.

La otra forma de vencer esta prueba es simplemente pasar de largo y cruzar a la siguiente etapa del bosque sin hacer caso al joven que saluda desde dentro de la cabaña.

**Nadie sabe quién es realmente el Hombre de los Mil Rostros, este ser encontró cobijo en este bosque embrujado, parece que se ha convertido en un poderoso aliado de la bruja, aunque con su muerte, solo parece esperar a que algo interesante suceda. Algunos piensan que es un dios antiguo que fue olvidado y que se mantiene buscando historias interesantes y pieles que vestir.*

5.- LA CIÉNAGA DE LOS OLVIDADOS

El olor a podredumbre se siente desde hace varios metros, una niebla pesada y oscura comienza a rodear sus pies hasta que, de golpe, todos sienten cómo se hunden hasta las rodillas en la fangosa humedad de una ciénaga podrida. El agua entra en sus botas, el lodo hace que cada paso sea más complicado y la peste del agua fácilmente puede volverse insostenible. En el fondo, tocando sus piernas y sus pies, se siente como si diversos grupos de manos intentaran salir del lodo y subir por sus piernas.

Durante sus primeros pasos en la ciénaga, existe un 30% de probabilidad de que un zombi salga del fango e intente arrastrar al fondo a cada uno de los que cruzan este sitio en el que moran aquellos que no descansan. En caso de ser capturados por el muerto viviente, estarán apresados bajo el agua. Para poder salir de esta situación y liberarse de las garras del muerto viviente se puede realizar una tirada de Destreza. Se debe lanzar 1d6, a lo que se añade el bonificador de Destreza; en un resultado de 1-2, el aventurero logra separarse de las garras de la muerte y levantar la cabeza por encima del agua podrida de la ciénaga.

Aquel que sea capturado sufrirá 1d4 de daño por cada turno que se encuentre bajo el agua, pues el pútrido líquido está altamente contaminado con energía necrótica. Los zombis no intentarán salir del agua para pelear, su única misión es hundir a aquellos que pasen por esta zona maldita.

Para cruzar la ciénaga se deben recorrer 90 metros y cada 30 metros se debe repetir la tirada para saber si un nuevo zombi surge del fango para intentar añadir a un aventurero a la ciénaga de los olvidados.

Una vez que se llegue a la mitad de la ciénaga, el Narrador deberá lanzar 1d6; en caso de que en esta tirada salga 1 o 2, una de las serpientes ha sido tentada e intentará atacar a los aventureros.

En caso de que una serpiente decida atacar, debes tirar en la tabla de serpientes para ver qué clase de reptil complicará el camino de los viajeros y leer el siguiente párrafo:

Los muertos tocan vuestras botas, pantalones y muslos, podéis sentir cómo algunos de esos dedos salen del agua, manoteando cerca de la cintura. Decenas de manos os quieren hundir. Al caminar por aquí sentís frío y humedad, es grotesco e incómodo, pero es más molesto darse cuenta que estos horrores putrefactos no son lo único que habita este pantano. Moviéndose como un rayo en el agua se puede ver serpentear a una figura. Parece que no ha probado carne fresca en mucho tiempo y el movimiento que han provocado vuestros pasos ha atraído su atención.

TABLA DE SERPIENTES

1d4	Serpiente
1	Serpiente marina
2	Corredora gigante
3	Víbora con orificios
4	Cobra escupidora

Serpiente Marina

CA: 6 [13], **DG:** 3 (19 PG), **ATQ:** 1 x mordisco (1d4 + veneno), **BA:** +2, **Mov:** 9, **TS:** G2, **Moral:** 7, **Tesoro:** Ninguno, **AL:** Neutral, **PX:** 50.

Corredora Gigante

CA: 5 [14], **DG:** 2 (12 PG), **ATQ:** 1 x mordisco (1d6), **BA:** +2, **Mov:** 12, **TS:** G1, **Moral:** 7, **Tesoro:** Ninguno, **AL:** Neutral, **PX:** 20.

Víbora con Orificios

CA: 6 [13], **DG:** 2 (12 PG), **ATQ:** 1 x mordisco (1d4 + veneno), **BA:** +1, **Mov:** 9, **TS:** G1, **Moral:** 7, **Tesoro:** Ninguno, **AL:** Neutral, **PX:** 25.

Cobra Escupidora

CA: 7 [12], **DG:** 1 (6 PG), **ATQ:** 1 x mordisco (1d4 + veneno) o escupitajo (1d4 + veneno), **BA:** 0, **Mov:** 9, **TS:** G1, **Moral:** 7, **Tesoro:** Ninguno, **AL:** Neutral, **PX:** 13.

Si logran cruzar la ciénaga, encontrarán a uno de los miembros perdidos de la Flecha Roja. Este joven no menciona su nombre; de hecho, parece completamente traumatizado, no habla y cuando lo hace solo repite que el Hombre de los Mil Rostros se llevó a su hermano y que se puso su piel.

Al cruzar la fangosa zona de la ciénaga de los muertos se abre un nuevo camino entre la espesura de los árboles.

6.- EL CEMENTERIO DE LOS HÉROES

Cuando acceden a esta zona se muestra ante ellos una desolación y desesperanza total: los cadáveres de un grupo de jóvenes héroes decoran de manera macabra el paraje, la carne está mordida, los huesos están roídos por animales y muchos de los objetos se encuentran en pésimo estado. Todo parece un cementerio, algunos cuerpos están más golpeados que otros, pero todos tienen en común que han sido destrozados. En el centro se puede ver un cadáver en una posición curiosa, aún de rodillas como si estuviera rezando a su dios.

Cuando los aventureros llegan al cementerio de los héroes, lee este párrafo:

Tras entrar a esta zona todo parece indicar que el final está cerca, sin embargo, hay algo diferente: el aire no se siente pesado y hay un dejo de paz. Parece que esta zona fue en algún momento uno de los lugares más brutales de la arboleda, eso queda claro por los trozos de cuerpos enterrados, como si las raíces de los árboles los hubieran forzado a entrar a la tierra para estrujarlos hasta arrancarles la vida. Aquí fallecieron cinco personas, probablemente un grupo como vosotros. Uno de ellos llama vuestra atención: el cuerpo de un clérigo que perdió la vida en posición de oración. Parece que su sacrificio purificó esta zona y es un lugar en el que se puede descansar.

Alrededor de los cuerpos están las antiguas pertenencias de estos aventureros caídos. Esparcidos por el suelo se encuentran los siguientes objetos: 250 mo, 366 mp, una poción de curar heridas graves, una poción de invisibilidad y una poción de levitar. Además, el cadáver que aún ora a sus dioses porta un yelmo de teletransporte, un anillo de protección +1 y otro de caída de pluma. El cuerpo del que parece más joven, un enano moreno con tatuajes en los brazos, parece estar protegiendo un objeto que irradia magia: un perro de arcilla que tiene escrito en las patas «Luna» (al pronunciar su nombre con intención se transforma en un perro de monta completamente despeinado dotado de inteligencia, puede comunicarse telepáticamente con el portador de la estatuilla y recuerda con cariño a todos sus dueños. Esta montura puede ser usada una vez al día durante una hora).

Por el estado en el que se encuentran los objetos parece que el ataque de los árboles fue rápido, eficaz y por sorpresa, pero no contaban con la fe del clérigo que haría de este espacio de dolor un lugar en el que otros aventureros pudieran descansar después de las horribles pruebas que la arboleda les ha hecho pasar.

7.- LA GUARIDA DE LA BRUJA

El camino que lleva a la guarida de la bruja parece el más largo de todos. Los aventureros pasan horas y horas dentro de este túnel formado por los árboles, solo saben que se encuentran cerca del árbol rojo de la bruja porque el viento acerca alguna que otra hoja de esta tonalidad.

Cuando los personajes se adentren a esta zona donde fue asesinada Xeralda, lee este párrafo.

Mientras más avanzáis por el túnel, las cosas se ponen más extrañas. Habéis logrado sobrevivir a bestias terribles y habéis descubierto cómo mantener la esperanza dentro de este lugar terrible, pero hay algo que penetra profundamente en vuestras mentes conforme avanzáis por este túnel vegetal formado por las copas de los árboles de forma que apenas deja pasar la luz los rodea: una profunda tristeza.

Han pasado un par de horas desde que os adentrasteis en este sendero, nada ha intentado atacaros, lo que resulta raro, pues durante las últimas horas apenas habéis podido recuperar el aliento. Tras pasar tanto tiempo en el camino, vuestras mentes comienzan a jugaros malas pasadas. En la corteza de algunos árboles parece haberse formado un rostro y ese rostro está llorando. La savia brota de esos falsos ojos, pero no puede ser, o eso es lo que pensáis mientras continuáis adelante. Pasa una hora más antes de que os deis cuenta que todos los árboles tienen rostros y todos ellos muestran una congelada agonía que pareciera eterna. Esta imagen perturbadora os distrae un poco después de todo lo

vivido, pero algo extraño está pasando, esa tristeza está comenzando a invadiros. Nadie quiere decir nada, pero lleváis cerca de una hora en silencio y cuando parece que alguno va a romperlo, el camino acaba.

En el centro de un claro enorme se puede ver un árbol rojo que se está quedando sin hojas, la gran mayoría de ellas ya están muertas en el suelo. Debajo de ese árbol está un joven que es la viva imagen de Lindbor; por fin habéis encontrado a Borsin, por fin podréis salir de aquí, pero ¿por qué sale corriendo cuando os ve aparecer?

Algo ha cambiado en Borsin, el joven corre tras un extraño montículo de telaraña. Si los aventureros se acercan al montículo, podrán escuchar que palpita con suavidad. Parece como si algo respirara dentro de este capullo de seda de araña.

Borsin le cuenta al grupo su historia. Llegó a este lugar como si algo lo estuviera llamando. Avanzó sin problemas por todas las pruebas, pero en el camino, sus amigos fueron cayendo. Él no se dio cuenta hasta que llegó aquí, pues varios fantasmas tomaron la forma de sus compañeros y lo acompañaron a este lugar para ser poseído por Yamel.

Mientras el muchacho narra esta historia, parece empeñado en comenzar a arrancar con los puños la capa de telaraña que cubre el enorme montículo que parece ser el cuerpo de Xeralda.

Si los personajes deciden acercarse a Borsin, podrán notar que en sus ropajes tiene una gran mancha de sangre en el pecho, donde está el corazón. Si alguno de los aventureros se acerca a investigar la mancha lee el siguiente párrafo:

Al acercaros para inspeccionar la mancha, os dais cuenta que la tela de su camisola está simplemente sobrepuesta y mal amarrada sobre su hombro, todo parece indicar que Borsin está bien, tiene fuerza para arrancar la telaraña, así que pensáis que la herida solo debe ser superficial. No cuesta mucho trabajo descubrir el pecho del muchacho para saber si su herida es profunda o el tratamiento puede esperar cuando una desagradable sorpresa os dice «Hola» en la cara.

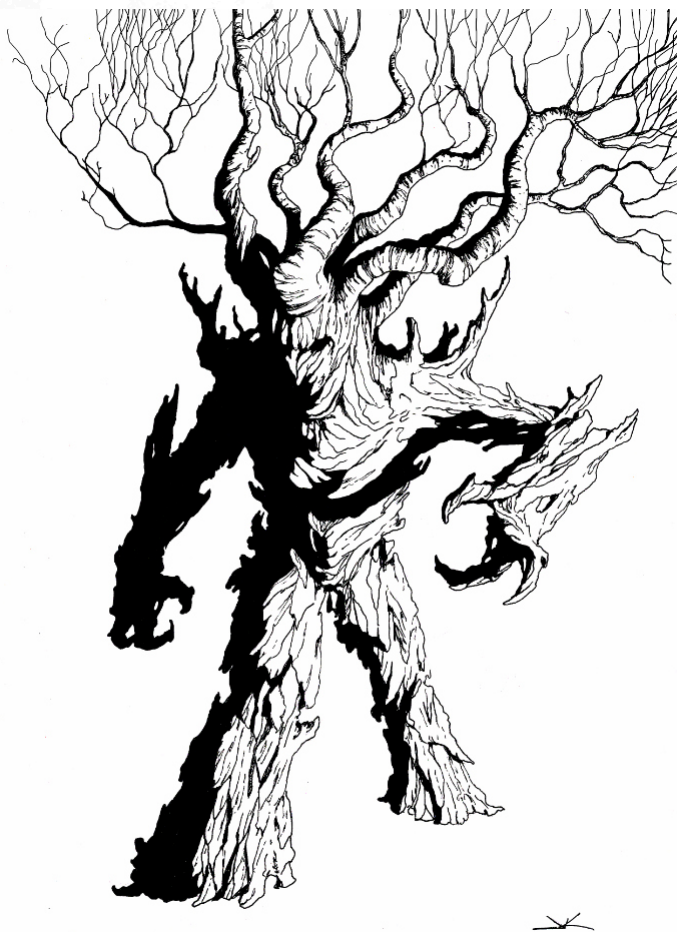
Dentro del pecho del muchacho se puede ver la cara de otro joven de edad similar. La cara encarnada apenas sobresale un poco del torso, pero sus ojos os observan, esperando a apreciar vuestra reacción. Tenéis muy poco tiempo para sorprenderos ante esta aberrante imagen, pues la tierra comienza a temblar y cerca de la línea en la que termina este claro y comienza el bosque se puede ver la copa de un árbol acercándose.

El rostro encarnado es la cara de Yamel, que aprovechó la fuerza de la magia que aún posee el bosque para poseer al joven, apoderarse de su cuerpo y de sus deseos y así revivir o rescatar a la mujer que siempre amó.

El árbol donde antes estaba su cabeza, aún tiene algo de la esencia del triste amante y hará todo lo posible para cumplir su misión.

Después de sentir el temblor, su mirada se mueve casi automáticamente hacia la línea de los árboles, de ahí viene el ruido. Pocos segundos después, y destruyendo a los que podrían ser sus hermanos, se puede ver a un árbol animado y furioso. Parece que algo está mal en él, en su rostro hay sufrimiento.





LA DESESPERACIÓN DEL AMANTE

Con las manos sangrantes y las uñas rotas, Borsin, con Yamel controlándolo desde su pecho, rompe la tela de araña con desesperación y comienza a intentar arrancar la capa de madera. Sus dedos llenos de astillas sangran, su rostro expresa dolor y desesperación, pero el que tiene en el pecho no para de llorar de felicidad. Eliminada la madera, se puede ver el grotesco y enorme cuerpo de la bruja, los insectos que antes la rodeaban están ahora todos muertos, su verdosa piel grisácea y las plantas que salían de su cuerpo, completamente secas. El mismo bosque estaba confundido con lo que sucedía, una parte de él evitaba que Yamel liberara el cuerpo de su amada, pero ahora, con un cuerpo humano, podría lograrlo. Sin embargo, también querían verla de nuevo. La arboleda está en conflicto.

Yamel tardará 1d6+2 rondas en lograr liberar el cuerpo de su amada. En este punto, los aventureros tendrán dos opciones, detenerlo o permitir libere el cuerpo de la bruja, ya sea por decisión propia o porque el árbol los entretuvo lo suficiente para que el enamorado logre su macabro plan.

SI YAMEL NO LIBERA EL CUERPO

Los aventureros logran detener a Yamel, han vencido a su fuerza bruta; sin embargo, no se irá sin pelear. Advierte a aquellos que arruinaron su plan que, para dejar el cuerpo del joven Borsin, tendrán que matarlo primero y ya que no tiene miedo a morir utilizará las habilidades del joven para pelear. Este combate no es complicado, pero el amante está desesperado y colocará el cuerpo del ladrón en todos los peligros posibles.

De vez en cuando Yamel liberará del control a Borsin para generar empatía. El rostro del chico cuando es liberado es de desesperación, dolor, miedo y arrepentimiento. La cara amorfa lo está torturando por dentro mientras utiliza su cuerpo como escudo para dañar a aquellos que evitan que pueda encontrar a su amada.

BORSIN

CA: 4 [15], **DG:** 2 (8 PG), **ATQ:** 1 x cuchillo (1d4/1d4), **BA:** +1, **Mov:** 9, **TS:** G2, **Moral:** 8, **Tesoro:** 50 mo, **AL:** Caótico, **PX:** 35.

Yamel aún tiene control de la furia de las plantas y de los árboles, así que al inicio de cada ronda de combate se activan estos peligros ambientales. Los jugadores tendrán que realizar una tirada de habilidad de Destreza. Se debe lanzar 1d6 a lo que se añade su bonificador de Destreza; en un resultado de 1-2, el aventurero logra esquivar los ataques de la arboleda.

Si uno o más jugadores fallan, el Narrador debe tirar 1d6: si en el dado sale uno, unas lianas intentarán capturar a los personajes que fallaron y arrastrarlos a la espesura. Para liberarse, deben realizar otra tirada de Destreza similar a la que se utilizó para escapar de estos peligros ambientales.

Existen tres maneras de vencer a Yamel en esta situación. La primera de ellas es matar a Borsin y esto hará que el rostro del amante perezca con el cuerpo que está parasitando. Esta opción dejaría a los jugadores en una situación precaria al salir de la Arboleda de la Bruja Muerta.

La segunda es inmovilizar al chico, arrancarle el rostro del pecho y apuñalarlo o quemarlo. Si arrancan el rostro del pecho,

TREANT CORRUPTO

CA: 2 [17], **DG:** 6 (21 PG), **ATQ:** 2 x golpetazo (1d6), **BA:** +7, **Mov:** 9, **TS:** G6, **Moral:** 9, **Tesoro:** 1.500 mo, **AL:** Legal, **PX:** 450.

En caso de que el Hombre de los Mil Rostros esté entre los personajes, este es el momento en el que revela su verdadera identidad y se alía con la arboleda para detener a los aventureros.

No existe forma de frenar al Hombre de los Mil Rostros que no sea matando al cuerpo que habita. Este cuerpo ya no es del aventurero que entró a la cabaña, él murió en esa locación. El Hombre de los Mil Rostros puede utilizar las mismas habilidades que el cuerpo poseía en vida. En este momento el Narrador decide si toma el papel del personaje o permite que el jugador se una a los villanos de la historia.

El treant está corrupto, incompleto. Durante décadas vivió con el rostro de Yamel, así que, si los jugadores consiguen rebajar sus PG a la mitad, el árbol podría perder su corteza, haciéndolo más fácil de golpear. Lo único que mueve a esta deprimente criatura es eso: la tristeza y la desesperanza que alguna vez tuvo aquel que estuvo en su interior.

Durante el combate, distintos animales se acercan para deshacer la tela de araña que rodea el cuerpo de la bruja: aves, reptiles, mamíferos, monstruosidades, no muertos, fantasmas, todos parecen buscar que las capas que protegen a la que alguna vez fue la guardiana de este bosque caigan y liberen nuevamente al ser que tanto terror causó a aquellos que rondaban estos caminos.

el Narrador tendrá que tirar 1d6 y en caso de que salga un 1 o 2, el rostro cercenado se escapará de las manos de quien lo separó del cuerpo de Borsin y saltará a su cuello para unirse a él. En caso de que esto suceda, en cada turno del personaje en cuestión, el Narrador y el jugador que tenga a Yamel parásito deberán tirar 1d6 y quien tenga el resultado más alto usará al personaje ese turno.

Yamel solo puede saltar a otro cuerpo una vez, así que si lo arrancan del cuerpo del personaje jugable, ya no podrá realizar el salto a otro cuerpo. Para arrancar al amante parasitario de un cuerpo debe sufrir 1d4 de daño.

La tercera forma de detenerlo es destruyendo el cuerpo original de la bruja, es decir, el que se encuentra dentro del caparazón horrible que adoptó Xeralda. Dentro se encuentra aún la mujer joven y bella que alguna vez fue. Solo se debe destruir el collar que lleva en el cuello y los años que no habían pasado en su cuerpo transcurrirán en un instante y se volverá polvo.

Sin el poder de la bruja, Yamel no puede seguir existiendo y, en caso de que el Hombre de los Mil Rostros aún se encuentre en combate, perderá el interés por estar en este lugar y desaparecerá como polvo en el viento para encontrar un nuevo lugar donde alimentarse y obtener refugio.

Al detener a Yamel, lee este texto:

Una vez muerto el amante tras su fracaso al liberar el cuerpo de la bruja, sienten como decenas de lianas los toman de las piernas, los brazos y el torso y comienzan a levantarlos y a arrastrarlos hacia los espesos árboles. Mientras más forcejean, las lianas aprietan más y de algunas de ellas brotan espinas para castigarlos hasta que son arrojados a la oscuridad. Tras esperar lo peor, el sonido de pájaros cantando les hace abrir los ojos. Ahora están tirados en el camino donde todo comenzó la mañana anterior. Parece que el bosque, aún en conflicto, quiso expulsarlos por evitar que su guardiana volviera a vivir.

SI YAMEL LIBERA EL CUERPO

En dado caso de que Yamel logre romper las dos capas que protegen el cuerpo de su amada, es decir, la capa de telaraña y la capa de madera, lo primero que hará será parasitarlo colocándose en alguna parte para controlar el cuerpo gigante, horrendo y muerto de su amada. Si esto sucede lee este párrafo:

El amante no supo soltar y vosotros no pudisteis detenerlo antes de que se fundiera con cascarón de lo que alguna vez fue su amada. Cuando Yamel toma el titánico cuerpo de bruja de Xeralda, esta carcasa inicia el proceso de putrefacción de manera inmediata. Comienza a hincharse, a soltar asquerosos y ácidos vapores y de las enormes pústulas que se formaron en su estómago y de su vientre, además de un olor fétido, emerge el hermoso cuerpo de una mujer. Cuando toca el suelo las raíces de los árboles la abrazan, como si intentara protegerla de eso que sabrían que le pasaría a quien alguna vez la amó. La bella Xeralda fue enterrada en cuestión de segundos en la que ahora sería su morada eterna. El amante, por su parte, corrompido con ese cuerpo en decadencia se gira en su dirección, no sin antes decir con una voz pausada, aletargada y casi gutural:

—No...te va...yas.

Entonces emite un grito de furia y dolor y procede a cargar contra ellos con lágrimas que se confunden con la pus que brota de sus ojos.

El ser podrido pelea con furia y brutalidad, lanza golpes con intención de destruir y dañar al grupo que arruinó el plan que

tenía para traer a la vida a su amada. Esta bestia llena de pena es un enemigo formidable, pero no está destinada a durar, es algo antinatural intentando gobernar otro cuerpo antinatural, la realidad misma aborrece esta declaración física del desprecio de este ser hacia todo aquel que no sea la mujer de la que hace más de un siglo se enamoró.

YAMEL EL PODRIDO

CA: 7 [12], **DG:** 3 (13 PG), **ATQ:** 1 x golpetazo (2d4), **BA:** 0, **Mov:** 9, **TS:** G1, **Moral:** -, **Tesoro:** Ninguno, **AL:** Neutral, **PX:** 35.

Si logran vencer a Yamel, notarán que al caer el cuerpo decadente, él sigue aferrado a los restos putrefactos del cascarón vacío de su amada. Sus lágrimas y su dolor son reales, y aunque solo es una masa de carne con rostro se puede sentir la resignación, la aceptación, el dolor y el adiós.

Si él desafió la muerte para estar con su amada, ¿por qué ella no pudo hacerlo una vez más? Yamel comienza a convertirse en polvo lentamente, gritando que verá en la otra vida a su amada Xeralda.

Los aventureros observan mientras sus últimas lágrimas se vuelven cristales y se pierden en la tierra donde su amada fue resguardada. Donde han caído estas lágrimas brotan unas exuberantes y llamativas flores, sus colores son anaranjados como el amanecer en la playa.

Cuando alguno de los aventureros deja de ver las flores, lee este texto:

Al levantar el rostro de las bellas flores que brotaron del suelo, pueden ver que se encuentran en el mismo camino en el que hace unos días fueron atacados por el gremio de la Flecha Roja. La arboleda los ha liberado de su laberíntica prisión de dolor.

SI AYUDAN A YAMEL

Los aventureros deciden negociar con Yamel y ayudarlo, mientras el árbol los amenaza. A pesar de todo, logran por medio de la fuerza romper las carcasas que protegen a la bruja. Para romper ambas carcasas se debe realizar un daño conjunto de 55. Una vez que la protección de la bruja se ha roto se puede ver a una mujer hermosa con un collar brillante. Ella sigue inconsciente.

Al ver que no puede hacer nada para despertarla, Yamel termina haciendo el único acto real de amor desinteresado que ha realizado en todos estos años: decide decirle adiós a su vida extendida mágicamente fundiéndose con el collar para que este tenga la magia suficiente para poder reactivar el corazón de su amada. Si esto sucede, lee el siguiente párrafo:

El obseso amante parece que intenta fundirse con el cuerpo de la damisela a la que por años llamaron bruja, pero antes de que alguien pueda colocar su espada frente a la grotesca masa de carne, esta se deshace dejando un halo de luz en el collar que porta la mujer que amó. Unos segundos después, Xeralda despierta, completamente consciente de lo que su amado ha hecho. Una lágrima rueda por su mejilla.

Una vez que la bruja despierta, los animales comienzan a rodearla como esperando sus palabras. Ardillas, arañas, puercoespines, insectos, aves, reptiles, serpientes e incluso otros seres misteriosos de la arboleda como el Hombre de los Mil Rostros. Las primeras palabras las dirige a los aventureros. Un melancólico «gracias» resuena en los oídos de todos mientras los labios de Xeralda apenas se mueven.

Con tristeza, Xeralda hace un gesto para que la sigan hacia los espesos árboles, y al adentrarse entre ellos dejan de ver a la bruja y los animales, ante ellos se encuentra el camino en el que comenzó todo.

LA SALIDA DE LA ARBOLEDA

Sea cual sea el resultado del combate con Yamel, los aventureros supervivientes salen de la Arboleda con aquellos a los que pudieron rescatar.

En el camino, se comienzan a ver algunos animales que regresan a la antaño aparentemente abandonada floresta. El silencio comienza a desaparecer sustituido por un coro de sonidos que resulta ensordecedor al principio. Un grupo de aventureros jóvenes sube hacia el camino hablando de cómo tuvieron que pelear con un kobold perdido y la suerte que tuvieron de encontrar aquel sendero que seguramente los llevará a la ciudad. A lo lejos se escucha un movimiento en las plantas y ven llegar al viejo Lindbor, que se planta ante ellos con agilidad en el camino.

Si los aventureros no rescataron a Borsin, Lindbor comenzará amenazar y gritar a cada uno de los supuestos héroes, mientras sus matones rodean el camino y los árboles; sin embargo, estos nunca intervendrán mientras el viejo descarga su ira. Una vez que se ha desahogado, simplemente sale del camino y se pierde en el bosque junto a sus seguidores.

Si logran llevar a cabo el rescate, la cosa es muy distinta. El viejo sale corriendo y abraza a su nieto, para inmediatamente después darle una cachetada y luego un nuevo abrazo. La reunión continúa con la emoción de todos los miembros y regañinas para aquellos que fueron tan tontos como para adentrarse a buscar un tesoro que claramente era imposible de obtener. Entre las risas y las historias de la arboleda, algunos padres lloran a los hijos que se perdieron y brindan por ellos.

Durante la fiesta de celebración alrededor de la fogata, Lindbor se acerca a los personajes para entregar el merecido pago a los héroes. Además de contarles que otros miembros de la Flecha Roja han agregado algunos regalos en agradecimiento por el servicio y a modo de disculpa por prácticamente forzarlos a adentrarse a un lugar tan peligroso.

El tesoro consta de lo siguiente: espada flamígera +1; 100 monedas de oro por cada chico rescatado; 1000 monedas de oro adicionales; cetro de las maravillas que lanza un conjuro aleatorio e impredecible*; anillo de almacenar conjuros; daga para detectar muertos vivientes con empuñadura de hueso y rubí, un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún muerto viviente en un radio de veinte metros a su alrededor; capa con hilos de oro y una perla blanca.

Los aventureros pasan la noche con el grupo de ladrones y al amanecer se encuentran en un campamento vacío. Todas sus cosas están en su lugar, pero el gremio de ladrones ha partido. Si avanzan por el camino se darán cuenta que estaban a pocas horas de la salida del bosque y pueden ver las luces de un pueblo cercano con la tenue claridad del alba. Si se apresuran, podrían llegar justo cuando estén abriendo la primera taberna.

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

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro Crónicas de la Marca del Este, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como Labyrinth Lord. 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 Crónicas 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 Crónicas de la Marca del Este, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca del Este sólo tendremos que sustraer la CA de Aventuras en la Marca del Este a 19. Por ejemplo, un monstruo de Aventuras en la Marca del Este con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en Crónicas de la Marca con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en Crónicas de la Marca 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, sólo 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 CRÓNICAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca del Este no debería suponer mayor problema. Aventuras en la Marca del Este dispone de 5 salvaciones mientras en Crónicas de la Marca 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 Crónicas 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)

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* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmose, Nefter, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasorauto, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbad, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Osman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massamba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzugusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hiedestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fistan, Nébulas, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

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 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



LA ARBOLEDA DE LA BRUJA MUERTA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 6

La Arboleda de la Bruja Muerta es una aventura de exploración y rescate para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 4-6 situado en un área del Bosque Viejo que se ha vuelto territorio hostil.

