

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

LA ISLA MISTERIOSA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4-6



Más allá de las Islas Piratas, en los mares del sur, se dice hay una isla misteriosa, siempre envuelta en una densa bruma, fría cual sudario de muerto, donde aguardan criaturas monstruosas, extraños artefactos y reliquias de otrora. ¿Quién será tan valiente como para explorarla y descubrir sus secretos?



LA ISLA MISTERIOSA



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jagoba Lekuona

Ilustraciones interiores: Jagoba Lekuona. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps)

Depósito Legal: MU 206-2015

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

Como podrán comprobar, al final del módulo encontrarán todas las criaturas presentes en la aventura adaptadas a las dos últimas ediciones del juego de fantasía más renombrado. También será necesario implementar algunos cambios menores en el módulo, que deberán realizar los narradores en caso de que decidan usar la aventura adaptada a otras ediciones.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquéllas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

La Isla Misteriosa es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 4-6. Si tenéis planeado jugar el módulo con sólo cuatro jugadores, recomendamos que éstos sean de nivel 6°. A efectos de juego, *La Isla Misteriosa* es una apartada y misteriosa localización que puede emplazarse en cualquier escenario de campaña que se desee, o bien jugarse independientemente. También es posible localizar la misma en el escenario de campaña por defecto de la Marca del Este, presente en la caja azul, en cuyo caso recomendamos situar la isla de Bonjo Tombo en algún lugar cerca de la costa occidental de Cirinea, entre Isla Tortuga y el continente.

Como podréis comprobar según leáis la aventura, ésta está diseñada como un pequeño escenario de campaña que comprendiera toda la isla. En algunos lugares de la misma, los aventureros deberán arrostrar peligros diversos mientras desvelan los misterios y secretos que se esconden en Bonjo Tombo.



INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Desde tiempo inmemorial, la isla de Bonjo Tombo ha servido de refugio para piratas y marineros de toda calaña. Emplazada a medio camino entre las Islas Piratas y el misterioso continente cirineo, nunca fue reclamada por nación alguna, ni tan siquiera aparece en las cartas de navegación más recientes, toda vez que más se toma por leyenda que realidad. Y en verdad la isla posee cierto halo misterioso, e incluso tenebroso, que provoca que no pocos marinos se refieran a ella en un hablar quedo, con cierto temor e indisimulado respeto. Se dice que una terrible y sanguinaria tribu de guerreros nigérrimos habita la misma, hombres desnortados y salvajes, cubiertos de tatuajes del colodrillo a los talones, que tienen por costumbre cocinar y comer a los intrusos. Otros relatan que la isla se mantiene siempre oculta bajo una espesa bruma que parece emanar de la misma cual sudario de muerto, enmascarando el arrecife alrededor, como ciclópea dentadura dispuesta a quebrar las quillas de los barcos y arrojar a la tripulación contra la rompiente y los tiburones hambrientos. Algunos incluso sitúan un gran tesoro enterrado en la isla, protegido por engendros terribles y mil y una maldiciones, trampas, acertijos y enormes saurios y simios devoradores de carne. Sea como fuere, la isla de Bonjo Tombo reúne todos los ingredientes míticos precisos para convertir la localización en un escenario de leyenda, misterioso y funesto.

En verdad la isla sirve hoy como guarida de corsarios y contrabandistas. Concretamente, los infames piratas de la Mano Encarnada han establecido en la misma un apostadero secreto en Bahía Calavera, en la costa meridional del atolón. El acceso a la bahía es peligroso, pues ha de navegarse por un estrecho paso en el arrecife para acceder a la ensenada natural, dominada por una

peña siniestra con forma de calavera que da nombre a la rada. Bajo este acantilado, existen unas cuevas naturales que han sido acondicionadas por los piratas donde guardan pertrechos, vituallas, armas y tesoros.

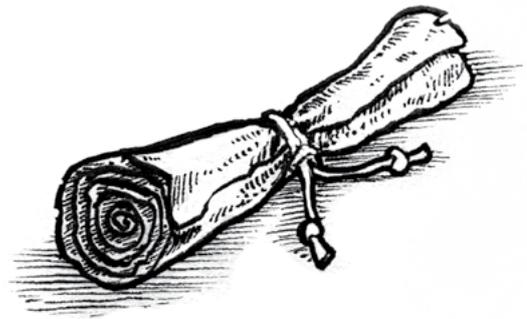
Al noroeste de la peña pirata, a un par de toesas de distancia (la toesa es una antigua medida de longitud usada en todo Valion que equivale a dos kilómetros aproximadamente), se extiende un tremedal donde crece la flor del loto negro. Ésta es una de las razones que empujó a los piratas a instalar aquí su base, a pesar de los peligros que acechan en la isla. De hecho, recolectan la preciada flor de loto para destilar el potente veneno característico de esta planta. Pero ésta no es la única razón que dirigió a los filibusteros a esta lejana isla, ni tan siquiera la más importante. Se dice que un gran tesoro permanece oculto en algún lugar de la misma, y el gran corsario Bulaqadar, jefe de la Mano Encarnada, está dispuesto a encontrarlo cueste lo que cueste. Para ello dispone de un mapa del tesoro, que tiene como verdadero, y que logró robar de la biblioteca real de Utmoste, en Neferu. En él se refiere un atolón conocido como la isla de Jacamar, que el pirata cree que es en realidad la misma, pues en el idioma mursi al pájaro jacamar se lo llama bonjo tombo. De hecho, una peligrosa tribu mursi habita la isla, llegados aquí desde Cirinea en el albor de los tiempos.

Los mursi son un pueblo oriundo de las espesas junglas de Tumbuko, al norte de Ofir. Bulaqadar sabe de la existencia de los mursi, lo que refuerza su teoría de que Bonjo Tombo y la mítica isla de Jacamar son una y la misma. La leyenda habla de un ídolo sagrado para el pueblo mursi que desapareció de Tumbuko mucho tiempo atrás, pues se dice que un gran chamán mursi, de nombre Nkuku Mpumelele, harto de la tiranía de la casa real mursi de los Kuthakwakulu, huyó del país con unos pocos haciéndose a la mar para navegar a poniente rumbo a la libertad, llevándose consigo las riquezas del templo sagrado de Tumbuko, conocido como



la Cúpula de Oro de Zilabamuzale, incluyendo el ídolo del Dios Mono de los Mursi, el gran Ngolinga. Bulaqadar cree que los mursi de Bonjo Tombo son los herederos de Nkuku, y que el chamán de la tribu posee la llave que da acceso a la cripta del tesoro, oculta en el volcán que domina la isla, el Kamwana. Así pues, los planes de los piratas pasan por robar la llave y, siguiendo las indicaciones del mapa, encontrar el lugar donde el tesoro fue escondido, al tiempo que continúan sus trabajos de recolección de loto negro.

Y es aquí donde entran los jugadores, que pueden llegar a la isla bien como piratas de la Mano Encarnada, en cuyo caso serán los elegidos por el jefe Bulaqadar para robar la llave al chamán de los mursi y encontrar el tesoro, o bien formar parte de una misión oficial, financiada por las autoridades de Reino Bosque, con el fin de investigar las actividades de los piratas en la isla. Una vez allí, los aventureros conocerán de los planes de Bulaqadar de una u otra forma, y la existencia del tesoro.



EL VIAJE HASTA LA ISLA

La mejor forma para alcanzar la isla de Bonjo Tombo es, obviamente, navegar cerca de la costa cirinea para después girar a poniente siguiendo la ruta marina establecida en las viejas cartas de navegación (proporcionadas por el gobernador). No es una ruta fácil, son aguas infestadas de piratas y peligros. A continuación proporcionamos una lista de posibles encuentros que pueden acontecer en el momento elegido por el narrador. Recomendamos realizar una tirada por cada singladura, especialmente por la noche.

Si los jugadores quieren iniciar esta aventura como continuación de *La Cripta nefanda de Uztum el Maldito*, el narrador podría establecer que Uztum se encargaba de procesar el loto negro para conseguir el veneno, trabajo delicado que realizaba para los piratas de la Mano Encarnada hasta que los aventureros frustraron su empresa.

Sea como fuere, y dependiendo de las decisiones adoptadas por los personajes en la aventura anterior, nuestros héroes podrán llegar a la isla, bien formando parte de los piratas visirtaníes de la Mano Encarnada, bien como enviados de las autoridades de Puerto Oeste (Marca del Oeste de Reino Bosque) para averiguar qué delante está ocurriendo allí. El gobernador de Puerto Oeste conoce la ubicación de la isla de Jacamar. También es posible que los aventureros lleguen a Bonjo Tombo por su propia cuenta y riesgo, incluso como naufragos.

TIRADA 1D6	ENCUENTROS
1	Un barco pesquero neferita
2	Gran tiburón blanco
3	Un grupo de ballenas
4	Ataque sahuagin
5	Un barco pirata
6	La sirena herida

UN BARCO PESQUERO NEFERITA

Si se produce este encuentro, puedes leer o parafrasear el siguiente párrafo:

A proa, a unas toesas de distancia, podéis distinguir una embarcación de vela que parece faenar con artes de pesca. Os llaman la atención los colores vivos usados en el casco del velero, que consta de dos palos cortos con sendas velas triangulares, adornadas con el Ojo de Osiris.

Si los personajes son contratados por el gobernador de Puerto Oeste para investigar la isla, les proporcionará una balandra (embarcación pequeña de vela con un solo palo y cubierta superior) con su tripulación (patrón y dos marineros) que los llevará a la isla. Además, adelantará 1.000 monedas de oro, de un total de 2.000, para que los aventureros puedan comprar equipo y contratar ayudantes mercenarios en la ciudad antes de partir. La balandra, aparte de los tres tripulantes, puede transportar a 10 personas más con todo su equipo.

Alcanzar la isla llevará al menos tres singladuras, es decir, 3 o cuatro jornadas de viaje, siempre que los vientos sean propicios.

Se trata de un dghajsa de pesca neferita (una embarcación pesquera de dos palos típica de Neferu), que sin duda faena en estas aguas, proveniente de algún poblado pesquero de la costa occidental del país. En el barco trabajan tres pescadores y el patrón. Este encuentro serviría como interludio, pues los jugadores podrían obtener información o intercambiar incluso equipo o dinero por pescado. También es posible que, si los aventureros decidieron en su día unirse a los piratas de la Mano Encarnada, éstos decidan abordar el barco para robar la carga e incluso dar muerte a los pobres

pescadores, que apenas se defenderán. De todos modos, exceptuando el pescado (atunes en su mayor parte y alguna tintorera), los pescadores apenas embarcan nada de valor, salvo una bolsita con 10 monedas de oro y 25 de plata que guarda el capitán en un pequeño cajón junto al timón, a popa.

UN GRUPO DE BALLENAS

A barlovento, a poco menos de una legua por la amura de estribor, resoplan varias ballenas que nadan parejas al curso de la balandra con la parsimonia típica de estos enormes y elegantes cetáceos.

EL GRAN TIBURÓN BLANCO

Algo enorme se agita en el agua, cerca de vuestro barco. De repente sentís un enorme golpetazo, al tiempo que la balandra se escora peligrosamente a babor con una sacudida seca. Justo en ese momento, uno de los marineros comienza a gritar mientras os mira con la cara desencajada por el miedo: "¡tiburón!"

Un tiburón blanco de 6 metros de longitud ronda estas aguas, y no dudará en atacar a cualquier cosa que pueda llevarse a la boca. Aunque no es frecuente, algunos grandes escualos pueden acometer a un barco con violencia, especialmente barcos pesqueros que anden faenando con cebo vivo o carnaza. Ante los envites del gran pez, el narrador bien podría requerir una tirada de destreza a todos los presentes en el barco para evitar caer al agua y ser atacados por el tiburón.

Se trata de un grupo de ballenas jorobadas, o yubartas, tal como se las conoce en Cirinea. Las ballenas no atacarán al barco siempre que no se aproximen mucho al grupo, toda vez que en el mismo hay un joven ballenato, y la madre no dudará en acometer la balandra si siente amenazada la vida de su cría.

ATAQUE SAHUAGIN

En mitad de la noche, un aullido rasgado os sobresalta. Se oyen pisadas en cubierta y entrechocar de aceros, gritos y algarabía. Algo ocurre, y no parece ser nada bueno.

Este encuentro acontecerá preferiblemente al anochecer o a primera hora de la madrugada. Un grupo de cinco sahuagin ha abordado el barco sigilosamente, asaltando al vigía.

UN BARCO PIRATA

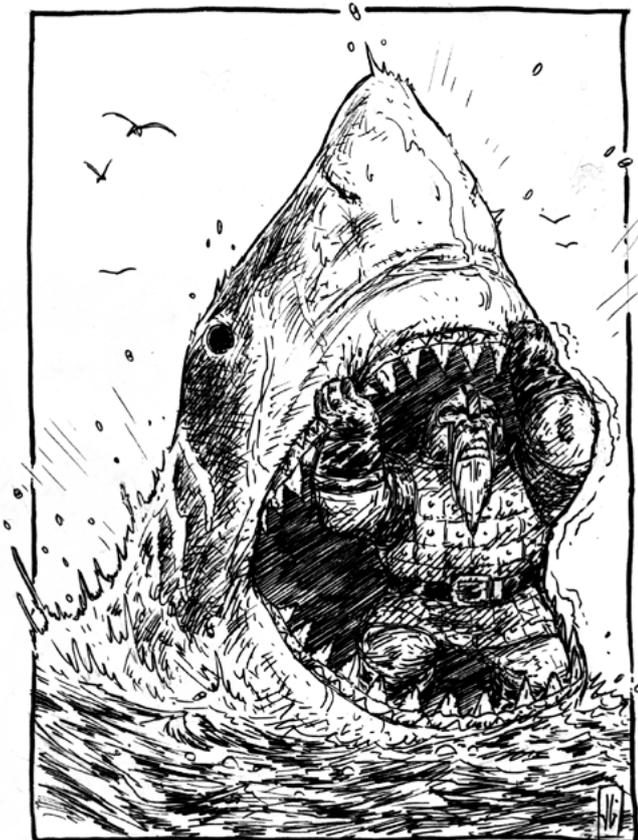
En lontananza atisbáis una vela cuadrada. Pareciera una veloz polacra pirata de proa acorazada que se aproximara a vosotros con aviesas intenciones.

Efectivamente, se trata de un barco pirata, en concreto una pequeña polacra, una variante del jabeque tan típico de estas aguas, en uso por los piratas de la Mano Encarnada. La polacra emplea vela cuadrada en lugar de la triangular típica del jabeque del Visirtán. Empero, esta embarcación no pertenece a la Mano Encarnada, sino a sus rivales de la Calavera Carmesí.

LA SIRENA HERIDA

Algo flota, exánime, a apenas unas brazas del barco. Pareciera una bella doncella, de rostro angelical, piel bronceada y cuerpo torneado.

Este encuentro puede resultar harto interesante, con muchas posibilidades que permitirán a nuestros jugadores interpretar a sus personajes. La chica, como habrán imaginado, es en realidad una sirena moribunda que ha sido atacada recientemente por un avieso grupo de sahuagin (tal vez los mismos que en otro encuentro asaltarán el barco de los aventureros). Si la sirena es recogida, izada a cubierta y atendida adecuadamente, se recuperará y se mostrará sinceramente agradecida;



incluso podrá intercambiar información con nuestros héroes, toda vez que conoce la isla de Bonjo Tombo y otros peligros que acechan por la zona. El narrador debería preparar este encuentro y disponer la información que pudiera compartir la sirena. Además, siempre que la liberen de vuelta al mar, la bondadosa criatura, de nombre Tetuai e Marua i te Rai, regalará a los aventureros un curioso colgante ritual sirénido que es, en realidad, un silbato mágico. Cuando se use en el mar, a su llamada acudirán cualquier sirénido cercano en ayuda del poseedor del colgante-silbato.

LA ISLA DE BONJO TOMBO

Buena parte de esta aventura se desarrollará al aire libre, en los diferentes lugares de la isla que los jugadores podrán explorar. Como tal, presentaremos encuentros para cada zona, mientras que algunas localizaciones contarán con un pequeño complejo oculto o subterráneo que incorporará su propio mapa. El narrador deberá elegir el momento oportuno para desencadenar el encuentro cuando los personajes lleguen a cada zona determinada. Es posible que el narrador decida no activar un encuentro en una determinada zona para aliviar así la presión sobre los personajes si éstos andan de capa caída.

Una vez los aventureros hayan completado la travesía y llegado a la isla, podemos leer o parafrasear el siguiente párrafo.

El barco se desliza suavemente por un mar en calma. Una bruma espesa y húmeda pende sobre la superficie plateada con una quietud preternatural, ocultando el horizonte. Avanzáis, penetrando en la niebla mientras se escucha a proa un murmullo de oleaje, como si una rompiente anduviera cerca. De pronto, la cortina neblinosa se rompe en jirones desvelando un asombroso paisaje. Frente a vosotros se extiende una masa verde esmeralda, una jungla frondosa y exuberante de la que sobresale un pico enhiesto, colosal y humeante. Sin duda es la isla de Jacamar, pues a estribor, por la amura de proa, se adivina una Peña enorme que sobresale de la foresta con la siniestra forma de una calavera. Más allá, podéis ver cómo se extiende una franja arenosa, tachonada de palmeras de crejimba y cocoteros. La montaña humeante que domina el atolón, ribeteada de blanco en su cima por las nieves perpetuas, es el volcán Kamwana.

Una vez llegue el barco a este punto, los aventureros descubrirán que no es posible avanzar más allá con el bajel, pues una peligrosa rompiente de arrecife corta el paso. Sólo podría navegarse a través de los escollos con la pequeña chalupa presente en la nave, que tiene



capacidad para seis individuos con su equipo y dispone de una regala para sostener los toletes de dos remos y una espadilla a modo de timón. Es posible navegar con la chalupa y alcanzar la bahía o el playazo a levante, los aventureros deberán elegir uno u otro lugar para desembarcar. El barco quedará semioculto por la sempiterna niebla más allá de la rompiente.

BAHÍA CALAVERA

Una vez llegáis a la costa, en la ensenada, la sombra del farallón se proyecta sobre vosotros. La caprichosa naturaleza ha obrado singularmente sobre la roca del enorme crestón, moldeando las anfractuosidades pétreas del mismo de tal guisa que más pareciera una calavera de sonrisa maliciosa y siniestra.

Si los personajes se aproximan a la peña, descubrirán fácilmente una abertura en la roca que permite introducirse en su interior. Un pasadizo excavado por la mano del hombre lleva hasta una puerta firmemente cerrada, unos metros más allá. Tras ella, los aventureros descubrirán un complejo de cavernas sencillo donde los piratas han establecido su base. Aquí almacenan pertrechos, armas y equipo; y también disponen de un lugar para descansar a salvo de los peligros que acechan en la isla.

1. LA GRAN CAVERNA

Tras franquear la puerta y caminar hasta un recodo por un pasadizo estrecho y húmedo practicado en la roca viva, descubris una gran caverna interior atestada de cajas, baúles, barriles, sacos, vasijas de barro, toneles y otras muchas mercaderías y pertrechos. Destaca la gran cantidad de alcarrazas que contienen agua fresca; y panoplias de madera ancladas a la pared que guardan, alineadas, gran cantidad de armas: lanzas, cimitarras, arcs, flechas, arpones, cuchillos y espadas cortas.

En la parte sur de la caverna, hay un buen montón de camastros sencillos, literas, jergones toscos de paja y lana basta.

Poco hay de interés aparte de las armas dispuestas, que podrían equipar los aventureros llegado el caso, aunque es posible encontrar aquí a los piratas que, según la hora del día, podrían estar aquí descansando o alternando ruidosamente a la manera típicamente bucanera, con bebida y juego de por medio. También es posible que los piratas se hayan hecho a la mar en expedición o anden buscando la cueva. Sea como fuere, los aventureros tienen un 50% de posibilidades de encontrar aquí a los piratas.

Si los personajes llegaran durante la noche, es posible que encuentren a los piratas dormidos, aunque siempre tendrán apostados a dos vigías a la entrada del complejo subterráneo y a un tercero observando desde el piso superior, en el apostadero de la calavera.

Obviamente, todo se desarrollará aquí de manera diversa, dependiendo de si los personajes han sido enrolados en las filas piratas o si han llegado a la isla como enviados de las autoridades de Puerto Oeste.



PIRATAS DE LA MANO ENCARNADA (4)

Clase de armadura: 7 (petos de cuero)

Dados de golpe: 2 (10 pg, 8 pg, 12 pg, 11 pg)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma, cimitarra

Daño: Cimitarra 1d8

Salvación: G2

Moral: 7

Valor de tesoro: -

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 20

NOTA: el narrador podría situar aquí al mismo Bulaqadar o Muza al frente de sus tropas, aunque no es necesario porque se entiende que ambos andan ocupados en otros asuntos, probablemente embarcados, ya que no hay ningún otro barco pirata fondeado en la bahía. Si los personajes pertenecen a los piratas y han viajado hasta la isla en un bajel corsario, puede que al mando del mismo se encuentre cualquiera de los dos capitanes. Para representar a los mismos, sólo tendríamos que coger la plantilla de personaje de pirata anteriormente presentada y elevarla en dados de golpe hasta DG 4.

2. GRUTA DE ACCESO

Una vez los personajes accedan a esta caverna accesoria, podremos leer o parafrasear el siguiente párrafo:

3. CAVERNA SECRETA

Una pequeña y oscura caverna de paredes pulidas se extiende ante vosotros. Al fondo de la misma podéis ver unas escaleras esculpidas en la roca que ascienden hasta un pasadizo superior. A izquierda y derecha hay más cajas y toneles apilados, además de una enorme jábega de pesca. En un nicho en la pared, dotado de alféizar de obra emplazado a media altura, alguien ha dispuesto un ídolo que representa a una criatura abotargada de aspecto ictíneo, con piel escamosa y cabezota de grandes ojos de pez saltones, boca dentada y labios fofos. Sus pequeñas extremidades palmeadas, con grandes garras sañudas, sostienen un tridente. Una fila de espinas aguzadas e irregulares recorre su espalda. Sendos velones negros ceremoniales custodian la talla, que pareciera esculpida en coral rojo pulido.

El ídolo, de apenas 25 centímetros de altura, es en realidad una representación del dios Dagón, que los piratas tienen como su patrón. Es aquí donde realizan sus ofrendas, encendiendo los velones por la noche y entonando una siniestra salmodia. El ídolo tiene un valor considerable, pues se trata de una talla de coral rojo que podría alcanzar un valor de tasación de unas 2.000 monedas de oro. ¡Aunque la estatua está maldita! Cualquier personaje que desplace el ídolo de su actual posición, lo destruya o manipule, perderá un punto de carisma (CAR) automáticamente y cambiará su alineamiento a caótico. El punto de carisma perdido se corresponde a una súbita transformación de los rasgos del individuo afectado. Su rostro se redondeará, abotargándose tal como el del ídolo, mientras sus ojos se agrandarán, resultando saltones, al tiempo que adquieren una tonalidad oscura y vidriosa. Aparte de esto, la criatura comenzará a desprender un olor nauseabundo, como de pescado podrido. Estos efectos sólo pueden eliminarse con un conjuro de *quitar maldición*.

En un lateral en el interior del nicho que contiene la nefanda escultura, puede verse sin dificultad una extraña palanca pequeña, que es en realidad el mecanismo de apertura de una puerta secreta que da acceso a una caverna oculta.

Una vez dentro de esta pequeña gruta, descubris un solitario cofre dotado de un candado de armella forjado en hierro. Un estandarte que muestra una mano carmesí y una calavera negra con sendos huesos cruzados cuelga de escarpas en la pared. Bajo el estandarte, hay una tosca mesa de trabajo ahíta de legajos y una butaca vieja de color negro. Sobre los papeles, podéis ver un tintero de bronce y varios cálamos de escritura, así como un catalejo marinero, una pipa de espuma de mar y unos anteojos. También hay un extraño libreto cerrado con cordel de estraça y un saquito de fragante tabaco y doblescudo.

A un lado de la mesa hay un camastro con colchón de paja y una mesilla de noche sobre la que se ha dispuesto una vasija de barro de vientre abultado, una bacina y una escupidera.

En este lugar guardan los piratas sus más valiosas posesiones. Además, la estancia hace las veces de alcoba para el capitán Muza, lugarteniente del infame Bulaqadar. De hecho, todos los objetos sobre la mesa son de su propiedad.

El cofre está asegurado con un candado, pero no dispone de trampa alguna. Dentro, los aventureros podrán encontrar los siguientes objetos: 1.001 monedas de plata y 450 monedas de oro; dos ópalos enormes (cada uno con un valor de 500 monedas de oro); una piedra de luna de color ligeramente azulado (200 monedas de oro); una daga de hoja curva jambiya mágica +1 contra todo tipo de criaturas y +3 contra clérigos de alineamiento legal (4.500 monedas de oro) y un morral mágico que les permitirá guardar multitud de objetos.

El catalejo tiene un baño de oro, por ello su precio es algo mayor de lo habitual, alrededor de 1.200 monedas de oro. La pipa de espuma de mar podría cotizarse en torno a las 25 monedas de oro; y los anteojos sobre 5 monedas de oro. El libreto extraño es en realidad un cuadernillo donde Muza lleva la contabilidad de sus trapicheos con Uztum; entre sus páginas quedan detallados todos los intercambios, incluyendo el comercio de flor de loto negro. También dentro del libro se puede encontrar una carta firmada por Bulaqadar, donde advierte a Muza de que la única llave que da acceso al templo está en posesión del chamán de la tribu de los mursi. Y por último, el saquito de tabaco contiene doblescudo, una sustancia alucinógena que se extrae de la vaina de la planta crucífera homónima. Al fumarse junto al tabaco provoca bienestar, locuacidad y alegría; aunque si se abusa de la misma puede provocar alucinaciones, estados letárgicos, somnolencia e incluso catatonía.



LOS OJOS DE LA CALAVERA

Las escaleras en la caverna ascienden hasta el piso superior, donde hay un apostadero. Generalmente, uno o dos piratas vigilan aquí los contornos, oteando desde sendos agujeros en la roca como si se tratasen de las cuencas oculares de una gigantesca calavera pétreo. Nada hay de interés aquí, salvo que, como hemos comentado, su posición privilegiada permite observar toda la costa meridional isleña y la bahía.

EL PLAYAZO

Arribáis a la playa y no podéis dejar de sorprenderos por su belleza salvaje. Ante vosotros se extiende una ancha y alargada franja de arena blanca y lustrosa. Aquí y allá puede observarse algún pedrusco de color negro intenso, sin duda de origen volcánico, pues es evidente que tremendas fuerzas plutónicas conformaron la isla en el pasado. La arena está tachonada de conchas de todo tipo y tamaño: fasinelas, terebrátulas, trigonias y carapachos de tortuga y cangrejo.

Hay un buen montón de crejimbas y cocoteros que parecieran curvarse hacia el mar, adoptando formas singulares. Más allá, como si se tratase de un enorme festón que adornase el límite del playazo, se encuentra la jungla, oscura y frondosa como pocas que hayáis visto antes.

Nada hay aquí de interés, salvo que los personajes serán atacados por un enorme cangrejo que emergerá de las aguas para llegar a la playa una vez los aventureros pasen por allí. Es posible rehuir este encuentro. Si nuestros héroes deciden escapar a la carrera hacia el interior de la isla, el cangrejo no los seguirá más allá del playazo

CANGREJO GIGANTE (1)

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 4 (35 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 pinzas

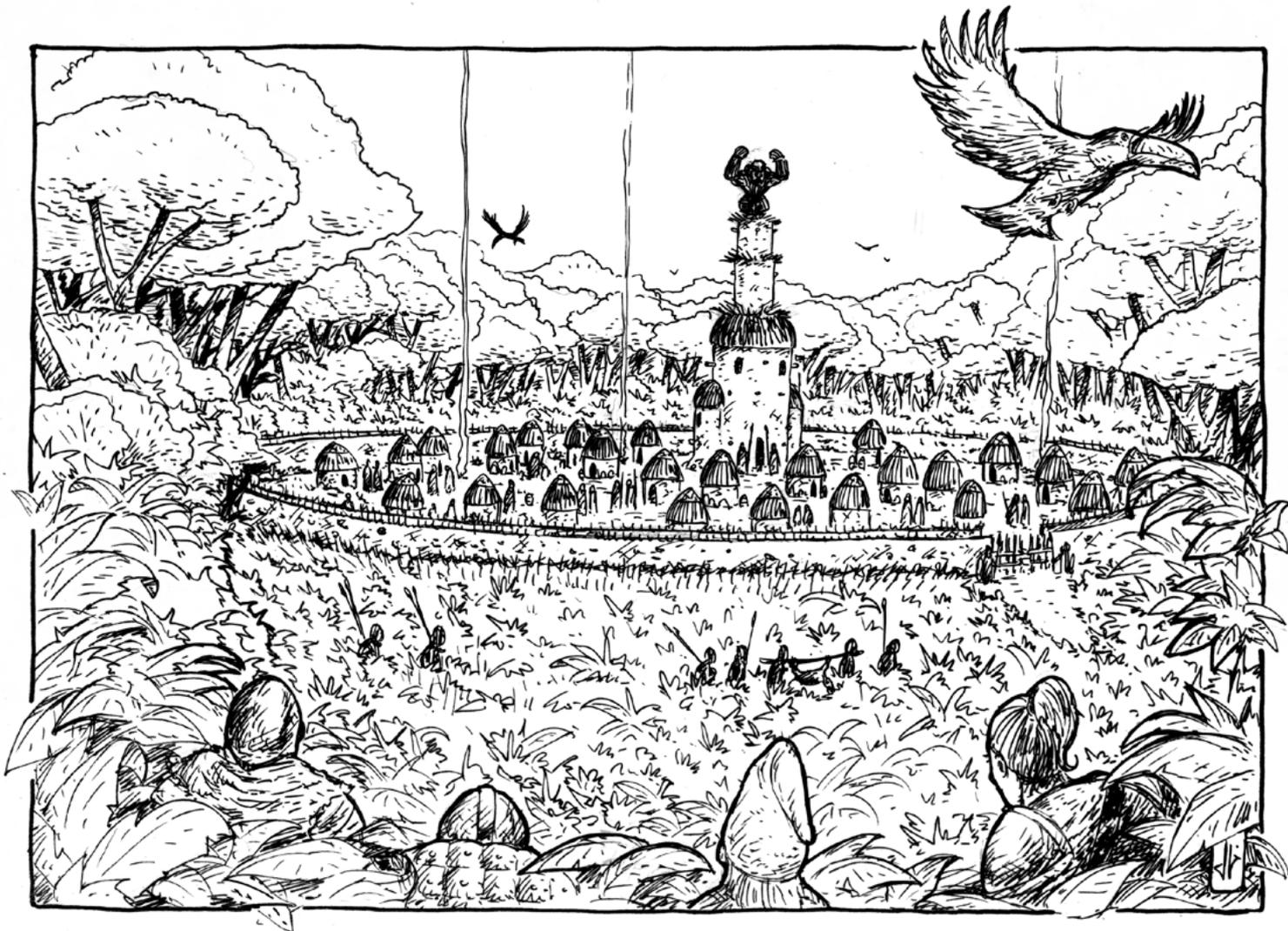
Daño: 2d6/2d6

Salvación: Guerreo de nivel 4°

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 750



LA ALDEA

En un pequeño claro en la jungla se arraciman un buen montón de chozas en torno a una cabaña central, algo más grande. El poblado está protegido por dos altas cercas concéntricas, levantadas con cascotes y adobe y rematadas con zarzas y estacas azuzadas de bambú. Las chozas son muy sencillas, construidas a partir de un armazón de aros recubiertos con esteras y palmas de crejimba. La cabaña, dispuesta en el centro de la aldea, se levanta dos alturas, contando con una especie de minarete de adobe erizado de estacas de bambú. Una escultura representando a un simio en actitud desafiante corona el alminar. Una única puerta sirve de acceso en ambas empalizadas.

En el extremo meridional del poblado se eleva una pequeña colina boscosa desde donde es posible observar el interior del villorrio.

Más allá de playazo, una vez los personajes se adentren en la jungla, encontrarán sin mucha dificultad la aldea mursi, el único asentamiento humano presente en la isla.

La cabaña central pertenece al gran chamán, líder de la tribu y custodio de la llave del templo. El único acceso al poblado es a través de las puertas en los cercados, siempre vigiladas por varios guerreros y normalmente cerradas (siempre al anochecer). En el alminar suele apostarse un vigía. Los animales domesticados se

guardan en el anillo que forman ambas empalizadas concéntricas, aquí pueden encontrarse varios onagros de pelaje oscuro y grupos de tragopanes. Es posible, con algo de suerte y habilidad, escalar los cercados y acceder al interior de la aldea sin ser detectados por el vigía del minarete, aunque los onagros pueden suponer una amenaza imprevista, pues son criaturas más inteligentes de lo que pudiera parecer y tremendamente territoriales, y atacarán a cualquier desconocido o rebuznarán con fuerza provocando la alarma de los indígenas.

En la aldea siempre suele haber entre 10 y 20 guerreros mursi, incluyendo al gran chamán Dukuzumuremyi, más las mujeres y niños. Al mismo tiempo, y durante las horas diurnas, otro grupo de guerreros se encontrará en la jungla o en el playazo, cazando o pescando. Los mursi no se aventurarán normalmente más allá de la jungla meridional, las dunas o la playa, pues son conscientes de los muchos peligros existentes en las selvas de poniente y las ciénagas.

Si los aventureros se hicieron con el catalejo de Muza, no les será difícil observar desde la espesura, apostados en la colina, todos los movimientos del chamán. Hay que recordar que el objetivo de los aventureros, sean piratas o no, no es otro que conseguir la llave para poder acceder al templo sagrado de los mursi, montaña arriba. Lo más razonable sería esperar al anochecer para, mientras todos

duermen (salvo unos pocos vigías), acceder al interior del poblado, irrumpir en la cabaña del chamán, en el centro de la aldea, y robar la llave que éste siempre luce en su cuello sujeta por un cordoncillo. Obviamente, no es tarea fácil, y el narrador debería exigir varias tiradas de habilidad a todo aquel que intente llevar a cabo esta acción. Primero sería preciso superar una tirada para escalar las empalizadas, seguida de otra tirada para moverse en silencio entre las cabañas, más una tercera para entrar en la choza del chamán y robar la dichosa llave. En esta situación, hay muchas variables que dejamos a discreción del narrador. Seguramente los aventureros podrán idear otros muchos planes de acción que sería casi imposible prever aquí. Sea como fuere, ésta es una situación que el narrador debe preparar a conciencia.

La llave que guarda el chamán, como hemos visto, representa la única forma de acceso al Templo de Ngolinga. Se trata de una llave forjada en aleación de electro, con una caprichosa forma representando el rostro de un simio de grandes ojos. En el cuerpo de la misma, de algo menos de un palmo, se puede leer en vetusto esta inscripción:

Sólo cuando el día muere, yo revivo.

Esta inscripción hace referencia al momento preciso, único, en el que la llave consigue abrir la cerradura del templo: al atardecer, con las últimas luces del día.

INDÍGENAS MURSI

(NÚMERO A DETERMINAR POR EL NARRADOR)

Clase de armadura: 7 (petos de cuero)

Dados de golpe: 2 (8-12 puntos de golpe)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma, macuahuitl

Daño: macuahuitl 1d8

Salvación: G2

Moral: 7

Valor de tesoro: -

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 20

CHAMÁN MURSI

(NÚMERO A DETERMINAR POR EL NARRADOR)

Clase de armadura: 6 (petos de cuero)

Dados de golpe: 3 (16 puntos de golpe)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma, macuahuitl

Daño: macuahuitl 1d8

Salvación: G3

Moral: 7

Valor de tesoro: -

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 40



ENCUENTROS EN LA JUNGLA A LEVANTE

En la zona boscosa oriental, en los alrededores del villorrio mursi, los aventureros podrán explorar algunas otras zonas de encuentro, así como enfrentarse a peligrosas criaturas que describimos a continuación.

Por esta jungla pulula un tigre dientes de sable que los aventureros podrán encontrar si son lo suficientemente desafortunados. Hay un 45% de posibilidades de cruzarse con él por cada hora que los jugadores pasen explorando la zona.

TIGRE DE DIENTES DE SABLE (1)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 8 (55 puntos de golpe)

Movimiento: 45 metros

Ataque: 1 mordisco y dos garras

Daño: 1d8/1d8/1d8

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 650

Quedan ya muy pocos de estos grandes felinos, quizás los más peligrosos sobre la faz de Valion. El doble de grande que su pariente el tigre común, el tigre dientes de sable, como su nombre indica, posee dos enormes colmillos que sobresalen de su mandíbula superior con los que es capaz de infligir terribles heridas a sus presas.



EL TÓTEM

Si los aventureros exploran los contornos el tiempo suficiente, es probable que encuentren un tótem tribal mursi. Se trata de un tronco de palmera muy grueso tallado profusamente para imitar la fisonomía de una gran simio que se mantuviera erguido sobre sus cuartos traseros en actitud amenazante. De ambos lados del tótem sobresalen sendos brazos, robustos y musculosos, esculpidos en madera nudosa y añadidos a la estructura de tronco de crejimba con pivotes. Los brazos pueden moverse arriba y abajo. El rostro de la criatura simiesca está muy conseguido, mostrando una feroz mueca con las mandíbulas muy abiertas. Los ojos son dos ónices oscuros encastrados en las cuencas. En la frente de la criatura hay una inscripción en común que reza así:

Los ojos de Ngolinga te observan, no oses tocarlos pues un gran mal crecerá en la oscuridad.

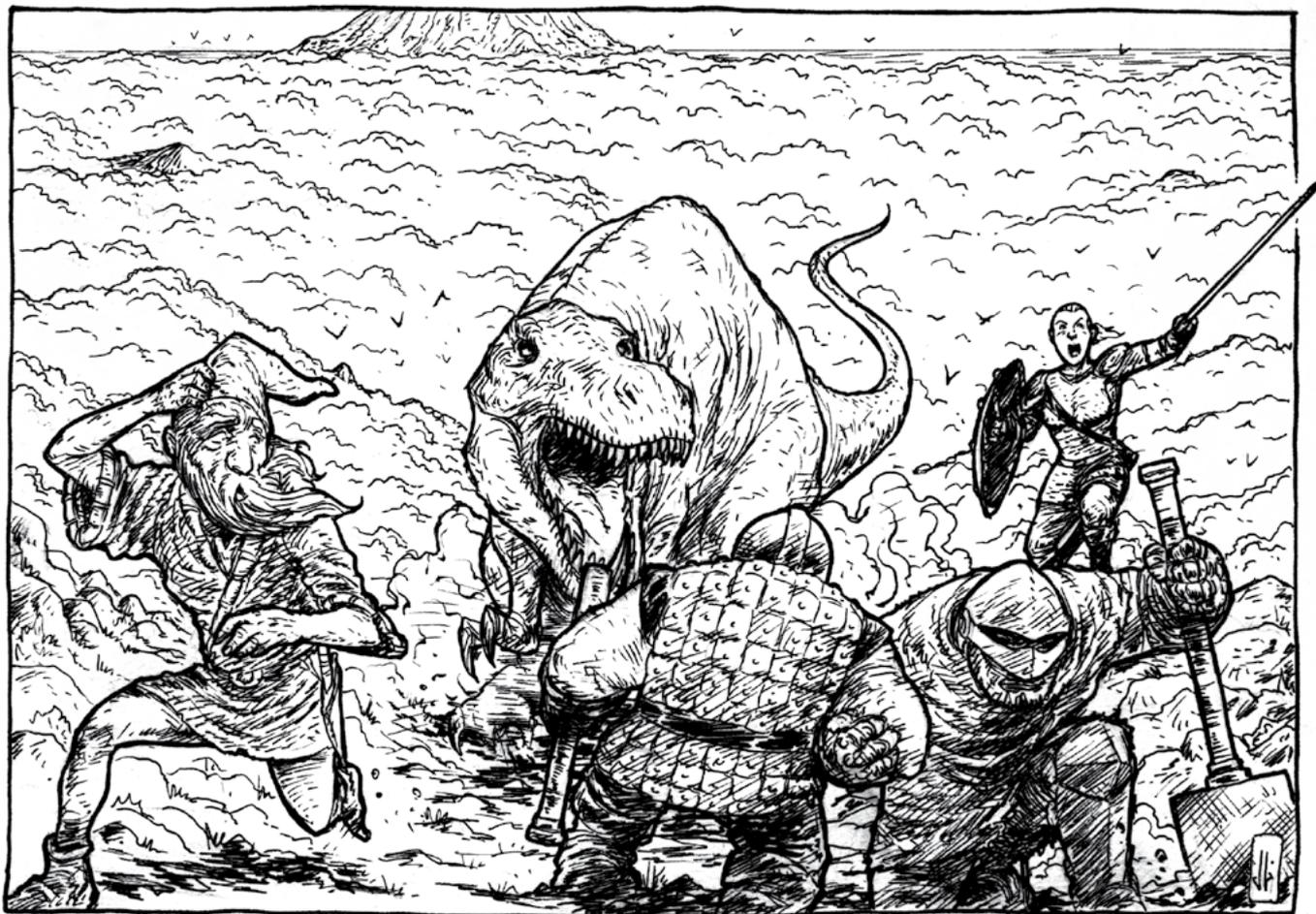
En la parte central del poste totémico, se puede leer una inscripción en mursi que dice así:

Allá donde el agua se aquieta, hiende el salto. Encuentra el sendero en la oscuridad. Vuelve a la luz y camina hasta la pared esmeralda. Al Guardián Blanco deberás vencer y cruzar la Grieta del Destino; más allá, al sur, ver podrás las recias Columnas de Ofir. Espera entonces a la última luz del anochecer y contempla la Penumbra de antaño. Allí aguardan las Lágrimas de Ngolinga.

En realidad, esta inscripción ofrece pistas sobre la ruta más directa al templo de Ngolinga. Es decir, desde la laguna, a través de la catarata, siguiendo el sendero que sale de ésta, hasta llegar a la zona del simio blanco para posteriormente cruzar el puente de cuerda y llegar, al anochecer, al templo. Sólo es posible acceder al interior del mismo usando la llave del chamán a última hora de la tarde, cuando el Sol se oculta por el este, arrojando los últimos y mortecinos rayos de luz sobre la ladera oscura del volcán. Cada año, con la llegada de la temporada de lluvias, los mursi isleños subían en peregrinación al templo para adorar sus reliquias. Este tótem es un hito ceremonial que recuerda esta costumbre y señala el camino.

Aparte de esto, nada más hay de interés en el tótem, salvo los ónices que hacen las veces de ojos de la criatura. Se trata de piedras preciosas, con un precio de tasación de 400 monedas de oro cada uno. El problema es que, si se retiran de su sitio, el guardián del templo de Ngolinga, arriba la montaña, la momia de Nomalanga, se reforzará considerablemente, tornándose más peligroso de lo que ya es.

También es posible encontrarse con una patrulla de indígenas en esta zona.



INDÍGENAS MURSI (6-8)

Clase de armadura: 7 (petos de cuero)
Dados de golpe: 2 (8-12 puntos de golpe)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 arma, macuahuitl
Daño: macuahuitl 1d8
Salvación: G2
Moral: 7
Valor de tesoro: -
Alineamiento: Neutral (Caótico)
Valor PX: 20

LOS CAMPOS DE ZUMAQUE CIRINEO

Otra localización que los personajes pueden encontrar en esta parte de la isla son los campos de zumaque. El zumaque cirineo es un arbusto que apenas alcanza el metro de altura, de hojas verdes que segregan un aceite conocido como urushiol que, al contacto con la piel, provoca un sarpullido muy doloroso y la formación de pústulas y ampollas. Los efectos de esta reacción se mitigarán a las pocas horas (2d10 horas), pero mientras duren sus efectos, la fuerza (FUE) y destreza (DES) de las criaturas afectadas se reducirán en 2. Los lanzadores de conjuros, como los magos, si resultan afectados tendrán un 25% de posibilidades de perder un conjuro durante su lanzamiento por efecto del dolor incesante, que dificulta la concentración. Los elfos son inmunes al zumaque.

Hay un 55% de posibilidades de que los aventureros entren en un campo de zumaque en esta parte de la isla. El narrador podrá permitir una tirada de sabiduría (SAB) a un explorador, clérigo o elfo para detectar la presencia del zumaque cirineo. De las hojas del zumaque se puede destilar aceite esencial de urushiol amarillo que funcionará como un potente veneno, capaz de incapacitar a la criatura afectada por 1d4 horas, sumiéndola en un estado de sopor inducido alucinatorio.

ENCUENTROS EN LA JUNGLA A PONIENTE

Los aventureros podrán elegir explorar la jungla a poniente, en el extremo oeste de la isla. Es posible avanzar por aquí y llegar hasta el volcán, aunque resultará mucho más trabajoso, pues la jungla aquí es más intrincada y salvaje. Por si ello fuera poco, éste es el territorio de caza de un enorme y agresivo Tiranosaurio Rex, que atacará a los personajes nada más verlos. Hay un 50% de posibilidades de toparse con este monstruo cada 2 horas que los personajes deambulen por esta zona. Aparte de esto, hay otras zonas de encuentro interesantes en el área que el narrador podrá introducir a su criterio.

TIRANOSAURIO REX (1)

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 20 (120 puntos de golpe)

Movimiento: 36 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 6d6

Salvación: G10

Moral: 11

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.300

Sin duda, la criatura más peligrosa presente en la isla. Erguido sobre sus dos patas traseras, alcanza los 10 metros de altura y pesa unas 8 toneladas.

El Tiranosaurio Rex camina sobre sus dos patas traseras apoyándose en su enorme cola para mantener el equilibrio. Sus dos patas delanteras son demasiado pequeñas para utilizarlas como armas, así que compensa esa minusvalía haciendo uso de sus poderosos colmillos, los cuales son del tamaño de un hombre de mediana estatura. Puede engullir a una criatura del tamaño de un humano si obtiene un 20 natural en una tirada de ataque. La víctima tiene una leve oportunidad de salvarse si supera una tirada de salvación por arma de aliento, en cuyo caso sólo sufriría 2d4 puntos de daño adicionales al daño normal ocasionado por el mordisco del dinosaurio.

En la zona más profunda de las selvas occidentales habita la escolopendra gigante, que los aventureros podrán encontrar antes o después.

ESCOLOPENDRA GIGANTE (1)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 8 (60 puntos de golpe)

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 mordisco/picadura

Daño: 3d6 más veneno (salvación contra veneno o muerte en 1d4 horas, el individuo queda incapacitado, parcialmente inmovilizado)

Salvación: G8

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 1.000

Parecida a un ciempiés, la escolopendra posee 23 pares de patas, con un cuerpo segmentado cubierto de placas quitinosas muy duras de color negruzco. En el primer segmento del tronco posee un par de colmillos venenosos que usa tanto para defenderse como para capturar y paralizar a sus presas. La criatura mide casi tres metros de largo, y es tan ancha como el tronco de una palmera, aunque achatada. Se mueve con una rapidez impropia de su envergadura.

LA GRUTA OLVIDADA

Los aventureros podrán encontrar esta cueva mientras exploran la jungla a poniente. Se trata de otra de las posibles zonas de encuentro presentes en la localización. Lee el siguiente párrafo cuando creas oportuno introducirla:

Camináis penosamente abriéndoos camino entre el espeso follaje cuando, de repente, vuestro compañero en vanguardia descubre una apertura cavernosa en el suelo entre tres enormes piedras redondeadas tan grandes como la cabeza de un gigante. Una corriente fría y húmeda emana del agujero; también es distinguible un dulzón y desagradable olor a descomposición.

Es posible descender a la gruta a través de la estrecha apertura usando algún tipo de cabo o cuerda para alcanzar el fondo de la misma, a unos tres metros. La gruta está parcialmente anegada por agua estancada, aproximadamente un palmo. Dentro de la misma, los personajes descubrirán el cadáver (ya sólo un esqueleto) de un individuo embutido en una coraza completa que se encuentra en un estado lamentable, toda oxidada. El interfecto dispone de una pequeña mochila, dentro de la cual podrán encontrarse los siguientes objetos: 1 vial de agua bendita, 2 cabos de antorcha, un juego de escarpas, 1 poción de curación (cura 2d8 puntos de daño), 1 pergamino de *quitar maldición*, un símbolo sagrado de oro representado al dios Valion (valorado en unas 275 monedas de oro), una bolsa que contiene 125 monedas de plata y una aventurina pulida de color verde jade (valorada en 200 monedas de oro). En su mano derecha, este clérigo sostiene aún una maza de combate que, inopinadamente, se mantiene limpia, como si el paso del tiempo y la suciedad no la hubieran afectado. En realidad se trata de una maza mágica +1, +2 contra muertos vivientes. Cerca del cadáver hay un escudo redondo, también adornado con el símbolo de Valion, que se conserva en un estado igualmente admirable a pesar de la humedad de la gruta. Es un escudo mágico +1 sagrado.

No obstante, hay otras criaturas presentes en la gruta que atacarán a los aventureros al poco de estar allí. Ocultas bajo el agua y el fango de la gruta, aguardan dos caecilas enormes.

CAECILIAS ENORMES (2)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 4 (16 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 2d4+2

Salvación: G3

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 450

La caecilia es una especie de gusano anfibio carnívoro de color azul oscuro, dotado de una terrorífica boca repleta de pequeños dientes afilados como cuchillas. Cólera: cuando la criatura alcance con un mordisco a su presa, ésta deberá realizar una tirada de salvación contra veneno. Si falla la tirada, el personaje tendrá un 25% de posibilidades de contraer el cólera, una enfermedad mortal que incapacitará a nuestro aventurero en 1 o 2 días tras contraer la misma, aquejado de fiebre elevada, convulsiones, vómitos y ceguera. La enfermedad sólo puede ser curada con un conjuro de *curar enfermedad*.

EL TREMEDAL SINIESTRO

Hasta donde alcanza la vista, las aguas parecen estancarse en esta zona de la isla en una especie de hondonada natural. Las plantas de humedal crecen aquí con prodigalidad, especialmente el mangle, toda vez que el refluo de la marea introduce su buena cantidad de agua salobre desde la bahía aledaña formando una especie de albariza. No obstante, hacia el norte, una torrencera se precipita al cenagal entre unas peñas oscuras formando un pequeño salto de agua. Algunas zonas del pantano parecen practicables, apareciendo montoneras arenosas aquí y allá, entre tachones de turba. Alrededor, la jungla se muestra impenetrable. Todo el lugar parece infestado de vida, pues una algarabía de cantos, gorjeos y trinos de muy diversos volátiles pueden escucharse con nitidez, así como el croar de los sapos y batracios que por centenares habitan en el manglar. Nubes de insectos se arremolinan alrededor de vuestras cabezas, zumbando de forma molesta.

Esta albufera pantanosa es en verdad un lugar muy peligroso por varias razones, especialmente las zonas de arenas movedizas presentes; amén de las criaturas que pueden los aventureros encontrar aquí, el catoblepas en particular.

Consideraremos las arenas movedizas como si se tratasen de trampas. Cada personaje que camine por el pantano tiene un 50% de posibilidades de caer en una zona de arenas movedizas. El aventurero podrá realizar una tirada de sabiduría (SAB) con un penalizador de 1 para percatarse de la existencia de las arenas movedizas. De no ser así, el personaje se hundirá súbitamente hasta el pecho (hasta el cuello para un enano, halfling, gnomo o similar), y comenzará de forma inmediata a hundirse más y más progresivamente. Un humano tardará dos asaltos en sumergirse completamente en la arena, mientras que todas las demás razas de menor estatura quedarán bajo la superficie de las arenas movedizas en tan solo 1 asalto. El personaje tendrá derecho a una tirada de destreza (DES) con un penalizador de 1 para intentar salir de las arenas movedizas cada asalto. Una vez cubierto por las aguas comenzará a ahogarse según las reglas establecidas en el reglamento.



CATOBLEPAS (1)

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 7 (40 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo de cola y 1 ataque especial de mirada

Daño: 1d6

Salvación: Explorador nivel 7º

Moral: 8

Valor de tesoro: 500 mo

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 1.250

El catoblepas es una criatura de origen arcano muy extraña y extremadamente peligrosa debido a su ataque de mirada mortal. Cualquier criatura en la que el catoblepas pose sus ojos, deberá superar una tirada de salvación contra veneno o muerte para no morir al instante. Hay que hacer notar que la mirada del catoblepas no funciona del mismo modo que el ataque de la medusa (gorgona) o el basilisco pues, al contrario que éstos, al catoblepas sólo le basta con fijar su vista en la víctima para lanzar su rayo mortal en lugar de cruzar las miradas como en el caso del basilisco o medusa, de ahí su extrema peligrosidad.

De todos modos, el catoblepas es una criatura pacífica que se alimenta de plantas venenosas en los pantanos y marjales donde vive. Su aspecto es de un hipopótamo dotado de un largo cuello de piel rugosa terminado en una pequeña cabeza parecida a la de un cerdo salvaje o jabalí. Su cola es también larga, rematada con una protuberancia de hueso muy dura que usa para golpear a sus enemigos.



LA LAGUNA

Apartáis con esfuerzo la densa vegetación que os entorpece el paso para encontraros frente a una gran extensión de agua, una laguna de considerables dimensiones alimentada por una cascada que se precipita desde un peñasco elevado en la parte septentrional del lago. El agua luce límpida y clara. En las riberas crecen juncos y bambú, formando compactas agrupaciones.

Este pez carnívoro es una bestia temible, pues ataca en grupos de 5 a 10 criaturas con inusitada furia. Su piel es dura como el acero y dispone de potentes mandíbulas que, en lugar de dientes, están dotadas de dos largas y aserradas cuchillas huesudas. El dunkleosteus vive en ríos y marismas, aunque también se puede encontrar en lagos y mares interiores, siempre cerca de la costa.

Este lago está alimentado por las aguas del deshielo del Kamwana, que desaguan en la laguna para más tarde continuar hacia la hondonada del tremedal y la albariza aledaña a la bahía. El lugar tiene sus peligros, pues bajo la superficie acechan varios cocodrilos gigantes y los temidos peces carnívoros dunkleosteus.

DUNKLEOSTEUS (4)

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 4 (18 puntos de golpe)

Movimiento: 70 metros nadando

Ataque: 1

Daño: Mordisco 2d6

Salvación: Como un guerrero de nivel 3º

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 150

COCODRILLO ENORME (2)

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 6 (45 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros en tierra y 20 en el agua

Ataque: 1 mordisco

Daño: 2d8

Salvación: Guerrero nivel 3º

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 275

LA CATARATA

En las cercanías de la laguna cabría destacar la catarata, pues tras la cortina de agua los aventureros encontrarán sin dificultad una caverna oculta que podría servirles de refugio, caso de que nuestros personajes sean lo suficientemente inteligentes para localizarla. La gruta tiene una superficie de unos 80 metros cuadrados. Al fondo de la gruta, existe un pasadizo natural que comunica con el exterior. En el suelo arenoso hay enterrado un cofre que contiene varios artefactos interesantes. A efectos de juego, la ubicación de este tesoro sepultado podrá detectarse como si se tratase de una entrada secreta. Un grupo de dos o tres individuos tardará una hora en desenterrar el cofre, con los siguientes objetos en su interior:

Un estuche de madera que guarda tres viales que contienen un líquido de color dorado parecido en textura a la miel. En realidad son tres pociones de Néctar de Colibrí, que otorgan al receptor una increíble energía y velocidad durante un turno. Durante este tiempo, la persona que haya consumido el preparado es capaz de moverse al doble de su velocidad normal, pudiendo atacar dos veces por asalto sin penalizaciones.

Valor en PX: 750

Dentro de una caja de marfil hay un bonito anillo. Junto a la joya, hay un legajo de papel bien doblado con una advertencia escrita: *¡no usar!* Se trata de un anillo de Apatía, que es, en propiedad un artefacto maldito (una sortija de oro bruñido, con una aventurina verde incrustada). Cualquier personaje que coloque la misma en su mano no podrá ya desembarazarse de ella a no ser que un clérigo o mago lance un conjuro de *quitar maldición* sobre la víctima. Durante el tiempo que porte la joya, la víctima no podrá tomar decisiones por sí misma, y responderá a todas las preguntas y propuestas que se le dirijan de forma apática, usando respuestas como: *"me es indiferente"* o *"no me importa nada... me da igual"*, y frases por el estilo. Hay un 10% de posibilidades de que la víctima no responda a un ataque, incluso recibiendo daño.

Valor en PX: 2.500

En el interior de una caja de cobre podéis encontrar un bonito broche de oro con forma de escarabajo (un escarabeo neferita) del tamaño de una nuez. Esta joya es muy peligrosa, pues es realmente un constructo arcano que se activa una vez siente el calor humano en 3 metros alrededor durante 1 turno. Cuando el escarabeo se guarde sólo envuelto en trapo o similar, se activará, rompiendo la envoltura e introduciéndose en la piel del portador hasta alcanzar el corazón y provocar la muerte de la víctima en 5 asaltos. Si el escarabeo se mantiene en su caja original metálica, o en un receptáculo similar cerrado de porcelana, metal, hueso, madera o marfil, el constructo no se activará. Una vez el escarabeo está activo y ha penetrado bajo la piel, hay un 60% de posibilidades de poder detectarlo e intentar extirparlo con una daga u otra arma pequeña similar según avanza hacia el corazón.

Valor en PX: 2.000

Un escudo confeccionado con una enorme escama de dragón negro, con un bello ribeteado de plata fina y lustrosa. El escudo proporciona un bonificador de 1 a la CA, además de ser resistente al fuego y al ácido.

Valor en PX: 5.000

Envuelto en una tela de arpillera hay un bello sable, dispuesto con guardamano pirata de cazoleta. Destaca la empuñadura, confeccionada con zapa de tiburón. La hoja curva está fabricada en una aleación de hierro, plata y electro, confiriendo extraordinarias cualidades al arma. Es un sable +1 mágico, +2 contra muertos vivientes y licántropos. En la cazoleta figura grabado el nombre del sable: Tenger.

Valor en PX: 5.500

Y, por último encontráis una bolsa de gamuza con 25 monedas de platino, 536 monedas de oro, 322 monedas de electro, 856 monedas de plata y 1.256 de cobre. Dentro de la bolsa también hay un par de rocas de esporúmena violácea (piedras semipreciosas) con un valor de 250 monedas de oro cada una.

Una vez los personajes decidan abandonar la gruta, pueden avanzar por el pasadizo situado en la parte posterior de la misma que los conducirá al exterior, a un pequeño claro en la espesura, donde puede atisbarse un sendero que se introduce en la jungla. Esta senda llevará a los personajes montaña arriba, a través de la floresta y hasta las faldas del volcán, donde podrán encontrar la entrada al templo. Pero antes de llegar hasta allí, tendrán que enfrentarse a otros peligros.

EL ATAQUE DE LOS SIMIOS GIGANTES

Según avanzáis, procurando no abandonar la estrecha senda que serpentea entre la jungla, escucháis con nitidez un extraño retumbar y gritos simiescos alborotados. Hay frente a vosotros grandes piedras pulidas, húmedas de cieno verde y moho, y en torno a ellas juncos de bambú y plantas de enredadera formando una especie de barrera natural. De pronto, observáis con asombro cómo una gigantesca criatura albina aparta los gruesos troncos con violencia para emitir un rugido espantoso de rabia mientras os mira con sus ojos negros como la pez.

Esta zona está dominada por un furioso gorila blanco del Barambali y su familia de simios gigantes. Este encuentro es inevitable, y los personajes deberán combatir con los gorilas para seguir su camino; aunque siempre es posible encontrar otra ruta de aproximación a las faldas del volcán, tal vez avanzando por la jungla de poniente donde se dice campan enormes y hambrientos saurios carnívoros...



Una vez los aventureros acaben con los monos, podrán investigar la zona. Poco encontrarán aquí, salvo un buen montón de huesos pertenecientes a las víctimas de los simios y unas pocas monedas de oro y plata que hallarán según rebusquen. En total: 121 monedas de plata y 25 de oro. Si remueven la montonera de huesos, descubrirán el cadáver momificado de un interfecto vestido con una túnica de mago y un cinto de cuero putrefacto del que cuelga una bolsa de taflete engrasado, dentro de la cual hay un agujero portátil. Se trata de un poderoso objeto mágico que se presenta como un trozo de tela negra circular de medio metro de diámetro. Cuando se coloca este trozo en una superficie plana, crea un espacio dimensional en su interior que puede albergar objetos (dicho espacio dimensional es realmente una grieta abierta con el plano astral). Es decir, podríamos desplegar el mismo sobre una mesa y meter dentro un montón de cosas para posteriormente recoger el agujero y guardarlo en nuestro bolsillo. Podremos recuperar los objetos guardados allí siempre que volvamos a desplegar el agujero en una superficie lisa. Es posible introducir a una criatura en el agujero, pero el aire dentro se agotará en 10 minutos, y ésta morirá. Si cometemos la estupidez de introducir un agujero portátil en el interior de un morral mágico, se producirá una reacción en cadena que provocará una explosión mágica que abrirá una grieta entre el plano material y astral, engullendo todo objeto físico o criatura en un radio de 20 metros, para luego cerrarse súbitamente. Las personas y objetos engullidos quedarán entonces perdidos en el plano astral, y el morral y el agujero resultarán destruidos sin remisión.

SIMIOS (3)

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 3 (20 puntos de golpe)
Movimiento: 20 metros
Ataque: 2 golpetazos
Daño: Golpetazo 1d12+2 cada uno
Salvación: Como un guerrero de nivel 3
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 200

GORILA BLANCO DEL BARAMBALI (1)

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 6 (40 puntos de golpe)
Movimiento: 20 metros
Ataque: 2 golpetazos o armas
Daño: 2d6+2 / según el arma empleada
Salvación: Como un guerrero de nivel 6
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 400

Los gorilas blancos del Barambali son unos peligrosos contrincantes cuando se les encuentra en su medio natural, en las junglas de montaña. Estos seres están imbuidos de una inteligencia sobrenatural, lo que les permite comunicarse entre ellos en una extraña lengua y emplear armas con cierta habilidad, normalmente mazas, troncos de árbol y otras armas contundentes. Se

distinguen de sus parientes de pelo negro por su mayor tamaño y su piel de pelo blanco grisáceo oscuro. Poseen unos extraños e inquietantes ojos de color negro intenso, que miran con un brillo de inteligencia perturbador. Estos seres son los protectores de las florestas del Barambali. Para los aldeanos, los monos blancos son sagrados y no se les puede molestar. De igual manera, un gorila blanco no atacará a un paisano del Barambali siempre que éste no muestre una actitud abiertamente hostil. Los gorilas blancos atacarán a cualquier hombre cobra o serpiente nada más verlo.

EL PUENTE COLGANTE

Una gran hendidura os corta el paso, aunque es posible cruzar al otro lado gracias a un puente colgante que salva el precipicio. La rudimentaria pasarela, confeccionada con soga y tablones de madera oscura, parece endeble y poco estable. Algunos tablones están quebrados, y las maromas naturales se encuentran deshilachadas por efecto de la humedad. No parece existir otro medio de cruzar el despeñadero, que tiene una longitud de unos 40 o 50 metros, tal vez más.

Si ya de por sí cruzar el puente es una operación delicada, aún lo será más cuando los aventureros sean atacados por un grupo de pteranodones mientras caminan por el mismo.

Llegados a este punto, los aventureros serán atacados por los saurios voladores una vez se encuentren cruzando el puente colgante. El narrador debería exigir a los personajes una tirada de destreza (DES) para mantenerse en el puente si son alcanzados por los pteranodones durante el combate. Igualmente, el



narrador podría requerir más tiradas de destreza (DES) adicionales, según su criterio. Por ejemplo, imaginemos que uno de los héroes es alcanzado y falla la tirada de destreza, cayendo del puente. Pues bien, el narrador podría ofrecerle una segunda tirada de destreza (DES) para conseguir asirse al puente en última instancia y no caer al vacío. Tal vez incluso podría ser necesario realizar una tirada de fuerza (FUE) para conseguir ponerse en pie de nuevo sobre los tablones del puente. En fin, dejamos todo esto a criterio del narrador.

PTERANODON (3)

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 5 (30 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros (50 metros volando)

Ataque: 1 mordisco

Daño: 1d12

Salvación: Guerrero de nivel 3°

Moral: 7

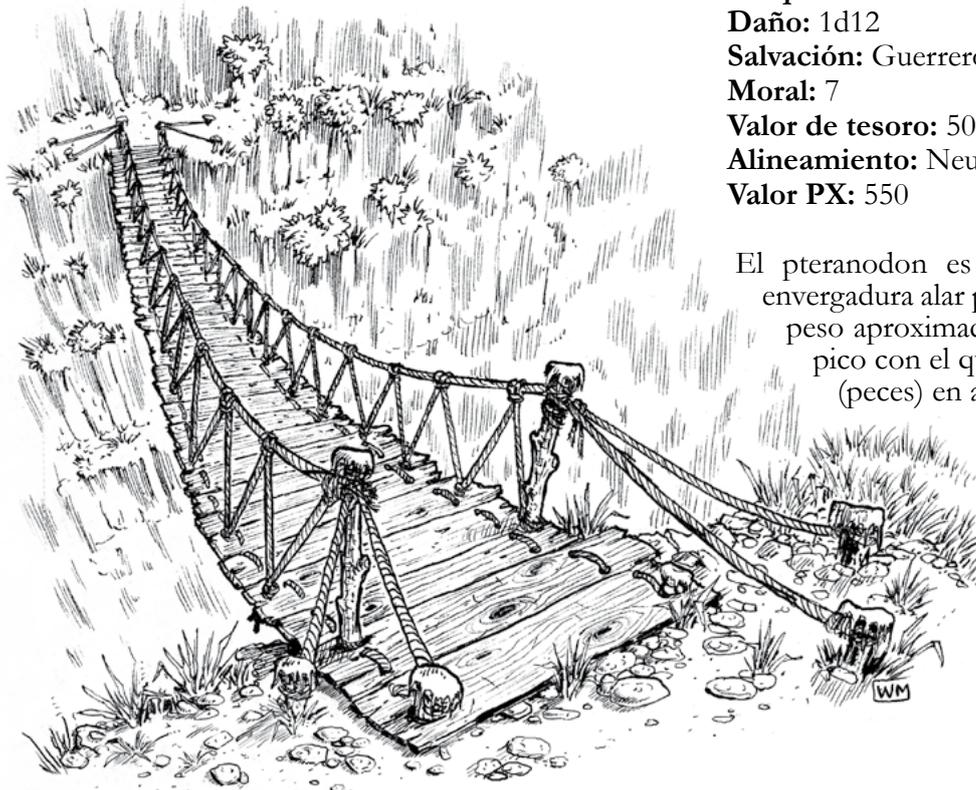
Valor de tesoro: 500 mo

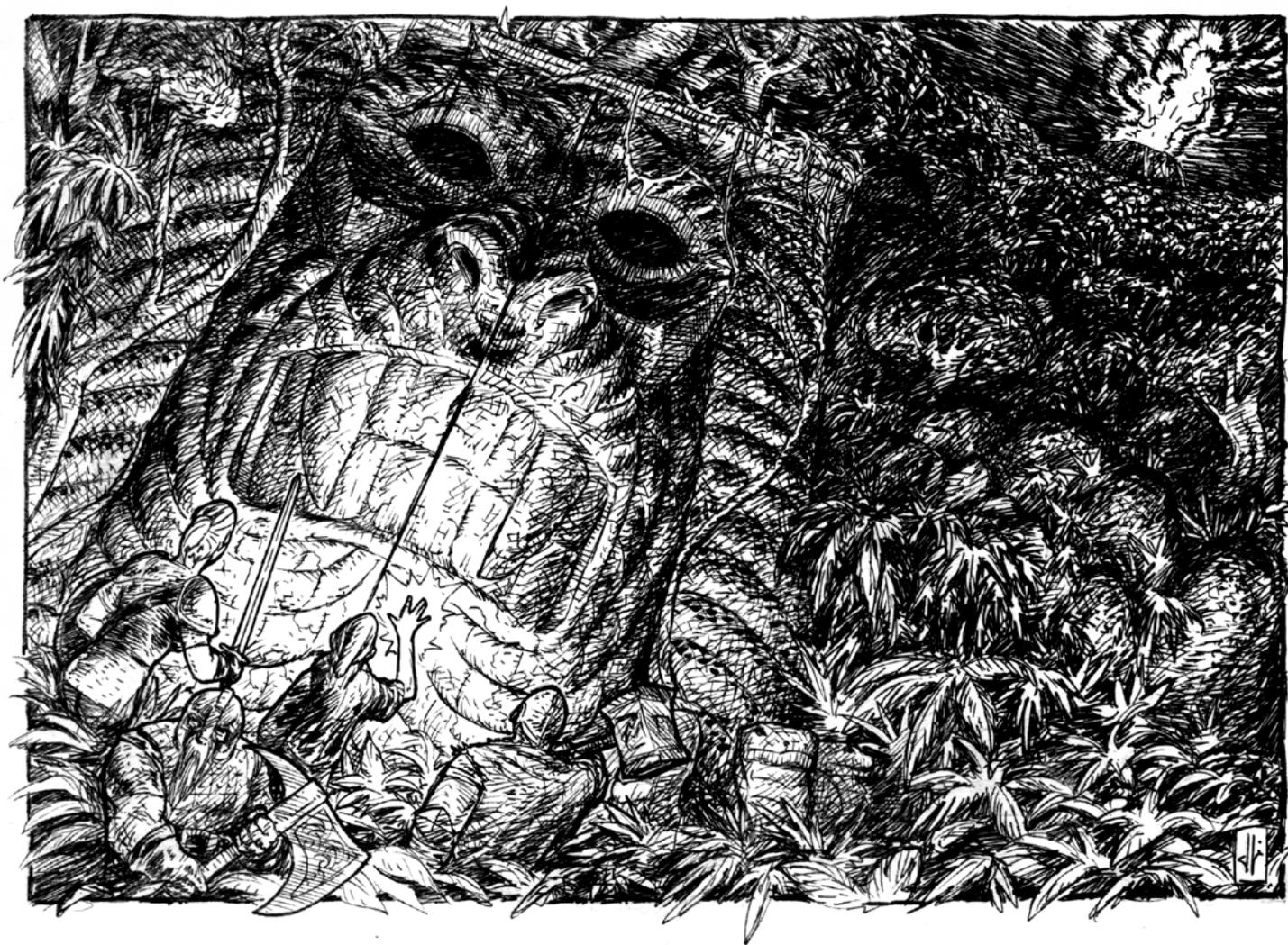
Alineamiento: Neutral

Valor PX: 550

El pteranodon es un enorme reptil volador, cuya envergadura alar puede llegar a los 6 metros, y con un peso aproximado de 80 kilos. Dispone de un gran pico con el que generalmente atrapa a sus presas (peces) en aguas someras, en la costa o lagunas de interior. Puede emplear el mismo para golpear a sus oponentes. En tierra es posible verlos avanzar torpemente usando sus alas y garras traseras.

No confundir con el pterodáctilo, también presente en algunas zonas de nuestro mundo de campaña, especialmente en Ziyarid, algo más pequeño que su primo el pteranodon.





EL TEMPLO DE NGOLINGA

Una vez los aventureros consigan llegar a las faldas del volcán, podrán encontrar sin dificultad la entrada al templo de Ngolinga. Es fácilmente distinguible, pues sendas columnas de fuste retorcido han sido esculpidas en la misma roca volcánica. Entre ellas, hay un umbral pétreo coronado por un arco conopial típicamente cirineo y unas puertas dobles y recias, fabricadas en madera de elondo. En las hojas de las puertas se ha esculpido el rostro de un mono terrible. El fuste retorcido de las columnas que franquean el umbral ha sido igualmente esculpido como si un puñado de enormes cobras de Ofir, talladas en la piedra, se enroscaran alrededor de la estructura helicoidal.

Como ya sabemos, para acceder al templo es necesario disponer de la llave en posesión del chamán. Sólo podrá emplearse la misma con éxito si se introduce en la cerradura justo antes de que el Sol desaparezca a poniente, con los últimos estertores del día. La puerta es mágica, cualquier intento de forzarla activará la poderosa magia arcana que guarda el portal, haciendo que las cobras de piedra enroscadas en las columnas vuelvan a la vida y ataquen a los intrusos.

Una vez los aventureros consigan acceder al interior del templo, podremos leer el siguiente párrafo:

Tras la puerta, descubris lo que suponéis es el mítico Templo de Ngolinga. Una cámara circular se abre ante vosotros. Las paredes están repletas de bajorrelieves representando sardónicas calaveras y escenas tradicionales de las costumbres mursi: pueden verse grupos de fervientes adoradores de Ngolinga, postrados ante su señor, que se levanta sobre sus manos traseras mostrando el pecho musculoso mientras parece golpear el mismo con sus enormes puños. Entre los bajorrelieves hay multitud de nichos pequeños excavados en la roca, como hornacinas ceremoniales, conteniendo todo tipo de vasijas, pots, velones y otros artefactos diversos y extraños. El suelo de la parte central está entarimado con bambú y corteza de madera, formando un hermoso mosaico decorativo. Justo frente a la puerta, hay un trono de elondo tallado y frente a éste, un altar de piedra volcánica negra sobre la que se erige el ídolo legendario de Ngolinga, de brillante oro pulido. Sentada al trono os taladra con su mirada terrorífica una criatura de aspecto malévol, que alza su brazo envuelto en harapos amarillentos al tiempo que se incorpora, para señalarlos con su dedo cadavérico y emitir un aullido gutural que pareciera emanar del más profundo abismo del Inframundo.

NOMALANCA, EL ANTIGUO

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 12 (100 puntos de vida)

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 toque

Daño: 1d12 + enfermedad

Salvación: G8

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.500

El guardián del Templo de Ngolinga es una momia creada siguiendo el ceremonial mursi, parecido al propio neferita. Toda criatura que se encuentre con uno de estos seres, deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará tan aterrada por su presencia que no podrá moverse hasta que la momia desaparezca de su campo de visión o muera. Las momias no suelen transportar armas, pero un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras la víctima esté bajo los efectos de esta maldición, no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación. Sólo el conjuro *quitar maldición* puede eliminar la enfermedad. Como otras criaturas no muertas, las momias sólo pueden ser atacadas por medio de armas mágicas, conjuros y fuego, aunque sólo con la mitad de daño. Asimismo, son inmunes a los conjuros de *dormir* y *hechizar monstruo* y golpes críticos. Adicionalmente, las momias mursi pueden lanzar un rayo de energía

negativa desde sus ojos cada dos asaltos que, al alcanzar a su víctima, y si ésta falla la tirada de salvación contra conjuros, imbuje a la misma de una extraña desazón que la impele a bailar repentinamente durante 1d12 asaltos, girando estúpidamente sobre sí misma al tiempo que se desprende de toda arma que estuviera asiendo. A este baile inducido mágicamente se lo conoce como la danza estulta de Mawuli.

Si los ojos del tótem tribal han sido saqueados, los poderes de Nomalanga se incrementarán notablemente, siendo éstas sus características:

NOMALANCA, EL ANTIGUO

Clase de armadura: 1

Dados de golpe: 16 (150 puntos de vida)

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 toque

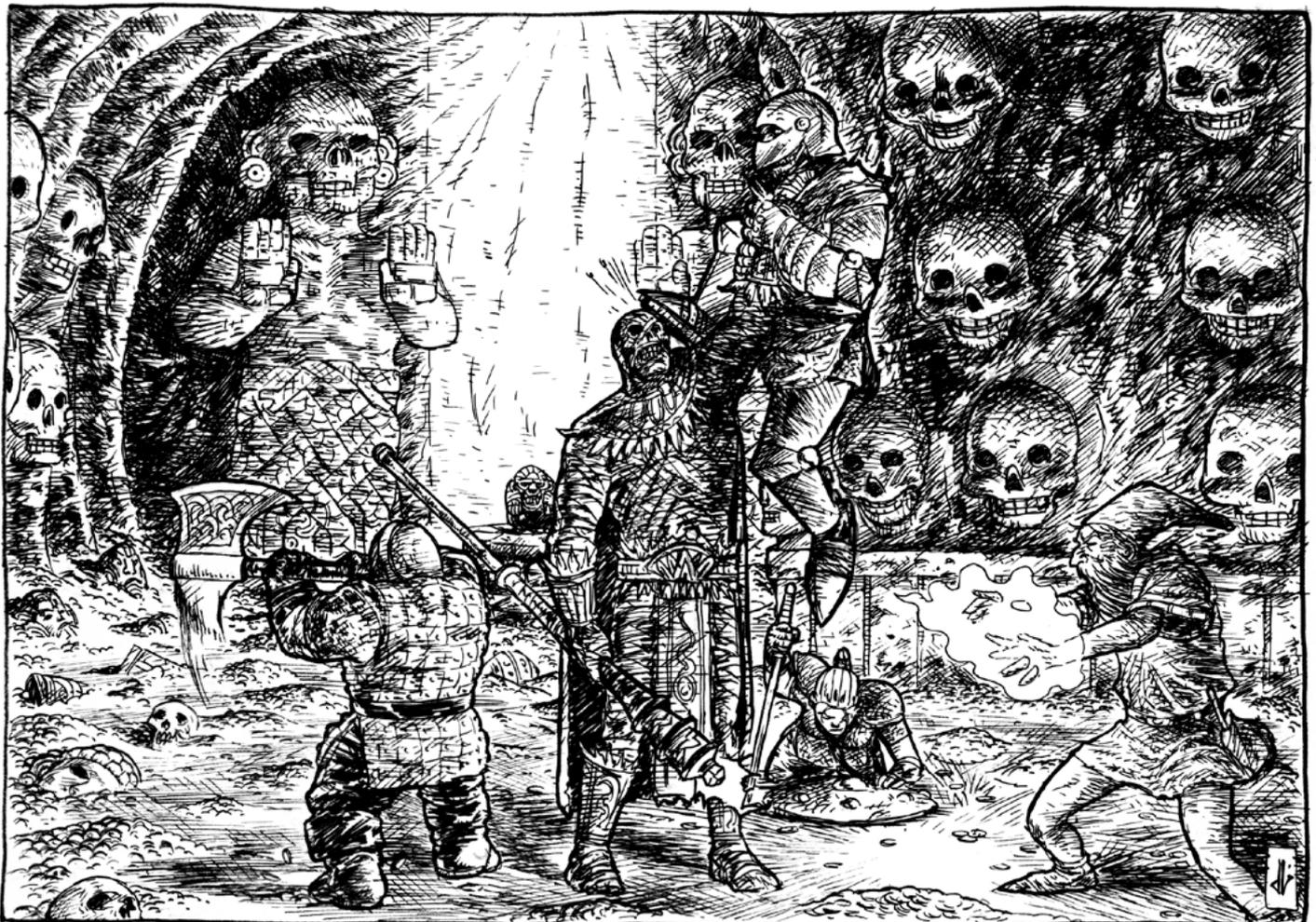
Daño: 1d12+4 + enfermedad

Salvación: G8

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2.500



EXPANDIR LA AVENTURA

Es posible añadir más encuentros y localizaciones en la isla. De hecho, como podréis comprobar en el mapa incluido en el módulo, el espacio libre dentro de la misma es considerable (y no por casualidad), lo que nos permitiría completar la aventura añadiendo nuevas zonas a nuestro gusto. Incluso podríamos crear complejos subterráneos, tramas, amén de añadir criaturas oriundas. También sería factible incluir un acceso al Inframundo o un portal mágico que comunicara con cualquier otro lugar distante y misterioso. En fin, las posibilidades son infinitas e invitamos a los narradores a que prueben y experimenten diversas opciones con tal de ahorrar la aventura a sus gustos y necesidades.

APÉNDICES

A continuación podéis encontrar las criaturas presentes en el módulo adaptadas a las dos ediciones más significativas del juego de fantasía por antonomasia, es decir: la 3.5 edición, incluyendo los juegos derivados de la misma gracias a la licencia OGL (Pathfinder, por ejemplo) y la última edición, la quinta.

QUINTA EDICIÓN

CAECILIA (QUINTA EDICIÓN)

Insecto enorme, neutral

Clase de armadura: 11 (natural)

Puntos de golpe: 16 (2d10)

Velocidad: 30 pies en tierra

FUE 10 (+0)

DES 12 (+1)

CON 12 (+1)

INT 2 (-4)

SAB 9 (-1)

CAR 5 (-3)

Sigilo +4, vista ciega 30 pies

Sentidos: percepción pasiva 9

Valor de desafío: 1/2 (100 px)

Acciones:

Mordisco: ataque melé, +4 para golpear. Daño: 8 (1d12).

Cólera: cuando la criatura alcance con su mordisco a su presa, ésta deberá realizar una tirada de salvación contra veneno de CON CD 11. Si falla la tirada, tendrá un 25% de posibilidades de contraer el cólera, una enfermedad mortal que incapacitará al personaje en 1 o 2 días tras contraer la misma, aquejado de fiebre elevada, convulsiones, vómitos y ceguera. La enfermedad sólo puede ser curada con un conjuro de *curar enfermedad*.

CANGREJO GIGANTE (QUINTA EDICIÓN)

Animal grande, neutral

Clase de armadura: 15 (natural)

Puntos de golpe: 39 (3d10+12)

Velocidad: 30 pies en tierra, 30 pies nadando

FUE 18 (+4)

DES 15 (+2)

CON 11 (+0)

INT 1 (-5)

SAB 10 (+0)

CAR 3 (-4)

Sigilo +4

Sentidos: percepción pasiva 9, vista ciega 30 pies

Valor de desafío: 2 (450 px)

Anfibio: el cangrejo puede respirar aire y agua.

Acciones:

Pinza: ataque melé, +6 para golpear. **Daño:** 18 (2d10+4).

CATOBLEPAS (QUINTA EDICIÓN)

Animal grande, neutral

Clase de armadura: 15 (natural)

Puntos de golpe: 55 (6d8+30)

Velocidad: 30 pies en tierra

FUE 26 (+5)

DES 13 (+1)

CON 21 (+5)

INT 2 (-5)

SAB 13 (+1)

CAR 8 (-1)

Sigilo +4

Sentidos: percepción pasiva 10, vista ciega 30 pies, olfato desarrollado

Valor de desafío: 6 (1500 px)

Rayo letal: el catoblepas puede lanzar un poderoso rayo de color malva hasta 170 pies de distancia. Toda criatura alcanzada por este rayo deberá realizar una tirada de salvación de CON CD 13 para no fallecer en el acto. Con todo, si la criatura tiene éxito en esta tirada, sufrirá 5d6 puntos de daño. El catoblepas no podrá volver a usar el rayo hasta 1d4 asaltos.

Olfato: esta criatura está dotada de un excelente olfato, así que obtendrá ventaja en todas las tiradas relacionadas con este sentido.

Acciones:

Cola: ataque melé, +10 para golpear. **Daño:** 18 (1d6+12).

COCODRILLO ENORME (QUINTA EDICIÓN)

Animal acuático enorme, neutral

Clase de armadura: 12 (natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10+3)

Velocidad: 30 pies nadando y 20 pies en tierra

FUE 15 (+2)

DES 10 (+0)

CON 13 (+1)

INT 2 (-4)

SAB 10 (+0)

CAR 5 (-3)

Sigilo +2

Sentidos: percepción pasiva 10

Valor de desafío: 1/2 (100 px)

Acciones:

Mordisco: ataque melé, +4 para golpear. **Daño:** 7 (1d10+2). Una vez que el cocodrilo alcanza a su víctima, ésta deberá tener éxito en una tirada de escapar CD 12 para no quedar inmovilizada en la boca del depredador.

DUNKLEOSTEUS (QUINTA EDICIÓN)

Animal acuático grande, neutral

Clase de armadura: 13 (natural)

Puntos de golpe: 25 (4d8+1)

Velocidad: 40 pies nadando

FUE 20 (+5)

DES 16 (+3)

CON 16 (+3)

INT 2 (-4)

SAB 7 (-2)

CAR 8 (-1)

Sigilo +4

Sentidos: percepción pasiva 10, vista en la oscuridad 60 pies

Valor de desafío: 3 (700 px)

Frenesí: este terrible pez dispondrá de ventaja en las tiradas de ataque sobre un contrincante que haya perdido ya puntos de golpe.

Acciones:

Mordisco: ataque melé, +4 para golpear. **Daño:** 12 (2d8+2)

ESCOLOPENDRA GIGANTE (QUINTA EDICIÓN)

Insecto enorme, neutral

Clase de armadura: 13 (natural)

Puntos de golpe: 60 (8d10+3)

Velocidad: 30 pies en tierra

FUE 20 (+4)

DES 12 (+2)

CON 14 (+2)

INT 2 (-4)

SAB 10 (+0)

CAR 5 (-3)

Sigilo +4, vista ciega 30 pies

Sentidos: percepción pasiva 10

Valor de desafío: 3 (700 px)

Acciones:

Mordisco: ataque melé, +4 para golpear. **Daño:** 12 (2d8+2). **Veneno:** cuando la criatura alcance con su mordisco a su presa, ésta deberá realizar una tirada de salvación contra veneno de CON CD 12. Si falla la tirada, recibirá 22 puntos de daño (4d10), mitad de daño si lograra la tirada de salvación.

INDÍGENAS MURSI (QUINTA EDICIÓN)

Humanoide mediano, caótico malvado

Clase de armadura: 12 (armadura cuero)

Puntos de golpe: 12 (2d8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE 11 (+0)

DES 12 (+1)

CON 12 (+1)

INT 10 (+0)

SAB 10 (+0)

CAR 10 (+0)

Sentidos: percepción pasiva 10

Valor de desafío: 1/8 (25 px)

Acciones:

Macuahuitl: ataque en melé: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 4 (1d6+1), daño cortante.

MOMIA, NOMALANGA (QUINTA EDICIÓN)
Criatura muerta viviente, mediana, caótico malvado

Clase de armadura: 12 (armadura cuero y vendajes endurecidos)

Puntos de golpe: 60 (10d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE 16 (+3)

DES 8 (-1)

CON 15 (+2)

INT 10 (+0)

SAB 12 (+1)

CAR 12 (+1)

Tiradas de salvación: SAB +2

Inmunidad a a todo tipo de daño provocado por armas no mágicas. Inmunidad a veneno. Inmunidad a los efectos de conjuros de sueño o encantamiento, paralizantes o de miedo.

Sentidos: percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 60 pies.

Valor de desafío: 4 (1.500 px)

Acciones:

Multiataque: Nomalanga es capaz de realizar dos ataques en melé, usando su presencia aterradora y lanzar un golpetazo en el mismo asalto o bien sus rayos oculares. **Golpetazo:** ataque melé, +5 para golpear.

Daño: 10 (2d6+1) más 10 (3d6) de daño necrótico.

Presencia aterradora: toda criatura en presencia de la momia de Nomalanga, a unos 60 pies de la misma, debe realizar una tirada de salvación SAB CD 12 para no huir de inmediato durante 1d6 asaltos.

Rayos oculares: toda criatura alcanzada por los rayos de la momia, debe realizar una tirada de salvación SAB CD 12 para ponerse a bailar alocadamente durante 1d12 asaltos.

PIRATAS (QUINTA EDICIÓN)

Humanoide mediano, caótico malvado

Clase de armadura: 12 (armadura cuero)

Puntos de golpe: 12 (2d8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE 11 (+0)

DES 12 (+1)

CON 12 (+1)

INT 10 (+0)

SAB 10 (+0)

CAR 10 (+0)

Sentidos: percepción pasiva 10

Valor de desafío: 1/8 (25 px)

Acciones:

Cimitarra: ataque en melé: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. **Daño:** 4 (1d6+1), daño cortante.

PTERANODON (QUINTA EDICIÓN)
Animal mediano, neutral

Clase de armadura: 13 (natural)

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 10 pies en tierra y 60 pies en vuelo

FUE 12 (+1)

DES 15 (+2)

CON 10 (+0)

INT 2 (-4)

SAB 9 (-1)

CAR 5 (-3)

Percepción +1

Sentidos: percepción pasiva 11

Valor de desafío: 1/4 (50 px)

Vuelo raso: el pteranodon no provoca ataques de oportunidad al pasar volando o huir de un combate.

Acciones:

Mordisco: ataque melé, +3 para golpear. **Daño:** (2d4+1).

SAHUAGIN (QUINTA EDICIÓN)

Humanoide mediano, legal malvado

Clase de armadura: 12 (natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8+4)

Velocidad: 30 pies en tierra, 40 nadando

FUE 13 (+1)

DES 11 (+0)

CON 12 (+1)

INT 12 (+1)

SAB 13 (+1)

CAR 9 (-1)

Percepción +5

Sentidos: percepción pasiva 15, visión en la oscuridad 120 pies

Valor de desafío: 1/2 (100 px)

Frenesí: el tiburón dispondrá de ventaja en las tiradas de ataque sobre un contrincante que haya perdido ya puntos de golpe.

Capacidad anfibia limitada: los sahuagin pueden respirar agua y aire, pero precisan volver al agua un rato después de cuatro horas en tierra, para evitar morir deshidratados.

Telepatía con escualos: los sahuagin pueden comunicarse con cualquier tipo de escualo que se encuentre en un radio de 120 pies mediante telepatía limitada.

Acciones:

Multiataque: estas criaturas son capaces de realizar dos ataques en melé, usando su mordisco y armamento.

Mordisco: ataque melé, +3 para golpear. **Daño:** 3 (1d4+1). **Golpetazo:** ataque melé +3. **Daño:** 3 (1d4 + 1).

Tridente o lanza: ataque melé +3 para golpear. **Daño:** 4 (1d6+1).

SIMIO ENORME (QUINTA EDICIÓN)
Animal grande, neutral

Clase de armadura: 12 (natural)
Puntos de golpe: 19 (3d8+6)
Velocidad: 30 pies, escalando 30 pies
FUE 16 (+3)
DES 14 (+2)
CON 14 (+2)
INT 6 (-2)
SAB 12 (+1)
CAR 7 (-2)

Percepción +3, atlético +5
Sentidos: percepción pasiva 13.
Valor de desafío: 1/2 (100 px)

Acciones:
Multiataque: estas criaturas son capaces de realizar dos ataques en melé, usando ambos brazos. **Golpetazo:** ataque melé +5. **Daño:** 6 (1d6+3).

SIMIO BLANCO DEL BARAMBALI (QUINTA EDICIÓN)
Animal grande, neutral

Clase de armadura: 13 (natural)
Puntos de golpe: 40 (6d8+6)
Velocidad: 30 pies, escalando 30 pies
FUE 18 (+4)
DES 14 (+2)
CON 16 (+3)
INT 9 (-1)
SAB 12 (+1)
CAR 9 (-1)

Percepción +4, atlético +6
Sentidos: percepción pasiva 13.
Valor de desafío: 2 (400 px)

Acciones:
Multiataque: estas criaturas son capaces de realizar dos ataques en melé, usando ambos brazos. **Golpetazo:** ataque melé +6. **Daño:** 8 (2d6+3).

TIBURÓN BLANCO (QUINTA EDICIÓN)
Animal grande, neutral

Clase de armadura: 12 (natural)
Puntos de golpe: 45 (6d10+12)
Velocidad: 40 pies
FUE 18 (+4)
DES 13 (+1)
CON 15 (+2)
INT 1 (-5)
SAB 10 (+0)
CAR 5 (-3)

Percepción +2
Sentidos: percepción pasiva 12, vista ciega 60 pies
Valor de desafío: 2 (450 px)

Frenesí: el tiburón dispondrá de ventaja en las tiradas de ataque sobre un contrincante que haya perdido ya puntos de golpe.

Acciones:
Mordisco: ataque melé, +6 para golpear. **Daño:** 13 (2d8+4).

TIGRE DIENTES DE SABLE (QUINTA EDICIÓN)
Animal grande, neutral

Clase de armadura: 12 (natural)
Puntos de golpe: 52 (7d10+14)
Velocidad: 40 pies

FUE 18 (+4)
DES 14 (+2)
CON 15 (+2)
INT 3 (-4)
SAB 12 (+1)
CAR 8 (-1)

Sigilo +6, percepción +3
Sentidos: percepción pasiva 13, vista ciega 30 pies
Valor de desafío: 2 (450 px)

Olfato aguzado: el tigre tendrá ventaja en todas las tiradas de Sabiduría (percepción) relacionados con el olor, dado su aguzado olfato.

Salto del tigre: esta criatura puede abalanzarse sobre su presa con un salto prodigioso, siempre que se encuentre a una distancia de unos 20 pies de su presa. La presa debe tener éxito en una tirada de FUE CD 14 para no ser derribado, en cuyo caso el tigre contará con un ataque de mordisco adicional.

Acciones:
Mordisco: ataque melé, +6 para golpear. **Daño:** 10 (1d10+5). **Garra:** +6 para golpear. **Daño:** 12 (2d6+5)

TIRANOSAURIO REX (QUINTA EDICIÓN)
Animal gigante, neutral

Clase de armadura: 13 (natural)
Puntos de golpe: 136 (13d12+52)
Velocidad: 50 pies
FUE 25 (+7)
DES 10 (+0)
CON 19 (+4)
INT 3 (-4)
SAB 12 (+1)
CAR 9 (-1)

Percepción +4
Sentidos: percepción pasiva 14, olfato desarrollado
Valor de desafío: 8 (3.900 px)

Acciones:

Ataque múltiple: este gran saurio puede realizar dos ataques, uno con su cola y el otro con su enorme boca. Puede dirigir ambos ataques contra una misma presa.

Mordisco: ataque melé, +10 para golpear. **Daño:** 33 (4d12+7). Si la criatura es pequeña o mediana, resulta atrapada, tirada de escapar CD 17. **Cola:** +10 para golpear. **Daño:** 20 (3d8+7).

3.5 / OGL

CAECILIA (3.5/OGL)

VD 1

PX 100

N animal grande

Iniciativa +2; **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies; Percepción +4

CA 11, **toque** 9, **desprevenido** 11 (+2 DES, +2 natural)
PG 20 (3d8+5)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +0

Velocidad 40 pies en tierra y trepando

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +2 (1d12)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Fue 9, Des 12, Con 10, Int 1, Sab 9, Car 1

Ataque base +0, **BMC** -1, **DMC** 11 (no puede ser derribada)

Dotes: sutileza con armas

Habilidades: percepción +4, sigilo, +1, trepar +10.

Veneno: mordisco-herida; salvación Fort CD11. Si falla la tirada, tendrá un 25% de posibilidades de contraer el cólera, una enfermedad mortal que incapacitará al personaje en 1 o 2 días tras contraer la misma, aquejado de fiebre elevada, convulsiones, vómitos y ceguera. La enfermedad sólo puede ser curada con un conjuro de curar enfermedad.

CANGREJO GIGANTE (3.5/OGL)

VD 2

PX 600

N animal grande

Iniciativa +1; **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies; Percepción +4

CA 16, **toque** 11, **desprevenido** 15 (+1 DES, +6 natural, -1 tamaño)

PG 39 (6d8+10)

Fort +5, **Ref** +2, **Vol** +1

Velocidad 30 pies nadando, 30 pies en tierra

Cuerpo a cuerpo. Dos pinzas +4 (2d10)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Fue 15, Des 13, Con 14, Int 1, Sab 10, Car 2

Ataque base +4, **BMC** +8 (+32 presa), **DMC** 20

Dotes: iniciativa mejorada, soltura con un arma (pinzas)

Habilidades: nadar +12, percepción +7, sigilo +8

CATOBLEPAS (3.5/OGL)

VD 6

PX 1.600

N aberración grande

Iniciativa +1; **Sentidos:** visión en la penumbra 60 pies; Percepción +8

CA 19, **toque** 9, **desprevenido** 18 (+1 DES, +10 natural, -2 tamaño)

PG 55 (6d8+30)

Fort +7, **Ref** +3, **Vol** +6

Velocidad 30 pies nadando y 20 pies en tierra

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +5 (1d8+4 más agarrón) y coletazo +0 (1d12+2)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Fue 26, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8

Ataque base +4, **BMC** +7, **DMC** 18

Dotes: soltura con una habilidad (percepción)

Habilidades: percepción +12, sigilo +5, supervivencia +8

Rayo letal: el catoblepas puede lanzar un poderoso rayo de color malva hasta 170 pies de distancia. Toda criatura alcanzada por este rayo deberá realizar una tirada de salvación de CON CD 13 para no fallecer en el acto. Con todo, si la criatura tiene éxito en esta tirada, sufrirá 5d6 puntos de daño. El catoblepas no podrá volver a usar el rayo hasta 1d4 asaltos.

Olfato: esta criatura está dotada de un excelente olfato, así que obtendrá ventaja en todas las tiradas relacionadas con este sentido.

COCODRILLO (3.5/OGL)

VD 3

PX 700

N animal grande

Iniciativa +1; **Sentidos:** visión en la penumbra 60 pies; Percepción +8

CA 14, **toque** 10, **desprevenido** 13 (+1 DES, +4 natural, -1 tamaño)

PG 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +2

Velocidad 30 pies nadando y 20 pies en tierra

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +5 (1d8+4 más agarrón) y coletazo +0 (1d12+2)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Fue 19, Des 14, Con 16, Int 1, Sab 10, Car 8

Ataque base +2, **BMC** +7 (+11 presa), **DMC** 18 (22 contra derribo)

Dotes: soltura con una habilidad (percepción)
Habilidades: nadar +12, percepción +8, sigilo +5

ΔUNKLEOSTEUS (3.5/OGL)

VD 3

PX 700

N animal grande

Iniciativa +4; **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies; Percepción +4

CA 19, **toque** 11, **desprevenido** 17 (+2 DES, +8 natural, -1 tamaño)

PG 25 (4d8+10)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +2

Velocidad 30 pies nadando

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +4 (2d8+2)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Fue 19, Des 14, Con 16, Int 1, Sab 10, Car 8

Ataque base +5, **BMC** +10 (+32 presa), **DMC** 24

Dotes: iniciativa mejorada, reflejos rápidos, soltura con un arma (mordisco)

Habilidades: escapismo +10, nadar +14, percepción +7, sigilo +8

ESCOLOPENDRA (3.5/OGL)

VD 3

PX 800

N animal grande

Iniciativa +2; **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies; Percepción +4

CA 14, **toque** 12, **desprevenido** 12 (+4 DES, +2 natural)

PG 55 (7d8+10)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +0

Velocidad 40 pies en tierra y trepando

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +2 (2d8+4)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Fue 9, Des 15, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2

Ataque base +0, **BMC** -1 (+32 presa), **DMC** 11 (no puede ser derribada)

Dotes: sutileza con armas

Habilidades: percepción +4, sigilo, +1, trepar +10.

Veneno: mordisco-herida; salvación Fort CD13, frecuencia 1/asalto durante + asaltos, efecto 1d3 DES.

INDÍGENAS MURSI (3.5/OGL)

VD 1/2

PX 200

Legal malvado, humanoide mediano

Iniciativa +3. **Sentidos:** visión en la penumbra; Percepción +8

CA 15, **toque** 13, **desprevenido** 12 (+2 armadura, +3 Des)

PG 13 (2d8+1)

Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +2

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: macuahuilt + 1 (1d6+1)

Fue 12, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 9

Ataque base +1, **BMC** +2, **DMC** 14

Dotes: sutileza con armas

Habilidades: acrobacias +7, engañar +3, percepción +8, saber local +8, sigilo +9, tasación +4, trepar +4.

Idiomas: común, mursi

MOMIA DE NOMALANGA (3.5/OGL)

VD 6

PX 1.200

Legal malvado, muerto viviente mediano

Iniciativa +0. **Sentidos:** visión en la oscuridad; Percepción +16

Aura desesperación (30 pies), paralizado durante 1d4 asaltos, VOL CD 16 niega

CA 20, **toque** 10, **desprevenido** 20 (+2 armadura, +8 natural)

PG 60 (8d8+24)

Fort +4, **Ref** +2, **Vol** +8

RD 5/-; inmune: rasgos de muerto viviente

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +14 (1d8+10 más putridez de momia)

Fue 24, Des 10, Con -, Int 10, Sab 15, Car 15

Ataque base +6, **BMC** +13, **DMC** 23

Dotes: ataque poderoso, dureza, soltura con un arma (golpetazo), soltura con una habilidad (percepción)

Habilidades: percepción +16, sigilo +11

Idiomas: común, mursi

Desesperación: todas las criaturas que vean a Nomalanga deben realizar una tirada de salvación VOL CD 16 para no quedar paralizados por el miedo por 1d4 asaltos.

Putridez de momia: maldición, enfermedad-golpetazo, salvación FOR CD16, periodo de incubación 1 minuto, frecuencia 1/día, efecto 1d6 CON y 1d6 CAR. Para su cura es necesario un conjuro de curar enfermedad y otro de quitar maldición

PIRATAS (3.5/OGL)

VD 1/2

PX 200

Legal malvado, humanoide mediano

Iniciativa +3. **Sentidos:** visión en la penumbra; Percepción +8

CA 15, **toque** 13, **desprevenido** 12 (+2 armadura, +3 Des)

PG 13 (2d8+1)

Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +2

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: cimitarra + 1 (1d6+1)

Fue 12, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 9

Ataque base +1, **BMC** +2, **DMC** 14

Dotes: sutileza con armas

Habilidades: acrobacias +7, engañar +3, percepción +8, saber local +8, sigilo +9, tasación +4, trepar +4.

Idiomas: común, goblin

PTERANODON (3.5/OGL)

VD 3

PX 800

N animal grande

Iniciativa +8; **Sentidos:** olfato, visión en la penumbra; Percepción +11

CA 16, **toque** 14, **desprevenido** 11 (+4 DES, +1 esquiva, +2 natural, -1 tamaño)

PG 32 (5d8+10)

Fort +6, **Ref** +8, **Vol** +2

Velocidad 50 pies volando, 10 pies en tierra

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +5 (2d6+4)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Fue 19, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 15, Car 12

Ataque base +3, **BMC** +7 (+32 presa), **DMC** 22

Dotes: iniciativa mejorada, esquiva, soltura con una habilidad (percepción)

Habilidades: percepción +11, volar -1

SAHUAGIN (3.5/OGL)

VD 2

PX 600

N humanoide mediano

Iniciativa +1; **Sentidos:** sentido ciego 30 pies, visión en la oscuridad 60 pies; Percepción +6

CA 16, **toque** 11, **desprevenido** 15 (+1 DES, +5 natural)

PG 15 (2d10+4)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +4

Velocidad 30 pies en tierra, 60 pies nadando

Cuerpo a cuerpo. Tridente +4 (1d8+3), **mordisco** -1 (1d4+1) o **2 garras** +4 (1d4+2)

A distancia. Ballesta pesada +3 (1d10/19-20)

Ataques especiales: frenesí sangriento

Fue 14, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 9

Ataque base +2, **BMC** +4, **DMC** 15

Dotes: gran fortaleza

Habilidades: montar +6, nadar +15, percepción +8, sigilo +6, supervivencia +6, trato con animales +1

Frenesí sangriento: una vez al día, esta criatura puede entrar en un estado frenético cuando recibe daño, aumentado su fuerza y destreza en +2, aunque sufriendo un -2 a su CA. El frenesí dura un minuto.

Telepatía con escualos: los sahuagin pueden comunicarse con cualquier tipo de escualo que se encuentre en un radio de 120 pies mediante telepatía limitada.

SIMIO (3.5/OGL)

VD 2

PX 350

N animal grande

Iniciativa +2; **Sentidos:** olfato, visión en la penumbra; Percepción +6

CA 14, **toque** 11, **desprevenido** 12 (+2 DES, +3 natural, -1 tamaño)

PG 20 (3d8+6)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +2

Velocidad 30 pies en tierra, 30 pies trepando

Cuerpo a cuerpo. 2 garras +3 (1d6+1)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Ataques especiales: rasgadura

Fue 15, Des 15, Con 14, Int 1, Sab 10, Car 7

Ataque base +2, **BMC** +5, **DMC** 17

Dotes: soltura con una habilidad (percepción), gran fortaleza

Habilidades: acrobacias +6, percepción +8, trepar +12

SIMIO BLANCO DEL BARAMBALI (3.5/OGL)

VD 3

PX 450

N animal grande

Iniciativa +2; **Sentidos:** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

CA 15, **toque** 11, **desprevenido** 13 (+2 DES, +4 natural, -1 tamaño)

PG 40 (5d8+12)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +4

Velocidad 30 pies en tierra, 30 pies trepando

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +6 (1d6+4), **2 garras** +6 (1d4+4)

Espacio 10 pies, alcance 10 pies

Ataques especiales: rasgadura

Fue 19, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 7

Ataque base +3, **BMC** +8, **DMC** 20

Dotes: soltura con una habilidad (percepción), voluntad de hierro

Habilidades: acrobacias +6, sigilo +3, percepción +8, trepar +15

TIBURÓN BLANCO (3.5/OGL)

VD 2

PX 600

N animal grande

Iniciativa +5; **Sentidos:** olfato agudo, sentido ciego 30 pies; Percepción +8

CA 14, **toque** 10, **desprevenido** 13 (+1 DES, +4 natural, -1 tamaño)

PG 22 (4d8+4)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +2

Velocidad 60 pies en el agua

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +5 (1d8+4)

Espacio 10 pies, alcance 5 pies

Fue 19, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 10

Ataque base +3, **BMC** +7, **DMC** +18

Dotes: iniciativa mejorada, gran fortaleza

Habilidades: nadar +12, percepción +8

TIGRE DIENTES DE SABLE (3.5/OGL)

VD 6

PX 500

N animal grande

Iniciativa +6; **Sentidos:** olfato, visión en la penumbra;
Percepción +12

CA 17, **toque** 11, **desprevenido** 15 (+2 DES, +6 natural, -1 tamaño)

PG 50 (7d8+5)

Fort +9, **Ref** +11, **Vol** +4

Velocidad 40 pies en tierra

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +10 (2d6+4), **2 garras** +10 (2d4+6)

Espacio 10 pies, alcance 5 pies

Fue 19, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 10

Ataque base +8, **BMC** +12, **DMC** 22

Dotes: iniciativa mejorada, esquiva, soltura con una arma (mordisco, garra), soltura con una habilidad (percepción, sigilo), crítico mejorado (mordisco), correr

Habilidades: acrobacias +6, nadar +13, percepción +11, sigilo +15

TIRANOSAURIO REX (3.5/OGL)

VD 9

PX 6.400

N animal gigante

Iniciativa +5; **Sentidos:** olfato, visión en la penumbra;
Percepción +37

CA 21, **toque** 7, **desprevenido** 20 (+1 DES, +14 natural, -4 tamaño)

PG 153 (18d8+72)

Fort +15, **Ref** +12, **Vol** +0

Velocidad 40 pies

Cuerpo a cuerpo. Mordisco +20 (4d6+22/19-20 Agarrón)

Espacio 20 pies, alcance 20 pies

Fue 32, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 15, Car 10

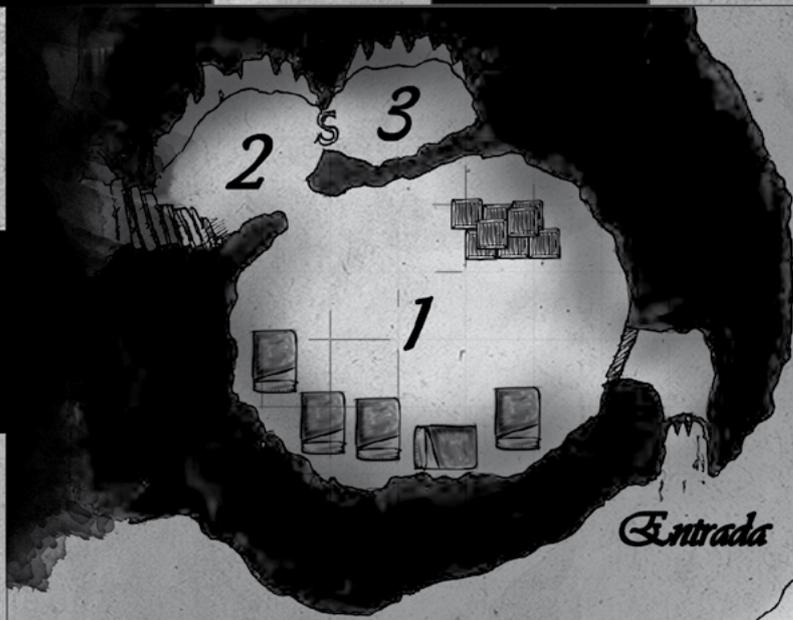
Ataque base +13, **BMC** +28 (+32 presa), **DMC** 39

Dotes: iniciativa mejorada, aguante, correr, crítico mejorado (mordisco), crítico sangrante, duro de pelar, soltura con los críticos, soltura con una habilidad (percepción), voluntad de hierro

Habilidades: percepción +37

Modificador racial: +8 Percepción

CE Mordisco poderoso. Aplica dos veces su modificador por fuerza (FUE) a su ataque de mordisco.



*Caverna de la
Roca Fráneo*

Entrada

*Jungla de
Oriente*

Polinas

Puente colgante

Laguna

Re

Tremeda

Siniestro

*Bahia
Palavera*

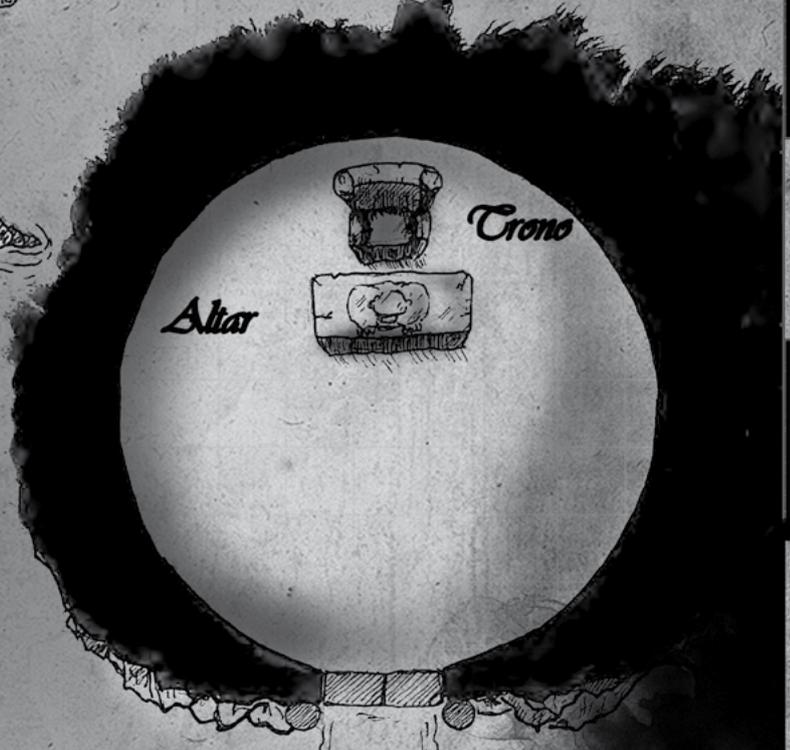
*Bonjo Tombo
Tacamar*

Arrecifes





Mapa del Templo



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

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

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



LA ISLA MISTERIOSA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 6

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

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquéllas que jugábamos ya hace más de veinte años.

