

Wizards of the Coast  
**LA MARCA DEL ESTE**  
 CLÁSICOS

# EL JARDÍN NEGRO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-10



Hace poco, una esclava llorosa llegó al norte de la ciudad de Calamain, un amplio y rico territorio laberíntico de catacumbas, calles y espaldas almidón de una antigua alimonia. De ese Jardín Negro traían todo tipo de monstruos que amenazan a los habitantes de la región. Con un valiente, desafortunado y, lo peor, un grupo de monstruosos viajeros Clapnetos a sus espaldas, una prisa en el momento.





# EL JARDÍN NEGRO



## CRÉDITOS

**Autor:** José Manuel Palacios

**Edición:** Grupo Creativo de la Marca del Este

**Corrección:** Alejandra González

**Maquetación:** Francisco Solier

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

**Ilustraciones interiores:** *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Dave Allsop, used with permission. Some artwork copyright Sean Spencer, used with permission. Some artwork copyright Luigi Castellani, used with permission.*

**Cartografía:** Manolo Casado ([www.epicmaps.com](http://www.epicmaps.com))

**Depósito Legal:** MU 903-2019

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

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



# INTRODUCCIÓN

Al sur de las Praderas de los Centauros, en un valle entre las Colinas Rojas, en la Costa Tiburón, se encuentra la ciudad de Calamain. Esta urbe independiente de altos muros ha sido durante años un puerto libre, hogar de aventureros y forajidos, que prospera gracias al comercio y la tolerancia a las actividades de las Islas Piratas al sur. Sus calles adoquinadas, abarrotadas de toldos multicolores y mercancías exóticas, han sido, hasta ahora, un lugar próspero para comerciantes, aventureros y buscavidas que se perdían en sus numerosas tabernas, casas de juego y apuestas, o que comerciaban en los abundantes bazares de la ciudad.

Hace un año, un extraño jardín surgió al norte de la ciudad, un amplio y oscuro laberinto de enredaderas, setos y espinos alrededor de una antigua almenara. De este Jardín Negro brotan todo tipo de monstruos y peligros que amenazan a los habitantes de la ciudad. Con el paso del tiempo, la inseguridad ha llegado a un punto que hace que la ciudad se encuentre al borde del colapso.

*El Jardín Negro* es una aventura para un grupo de 1-5 personajes de niveles 6 a 10.

## BREVE HISTORIA DE CALAMAIN

### LOS SIETE BANDIDOS

Un grupo de bandidos fundó Calamain hace casi diez siglos cuando estableció su guarida en lo alto de una colina, a la sombra de un gran roble. La idea era otear a cualquier perseguidor o enemigo desde la distancia. El improvisado cuartel de los bandidos fue creciendo y se convirtió en una cabaña con una empalizada. Posteriormente, se cavó un pozo y, cuando algunos de los bandidos trajeron a sus familias, se construyeron edificaciones permanentes, y poco a poco la colina de los siete bandidos empezó a tener servicios, terrenos de cultivo y granjas. Los bandidos dejaron su oficio habitual y usaron sus contactos para dedicarse al comercio. La colina tomó el nombre del jefe más famoso de aquellos bandidos, Calamain.

### AUGE Y CAÍDA

Calamain prosperó rápidamente al encontrarse en una posición elevada, con agua y comida abundante y en una zona de paso. Su disposición a hacer tratos con los piratas de la Costa Tiburón la convirtió rápidamente en una zona de comercio. Muchos piratas se retiraron con sus fortunas a Calamain y gastaron grandes sumas de oro en mansiones y pequeños palacetes, formando una casta noble que a la larga compondría el consejo de la ciudad y de la que saldrían todos sus gobernantes.

El penúltimo de estos hombres, Vaenar, quiso iniciar reformas, regular la venta de determinados artículos (esclavos, venenos, etc.) y establecer impuestos para sanear los barrios más pobres. Su propio hijo lo asesinó...

### PROMESAS INCUMPLIDAS

Vakaris Alasar ocupó el gobierno de Calamain tras asesinar a su padre, Vaenar. Para su golpe de estado, Vakaris reclutó a un poderoso hechicero llamado Bargle el Cuervo, a quien prometió entregar a su primogénito a cambio de su ayuda. Al

incumplir su promesa, desató la ira de Bargle, y la venganza del brujo ha llegado en forma del misterioso Jardín Negro del que brotan monstruos y plagas que azotan la ciudad. Además, el jardín parece crecer paulatinamente y poco a poco ir engullendo toda Calamain. El señor Vakaris ha ofrecido una suculenta recompensa a quien logre detener el avance del Jardín Negro. En concreto, la recompensa de Vakaris para aquellos que consigan destruir el jardín asciende a 50.000 mo, y 25.000 mo más si entregan la cabeza de Bargle, el brujo responsable de su aparición. Los comerciantes que pasan por Calamain se han encargado de llevar la noticia a todos los rincones de la Marca y decenas de aventureros y mercenarios han llegado atraídos como moscas a la miel. Aunque son pocos los que han entrado y después han conseguido salir con vida del peligroso jardín.

Mientras, algunos nobles consideran que Vakaris ha traído el mal sobre la ciudad y buscan que la situación empeore para justificar un levantamiento contra el actual gobernador. Los asesinatos de aventureros en la ciudad están a la orden del día y han dejado las calles teñidas de sangre.

## LA CIUDAD DE CALAMAIN

Los minaretes de cúpula bulbosa de la ciudad de Calamain se pueden vislumbrar desde kilómetros de distancia; el palacio del gobernador corona hoy la primigenia colina donde se establecieron por primera vez los siete bandidos. La ciudad crece en círculos alrededor del palacio, cubriendo las laderas de la loma con intrincadas y empinadas callejuelas cubiertas con toldos de colores. Desde la distancia, Calamain es un crisol multicolor que se arremolina en torno a la cresta, rematado por las cúpulas de bronce del palacio. Más de veinte mil personas viven en esta gran ciudad comercial.

### EL PALACIO Y LOS TEMPLOS

En el centro de la colina de los siete bandidos se encuentra el gran palacio del gobernador. En su patio aún se alza el roble centenario alrededor del cual se formó el campamento original, así como el pozo que excavaron los fundadores de la ciudad. Vakaris vive encerrado en el palacio, temeroso de que su traición sea emulada por otros. Rodeado de mercenarios, adivinos, catadores y dobles, es más un prisionero que un gobernante. Conseguir una audiencia es casi una odisea y es muy posible que la entrevista se realice con un doble. El distrito del palacio y los templos están llenos de guardias y mercenarios que no tolerarán nada que parezca sospechoso.

Alrededor del palacio hay numerosas plazas donde se han alzado templos a diversas deidades de la Marca. Todas son bienvenidas mientras paguen religiosamente sus tributos. Los fieles acuden a estos templos a adorar a sus dioses, hacer ofrendas o pedir favores a los clérigos. Los sacerdotes de estos templos realizan conjuros por encargo. El coste habitual suele ser de cien monedas de oro por nivel del conjuro.

### EL BAZAR

En la zona oeste de la ciudad, donde la sombra de la colina se prolonga durante más tiempo a lo largo del día, las calles están atestadas de puestos con todo tipo de mercancías, en las que comerciantes de aspecto pintoresco vocean sus productos en varias lenguas. El bazar vende cualquier cosa imaginable, ya que las leyes de Calamain permiten la venta de servicios de todo tipo o mercancía, siempre que se paguen los debidos impuestos a la ciudad.

En el bazar hay un 90% de posibilidades de que cualquier pertrecho (por muy raro que sea) esté a la venta. Aquellas piezas que no estén disponibles pueden encontrarse en 1d4+2 días con un recargo del 10%.

Las posadas y tabernas del zoco suelen estar atestadas de comerciantes, aventureros, mercenarios y guardias. Es un lugar donde si uno busca problemas es fácil hallarlos y donde también es sencillo encontrar mercenarios en busca de trabajo.

Entre las posadas dignas de mención destaca El Besugo Besucón, un gigantesco complejo gestionado por un par de viejos piratas barbudos y regordetes, y frecuentado sobre todo por tripulaciones que buscan gastar su oro en todo tipo de diversiones. Se pueden beber licores exóticos, cervezas o vinos de cualquier región, jugar a juegos de azar (cartas, dados, lanzamiento de cuchillos, pulsos, peleas) y contratar otro tipo de servicios al gusto. El Dragón Gordo es otra posada famosa en el bazar. Su cocinero, un mediano llamado Ramsai, suele contratar aventureros para que le provean de todo tipo de ingredientes raros, como partes de monstruos, plantas extrañas y especias de lugares lejanos. La calidad de su cocina solo es comparable a su mal genio y ego desmedido.

## EL ARRABAL

La parte sur de la ciudad es la zona más depauperada. Sus casas son apenas chabolas apiladas unas encima de otras formando enormes colmenas de casuchas destartadas. Sus habitantes son menesterosos y muchos son piratas o bandidos venidos a menos que dilapidaron sus fortunas en juego y alcohol. El arrabal hiede a humedad, orina y estiércol. Solo los aventureros más humildes o aquellos que quieran pasar desapercibidos se alojarían en el arrabal.

## LA ZONA NORTE Y EL JARDÍN NEGRO

Antaño un distrito donde comenzaban a prosperar diversos gremios de artesanos, la parte norte ha sucumbido al Jardín Negro. El muro septentrional ha sido tomado por la vegetación y se ha venido abajo, dando paso a una buena parte del jardín. Muchas casas del lugar han quedado deshabitadas y los saqueadores han cogido todo lo que no estuviera clavado al suelo. El barrio es ahora una tierra de nadie donde pocos se aventuran.

## ENCUENTROS EN CALAMAIN

Los monstruos del Jardín Negro a veces encuentran la manera de salir y se adentran en la ciudad. Esto ya de por sí viene a incrementar la habitual inseguridad en una ciudad grande donde ladrones y alguna banda organizada suelen querer apropiarse de las riquezas de los desconocidos. Cuando los personajes se aventuren por Calamain hay un 20% de probabilidades de que sufran un encuentro. La probabilidad aumenta al 30% si es de noche.

1D20	ENCUENTRO
1-10	1d6 Ladrones
11-14	1d4 Asesinos
15-16	2d4 Osos lechuza
17-18	2d4 Trolls
19-20	2d6 Abejas gigantes

## LAZRONES

CA: 7; DG: 4; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 arma; Daño: 1d8 (espada, habitualmente); Salvación: L4; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 175.

Su objetivo principal es robar a los personajes, así que no lucharán hasta la muerte si pueden evitarlo. Si sorprenden a un enemigo, pueden intentar apuñalar por la espalda para causar doble daño en un ataque con éxito.

## ASESINOS

CA: 6; DG: 5; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 arma; Daño: 1d4+veneno (daga envenenada) o 1d4+veneno (cerbatana); Salvación: L5; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.500 mo; PX: 325.

Algunos nobles de Calamain no ven con buenos ojos la presencia de aventureros en la ciudad, pues quieren que las cosas empeoren para justificar un levantamiento y el cambio de gobierno en la urbe. Los AJ son una amenaza. Para erradicarla, han contratado a numerosos asesinos. Estos asesinos pueden ser sutiles y tratar de embaucar, seducir o envenenar a los personajes, o pueden ser brutales y tenderles una emboscada. Los asesinos emplean cerbatanas para atacar a distancia y daga envenenadas. Aquellos impactados por una de sus armas envenenadas deben realizar una tirada de salvación contra veneno o quedarán paralizados durante 1d6 turnos.

## ABEJA GIGANTE ASESINA

CA: 7; DG: 3; Movimiento: 60 metros volando; Ataque: 1 aguijonazo (una sola vez); Daño: 1d8+veneno mortal; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 50.

Cualquiera golpeado por el aguijonazo deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4+1 asaltos. Estas abejas pierden el aguijón con el primer ataque.

## OSO LECHUZA

CA: 5; DG: 5; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura; Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.500 mo; PX: 175.

Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuza abraza a su oponente y le inflige 2d8 puntos de daño adicionales.

## TROLL

CA: 4; DG: 6+3; Movimiento: 36 metros; Ataque: 2 garras / 1 mordisco; Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10; Salvación: G6; Moral: 10 (8); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000 mo; PX: 650.

Poseen la habilidad innata de regenerarse cuando sufren daño. Transcurridos tres asaltos a partir de recibir la herida, el troll comienza a sanar 3 puntos de daño por asalto. Esta habilidad incluye además la capacidad de regenerar miembros amputados o heridas muy profundas. Solo el fuego y el ácido pueden causarle heridas que no volverán a sanar. En esos casos, la moral del troll baja a 8 en lugar de su puntuación de 10 habitual. Hasta que el troll no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración.



## EL JARDÍN NEGRO

El Jardín Negro es un espacio interdimensional donde la realidad fluctúa. Se trata de un inmenso jardín salvaje, similar a un frondoso bosque de arbustos espinosos y árboles bajos de color oscuro (de ahí el nombre). Estas plantas tienen un aspecto antinatural, entre metálico y cuero, suaves y con tacto frío y aterciopelado. El jardín muta constantemente, y sus senderos parecen variar su recorrido, aunque hay una serie de localizaciones que permanecen inmutables. Estas zonas clave son vitales para acceder al corazón del jardín.

En el centro del jardín hay un lago con una diminuta isla. En ella se alza una destaralada torre que se vislumbra desde el exterior. La torre permanece cerrada y nadie sabe qué o quién mora en su interior. Aunque algunas compañías de aventureros han tratado de alcanzarla, ninguna lo ha conseguido.

### LA TORRE

El verdadero corazón del Jardín Negro es la torre, donde reside el poder que mantiene la fluctuación de realidad que lo ha creado y provoca su expansión. La torre está ubicada en una diminuta isla en el centro de un lago de aguas remansadas. Dos embarcaderos con balsas permiten llegar desde los mismos a la torre.

### AVENTURÁNDOSE EN EL JARDÍN

El Jardín Negro está compuesto de una extraña vegetación mutante interdimensional, árboles de aspecto extraño y metálico y arbustos espinosos. Estas plantas son extremadamente resistentes y abrirse paso entre ellas lleva diez minutos de trabajo intenso por cada tres metros, por lo que es mucho más rápido viajar por los senderos cambiantes que recorren el jardín. Además, son ignífugas, por lo que tratar de abrirse paso con fuego no funcionará.

Estas sendas parecen cambiar de un día para otro, aunque siempre conducen a los mismos lugares. Para ir de una ubicación a otra (por ejemplo, de la entrada sur al Jardín de Piedra)

los personajes deben recorrer un número determinado de nodos. Algunos de estos nodos tienen desvíos que permiten llegar a otras zonas. Los nodos son lugares de poder que tienen una alta probabilidad de generar encuentros. Están marcados en el mapa general del Jardín Negro. Esta posición es relativa, porque el Jardín Negro es siempre cambiante, pero las conexiones entre los nodos y el resto de las zonas se mantienen inalteradas. Cada vez que los personajes atraviesan un nodo, hay un 20% de probabilidades de que se produzca un encuentro, con un +10% de probabilidad (acumulativa) si en el nodo anterior no se produjo ningún encuentro.

Por ejemplo: *El grupo de personajes de Pedro se aventura por primera vez en el Jardín Negro y decide ir al oeste tras pasar por la entrada sur. El Narrador sabe que esa dirección les debería llevar al Jardín de Piedra y que deben atravesar tres nodos para llegar. Al pasar el primer nodo, hay un 20% de probabilidades de que se produzca un encuentro. En este caso, el Narrador lanza los dados y obtiene un 34, por lo que no se produce. Al llegar al segundo nodo, la probabilidad aumenta un 10% (basta un 30%), ya que no se produjo ningún encuentro en el nodo anterior. El Narrador lanza de nuevo los dados y obtiene un 78, por lo que en el segundo nodo tampoco se produce ningún encuentro. Al llegar al tercer nodo, la probabilidad aumenta otro +10 (basta un 40%). El Narrador tira los dados y esta vez el resultado es un 29, por lo que en este nodo se producirá un encuentro.*

Los nodos que no contengan encuentros pueden ser lugares ideales para que los AJ monten su campamento y descansen.

Utiliza las tablas siguientes para generar el entorno de cada nodo. En caso de encuentro, utiliza la tabla de criaturas para determinar los monstruos implicados.

### ENCUENTROS EN EL JARDÍN NEGRO

1d6	ENTORNO
1	Un pequeño claro salpicado de arbustos espinosos y algunos charcos.
2	Un claro con un estanque central.
3	Un claro de hierba alta hasta la cintura donde las criaturas pequeñas pueden pasar desapercibidas.
4	Un pequeño templo en ruinas con columnas y un altar de piedra.
5	Un claro cortado por un arroyo con fuerte corriente.
6	Un claro con unas fuentes y estatuas.

1d100	CRIATURAS
01-08	1d4+2 ANJ
09-18	2d8 Abejas gigantes
19-25	1 Broza asesina
26-32	1 Lodo verde
33-55	2d6 Osos lechuza
56-75	2d6 Trolls
76-90	2d8 Arbustos alienígenas
91-100	Ettin

# ANJ

Otros grupos de aventureros, curiosos o criminales pueden encontrarse en el interior del jardín, tratando de conseguir riquezas, explorando o huyendo de las autoridades, por poner algunos ejemplos. Para crear un grupo de ANJ de forma ágil puedes usar las siguientes tablas rápidas.

1. Tira 1d6+3 para ver el número de ANJ en el grupo. O pueden ser al menos tantos como el grupo de AJ+1d4.
2. Determina la clase y nivel de cada uno lanzando 1d20 para averiguar la clase y el tipo de dado indicado para determinar su nivel.

1D20	CLASE	NIVEL
1-4	Clérigo	1d6+2
5-6	Enano	1d6+2
7-8	Elfo	1d4+2
9-11	Guerrero	1d6+1
12	Mediano	1d6+1
13-14	Mago	1d4+2
15	Explorador	1d6+1
16-18	Ladrón	1d6+2
19-20	Paladín	1d6+1

3. Determina el alineamiento. Lo normal es que todo el grupo de ANJ tenga alineamientos compatibles (un aventurero legal no iría de aventuras con uno caótico, no normalmente al menos, aunque sí con uno neutral). Algunas clases tienen limitaciones de alineamiento, si el resultado es incompatible tira de nuevo. Lanza 1d6 para ver el alineamiento de un ANJ.

1D6	ALINEAMIENTO
1-2	Legal
3-4	Neutral
5-6	Caótico

4. Elige los conjuros de aquellos capaces de lanzar conjuros o determínalos al azar.
5. Escoge los objetos mágicos que lleve. Un ANJ tiene un 5% de poseer un objeto mágico de cada una de las categorías siguientes, hasta un máximo de un 95%. Si el ANJ no puede usar un objeto determinado, pasa a tener dos de la categoría siguiente:

- Espadas.
- Armaduras.
- Pociones.
- Pergaminos.
- Varita / bastón / cetro.
- Objeto misceláneo.
- Otros objetos.

## ACTITUD DEL GRUPO DE ANJ

1D6	RESULTADO
1-2	Amistosos
3-4	Neutrales
5-6	Hostiles

## AMISTOSOS

Los ANJ amistosos desean cooperar con los AJ, comerciarán activamente con ellos o intercambiarán información de la zona. Los ANJ pueden ofrecer información del área local. Esta información suele incluir trampas, monstruos encontrados, puertas secretas, etc. Lo normal es un precio de 1d100x5 mo o intercambiarla por información de similar valor.

## NEUTRALES

Los ANJ neutrales tratarán de mantener una prudente distancia con los AJ si es posible. Aunque pueden llegar a negociar si los AJ tienen algo que ofrecer.

## HOSTILES

Los ANJ hostiles tratarán de atacar o engañar a los AJ para conducirlos a una emboscada. Pueden querer robar sus pertenencias o hacerles daño de otro modo. Si el grupo de ANJ es de alineamiento legal, es posible que hayan confundido a los AJ con bandidos o saqueadores, pero pueden ser razonables y llegar a una tregua.

## CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES DEL GRUPO DE ANJ

1D6	ALINEAMIENTO
1-3	Ninguna
4	Heridos
5	Tesoro
6	Heridos y tesoro

## HERIDOS

El grupo de ANJ se ha enfrentado a monstruos y todos sus integrantes están por debajo de la mitad de sus puntos de golpe y han usado al menos la mitad de sus conjuros.

## TESORO

El grupo de ANJ ha derrotado recientemente a un monstruo importante y porta una cantidad de tesoro superior a la habitual (valorado en 4d6x1.000 monedas de oro).

## CRIATURAS

### ABEJA GIGANTE ASESINA

CA: 7; DG: 3; Movimiento: 60 metros volando; Ataque: 1 aguijonazo (una sola vez); Daño: 1d8 + veneno mortal; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 50.

Cualquiera golpeado por el aguijonazo deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4+1 asaltos. Estas abejas pierden el aguijón con el primer ataque.

### ARBUSTO ALIENÍGENA

CA: 6; DG: 4 (25 PG); Movimiento: 1 metro; Ataque: 1; Daño: 1d12+2 ácido; Salvación: G4; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 250.

El aspecto alienígena de esta criatura llama poderosamente la atención. Destacan tres órganos pulsantes en su cuerpo bulboso del que sobresale un apéndice móvil dotado de varios pétalos que se abren y cierran constantemente, agitándose de un lado a otro buscando a sus presas, pues en su interior se esconde una boca repleta de espinas que emplea para deglutir a sus objetivos una vez estos han muerto. Esta mata letal,

de un color malva intenso, dispara rayos de ácido de color violáceo a sus víctimas, causando daño corrosivo tanto a su objetivo como a las prendas y objetos que porte el mismo.

### BROZA ASESINA

CA: 0; DG: 8; Movimiento: 6 metros; Ataque: 2; Daño: 2d8; Salvación: G4; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 2.300.

Pasa inadvertida, por lo que sus oponentes sufren un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa. Una víctima impactada por los dos ataques en el mismo asalto queda enmarañada y comenzará a ahogarse, muriendo en 2d4 asaltos. La víctima puede intentar escapar con una tirada de salvación contra muerte. También queda libre en el caso de que la broza muera.

Es inmune a las armas romas, y recibe solo la mitad del daño de armas cortantes y perforantes. Es inmune al fuego, y sufre la mitad de daño del frío. En caso de un ataque que causase la mitad del daño con una tirada de salvación con éxito, la broza no sufrirá daño alguno. El daño de relámpago hace que la broza crezca con cada ataque de este tipo, aumentando sus dados de golpe en uno y su tamaño en treinta centímetros. Si se le amputa uno de sus miembros, se formará una nueva extremidad en un asalto. Si llega a cero puntos de golpe, es destruida. Una broza herida se recupera en 12 horas de todas sus heridas si puede descansar en una zona de follaje húmedo.

### ETTIN

CA: 3; DG: 7; Movimiento: 36 metros; Ataque: 2 mazas; Daño: 3d8 (3d6); Salvación: G10; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.500 mo; PX: 450.

Los ettins son gigantes bárbaros muy parecidos a los orcos, aunque de mayor tamaño, pero con la particularidad de poseer dos cabezas. Cada una de las cabezas controla un brazo y normalmente se turnan para dormir, quedando siempre una de las testas vigilante. Por eso es muy difícil sorprender a un ettin y gana la tirada de sorpresa siempre que no saque un 1 en una tirada de 1d6. Los ettins utilizan troncos de árboles a modo de mazas con los que atacar. Como son diestros y están poco coordinados entre sí, la mano derecha inflige 3d8 puntos de golpe, mientras que con la izquierda causa 3d6.

### LODO VERDE

CA: Ninguna; DG: 2; Movimiento: 1 metro; Ataque: 1 toque; Daño: Ver descripción; Salvación: G3; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 30.

Su táctica consiste en arrastrarse por paredes o techos y caer sobre su infortunada víctima, adhiriéndose a su piel al tiempo que disuelve sus ropajes y cuero de manera instantánea. También suele camuflarse en el suelo y ser confundido con un inofensivo charco. Una vez que se incrusta en la piel, comienza a transformar a su víctima en lodo verde. No se puede raspar ni atacar con armas, y solo el fuego puede hacerle daño o bien el conjuro de *curar enfermedad*. Si no se quema a tiempo, la víctima entera se transforma en lodo verde transcurridos 1d4 asaltos después de adherirse a su piel.

### Oso lechuza

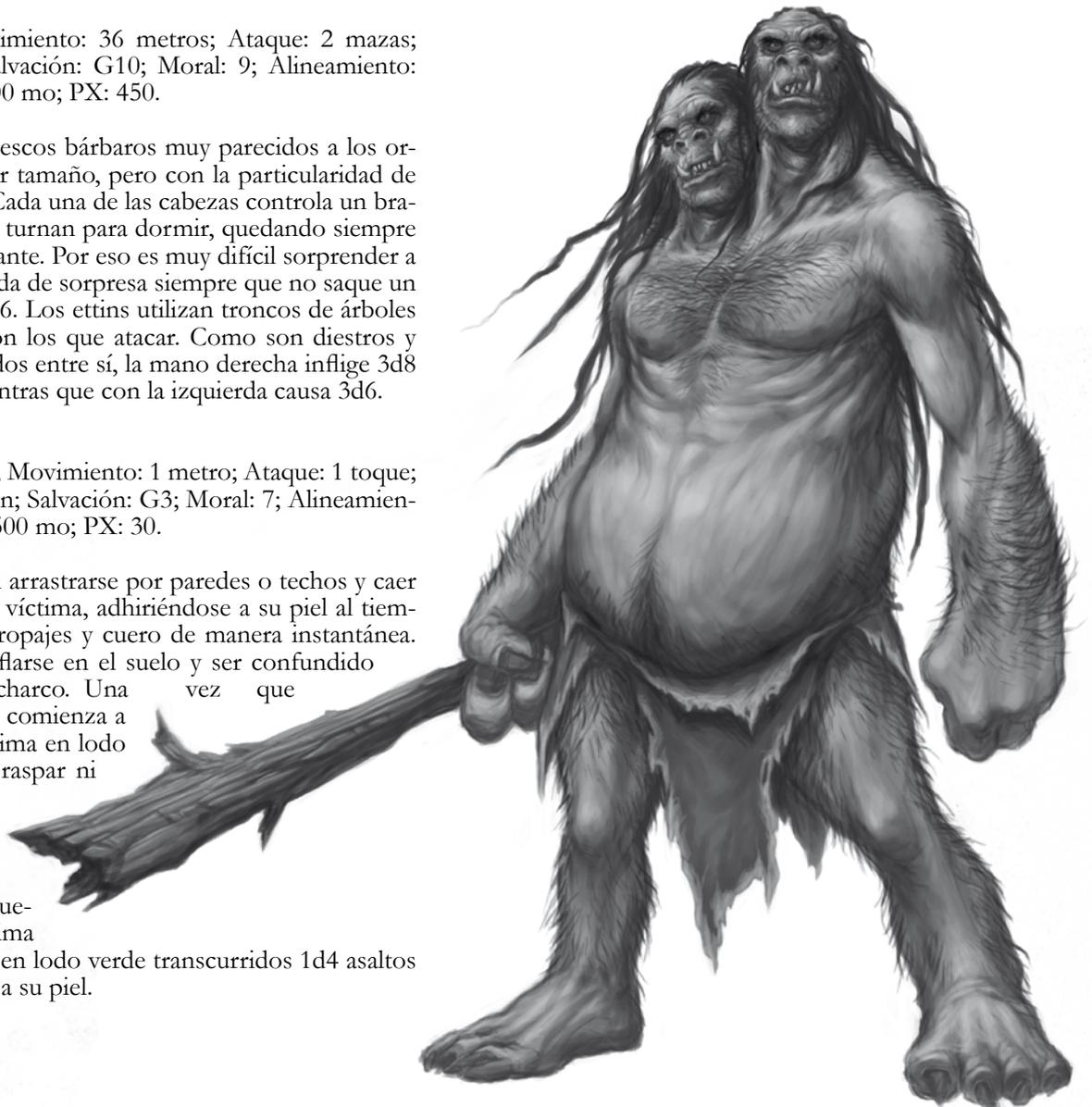
CÁ: 5; DG: 5; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura; Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.500 mo; PX: 175.

Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuza abraza a su oponente y le inflige 2d8 puntos de daño adicionales.

### TROLL

CA: 4; DG: 6+3; Movimiento: 36 metros; Ataque: 2 garras / 1 mordisco; Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10; Salvación: G6; Moral: 10 (8); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000 mo; PX: 650.

Poseen la habilidad innata de regenerarse cuando sufren daño. Transcurridos tres asaltos a partir de recibir la herida, el troll comienza a sanar 3 puntos de daño por asalto. Esta habilidad incluye además la capacidad de regenerar miembros amputados o heridas muy profundas. Solo el fuego y el ácido pueden causarle heridas que no volverán a sanar. En esos casos, la moral del troll baja a 8 en lugar de su puntuación de 10 habitual. Hasta que el troll no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración.



# MAPA GENERAL DEL JARDÍN NEGRO

## ENTRADA SUR

La entrada sur del Jardín Negro se encuentra en el norte de la ciudad de Calamain, rodeada de casas abandonadas y saqueadas. La maleza del jardín ha ido avanzando poco a poco por las calles, levantando los adoquines, surgiendo dentro de las casas y derribando muros y tejados. Un pequeño claro con columnas grises de piedra marca la entrada a su interior. Patrullas de soldados recorren la zona en busca de monstruos o saqueadores, aunque ya queda poco que robar.

## ENTRADA OESTE

Fuera de los muros de la ciudad, en pleno valle al noroeste, una verja de acero oscuro permite la entrada a una senda que se interna en el Jardín Negro. Hay un 50% de probabilidades de que un grupo de ANJ esté acampado en esta entrada, ya sea porque ha salido recientemente del jardín o porque planean entrar dentro de poco.

## ENTRADA ESTE

Al noreste de la ciudad, junto a un pequeño arroyo, unas esculturas de piedra de hermosas ninfas y centauros jalonan un sendero que se interna en el Jardín Negro. Del mismo modo que en la entrada oeste, hay un 50% de probabilidades de que un grupo de ANJ esté acampado en esta entrada, ya sea porque han salido recientemente del jardín o porque planean entrar en unas pocas horas.

## EL JARDÍN DE PIEDRA

El Jardín de Piedra es una de las tres zonas estables del Jardín Negro, en él se encuentra la Llave de la Corona. El Jardín de Piedra está ubicado a 3 nodos al oeste de la entrada sur y 3 nodos al sur de la entrada oeste.

### 1) EL ACCESO SUR

El acceso sur discurre junto a una acequia de agua clara que se transforma en un arroyuelo al sur. La acequia cae desde un pequeño salto de agua con un estanque en un nivel superior, unas terrazas a las que se accede por unas escaleras de piedra oscura. La escalera de la zona oeste da a la zona 2. Se puede saltar o atravesar el curso de agua para subir por la escalera del otro lado, que da a la terraza de la zona 3.

### 2) CLARO

Este claro no está cubierto de hierba, sino que tiene el suelo embarrado (reduce a la mitad el movimiento). El estanque que alimenta el salto de agua que se ve en el acceso sur está al este, cubierto de nenúfares y libélulas que revolotean por la zona. Si los personajes registran el estanque encontrarán 1d20 mo. Este estanque tiene una profundidad de unos 40 cm.

### 3) CLARO

Al igual que la zona 2, este claro está embarrado (lo que reduce a la mitad el movimiento). El zumbido de las abejas es constante. Normalmente hay 1d6+2 abejas gigantes rondando esta zona. Parecen salir de un pasaje al este que da a otro claro.



### ABEJA GIGANTE ASESINA

CA: 7; DG: 3; Movimiento: 60 metros volando; Ataque: 1 aguijonazo (una sola vez); Daño: 1d8+veneno mortal; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 50.

Cualquiera golpeado por el aguijonazo deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4+1 asaltos. Estas abejas pierden el aguijón con el primer ataque.

### 4) LA COLMENA

Un pequeño claro donde hay una gigantesca colmena de abejas gigantes. La colmena está custodiada por al menos 3d6+3 abejas gigantes en todo momento. La miel de la colmena es curativa y mágica, pudiendo sanar hasta 3d6+3 PG por tarro. La colmena tiene capacidad para 3d4 tarros de miel. Esta miel es muy valiosa y un cocinero experto podría pagar hasta 3.000 mo por tarro. Si se perturba a las abejas, perseguirán a los AJ al menos durante 1d4 zonas antes de regresar junto a la colmena.

### ABEJA GIGANTE ASESINA

CA: 7; DG: 3; Movimiento: 60 metros volando; Ataque: 1 aguijonazo (una sola vez); Daño: 1d8+veneno mortal; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 50.

Cualquiera golpeado por el aguijonazo deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4+1 asaltos. Estas abejas pierden el aguijón con el primer ataque.

### 5) ENTRADA OESTE

Un claro de hierba alta con una verja de hierro al oeste (que conduce a los nodos que llevan a la entrada norte) y un estanque (zona 11) al noreste. Una acequia de un metro y medio lo separa al este del claro de la zona 6. En el extremo norte, una verja de hierro cerrada da a la zona 9. Esta verja puede abrirse con la habilidad de Abrir Cerraduras de un ladrón o echarla abajo por fuerza bruta (CA: 2, PG:40). En la esquina sur hay un montículo de tierra removida. Se trata de la madriguera de unos escarabajos tigre (3d4+3 de ellos).

### ESCARABAJO TIGRE

CA: 3; DG: 3+1; Movimiento: 40 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d6; Salvación: G1; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 65.

### 6) GRAN CLARO DEL ESTE

Conectado con la zona 5 de la entrada oeste, este claro de hierba alta y frondosa tiene una pequeña reja de hierro (abierta) en la zona norte, que conduce a la zona 7. La alta hierba no deja ver la cantidad de cráneos y restos de infortunados aventureros. El extremo este del muro está repleto de arbustos alienígenas (4d4) que asaetarán a cualquier que se pasee por la zona.

### ARBUSTO ALIENÍGENA

CA: 6; DG: 4 (25 PG); Movimiento: 1 metro; Ataque: 1; Daño: 1d12+2 ácido; Salvación: G4; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 250.

El aspecto alienígena de esta criatura llama poderosamente la atención. Destacan tres órganos pulsantes en su cuerpo bulboso del que sobresale un apéndice móvil dotado de varios pétalos que se abren y cierran constantemente, agitándose de un lado a otro buscando a sus presas, pues en su interior se esconde una boca repleta de espinas que emplea para deglutir a sus objetivos una vez estos han muerto. Esta mata letal, de un color malva intenso, dispara rayos de ácido de color violáceo a sus víctimas, causando daño corrosivo tanto a su objetivo como a las prendas y objetos que porte el mismo.



### 7) LA ENTRADA AL TEMPLO

Esta gran área de tierra da a un templo antiguo con estatuas de nagas en el dintel. El centro de esta zona tiene un área de veinte metros de radio de tierra suelta. Aquellos que se metan en estas arenas movedizas, se hundan hasta la cadera, su movimiento se reduce a una cuarta parte y tienen un -4 al ataque y un +4 a su CA.

### 8) EL TEMPLO

En este gran recinto rectangular de piedra con columnatas mora el guardián del Jardín de Piedra, un vampiro de linaje llamado Demidicus. Demidicus es el primer guardián del Jardín Negro y tiene la Llave de la Corona colgada al cuello, una de las tres llaves que permite abrir la puerta de la torre. El tesoro del vampiro se encuentra apilado en la esquina noreste del templo, en pequeños cofrecillos de madera.

### DEMIDICUS (VAMPIRO)

CA: 1; DG: 9; Movimiento: 36 metros, 60 metros volando; Ataque: 1 toque o especial; Daño: 1d12+4 y pérdida de energía o especial; Salvación: G10; Moral: -; Alineamiento: Caótico; PX: 3.000.

Demidicus posee una fuerza descomunal y es una de las criaturas más temidas del Jardín Negro. Es muy raro que abandone el templo, siempre rodeado de su escolta de muertos vivientes, generalmente zombis, los cadáveres redivivos de no pocos aventureros que han osado enfrentarse a él. Como otros seres de su condición, Demidicus tiene la capacidad de cambiar su aspecto a voluntad, pero él rara vez lo hace, mostrando su presencia natural, que es la de un enorme humanoide de rasgos monstruosos, con sendos apéndices alares brotando de su espalda, como si fueran las alas de un murciélago terrible, lo que le permite volar a voluntad. En su forma bestial habitual puede regenerar hasta cuatro puntos de golpe por asalto de manera natural.

Como cualquier otro vampiro, puede convocar a criaturas de la noche: lobos, murciélagos, ratas, etcétera. Otra de las terribles habilidades de Demidicus es su capacidad de cambiar a un estado gaseoso, algo que hará para escapar del combate en caso de que vea sus opciones de vencer muy comprometidas. En estado gaseoso Demidicus seguirá conservando sus características, pero no puede atacar ni ser atacado, excepto por medio de la magia.

En su forma bestial, Demidicus puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas. El toque del vampiro causa en su víctima una doble pérdida de energía vital, eliminando dos niveles de experiencia, además del daño normal. El vampiro puede hechizar a su presa con su mirada. Cualquier víctima de la mirada de Demidicus debe superar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -3 o quedará hechizada.

Cualquier aventurero que haya muerto a manos de este monstruo de las tinieblas regresará de la muerte transcurridos tres días, convertido a su vez en un engendro vampírico esclavo de quien le causó tal desdicha.

Existen algunas maneras de enfrentarse a un vampiro. Por lo general, abominan de los símbolos sagrados y si un aventurero esgrime ante su presencia uno de estos símbolos, obligará al vampiro a mantenerse a distancia, aunque también contribuye a irritarlo más.

Los vampiros no pueden cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera pueden sobrevolarla, a menos que lo hagan a

través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposan en sus ataúdes. Si son salpicados por este elemento, reciben 1d8 puntos de golpe, el doble si quien lo lanza es un clérigo o el agua está consagrada.

Una de las maneras más efectivas de eliminar a los vampiros es atravesar su corazón con una estaca de madera. Esta herida le causa una muerte fulminante. También son especialmente sensibles a la luz natural del sol. Si un vampiro queda expuesto a los rayos del sol, debe superar una tirada de salvación contra muerte cada asalto o morirá desintegrado. El conjuro *luz permanente* no destruirá al vampiro, pero le causará una ceguera parcial (-4 a sus tiradas de ataque). Solo la luz natural solar le causa daño real.

Nota: La ilustración de portada muestra el aspecto de Demidicus, al fondo, y sus guardianes zombis.

### ZOMBÍ (8)

CA: 8; DG: 3; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 garra o arma; Daño: 1d8+2 o daño del arma; Salvación: G2; Moral: - ; Alineamiento: Caótico; PX: 40.



Estos zombis forman parte de la guardia pretoriana de Demidicus y lo acompañan allá donde vaya. Debido a su condición de muertos vivientes, no se ven afectados por los conjuros de *dormir* o *hechizar monstruo*. Mientras Demidicus permanezca cerca de ellos y activo, estos zombis no pueden ser expulsados o controlados. Por lo demás, a los zombis les afectan las armas convencionales y, como se mueven con torpeza, siempre pierden la iniciativa durante un enfrentamiento.

Demidicus posee el siguiente tesoro:

- 5.000 monedas repartidas en varios cofres.

- Unas gafas de noche.
- Coraza mágica +2 grabada con la efigie de una gorgona. Esta armadura se adapta mágicamente al tamaño de pecho de su poseedor, independientemente de su especie, raza o condición, edad y sexo. Aunque si la portara una mujer, el bonificador se incrementa a un +3.
- Una espada larga mágica +3 de hoja finamente grabada con temática invernal con el nombre de «Escarcha». Además de su bonificador, esta espada maravillosa otorga inmunidad contra el frío y ataques basados en el frío.
- 1 poción de curar enfermedad.
- 1 zafiro de 500 mo.

## 9) JARDÍN DE LAS ESTATUAS

Un idílico jardín de hierba corta, salpicado de estatuas cubiertas de flores y enredaderas. Al menos habrá 1d8+6 estatuas en cualquier momento. De estas, 1d4+2 son aventureros transformados por la terrible naga gorgona de fuego que habita este lugar, de nombre Kshandhinmamkha. Si los personajes los liberan (o cargan con ellos hasta la ciudad donde puedan ser devueltos a su forma normal), podrían ser recompensados.

### KSHANDHINMAMKHA

CA: 4; DG: 9; Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 mordisco o golpetazo o mirada; Daño: 1d8+6; Salvación: G10; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 3.000; PX: 3.000.

Las gorgonas son nagas malvadas, de escamas negras brillantes, que se solazan causando dolor a sus víctimas y haciendo el mal. Resultan especialmente peligrosas por su capacidad para paralizar y convertir en piedra a sus antagonistas con solo mirarlos (siempre que se falle la tirada de salvación contra parálisis). La víctima será incapaz de moverse hasta que la naga muera o le lancen un conjuro de *quitar maldición* para despetrificarla. Durante este tiempo, la criatura paralizada y convertida en piedra será consciente de todo lo que pasa a su alrededor, incluso sentirá frío y calor, así como dolor. El mordisco de la naga es venenoso y muy doloroso, cualquier criatura mordida deberá tener éxito en una tirada de salvación contra veneno para no morir inmediatamente. Adicionalmente, las gorgonas pueden lanzar conjuros como un mago de nivel 4º y clérigo de nivel 3º. Por si fuera poco, Kshandhinmamkha es una rara naga de fuego, inmune a todos los conjuros y efectos basados en fuego, que añade un +6 de daño por este elemento a todos sus ataques de mordisco y golpetazo.

## 10) JARDÍN DE LAS COCATRICES

Otra gran extensión de corta y bien cuidada hierba, salpicada por hermosos tachones de tulipanes negros, y adornada también con una buena colección de estatuas. Picoteando el suelo tranquilamente, hay un grupo de lo que pueden parecer pavos u otras aves de granja grandes. Pero se trata de peligrosas cocatrices, que atacarán a los AJ en cuanto tengan oportunidad. La bandada de cocatrices estará formada por siete criaturas.

### COCATRIZ

CA: 6; DG: 5; Movimiento: 27 metros, 54 metros volando; Ataque: 1 picotazo; Daño: 1d6+petrificación; Salvación: G5; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.300; PX: 425.

La cocatriz es una monstruosa criatura muy similar a un ave de granja, por lo cual suele pasar desapercibida, aunque su pico dentado y sus alas como de águila delatan su naturaleza mágica y peligrosa. De hecho, la cocatriz es una criatura procedente de otro plano que puede petrificar a un enemigo si este recibe un picotazo del extraño ser. La víctima debe superar una tirada de salvación contra parálisis al recibir un ataque o terminará petrificada.

El tesoro de las cocatrices está formado por despojos de otros aventureros.

- 3.000 monedas de oro.
- 2.000 de plata.
- 1 pergamino con el conjuro de mago de nivel 2 de *imagen reflejada*.
- 1 pergamino con el conjuro de mago de nivel 2 *telaraña*.
- 1 figurilla de maravilloso poder (perro de arcilla).

## 11) EL ESTANQUE Y LA FUENTE

Se trata de un estanque de cuatro metros de radio que nace de una estatua con forma de cabeza de un ser icónico monstruoso. El agua brota de su boca y llena el estanque cubierto de nenúfares. El estanque tiene poca profundidad en el sur, mientras que va cogiendo hondura en su zona norte hasta alcanzar los tres metros.

Bajo la cabeza de piedra hay un túnel oculto por las raíces de los nenúfares. Se trata de un pasadizo de unos veinte metros bajo el agua que conduce a la zona 12.

## 12) EL CLARO SECRETO

Una escalera desde el túnel subacuático lleva a un claro de hierba corta. Dos columnas de piedra custodian un cofre abierto.

El cofre contiene:

- 20.000 monedas de plata.
- 3 perlas de 200 mo cada una.
- 1 capa de armiño de 2.000 mo.
- 1 escudo +2 (un escudo redondo con un caballo rampante sobre fondo verde).

## EL BOSQUE DE LOS BÚHOS

El Bosque de los Búhos es la segunda de las tres zonas importantes del Jardín Negro. Se encuentra al norte, a tres nodos al este de la entrada oeste y a tres nodos al oeste de la entrada noreste. Independientemente de qué camino se toma, se llega a la misma entrada del Bosque de los Búhos.

### 1) LA ENTRADA

Una senda, que se bifurca a este y oeste, llega hasta una verja de hierro oscuro con un enorme búho grabado. La verja está abierta y da a un pequeño claro cubierto de hierba larga (hasta la rodilla), salpicado de encinas con una abertura al norte que lleva al área 2. Los monstruos de esta zona no suelen pasar por aquí a menudo y puede ser una buena zona para que los AJ se agrupen o huyan si las cosas se tuercen.

### 2) BOSQUECILLO DEL OESTE

Otro pequeño claro de hierba larga salpicado de encinas con tres salidas: una al sur lleva al área 1, otra al este conduce al área 3 y una última, al noreste, comunica con el área 9. De la hierba sobresalen pequeños montículos amarillentos... huesos. Hay diversos montones de huesos de criaturas devoradas. Y normalmente hay 1d4+3 osos lechuza en este claro.

### OSO LECHUZA

CA: 5; DG: 5; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura; Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; PX: 175.

Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuza abraza a su oponente y le inflige 2d8 puntos de daño adicionales.

### 3) BOSQUECILLO DEL ESTE

Otra de las zonas de caza de los osos lechuza, muy similar al bosquecillo del oeste. La hierba alta esconde las osamentas ya amarillas de muchas criaturas. Hay una salida al este, hacia la zona 4, la osera, y una bifurcación al norte que puede conducir a la zona 9 (el pozo) o a la zona 6 (la despensa). En esta área están las hembras de los osos lechuza, que lucharán hasta la muerte para evitar que los AJ puedan llegar a la osera que está al este. Las lidera la Matriarca, una gran osa, vieja y tuerta de tamaño descomunal.

## OSO LECHUZA

CA: 5; DG: 5; Movimiento: 12 metros;  
Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura;  
Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4; Salvación:  
G3; Moral: 9; Alineamiento: Neu-  
tral; PX: 175.

Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuza abraza a su oponente y le inflige 2d8 puntos de daño adicionales.

## LA MATRIARCA

CA: 4; DG: 8; Mo-  
vimiento: 12 metros;  
Ataque: 2 zarpazos / 1  
mordedura; Daño: 2d6  
/ 2d6 / 2d4; Salvación:  
G6; Moral: 12; Alinea-  
miento: Neutral; PX: 675.

Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, la Matriarca abraza a su oponente y le inflige 3d8 puntos de daño adicionales.

## 4) LA OSEZA

Esta zona está especialmente oscura y hay más restos de huesos. Aquí están los cachorros de oso lechuza; son al menos 6d4 cachorros, mucho más pequeños que los adultos, pero no por ello menos voraces. Un cachorro de una de estas bestias podría ser vendido en el bazar a algún coleccionista por unas 5.000 mo.

## OSEZNO LECHUZA

CA: 6; DG: 2; Movimiento: 9 metros; Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura; Daño: 1d4 / 1d4 / 1d2; Salvación: G1; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; PX: 75.

Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el osezno lechuza abraza a su oponente y le inflige 2d4 puntos de daño adicionales.

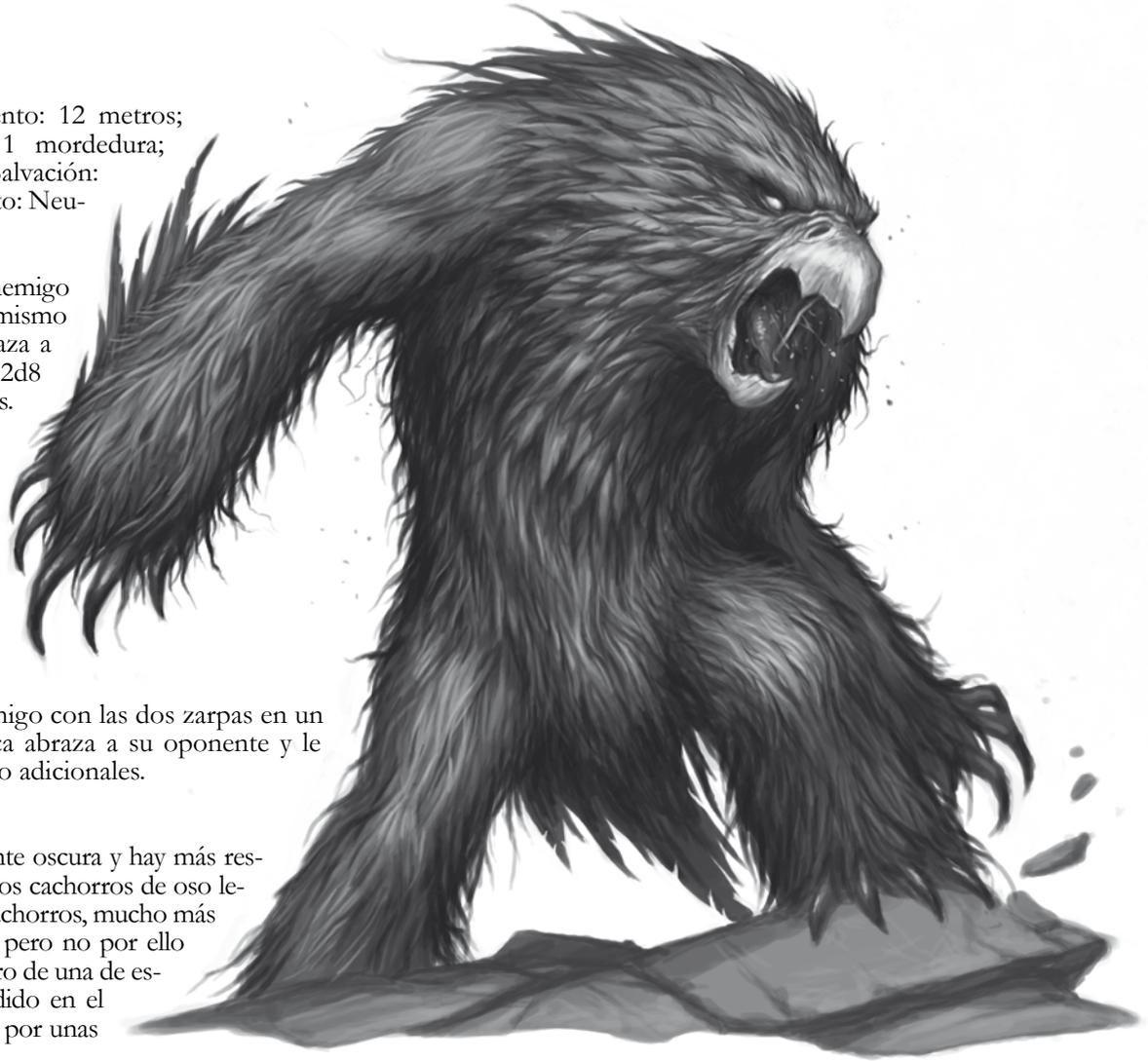
## 5) LA DESPENSA

Los osos lechuza han almacenado en esta zona todo tipo cosas para devorar más tarde. Hay una pila de restos con un 50% de posibilidades de que haya algún ANJ vivo (gravemente herido) entre ellos. Usa las tablas para ANJ de la sección **Encuentros en el Jardín Negro** para crear a este. Los AJ pueden sentirse en la obligación de rescatarlo (según su alineamiento) o tal vez puedan pedirle un rescate o algo de valor por sacarlo de allí. También se puede encontrar allí el tesoro de los osos lechuza.

- 2.000 monedas de plata.
- 1.500 monedas de oro.
- 1 perla de 500 mo y 1 coral de 100 mo.
- 1 brazalete de oro con diamantes de 9.000 mo.
- 1 cota de malla +2.
- 1 anillo de protección +2.

## 6) EL ESTANQUE

Esta área apartada tiene un amplio estanque de poca profundidad (apenas medio metro). Juncos y otra maleza crecen a su alrededor, así como unos pocos sauces llorones. Es un área aparentemente tranquila donde los AJ pueden descansar unos minutos y conseguir agua fresca. Sin embargo, el lugar



es el hogar de una dríada oscura, un ser maligno al que no le gusta ser importunado.

## SRIZIAR

CA: 4; DG: 3; Movimiento: 36 metros; Ataque: Varios conjuros; Daño: Ver descripción; Salvación: Elfo 5; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 225 mo; PX: 1.000.

Las dríadas son los espíritus de los árboles que pueblan los bosques. Su apariencia física es la de bellas mujeres vestidas con ramas y hojas que extraen de los árboles que habitan. En general, son seres de una timidez extrema que raramente se dejan ver y solo son discernibles cuando tienen que defender su árbol. No obstante, la dríada que habita la charca es una dríada oscura de naturaleza maligna conocida como Sriziar. Al contrario que otras hermanas de su especie, Sriziar tiene la piel negra y dura, destacando su semblante adusto, rematado por unos ojos siniestros que brillan con una luz encarnada. Sriziar puede utilizar el conjuro *hechizar persona* o *hechizar monstruo* tantas veces al día como necesite; además pueden emplear cualquier conjuro de mago como si ella misma fuera una conjuradora de nivel 8°.

## 7) LA ENCINA

Un pequeño claro de hierba alta en cuyo centro crece una gran encina de hojas doradas. La encina parece brillar con un aura evanescente. De sus ramas cuelgan hermosas bellotas doradas que brillan como el oro. Reposando junto al árbol, un descomunal jabalí gigante rumia una de estas bellotas.

La encina dorada tiene en todo momento 4d4+2 bellotas doradas. Cada una de estas bellotas cura 1d6 puntos de golpe si



posee la Llave de la Daga colgada de su cabeza de lobo de una cadenita. Esta es una de las tres llaves que permite abrir la puerta de la torre. El tesoro de Tutantus se encuentra al fondo de la cueva, apilado en varios pequeños montones.

### TUTANTUS

CA: 3; DG: 10; Movimiento: 40 metros, 60 metros volando; Ataque: 2 zarpazos / 3 cabezas+aliento; Daño: 1d4 / 1d4 / 2d4 / 1d10 / 3d4+6d6; Salvación: G10; Moral:12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 9.000 monedas de oro; PX: 3.300.

Tutantus es una horrible combinación mágica de criaturas diferentes, muy parecido en su esencia a una quimera. Posee una cabeza de lobo coronada por unos cuernos de ciervo y su cuerpo presenta rasgos también de esta abominable combinación: lobo y ciervo. Todo el conjunto está rematado por las terribles alas coriáceas de un dragón. Durante su ataque, corneará con su terrible cornamenta, o bien morderá con sus afilados dientes de lobo. Y lo peor de todo es que puede volar a voluntad y lanzar un devastador ataque de aliento de dragón en un cono de 20 metros de largo por 3 metros de ancho en su parte final que causa 6d6 puntos de daño. Tutantus puede utilizar su arma de aliento tres veces por día.

#### Tesoro de Tutantus:

- 5.000 monedas de plata.
- 3.000 monedas de oro.
- 100 monedas de platino.
- 6 esmeraldas de 300 monedas de oro cada una.
- 1 diadema de plata labrada, de 900 monedas de oro.
- 1 poción de curar heridas graves.
- 1 pergamino con un conjuro de *invisibilidad*.
- 1 varita de proyectiles mágicos (con 12 cargas).
- 1 saco de Fistan.
- 1 anillo de caída de pluma.

es ingerida. Se trata de un ingrediente muy raro, un cocinero experto podría pagar hasta 400 mo por cada una de estas bellotas doradas. Un jabalí gigante es el guardián de la encina, ha pasado su vida comiendo estas bellotas y es un ejemplar anormalmente grande de su especie.

### JABALÍ GIGANTE

CA: 3; DG: 10; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 cornada; Daño: 2d8; Salvación: G5; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 1750.

Si puede cargar desde al menos 18 metros antes de llegar a su presa, inflige doble daño al impactar.

### 8) LA CUEVA

Una pequeña senda cubierta de hierba conduce a un claro oscuro que termina en una cueva que se adentra en la tierra unos metros. Respirando pesadamente al fondo de la cueva se encuentra el segundo guardián del Jardín Negro, una criatura extraordinaria conocida como Tutantus. Este monstruo



## 9) EL POZO

Un claro de hierba rala con varias salidas. Al oeste lleva a la encina, al norte hasta la cueva, al este a una encrucijada y al sur al bosquecillo al oeste. El centro del claro está ocupado por un gran pozo de tres metros de diámetro y doce metros de profundidad. Desde la superficie se percibe el agua en el fondo.

## 10) LA CUEVA SUMERGIDA

El pozo desciende unos 12 metros de profundidad y se abre a una cueva irregular hacia el este. La cueva está inundada y una pequeña isla rocosa se alza al final de la misma. Desde la distancia se puede apreciar un cofre dorado coronando la isla.

En el área del pozo el agua tiene una profundidad de medio metro, pero pronto se hace mucho más profunda, llegando a los 4 metros alrededor de la isla. En esa área más profunda custodia la isla un machacador.

### MACHACADOR

CA: 5; DG: 8; Movimiento: 6 metros, 12 metros nadando; Ataque: 1 mordisco; Daño: 5d4; Salvación: G4; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 1.200.

Este pez con forma de gusano se mueve lentamente por los arrecifes de coral, machacándolo y devorándolo con sus poderosas mandíbulas (similares a las de una lamprea). Son muy territoriales, y si se sienten amenazados, atacan con ferocidad inusitada. Cuando se irritan, extienden una hilera de espinas venenosas en su lomo e intentan golpear con ellas a aquello que les amenace. Este ataque puede realizarse una vez por asalto. Aquel que resulte impactado recibe 2d6 puntos de daño y debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá.

La carne del machacador es particularmente sabrosa y se considera un manjar exótico en muchos puertos. La preparación del pescado para su consumo es un proceso delicado, ya que sus glándulas venenosas se extienden por todo su cuerpo. Si se come estando mal preparado, se sufren los efectos del veneno indicados anteriormente. Un chef puede llegar a pagar hasta 3.000 monedas de oro por uno de estos peces si no está en mal estado.

Si los AJ se deshacen del machacador, podrán acercarse al cofre dorado, solo para recibir la sorpresa de que no es un cofre, sino un mimeto, que atacará en cuanto los AJ estén a su alcance.

### MIMETO

CA: 6; DG: 7; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1; Daño: 3d4; Salvación: G7; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 750.

Entre las rocas se pueden encontrar los restos de otros aventureros y sus pertenencias:

- 1 yelmo de teleportación.
- 1 cota de malla +1.
- 1 maza +2.

## EL LABERINTO

El laberinto es una zona interdimensional mágica, no un laberinto al uso. Técnicamente consiste en dos salas y una serie de puertas mágicas que harán a los personajes caminar constantemente en círculos hasta que consigan activar una serie de palancas que les permitirán avanzar hasta la siguiente zona.

## 1) LA SALA DE LAS PUERTAS

El sendero lleva a una gran «sala» de densas paredes hechas de maleza. La sala es hexagonal con una gran puerta de madera en cada lado. En el centro de la sala hay una estatua de una mujer que sostiene un incensario de bronce que cuelga de unas cadenas de su mano. Junto a cada puerta hay una palanca grande de acero con dos posiciones (arriba y abajo). Esta sala es un laberinto dimensional mientras las palancas no estén en la posición adecuada para poder pasar a la siguiente sala. Los personajes siempre entran por primera vez por la puerta sur de la sala, independientemente de si llegaron desde el norte o desde el sur.

### LAS PUERTAS

Todas las puertas están abiertas y parecen conducir a corredores hechos de maleza y plantas prensadas. Cada vez que los AJ se internen en uno de los senderos, lanza 1d6 en la siguiente tabla.

1d6	RESULTADO
1	Los AJ salen del laberinto hacia el norte y alcanzan el primer nodo.
2	Los AJ salen del laberinto hacia el sur y alcanzan el primer nodo.
3-6	El sendero les hace caminar 1d20 minutos de manera sinuosa y llegan a la puerta opuesta de la que salieron.

### LAS PALANCAS

Si los personajes revisan con cuidado la palanca de la puerta norte, descubrirán que en la posición arriba tiene una marca grabada con forma de «O». Las palancas pueden subirse o bajarse, apenas hacen ruido y no tienen mucha resistencia.

Si se colocan las palancas en la combinación (desde la puerta norte en el sentido de las agujas del reloj): arriba, abajo, arriba, arriba, abajo, abajo, la estatua central se abrirá mostrando unas escaleras que descienden a una gruta, la zona 2 del laberinto. Las puertas norte y sur llevarán a los senderos norte y sur respectivamente y el resto de puertas quedarán selladas.

### LA ESTATUA

La estatua no tiene nada de particular. Está hecha de mármol y representa a una mujer vestida con una túnica larga que sostiene un incensario con su mano izquierda. El incensario, redondo, tiene el aspecto de una escudilla oscura, llena de hollín.

Si los personajes revisan el incensario, verán que tiene unos pequeños agujeros en el fondo. Si los personajes lo encienden, los agujeros proyectarán en el suelo unos puntos de luz con las siguientes formas y la siguiente secuencia en el sentido de las agujas del reloj: O I O O I I.

Esta es la combinación de las palancas, de norte hacia el este, en el sentido de las agujas del reloj: Arriba, abajo, arriba, arriba, abajo, abajo.

## 2) LA SALA DE HIELO

La escalinata parece descender un buen trecho hasta llegar a una gran caverna hexagonal con paredes hechas de hielo pulido que parecen espejos. El suelo está también pulido y resbala. Al fondo de la sala hay un gran trono de hielo donde se sienta un gigante de escarcha.



El gigante, de nombre Fobog, es el guardián del laberinto y lleva al cuello la Llave del Cetro. Esta es una de las tres llaves que permite abrir la puerta de la torre. El tesoro del gigante se encuentra al fondo de la cueva, apilado en varios pequeños montones.

El suelo es muy resbaladizo, cualquier AJ que cargue o corra, debe hacer una tirada de característica de DES o resbalará y caerá al suelo. El AJ no sufrirá daño, pero quedará en el suelo hasta su siguiente turno.

#### FOBOG

CA: 4; DG: 10+1; Movimiento: 40 metros; Ataque: 1 arma; Daño: 4d6; Salvación: G10; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; PX: 1.600.

Esta criatura mide más de seis metros, viste pieles de oso polar y lleva una gran hacha doble de metal gélido que blande a una mano (demasiado grande para que la blanda uno de los personajes). Es inmune a los ataques basados en el frío.

El tesoro del gigante está compuesto por lo siguiente:

- 2.000 monedas de oro en sacos.
- 1 ópalo de 750 monedas de oro.
- 1 daga enjorada (ceremonial) con un valor de 1.200 monedas de oro.
- 1 maza +2.
- Bastón de curación.

Este bastón está descrito en el *Manual avanzado* de *Aventuras en la Marca del Este* (caja verde). Reproducimos aquí sus poderes:

Otorga +1 en combate y da a su poseedor los siguientes poderes:

- *Curar enfermedad.*
- *Curar heridas graves.*
- *Curar ceguera / sordera.*
- *Neutralizar veneno.*

Cada uno de ellos funciona como si fuera lanzado por un conjurador de nivel 9. El bastón puede ser usado un máximo de tres veces al día.

## EL EMBARCADERO OESTE

Una senda se abre en un pequeño claro y se dirige a una playa de guijarros en el lago central. La senda acaba en un embarcadero de madera donde siempre hay una gran barcaza (con capacidad para doce personas) y media docena de pértigas para impulsarla atada a un poste con una gruesa cuerda. Junto ellas hay una gran caja de metal, similar a un cofre, con una ranura en su parte superior y un cartel que dice: «Paga al barquero».

Si los AJ ponen dos monedas de oro en la caja a través de la ranura, la cuerda mágica que retiene la barcaza se liberará sola y podrán zarpar en paz.

La cuerda está atada con magia y solo un conjuro de *deseo limitado* o *deseo* puede desatarla. Si se golpea la cuerda, pueden destruirla mediante la fuerza bruta. Tiene CA 0 y 80 PG. Si los personajes hacen esto podrán zarpar en la barcaza, pero se hundirá a los pocos metros de la orilla con los AJ a bordo... Mira en la sección **La torre** para saber más del lago que la rodea.

La caja parece estar hecha de un metal frío y pesar varios cientos de kilos. No hay ninguna manera mundana de abrirla ni moverla. Solo los conjuros de *deseo limitado* o *deseo* pueden

abrir la caja o desplazarla. La ranura tiene el tamaño justo para introducir una moneda. Si se observa por el interior de la ranura se puede ver el brillo del oro en el fondo.

Si los AJ quieren forzar la caja, pueden tratar de causarle daño hasta romperla, tiene CA -4 y 120 PG. En el interior siempre hay 1d10 x10000 monedas de oro, pero si la abren mediante la fuerza bruta, la barcaza comenzará a hacer aguas y se hundirá. Si los personajes hacen esto, dejarán el embarcadero inservible y en sus próximas visitas no habrá caja o barcaza alguna.

## EL EMBARCADERO ESTE

La senda lleva a una pequeña playa de guijarros junto a un embarcadero de madera. Hay un 50% de probabilidades de que haya una gran barcaza (con capacidad para doce personas) y media docena de pértigas para impulsarla atracada en el embarcadero.

Junto al embarcadero hay una pequeña cabaña de madera con un cartel de madera grabada a fuego con la forma de un yunque colgando de unos ganchos junto a la puerta. Se trata de la tienda de un pequeño gnomo llamado Randolph el Honesto, un personaje joven y risueño que apenas alcanza el metro de altura, con espesas cejas oscuras y carrillos sonrosados. Randolph habla constantemente y de forma apresurada, muchas veces diciendo lo que piensa en voz alta y hablando consigo mismo.

Randolf no sabe muy bien cómo ha acabado en el Jardín Negro, ni puede dar mucha información al respecto, aunque es un vendedor de objetos mágicos que nadie sabe de dónde extrae (posiblemente él mismo tampoco lo sepa). Normalmente tiene 1d4 objetos mágicos en su tienda. Puedes usar 1d8 para determinar aleatoriamente el tipo de objeto y luego escoger (o elegir al azar) cualquiera de dicho tipo. El precio del objeto será el valor en mo del mismo. Hay un 20% de probabilidades de que el objeto no tenga realmente las propiedades que se le atribuyen, sino que esté sujeto a una *delusión*. El portador del mismo estará convencido de que el objeto hace lo que se supone que hace y buscará excusas de todo tipo para justificar su aparente falta de funcionamiento, negará cualquier evidencia que se le ponga delante y será incapaz de razonar. Interpretará la intervención de otra persona como envidia, un intento de estafa o de arrebatarle el objeto y no se deshará del mismo por voluntad propia. Solo un conjuro de *quitar maldición* eliminará la *delusión* y permitirá al personaje portador ver cuán equivocado estaba.

Por cierto, Randolph no admite devoluciones.

1d8	Tipo de objeto
1	Espadas
2	Armaduras
3	Pociones
4	Pergaminos
5	Varita / Bastón / Cetro
6	Objeto misceláneo
7-8	Otras armas

Si por un casual los AJ se ponen violentos con Randolph, el gnomo tratará de huir o sobornarlos con otro objeto si se ve acorralado. Randolph parece moverse con libertad dentro del jardín y los monstruos lo ignoran por completo.

## RANDOLF EL HONESTO

CA: 5; DG: 1; Movimiento: 6 metros; Ataque: 1 arma; Daño: Por arma; Salvación: G1; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Especial; PX: 10.

## LA TORRE

El lago alrededor de la torre tiene un agua cristalina y calma, y una profundidad de unos tres metros. A unos noventa metros de cada orilla, cerca del centro del lago, se encuentra una pequeña isla y la torre. Las barcazas pueden impulsarse gracias a largas pértigas. La torre es una estructura gris de doce metros de altura cubierta de viñas trepadoras y coronada por un tejado a cuatro aguas de pizarra rojiza que se cae a pedazos. Se trata de una vieja y destartada atalaya de vigilancia construida por el tercer gobernador de la ciudad y abandonada hace siglos. La torre no tiene ventanas y dispone de una sola puerta de hierro con remaches.

### 1) EL EMBARCADERO

Un embarcadero de madera con amplios postes. Hay varias cuerdas atadas a ellos para poder amarrar las barcazas. Los cuervos suelen posarse en los pilares y observar con sus ojillos a los visitantes. A veces a alguno se le escapa un «vais a morir todos» antes de emprender el vuelo...

### 2) LA GRAN PUERTA

Esta gran puerta está cerrada de forma mágica por tres llaves: la Llave de la Corona, la Llave del Cetro y la Llave de la Daga. La puerta muestra tres cerraduras con los emblemas de estas tres llaves. Solo las tres llaves o un conjuro de *deseo limitado* o *deseo* pueden abrir la puerta de la torre.

### 3) EL HALL PRINCIPAL

El *hall* de la torre es una gran sala con una escalinata que se abre a derecha e izquierda.

La escalera principal posee una trampa. Los peldaños impares ceden y bajan sobre unas púas de acero que perforan el pie de los incautos. Hay veinte escalones y aquellos que pisen un peldaño impar deben realizar una tirada de salvación contra petrificación o parálisis o sufrirán 2d6 de daño al atravesarse el pie con una de las púas.

### 4) LAS ESCALERAS

La escalera principal se abre a una balconada a derecha e izquierda que rodea el salón inferior hasta otra escalera que asciende al último piso. El pasillo de la izquierda tiene una serie de trampas marcadas con la letra «A». Se trata de unos resortes que catapultan hacia el vacío del interior a los pobres infortunados. Aquellos AJ que pisen en esta área deben hacer una tirada de salvación contra armas de aliento o serán catapultados por los resortes al piso inferior (2d6 de daño por la caída).

### 5) LA SALA DEL TRONO

Las escaleras llevan a una gran sala rectangular con un trono enorme sobre el que flota una gran masa de ojos y carne. Este engendro es el último guardián del jardín, que ve todo lo que ocurre en el mismo.

## MAMMABARIS

CA: 0; DG: 11; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 mordisco o golpetazo de tentáculo+especial; Daño: 3d8 mordisco / 2d12 tentáculo+especial; Salvación: G12; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 21.000 mo; PX: 6.100.



Esta criatura es muy especial, única podría decirse, aunque en realidad es un ojo tirano, pero uno muy singular, ya que sus ojos no están dispuestos en apéndices tentaculares, sino en la parte frontal, como los de un arácnido. Por si fuera poco, la criatura dispone de una enorme boca dentada que puede emplear para atacar a sus víctimas con saña, y poderosos y musculosos tentáculos que sobresalen de su anatomía redondeada. Este ojo tirano es extremadamente inteligente y su nombre es Mammabaris. Por lo demás, esta aberración posee las capacidades y habilidades de su especie y se desplaza flotando suavemente en el aire. Esta habilidad es innata, por lo que no puede ser contrarrestada por medio de un conjuro de *disipar magia* ni otros artificios mágicos. El ojo central y más grande, dispuesto en la parte central de su frente, proyecta un campo antimagia delante de la criatura que la protege de todos los efectos mágicos en un rango de veinte metros. Las armas mágicas que se utilicen contra este monstruo frente al campo antimagia serán tratadas como si fueran armas convencionales no-mágicas. Los conjuros lanzados contra Mammabaris carecen de utilidad pues quedan deshacen al instante cuando sus efectos penetran en el campo antimagia. Por lo general, un ojo tirano que mira directamente a un conjurador disipa cualquier hechizo que este intente lanzar.

El cuerpo del ojo tirano tiene CA 0 (60 puntos de golpe), mientras que cada uno de sus ojos posee CA 7 (12 puntos de golpe cada uno). Si una tirada de daño va dirigida contra uno de los pequeños ojos que pueblan la frente de la criatura, el daño infligido no afecta al monstruo, sino solo al ojo en cuestión. El Narrador debería hacer una tirada aleatoria para determinar cuál de ellos es el afectado. Si uno de estos ojos sufre una herida letal, su muerte no afecta al conjunto del monstruo. De hecho, el ojo cegado se regenerará transcurri-

dos 2d4 días. El daño parcial a uno de estos pequeños ojos sanará a razón de un punto de daño por día.

Solo cuatro ojos pueden mirar hacia un mismo objetivo al mismo tiempo. Cada uno de ellos puede lanzar un rayo con diferentes efectos mágicos, tal como están descritos más abajo. Queda a elección del Narrador determinar qué ojos atacan a uno u otro oponente.

Ojo 1	<i>Hechizar persona</i> (alcance 40 metros)
Ojo 2	<i>Hechizar monstruo</i> (alcance 40 metros)
Ojo 3	<i>Dormir</i> (alcance 80 metros)
Ojo 4	<i>Telequinesis</i> (alcance 40 metros)
Ojo 5	<i>De la carne a la piedra</i> (alcance 40 metros)
Ojo 6	<i>Desintegrar</i> (alcance 20 metros)
Ojo 7	<i>Causar miedo</i> (alcance 40 metros)
Ojo 8	<i>Maldición</i> (alcance 80 metros)
Ojo 9	<i>Causar heridas graves</i> (alcance 20 metros)
Ojo 10	<i>Muerte</i> (alcance 80 metros)

Tras el trono, se encuentra el tesoro de Mammabaris:

- 2 ópalos, con valor 1000 mo cada uno.
- 1 poción de curar heridas graves, 1 poción de curar enfermedad, 1 poción de invisibilidad.
- 1 pergamino con 2 conjuros de mago / elfo: *bola de fuego* y *protección contra el mal en grupo*.
- 1 pergamino con 2 conjuros de clérigo: *curar enfermedad* y *quitar maldición*.
- 10 barras de incienso con valor 30 mo cada una.



- 1 libro escrito por el historiador Tario de Marvalor, titulado *Los siete bandidos*, por el que un coleccionista podría pagar 700 mo. El libro narra en sus páginas finales, en una serie de anotaciones a mano, cómo Vakaris contrató los servicios de Bargle el Cuervo, a quien prometió entregar a su primogénito a cambio de su ayuda para eliminar a su padre, Vaenar, y hacerse con el gobierno de la ciudad. Muerto Vaenar, Vakaris subió al trono, pero se negó a pagar. Eso desató la ira de Bargle, que extendió el Jardín Negro como venganza.

## Epílogo

Una vez derrotado el último vigilante del Jardín Negro, este comenzará poco a poco a replegarse sobre sí mismo. Al prin-

cipio los AJ verán cómo las hojas de los árboles parecen caer hacia arriba y un extraño zumbido les transmitirá una singular sensación de urgencia. Cuando lleguen a la puerta, el jardín ya no estará y se encontrarán a las afueras de la ciudad, en una pequeña colina, junto a una vieja y desvencijada atalaya. La ciudad se hallará al sur, a unos pocos kilómetros. Los personajes podrán pedir ahora la recompensa por haber eliminado el Jardín Negro.

Los AJ también poseen un libro que cuenta cómo el gobernador Vakaris es responsable de la aparición del Jardín Negro y de la muerte de su padre (el anterior gobernador). Los AJ no poseen más pruebas y tal vez no sean necesarias. En cualquier caso, lo que hagan con esa información ya es otra historia que debe ser contada en otra ocasión.

# APÉNDICE

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

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

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

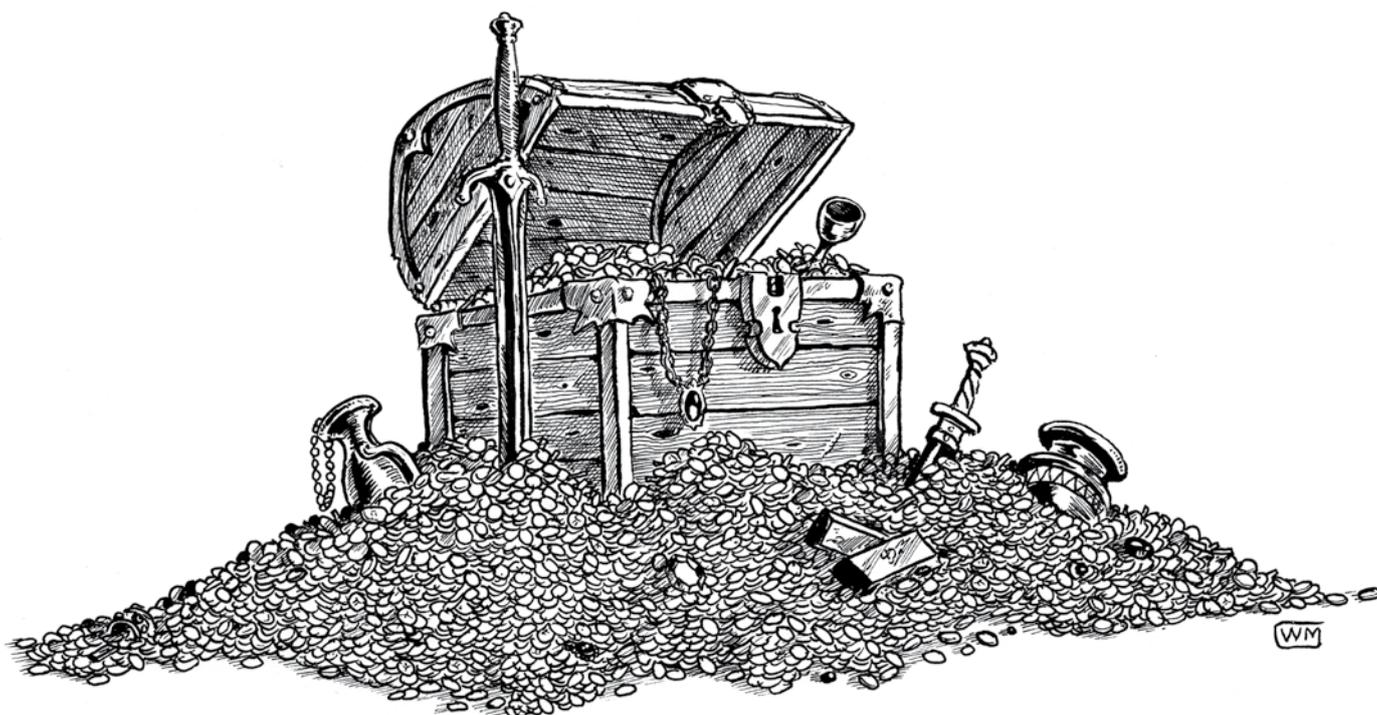
su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

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

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

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

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





EL JARDÍN

NEGRO

EL BOSQUE DE BUÑOS

EMBARCADERO

LA TORRE

EL LABERINTO

JARDÍN DE PIEDRA

ENTRADA SURESTE

ENTRADA NORESTE

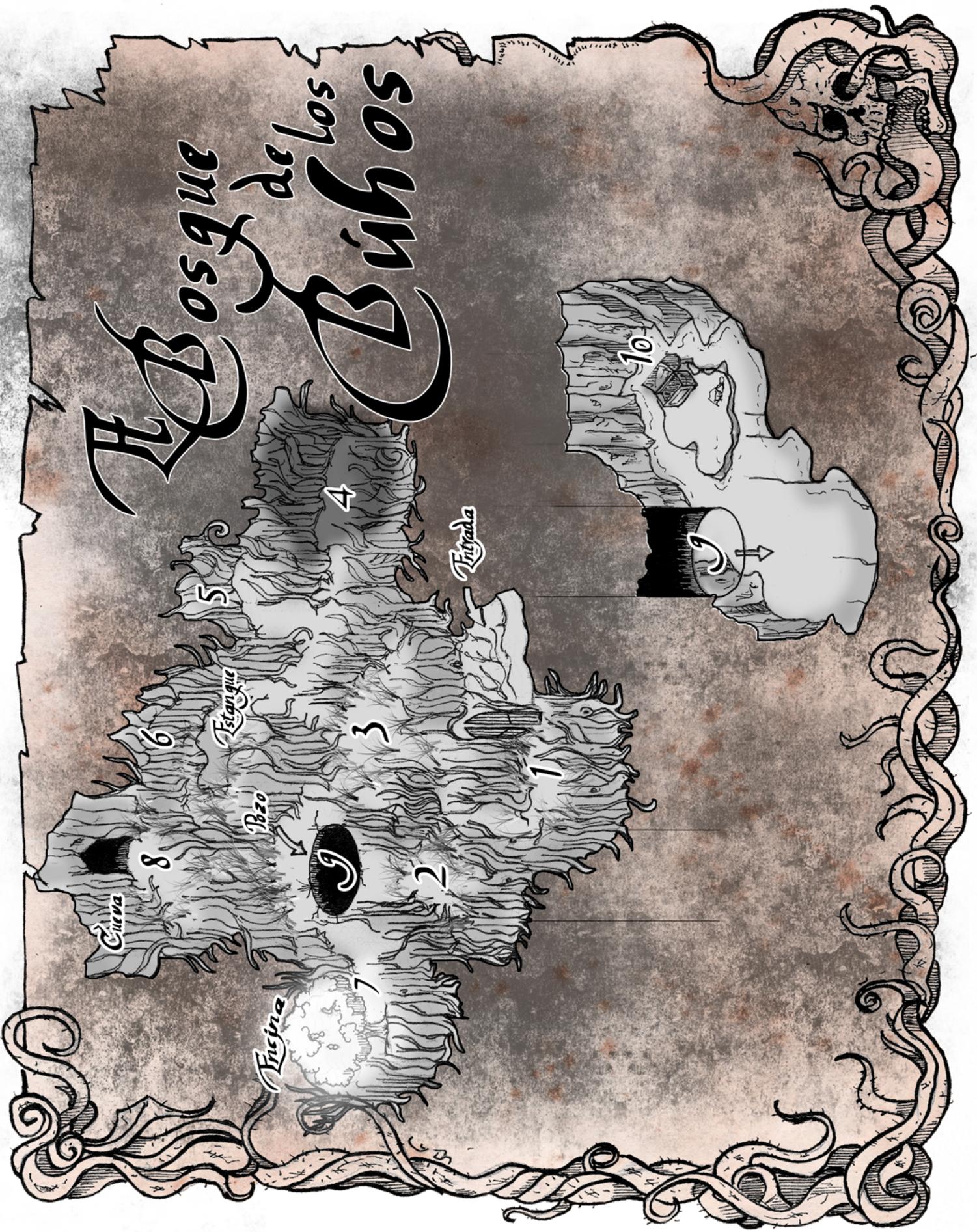
ENTRADA OESTE

ENTRADA

# EL JARDIN DE PIEDRA



# Bosque de los Bihos



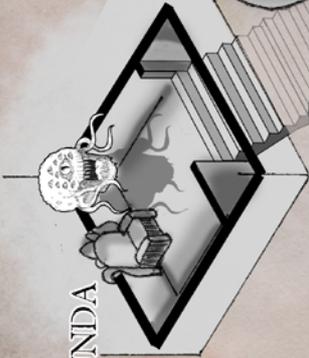
# FIL LAB ESTO



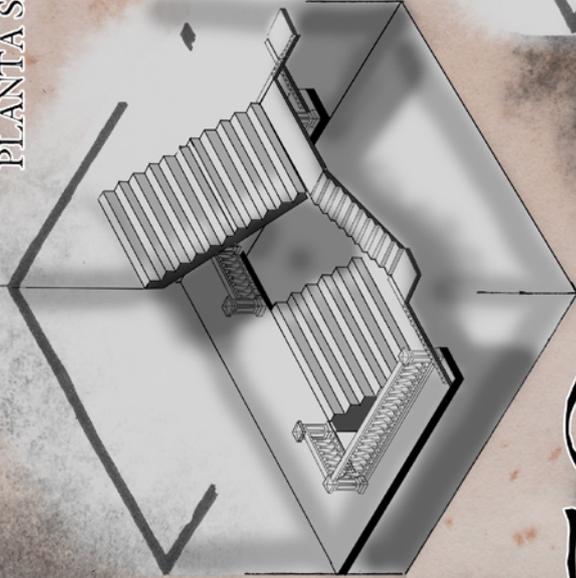
IA

TO  
RRE

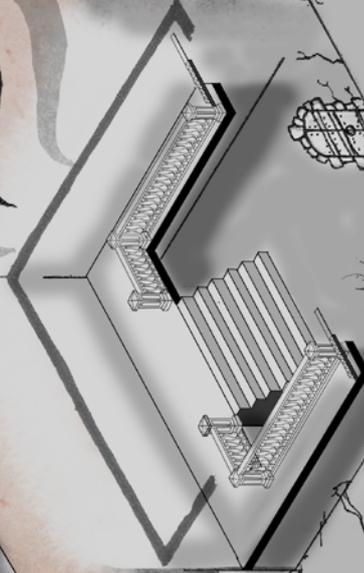
PLANTA SEGUNDA



PLANTA PRIMERA



PLANTA BAJA



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

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

### Designation and Product Identity

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

### Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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





# EL JARDÍN NEGRO

MUNDO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-7D

La Usinambá de los Apartos de Kamafie es una usinambá diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 6-7D. A través de juego, la usinambá de Kamafie se enseña la importancia de la familia del trabajo cubano, una usinambá y un terreno de juego que se puede jugar en cualquier momento de la usinambá que se desea, o una usinambá independiente. También se puede utilizar la usinambá en el momento de la usinambá por el área de la Marca del Trabajo, presentando la usinambá original en el momento de la usinambá de la Marca del Trabajo.



Elaborado por  
Compañía Productiva



Elaborado por  
Compañía Productiva

Elaborado por  
Compañía Productiva