

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

MN3

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

MARIANERO

HASTA QUE LA MUERTE OS SEPARE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-8



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



Hasta que la muerte os separe MARJALNEGRO



Créditos

Autor: Fali Ruiz-Dávila

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Coordinador de la Línea MN: Fali Ruiz-Dávila

Revisión preliminar: Antonio Cruz, Ignacio C. Cidróñ "Teller" y Rafael Alguacil

Corrección adicional: Pedro Gil

Maquetación: Ignacio C. Cidróñ "Teller"

Ilustración de portada: BIT

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

Cartografía: Eneko Menica

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

Depósito Legal: MU 251-2025

Agradecimientos: a Ignacio C. Cidróñ "Teller", y Pablo C. Ganter "Crom", por su ayuda en temas OSR muy específicos que escapaban a mi conocimiento.

Agradecimientos especiales: a Robert S. Conley por haber creado el escenario de campaña *Blackmarsh*.



Introducción

Conocí Marjalnegro hace ya unos años, buscando documentación sobre escenarios de campaña hechos para sistemas OSR. El breve pero intenso trasfondo de *Black-marsh*, el nombre original que le dio su creador, Robert S. Conley, me caló hondo. Algo después me enteré de que La Marca del Este pensaba traducirlo y publicarlo en español, así que seguí con interés el desarrollo de dicha edición hasta que, por fin, la tuve en mis manos. Por eso, cuando se me presentó la oportunidad, no lo dudé un momento y me dispuse a ambientar una aventura en las lejanas costas de Marjalnegro.

Ubicada en un continente remoto, abandonada por varias civilizaciones que a su vez sufrieron diversas invasiones, la región de Marjalnegro está habitada por diferentes gentes: enanos, elfos, medianos, orcos, goblins y, como no, humanos. Entre estos distinguimos cuatro grupos y es importante conocerlos, pues de ello podría depender la supervivencia de nuestros personajes. Primero tenemos los reductos de lo que un día fue el Imperio Refulgente, siendo la ciudad estado de Castillo de Marjalnegro la población más importante de estos. Luego tenemos a los ostrobardos, descendientes de los bárbaros rusarin que atacaron el Imperio Refulgente desde el norte y que, junto a sus costumbres y tradiciones tan diferentes, poco a poco se asentaron como un pueblo más. En tercer lugar, los vasanios, una provincia que, aunque en su día perteneció al Imperio Refulgente, hace apenas 50 años cayó ante el poder militar del Gran Reino, convirtiéndose en una suerte de protectorado (algunos vasanios contrarios al Gran Reino se exiliaron, creando una subcultura pirata en la zona de Bahía Sombría que estableció algunos propios enclaves en tierra). Y por último el Gran Reino, el peligro invasor del sur que amenaza Marjalnegro con sus puestos de avanzada... A todas estas culturas hemos de sumarles una hermandad de déspotas elfos, un enclave poblado únicamente por magos malvados, una heroica organización de guardabosques y mucho más.

Como se ve, Marjalnegro es un terreno poco conocido, pero en absoluto carente de emociones, peligros y secretos. Una tierra cuyo delicado equilibrio podría irse al traste, como se verá, por culpa de una simple muerte accidental o a través de una elaborada traición.

NOTA. Se recomienda encarecidamente el uso complementario del suplemento MN1 - *Marjalnegro*, para un mejor contexto histórico y geográfico, mapas e información adicional. Tampoco vendría mal tener a mano el suplemento BS1 - *Bestiario de Criaturas extraordinarias* y SP1 - *Tomo de Magia*. Todos ellos han sido publicados por La Marca del Este y también se encuentran para su descarga gratuita en PDF en la web del nuevo Codex de la Marca (<https://codexdelamarca.com/>).



Algo de geografía. Imperios caídos y reinos crecientes

Hace mucho, la zona de Marjalnegro era una región próspera, dominada en su mayoría por el Imperio Refulgente. Tras la revuelta del mago oscuro Atacyl y sus seguidores, así como las invasiones bárbaras de los rurasin al norte y las incursiones del Gran Reino al sur, unido al creciente número de piratas vasanios, cambiaron por completo su panorama político. El Imperio Refulgente cayó y el comercio transoceánico se resintió por la piratería que creció de manera desmedida al no encontrar una fuerte oposición como antes. Así, además de un par de poblaciones medianas como Valextraño y Verdon, del desaparecido imperio solo quedaron algunos enclaves desperdigados que aún recordaban el pasado, como Jorvik, Roblenegro o Cenizasabajo, de los cuales, la ciudad estado de Castillo de Marjalnegro es el mayor de todos. Todos estos asentamientos se siguen considerando, en parte, herederos de aquel Imperio Refulgente.

Al sur de Bahía Sombría también cambiaron las cosas. La provincia de Vasan, hogar de los vasanios, fue tomada por el Gran Reino y ahora son sus vasallos a la fuerza, aunque hay quien dice que este antiguo reino heredero de piratas no ha dicho su última palabra. Al norte de Marjalnegro, cuando los clanes bárbaros rurasin se retiraron al Salvaje Norte a luchar entre ellos, uno de estos clanes se estableció en la región, los ostrobardos, quienes actualmente son el grupo demográfico de mayor crecimiento en la región. Como se puede intuir, entre grupos tan diferentes es normal que la paz sea algo, a lo sumo, frágil. Los reductos del Imperio Refulgente añoran el pasado, los ostrobardos quieren vivir en paz, los vasanios anhelan librarse de las cadenas y recuperar su propia nación, mientras el Gran Reino solo quiere conquistarlo todo. En medio de esto, los enanos mantienen su reino en las Montañas Blancas con buena relación con Castillo de Marjalnegro, que actualmente gobiernan los elfos de Bosquegrís con ayuda de la compañía de Guardabosques de Marjalnegro así como los clérigos del templo de Thor.

Además de hordas de orcos, goblins y magos oscuros, está la amenaza de los elfos de la Hermandad del Cuervo, que se mantienen alejados pero al acecho.

Pocos esfuerzos se han promovido en pos de la concordia entre pueblos, pero alguno ha habido.

La historia hasta ahora

Hace poco, el elfo Tyrilas, gobernador de Castillo de Marjalnegro, comenzó, ayudado por Sinerian, elfo y líder actual de los Guardabosques de Marjalnegro, una táctica de acercamiento entre los vestigios del desaparecido Imperio Refulgente y las pujantes poblaciones de ostrobardos. Sus tácticas políticas pasaban por el comercio libre entre poblaciones, los pactos de defensa contra los

elfos de la Hermandad del Cuervo, así como los goblins y los orcos y, quizá, el movimiento diplomático más difícil pero, de facto, más fuerte: los matrimonios entre herederos de diferentes pueblos. Tyrilas y Sinerian hablaron con gobernadores, duques y príncipes herederos. Enviaron heraldos, proyectaron pactos diplomáticos y se produjeron algunos encuentros. Pero estos esfuerzos no avanzaron lo suficiente, debido a diversas razones como las diferencias culturales de unos, las políticas expansionistas de otros y, sobre todo, el recuerdo del pasado (sin ir más lejos, los Guardabosques fueron creados en su día para combatir a los ostrobardos cuando estos eran invasores bárbaros). Solo uno de estos intentos llegó a buen puerto. No era mucho, pero era algo.

Las partes implicadas fueron el joven Rowan, primogénito de Lord Maracan, señor de la ciudad de Jorvik, y la dulce Bridda, sobrina del duque Caedwin, señor de Muncaester, el mayor asentamiento de los ostrobardos. Ambos ejemplificaban la relación perfecta para alcanzar unas uniones diplomáticas entre vestigios del Imperio Refulgente y los ostrobardos. Tras unas cuantas visitas a una y otra corte, intercambios de regalos y un puñado de paseos con carabina, los jóvenes se enamoraron. Todo parecía ir viento en popa hasta que una falla en la vigilancia de ambos tortolitos dio pie a un imprevisto: Bridda se había quedado encinta. Al descubrirse este hecho, todo se aceleró, desde los preparativos del enlace, que incluían un lugar donde celebrarlo y una lista de invitados, a la localización de un lugar donde la joven pareja podría formar una familia, un espigado castillo ubicado en la otra orilla, al oeste de la Bahía Sombria, a medio camino por tierra y mar, tanto de Muncaester como de Jorvik. El enlace y este emplazamiento podrían cimentar el primer asentamiento mixto formado por los miembros de dos pueblos distintos. El gobernador de Castillo de Marjalnegro no podía creerse que todo estuviera saliendo tan bien. Parecía demasiado bueno para ser verdad.

En realidad era demasiado bueno.

La boda se celebró apresuradamente en el mismo sitio donde la joven pareja residiría: el castillo de Grimalkin. Acudieron gentes de todo el territorio, desde enviados de Marjalnegro hasta diplomáticos del Gran Reino en misión de paz, pasando por ostrobardos de todos los asentamientos, la alta y baja nobleza de Jorvik, algunos Guardabosques en representación de la organización, incluso embajadores elfos de Bosquegrís así como del reino enano. Lord Caedwin, fiel a su fama, no acudió a la boda de su sobrina por encontrarse inmerso en una de sus numerosas fiestas de exceso y desatino. Sin embargo su hijo, el responsable príncipe Bedewall viajó desde el castillo de Vessex hasta Grimalkin para tener el honor de acompañar a su prima al altar. Ninguno de los sacerdotes de Thor, Thoth o Manann acudió a la boda, pues la ceremonia se llevaría a cabo a través de las tradiciones ostrobardas y sería oficiada por uno de sus druidas sacerdotes.

Al cabo de un par de semanas, Castillo de Marjalnegro carecía de noticias sobre el enlace. Ninguno de los heraldos y diplomáticos enviados a la boda había regresado y el gobernador Tyrilas temía un complot por parte de los ostrobardos para traicionar la confianza depositada en ellos. Pero, por miedo a equivocarse y desencadenar un conflicto entre pueblos, prefirió andarse con pies de plomo; en lugar de mandar tropas oficiales del castillo o los Guardabosques, se dispuso a buscar a unos aventureros

capaces que viajaran e investigaran lo ocurrido antes de tomar ninguna decisión precipitada. Nada más lejos de lo que él había pensado.

Hubo una traición, pero no de los ostrobardos como Tyrilas pensaba, sino de sus propias gentes. Lord Maracan lo había planeado todo. En secreto, el señor de Jorvik había urdido un enrevesado plan. Desde hacía tiempo, estaba en conversaciones con el Gran Reino para librarse del vasallaje a Castillo de Marjalnegro por lo que desestabilizar las relaciones de estos con los ostrobardos no haría más que debilitar a ambas partes. Si Tyrilas creía que había sido traicionado por los ostrobardos, se romperían las relaciones diplomáticas, mientras que quizá los bárbaros tomaran esta afrenta como una razón para volverse en contra de los restos del Imperio Refulgente. Esta debilitación haría que se allanara el terreno en caso de una invasión por parte del Gran Reino. Solo tenía que hacer que la sobrina de Lord Maracan se enamorase perdidamente de su hijo y para ello encontró una ayuda inesperada. El Cónclave de Atacyl, un grupo de magos oscuros que, en secreto, buscaban la resurrección de su señor, le ofreció su ayuda: un medallón que, colgado del cuello de Rowan, haría que la joven Bridda se enamorara irremediabilmente de este. A cambio, solo pedían su apoyo cuando lo necesitasen.

La realidad es que los magos manipularon a su vez a Lord Maracan gracias a la ambición desmedida de este. El medallón que le otorgaron era un poderoso artefacto, más allá de un simple afrodisíaco arcano, pues era en sí mismo una filacteria que contenía una esquila de la corrompida alma del mago oscuro Atacyl. Una vez que Rowan dejó a la joven ostrobarda encinta, la esencia de la filacteria pasó al cuerpo de Bridda y su destino quedó sellado: Atacyl volvería reencarnado en el bebé de ambos. Todas las partes habían hecho sus planes... y nada salió como se esperaba.

Lord Maracan y Rowan acudieron a la boda acompañados, no por su familia y amigos, sino por traidores de Jorvik, cultistas a las órdenes del Cónclave de Atacyl y mercenarios procedentes del Gran Reino. Llegado un punto, y tras la unión de los jóvenes, la terrible verdad de la traición se descubrió, y los invitados de Lord Maracan asesinaron a prácticamente todos los invitados ostrobardos, heraldos y enviados de Marjalnegro, elfos de Bosquegrís y enanos de las Montañas Blancas. Rowan, imbuido con las energías de la filacteria, se había convertido en un ser sanguinario y, en medio de todo, mató a su reciente esposa y la abrió en canal, pues es lo que la voz de la filacteria le ordenaba. La chica cayó muerta y de su interior surgió un monstruo de sangre y odio que destripó a quien se puso por su camino. Solo hubo un superviviente entre los ostrobardos, el príncipe Bedewall que, gritando de dolor e ira, se internó espada en mano en las entrañas del castillo para cobrarse su venganza. Mientras, Lord Maracan consiguió escapar de Grimalkin y huir a Jorvik, donde permanece en silencio y a la espera.

Ganchos de aventura

Estos son solo algunos de los puntos de inicio y motivos por los que los AJs podrían llegar a involucrarse en esta

aventura. Por supuesto, solo son sugerencias, y el narrador puede desarrollar sus propios ganchos de aventura:

- **Castillo de Marjalnegro:** los AJs podrían ser súbditos de Castillo de Marjalnegro o cualquiera de las poblaciones vasallas que un día pertenecieron al Imperio Refulgente. Esto haría que Tyrilas pudiera saber de ellos más fácilmente y les encomendará una misión con confianza.
- **Guardabosques de Marjalnegro:** Uno o varios de los AJs podrían estar interesados en ingresar en la organización heroica de los Guardabosques de Marjalnegro. Desde Roblenegro podrían encargarles la misión de asistir a Castillo de Marjalnegro a petición expresa de Tyrilas.
- **Bosquegrís:** Los elfos del bosque, por la obvia relación con el gobernador de Castillo de Marjalnegro podrían enviar a cualquier AJ elfo como emisario para que se sumara a una difícil misión diplomática.
- **Reino enano de las Montañas Blancas:** lo mismo ocurriría con el reino de los enanos. Desde las Montañas Blancas o quizá desde Fuerte Olden, un AJ enano podría ser enviado a Castillo de Marjalnegro para participar en una misión por las buenas relaciones entre ambos pueblos.
- **Allende el mar Sombrío:** Quizá los AJs no sean de Marjalnegro, sino que provengan del este, más allá del mar Sombrío, en busca de tesoros, gloria y aventuras. Para Tyrilas, usar a un grupo de aventureros desconocidos sería una maniobra inteligente, pues sería difícil relacionarlos con Castillo de Marjalnegro o con él en caso de ser descubiertos por algún enemigo.

Rumores

Puedes tirar 1d8 para generar uno de los rumores siguientes que los AJs podrían escuchar en Castillo de Marjalnegro y alrededores; simplemente elegir uno o crear los tuyos propios como Narrador. Entre paréntesis se aclara si las afirmaciones son verdaderas o falsas:

1d8	Rumor
1	Los ostrobardos se están reuniendo bajo un mismo mando para conquistar todo Marjalnegro (falso)
2	La actividad pirata ha subido en la Bahía Sombria (verdadero)
3	El Gran Reino planea una ofensiva hacia el norte (verdadero)
4	En el Faro habita el espíritu de Atacyl planeando su venganza (falso)
5	Un kraken ha aparecido en la Bahía Sombria (falso)
6	Los bárbaros rurasin se han unido bajo un mismo estandarte y planean una nueva invasión hacia el sur (falso)
7	Un culto de magos oscuros pretende resucitar a Atacyl (verdadero)
8	Los enanos han descubierto en lo profundo de las Montañas Blancas un dragón dormido, pero lo mantienen en secreto (verdadero)

Dioses y tradiciones de los ostrobardos

Aunque respetan algunos de los dioses que se adoraban incluso en tiempos del Imperio Refulgente, por ejemplo Thor, como patrón de guerreros y aventureros; los ostrobardos difieren sustancialmente de otras culturas humanas tanto en sus dioses como en la misma base de sus creencias. Mientras que otros grupos culturales tienen dioses que “imitan” los comportamientos mortales —viven en ciudades, poseen un sistema político jerarquizado, tienen profesiones...—, los ostrobardos basan sus creencias religiosas en un grupo de divinidades que ellos llaman “Vannan”. Estas se encuentran en la naturaleza —bosques, mares, montañas—, tienen una sociedad tribal y representan la manera de vivir que tenían los mortales —los elfos los adoraban hace mucho— cuando se abrían paso por lo salvaje sin el calor de la civilización. Algunos podrían tener su homónimo, como Mannan y Niord. Mientras que el primero, adorado por los restos del Imperio Refulgente, sería protector de barcos mercantes y marineros, Niord —uno de los vannan— representa la lucha primitiva del hombre contra el mar, como la de los barqueros y los pescadores. Los vannan son el símbolo de eso mismo, la lucha contra la naturaleza. Es por eso que sus sacerdotes son más druidas que clérigos y que suelen officiar en medio de la naturaleza. La finalidad tras esta religión es la supervivencia y la fertilidad, es decir, tener más hijos para el clan que puedan continuar el legado y proteger la tribu; quizá es por ello también que, aunque es una costumbre en desuso, están permitidos los matrimonios de consanguinidad, como reflejo de sus dioses que, a veces, se casaban entre hermanos.

Se dice que en los tiempos en que estaban con los rurasin, los ostrobardos tenían infinidad de dioses. Hoy han perdurado solo unos pocos, algunos de los cuales pasamos a nombrar aquí por facilitar el trasfondo de este curioso pueblo.

- **Niord.** Divinidad principal, dios del mar y la lluvia. Representa la violencia de la naturaleza. Los ostrobardos consideran que Thor es hijo bastardo suyo con una diosa extranjera.
- **Nertha.** Divinidad principal, diosa de la tierra fértil y los frutos que da. Es hermana y la primera esposa de Niord. Representa el calor de la madre.
- **Skad.** Divinidad extranjera de origen oscuro y diosa del invierno. Segunda esposa de Niord. Su matrimonio representa la lucha de los mortales contra los elementos.
- **Frue.** Diosa del sexo y la fertilidad. Hija de Niord y Nertha. Se casó con su medio hermano Ingvy y se considera que juntos engendraron a los humanos.
- **Ingvy.** Dios de la caza y la supervivencia. Hijo de Niord y Skad. Se casó con su medio hermana Frue.

1. Bienvenidos a Castillo de Marjalnegro: llamada a la aventura

Independientemente del gancho de aventura elegido para el grupo de AJs, o para cada uno de ellos, los personajes acuden a una cita en la población de Castillo de Marjalnegro. Esta ciudad amurallada de más de 1.200 habitantes es el asentamiento más grande de toda la región. Es gobernada por Tyrilas, un poderoso elfo que tiene a sus servicio una buena fuerza élfica procedente de Bosquegrís. Su base y sede del poder administrativo de la población es el mismo castillo de Marjalnegro, que desde un peñasco, junto a la muralla norte, tiene una vista privilegiada de la bahía. Toda la ciudad está amurallada, aunque no pocos granjeros se atreven a trabajar la tierra en zonas extramuros. Aunque no es tan grande como los enclaves de otros continentes, Castillo de Marjalnegro cuenta con varios templos, prósperos negocios dedicados a los aventureros, la magia y el comercio marítimo, así como algunas buenas posadas y otros lugares interesantes. Por sus calles pasean sobre todo humanos y elfos, aunque no es raro ver enanos procedentes del cercano Fuerte Olden. Los montaraces patrullan las afueras y la guardia hace lo propio intramuros. Las calles siempre están llenas, y el aire tiene un aroma agradable, mezcla de las cervezas de las tabernas y el salitre del mar cercano; aventureros de todas partes entran y salen de la ciudad en busca de suerte, misiones y gloria. La ciudad siempre bulle de vida, a cualquier hora.

Una audiencia con Tyrilas

Los AJs han sido citados a una reunión que parece importante, pero no son convocados a la estancia del castillo donde tienen lugar las audiencias oficiales. Su interlocutor será el mismísimo Tyrilas pero, a fin de no jugársela con las peliagudas relaciones de estado, espías y diplomáticos, prefiere un encuentro más privado, lejos de miradas y oídos indiscretos. Como narrador debes elegir dónde se producirá el encuentro, aunque aquí se sugieren tres opciones:

- Otra sala del castillo. Aunque sean convocados al mismísimo castillo, Tyrilas podría recibirlos en un despacho secundario, un comedor que apenas se use o una de las bibliotecas de la fortaleza. Cualquiera de ellos son lugares perfectos para entrevistarse con los AJs sin levantar sospechas.
- Templo de Thor. Los sacerdotes del dios siempre han tenido buena relación tanto con los elfos de Bosquegrís como con los aventureros, pues Thor es el patrón de estos. Los sacerdotes estarían encantados de facilitar los jardines interiores para que se realizara el encuentro en la más absoluta intimidad.
- Viz Club. Aunque hay otras tabernas y posadas, el Viz Club es el establecimiento más lujoso y exclusivo de la población. No cualquiera puede acceder, pero es posible que a los AJs les hayan hecho llegar una tarjeta dorada que permite la entrada. Allí, en un reservado, lejos de miradas indiscretas, un Tyrilas ataviado de incógnito podría reunirse con ellos.

Sea cual sea la ubicación, Tyrilas se presenta a los AJs.



Salvo que el encuentro se produzca en una de las dependencias menos conocidas del castillo, Tyrilas intenta no llamar la atención. Viste de manera común y sin ostentaciones, con solo un par de escoltas (elfos nivel 5, legales). Cuando los AJs estén ante Tyrilas, lee o parafrasea el siguiente texto:

El aire regio del elfo que tenéis delante denota su posición. A su espalda, sus escoltas, también elfos, visten de oscuro y guardan silencio. Tyrilas, por su parte, viste terciopelo púrpura y oro (solo si la audiencia es en el castillo), con el sello de Castillo de Marjalnegro bordado en el pecho de su jubón y un broche de Bosquegrís sosteniendo su capa de color verde oscuro. Tiene el pelo largo y negro, ojos grises y la piel pálida. Habla de manera serena, con una voz melodiosa, aunque grave:

“Saludos, aventureros, y gracias por acudir a mi llamada. Como bien sabéis ya, soy Tyrilas, gobernador de Castillo de Marjalnegro, lo que hace que en mis atribuciones entren desde la administración de las tierras colindantes hasta el patrocinio de partidas de buscadores de tesoros bajo las mazmorras del castillo, pasando por otras tareas como los acuerdos diplomáticos entre las diferentes culturas que pueblan esta región. Es precisamente una de estas misiones diplomáticas la que me ha llevado a necesitar de vuestros servicios. Para poneros en contexto, hace unos meses propuse que, para limar asperezas y reforzar relaciones con otros pueblos, un gran acto sería un enlace matrimonial. Así, tras muchos esfuerzos, regalos y concesiones, uno de tantos intentos llegó a un punto favorable: Rowan, hijo de Lord Maracan, señor de Jorvik, una ciudad afín a Marjalnegro y que en su día perteneció al Imperio Refulgente, se prometió con Bridda, sobrina del duque Caedwin, señor de Muncaester, el mayor asentamiento de los ostrobardos. Al final, la boda tuvo lugar hace poco más de una semana, en el castillo Grimalkin. Dicen que se aceleró por motivos personales de la joven pareja, pero ninguno de los enviados, heraldos, diplomáticos y representantes ha vuelto de la ceremonia. Ni siquiera el príncipe Bedewall, hijo del duque Caedwin —que no acudió al enlace de su sobrina por encontrarse en medio de una de sus infames orgías—, ha regresado a su castillo de Vessex. Temo que haya ocurrido una tragedia y que la sombra de la traición sea culpable de todo. Quizá me apresuré en demasía al confiar en los bárbaros ostrobardos. Así que acudo a vosotros para partir hacia el castillo Grimalkin y descubrir qué ha ocurrido”.

Si los AJs le preguntan por qué no ha enviado a sus propias tropas o incluso a los Montaraces de Marjalnegro, les responde que, al tratarse de un asunto de estado, no querría incurrir en un agravio político sin pruebas fehacientes. Así que cree que enviar a un grupo de desconocidos e independientes aventureros es una solución mucho más discreta.

Por viajar hasta el castillo Grimalkin y averiguar qué ha ocurrido, Tyrilas les dará una recompensa de 2000 mo a repartir (que, si negocian, podría subir a 2500 o incluso 3000), facilitándoles además una cuarta parte por adelantado. Pero si, dado el caso de que haya ocurrido algo terrible, son además capaces de llevar ante la justicia a cualquier culpable, la recompensa será mucho mayor (si hay que presionar a los AJs se puede dejar caer que Tyrilas tiene la capacidad de otorgar títulos menores con sus respectivas tierras, o cualquier otro tipo de recompensa jugosa).

El castillo Grimalkin (1711) se encuentra al nordeste de Castillo de Marjalnegro (0913), al otro lado de Bahía Sombría. Para llegar hay dos posibles rutas:

- Por mar. Si los AJs se embarcan desde el puerto de Marjalnegro y cruzan Bahía Sombría, llegarían a la desembocadura del río donde se encuentra la construcción.
- Por tierra. Si prefieren la ruta terrestre, tendrán que rodear toda la costa yendo primero al norte y luego al este para finalmente descender.

Tyrilas les ofrece ayuda en los preparativos previos al viaje y les recomienda lugares para abastecerse. Dependiendo de la ruta que elijan, deberán acudir a Tejidos y pertrechos de los hermanos Dax, si es por tierra, o a la Compañía Abrams, si es por mar (v. más adelante).

2. Viaje al Noroeste

Tras tener claro el destino, los AJs deberán plantearse cuál es la ruta por la que prefieren viajar, por tierra o por mar. El viaje por tierra implica mucho más tiempo y cruzar varias zonas diversas con terrenos muy diferentes entre sí, así como una mayor promesa de encontrar tesoros y fortuna. El viaje por mar, sin embargo, parece la opción más corta y directa, aunque el mar es caprichoso y nunca se sabe qué puede ocurrir tras una noche de tormenta, o qué nuevos islotes no marcados en los mapas pueden aparecer tras la bruma. Elijan la opción que sea, Tyrilas les facilitará un transporte óptimo: animales de monta, si eligen la ruta terrestre, o un pasaje en un barco (quizá incluso su propia embarcación) que los hará cruzar Bahía Sombría, si eligen la ruta marítima. Tyrilas les facilita el siguiente mapa a los AJs con las mejores rutas a seguir (por supuesto los AJs son libres de tomar cualquier otra ruta alternativa que consideren):

Por tierra

El viaje por tierra es una opción que puede alargar considerablemente la aventura. No solo por los encuentros aleatorios o las bandas de mercenarios, como se detalla más abajo, sino que puede constituir en sí una propia aventura extra. Las zonas que cruzarán incluyen bosques, montes, pantanos... un sin fin de biomas, cada cual con sus pequeñas opciones y oportunidades de misiones secundarias o ganchos de aventura, desde unas cuevas enanas abandonadas, hasta presenciar una batalla entre dos clanes de orcos o una emboscada de los elfos de la Hermandad del Cuervo. Por supuesto, es también la opción en la que los AJs tendrán más oportunidad de encontrar tesoros. Para un narrador que pretenda que la aventura sea larga y memorable, quizá esta sea la mejor opción.

Para viajar por tierra, se les facilita una montura a cada uno; un caballo o un poni, dependiendo del tamaño del AJ, o incluso un carro con un par de mulas. Las monturas están en Tejidos y pertrechos de los hermanos Dax, donde se les recomienda ir para prepararse antes de salir. Tyrilas les ha hecho entrega de un documento en el que especifica que Castillo de Marjalnegro corre con los

gastos de las necesidades de los aventureros (dentro de unos límites). En este negocio pueden encontrar lo que deseen siempre y cuando no sea mágico. Si acuden al Emporio de lo arcano y lo extraño, la tienda mágica de la población, el documento de Tyrilas no tiene ningún valor y habrán de gastar su propio dinero para poder pertrecharse en el local del mago Thil “el testarudo”.

La ruta marcada en el mapa sigue, en el siguiente orden, una serie de zonas, emplazamientos y enclaves por las que es probable que deban pasar los AJs; así como la desembocadura de varios ríos a lo largo de la costa (v. MN1 - Marjalnegro):

1. El Faro (0712). Aunque data del Imperio Refulgente, estas ruinas han sido la guarida de Atacyl cuando resucitó como vampiro. Además, se dice que bajo la construcción existen numerosos niveles de mazmorras inexploradas.
2. Verdon (0610) es una próspera población eminentemente de medianos, en plena comarca Nublosa.
3. Cenizasabajo (0608) es un pequeño pueblo donde viven no pocos miembros de la compañía de Guardabosques de Marjalnegro.
4. Bosques grises. Hogar de unos cuantos miles de elfos, sus valiosos árboles Ceniza Gris son codiciados tanto por su corteza como por su savia y, aún más, por sus frutos semejantes a perlas cuando se secan.
5. Muncaester (1305) es la mayor de las poblaciones ostrobardas, sede del poder político de los mismos y hogar del juerguista duque Caedwin. Cualquier aventurero que pase por allí incurrirá en su ira si rechaza la invitación a uno de sus legendarios banquetes y bacanales.
6. Etanfel (1506) es una pequeña población pesquera de los ostrobardos que acoge también a la compañía de aventureros conocida como Caballeros Dragón. El líder del asentamiento y protector de éstos es lord Ingwold (Guerrero 6, legal).
7. Marismas de Tave. Un inmenso marjal con docenas de arroyos, vegetación selvática y peligrosas bestias, como el tigre terrible.
8. El terreno comprendido entre la costa y los pantanos (1609) es el territorio de una tribu de kóbolds con más de medio millar de miembros expertos en la guerra de guerrillas.

IdB	Encuentro aleatorio
1	1d8 chupacabras*
2	Dragón verde
3	Gigante de las colinas
4	Banda de 2d4 gnolls
5	Banda de 1d10 goblins con 1 líder hobgoblin
6	2 licántropos
7	Plaga/enjambre (hormigas de Ekbon)*
8	Semoviente vegetal*

Nota: Las criaturas marcadas con * pertenecen al BS1 - *Bestiario de Criaturas extraordinarias*.

Pero estos encuentros no serán los únicos a lo largo de su viaje por tierra. Lord Maracan, antes de su huida a la ciudad de Jorvik, ha encargado la vigilancia de la ruta por tierra hasta Grimalkin a grupos compuestos tanto por soldados de Jorvik como por mercenarios del Gran Reino. Conforme se vayan acercando a su destino, a partir de la mitad del camino, la probabilidad de encontrarse uno de estos grupos aumenta (25% a mitad del camino, 50% cuando solo quede un cuarto de camino y 75% cuando se encuentren a pocas millas del castillo Grimalkin). Los miembros de estos grupos son tantos como los AJs y su composición puede variar, pero se puede tomar la siguiente lista como ejemplo (todos poseen nivel 8):

- Joffrey, guerrero de Jorvik (caótico)
- Lana, maga de Jorvik (neutral)
- Fester, ladrón de Jorvik (caótico)
- Hermano Asam, clérigo del Gran Reino (legal)
- Shalima, exploradora del Gran Reino (neutral)
- Kalila, paladina del Gran Reino (legal)



Por mar

Se dice que la Bahía Sombría se formó por el cataclismo de La Montaña que Cayó. Durante cientos de años, el mar bullía con el calor abrasador de los gases naturales y las erupciones arcanas que despedían desde las profundidades los restos de la montaña. Arrecifes antinaturales, simas marinas, flotas enteras hundidas... Durante mucho tiempo, se hizo imposible navegar por aquel nuevo y pequeño mar. Pero cuando todo se asentó y las aguas volvieron a su cauce, Bahía Sombría se convirtió en la mayor entrada para el comercio marítimo con otras tierras. Tras cruzar bahía Guarnecida, que aún hoy funciona tanto de entrada como de rompeolas, Bahía Sombría se descubre como una considerable masa de agua sin apenas alboroto en el oleaje (lo que no quita que a veces se levanten violentas tormentas, claro). Aunque cuando los AJs naveguen por las aguas de Bahía Sombría tirarán en

la Tabla de climatología de la p.55 del *Reglamento básico* de la *Caja Roja* cada vez que crucen un nuevo hexágono (o a discreción del Narrador), cuando se encuentren en el estrecho que la separa de bahía Guarnecida, tirarán también en la misma tabla aunque con un modificador de +2 para representar la mayor violencia de estas aguas.

A fin de prepararse para un viaje por mar, los AJs pueden ir recomendados por Tyrilas a la Compañía Abrams, la naviera y armadora más importante de la zona, que posee una enorme flota con todo tipo de embarcaciones. Los aventureros tendrán aquí dos opciones para echarse a la mar: por una parte, tienen cubierto el pasaje en una galera pequeña de nombre Hija de Manann, con una tripulación de 90 marineros, provista de velas y remos, que cruza Bahía Sombría una vez al mes; por otra, si son capaces de navegar y lo prefieren, se les concede su propia embarcación, el Espada Bastarda, un barco de vela pequeño y veloz que carece de remos y que tiene cabida para una docena de personas. La ruta marítima marcada en el mapa sigue, en el siguiente orden, una serie de áreas, representadas por hexágonos, a través de las cuales es posible que deban cruzar con la embarcación (v. mapas en MN1 - *Marjalnegro*):

1. En el fondo de esta zona (1112) se encuentran los restos de un galeón del desaparecido Imperio Refulgente. Dos tiburones toro y una gran serpiente marina guardan cuantiosas riquezas, así como un cargamento de viz.
2. Esta área comprende una serie de bajíos (0909) repletos de barcos naufragados, muchos de los cuales esconden grandes tesoros. La razón es que un agresivo elemental de agua tiene la zona como su guarida.
3. Aquí hay una cueva submarina (1107) donde vive un pueblo de tritones.
4. En la superficie de esta zona (1406) suelen navegar dos galeras piratas vasanas que juntas poseen más de 150 guerreros.
5. Baronía de Barataria (1210). Se trata de una inmensa taberna en alta mar, construida sobre diversos pecios amarrados entre sí, que forman una isla artificial donde todo el mundo es bienvenido, pero también saltan continuas peleas entre los diversos visitantes, que abarcan desde piratas hasta sahuagines. Su propietario es Sancho el Gordo (ladrón 9, neutral), un antiguo capitán pirata retirado que montó todo esto con las ganancias de décadas de pillaje y latrocinio. Además, cuenta con un cuerpo de guardia propio, las Cimitarras del Mar (todos, hombres y mujeres, 1d12 guerreros 5, neutrales).
6. Rompedioses (1411). Un arrecife formado por cúmulos de restos de La Montaña Caída, barcos encallados y una hilera submarina de coral ferrum (mucho más duro que el normal) que ha hecho encallar infinidad de barcos (se considera una zona de navegación muy difícil).

Estos puntos no están siquiera cerca unos de otros y una embarcación podría pasar cerca de cualquiera de ellos, de varios o de ninguno. Incluso hay puntos en los que el propio narrador es libre de enclavar un peligro, un barco hundido, un pueblo pirata o incluso un arrecife natural.

Encuentros aleatorios

A discreción del narrador, se puede hacer una tirada de probabilidad cada vez que los AJs crucen a una zona nueva del mapa (un hexágono) para ver si esta resulta en un encuentro aleatorio con monstruos que los ataquen. Hay un 50% de probabilidades de que se produzca uno de estos encuentros aleatorios en el viaje por mar. Si es así, para determinar con qué criaturas se encuentran los AJs, solo habría que tirar en la siguiente tabla:

1d8	Encuentro aleatorio
1	Aboleth
2	Anémona gigante*
3	Elemental de agua pequeño
4	Kraken
5	Banda de 1d8 orcinus*
6	Plaga/enjambre (moscas del sueño)*
7	Banda de 2d6 sahuagines
8	1d4 serpientes marinas

Nota. Las criaturas marcadas con * pertenecen al BS1 - *Bestiario de Criaturas extraordinarias*.



Bahía Sombría es una zona traicionera y los peligros no solo vienen de los monstruos que viven bajo sus aguas. Existen arrecifes coralinos, pequeños islotes y navíos que salpican toda esa masa de agua. En muchos de estos hay bandas de piratas vasanos que no se detienen ante nada con tal de llevarse un buen botín. Los AJs tienen un 25% de probabilidades cuando salen del puerto y cuando están a punto de llegar, pero un 50% cuando se encuentran en la parte central de Bahía Sombría. Los grupos de piratas vasanos suelen tener 2d10 miembros, incluyendo una mezcla entre guerreros, exploradores y ladrones, todos con un nivel 3 de personaje y alineamiento caótico.

3. Viaje al Noroeste

Al otro lado de Bahía Sombría, tras dejar atrás tanto el pequeño pueblo pesquero ostrobardo de Etanfel y una serie de ríos, se llega a las inmensas marismas de Tave y al delta que forma la desembocadura de este caudaloso río. El castillo de Grimalkin se encuentra, al igual que Castillo de Marjalnegro, rodeado por un pantano, al sur de las cercanas marismas de Tave. Está en el cabo más extremo este de la citada bahía, que a su vez cierra otra masa de agua llamada Bahía Guarnecida, construida sobre Picadura de Mosquito, el brazo oriental de la desembocadura del delta del río Tave, y la isla fluvial de Gatogrís (1611-1711). Su situación convierte Grimalkin en una fortaleza perfecta para defenderse de las tribus de kobolds al noroeste (1609) y las tribus de orcos al este (1911).

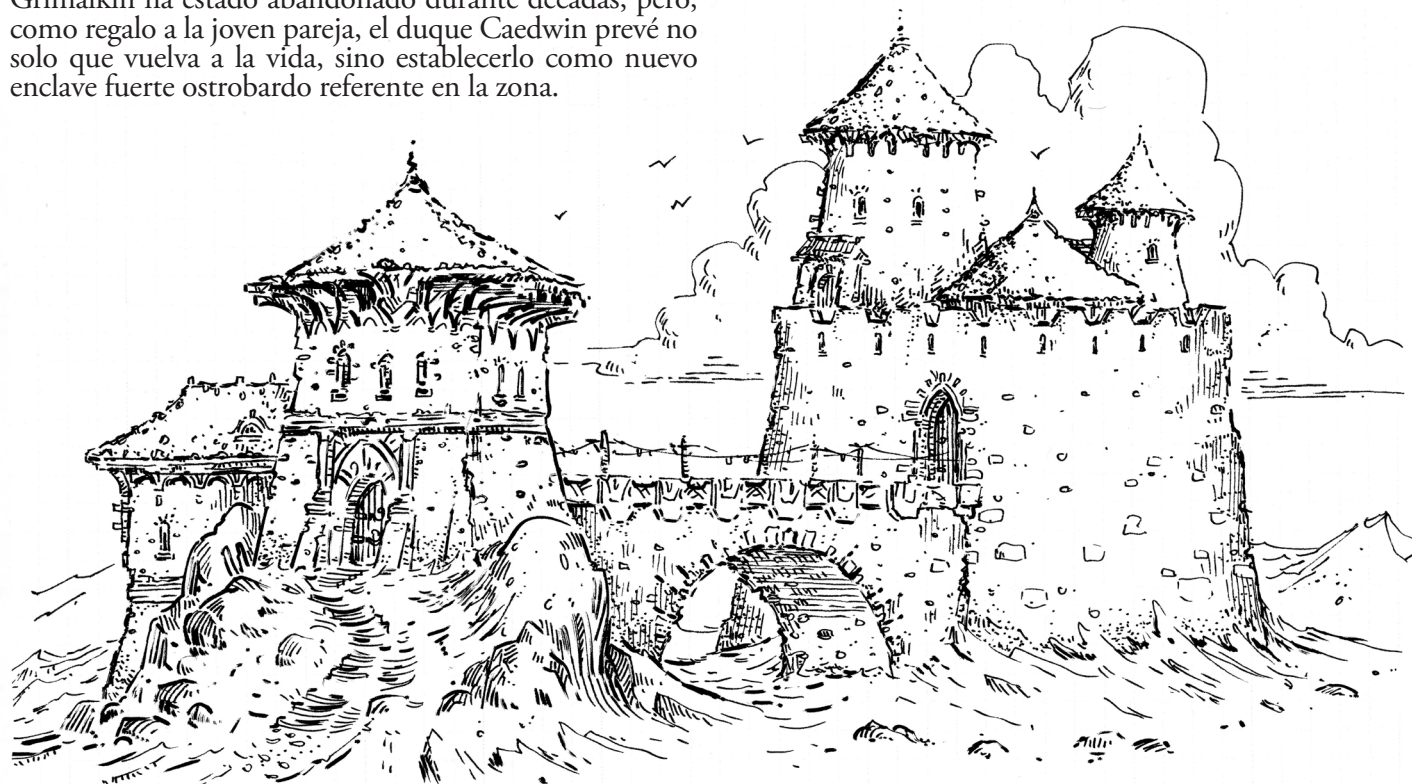
El Castillo de Grimalkin es una majestuosa fortaleza situada en la cima de dos colinas gemelas, unidas por un puente de piedra, al borde de un acantilado y que controla toda la costa. Se encuentra a más de 100 metros de altura por encima del nivel del mar, que ruga al chocar contra los dos salientes. Aunque en días despejados puede verse la construcción completa en todo su esplendor, lo más normal es que la vista del castillo desde lejos sea como una ensoñación, rodeada de nubes bajas y, sobre todo, de la bruma que sube desde el mar. El Castillo de Grimalkin, originalmente conocido como el Castillo del Águila del Norte, era una antigua fortaleza edificada por el Imperio Refulgente como bastión y vigía de la Bahía Guarnecida. En las guerras contra los bárbaros rurasin, se llevó algunas de las peores partes y sus ruinas fueron olvidadas durante más de 100 años hasta que unos ostrobardos se hicieron con ellas y lo reformaron sobre los restos de lo que una vez fue, rebautizándolo con el nombre que ahora porta. Pero, debido a una extraña peste que vino del mar y a las tribus nómadas de pieles verdes que viven muy cerca del enclave, el castillo cayó en desgracia: sus señores fueron asesinados tras perder a sus vástagos por la "peste del mar", como muchos de sus habitantes. Así, los que quedaron, marcharon a tierras sureñas más fértiles, como Muncaester y Vessex.

Grimalkin ha estado abandonado durante décadas, pero, como regalo a la joven pareja, el duque Caedwin prevé no solo que vuelva a la vida, sino establecerlo como nuevo enclave fuerte ostrobardo referente en la zona.

Nota para el narrador: ubicaciones inciertas

Al final, tres de los objetivos principales de la aventura serán salvar al príncipe Bedewall, encontrar y derrotar a Rowan, así como destruir al monstruo que merodea por la construcción: una oscuridad viviente (v. BS1 - Bestiario de criaturas extraordinarias, p.22) nacida del vientre de la malhadada Bridda, resultado de su unión impía con la simiente oscura de Rowan. Se entiende que los tres están recorriendo el castillo, Bedewall huyendo de los asesinos, Rowan buscándolo para silenciar al único testigo de la masacre en el salón de festines, y la oscuridad viviente en busca de presas que matar y devorar. Así, para hacer más interesante la búsqueda y darle un toque de realismo a la aventura, se propone al Narrador la opción de que las ubicaciones de dichos objetivos no estén fijas, sino que dependan de sendas tiradas de dados previas que sugieran las ubicaciones aleatorias donde encontrar a cada uno (incluso las ubicaciones podrían cambiar cada X turnos, teniendo que repetirse las tiradas). Por supuesto, el narrador puede no hacer las tiradas y simplemente elegir las localizaciones que le parezcan más interesantes o utilizar las ubicaciones predefinidas en el texto de la aventura.

Id	Bedewall	Rowan	Oscuridad viviente
1	Mazmorra de entrada. Celdas de prisioneros (4a)	Mazmorra principal. Puente que lleva a la mazmorra de entrada (26a)	Mazmorra principal. Sala de los sacrificios (26d)
2	Planta baja. Cocinas (8)	Torre de vigía. Falso palomar (21)	Torre de vigía. Armería (20)
3	Primera planta. Salón de caza (16)	Torre intermedia. Estudio de magia (23)	Torre principal. Sala de guerra (25)
4	Planta baja. Habitaciones del servicio (10)	Primera planta. Sala del consejero (18)	Mazmorra principal. Cripta familiar (26c)



4. Exterior del castillo

El campamento ostrobardo

Aunque los ostrobardos se asentaron en las tierras de Marjalnegro hace mucho, erigiendo ciudades como Muncaester o Vessex, no han olvidado su herencia bárbara pasada. Cuando un grupo relativamente grande de ostrobardos se reúne fuera de sus ciudades, ya sea para una batalla, una celebración religiosa dedicada a sus dioses o, como el caso que nos ocupa, un enlace matrimonial, montan campamentos. En sus tiempos de incursiones y batallas por el pillaje y el territorio, los campamentos de los ostrobardos se construían con una estructura de círculos concéntricos; la sala comunal, que pertenecía al jarl o jefe, iba en el centro, protegida por los carros. Luego, el círculo interior lo formaban las tiendas de los nobles y líderes militares de mayor rango, y los círculos exteriores, los guerreros rasos. Tras muchos años de enfrentamiento con el Imperio Refulgente, los ostrobardos fueron adoptando la estructura cuadriculada de estos, y hoy tienen una disposición muy similar a la que se usaba —y se sigue usando— con fines militares por parte del Imperio y ahora por los restos de este. La boda que tuvo lugar no ha sido una excepción, así que, cuando los AJs se acerquen a las inmediaciones del castillo Grimalkin por la senda principal, divisarán el campamento montado por las tribus ostrobardas que han acudido al enlace en calidad de invitados. En sus tiendas al aire libre y siguiendo las costumbres de antaño, los ostrobardos se sienten mucho más cómodos que alojándose en los barracones de invitados del castillo.

Pero algo no marcha bien. Aunque de lejos se divisan las tiendas, no se oyen las típicas canciones ostrobardas, ni el metálico y profundo sonido del carnyx, ni tampoco el ruido de las competiciones de lucha o las risas festivas que caracterizan a esta cultura en tiempos de paz. Al contrario, del campamento ostrobardo sólo se capta un silencio sepulcral... Cuando los AJs estén más cerca, lee o parafrasea el siguiente texto.

El hedor de la carne putrefacta se mezcla con el del humo, viajando hasta vuestras fosas nasales. El campamento, que debería haber sido una imagen de festejo y alegría, muestra una auténtica carnicería: cuerpos por el suelo, despedazados y destripados, cuyas tripas desparramadas sobre la hierba ensangrentada alimentan a las aves carroñeras atraídas por el olor; miembros cercenados, aún agarrando las armas, son imposibles de corresponder con los cuerpos más cercanos; cabezas cortadas, aún con la expresión de miedo en sus rostros, yacen desenchajadas y con las cuencas oculares vaciadas por las alimañas. Hay tiendas tiradas abajo, otras quemadas en parte o en su totalidad, aunque ya no queda resto del fuego. Aquellas tiendas que aún siguen en pie muestran rasgaduras en una o varias de sus paredes. Alguien o algo se ensañó con esta gente, y quizá los miedos de una traición ostrobarda eran infundados.

Guía del campamento ostrobardo

A. Tienda comunal de banquetes y residencia del príncipe Bedewall. En esta inmensa tienda se reúnen los ostrobardos para cenar juntos todas las noches. El suelo está cubierto de pieles de animales, sobre todo osos y lobos. El centro lo ocupa una enorme mesa para banquetes para docenas de comensales. En su interior, un hueco acoge el hogar del fuego. Un sencillo trono de madera, cuero y una piel de lobo preside la mesa. Tras este, una cortina oculta los sencillos aposentos del príncipe Bedewall. Curiosamente esto no ha sido saqueado, quizá por no estar tan a la vista. Si la estancia es registrada, los AJs pueden encontrar un arcón con 200 mo, una cota de malla +1, una espada larga +2, una lanza +1 y una hacha de batalla. Además de unos papeles en una carpeta de cuero que resultan ser varios pergaminos de conjuro de nivel 1 y 2 (a discreción del narrador).

B. Tiendas individuales. Estas tiendas pertenecían a invitados que venían solos, ya fuesen caballeros, burgueses, buhoneros o nobles; algunas incluso pertenecían a los mismos cuyas familias estaban en las tiendas (3). El tamaño de estas tiendas (3x2 y 4x3) varía dependiendo del estatus de sus ocupantes. En ellas pueden encontrarse diferentes objetos, aunque no abunda nada de demasiado valor, seguramente por culpa del pillaje.

C. Tiendas familiares. Algunos de los invitados a la boda eran familias y las pruebas, cadáveres de mujeres y niños, se pueden encontrar en estas tiendas algo más grandes que las individuales (5x5, circulares). Los cuerpos están despedazados, al igual que los cuerpos del exterior y otras tiendas.

D. Tiendas militares (guardias). Son las tiendas más pequeñas (2x1) y se encuentran repartidas por todo el perímetro del campamento para vigilar y proteger el cerco. En 1d8 de estas se pueden encontrar 1d12 flechas y 1d12 viroles.

E. Empalizada. Construida con troncos de madera clavados en la tierra y sujetos con cuerdas, la empalizada protege el perímetro del campamento en sus zonas norte, este y oeste. La entrada se encuentra junto al camino, en el vértice sudeste, donde había dos guardias que ahora son solo dos cadáveres, ambos con la cabeza cercenada y que han sido clavados en las lanzas que llevaban los guardias, quizá como advertencia, quizá como simple muestra de sadismo.



F. Zona común para el fuego, celebraciones y competiciones. Los ostrobardos aún mantienen costumbres de cuando eran un pueblo bárbaro y gustan de realizar competiciones de lucha, lanzamiento de hacha y tiro con arco, cantar mientras beben alrededor del fuego tras la cena, con ambiente festivo y fraternal. Aquí se apila una montaña de cadáveres de tamaño considerable (2d12 cuerpos). Todos han sido saqueados. Llama la atención que hay armas desperdigadas, flechas y un carnyx de bronce, abollado por los golpes, aunque si se arregla, podrá volver a sonar.

G. Establo al aire libre y abrevadero para caballos. En este cercado pacían los caballos que tiraban de los carros ostrobardos o que hacían de montura para nobles y caballeros. Ahora solo están los cadáveres de estos animales, aunque no tantos como se esperaría (los mejores los han robado). Tras la valla este, está la fosa común para excrementos.

H. Perrera. Parte de los perros llevados tanto como seguridad como para cazar, están muertos como los caballos, aunque algunos (1d4) pudieron escapar y al volver, merodean entre los cuerpos de sus sueños... Atacarán a cualquiera que se acerque a los cadáveres humanos.

I. Tienda del Ajuar para la novia. Está pequeña tienda se erigió para reunir todos los regalos que los ostrobardos pensaban entregar a la novia, aportados entre todos, cada cual en base a sus posibilidades. Ha sido saqueada, y el suelo, que está cubierto de alfombras procedentes del Gran Reino, muestran manchas de sangre, pisadas de calzado (no es ostrobardo) y quemaduras. Han vaciado los arcones y apenas pueden encontrarse 3d12 po. Desperdigados por el suelo hay finos vestidos de lino, lana y seda, aunque manchados y desgarrados, haciéndolos inservibles. Uno de los arcones oculta en un doble fondo una varita de Proyectiles mágicos.

J. Carros y carretas. Los ostrobardos enfilan sus carretas, pegándolas mucho unas con otras, para formar una parte de la empalizada después de vaciarlas de enseres y mercancías y llevar estos a las diferentes tiendas. Casi todas están vacías, aunque en una se puede encontrar comida equivalente a 1d10 raciones de viaje, amén de un pequeño barril con licor de espino (escambrón).

Nota para el narrador: sobre la importancia de la heráldica

En toda la región de Marjalnegro tiene un gran peso el conocimiento de los diferentes escudos de armas utilizados —esto es, la heráldica—, no solo por las diferentes culturas, sino también por las propias poblaciones e incluso los mismos nobles. Los usos útiles engloban desde las batallas donde hay que reconocer rápidamente al aliado o al rival, los encuentros diplomáticos entre representantes de ciudades, pueblos, ducados y condados o las justas donde participan muchos nobles y caballeros, cada uno con su propio y diferente escudo. Cada grupo cultural tiene la tradición de usar una forma muy particular. Luego, dentro de estos escudos, la simbología varía en extremo, es decir, los elementos que se muestran representados dentro de los propios escudos. Aquí se intenta dar una aproximación a la compleja heráldica de Marjalnegro y los territorios adyacentes.

- Antiguos territorios del Imperio Refulgente. Sus escudos son cuadrados por el jefe (la parte superior) y apuntados y estrechos por la punta (la parte de abajo); suelen usar formas humanas y objetos, aunque son muy comunes los patrones de colores, simples de dos colores a mitades o ajedrezados.
- Tribus ostrobardas. Sus escudos son también cuadrados por el jefe y apuntados por la punta, solo que más anchos que los anteriores; también prefieren animales en sus escudos.
- Vasanios. Sus escudos tienen formas ovaladas y presentan una mezcla de elementos tanto humanos como animales y de otros objetos. Siempre tienen el fondo de un solo color.
- Gran Reino. Sus escudos tienen formas sencillas, casi siempre redondas o cuadradas, adornándolos tan solo con complejos patrones de colores o, a veces, textos en su idioma.
- El pueblo enano usa unos escudos macizos y de formas más extrañas, como hexágonos y octógonos. Sus diseños son repujados, complejos, llenos de elementos gráficos de su cultura, como si fueran auténticas obras de orfebrería, que también adornan con multitud de runas.
- Los elfos son de usar formas más caprichosas con jefes abombados, puntas ojivales y con huecos laterales en forma de media luna para apoyar las lanzas. A veces también juegan con formas romboides, como la Hermandad del Cuervo. Los elfos decoran sus escudos con elementos muy sencillos cuando no los dejan totalmente lisos.
- Una excepción son los elfos de Castillo de Marjalnegro, que adoptaron el escudo de la ciudad anterior a la traición del mago oscuro Atacyl, aunque cambiando ligeramente la forma del escudo para hacerlo más “a la manera élfica”.
- Los orcos carecen de heráldica y clavan o atan a sus escudos manchados de sangre y brea cualquier cosa, desde cráneos a pequeños goblins aún vivos.

Algunos ejemplos:

Castillo de Marjalnegro	Jorvik	Muncaester	Grimalkin
Una rosa de los vientos de plata sobre campo de azul	Espada de oro con punta hacia arriba, sobre campo ajedrezado de plata y sable	Cabeza de jabalí de bronce sobre campo de sinople	Gato rampante de sable mirando a la siniestra, sobre campo cuartelado en aspa de gules y fierro



A las puertas del castillo Grimalkin

Si los AJs siguen por el camino junto al cual habían acampado los ostrobardos, dejando atrás la escena de la masacre, se encuentran frente a un castillo como no han visto otro en Marjalnegro. El castillo de Grimalkin está construido sobre un precipicio o, dos, sería mejor apuntar, pues el castillo tiene dos cuerpos unidos por un robusto puente de piedra y madera que pende de una abismal caída que da a parar a la desembocadura del río y las rocas donde rompen las olas. El primer cuerpo es algo más pequeño y, tras este y el puente, se alza el verdadero castillo, alto y estrecho, con torreones en forma de aguja. Cuando los AJs estén ante el castillo, lee o parafrasea lo siguiente:

El camino termina ante las enormes puertas del primer cuerpo del castillo, una construcción ancha y baja, de un solo piso. Las paredes son de piedra, gris, como el precipicio sobre el que está construido, aunque unas hermosas molduras de madera adornan la entrada. Dos hojas de madera reforzadas con hierro que se encuentran abiertas de par en par invitan a entrar y del interior no sale ningún sonido.

5. Interior del castillo

Primer cuerpo y puente

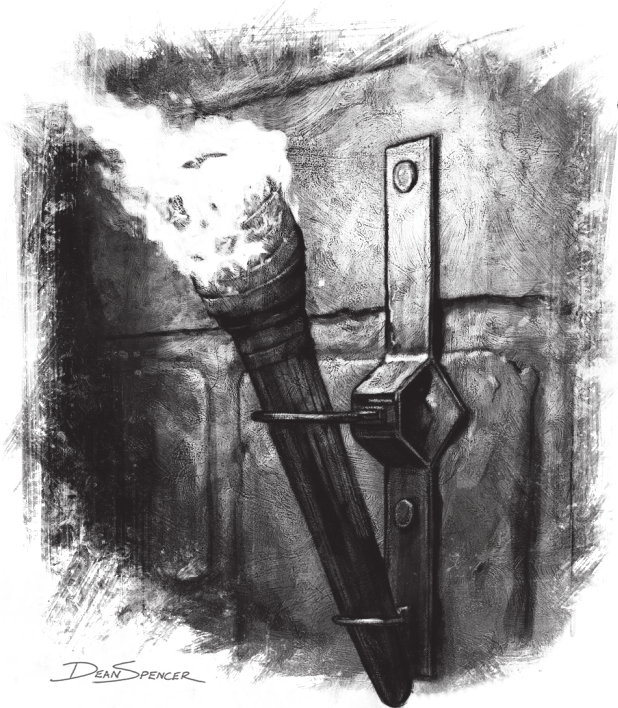
1. Antepuerta con rastrillo. El rastrillo que resulta la primera entrada al enclave del castillo está levantado y el musgo ha comenzado a acumularse en sus juntas, como si hiciera días que nadie lo mueve. El mecanismo que lo acciona se encuentra en una de las garitas de la barbacana (2b).
2. Barbacana. Esta estructura fortificada abierta al cielo protege el paso al puente (5) que lleva al cuerpo principal del castillo. Rodea el patio de armas con unos pasillos con soportales sostenidos con

columnas y arcos de medio punto. Las únicas dos estancias son las garitas de los guardias:

- a. Garita este. Aquí se encuentra el mecanismo que controla el rastrillo. También hay un taburete.
 - b. Garita oeste. Además de otro taburete, en esta garita también hay dos cadáveres, muertos hace algunos días. Ambos tienen uniforme de guardias y por la ropa parecen ostrobardos. El escudo de sus sobrevestas es el de Grimalkin. Dos lanzas con el asta rota yacen en el suelo.
 - c. En esta esquina hay una trampilla que conduce a la mazmorra de entrada (4).
3. Patio de armas. Este amplio espacio abierto está rodeado por la barbacana. En él, además de un espacio diáfano con evidentes signos de violencia (sobre todo flechas rotas y manchas resacas de sangre), hay tres espacios muy diferenciados:
 - a. Establos. Con espacio para multitud de caballos, lo único que hay aquí es el cuerpo de un caballo al que han cercenado la cabeza, que está en un cubículo diferente. Unos cuervos lo están picoteando.
 - b. Perreras. Los perros que vivían aquí han escapado o han sido asesinados. Algunos están degollados y otros asaetados, lo que ha hecho que el suelo se llene de sangre ahora seca. Si es de noche, el fantasma de uno de los perros que vivían aquí décadas atrás, se aparece, ladrando y aullando. No puede ser exorcizado y parece que se mantendrá ahí guardando el castillo para las generaciones futuras, salvo que el castillo entero quede destruido por alguna razón.
 - c. Galería de tiro con arco. Con espacio para tres galerías con enormes dianas al final, cada una de ellas tiene atado un cadáver diferente: un hombre de mediana edad, una mujer joven y un niño. Tienen ropa del servicio de cocinas. Todos tienen clavadas varias flechas en diversas partes del cuerpo, pero no podría decirse si fueron disparadas antes o después de morir. Aquí mero-dean 1d6 bandidos saqueando lo que pueden. Atacarán sin dudar.
 4. Mazmorra de entrada. Se desciende durante varias decenas de metros por una empinada y estrecha escalera de caracol circular. Esta sala inicial de las profundidades del castillo es de construcción ostrobarda, a diferencia del resto de las mazmorras. Aunque hay bastantes candeleros, la madera está podrida e inservible. Al final de la sala hay una puerta de madera con refuerzos de hierro. Tiene cerradura, aunque está inservible por el óxido y la escoria. La puerta lleva al puente (4b).
 - a. Celdas de los prisioneros. Construidas en piedra con puertas enrejadas de hierro oxidado. Hace mucho tiempo que nadie le da uso a estos calabozos. En uno de ellos hay un anillo de oro (50 mo) pero está mugriento y es difícil de apreciar el metal original. Uno de los antiguos presos murió aquí hace mucho tiempo. Si es de noche,

sus lamentos y el arrastrar de sus cadenas aún resuenan en esta zona. Pero salvo su inquietante presencia, es totalmente inofensivo.

- b. Puente para llegar a la mazmorra inferior (26a). Desde una plataforma excavada en la roca, un largo puente de tablones de madera y sin asideras laterales lleva hasta otra balconada de piedra, donde se alza una imponente puerta de hierro de doble hoja y 3 metros de alto. El marco tiene la forma de una calavera y su diseño se parece a lo del Imperio Refulgente. Bajo el puente ruge un oscuro río subterráneo (4c). Es difícil caminar sin romper un tablón (1/6) y caerse al río subterráneo. Si el narrador no ha optado por la opción de las ubicaciones inciertas, Bedewall se encontraría con los AJs aquí.
- c. Río/cascada subterráneo. Este río discurre entre una caverna natural, alimentado por una cascada que se filtra desde el exterior. En sus aguas vive un Aboleth que está encantado de tener algo más que incautos goblins ahogados para comer. El río subterráneo desemboca en el mar, a muchos metros de profundidad.



Segundo cuerpo

Planta Baja

5. Puente con puerta principal. Construido en piedra, conecta el precastillo y el cuerpo principal de la construcción. Tiene una longitud de 10 metros, se encuentra a una altura de unos 100 metros del nivel del mar y una caída podría conducir a las escarpadas rocas del fondo contra las que rompen las agitadas olas continuamente. El puente tiene una barrera a cada lado, también de piedra, de 1 metro de altura. Al final de este se alza el cuerpo principal del Castillo de Grimalkin, con su portón de 3 metros de alto, otros tantos de ancho y puerta levadiza. Además está protegido por un rastrillo de hierro forjado. Tanto la

puerta levadiza como el rastrillo están abiertos; además, ambos tienen manchas de sangre, aunque las de la madera se han emborronado debido a la humedad, la niebla y las lluvias. En medio del puente hay dos cabezas de piedra blanca; una representa a un hombre con melena y barba, mientras la otra parece ser de una mujer sin pelo, con escarificaciones a lo largo de su calva. Ambas proceden del pasillo de las estatuas (6).

6. Pasillo de las estatuas. Este ancho pasillo hace las veces de recibidor del cuerpo principal del castillo. Tiene 5 metros de ancho y 12 de largo, además está adornado con ocho estatuas de piedra caliza blanca, cuatro a cada lado que representan antiguos héroes de la guerra de los bárbaros rurasin contra el Imperio Refulgente: cuatro de ellas son de guerreros de torsos desnudos o con cotas de malla, todos frondosas barbas y armados con espadas o hachas; tres de ellas representan mujeres de melenas salvajes, también de torsos desnudos, armadas ambas con lanzas y escudos; el resto han sido desfiguradas, sus cabezas arrancadas y hechas añicos, y sus armas de piedra destrozadas. Cada estatua tiene el tamaño de un hombre adulto, aunque reposan sobre basamentos de piedra. A los pies de una de las estatuas mutiladas yace un hombre muerto por varias saetas. Porta el uniforme de la guardia del castillo. Escondidos tras las estatuas hay 1d8 mercenarios del Gran Reino dispuestos a atacar a cualquier intruso.
7. Salón de celebraciones. Al entrar en esta gran sala llena de enormes mesas y bancos, donde una vez se celebró el banquete de boda entre el heredero Rowan y la joven Bridda, lo primero que recibe a los AJs es el acre hedor de la muerte. La estancia es grande y espaciosa, decorada con tapices gigantescos de escenas de caza que ocupan las paredes, y una monumental chimenea de piedra presidiendo la sala sobre la cual se colgaron los escudos de armas de ambas familias. Para el banquete se amuebló la sala con varias mesas corridas dispuestas en paralelo junto a sillas, taburetes y bancos para sentarse a ellas. Y frente a todas estas mesas, sobre una tarima construida para tal fin, otra mesa, mucho más lujosa, para los novios y los padrinos. Sobre las mesas se colocaron vajilla y cubertería de plata, cuernos de cristal para beber, y bandejas de bronce bruñido sobre las que sirvieron faisanes asados, cerdos rellenos y pasteles de pescados de Bahía Guarnecida. Pero nada de aquel ambiente festivo queda ya en el salón de celebraciones cuando los AJs entran en él. Los muertos yacen por doquier en butacas, en el suelo o sobre las mesas de la ahora podrida comida, la mayoría de ellos degollados, apuñalados o eviscerados. La sangre reseca cubre las mesas, mancha las paredes en forma de grandes salpicaduras o forma charcos ya coagulados en el suelo mientras se queda incrustada entre las rendijas de los adoquines. Algunos mastines de la carroña, atraídos por el olor a muerte, se alimentan de los cadáveres, mientras en la mesa nupcial, sobre la tarima, solo queda un cuerpo, desmadrado sobre el sillón más lujoso del salón: Bridda, la novia. Su vestido blanco está empapado de sangre que se ha vuelto ya casi negra, sus ojos están blancos, su boca abierta en último grito... pero lo peor de la visión es el inmenso desgarrar que le abre en canal el abdomen, de manera vertical, desde el esternón hasta el vientre. Una

investigación sobre el cuerpo revelará que la rajaron desde dentro, abriéndose paso a través de sus entrañas, su carne, sus huesos y su piel. Ni el novio, ni los padrinos, Lord Maracan y el príncipe Bedwall, se encuentran junto a la novia. Una investigación sobre los asistentes muertos revelará que la mayoría tienen escudos ostrobardos (v. Nota para el Narrador: sobre la importancia de la heráldica, para describir los escudos) aunque hay bastantes muertos con escudos de Castillo de Marjalnegro y otras tierras aliadas de este. No hay ni un solo escudo de Jorvik entre los cadáveres. Nota: aunque desde que ocurrió todo, el castillo ha sido asaltado y saqueado por soldados, mercenarios y bandidos, y muchos cuerpos profanados por bestias carroñeras, ningún ser humano se ha acercado a esta sala desde la masacre, por lo que algunos objetos valiosos aún están junto a sus fenecidos dueños. Entre estos, los AJs podrán encontrar los siguientes objetos:

- a. Los escudos de armas de Jorvik y Muncaester sobre la chimenea son dos escudos +1 cada uno. El escudo de armas de Grimalkin, que preside la mesa nupcial, es un escudo +2.
 - b. Sobre la mesa nupcial, ante los asientos de los novios, aunque parece meramente ornamental, descansa una espada ropera (1d8) +1 de plata, regalo hecho a la novia, con guarda de oro en forma de mariposa del marjal y su nombre, "Brida", grabado en la hoja.
 - c. Ninguno de los asistentes asesinados iba con armadura bajo la ropa, al tratarse de una boda, aunque dos armaduras completas de placas +1 con casco adornan ambos lados de la chimenea y son perfectamente funcionales. Una lleva el emblema de Jorvik y la otra de Muncaester.
8. Cocinas. La cocina está desordenada, llena bandejas con restos de comida sin servir pero a medio comer y, además, ya podridas. Un enjambre de moscas revolotea por la comida podrida y dentro del frío horno de piedra. Por las encimeras, en las bandejas, armarios y demás rincones corretea una plaga de ratas.
 9. Almacén de provisiones. Un almacén oscuro lleno de barriles y cajas cubiertas de polvo. Merodean por la cocina 1d6 soldados con el blasón de Jorvik rompiendo botellas vacías, mientras buscan alguna que aún contenga el apreciado vino cambrón (si los AJs buscan, encontrarán 1d4 botellas aún intactas).
 10. Habitaciones del servicio. Estas estancias llenas de catres destrozados, colchones destripados y mantas ya mohosas, están completamente vacías. Incluso se han llevado los cofres donde el servicio guardaba sus exiguas pertenencias.
 11. Salón del trono. Una sala amplia y ribeteada de columnas con dos tronos al final de una escalinata de piedra y un techo alto adornado con enormes lámparas de araña, cuyas velas derretidas apenas alumbran. En esta estancia los señores de Grimalkin recibían y escuchaban a los aldeanos y vasallos de las tierras colindantes. Hay 1d6 soldados con el blasón de Jorvik y un capitán de Jorvik intentando saquear los tapices, las alfombras e incluso arrancar

los tronos. De noche, si se encienden los candelabros que hay en las paredes, la sombra de uno de los antiguos señores del castillo aparece proyectada en uno de los tronos. Un exorcismo tiene un 50% de probabilidades de hacerlo desaparecer.

12. Biblioteca. Una habitación llena de estantes con cientos de libros y legajos. No hay ningún libro de magia o grimorio, pues la mayoría son volúmenes sobre la historia de los ostrobardos, crónicas bélicas de los rurasin, tratados sobre diversas materias como herboristería, construcción de barcos, herrería, religión... y poco más. Se ve que el lugar ya ha sido registrado porque, aunque hay muchos libros llenando los estantes, otros tantos cubren el suelo en un caos de papel y polvo. Aunque, escondido entre dos estanterías abarrotadas de libros, los AJs pueden encontrar un bastón de madera, platino y oro, muy sucio y con telarañas, que resulta ser un Bastón de Luz, además de un pergamino con el hechizo Retener gólem (SP1 - Tomo de Magia, p.8).
13. Salón del observatorio. Un salón con techo abovedado de cristal, en cuyo centro hay un enorme telescopio de bronce que en su día se adquirió a un mercader del Gran Reino. Las paredes están adornadas con tapices bordados que representan las estrellas del cielo. Un secreter, una butaca de cuero y una estantería con mapas celestes son el único mobiliario. Hay 1d4 acólitos del Círculo de Atacyl que rebuscan entre los planisferios y que intentan, sin éxito, descubrir la forma de arrancar el telescopio del suelo. En uno de los cajones del secreter hay un anillo con una piedra engarzada de origen desconocido (en realidad procede de un meteorito). Se trata de un anillo de protección +1.
14. Escaleras de piedra en forma de caracol, que bajan a la mazmorra inferior (26b).

Nota para el Narrador: los Mastines de la Carroña

Los mastines de la carroña son seres salidos de un oscuro abismo, bestias de vago aspecto cánido que, en lugar de cabezas, tienen marañas de gusanos come-carne. Estas criaturas repugnantes se alimentan de cadáveres, carne podrida y cuerpos en descomposición. Esto no quita que sean increíblemente agresivos con los vivos y que, como una manada de lobos, ataquen sin la menor provocación. El castillo parece haber sido invadido por un gran número de estos y es debido a la energía negativa que emana de la Oscuridad Viviente. Las estadísticas del mastín de la carroña se encuentran en BS1 - Bestiario de criaturas extraordinarias, página 20.

Primera Planta

15. Dormitorio de los señores del castillo. Una habitación lujosa con una cama con dosel, muebles de madera, un gran arcón y cortinas de terciopelo. Un grupo de 1d6 mercenarios del Gran Reino intentan saquear los restos de lo que queda, desde vestidos y joyas adornadas con los apreciados frutos de

árboles de ceniza gris (de los Bosques Grises) y con el valioso coral rojo (procedentes de Isla Piedrarenosa) por valor de unas 2.000 mo, hasta cuadros, tapices o alfombras hechas con pieles de osos; todo ello por un valor total de unas 3.000 mo.

16. Salón de caza. Este amplio salón está abarrotado de adornos y decoración propia de cazadores a un punto que llega a producir horror vacuú. Docenas de cabezas de animales y extrañas criaturas, todas disecadas, adornan las paredes paneladas de tablas. Una cabeza de guiverno preside la pequeña chimenea de madera, y un basilisco disecado en postura rampante ha sido reconvertido en mueble con mesita de cristal y lámpara de aceite (se enciende por la entrepuerta de los cuartos traseros y la luz surge por los ojos y las fauces). Un par de sillones de cuero y una mesita baja de madera son el resto del mobiliario que, además, está siendo devorado, junto a algunas efigies disecadas, por 1d4 mastines de la carroña. En las paredes hay expuestas una ballesta +1, un arco +1 y dos lanzas cruzadas, cada una con un +2.

17. Sala de los retratos. Esta galería muestra una colección de hieráticos retratos de los anteriores señores del castillo. Uno de los cuadros representa al último señor del castillo de la era del Imperio Refulgente, antes de que la fortaleza fuera tomada y convertida en un bastión ostrobardo. En el marco reza su nombre, Cneo Ulpio, "el Condenado". Tras un terrible ritual tras su muerte, parte de la esencia de Cneo quedó encadenada a su retrato. Así, cualquiera que se plante ante el mismo a observarlo, comenzará a sentirse muy cansado y perderá vida a razón de 1 PG por ronda, hasta que se aleje del mismo. Salvo el resto de cuadros enmarcados en las paredes (100-500 mo por retrato, según su estado, con un total de 5.000 po), esta sala no tiene ningún otro objeto de valor.

18. Sala del consejero. Los antiguos señores del Imperio Refulgente solían tener una figura que los aconsejaba en asuntos de política, gobierno, economía y justicia. En algunos castillos, los consejeros llegaron a tener incluso más poder auténtico que su propio señor. Esta costumbre fue adquirida también por los ostrobardos cuando se comenzaron a establecer como señores. Esta habitación llena de papeles, archivos y legajos era la que ocuparon los consejeros que fueron sucediéndose en Grimalkin. La estancia tiene una enorme mesa de escriba con sillón de madera y cuero. Cuenta con un despacho suplementario para un ayudante y muchos pergaminos ya casi ilegibles de naturaleza económica. Hay diversos artefactos como balanzas, ábacos antiguos y lupas de muchos aumentos, mientras que las paredes están casi enteramente cubiertas por estanterías de papeles, salvo por un enorme mapa (que casi llega al techo) pintado sobre lienzo que representa toda la región conocida de Marjalnegro y alrededores. La puerta secreta da a la habitación del consejero (19). Aquí hay un capitán de Jorvik junto a dos soldados de Jorvik revisando papeles. Un abrecartas en la mesa de escriba resulta ser una daga +1. Además, hay herramientas de calígrafo y de cartógrafo prácticamente intactas.

19. Habitación del consejero. La espartana habitación del consejero se oculta detrás de una puerta secreta.

Hay una cama y un cofre grande para pertenencias. Otros dos soldados de Jorvik rebuscan por aquí, sin suerte.



Torre de Vigía (la más robusta)

20. Armería. Una sala llena de armas oxidadas y escudos rotos, con maniqués de entrenamiento desmoronados. No hay enemigos y parece que los soportes con viejas armas oxidadas ahuyentaron a los saqueadores que no vieron una espada corta +2 escondida entre la escoria inservible.

21. Falso palomar. La alta torre termina en una estancia a la que se llega a través de unas estrechas escaleras de piedra. Tras cruzar el umbral, se abre a una plataforma de observación en lo más alto con un catalejo de bronce, con posibilidad de giro de 360°, para mirar por los cuatro ventanales que ocupan las paredes, cada uno mirando a un punto cardinal distinto. Salvo el catalejo y una linterna de aceite, no hay nada, algo de lo que se acaba de dar cuenta el único soldado con el blasón de Jorvik que está en la salita.

a. Habitaciones de la guardia. El resto del espacio de la torre que no ocupa la estrecha escalera que lleva al falso palomar (21) de la Torre de Vigía, resulta ser el antiguo barracón de la guardia del castillo. Hay varios soldados muertos en el suelo y en las literas. Los cofres para pertenencias están vacíos, aunque hay 1d4 uniformes aprovechables, una cota de malla, tres espadas y dos escudos, sin nada más especial pero intactos.

Torre Intermedia (la más baja)

22. Salones de los caballeros. Este conjunto de habitaciones independientes que dan a un pequeño salón comunal se concibió como aposentos para aquellos visitantes (caballeros, nobles, heraldos) que acudían al castillo como invitados. Aunque de decoración más lujosa en su día, los saqueos recientes han dejado esta parte del castillo destrozada: las camas han sido desmontadas, los cofres abiertos y algunos de los escudos de armas que viejos visitantes dejaron como recuerdo, rapiñados. Aun así, un grupo de 1d4 mercenarios del Gran Reino busca algo de valor en las estancias. El salón comunal tiene una mesa central en forma de anillo, hecha en piedra, a juego con los bancos de madera, también de forma

circular, adheridos al suelo. En el centro del anillo de piedra azul aún se ve el hogar donde crepitaba el fuego y, si se investiga, bajo este se descubre una losa que puede levantarse. En el hueco debajo de esta hay una montañita de ceniza, que resultan ser los restos incinerados de un antiguo amigo que traicionó a uno de los señores de Grimalkin. De noche, este traidor deambula por los salones de los caballeros como una sombra. Si la ceniza se limpia y esparce, sacándola de debajo de la losa, la criatura desaparece para siempre.

23. Estudio de magia. Un estudio que hace las veces de segunda biblioteca, más privada que la de la planta baja (12), y llena de bestiarios, viejos grimorios de hechizos y extraños libros escritos en runas rurasin. Aquí pululan 1d4 acólitos oscuros del Cónclave de Atacyl intentando robar valiosos tomos de los estantes. Es fácil encontrar cualquier grimorio que el Narrador desee diseñar. Algunas ideas que los AJs podrían encontrar, son:

- 1d6 pergaminos con un conjuro de nivel 1 o 2, cada uno.
- 1d4 pergaminos con un conjuro de nivel 3 o 4, cada uno.
- Ars Mortis, un grimorio con los conjuros: Reter muertos vivos, asesino fantasma, Toque vampírico, Crear muertos vivos, Lluvia Sanguiolenta de la Reina de Sangre (SP1 - Tomo de Magia, p.4).
- De fortuiti magicae, un grimorio con los conjuros: Runas explosivas, Muro de fuego, Contactar con otro plano, Imbecilidad, Aura de fuego (SP1 - Tomo de Magia, p.5).

Torre Principal (la más alta)

24. Capilla. Dedicado a la diosa Skad (v. Dioses y tradiciones de los ostrobardos), está construida en mármol blanco y piedra caliza. Una ventana al exterior muestra la inmensidad del mar y, en el centro de la estancia, se alza un altar de hielo sobre el que descansa una lanza adornada con runas en el mango. Al otro lado de la capilla, frente al ventanal, se alza una estatua de la diosa Skad (una mujer de torso desnudo, capa de pieles, y lanza). Las noches de luna nueva, la estatua llora un agua plateada que, si se bebe, funciona como una poción de resistencia contra el frío. Este templo parece vacío pero está vigilado por un elemental de hielo que ha matado a varios bandidos que ahora yacen por el suelo. La criatura aparece si tocan la lanza sobre el pedestal de hielo y, si lo vencen, el altar brilla con una luz azulada durante unos instantes. La lanza es +1 y vorpalina.

25. Sala de guerra. Una habitación oculta en la cima de la torre más alta, donde el señor del castillo solía planificar estrategias y tomar decisiones importantes. Si el Narrador no ha optado por la ubicación aleatoria, Rowan, prometido de Bridda e hijo de Lord Maracan de Jorvik, se encuentra aquí desde la masacre. Por una parte está corrompido por la influencia mágica de los magos oscuros del Círculo de Atacyl, y por otra sabe que el monstruo, que por su culpa ha "nacido" del vientre despedazado de su prometida

ostrobarda, lo anda buscando. Sin embargo, Rowan no sabe con qué intenciones. Luchará contra los AJs aunque, si se ve acorralado, también les ofrecerá grandes sumas de tesoros si lo libran de la oscuridad viviente que deambula por el castillo. Si los AJs acceden, les contará todo lo ocurrido.

Nota para el Narrador: Supervivientes

Entre los restos no se encuentran demasiados cuerpos con heráldica de Jorvik, siendo casi todos los cadáveres ostrobardos o emisarios de otras ciudades del antiguo Imperio Refulgente. Rowan no está, ya que ha huido por los pasillos del castillo en busca del príncipe Bedewall, al igual que el monstruo, que merodea por la construcción: una oscuridad viviente (v. BS1 - Bestiario de criaturas extraordinarias, p.22). Lord Maracan tampoco se encuentra allí, pues, antes de que se desatara el horror, huyó a su castillo en Jorvik, embozado y viajando de incógnito, para ponerse a salvo. Aunque, con la magia adecuada, incluso los muertos pueden hablar...

Mazmorras del castillo:

26. Mazmorra principal. Esta es la auténtica mazmorra, construida al mismo tiempo que el primer castillo del Imperio Refulgente que quedó destruido y cuya nueva construcción se alza ahora en los restos de lo que quedó. De pasillos oscuros y peligrosos, se accede tanto por el puente que procede de la mazmorra de entrada (4b), como por las escaleras de caracol de la planta baja (14).

- Puente que lleva a la mazmorra de entrada, tras pasar por el río/cascada (4b). Si el narrador no ha optado por la opción de las ubicaciones inciertas, Bedewall se encontraría con los AJs aquí.
- Escalera de caracol construida en piedra y excavada en la roca virgen, que procede de la planta baja (14).



- c. **Cripta familiar.** Esta amplia zona de la mazmorra es el mausoleo dedicado a los antiguos señores y señoras de Grimalkin que fueron enterrados aquí. El polvoriento panteón familiar está lleno de sarcófagos de piedra y estatuas de mármol. Las paredes están llenas de nichos, algunos de los cuales han sido abiertos desde dentro, razón por la que deambulan 1d8 esqueletos por la cripta. Además, de uno de los sarcófagos que tiene la tapa agrietada, se filtra un pestilente lodo verde. Sin embargo, en otro de los sarcófagos, en las manos de un cadáver del que apenas quedan los huesos, hay un espadón con la habilidad Detectar muertos vivos. Si todos AJs abandonan esta sala y por alguna razón luego vuelven a entrar, algunos de los ataúdes de piedra han intercambiado su sitio.
- d. **Sala de los sacrificios.** Pocos lo recuerdan, pero en el Imperio Refulgente se practicaban sacrificios a veces. Normalmente se trataba de alguna cabra, un ternero o incluso una paloma. Solían ser en el exterior, pero algunos hogares, cuando eran grandes, tenían su propio espacio dedicado a ello. Esta espartana sala con un oscuro altar de piedra negra en el centro, es la habitación que en su día se utilizaba para tal propósito. El tiempo y las sabandijas han borrado cualquier resto de rituales antiguos, aunque flota en el aire una suerte de neblina de energía nigromántica, que ha atraído a 1d4 tumularios que, en su día, fueron guerreros del Imperio Refulgente pero que aún no han encontrado la paz.
- e. **Antigua cámara del tesoro.** Cuando el enclave pertenecía al Imperio Refulgente, era aquí donde se almacenaba el oro, las joyas y otros botines de guerra en general. Hoy es solo una sala vacía que ha llegado a usarse para todo, desde almacén o polvorín, hasta fosa de cadáveres. Un grupo de 1d6 bandidos merodean por aquí, creyendo que encontrarían algo de valor más allá de la simple escoria que ensucia el suelo. La realidad es que, bajo el fondo de un viejo y oxidado cofre, tan grande como para que quepa un adulto de tamaño mediano entero, se esconde una trampa secreta que lleva a la verdadera y escondida sala del tesoro: una habitación llena de montones de monedas de oro de diferentes épocas, baúles llenos de gemas y joyas (así como cualquier artefacto valioso que el Narrador considere oportuno en este punto) por valor de 20.000 mo (aunque necesitarán varios viajes para llevárselo todo de aquí y, para eso, habrán de derrotar a todos y cada uno de los enemigos que pueblan ahora mismo el castillo de Grimalkin). Eso sí, la sala no está exenta de peligros, pues 2 espadas voladoras saldrán volando para atacar a los AJs en cuanto hayan descendido por la estrecha escalinata de piedra sin pasamanos que conduce al tesoro. Además, un djinni aparecerá ante los AJs si agarran el anillo de invocación que lo convoca (aunque luchará del lado de su invocador), mientras que un gólem del tesoro cobra vida si la trampa se cierra y atacará a los AJs.
- f. **Bóveda primigenia.** Este amplio espacio subterráneo excavado en la roca viva y rodeado de columnas naturales talladas en antiguas uniones de estalagmitas y estalactitas, todas decoradas con

runas y glifos desconocidos, y un sigilo enorme en el suelo... Su construcción y diseño es anterior a la edificación del primer castillo, cuyos restos datan de la época del Imperio Refulgente. Probablemente fuera un templo druídico o animista de pueblos pretéritos cuyo nombre se ha perdido en el tiempo. Si el Narrador no ha optado por la ubicación aleatoria, la oscuridad viviente se encuentra aquí, impregnando todo el castillo con su maldad, mientras aprovecha la conexión de toda la antigua simbología arcana que impregna el lugar.

Nota para el narrador: aunque ya inservible, la estancia era en su día un portal a otro plano con el cual los antiguos habitantes contactaban con dioses, espíritus... o demonios.

- g. **Pasaje subterráneo.** Un túnel largo y oscuro que conduce a una salida secreta fuera del castillo. A mitad de camino hay 1d6 bandidos llevándose parte del botín saqueado del castillo que, entre joyas, gemas, frutos de ceniza gris, estatuillas de coral rojo tallado y monedas asciende a un valor de 4.000 po.

Encuentros aleatorios

A discreción del Narrador, se puede hacer una tirada de probabilidad cada vez que los AJs recorran un nuevo pasillo, para ver si esta resulta en un encuentro aleatorio en el que se puedan ver enzarzados. Hay un 50% de probabilidades de que se produzca uno de estos encuentros aleatorios. Para determinar con qué se encuentran los AJs, solo habría que tirar en la siguiente tabla:

1d6	Encuentro aleatorio
1	Nada
2	1d4 acólitos oscuros del Cónclave de Atacyl
3	1d8 bandidos
4	1d6 mercenarios del Gran Reino
5	1d6 soldados con el blasón de Jorvik
6	1d4 mastines de carroña

8. Consecuencias

Lo más seguro es que los AJs se hayan dado de bruces con la matanza que ha tenido lugar en el salón de celebraciones del castillo, durante la boda. Los cuerpos asesinados, todos ellos con escudos heráldicos diferentes a la ciudad de Jorvik, les harán pensar en una traición, pero no de los ostrobardos como se pensaba en un primer momento. Y que el novio, Rowan, ni el primo de la novia, Bedewall, no se encuentren entre los muertos, no hará sino aumentar sus sospechas. Además, el cadáver destripado desde dentro de la pobre novia, con todo el vestido blanco y ensangrentado, abierto en canal, los instigará a seguir investigando. Aunque podrán ir averiguando los hechos conforme vayan haciendo descubrimientos en el castillo y sus mazmorras, un encuentro con Rowan y/o con Bedewall despejará muchas de sus dudas e incluso puede que todas si son capaces de hablar con ambos. Si se encuentran a la Oscuridad viviente antes de ello, es probable que la

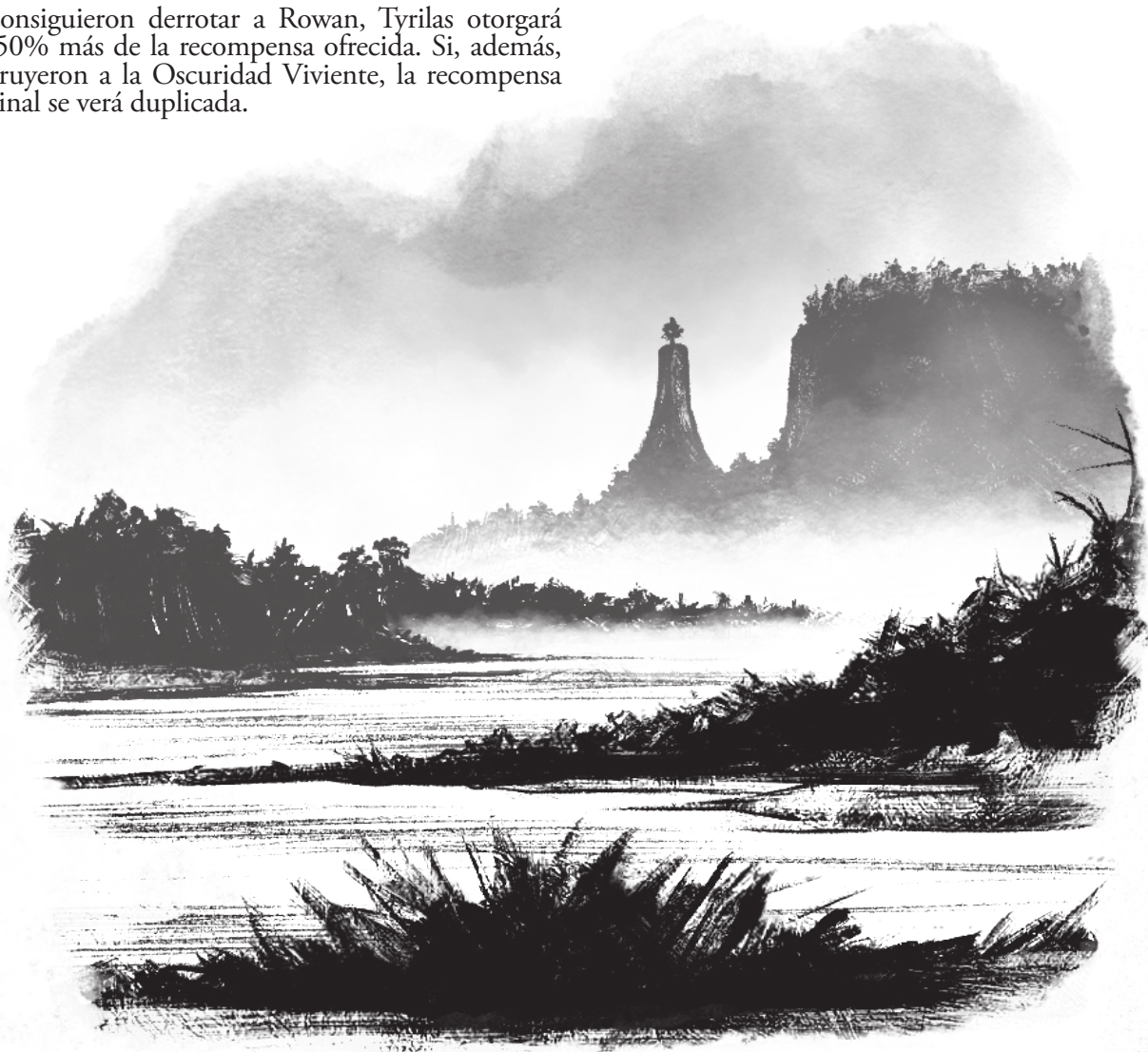
traten simplemente como un monstruo más. Pero, sin embargo, si su encuentro con la temible criatura se produce tras hablar con Rowan y/o Bedewall, tendrán la certeza de que tal bestia no puede vivir en este mundo. Al terminar la aventura, suponiendo que, de alguna manera, los AJs hayan podido volver a Marjalnegro a dar su informe, los resultados serán muy diferentes:

- Ocurra lo que ocurra, y en cualquier caso en el que consigan llegar al castillo de Marjalnegro e informar a Tyrilas de lo sucedido, se les pagará lo acordado y nada más.
- Si han huido, lo más seguro es que Tyrilas organice un pequeño contingente de sus tropas junto a los Guardabosques y lleven a cabo un asedio para vengar la muerte de sus hombres, heraldos y demás.
- Si además avisan al duque Caedwin de Muncaester, este, compungido por la posible muerte de su hijo y su sobrina, apoyará con tropas la ofensiva de Tyrilas. Por lo que al final se habrán creado lazos entre ambas culturas, aunque no en el sentido que se pretendía.
- En estos supuestos, a los AJs se les invitará a participar como parte del contingente. Ofrecimiento que pueden aceptar (ayudando a mejorar la opinión que hay de ellos y, quién sabe, tener otra oportunidad) o rechazar (ganándose una fama de inútiles y cobardes, tanto en Marjalnegro como en Muncaester).
- Si consiguieron derrotar a Rowan, Tyrilas otorgará un 50% más de la recompensa ofrecida. Si, además, destruyeron a la Oscuridad Viviente, la recompensa original se verá duplicada.

- Si han conseguido salvar al príncipe Bedewall, el duque Caedwin de Muncaester otorgará 10.000 mo al grupo de AJs.
- Si además han conseguido acabar con todos, o al menos la mayoría (que ellos sepan) de las tropas enemigas, lord Caedwin otorgará la propiedad del castillo al grupo, pudiendo explotar sus tierras y gobernar Grimalkin.

Como se ve, el final de la aventura puede ver superada exponencialmente la recompensa original prometida dependiendo del éxito que tengan los AJs, hasta el punto de conseguir su propia fortaleza, que tendrán que administrar de manera responsable si quieren mantenerla, defenderla de las tribus de pieles verdes que abundan por la zona y, quién sabe, quizá incluso fundar una pequeña población a los pies del castillo. Que uno de los AJs se erija como señor o que decidan administrarlo como un consejo, es algo que queda a su libre elección.

Por supuesto, pase lo que pase, se habrán ganado algunos poderosos enemigos que, de una forma u otra, acabarán enterándose de los acontecimientos: Lord Maracan de Jorvik y el Círculo de Atacyl, que organizarán sus propias agendas para, en un futuro, ocuparse de los AJs. El Gran Reino, sin embargo, es indiferente. Las bandas contratadas por Lord Maracan solo eran mercenarios sin ninguna afiliación oficial con el gobierno.



Apéndice I: ANs y Criaturas

Príncipe Bedewall

Hijo del duque Caedwin de Muncaester, primo de Bridda y padrino en la boda de esta, Bedewall representa los ideales de la caballería que tan alejados están de la oronda y hedonista figura de su padre. Es el señor de la ciudad ostrobarda de Vessex y resulta ser un gobernante serio, justo y querido.

Haría lo que fuera por su familia, por lo que, si los AJs lo encuentran, les contará todo lo ocurrido (que él sepa, pues desconoce hasta dónde llegan las implicaciones de Rowan) y se unirá a ellos para vengar la muerte de su prima, librar la afrenta sufrida por su familia y acabar con la bestia que ha matado a su prima. El joven es un poderoso aliado si los AJs se ven en problemas o si deben equilibrar números. Bedewall se encuentra bien entrado en la veintena, tiene una melena castaña (ahora sucia y algo pegada por el sudor y la sangre), ojos marrones y una barba (ahora) de varios días. Viste con una cota de malla de calidad, con sobrevesta blanca (ahora llena de cortes y manchas de sangre) y en el pecho, bordado, el escudo de Vessex (un guiverno rampante de oro sobre campo púrpura). Porta la espada larga +2 de su familia.

CA: 4 (*cota de malla* +1); **DG:** 8; **PG:** 40 (le quedan 30 cuando lo encuentran, con algunas heridas en la cara); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** 1, *espada larga* +2; **Daño:** 1d10+2; **Salvación:** Gue8; **Moral:** 11; **Alineamiento:** Legal; **Tesoro:** —; **PX:** —.

Las criaturas del siguiente listado pueden también ser enemigos con los que encontrarse en el castillo y sus alrededores. Todas aparecen en el *Reglamento Básico de Aventuras en La Marca del Este* o en el *Bestiario de Criaturas Extraordinarias* (BS1).

Aboleth

CA: 5 [14]; **DG:** 6 (39 PG); **Ataque:** 4 *tentáculos*; **Daño:** 1d6 cada tentáculo + Especial; **BA:** +10; **Movimiento:** 40 nadando; **Salvación:** Gue8; **Moral:** 7; **Tesoro:** 4.000 mo; **Al:** Caótico; **PX:** 600

Especial: es capaz de inducir a un enemigo a un estado similar al conjuro *Hechizar persona* si la víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros. Este ataque especial lo puede realizar tres veces al día. Su cuerpo posee cuatro largos tentáculos con los que puede golpear a sus enemigos y, además del daño causado, la presa debe superar una tirada de salvación contra veneno, o sufrirá una agónica transformación en una especie de moho purulento (espumario). Durante los siguientes 1d4 días, la víctima del ataque del aboleth comenzará a rezumar moho amarillo y se transformará en una masa viscosa si no es sanada mediante un conjuro de *Curar enfermedad*.

Djinni

CA: 3 [16]; **DG:** 7+1 (33 PG); **Movimiento:** 10 metros, 60 metros volando; **Ataque:** 1 *puñetazo*; **Daño:** 2d8; **Salvación:** Elf6; **Moral:** 9; **Valor de tesoro:** a discreción del Narrador; **Al:** Caótico; **PX:** 1000

Especial: a voluntad, pueden transformarse en un torbellino de viento cálido del desierto que puede envolver a la víctima y causarle 2d6 puntos de golpe. Además, si la víctima envuelta en el torbellino tiene 2 dados de golpe o menos, debe superar una tirada de salvación contra muerte para no perecer en el acto abrasado y ahogado por la arena caliente.

Espadas Voladoras

CA: 9 [10]; **DG:** 1 (4 PG); **Movimiento:** 50 metros volando; **Ataque:** 1, *espada*; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Gue1; **Moral:** —; **Valor de tesoro:** 50 mo; **Al:** Neutral; **PX:** 25

Esqueletos

CA: 7 [12]; **DG:** 1 (6 PG); **Ataque:** 1 *por arma*; **Daño:** 1d6; **Movimiento:** 6 metros; **Salvación:** Gue4; **Moral:** 12; **Tesoro:** 100 mo; **Al:** Caótico; **PX:** 10

Lodo verde

CA: —; **DG:** 2 (11 PG); **Ataque:** 1 *por toque* (Especial); **BA:** +1; **Movimiento:** 1 metro; **Salvación:** Gue3; **Moral:** 7; **Tesoro:** 500 mo; **Al:** Neutral; **PX:** 30

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 sólo el fuego puede hacerle daño (también el conjuro *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.

Mastines de carroña

CA: 7 [12] (armadura natural glutinosa o pegajosa); **DG:** 3 (26 PG); **Movimiento:** 9 metros; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** mordisco 1d6 más consunción de magia (Especial); **Salvación:** Gue3; **Moral:** —; **Tesoro:** Especial; **Al:** Caótico; **PX:** 275

Especial: estas criaturas hacen algo más que succionar la sangre, pues se alimentan de magia, atacando casi exclusivamente a los lanzadores de conjuros, especialmente magos. Con cada ataque con éxito, son capaces de borrar dos conjuros al azar de la lista de hechizos memorizados para el día. Además, ya que poseen la habilidad innata de detectar magia, pueden localizar a grandes distancias a los magos y clérigos u otro tipo de lanzadores de conjuros, con excepción de los tiefling, a los que temen.

Plaga de ratas

CA: 6/13 [13/6]; **DG:** 8 (42 PG); **Movimiento:** 9 metros; **Ataque:** 2 mordiscos o picotazos; **Daño:** 1d8+2 / 1d8+2 especial; **Salvación:** Gue8; **Moral:** 10; **Tesoro:** —; **PX:** 600

Especial: (Enfermedad) Si el objetivo no pasa una tirada de salvación contra enfermedad, el objetivo pasa a contraer la rabia. La enfermedad causa la muerte en 1d4 meses si no se trata con un hechizo de curar enfermedad. En el transcurso de la enfermedad, el sujeto será contagioso, además de ir sufriendo penalizadores a medida que la enfermedad avanza. Una tirada de salvación exitosa inmunitiza al sujeto durante un mes.

Sombra

CA: 7 [12]; **DG:** 2+2 (14 PG); **Ataque:** 1 por toque; **Daño:** 1d4 + Especial; **BA:** +2; **Movimiento:** 9 metros; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 12; **Tesoro:** 500 mo; **Al:** Caótico; **PX:** 35

Especial: durante un combate, siempre actuarán en primer lugar la mayoría de las ocasiones (1-5 en un d6). Cada vez que una sombra acierta contra su enemigo, además del daño que le ocasione normalmente, le reducirá la FUE en un punto. Esta debilidad durará ocho asaltos y si una criatura queda con sus puntos de FUE reducidos a cero, pasa a convertirse en una sombra inmediatamente.

Tumulario

CA: 4 [15]; **DG:** 10 (45 PG); **Ataque:** 1 por golpetazo o arma; **Daño:** golpetazo 1d10 o arma 1d8 (espada); **BA:** +8; **Movimiento:** 9; **Salvación:** Gue10; **Moral:** 12; **Tesoro:** 2.000; **Al:** Caótico; **PX:** 2.000

Especial: La víctima alcanzada por el ataque de un tumulario deberá tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o sufrirá la pérdida de un nivel de experiencia. Si la víctima perdiera todos sus niveles, moriría inmediatamente y se convertiría en un tumulario en 1d4 días. Además, todo aquel que vea por primera vez a este muerto viviente debe realizar una tirada de salvación contra miedo o huirá despavorido por 1d8 asaltos. Los tumularios sólo pueden ser golpeados por armas mágicas o de plata. Además, son inmunes a los conjuros con base de frío y nos les afectan los golpes críticos.

Las siguientes estadísticas sirven para representar a las diferentes unidades humanas enemigas que los AJs pueden encontrar en el castillo de Grimalkin:

Acólitos oscuros del Cónclave de Atacyl

Tras utilizar tanto a Rowan como a su padre, Lord Maracan, para sus oscuros designios, el Cónclave de Atacyl envió a varios de sus acólitos para vigilar que todo fuera según los deseos de la malvada secta. Aunque durante la ceremonia intentaron pasar desapercibidos como simples frailes, tras la masacre descubrieron sus cabezas rapadas y tatuadas, sus impíos talismanes y sus oscuras túnicas. Ahora, vagan por el castillo en pequeños

grupúsculos intentando saquear todo atisbo de magia que puedan encontrar.

CA: 6 [13] (*armadura de escamas*); **DG** 3 (24 PG); **Movimiento:** 9m; **Ataque:** 1, *mayal*; **Daño:** 1d8; **Salvación:** Cle3; **Moral:** 8; **Al:** caótico. **Tesoro:** 500 mo; **PX:** 100.

Conjuros: nivel 1: *Detectar magia*; nivel 2: *Crear llama, demonio del polvo*; nivel 3: *Animar a los muertos*

Bandidos

Ladrones y saqueadores los hay a montones en los caminos que recorren la región. Pero Lord Maracan ha convencido a varias bandas con la promesa de poder arrasar con cualquier objeto de valor que encuentren en el castillo de Grimalkin.

CA: 6 [13] (*cuero y +1 por DES*); **DG:** 2 (6 PG); **Mov:** 10 m; **Ataque:** 1 arma (*espada corta, daga y ballesta ligera*); **Daño:** por arma; **Salvación:** Lad3; **Moral:** 7; **Tesoro:** 50 mo; **Al:** Caótico; **PX:** 20.

Especial: Pueden realizar la maniobra de apuñalar como un ladrón de nivel 2.

Mercenarios del Gran Reino

Las buenas relaciones de la ciudad de Jorvik con los emisarios del Gran Reino se han traducido en equipos de mercenarios procedentes de las tierras del sur. Ataviados con amplias túnicas y chilabas, y portando afiladas cimitarras, estos mercenarios han recibido dinero de Lord Maracan a cambio de pasar a cuchillo a cualquier ostrobardo que se encuentren.

CA: 7 [12] (*cuero*); **DG:** 2 (8 PG); **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** 2, *cimitarras*; **Daño:** 1d8/1d8; **Salvación:** Gue2; **Moral:** 7; **Alineamiento:** Neutral; **Tesoro:** 200 mo; **PX:** 50.

Soldados de élite con el blasón de Jorvik

Estas son las tropas personales de Lord Maracan, la élite de la milicia de la ciudad de Jorvik. Individuos totalmente entrenados como el mejor de los guerreros, equipados con armas y armaduras de buena calidad, y vistiendo todos los colores y el escudo de la ciudad por la que luchan. Y todos tienen órdenes de no dejar a nadie con vida.

CA: 4 [15] (*cota de malla y escudo*); **DG:** 8 (32 PG); **Mov:** 10 m; **Ataque:** 1, *espada larga*; **Daño:** 1d8 +2 por FUE; **Salvación:** Gue8; **Moral:** 10; **Tesoro:** 5000; **Al:** Neutral; **PX:** 750.

Capitán de Jorvik

Algunos de los soldados de Jorvik son militares de alto rango que actúan como líderes de escuadra, aún mejor preparados que sus compañeros soldados de élite. Estos veteranos capitanes de Jorvik son huesos duros de roer.

CA: 2 [17] (*armadura de placas y escudo*); **DG:** 8 (40 PG); **Mov:** 8 m; **Ataque:** 1, *espada bastarda*; **Daño:** 2d4 +2 por FUE; **Salvación:** Gue8; **Moral:** 10; **Tesoro:** 6000; **Al:** Neutral; **PX:** 1000.

Los siguientes son enemigos especiales, tanto por su poder como por su peso en la historia, por eso son listados aparte.

Rowan, heraldo oscuro de Atacyl

El hijo de Lord Maracan, señor de Jorvik, aceptó no solo ayudar a su padre en su ataque contra Marjalnegro y los ostrobardos, sino que se ofreció libremente como recipiente de la magia oscura con la que los magos del Círculo de Atacyl imbuyeron su cuerpo. Cuando dejó embarazada a su prometida, Bridda, su simiente oscura pasó a ella, dando lugar a la Oscuridad viviente que la desgarró desde dentro al nacer. Sin embargo, las energías oscuras no han desaparecido del cuerpo de Rowan que, además, estudió en secreto la magia negra de los magos del Círculo de Atacyl, convirtiéndose en un poderoso nigromante. Ahora vaga por los pasillos del castillo de Grimalkin buscando a Bedewall y así poner fin a la masacre que inició el día de su boda. Cuando termine con eso, el Círculo de Atacyl tiene grandes planes para él como heraldo oscuro de su señor y, quizá, como reencarnación de Atacyl. Rowan es un muchacho de unos veintitantos, de pelo negro y ensortijado, atractivo y ojos rojos. Viste una oscura cota de maila de gran calidad con sobrevesta ajedrezada de los colores de la ciudad de Jorvik y el bordado de oro de una espada sobre el pecho. Lleva capa negra, un escudo de calidad con heráldica de Jorvik y un impresionante mandoble, que además es una reliquia familiar.

CA: 0 [19] (*cota de mallas +3, escudo +1 y bonificación de Destreza*); **DG:** 9 (57 PG); **Movimiento:** 12 metros; **Ataque:** 2, mandoble +2; **Daño:** 1d10 +2 +2 por FUE; **Salvación:** Gue9; Moral: 11; **Alineamiento:** Caótico; **Tesoro:** 20.000; **PX:** 1200.

Conjuros: nivel 1: *Rostro cadavérico, Escudo, Proyectil mágico* (3); nivel 2: *Invisibilidad* (3), *Rayo debilitador de Karkemish, Mano espectral*; nivel 3: *Toque vampírico* (2), *Inmovilizar persona* (2), *Caballo fantasmal de Karkemish*; nivel 4: *Asesino fantasma*; nivel 5: *Crear muertos vivientes* (2), *Rayo de ectoplasma* (2); nivel 6: *Conjuro de muerte* (3); nivel 7: *Controlar muertos vivientes* (2); nivel 8: *Araña nefanda de la muerte*

Especial: Inmune a ser hechizado y a los efectos de control. Solo puede ser herido con armas +1 o superiores, o armas de plata.

Nota para el narrador: el castillo está lleno de cadáveres por la masacre de la boda, pero también tiene bastantes no muertos pululando por sus pasillos. Todos ellos son excelentes recursos para que Rowan utilice su magia nigromántica.



Oscuridad Viviente

Este grotesco y amorfo ser hecho de sombras, zarcillos, tentáculos y tumores supurantes, negro como la brea, es el resultado de la unión carnal de Rowan y Bridda, el feto oscuro que se gestó por la maligna magia que imbuía el cuerpo del muchacho en el vientre de la joven, y que el mismo día de su boda, pugnó por salir al exterior, desgarrando a la chica desde dentro, matando a su “madre” entre chillidos de agonía y dolor. Ahora, esta criatura hecha solo de maldad y dolor vaga por el castillo de Grimalkin sin una conciencia propia, impulsada tan solo por la necesidad de consumir vidas.

CA: 1 [18] (*armadura preternatural*); **DG:** 10 (81 PG); **Movimiento:** 9 metros; **Ataque:** 1 *golpetazo*; **Daño:** Golpetazo 3d6 más daño especial; **Salvación:** Gue10; **Moral:** —; **Tesoro:** Especial; **Al:** Caótico; **PX:** 2.000

Especial: el toque de una oscuridad viviente es terrible, ya que consume la esencia vital de su víctima, restando 2d6 puntos de vida, 2d6 años de vida y 1d6 de puntos de características aleatorias o a discreción del narrador. Estos monstruos, por si fuera poco, son muy resistentes a la magia, e ignoran un 25% de todo golpe físico dirigido hacia ellas.

Elemental de hielo

Este elemental del tamaño de un oso de pie se parece a un elemental de agua pero es duro como la piedra. Silenciosos en sus ataques, suelen vivir en entornos muy fríos como tundras o glaciares, aunque se sabe que la acción de la diosa Skad es capaz de alzarlos y mantenerlos dentro de su área de influencia, como una capilla o templo. A veces llevan en su interior tesoros congelados que les arrebataron a víctimas anteriores que se enfrentaron a ellos.

CA: 0 [19]; **DG:** 12; **Mov:** 20m; **Ataque:** 1 *golpe*; **Daño:** 2d6; **Salvación:** G10; **Moral:** 10; **Tesoro:** ninguno; **Al:** Neutral; **PX:** 1200.

Especial: si el elemental de hielo se encuentra en la capilla dedicada a la diosa Skad, sus ataques infligen 1d8 de daño extra por frío.

Gólem de tesoro

Estos inmensos constructos están formados por miles de monedas de oro, joyas, gemas y demás tesoros, amontonados y unidos entre sí con magia, para aparentar una forma vagamente humanoide, de torso corto, anchas extremidades y cabeza chata y sin rostro. suelen guardar tesoros encantados o protegidos con magia.

CA: 0 [19]; **DG:** 20 (90 PG); **Mov:** 80 m; **Ataque:** 2 *puños*; **Daño:** 3d10/3d10; **Salvación:** Gue10; **Moral:** 12; **Tesoro:** el valor de lo que haya en la cámara; **Al:** Neutral; **PX:** 4300.

Apéndice II: Reglas de conversión

Reglas de conversión de personajes y monstruos de Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca

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

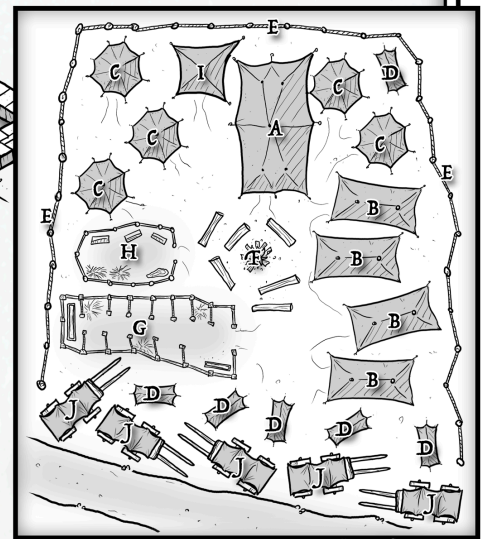
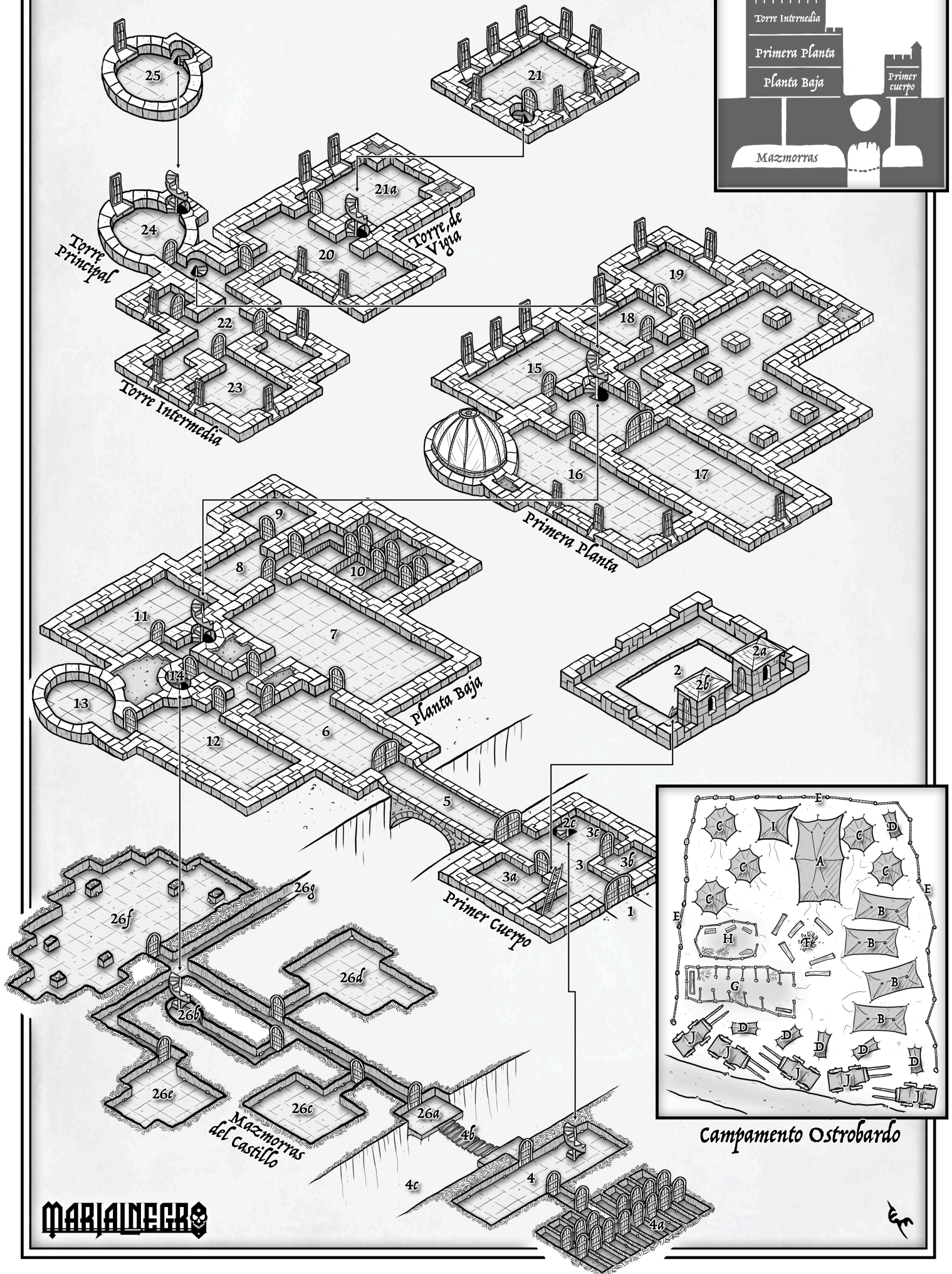
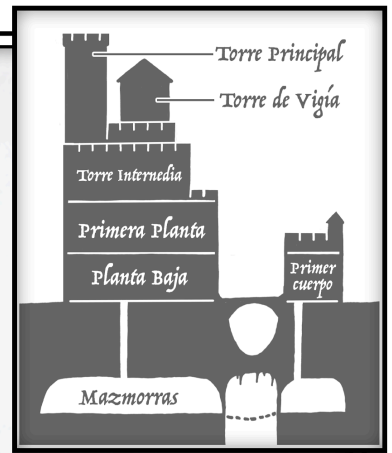
Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Crónicas de la Marca*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca* sólo tendremos que sustraer la CA de *Aventuras en la Marca del Este* a 19. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en *Crónicas de la Marca* CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, sólo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación. Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

Conversión de tiradas de salvación de Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca

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

Parálisis (FUE) / Arma de aliento (DES) / Veneno, muerte (CON) / Varitas, cetros, ilusión (INT) / Conjuros (SAB) / Conjuros de encantamiento y miedo (CAR) THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION

CASTILLO DE GRIMACKIN



Campamento Ostrobarde

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 Gyax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2017. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Blackmarsh, Copyright 2011, Robert Conley.

HASTA QUE LA MUERTE OS SEPARE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-8

En las lejanas tierras de Marjalnegro, en una región abandonada por la mano de la civilización y los dioses, no hay noticias de lo que iba a ser un enlace diplomático entre dos poderosas facciones. Ahora, un grupo de aventureros se internará en lo más profundo y oscuro de las tradiciones más arraigadas de las gentes del olvidado continente, para hallar la verdad.



9 780209 632622

