

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

MNO
Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Crónicas de la Marca

MARIANERO

Guía INTRODUCTORIA

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA

Bienvenidos a la tierra más allá de Valion.
Bienvenidos al continente de Zafiria.

DEAN SPENCER



Guía Introdutoria de MARJALNEGRO



Créditos

Autor: Fali Ruiz-Dávila

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Coordinador de la Línea MN: Fali Ruiz-Dávila

Corrección: Ignacio C. Cidrón "Teller"

Maquetación: Ignacio C. Cidrón "Teller"

Ilustración de portada: Dean Spencer

Ilustraciones interiores: Tirmes (culturas de Marjalnegro), Anónimo Smith (heráldica). Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission.

Cartografía: Ignacio C. Cidrón "Teller"

Logos de la Marca, Clásicos de la Marca y Marjalnegro: Manu Sáez

Agradecimientos: a Robert S. Conley por crear *Blackmarsh*, y a Pedro Gil por confiar en el proyecto de la Línea MN.

*Blackmarsh es una creación de Robert S. Conley.
Marjalnegro pertenece al Grupo Creativo La Marca del Este.*



Introducción

¿Que es Marjalnegro?

El nombre de *Marjalnegro* sirve para denominar varios conceptos. Por una parte, y quizá la más importante, *Marjalnegro* es el nombre de un escenario de campaña publicado por La Marca del Este dentro de su colección *Aventuras en la Marca del Este*, y que tiene su propia línea, la MN.

Este breve escenario fue creado originalmente por Robert S. Conley en 2011 como *Blackmarsh*. En 2020 el Grupo Creativo La Marca del Este se hizo con los derechos para poder traducir al español y editar *Blackmarsh*, implementarlo en su universo, así como para poder ampliarlo. *Marjalnegro* también es una región muy concreta del continente de Zafiria donde se sitúa parte del escenario de campaña homónimo, situada entre el Salvaje Norte y el Sur Resplandeciente y a orillas de la Bahía Sombria, con la numeración MN1. Pero también tenemos dos términos más confusos: Castillo de Marjalnegro, la mayor población de los restos de un Imperio que se extendía por toda la región; y también el castillo de *Marjalnegro*, la fortaleza que se alza en ese mismo asentamiento.

Resumiendo, *Marjalnegro* es un lugar enorme, lleno de especies, misterios, peligros, culturas, magia, criaturas y un sinnúmero de posibilidades para vivir innumerables aventuras.

¿Para que sirve esta guía?

Desde el momento en que se tradujo *Blackmarsh* y se publicó *Marjalnegro*, el escenario de campaña estaba listo para recoger nuevas aventuras, algunas de las cuales se podrían publicar para alimentar la nueva línea que había nacido. El MN1 es una fiel traducción (adaptada apenas al universo de La Marca del Este) pero más allá todo lo que se vaya a crear en su línea será de nuevo cuño. En algunos de los suplementos ya anunciados y con títulos provisionales, se describirán y desarrollarán otros territorios más allá de la región de *Marjalnegro* (algunos inspirados en nombres que aparecen en el escenario y otros completamente nuevos), otras culturas de las presentadas en el MN1 y nuevos y maravillosos conceptos que harán tanto de *Marjalnegro* como del continente de Zafiria, un inmenso mundo por vivir, explorar y descubrir. Pero para poder crear ese mundo y desarrollarlo con un mínimo de coherencia hay que dejar claros términos, conceptos, ideas y líneas a seguir.

Es por eso que tuve la idea de redactar esta guía. Como coordinador de la Línea MN, quería brindar una ayuda a los próximos creadores para adentrarse de una manera más segura en *Marjalnegro*; una especie de brújula o mapa que les diera una visión general así como unas pocas pautas sencillas a seguir. Pero también funciona como un primer vistazo a los jugadores y narradores que quieran adentrarse en este misterioso e inhóspito, a la par que cíclopeo, mundo.

Espero que os sea a todos de ayuda y os anime a contar vuestras propias historias en la región de *Marjalnegro* y en el gran continente de Zafiria.

Fali Ruiz-Dávila,
Coordinador de la Línea MN

Sobre el tono y los temas de Marjalnegro

A diferencia del resto de líneas de La Marca del Este (a excepción de algunas muy concretas, como la Línea V, ambientada en el escenario de Vermigor), ubicadas en Valion, que poseen un abanico de sensibilidades que van desde las aventuras más juveniles hasta propuestas de lo más complejas e incluso adultas, la Línea MN tiene un marcado tono más adulto y oscuro, no apto para todas las sensibilidades, y es uno de los criterios a tener en cuenta a la hora de valorar las propuestas de aventuras recibidas.

Aunque en *Marjalnegro* y el resto del continente de Zafiria caben tramas de lo más diverso, hay ciertos temas que tienen un gran peso en el escenario de campaña y que muchas veces son motores de la historia general.

- Choque cultural: *Marjalnegro* es solo una muestra del crisol de culturas y pueblos que recorren el continente de Zafiria. Aunque algunas tienen algunos rasgos que las acercan, sus diferencias, así como el pasado bélico común, se interponen en una paz duradera, propiciando conflictos tanto a pequeña como a gran escala.
- Maldad humana: aunque existen especies monstruosas como orcos, goblins, seres infernales y monstruos con menos raciocinio por todo el continente, es quizá la propia maldad intrínseca y alojada en los corazones de los mortales, uno de los mayores peligros a tener en cuenta.
- Civilizaciones antiguas: el continente está salpicado de culturas enfrentadas o que conviven entre sí, pero estos pueblos descienden a su vez de grandes reinos, imperios y civilizaciones ya desaparecidas, cuyos restos aún esperan que sus secretos sean desvelados.
- Descubrimiento y conquista: Zafiria es un continente inmenso con mucho terreno virgen, desde selvas oscuras y primigenias hasta mares salvajes e insondables, pasando por desiertos interminables o glaciares sin fin. Todos ellos ocultan peligros primordiales y desconocidos pero también es probable que otros pioneros los poblarán mucho antes y se lleguen a propiciar nuevos y emocionantes conflictos entre mundos.
- Lo desconocido: hay mucho más en este mundo de lo que los seres que lo pueblan podrían llegar a imaginar. Seres más antiguos que los propios dioses venidos de más allá de las estrellas, planos que trascienden las leyes de la realidad conocida, la oscuridad sempiterna que esconde horrores de otro mundo, e incluso la muerte, el fin de todo, puede esconder secretos que la hagan algo no tan definitivo como se podría creer.

Estos son obviamente otros elementos que se tienen en cuenta a la hora de valorar las aventuras presentadas pero, al mismo tiempo, están sujetos a decisiones editoriales y de coordinación, así como a correcciones, con un corte más duro que el resto.

Breve historia de Marjalnegro

La historia de Marjalnegro es mucho más joven que la de otros mundos de fantasía. La mayoría de culturas del norte usan el Cómputo de los Marjales, una suerte de calendario que tiende a contar años desde el momento en que ocurrió una catástrofe que presagió un tiempo de cambio: una catástrofe natural llamada "la Tormenta de Viz" en la que innumerables meteoritos compuestos en su mayoría de Viz puro (v. más abajo) cayeron por toda la región, cebándose sobre todo con la costa y la zona de Bahía Sombria. Ese suceso fue, como un oráculo, el detonante para la caída de la poderosa civilización conocida como el Imperio Refulgente, que gobernó gran parte del continente y que tenía su capital en la ciudad que hoy es Castillo de Marjalnegro.

Mucho antes de la fundación y ascenso del Imperio Refulgente, ya existían pobladores en el continente de Zafiria que, en un pasado muy distante, conformaron culturas la mayoría hoy perdidas para siempre. Algunos, como los elfos (que llegaron desde Esmeril) y los enanos, llevaban viviendo en sus vetustos reinos desde que los gigantes, los primeros pobladores mortales de Zafiria, se retiraron tan al norte que nunca más se supo de ellos. También había humanos por doquier, aunque sus culturas estaban aún muy lejos de estar desarrolladas. Tribus bárbaras apenas salían de sus cuevas en el Salvaje Norte y pueblos nómadas recorrían el Lejano Sur antes de que ninguna ciudad mortal hoyase aquellas tierras. Y al este, la primera civilización del mundo se alzó en su día, gracias al poder de los Grandes Dragones. Dicen que un pueblo humano que llegó allende el mar, arribó a las costas nororientales y se estableció formando pequeñas poblaciones pesqueras. Con el tiempo, su influencia y el contacto con los reinos enanos y élficos hizo que una cultura híbrida se desarrollara, formándose el germen de lo que un día sería el Imperio Refulgente. Esta inmensa civilización se extendió de norte a sur, creando el mayor Imperio que el mundo conocería nunca. Pero, en el Salvaje Norte, las tribus bárbaras formaron reinos toscos pero salvajes y, buscando tierras fértiles que saquear, se enfrentaron al Imperio Refulgente. Fueron mermando su capacidad, batalla tras batalla, año tras año, hasta que la Tormenta de Viz le dio el golpe de gracia. A partir de ahí, otras civilizaciones comenzaron a surgir de las cenizas de lo que una vez hubo.

Como ya se ha dicho, la Tormenta de Viz no solo supuso la caída del Imperio Refulgente, sino que aisló el continente de Zafiria del resto del mundo, como el continente de Valion, aunque sus gentes no se percataron de ello hasta que los primeros exploradores y descubridores arribaron a las costas de lo que sería Marjalnegro.

Cuando el Imperio Refulgente finalmente cayó, muchas de sus poblaciones se mantuvieron por aquellos que pertenecían a los restos de dicha civilización. Otras fueron tomadas por tres grupos concretos de bárbaros: los ostrobardos, los vasanios y los andalios. Los primeros se mezclaron con sus vecinos y antiguos enemigos refulgentes, dando una cultura híbrida de corte medieval. El trasvase

a los antiguos refulgentes fue similar, por lo que la hibridación cultural fue en las dos direcciones. Los vasanios, por su parte, se establecieron al sur de Marjalnegro, en la costa oriental de una zona llamada el Sur Resplandeciente, a la que denominaron Vasa. Esta cultura bárbara de corte vikingo, acostumbrada al pillaje y la piratería, pronto fue conquistada por una civilización nacida mucho más al sur: el Gran Reino. Al suroeste de Vasa se extendía una tierra rica y fértil gracias a un enorme río que cruza aún hoy toda la región. Fue aquí donde se estableció el tercer grupo, los andalios, que se mezclaron con las gentes que vivían ya allí, resultando en otra cultura mestiza, muy diferente a la de ostrobardos y vasanios. A esta región la llamaron Andalia y, eventualmente, también fue tomada por el enemigo del sur.

El Gran Reino se había fundado en tierras muy lejanas, mucho más al sur que Vasa y Andalia. Dicen que en su origen solo eran tribus nómadas que recorrían un desierto interminable, enfrentándose a grandes calamidades, como seres de otros mundos, entre los que se encontraban los Ifrit y los Iblis. Con el tiempo, una figura desconocida hoy solo recordada como La Santa, consiguió unir a varias tribus bajo un mismo estandarte y las llevó a través del desierto hasta encontrar un inmenso oasis donde construyeron su primera ciudad. Fue ahí donde comenzó el germen del Gran Reino que, poco a poco, fue creciendo hasta convertirse en una poderosa civilización que en más de una ocasión se enfrentó al Imperio Refulgente y a otras lejanas civilizaciones de las tierras occidentales del continente. Las fronteras entre uno y otro se movieron en más de una ocasión y fue así como tanto Vasa como Andalia acabaron bajo el poder del Gran Reino, aunque con diferentes resultados.



Volviendo a la zona de Marjalnegro, los restos del Imperio Refulgente y los ostrobardos, pueblos y ciudades medraron, haciendo que, en pos de una convivencia que los hiciera prosperar, se estableciera en la región una tensa tregua que dura hasta hoy. Pero no solo a la guerra hubo de enfrentarse Marjalnegro, pues un mago oscuro llamado Atacyl intentó hacerse con parte de los restos del Imperio Refulgente, y lo consiguió, al menos cuando consiguió conquistar Castillo de Marjalnegro, la

mayor ciudad de la región. Pero fueron los elfos de Bosquegrís los que consiguieron acabar con el poderoso mago oscuro y sus acólitos. Castillo de Marjalnegro estaba libre de Atacyl pero a un precio: los humanos no volverían a gobernar su antigua gran ciudad, sino que un nuevo gobierno élfico se estableció en el castillo y la población de los alrededores.

Hoy la paz en Marjalnegro es algo relativo. Desde el norte se oyen tambores de guerra de los Reinos Bárbaros, descendientes de lo que antes eran las tribus rurasin. El Gran Reino avanza desde el sur. Los piratas acosan el comercio en el Mar Sombrío. La Hermandad del Cuervo, una páfida facción de elfos, crece en lugares oscuros. Las tensiones entre elfos y enanos a veces encienden chispas difíciles de apagar. La tregua entre los restos refulgentes y los ostrobardos es delicada. La influencia de Atacyl aún perdura en los corazones de sus seguidores. Además, en el Desconocido Oeste, se habla de una fastuosa civilización con maravillas nunca antes vistas... y un poder como ningún otro.

Breve cronología

La datación está hecha en el CM, el Cómputo de los Marjales, el calendario más usado en la región. Aunque hay otros, como el utilizado por el Gran Reino.

Antes del -5000 CM. Era de los Mitos. Los dioses caminan sobre la tierra.

Circa -5000 CM. La Montaña que Cayó. Una enorme roca cae sobre la región noreste del continente de Zafiria, en lo que hoy es Bahía Sombría, cambiando la faz del mundo para siempre y otorgándole el aspecto y la silueta que tiene hoy, aunque con el continente mucho más cerca de Valion.

Circa -4700 CM. Llegada de los dragones y fundación de su Gran Reino Dracónico del Oeste.

Circa -4500 CM. Fundación del Reino de los Gigantes, cuyas ruinas aún hoy se encuentran ocultas por todo Marjalnegro.

Circa -4000 CM. Zafiria comienza a separarse de Valion.

Circa -3500 CM. Comienza el declive del Reino de los Gigantes.

Circa -3100 CM. Una flota de elfos viaja desde Esmeril para establecerse en Zafiria.

-3000 CM. Fundación del Reino de Bosquegrís.

Circa -2700 CM. Los gigantes comienzan su marcha hacia el Gran Glacial.

-2525 CM. Primer encuentro entre elfos y enanos (se desconoce la fecha de la fundación del Reino de Bolzak, pero en esta época ya era una civilización avanzada).

-500 CM. Fundación de Ramos, siendo el origen del Imperio Refulgente.

-200 CM. Fundación de Castillo de Marjalnegro, que se convertirá en el centro neurálgico norte del Imperio Refulgente.

-124 CM. La Santa comienza su peregrinaje y la unión de todas las tribus nómadas del Lejano Sur bajo un mismo estandarte.

-101 CM. La Santa lleva a las tribus nómadas hasta un enorme oasis donde fundan Dimash, la ciudad del jazmín.

-99 CM. Fundación del Gran Reino. La Santa se convierte en la primera monarca y en Voz de Dios.

-76 CM. Comienzan los enfrentamientos entre el Imperio Refulgente y el Gran Reino.

-64 CM. Debido a la guerra, el Imperio Refulgente sufre un cisma, resultando el Imperio Refulgente del Norte, con Castillo de Marjalnegro como capital, y el Imperio Latos (o Imperio Refulgente del Sur) en el sur, con Ramos como capital.

-48 CM. Ramos es destruida y dejada en ruinas. El motivo es un misterio pero las canciones hablan de un portal demoníaco.

-49 CM. Con la caída de Ramos, el Imperio Refulgente del Sur es conquistado rápidamente por el Gran Reino. El del norte queda como el único Imperio Refulgente.

-1 CM. La Tormenta de Viz. Una catástrofe que, como La Montaña que Cayó, cambia parte del continente de Zafiria, sobre todo Marjalnegro. Supone el presagio que marcará el fin del decadente Imperio Refulgente, que agniza en su larga guerra contra los bárbaros rurasin.

1 CM. La Caída. El fin del Imperio Refulgente a manos de los bárbaros rurasin. Se considera el Año 1 del Cómputo de los Marjales.

2-5 CM. Retirada imperial. La mayor parte de las gentes de los restos del Imperio Refulgente dejan sus tierras. Unos cruzan el Mar Sombrío, camino de Valion. Otros son esclavizados por el Gran Reino. Muchos se dirigen hacia el oeste.

5-40 CM. Época Oscura. Guerras civiles se suceden para decidir quién gobernará la región.

40-47 CM. Trienio del Triunvirato. Tres reyezuelos bárbaros se disputan gran parte del territorio que una vez fue el Imperio Refulgente.

50 CM. Fundación del Reino Ocre por parte de antiguos refulgentes tras un largo éxodo cruzando medio Zafiria.

200 CM. El Reino Ocre conquista las diferentes tribus y territorios colindantes fundándose el Imperio de Cobre, también llamado Imperio Ocre.

255 CM. Se funda la ciudad estado de Puertaoriente por parte de rebeldes contrarios a formar parte del Imperio de Cobre.

Circa 500 CM. Comienza el éxodo desde el norte de ostrobardos, vasanios y andalios, varios clanes de bárbaros que buscan establecerse en Marjanegro.

525 CM. Se funda Muncaester, la primera ciudad ostrobarda.

537 CM. Se funda la nueva patria de los vasanos: el Reino de Vasa.

561 CM. Se funda Abadi, la que será capital del Reino de Andalia.

666 CM. El Gran Reino conquista y se anexiona Andalia de una manera pacífica. Comienza el proceso de mestizaje cultural que caracteriza aún hoy dicha región.

698 CM. El mago oscuro Atacyl se hace con el castillo de Marjalnegro.

699 CM. Nace el hechicero Thil “el testarudo”, que abrirá en Castillo de Marjalnegro su Emporio de lo Arcano y Extraño.

702 CM. Se funda la aldea pesquera de Ysby.

749 CM. Los elfos de Bosquegrís se enfrentan a Atacyl y lo derrotan, expulsándolo de Castillo de Marjalnegro.

750 CM. Se establece el gobierno élfico de Castillo de Marjalnegro.

752 CM. Tejidos y pertrechos de los hermanos Dax abre sus puertas por primera vez en Castillo de Marjalnegro.

756 CM. Llega a Marjalnegro un bajel proveniente del Imperio de Cobre.

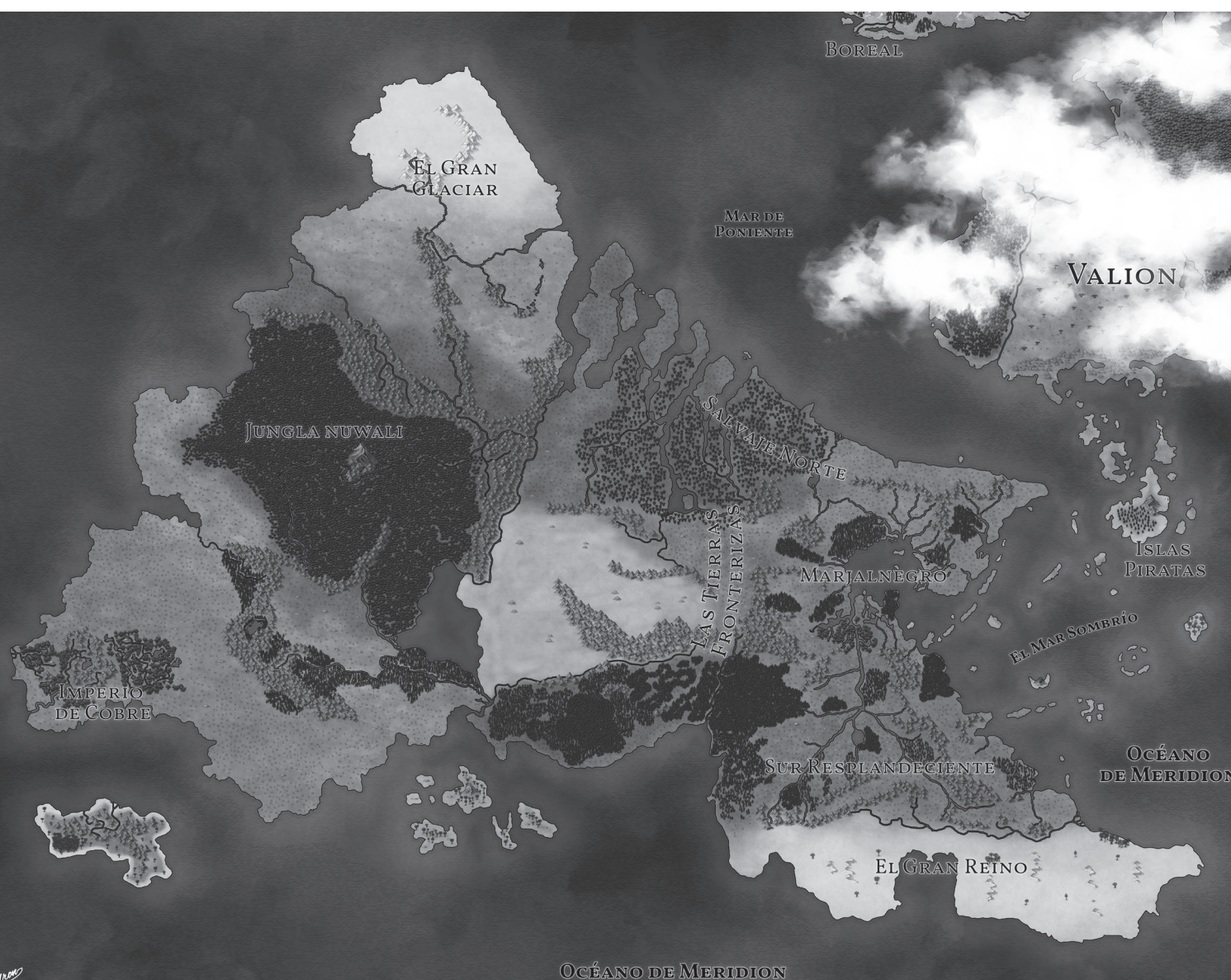
777 CM. El Gran Reino conquista y se anexiona Vasa, ahora Provincia de Vasa. Muchos vasanos se hacen a la mar como saqueadores marítimos, refugiándose en las Islas Pirata.

801 CM. Actualidad.

El continente y sus regiones

Marjalnegro

Situada en la región centro noroeste de Zafiria, Marjalnegro reúne la mayor parte de ciudades y grupos poblacionales que en su día pertenecieron a Imperio Refulgente, aunque muchos otros grupos conviven aquí, como elfos, enanos, ostrobardos, halflings, orcos y goblins. Se encuentra a orillas de Bahía Sombría, el enorme golfo que produjo el meteorito conocido como La Montaña que Cayó. Como antesala a Bahía Sombría se encuentra



otro golfo, Bahía Guarnecida, que se encuentra salpicada de islas y archipiélagos. En esta región, aunque pequeña en comparación con otras, se distinguen diferentes territorios y ciudades:

Restos del Imperio Refulgente: con ciudades y pueblos como Castillo de Marjalnegro, Cenizasabajo, Jorvik, Inuacus, Nordbury, así como poblaciones halfling como Valextraño y Verdon.

Poblaciones ostrobardas: en lugar de fundar un reino propio, prefirieron construir ciudades y pueblos como Muncaester, Vessex, Camden, Vedmor y Etanfel.

Reino de Bolzak: reino de los enanos, enclavado en la zona meridional de las Montañas Blancas, con Fuerte Olden con su puesto más avanzado al norte. Su extensión real es desconocida para los no enanos y hay quien cree que abarca medio continente bajo la superficie

Bosquegrís (o Bosques Grises): con su capital, Catarata Estelada, es el mayor reino de los elfos desde hace miles de años en Zafiria, fundado por viajeros élficos procedentes de Esmeril y otros reinos elfos de ultramar.

Además, en Bahía Guarnecida se encuentran numerosas islas como Arbustoespinoso o Piedrarenosa. Pero si hay algo que caracterice esta región, más allá de los bosques, las montañas y las costas, son las marismas, como las del Tave, las mayores de las cuales se conocen como los Marjales Negros, que se extienden a lo largo de más de 50 km por la costa.

El Lejano Norte

Cruzada por el río Belaya, esta inmensa región está cubierta de taiga y bosques de coníferas de hoja perenne. Esta dura tierra está dominada por los bárbaros rurasin, que se organizan en tribus y clanes que han fundado pequeños reinos bárbaros en forma de ciudades estado, siempre en continuo conflicto bélico entre ellos. Hay poco conocimiento de esta región que se extiende hacia el norte hasta donde la tundra lo abarca todo, pero algunos barcos mercantes que han llegado muy arriba hablan de un reino mítico enclavado en unas frías islas frente a la costa oriental de la región.

El Sur Resplandeciente

Se llama Sur Resplandeciente a la región comprendida entre Marjalnegro y los territorios del Gran Reino. Aunque durante un tiempo fueron reinos libres, el Gran Reino extendió su influencia hacia ellos y los conquistó, convirtiéndolos en lo que son hoy, las provincias vasallas de Vasa y Andalia.

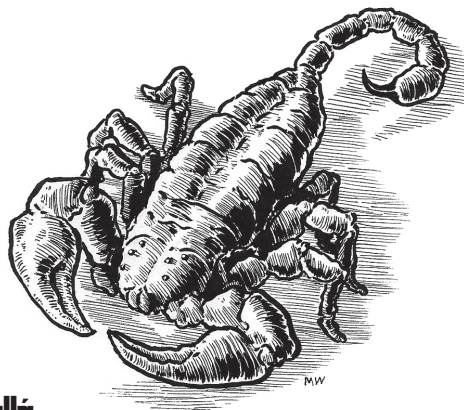
Vasa. Aquellos vasanios que no huyeron y se convirtieron en piratas juraron lealtad al Gran Reino. La mayoría de las poblaciones, como Castillo Taldane, Gamla, Cabezo Osado, Trollhattan y Öregrun, están dispersas por la línea de costa y hay quien dice que apoyan a sus primos piratas.

Andalia. Casi enteramente en el interior, salvo por una pequeña ciudad portuaria, colindante con la Provincia de

Vasa, Andalia se vertebra a lo largo de un río que ha sido bautizado de diferente manera según la cultura, aunque hoy se conoce como el río Kabir. En sus orillas, grandes ciudades se han alzado, la mayor de las cuales es Abadi, la Ciudad de la Magia del Sur. Muy cerca de ella tiene las ciudades Kortub, la ciudad del Gran Templo, y Gar'Anat, la Fortaleza Inexpugnable; juntas forman el Consejo de las Tres. Es en esta tierra donde encontramos también, conviviendo con humanos de tez cetrina, a los misteriosos zuhr, descendientes mestizos de genios y humanos.

El Gran Reino

La mayor civilización que Zafiria haya conocido desde que el Imperio Refulgente desapareciera, es sin lugar a dudas el Gran Reino. Esta cultura, al contrario que la mayoría de gentes de Marjalnegro y el Salvaje Norte, creen en un solo dios principal cuyos hijos son dioses menores y sus nietos son una suerte de ángeles y demonios. El Imperio Refulgente llegó hasta la parte más septentrional de lo que hoy es el Gran Reino, no siendo muy bien recordado. Se otorgó el poder a virreyes que con mano de hierro controlaron aquella por entonces provincia del imperio. Cuando el Imperio cayó, algunas de aquellas dinastías de virreyes se convirtieron en poco más que tiranos y no fue hasta que pasó mucho tiempo que la situación cambió. El Gran Reino es, en gran parte, un desierto salpicado de ríos y oasis, en los mayores de los cuales se han fundado ciudades maravillosas. La más grandiosa de todas es Dimash, llamada "ciudad del jazmín" por las plantas de perfuman sus calles y palacios. Pero también encontramos ruinas de ciudades caídas como Hal-lab, o Raqmu, la patria del pueblo de semiinfernales conocido como los shayyatín.



... y más allá

Hay zonas del continente de las que apenas se tienen conocimientos. Nadie sabe qué hay en el extremo sur de Zafiria, ni hasta dónde se extiende el Salvaje Norte (ni si en sus heladas tierras aún existen los gigantes). Mercaderes, viajeros y otros trotamundos dan testimonio de dos civilizaciones al oeste del continente. Una de ellas es el Imperio de Cobre, fundado hace cientos de años por supervivientes de la caída del Imperio Refulgente y del que se cuentan maravillas como que su arte y su cultura han llegado al summum humano, pero también que adoran a los misteriosos seres conocidos como Dioses Dragón. Extraña es también la ciudad estado de Puertaoriente, fundada por rebeldes que huyeron del Imperio de Cobre, y de los que se dice que su avance tecnológico rivaliza con el conocimiento arcano incluso de Abadi, la Ciudad de la Magia del Sur.

Culturas jugables del continente

Tanto Marjalnegro como el resto de regiones de Zafiria tiene mucho en común con el escenario de campaña de Valion. Existen especies conocidas por todos como humanos, elfos, enanos y halflings. Pero también encontramos algunas diferencias en ellos, así como una diversidad cultural en ellos, o incluso seres que nos pueden ser completamente ajenos. En esta sección se describen los diferentes grupos raciales y culturales en base a comparaciones y detalles de culturas humanas de la historia para hacer más fácil comprensión y uso.



Restos del Imperio Refulgente

Humanos

Como si de un fantástico Imperio Romano se tratase, la cultura humana que ha derivado de la caída del

Imperio Refulgente, al mantener tanto contacto con las tribus bárbaras, es hoy una suerte de sociedad medieval como la que pudo haber en los territorios que ocupan ahora España o Francia. Los ciudadanos del Imperio se llamaban a sí mismos *latius* en honor del caído Imperio Refulgente del Sur, pero hoy en día a los descendientes de aquella cultura se les llama comúnmente “refulgentes”.



Ostrobardos

Humanos

Este grupo de bárbaros que bajaron desde el norte tienen mucho en común con los pueblos germanos de nuestro mundo y, como ellos hicieron adoptando costumbres de Roma, los ostrobardos hicieron lo propio con el Imperio Refulgente cuando declararon querer asentarse.



Uasani

Humanos

Este pueblo, también procedente de los bárbaros rurasin del norte, se parecen más a los nórdicos y en el juego tienen un aspecto similar a los vikingos.

Andalios

Humanos, zuhr y otros

Los andalios también eran un pueblo bárbaro pero su mestizaje cultural comenzó antes y, además, se mezcló con otra cultura que se había extendido por el río Kabir en el pasado, antes de la influencia del Imperio Refulgente, cuando este se denominaba río Thars. La influencia del Gran Reino transformó la rápidamente a los andalios

y su reino, por lo que podríamos decir que su cultura es una amalgama de los diferentes pueblos que dominaron Al-Andalus, desde omeyas, almohades, almorávides o nazaríes, hasta otras poblaciones culturales mestizas como mozárabes, muladíes, mudéjares y moriscos. Además en esta tierra no solo hay humanos, sino que el resultado de haber convivido en el pasado con diferentes tipos de genios como los djinn o los ifrit, dio el grupo racial conocido como los zuhr (que se detallarán en un próximo suplemento).



Gentes del Gran Reino

Humanos, halflings del desierto, shayyatin

Mientras que Andalia tiene mucho de Al-Andalus, el Gran Reino tiene una inspiración mucho más enraizada en la cultura árabe de Oriente Medio, como Arabia, Persia

y Damasco. En sus extensísimas tierras no solo conviven humanos sino también una variante de halflings o los extraños shayyatin (una especie de semiinfernales resultado de las invasiones de unos demonios conocidos como iblis).

Bárbaros Rurasin

Humanos

Estos humanos procedentes del Salvaje Norte están inspirados en una suerte de mezcla cultural entre los germanos y los nórdicos. Pero, aunque en Marjalnegro y más al sur se les considera aún bárbaros incivilizados, nada más lejos de la realidad, pues tras años alejados de Marjalnegro han erigido culturas que son parecidas a las del norte y este de Europa. Pero la influencia del Imperio Refulgente hizo que, al igual que se desarrollaron los ostrobardos, los vasanios y los andalios más al sur, surgieran reinos inspirados en las islas británicas.

Enanos

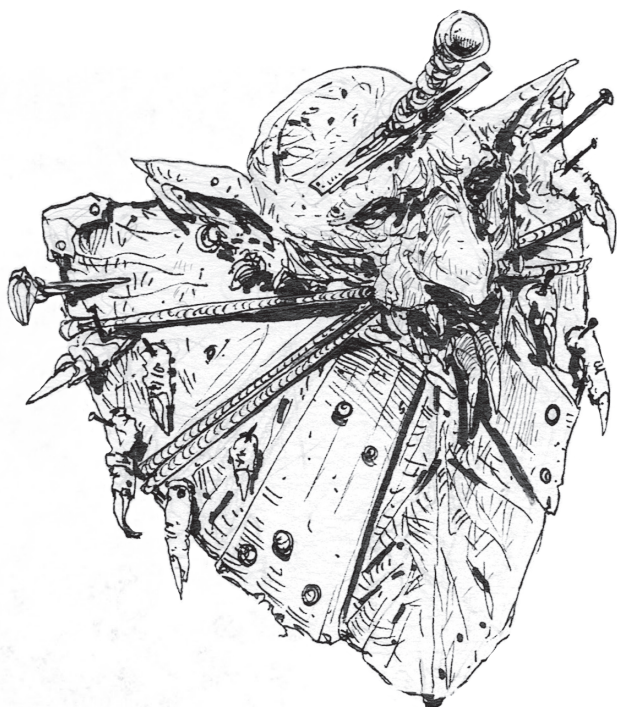
Los enanos del Reino de Bolzak son muy similares a lo que pueblan la Marca del Este y otras tierras de Valion.

Elfos

Lo mismo que con los enanos ocurre con los elfos con una sola diferencia: la existencia en Marjalnegro de la Hermandad del Cuervo, unos maliciosos elfos de piel marmórea y cabello que van del blanco absoluto al negro azabache, que también reciben el nombre de elfos de las cenizas.

Otras culturas

Se sabe demasiado poco de otras regiones de Zafiria, como Puertaoriente o el Imperio de Cobre, aunque se rumorea que existen incluso seres reptilianos semejantes a los dracónidos que llegaron desde Valion con los primeros barcos mercantes.



Diferencias con Valion

El Viz

Algo que es exclusivo de Zafiria, y que no existe en otro mundo, es el Viz. Esta sustancia mágica se encuentra en muchas formas y sus capacidades arcanas pueden potenciar los hechizos de un mago, las propiedades de una poción e incluso las propiedades de un objeto mágico. Aunque existen anales que cuentan que hubo una "lluvia de estrellas" (la Tormenta de Viz) que hizo caer mucha de esta sustancia desde el cielo, la verdad es que ya ocurrió con anterioridad cuando el meteorito conocido como La Montaña que Cayó se estrelló contra el mundo. Se dice que el Viz se puede encontrar puro en el mar, sobre todo en Bahía Sombria (donde cayó el astro), e incluso que existe una isla totalmente hecha de él, como si un enorme fragmento de La Montaña que Cayó aún perviviera. Pero algo que no conocen en Marjalnegro y que es ampliamente sabido por los magos más poderosos de Abadi es que los desierto del Sur Resplandeciente y más allá son increíblemente ricos en Viz.

Especies de semihumanos

Tieflings y Dracónidos

No existen tieflings o dracónidos autóctonos propiamente dichos de Zafiria y aquellos que pululan por las tierras de Marjalnegro proceden de barcos que vienen de Valion o que acaso son descendientes de estos mismos viajeros. Sin embargo en el Gran Reino hay una especie de semiinfernales que, aunque similares a los tieflings, no tienen el mismo origen que estos los shayyatin (sing. shaytan, y que se detallarán en un futuro suplemento). Algo parecido ocurre con los dracónicos, pues se habla de unos extraños seres de aspecto reptiliano procedentes de las tierras del oeste.

Elfo oscuros

No existen elfos oscuros en Zafiria pero sí los elfos de las cenizas que conforman la Hermandad del Cuervo. Sin embargo, se puede crear un AJ perteneciente a esta variante élfica usando las estadísticas del elfo oscuro del reglamento básico.

Halflings del desierto

Aunque en Marjalnegro son muy comunes los halflings, hay una variante de estos que solo se da en las tierras del sur y que fueron esclavizados en su día junto a los shayyatin, razón por la que aparecerán en un futuro suplemento junto a estos.

Climatología

El continente de Zafiria se encuentra mucho más al sur que el resto de sus homólogos y, sin embargo, su norte geográfico se encuentra sumido en nieves perpetuas; una

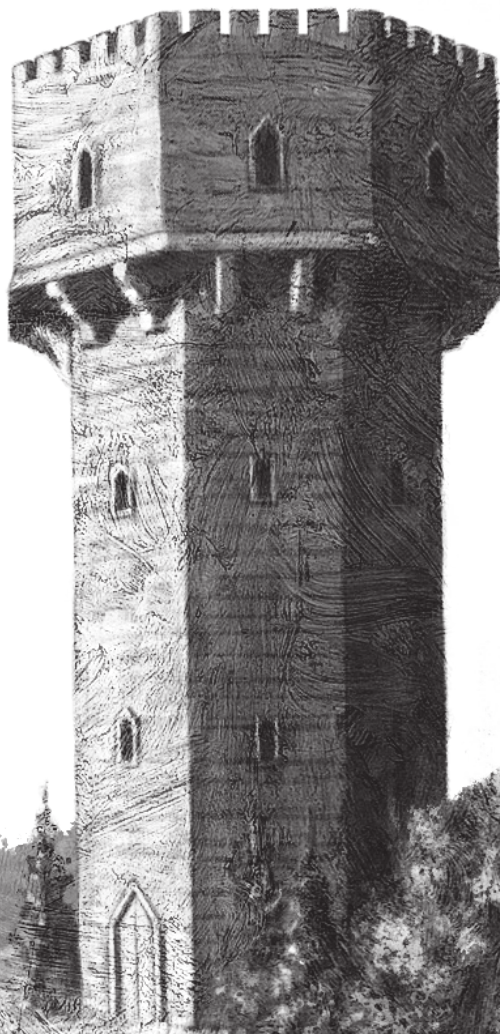
zona conocida como el Gran Glaciar. Pero no es esta la única región helada del continente, pues al norte de Marjalnegro se extiende la tundra conocida como el Salvaje Norte; una extensión fría, de ventiscas y nieves continuas y separadas del Gran Glaciar por un inmenso bosque primigenio de ciclópeas secuoyas. Curiosamente esta región se encuentra entre los mismos paralelos que zonas más cálidas de Valion, como Salmanasar, pero carece de la calidez del tiempo del que disfrutaban esas otras zonas. El motivo es... la magia. O el Viz, para ser más concretos. Cuando en tiempos pretéritos La Montaña que Cayó cambió la faz del mundo, también creó una disonancia mágica en la física climatológica del continente de Zafiria, alterando el tiempo y las temperaturas en algunas zonas, potenciando otras y arrasando otras tantas. La influencia del Viz en las aguas que arriban a las costas, en la tierra que absorben y transforman con sus raíces los árboles y en la arena que se mezcla con el viento, ha generado cambios a lo largo de los siglos que luego han evolucionado de formas imprevisibles. Y ese extraño y frío norte tan fuera de lugar es solo una prueba de ello de tantas que esperan a descubrirse en Marjalnegro y el resto de Zafiria.

Religión

La creencia en dioses es algo diferente en Marjalnegro y otras regiones de Zafiria. Aunque cuando el Imperio Refulgente dominaba gran parte del continente era su panteón de dioses (una familia de corruptos dioses de pasiones demasiado humanas y muy pocas virtudes, que pasaban el tiempo compitiendo entre ellos a base de mentiras, conflictos y traiciones), la influencia de otros grupos como los rurasin o el Gran Reino hicieron que, tras La Caída, los

restos del Imperio adoptaron una mezcla de creencias con dioses de diferentes panteones: Thor por parte de los ostrobardos y otros bárbaros del Salvaje Norte, Thoth del Sur Resplandeciente, Manann de los piratas vasanos o Solus Invicto como uno de los últimos remanentes religiosos que quedan del Imperio Refulgente, entre otros.

Sin embargo no son los únicos dioses a los que se adora. Los ostrobardos tienen su propio panteón (desarrollados en el módulo MN3 - *Hasta que la muerte nos separe*), el Gran Reino cree en un cuasi monoteísmo, elfos y enanos mantienen sus ancestrales dioses aunque con diferencias propias de las ramas de Zafiria, y se sabe de divinidades más extrañas aún en lugares más remotos pero que irán apareciendo en próximos módulos.



DEAN SPENCER



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*, *Valion*, *Meridion*, *Cirinea*, *Zafiria* and *Ziyarid*, 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 2017. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Blackmarsh, Copyright 2011, Robert Conley.

GUÍA INTRODUCTORIA

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA

Al oeste de Valion, allende el Mar Sombrío, existe una tierra de misterios y peligros conocida por algunos pocos viajeros como Marjalnegro. Pero esta no es sino una pequeña parte de un continente completo, con su historia, sus civilizaciones y sus secretos: Zafiria.

Esta guía introductoria no solo acerca a jugadores y narradores a la región de Marjalnegro, complementando el escenario de campaña básico presentado en el MN1, sino que presenta las culturas que pueblan el continente de Zafiria, las civilizaciones que hollaron sus tierras, así como sus historias y dioses, ampliando los horizontes geográficos que hay más allá de Marjalnegro.