

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LAS MINAS DEL ELEFANTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6 - 7



Hace siglos, un hombre conocido como Kari Mamba se alzó como rey en el sur tras obtener fortuna como aventurero y encontrar las míticas Minas del Elefante. Tras incrementar su poder uniendo a numerosas tribus de Barambali, decidió convocar a sus ejércitos y cumplir el que había sido su largo ansiado deseo: conquistar Neferu y convertirse en faraón. Pero fracasó estrepitosamente en su empeño y, conforme a sus órdenes, las Minas del Elefante fueron selladas, se dio muerte a todos los que conocían su localización y, de este modo, volvieron a caer en el olvido, tomadas por la peligrosa jungla en la que se encontraban.



LAS MINAS DEL ELEFANTE



CRÉDITOS

Autor: José Carlos Domínguez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Fran Solier.

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

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some art copyright Dean Spencer, Daniel Comerci, Matt Morron, Blake Davis y Fat Goblin Games used with permission.*

Cartografía y logo: Manu Sáez.

Depósito Legal: MU 793-2023

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



INTRODUCCIÓN

Las Minas del Elefante es una aventura para 3-5 jugadores con aventureros de niveles 6 a 7 (una media de 35 niveles en total). Está centrada en el Barambali, más en concreto en las peligrosas junglas de Massamba Mamba, en pleno corazón de Cirinea.

Si vas a jugar esta aventura como un *one-shot*, probablemente será buena idea dar a los jugadores 2 o 3 objetos mágicos para que puedan hacerle frente, especialmente en el caso de enemigos que solo se ven afectados por armas mágicas.

En la aventura se hacen frecuentes referencias a Barambali (o *el Barambali*), una región del mundo de *Aventuras de la Marca del Este* desarrollada en el *Gazetteer* del mismo juego y con fuertes similitudes con el África subsahariana de nuestro mundo; aun así, esta aventura bebe de todo tipo de fuentes reales, literarias y fantásticas, y seguro que hay muchas de las que tú mismo puedes tomar inspiración para representar tu versión del Barambali.

TRASFONDO PARA EL NARRADOR

Hace siglos, un hombre conocido como Kari Mamba se alzó como rey en el sur tras hacer fortuna como aventurero y encontrar las míticas Minas del Elefante.

Tras incrementar su poder uniendo a numerosas tribus del Barambali, decidió convocar a sus ejércitos y cumplir el que había sido su largo ansiado deseo: conquistar Neferu y convertirse en faraón.

Sin embargo, fracasó estrepitosamente en su empeño y, conforme a sus órdenes, las Minas del Elefante fueron selladas, se dio muerte a todos los que conocían su localización y, de este modo, volvieron a caer en el olvido, reclamadas por la peligrosa jungla en la que se encontraban.

Pero cerca de ellas medraron otras tribus, incluyendo los ngaata, que aseguraban tener sangre del legendario conquistador Kari Mamba y se dieron a sí mismos la misión autoimpuesta de defender las minas hasta que el gran rey volviera a reclamarlas. Por desgracia, hace poco un brujo conocido como Inayoonekana se ha hecho con el control de la tribu y, tras purgar o exiliar a los leales al antiguo régimen, ha convertido a los ngaata en una nación belicosa y caníbal.

Un par de años después, un grupo de aventureros procedentes de la Marca del Este se internó en esta región de la jungla por casualidad. Durante el ataque de una hidra, se separaron y solo hubo tres supervivientes: Casius, que consiguió volver solo a tierras más pacíficas, y la pareja de Marcial y Aelia, que rehicieron su vida en la jungla, pero murieron a manos de los ngaata dejando huérfana a su joven hija.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Los aventureros han oído hablar de las antiguas Minas del Elefante, llenas a rebosar de esmeraldas, y han descubierto que cierto comerciante de Kalanga ha obtenido un mapa hasta Umba-koi, donde están las minas, después de que un blanco borracho se lo diera a cambio de un último trago. El mercader no termina de creer en su autenticidad, pero está dispuesto a venderlo al mejor postor.

Una vez con la información en sus manos, los aventureros deben atravesar las sabanas y adentrarse en la selva hasta llegar a los ríos infestados de pirañas de Umba-koi.

Una vez allí, usando un mapa abierto, podrán encontrar las minas y determinar que son necesarias dos llaves mágicas para abrir las puertas que las sellan. Una de ellas está en poder del simio gigante conocido como el Gran nGoko, cuyo bisabuelo prometió a Kari Mamba guardarla hasta su regreso. La otra está oculta en la isla fluvial de Zango-zango, territorio de una manada de tiranosaurios.

Para descubrir esto, tendrán que interactuar con los habitantes de la región, en especial con los caníbales ngaata dirigidos por el hechicero Inayoonekana; al que con algo de suerte devolverán para devolver algo de paz al lugar.

Una vez se hagan con las llaves, podrán abrir las puertas de las minas, desafiar los últimos peligros que quedan en su interior (como un roho-moto, un espíritu del fuego que guarda el lugar) y obtener grandes tesoros.

Del mismo modo, esta aventura es un *sandbox* bastante abierto donde los jugadores pueden decidir cuál será el camino a seguir, tomar las decisiones que quieran y vivir aventuras como más les apetezca en el Barambali profundo.

CÓMO EMPEZAR LA AVENTURA

La aventura puede iniciarse en esencia en cuatro puntos distintos dependiendo de tus planes, intereses y el tiempo que tengas disponible.

- Puedes empezar en Kalanga (o cualquier otra ciudad próxima), de modo que los personajes tienen que obtener el mapa de Bishara o localizar a Casius y convencerlo de que sea su guía.
- También puedes empezar en algún punto de la sección *El viaje hacia Umba-koi*, de modo que los personajes ya están en marcha y solo tienen que enfrentarse a algunos encuentros aleatorios antes de llegar a su destino.
- Por otro lado, puedes empezar en la zona de desembarco del Umba-koi, ya metidos de pleno en la parte *sandbox* de la aventura, haciendo elipsis de todo lo que ha ocurrido anteriormente y dejando que los personajes exploren por su cuenta.
- Finalmente, si el tiempo te apremia mucho, puedes empezar con los personajes atrapados en el poblado ngaata durante su expedición, permitirles descubrir lo antes posible la localización de las minas y las llaves, y dejarlos hacer. En este caso, también sería recomendable retirar encuentros más secundarios como el de Garra o el de Damu-Nyusi.

EL MAPA Y EL HOMBRE BLANCO

El hombre blanco es Casius, el aventurero que se internó en Umba-koi hace veinte años. Lleva todo este tiempo intentando reunir financiación y un grupo para regresar a esa tierra maldita con escaso éxito, lo que lo ha dejado completamente pobre y dominado por la botella. Al fin, en un acto de desesperación, trazó un mapa de cómo llegar a Umba-koi y lo vendió por unas monedas.

El hombre no es difícil de rastrear, pues es un habitual de las tabernas de Kalanga, y su color de piel y actividades hacen que destaque bastante. Él mismo podría guiar a los aventureros a Umba-koi sin necesidad del mapa y estaría encantado de que por fin se cumpla su sueño de unirse a una expedición que quizá logre rescatar a sus compañeros desaparecidos. Ahora bien, eso no quiere decir que vaya a dejar la botella tan fácilmente... Y, del mismo modo, es posible que Biashara, el mercader, decida que acabar con él es la mejor forma de asegurar la exclusividad de su propio mapa. A efectos de juego, Casius es un guerrero de nivel 4; pero solo le queda su leal espada, así que los aventureros deberán costearle cualquier otro equipo.

Biashara es un mercader asentado en Kalanga, el ejemplo de comerciante obeso e indolente, pero con una vista aguda para los negocios. Sus agentes obtuvieron para él el mapa de Casius y, reconociendo que puede ser de valor, lo ha guardado en los sótanos de su mansión, acorazados y protegidos con un campo antimagia. En el momento en que llegan los aventureros, su intención es sacarlo a subasta en tres días: el precio será 5.000 monedas de oro y espera triplicar esa cantidad con las pujas. Si se negocia con él, en principio solo una oferta de 20.000 mo o más lo hará cancelar la subasta y venderlo directamente (por supuesto, las capacidades de negociación de los jugadores y otras circunstancias pueden ayudar a bajar este precio). Los principales interesados son otro grupo de nivel similar al de los aventureros, una hechicera y otro comerciante, nKubadi, que planea financiar una expedición.

Si los personajes caen en gracia a Biashara o nKubadi, es posible que alguno de ellos esté dispuesto a convertirse en su patrón y financie su expedición a las minas. nKubadi estará más dispuesto a ello y les ofrecerá 50.000 mo a cambio de un 40% de los beneficios. Biashara en principio será más reticente y querrá 50% de los beneficios por solo 40.000 mo. Ahora bien, nKubadi simplemente no puede ofrecer más, mientras que los bolsillos de Biashara son bastante más profundos.

El mapa indica el camino que se ha de seguir para llegar desde Kalanga hasta las junglas de Umba-koi y, después, tiene una sección concreta (incluida en el Apéndice Mapa para los jugadores) que indica cómo llegar hasta las Minas del Elefante (a través de 8 y 13). Casius también es consciente de la presencia de caníbales ngaata y del gran nGoko, aunque no ha revelado nada de esto al vender el mapa. Casius no sabe mucho de lo que hay más al este de las junglas ni nada de los trogloditas (14), pues han llegado de forma bastante más reciente.

EL VIAJE HASTA UMBA-KOI

Desde Kalanga, el camino discurrirá en parte por la sabana y en parte por las junglas que rodean Umba-koi. Cada uno de los tramos se alarga unas dos semanas, de modo que no olvides mantener un control adecuado de sus raciones y animales de carga.

Cada día tira 1d20 y habrá un encuentro si el resultado es 1-3:

1. Monstruo.
2. Poblado o grupo de nativos.
3. Gran rebaño de herbívoros.

Si el resultado es de «monstruo», tira 1d20 en la siguiente tabla dependiendo del tipo de terreno. El número de criaturas se indica entre paréntesis a continuación.

1D20	SABANA	JUNGLA
1	Ankheg (1d6)	Ankheg (1d6)
2	Arpía (2d6)	Araña cangrejo (1d12)
3	Berserker (10d10)	Berserker (10d10)
4	Cobra escupidora (1d4)	Chillón (2d4)
5	Corredora gigante (1d6)	Cieno gris (1d3)
6	Dragón verde (1)	Cobra escupidora (1d4)
7	Escorpión gigante (1d4)	Corredora gigante (1d6)
8	Estirge (3d10)	Escorpión gigante (1d4)
9	Gnoll (20d10)	Gusano carroñero (1d6)
10	Elefante (1d20)	Hombre lagarto (10d4)
11	Hormiga gigante (1d100)	Hormiga gigante (1d100)
12	Lamia (1)	Jalea ocre (1d3)
13	León (2d6)	Lamia (1)
14	Manticora (1d4)	Lodo verde (1d6)
15	Necrario (1d6)	Pantera (1d2)
16	Necrófago (2d12)	Pitón de las rocas (1d2)
17	Pitón de las rocas (1d2)	Tarántula gigante (1d8)
18	Quimera (1d4)	Víbora con orificios (1d6)
19	Víbora con orificios (1d6)	Viuda negra (1d12)
20	Zombi (3d12)	Zombi (3d12)

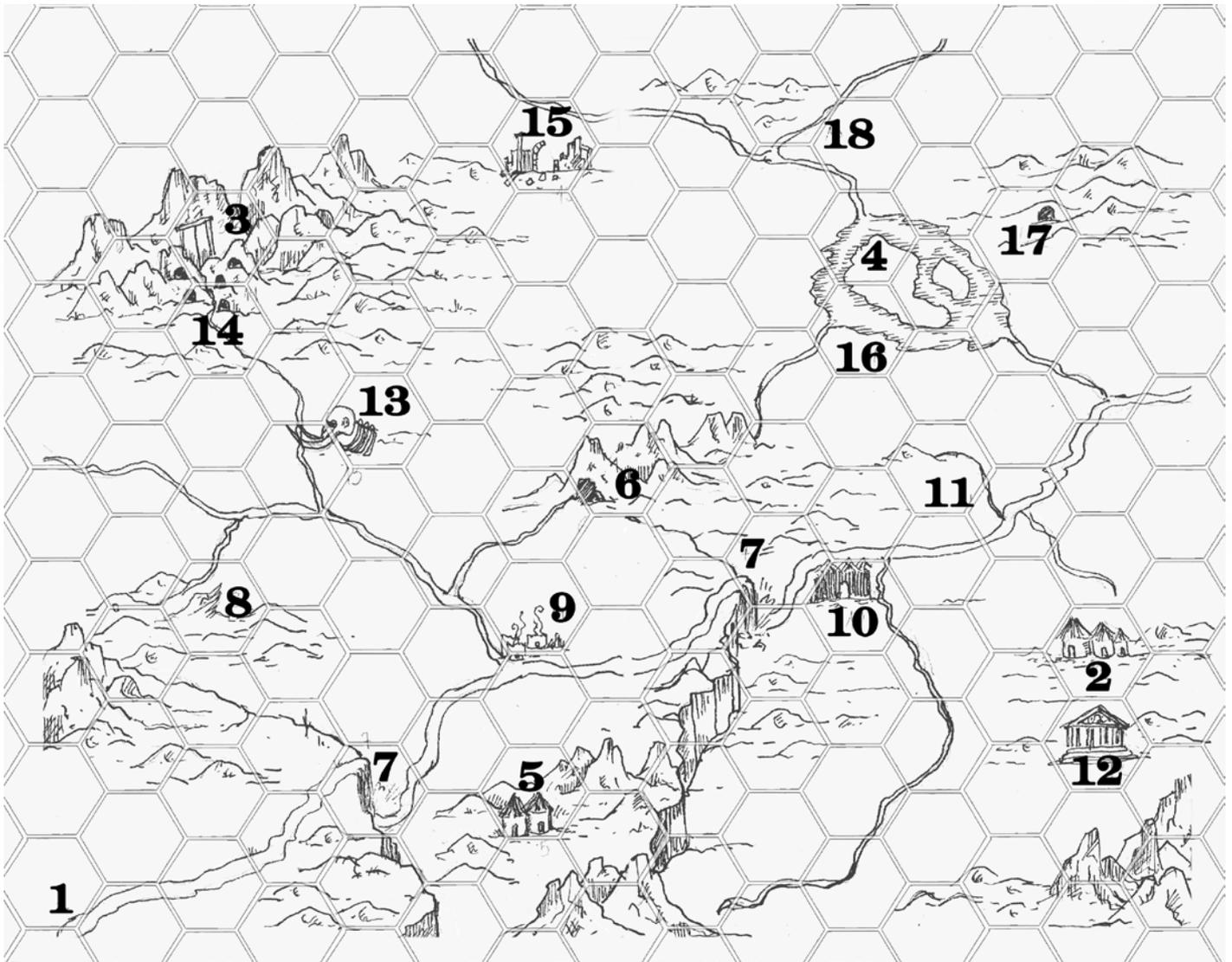
Una vez lleguen a la jungla, será necesario negociar con alguna de las tribus locales el pasaje para ir río arriba hasta las colinas donde está Umba-koi. Serán difíciles de convencer por el peligro de la región (sobre todo porque el río Umba está infestado de pirañas) pero, por unas 120 mo por cabeza, estarán dispuestos a proporcionarles transporte en sus canoas con solo un 20% de posibilidades de traición.

Por supuesto, ten en cuenta los posibles perseguidores que puedan ir tras la pista de los aventureros, como un grupo rival o asesinos enviados por Biashara u otra personalidad con deseos de cobrarse venganza sobre ellos.

UMBANKOI

La aventura tiene lugar en una región de las profundidades de las junglas de Massamba Mamba conocida como Umba-koi, donde se encuentran las antiguas Minas del Elefante.

A continuación, presentamos un mapa de la región con un breve listado de los puntos de interés indicados. Tras esto, expandiremos en otras secciones los más importantes para el desarrollo de la aventura.



LUGARES DE LAS JUNGLAS

Los hexágonos son de 10 kilómetros de desde un lado hasta el opuesto. Asume que todo el terreno está cubierto de jungla, incluso las partes bajas de montañas y colinas, por lo que lleva unas cuatro horas recorrer cada hexágono a pie. Si se hace por río, lleva tres horas río arriba y dos río abajo (el Umba, el mayor río, fluye de este a oeste y los menores fluyen hacia él).

A continuación, se incluyen los lugares más relevantes de las junglas. Los que tengan un asterisco (*) tras su nombre se describen en profundidad en una sección más adelante.

1. DESEMBARCO

Este es el punto más remoto al que están dispuestos a llegar los guías nativos. A partir de aquí, las aguas del río empiezan a estar infestadas de pirañas (véase Peligros de las junglas), las cascadas hacen difícil la navegación en canoa y los monstruos son cada vez más peligrosos y frecuentes. A menos que los personajes hayan traído sus propias canoas, deberán seguir a pie, pues no hay forma de convencer a estos hombres de adentrarse más en esta región maldita.

2. DOBLADO NGAATA *

El poblado principal de los caníbales ngaata, liderados por el hechicero Inayoonekana. Siempre hay vigías en las proximidades del asentamiento, a ambos lados del río, de modo

que es difícil aproximarse sin ser vistos. Por no hablar de que el principal camino que llega hasta él está protegido por un campamento avanzado de guerreros (10).

3. MINAS DEL ELEFANTE *

El objetivo por defecto de la aventura. Un viejo camino cubierto de maleza atraviesa la falda de la montaña hasta llegar a un abrigo de roca donde están las grandes puertas.

Son dos enormes losas de piedra cerradas e imposibles de abrir por la fuerza si no es mediante la magia de un mago de nivel 20.

Sobre la puerta hay esculpida en la roca una enorme representación de un elefante dispuesto con dos pares de colmillos (dos a cada lado). En los dinteles labrados del gigantesco portal hay representaciones de dioses cirineos neferitas: Isis, Horus, Sobek y Osiris. En la parte superior de la estructura se adivina una suerte de atalaya de vigilancia.

En la misma puerta hay dos grandes huecos circulares en los que pueden colocarse los discos de 60 cm de diámetro que desactivan la magia de las puertas y permiten acceder a las minas (uno está en poder del Gran nGoko en [6] y otro en un santuario de la isla de Zango-zango en [4]).

4. ISLA DE ZANGO-ZANGO *

Una isla lacustre de buen tamaño habitada por una familia de tiranosaurios, incluyendo al terrible Jijo-Moja. La isla está

deshabitada hoy en día por la presencia de las bestias, pero en ella aún se alzan tres pequeños santuarios tomados por la maleza y, en uno de ellos, está oculto uno de los discos llave que permiten abrir la puerta de las Minas del Elefante (3).

5. LOS HOMBRES DEL REY *

Un campamento oculto en las colinas de los ngaata leales a sus antiguas costumbres que se negaron a seguir a Inayoonekana y lograron escapar. Los guerreros ngaata tratan de darles caza por cualquier medio, pero por ahora resisten. Su mayor prioridad es conseguir que no puedan acceder a las Minas del Elefante.

6. CUEVA DEL GRAN SIMIO *

En esta cueva reside el Gran nGoko, un enorme gorila gigante, con su compañera. Rara vez salen los dos a la vez y no mucha gente se queda a estudiar de cerca un gorila de tamaño desmesurado, por lo que pocos saben que son en realidad dos.

Estos gorilas tienen cierta inteligencia y una vida muy larga. El bisabuelo del Gran nGoko actual fue aliado de Kari Mamba, el gran rey que explotó las Minas del Elefante. Cuando clausuró las minas, dejó al gorila a cargo de la llave disco que permitía reabrir la y sus descendientes la han guardado hasta el día de hoy, en el que el Gran nGoko aún la lleva al cuello como un medallón.

En lo profundo de la cueva habita un grupo de supervivientes de poblados atacados por los ngaata, viviendo como una plaga para el gorila, aprovechando la protección que ofrece su gran tamaño y subsistiendo con los restos de sus comidas.

Por otro lado, en los humedales próximos a su guarida son frecuentes los cangrejos gigantes, que a veces atacan y asedian la cueva intentando devorar a alguno de los grandes simios.

7. GRAN CASCAIDA

El río tiene dos zonas de potentes rápidos que culminan en una gran cascada. La cascada occidental tiene cinco metros de alto, mientras que la oriental llega a los ocho. Remontar esta parte del río es imposible, precisando trasladar las canoas por tierra. Además, descender río abajo es peligroso por la bravura de las aguas y las posibilidades de precipitarse por la catarata.

8. COLINA DEL ÁGUILA

Una colina en forma de águila con las alas extendidas en la misma dirección que sirve como un hito muy fácil de distinguir para seguir el mapa.

9. RUINAS

Las ruinas de un poblado en el punto donde se conectan los ríos, claramente destruido por seres inteligentes que quemaron el lugar a conciencia y dejaron los cadáveres atrás para las bestias.

Ahora un banco de cangrejos gigantes (30) y cangrejos demonio (8) se ha apoderado del lugar. Estos terribles crustáceos atormentan constantemente a quienes viajan por el río entre las dos cataratas y su afluente norte.

Cada vez que se visita, hay un 20% de posibilidades de encontrarse 4d4 zombis de las víctimas que los ngaata no se dignaron a consumir.

10. CAMPAMENTO DE GUERREROS

Un asentamiento amurallado junto al río. Tiene cinco chozas, cada una con ocho guerreros ngaata y dos esclavas (generalmente samaki) que se ocupan de sus necesidades. Tres hombres y una mujer embarazada esperan en un corral a convertirse en la comida de los guerreros.

Durante el día, habrá una veintena alerta en el campamento, diez descansando para el turno de noche y diez patrullando los alrededores. De noche, treinta estarán descansando mientras diez hacen guardia.

Son los guerreros más jóvenes del lugar, que aún tienen mucho que demostrar. Por esto, si detectan intrusos o son atacados, no querrán alertar al campamento principal (2) ni pedir refuerzos, a menos que las circunstancias sean realmente terribles. En este caso, lo harán mediante tambores de guerra.

Su líder es Bambo, un guerrero de cuerpo masivo (10 PG más de lo normal) famoso por su terrible apetito y su crueldad con sus subordinados. Además, hay un 10% de posibilidades de que Sihala, el caudillo guerrero, haya venido a pasar revista a las tropas acompañado de cinco guerreros más.

En su atracadero disponen de ocho canoas de cinco plazas que están bajo vigilancia constante.

11. POBLADO SAMAKI

El pueblo samaki era una tribu de pescadores pacíficos aliados con los ngaata hasta que estos escogieron el camino del mal y los atacaron. Ahora su poblado es un conjunto de chozas junto al río que tiene prohibido construir cualquier sistema defensivo, igual que sus habitantes tienen prohibido poseer o blandir armas.

Estos son unos cien samaki, obligados a trabajar continuamente para alimentar a los ngaata bajo amenaza de convertirse ellos mismos en la comida. Setenta de ellos son hombres, veinte son niños y diez son mujeres, pues la mayoría de ellas fueron llevadas como esclavas al poblado ngaata (2).

Veinte guerreros ngaata también residen aquí para vigilar a los samaki y mantenerlos sometidos mediante abusos continuos. La mitad de estos son veteranos y no dudarán en dar la alarma con sus tambores de guerra al primer signo de resistencia organizada o invasión. Su líder es mBweha, un guerrero viejo, pero astuto como un chacal.

El pueblo está inquieto porque unos «monos monstruosos» (los monstruos-su de Damu-Nyusi, ver [17]) han secuestrado a Mwanaiasha, la hija del jefe, Muoge-Laji. Además de esto, Omari, un joven local, ha ido en pos de ellos.

12. TEMPLO OSCURO *

Un antiguo templo a Yiz construido por hombres cobra heréticos que Inayoonekana ha ocupado para servicio de los demonios y deidades oscuras a las que él mismo rinde pleitesía.

13. ELEFANTES FURIBUNDOS

Esta región de la jungla alberga un cementerio de elefantes en el que pueden encontrarse (1d10+10)×2 colmillos de marfil (1000 mo cada uno). El problema es que el lugar está guardado por cinco viejos elefantes especialmente agresivos que no toleran que nadie se acerque al lugar de descanso de su gente. Uno de ellos, especialmente grande y cubierto de cicatrices, tiene 50 PG completos.

14. TROGLODITAS

Hace unos pocos años, una tribu de doscientos trogloditas se asentó en cuevas próximas a las Minas del Elefante. Las cavernas son una fortaleza natural, por lo que los ngaata han preferido dejarlos a su suerte por ahora como una medida de defensa adicional contra curiosos que se acerquen demasiado a las minas.

La entrada a su caverna es un paso estrecho de tres metros de ancho que baja diez metros hasta una amplia caverna donde habita la mayor parte de la tribu. En ella suele haber un centenar de hembras (2d20+60 si necesitas el número exacto, el resto estará por los alrededores recolectando y llevando a cabo otras tareas). También hay gran cantidad de huevos y crías, pero estos son incapaces de luchar y los adultos no tienen especial interés en su defensa.

Los machos también son cien, de los cuales 2d20 permanecerán en la caverna de noche mientras el resto sale a cazar. Todos estarán en la cueva de día, excepto una decena que estará por los alrededores haciendo guardia.

15. TEMPLO EN RUINAS

Restos de un templo tomado por la jungla. En lo que queda de su sanctasanctorum (aún aceptablemente en pie) es posible encontrar tesoro. Está guardado por tres plantas devoradoras de hombres. En el interior, oculta bajo el altar (se ven las marcas de desplazamiento), es posible encontrar una bolsa que contiene cien monedas de platino y cuatro esmeraldas (500 mo).

16. GARRA LA SALVAJE *

Garra es una joven salvaje de raza blanca, hija de los aventureros Marcial y Aelia. Gracias a que fue criada en la manada del león sapiente Mwenye Busara, vivió para convertirse en una guerrera y desarrollar un fuerte desprecio por los ngaata, contra los que libra una guerra de guerrillas constante. Entre los ngaata y otras gentes de la jungla es conocida como «el espectro blanco».

En este hexágono es donde se encuentran las cuevas que ella y la manada de leones usan a menudo como escondite.

17. GUARIDA DE DAMU-NYUSI *

Damu-Nyusi es uno de los habitantes más misteriosos de Umba-koi: un vampiro que ha regresado recientemente y establecido una alianza secreta con el brujo Inayoonekana. Aun así, Damu-Nyusi prefiere no darse demasiado a conocer y valora el poder del secretismo, así que rara vez abandona su guarida en este hexágono y prefiere enviar a sus leales monstruos-su a vigilar, encontrarle alimento y llevar a cabo sus oscuros designios.

Su guarida está oculta en el interior de una construcción en ruinas de apariencia siniestra a salvo tras unas recia puerta tallada. Este edificio, cuyo origen es un verdadero misterio, está oculto en un claro de la jungla rodeado por un frondoso tapiz selvático que lo mantiene a salvo de miradas indiscretas.

En las junglas de los alrededores siempre hay unos diez monstruos-su haciendo guardia.

18. HIDRA

En esta parte del río, especialmente profunda, habita una enorme hidra de diez cabezas conocida por los ngaata como Mla-Tembo, «la devoradora de elefantes». La bestia considera su territorio los ríos al norte del lago Zonga-Zonga (4) y no es raro verla nadar por ellos o incluso que ataque a quien los transite. Un viajero inexperto podría llegar a pensar que está siendo atacado por una manada de serpientes gigantes, al no ver el cuerpo sumergido de la criatura.

No dudes en añadir pequeñas localizaciones, eventos y rasgos estéticos de tu propia cosecha en los hexágonos en los que no haya elementos relevantes para la aventura.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Cada vez que los aventureros se desplazan de un hexágono a otro, tira 1d20. Con un resultado de 1, tienen un encuentro de la tabla de encuentros comunes. Con un resultado de 2, tienen un encuentro de localización con alguno de los habitantes notables de Umba-koi.

Si quieres añadir incluso más información, puedes tirar 1d4 para determinar en qué hora de marcha tiene lugar el encuentro y, por tanto, en qué punto del camino entre ambos hexágonos.

En cada una de las cuatro guardias nocturnas, tira 1d20 dos veces y quédate con el resultado más alto.

Para determinar los encuentros comunes (1 en el d20) tira de nuevo 1d20.

1D20	CRIATURA	CANTIDAD
1	Ankheg	1d6
2	Arañas cangrejo	1d12
3	Arenas movedizas (consulta la sección al respecto más adelante)	-
4	Aves del terror	1d6
5	Babuino	10d4
6	Chillones	2d4
7	Enjambre de avispas	-
8	Escorpión venenoso	1d4
9	Garrapatas gigantes	3d4
10	Hombres escarabajo	1d4
11	Lamia	1
12	Moas	2d10
13	Panteras	1d2
14	Pitones de las rocas	1d2
15	Ranas gigantes	5d8
16	Sanguiujuelas gigantes	4d4
17	Sapos gigantes	1d12
18	Serpiente venenosa	1d4
19	Stirges	3d10
20	Zombis	3d8

Para los encuentros de localización (2 en el d20), tira 1d10 en la siguiente tabla.

IDIO	ENCUENTRO	HEXÁGONO	CANTIDAD
1	Cangrejos gigantes y demonio	9	1d20 y 1d8
2	El Gran nGoko (75 %) o su consorte (25 %)	6	1
3	Elefantes furibundos	13	1d2-
4-5	Garra y leones	16	1 y 1d2
6	Guerreros ngaata	10/2/12	2d10
7	Hidra (10 cabezas)	18	1
8	Hombres del rey	5	2d8
9	Monstruos su	17	1d10
10	Pescadores samaki	11	3d10
12	Tiranosaurios	4	3
12	Trogloditas	14	4d10

Si los jugadores pasan por un hexágono anexo a uno marcado con un círculo en el mapa y tienen un encuentro común en él, considera cambiarlo automáticamente por el encuentro de localización apropiado al hexágono marcado.

POBLADO NGAATA

El poblado se alza sobre una pequeña península rocosa que se adentra en el río y está formado por terrazas concéntricas rodeadas por empalizadas de madera sucesivas.

HABITANTES

En el poblado propiamente dicho y los alrededores habitan unas ciento cincuenta personas. De estas, cuarenta son guerreros que suelen estar alojados en el campamento para llevar a cabo funciones de vigilancia. Diez de ellos son veteranos. De día siempre habrá diez de guardia y otros diez patrullando los alrededores mientras diez duermen y otros diez descansan. De noche habrá quince de guardia. En estos grupos, uno de cada cuatro será un veterano. Además, cuentan con la ayuda de tres clérigos de nivel 3, uno por cada grupo.

En caso de ataque, siempre darán la alarma por medio de tambores para que acudan los guerreros de (10) y, si fuera totalmente necesario, los situados en (11) y (12). Si las cosas se ponen feas en el campamento, los guerreros y los personajes relevantes se retirarán al templo oscuro (12).

Los personajes relevantes del poblado son los siguientes.

- Inayoonekana. Un retorcido hechicero que vino de otro lugar de las junglas tras llegar a acuerdos con entidades malignas e hizo que los ngaata se pusieran bajo su mando tras demostrar sus poderes arcanos. Siempre lleva ropajes de vivos colores y tiene los dientes limados para que parezcan afilados.
- Hay 2/6 posibilidades de que no esté en el campamento, sino que se encuentre en el templo oscuro (12) llevando a cabo rituales.
- Siempre lleva un anillo de protección +2, un cetro de gobierno y una varita de meteoros (18 cargas).
- Los conjuros que suele tener preparados son: nv. 1: *agrandar, caída de pluma, cerrar portal, proyectil mágico*; nv. 2: *cambio de aspecto, ceguera, flecha ácida de Nefertiri*; nv. 3: *acelerar, bola de fuego, disipar magia*; nv. 4: *crecimiento vegetal, esfera invulnerable*

menor, muro de fuego; nv. 5: *caos mental, crear muertos vivientes*; nv. 6: *conjuro de muerte*.

- Sihala. El caudillo de los guerreros ngaata, un hombre de mediana edad, pero aún fuerte y diestro en la batalla (guerrero de nivel 9). Además, siempre acude a la batalla con una armadura de placas +2 (tiene además +1 a destreza, lo que lo pone en CA 0 [19] con la armadura). Es un hombre malvado que aceptó el gobierno de Inayoonekana porque le convenía, pero no deja de planear cómo obtener él mismo más poder. Su único punto débil es su hijo.
- nGao. Hijo de Sihala y guerrero de nivel 5. Siempre lleva consigo el escudo +2 de Marcial que le legó su padre, decorado con un águila y un escorpión enfrentados. Está prendado de Garra y a menudo va a (16) para buscarla.
- Nia. Hermana mayor de Mwanaisha e hija del líder de los samaki. Está aquí como rehén.

LOCALIZACIONES

1. Cultivos y redes. Aquí los ngaata tienen pequeños cultivos y tienden sus redes de pesca. Por esta zona suele (2/6) haber patrullas de 1d6+1 guerreros. Aquí también disponen de doce canoas de cinco plazas y dos de diez plazas que están bajo vigilancia constante.

2. Puerta de entrada. La principal entrada al asentamiento está fuertemente vigilada por cinco guerreros, uno de ellos veterano. La puerta es muy pesada y hace falta una Fuerza combinada de 22 para desplazarla.

3. Nivel de guerreros. En estas chozas se alojan los guerreros que no están de servicio. Normalmente habrá veinte guerreros, siete despiertos y diez durmiendo. En el centro habrá una hoguera con un gran caldero de barro en el que están cocinando a algún desgraciado.

4. Nivel de servidores. En estas chozas residen los servidores domésticos y los lacayos más allegados a la élite de la tribu. Son catorce personas en total.

5. Casa de Inayoonekana. Una choza austera llena de pergaminos y fetiches. Está guardada por seis sombras que atacan a los intrusos. Es posible encontrar fórmulas para todos los conjuros que tiene preparados, así como tantos conjuros de cada nivel como 1d6-[nivel] (mínimo 0). Entre sus escritos hay información acerca de la ciudad perdida de Garan.

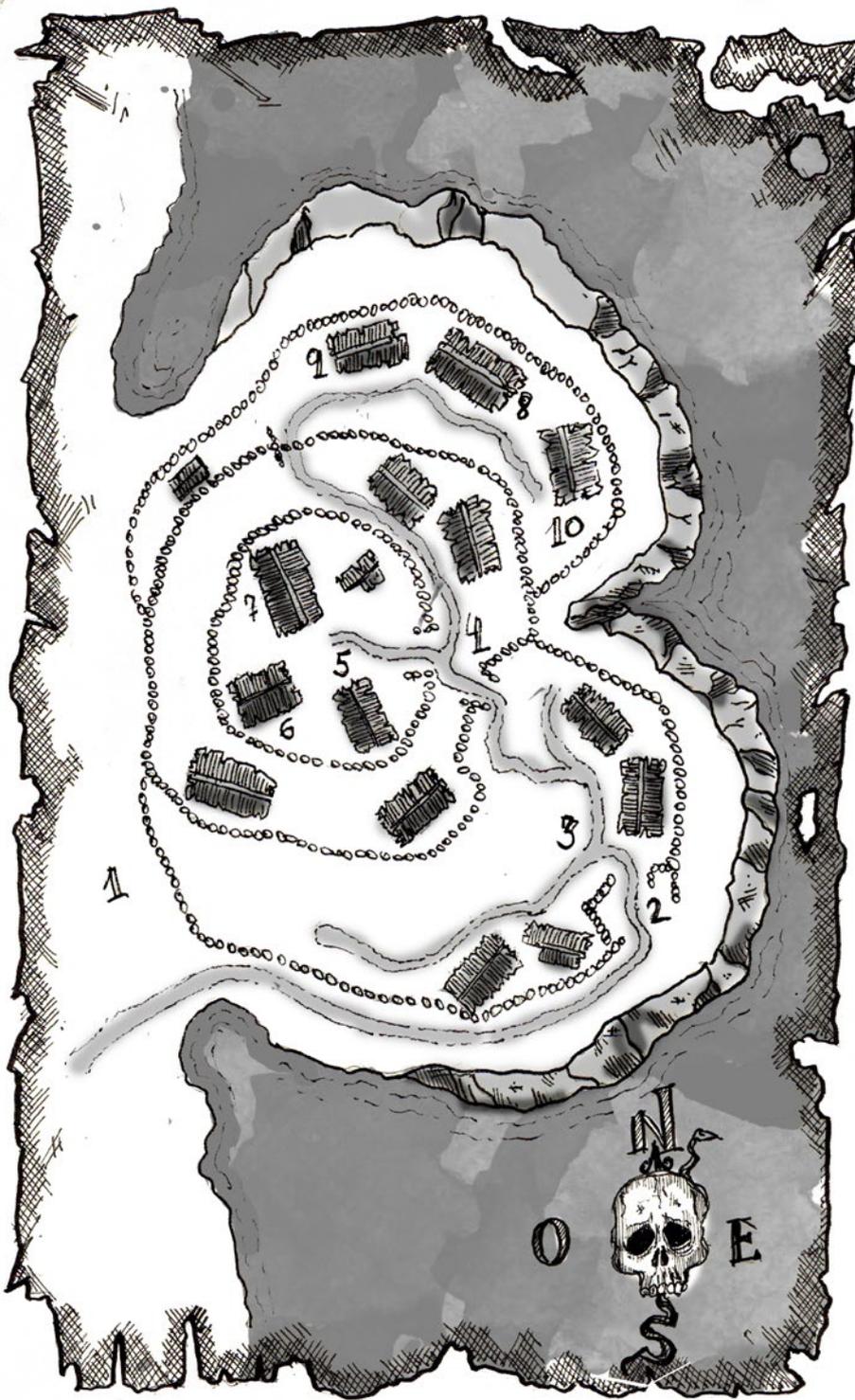
6. Santuario. Un santuario dedicado a los Mil Áspides. La choza está cerrada y dentro hay tres pitones de las rocas. En el altar del centro hay un ídolo cubierto de oro con la forma de decenas de serpientes enroscadas formando una figura humana.

7. Casa de Sihala. Una choza ricamente decorada con lanzas y escudos colgando de las paredes. Las dos esposas de Sihala suelen estar aquí.

8. Princesa cautiva. En esta choza cerrada está encerrada Nia, la princesa samaki retenida como rehén.

9. Prisioneros. Una choza cerrada con 1d4+2 prisioneros samaki y Gadisa, un miembro de los hombres del rey (5) que se ha negado a hablar. Todos están débiles y desmoralizados, esperando a ser devorados.

10. Guardias. Una choza para los tres guardias que vigilan a los prisioneros y los tres sirvientes que los atienden.



LA ISLA DE ZANGO-ZANGO

Cada hexágono del mapa tiene un kilómetro de un lado hasta el opuesto, por lo que se tarda dos turnos (20 minutos) en desplazarse de uno a otro por tierra y un turno (10 minutos) en canoa.

La isla de Zango-zango está ahora mismo habitada por tres tiranosaurios, incluyendo a Jijo-moja, una enorme bestia tuerca con 144 puntos de golpe.

Son muy territoriales y perseguirán a cualquier intruso hasta darle muerte incluso si abandona la isla. Son grandes nadadores, por lo que no tienen problemas para atravesar el lago (a la mitad de su movimiento).

En la isla habrá 1d4-1 de ellos y los demás volverán en 1d6 turnos (tira por cada uno por separado) del oeste o del sur (50% de posibilidades de cada uno). Recomendamos determinar también al azar cuáles son en concreto tirando 1d3. Del mismo modo, los tiranosaurios generalmente estarán cerca de su nido (marcado como «N»), pero se moverán por la isla frecuentemente.

Tira 1d6 para determinar de dónde viene el viento cuando los personajes llegan: (1) noreste, (2) sureste, (3) sur, (4) suroeste, (5) noroeste, (6) norte. Los tiranosaurios son capaces de oler a los personajes en la dirección de la que viene el viento a tres hexágonos de distancia, pero solo a un hexágono de distancia en las demás direcciones.

Debido a lo denso de la jungla, los santuarios solo son visibles a dos hexágonos de distancia.

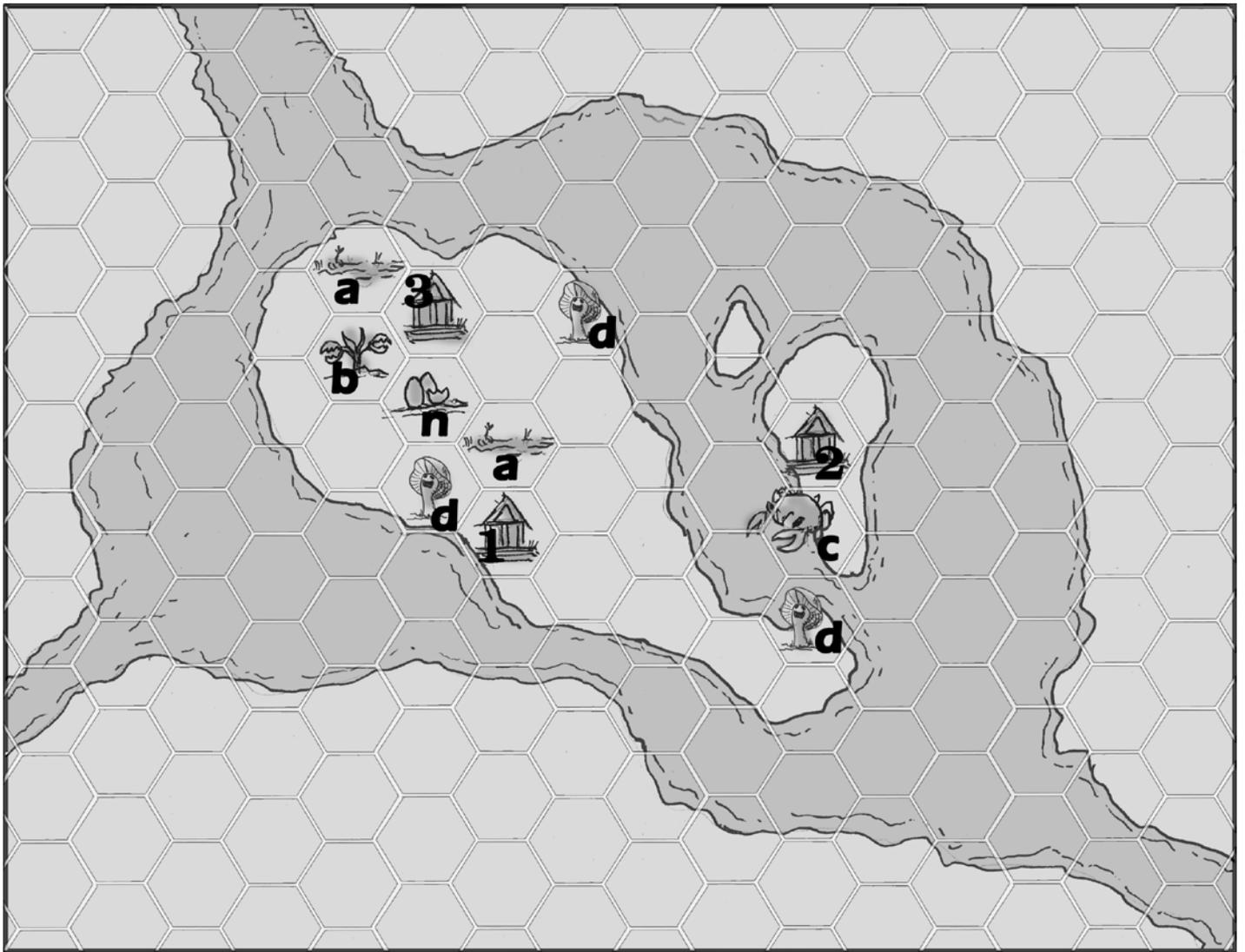
Las localizaciones en la isla son las siguientes:

1. Santuario. Contiene la llave y 1d4 esmeraldas (500 mo cada una).
2. Santuario. Contiene 1d6 esmeraldas (500 mo cada una).
3. Santuario. Contiene un ídolo de oro de una diosa (1200 mo).
 - A. Arenas movedizas (véase Peligros de las junglas).
 - B. 1d6 plantas devoradoras de hombres habitan en este hexágono.
 - C. Un banco de 1d10+3 cangrejos gigantes y 1d4+1 cangrejos demonios habita en este lugar. Los tiranosaurios los ignoran mientras se mantengan en la isla.
 - D. Hongos gritones. Si atraviesan este hexágono, el personaje de menor Destreza debe sacar menos que esta característica en un d20 o los hongos emitirán un sonido que atraerá a los dinosaurios.
 - N. Nido de tiranosaurios, una gran zona despejada de la jungla.

LOS HOMBRES DEL REY

Los hombres del rey se hacen llamar así porque consideran que siguen siendo leales al legado de Kari Mamba, el rey legendario que se apoderó de las minas en el pasado. Cuando el hechicero Inayoonekana se hizo con el poder entre los antiguos nobles ngaata y los empujó a la vileza y el canibalismo, los hombres del rey se negaron a abandonar el camino del bien y se hicieron fuertes en las colinas, donde siguen resistiendo el envite de los que fueron sus hermanos.

Tienen numerosos puestos de vigilancia ocultos en las cimas de las colinas, donde suele haber uno o dos guerreros, pero su campamento central está en una honda garganta difícil de encontrar excepto para quienes ya han estado en ella.



Este campamento está formado por seis chozas, cada una de las cuales alberga a cinco guerreros, por lo que suele haber treinta guerreros en el campamento y otra decena vigilando y patrullando por las colinas. De día un tercio estará de guardia por las cercanías, un tercio en el propio campamento y otro tercio durmiendo para el turno de noche. De noche siempre habrá veinte durmiendo y diez haciendo guardia en el campamento. Uno de cada cinco es un guerrero veterano.

Una decena de mujeres y una docena de niños también habitan en el campamento y no son combatientes.

Los dos principales líderes de los rebeldes son Mjaku y nYepanda.

Mjaku es un descendiente directo de Kari Mamba y ha heredado una fracción de sus poderes, como demuestra que siempre lo acompaña Usiku, una pantera. Él defiende que es necesario conseguir ayuda del exterior para acabar con Inayoonekana.

Por su parte, nYepanda, es un guerrero veterano y más conservador que cree que involucrar a foráneos no traerá más que problemas y que, si resisten, acabarán prevaleciendo por su superioridad moral y de terreno.

Ambos están de acuerdo en que es indispensable que el brujo no consiga acceder a las Minas del Elefante, pero nYepanda llega hasta el punto de defender que deberían encontrar y destruir las llaves para asegurarse de que no caen en malas

manos, mientras que Mjaku considera las minas su herencia por derecho y preferiría acceder a ellas una vez recuperase el dominio de Uмба-koi.

Mjaku además mantiene un romance secreto con nMakala, la hija de un capitán ngaata caído en desgracia. Tenían encuentros puntuales en las junglas, a veces separados por meses, por lo que no sabe que Inayoonekana la ha vendido al vampiro Damu-Nyusi, pero estaría dispuesto a dejarlo todo para rescatarla si lo descubriese.

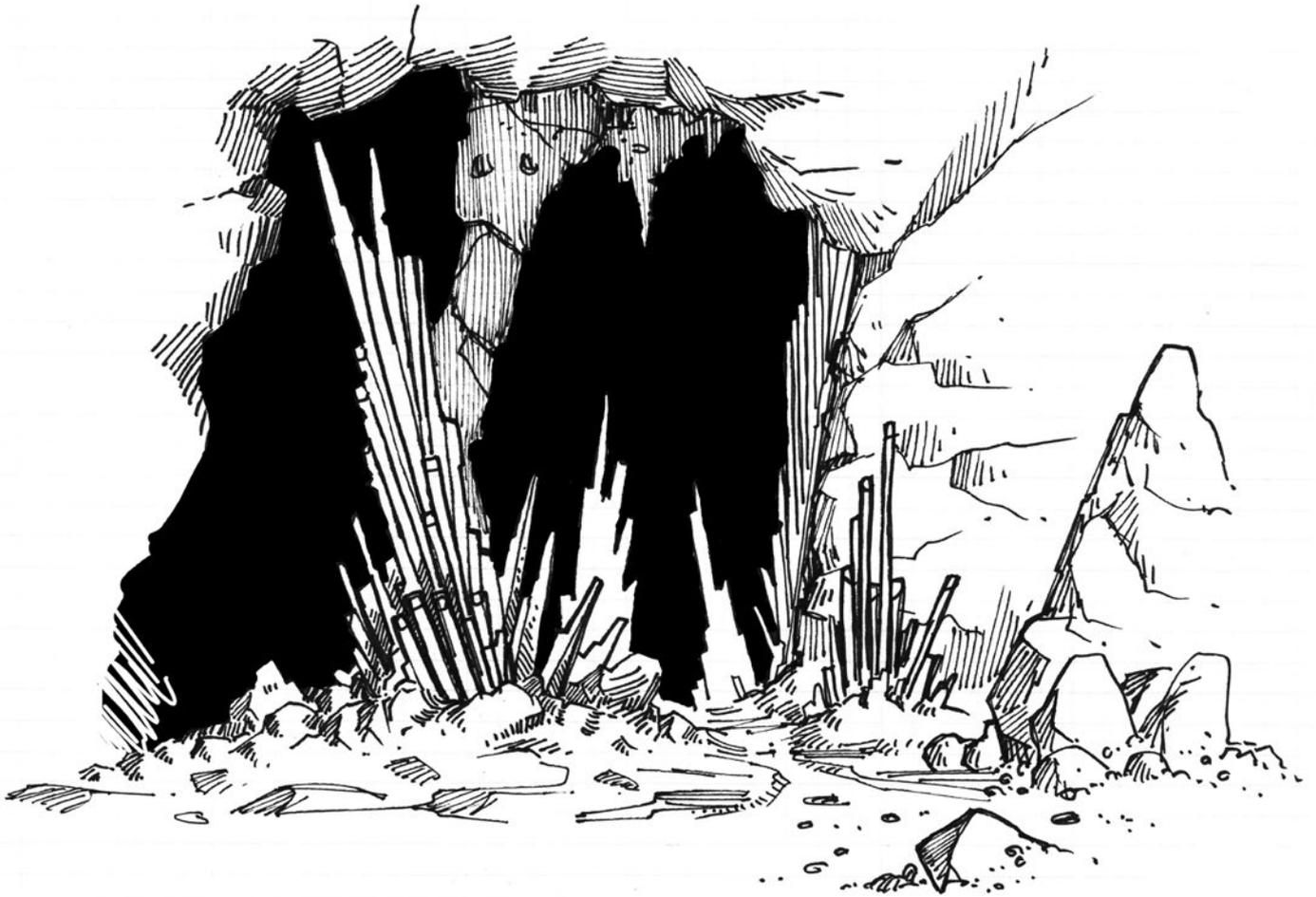
CUEVA DEL GRAN SIMIO

La guarida del gran nGoko es un enorme abrigo de piedra al fondo de un valle, de altura y anchura suficiente para albergar a los dos gorilas. Son carnívoros y pueden verse restos de animales en la entrada, pero ninguno de humanoides.

Hay 50% de posibilidades de que en la gran caverna estén los dos simios, 35% de que solo esté la hembra y 15% de que solo esté el macho.

Los gorilas tienen los sentidos aguzados: cuando están en su guarida, solo hay 1 posibilidad entre 6 de poder sorprenderlos.

También hay 1 posibilidad entre 6 de que haya un grupo de 1d20 cangrejos gigantes en la entrada más uno demonio por



cada cinco o fracción. En ese caso, es probable que uno o ambos gorilas salgan a combatir con ellos.

Los gorilas ocultan su tesoro en un agujero bajo una roca de una tonelada. Este contiene 9.000+3d20 mo, 1d3+2 esmeraldas de 500 mo cada una y una maza +3.

En la entrada de esta gruta hay varios afloramientos de cristales y cuarzos de color sonrosado. En el interior del abrigo de roca hay varias grietas que llevan a una pequeña red de cuevas donde viven diecisiete refugiados (ocho hombres, dos niñas y siete mujeres) aprovechando la seguridad de la presencia de los gorilas y sus restos de comida. Conocen las rutinas de las criaturas y dónde esconden su tesoro. Su líder es Ungaki, guerrero de nivel 1.

TEMPLO OSCURO

Al templo se llega a través de unas largas escaleras en la pared de un barranco que conducen hasta una abertura decorada con imágenes de serpientes enroscadas a su alrededor. Dos guardias vigilan siempre desde la entrada, gozando de visión completa de todas las escaleras y la parte inferior del barranco.

Hay 2/6 posibilidades de que Inayoonekana esté aquí con cinco guerreros más realizando ceremonias y sacrificios.

1. Pasillo de entrada. Las paredes, suelo y techo están decorados con relieves de largas serpientes.

2. Recibidor. Lo vigilan dos guardias. El centro lo ocupa una estatua de una serpiente enroscada y lista para atacar. Los colmillos de la estatua son de oro (50 mo cada uno), pero si alguien los saca, se libera un gas venenoso: quienes estén a menos de tres metros de la estatua deben pasar una salvación contra venenos y muerte o fallecen.

3. Pasillos auxiliares. Hay un guerrero en cada uno de ellos.

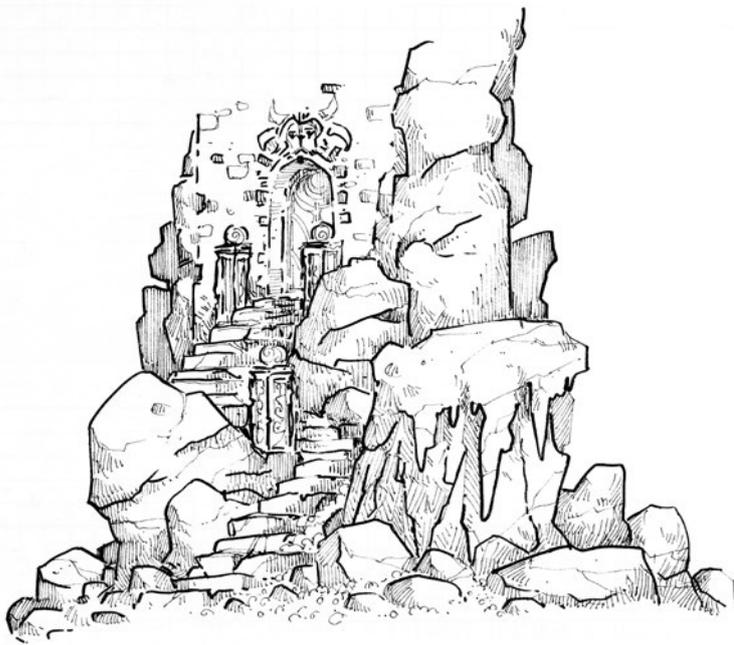
4. Galería. Una galería con guardamanos que rodea todo el foso (5).

5. Foso de la serpiente. Un gran foso de ocho metros de profundidad en el que habita una serpiente colosal negra a la que Inayoonekana alimenta. Solo saldrá del foso si el hechicero le da la orden. Entre los numerosos restos humanos es posible encontrar 2d100 mo.

6. Altar ceremonial. Un altar al borde del foso donde se llevan a cabo ritos propiciatorios antes de usar un polispasto con sendas poleas para bajar a la víctima al foso para ser devorada por la serpiente.

7. Santuario de Yiz. Una estatua de Yiz con forma de hombre cobra cubierta completamente con telas. Aunque Inayoonekana no lo adora, teme su ira si perturba la estatua. La *puerta secreta* es un muro giratorio difícil de detectar (-1 a las tiradas), pero la estatua tiene el dedo extendido apuntando hacia esa pared.

8. Santuario de los Mil Áspides. Una estatua de miles de serpientes enroscadas en una forma humanoide. Cualquiera que entre en esta sala y haya dañado a una serpiente hace menos



GARRA LA SALVAJE

Garra (o *el espectro blanco*, como la llaman las gentes de la jungla) es una joven de diecinueve años que habita con una manada de leones en unas cuevas ocultas por la selva. Sabe que los ngaata fueron responsables de la muerte de sus padres después de que se perdieran en la jungla por lo que, además de por el hecho de que son caníbales, se enfrenta a ellos como una cruzada de venganza personal. No sabe que fue Sihala, el caudillo de los ngaata, quien les dio muerte personalmente.

Gracias al entrenamiento de los leones, a su duro entorno y a su talento natural, se ha convertido en una guerrera de nivel 5. Y a esto se añade que cuenta con algunos de los objetos mágicos de sus padres: de Marcial, su lanza +3 y 16 flechas +1. De Aelia, su anillo de protección +3 y su capa élfica. Marcial también tenía una armadura y un escudo +2, que están respectivamente ahora en poder de Sihala y su hijo nGao.

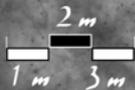
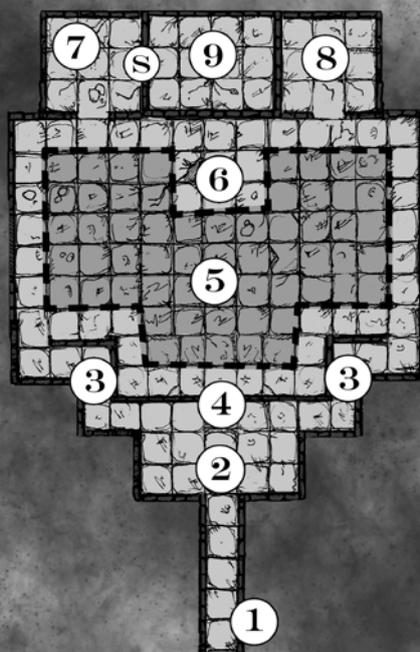
Los leones son cinco. El líder de la manada es Mwenye Busera, un león con puntos de golpe máximos, muy inteligente y con capacidad de hablar. Lo acompañan sus cuatro consortes, que son leonas comunes. Viven ocultos con Garra a fin de lanzar ataques contra los ngaata cuando tienen ocasión y siempre tratan de no ser descubiertos.

No obstante, hay un guerrero que sí ha sabido seguir su elusivo rastro y sabe el lugar aproximado donde se ocultan. Este es nGao, el joven hijo del caudillo Sihala que porta el escudo de Marcial. No obstante, al contrario que otros ngaata, no se deja llevar por completo por el mal de Inayoonekana y su principal motivo para querer encontrar al espectro blanco es

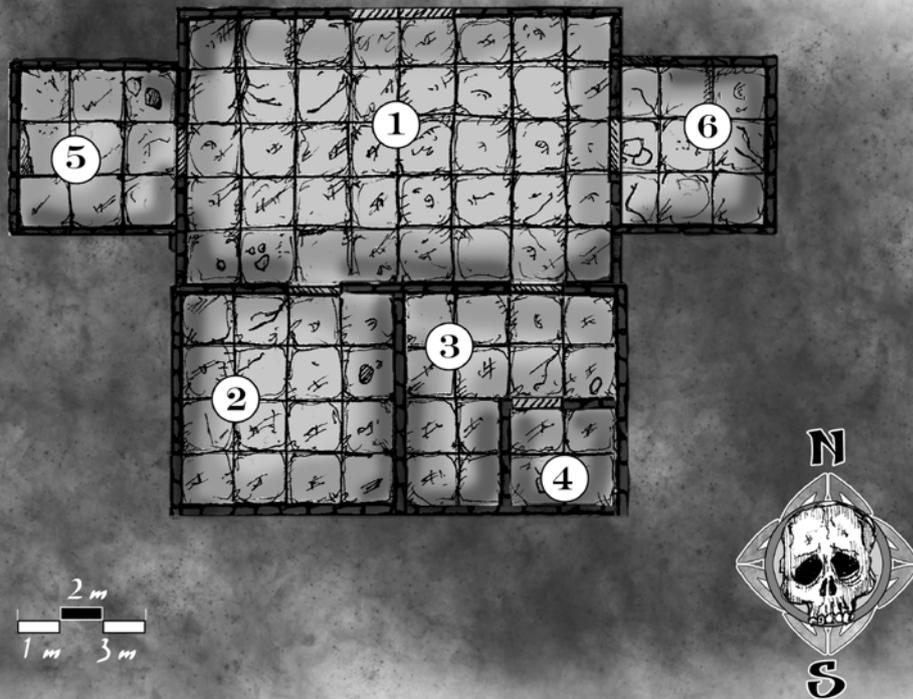
de una semana, sufrirá una *maldición* por la cual atraerá a todo tipo de serpientes agresivas (1d3 encuentros por día).

9. Sala del tesoro. En esta sala hay dos cofres cerrados: uno contiene 15.000+3d100 mo y 20 gemas de 100 mo cada una. El otro contiene una espada recorva (alfanje de origen visir-taní) +1 y una corona de hablar con las serpientes.

EL TEMPLO OSCURO



LA GUARIDA



que ha quedado prendado de ella al verla combatir e intenta acercarse a ella fingiendo ser sakami. En este hexágono hay 1/6 posibilidades de encontrarse con él buscando a Garra y, en encuentros subsiguientes, es posible que la belicosa chica se haya visto ablandada por los encantos del guerrero sin saber quién es su padre.

GUARIDA DE DAMU-NYUSI

Damu-Nyusi tiene la apariencia de un hombre de treinta y pocos años, fuerte y ancho de hombros, a pesar de que su piel de ébano tiene la palidez de la muerte.

Es en buena medida un vampiro común, con la particularidad de que se transforma en luciérnaga en lugar de murciélago y atrae a un enjambre de moscas en lugar de esos seres. Además, en lugar de lobos, lo sirven los monstruos-su.

En su forma humana, es fácil de detectarlo en la oscuridad, ya que sus axilas y ano emiten un tenue brillo fosforescente.

TRASFONDO

Damu-Nyusi ya habitaba Umba-koi antes de que la hollara ningún otro hombre. Cuando Kari Mamba llegó con una expedición de su tribu a estas junglas y empezó a explotar las Minas del Elefante, tuvo una serie de enfrentamientos contra Damu-Nyusi que se saldaron con la derrota del vampiro.

Este abandonó las selvas y pasó los siglos yendo de un lugar a otro de Cirinea, incluso tras recibir la noticia del fracaso de

su antiguo rival. Si estás jugando este módulo como parte de una campaña, siéntete libre de implicarlo en eventos históricos que conozcan tus jugadores. Finalmente, hace diez años, regresó a Umba-koi para pasar un tiempo tranquilo y se reinstaló en su antiguo hogar, llegando a una alianza con Inayoonekana que mayormente consistía en que ninguno de los dos se metería en los asuntos del otro y podrían llegar a colaborar para acabar con intrusos ruidosos.

Dada esta alianza y sus propios intereses, tiene un especial deseo de hacerse con Garra.

MONSTRUOS-SU

Los monstruos-su lo sirven ciegamente por instinto. Son veinticinco machos en total, pero una decena suele estar fuera guardando los alrededores, mientras otra recorre Umba-koi buscándole alimento e información.

Damu-Nyusi mantiene a una decena de hembras atrapadas en una celda en una cueva cercana y usa el privilegio de acceder a ellas para reforzar la lealtad de los machos. Con ellas suele haber 1d6 crías.

LA GUARIDA

Damu-Nyusi describe su guarida como una «tumba de placer» y vive como un caballero refinado en sus salones. No hay encuentros aleatorios y, cuando los personajes entren, Damu-Nyusi estará en una sala determinada al azar con 1d6 (suponiendo que no espere visita). El vampiro no habrá salido de casa si no tiene una muy buena razón para ello.



Damu-Nyusi siempre lleva consigo las llaves que abren las puertas a las zonas (5) y (6).

A continuación, se describen las salas de la guarida.

1. Gran salón. Un fuego arde en el centro con un caldero sobre él (contiene una deliciosa sopa de humano). En la esquina noreste hay cinco monstruos-su devorando una gacela. Una chica cuelga atada, amordazada y con los ojos vendados en la esquina suroeste (si Damu-Nyusi está aquí, estará alimentándose de ella). Otra chica, encadenada a una pesada bola, barre compulsivamente el suelo; está tan traumatizada que no puede hablar, ignora a los aventureros y gritará si tratan de sacarla por la fuerza. En la esquina noroeste hay un nicho con un ídolo de madera con rubíes por ojos, pero es una *trampa*: si alguien se acerca, los ojos lanzarán dos proyectiles mágicos contra la persona más cercana y después se desharán en cenizas.

2. Dormitorio. Un lecho de telas y pieles que oculta una argolla a la que están encadenadas dos muchachas que rogarán a los personajes que las saquen de ahí. Si Damu-Nyusi está presente, las estará obligando a darle un masaje. Del techo está colgado el esqueleto de un pterodáctilo que, a una orden de Damu-Nyusi, se animará y tratará de morder con su largo cuello. Al sur hay un sarcófago claramente saqueado de Neferu, donde el vampiro duerme y que contiene una bolsa con 200 mpl. Al este hay un arcón que contiene ropas, 2000 mo, 4 gemas de 300 mo y un pectoral de Neferu por valor de 800 mo.

3. Sala de tortura. Al este, junto a la puerta a (4), hay una dama de hierro con aspecto de sarcófago de Neferu con un esqueleto animado en su interior. También hay una mesa con correas en la que hay atado un joven inconsciente con señales de haber sufrido las atenciones del vampiro. Si Damu-Nyusi está aquí, estará lavándose las manos tras haber acabado la sesión de tortura. Al sur hay una jofaina con agua (debajo está la *llave* a [4]) y herramientas diversas como cuchillas, pinzas y aplastados colgadas de la pared.

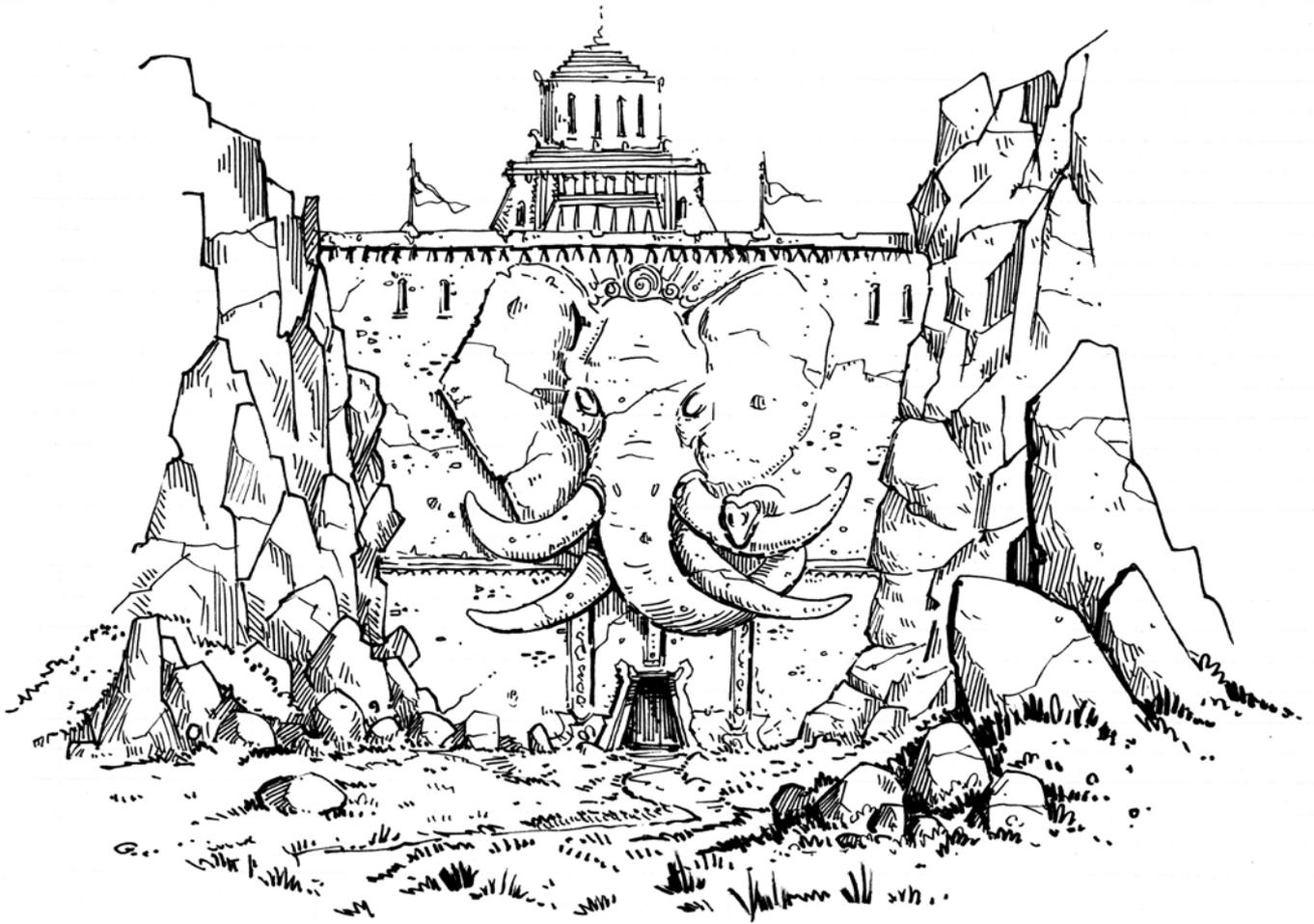
4. Celda. La puerta es de madera reforzada y tiene una mirilla que se abre desde el exterior. Dentro hay una chica llorando porque las ratas no dejan de morderle cuando se duerme. Si Damu-Nyusi está aquí, estará torturando psicológicamente a la chica hablándole de lo que ha hecho con su familia y seres queridos.

5. Santuario. Un altar en el centro tiene el cuerpo muerto de una muchacha infectado con larvas de podredumbre. Si Damu-Nyusi está aquí, estará entonando cánticos mientras coloca las larvas personalmente en el cadáver. En la pared oeste hay tres grandes ídolos; de norte a sur: un ankeg, una larva y un murciélago. Cada uno de ellos está decorado con una gema de 800 mo; pero cualquiera que los toque atraerá una maldición sobre sí y quienes lo acompañen, de modo que cada día tendrán un 50% de posibilidades de ser atacados por 1d4 moscas gigantes a una hora aleatoria (a determinar con 1d24). Tras la estatua del murciélago hay una bolsa con 5 gemas de 200 mo.

6. Sala de trofeos. La sala está llena de cráneos en estanterías que Damu-Nyusi estará admirando si está aquí. Justo frente a la puerta está la cabeza de una momia real, que hará que quien la vea durante un instante deba pasar una tirada de salvación contra parálisis o lo sobrecogerá un terror irracional que no le permitirá moverse durante 1d4 asaltos. En la esquina noreste hay un osgo disecado con su panoplia tradicional y los ojos reemplazados por bocas humanas. Del techo cuelgan numerosas manos amputadas.

LOS CAUTIVOS

Damu-Nyusi colecciona personas (especialmente muchachas) tanto por alimento como por placer. Todos estos individuos rondan los veinte años y son bien parecidos.



- La chica atada en (1) es Mosi, una joven samaki que los monstruos-su atraparon en la jungla.
- La chica traumatizada en (1) es Tumaini, una chica que Damu-Nyusi trajo de fuera de Umba-koi.
- Las muchachas del dormitorio (2) son Hanima y nMakala. La primera es una joven samaki seducida por el vampiro para luego capturarla mientras que la otra es la hija de un capitán ngaata caído en desgracia que el hechicero Inayoonekana vendió a Damu-Nyusi. Se llevan a matar. nMakala estaba manteniendo un romance secreto con Mjaku, uno de los líderes de los hombres del rey, antes de ser secuestrada.
- El joven en la sala de tortura (3) es Omari, un joven samaki, que vino aquí siguiendo el rastro de Mwanaisha para rescatarla.
- La joven de la celda (4) es Mwanaisha, hija menor del líder de los samaki, que fue capturada en la jungla.
- La joven de (5) solo lleva unas horas muerta y se llama Nia. Es una joven ngaata de una familia menor que fue secuestrada en la selva.

LAS MINAS DEL ELEFANTE

LOS DISCOS LLAVE

Las llaves que abren las puertas de las minas son dos grandes discos dorados grabados con símbolos antiguos de los hombres cobra. Una vez colocados en los pedestales de la entrada (3), el sello mágico que rodea las puertas desaparecerá y permitirá la entrada.

Uno de ellos está al cuello del Gran nGoko (6), que lo guarda celosamente. El otro está oculto en el santuario 1 de la isla de

Zango-zango (4), protegido involuntariamente por una familia de tiranosaurios.

La élite de los ngaata (2), todos los hombres del rey (5), Damu-Nyusi (17) y el león sapiente Mwenye Busara (16) conocen la localización de ambas llaves, aunque todos tienen razones para no revelarlo fácilmente. Además, muchas otras personas como ngaatas corrientes, samaki, los habitantes del nido o Garra han podido percatarse del llamativo medallón del Gran nGoko o saber de la existencia de los santuarios en la isla de Zango-zango.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Cada turno hay 1/6 de posibilidades de tener un encuentro con el escarabajo gigante (1-65 en 1d100) o 1d3 xorns (66-100).

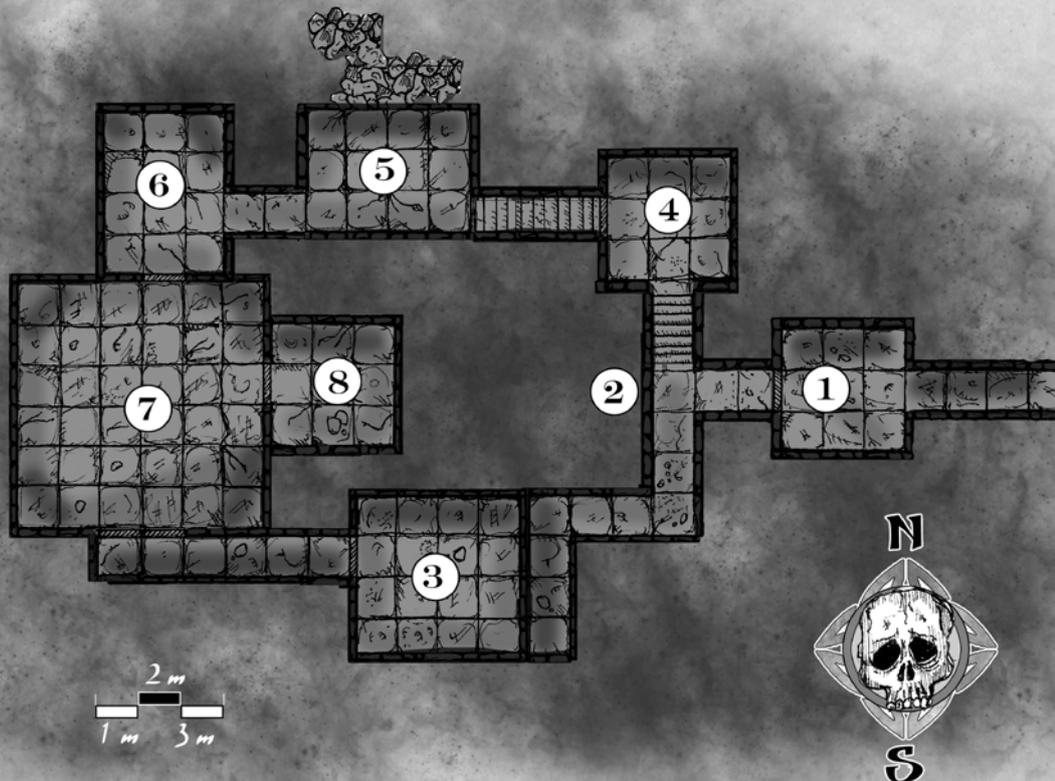
SALAS

1. Advertencia funesta. Un pasillo en pendiente desciende cuarenta metros desde el exterior. Alrededor de la puerta oeste hay dos esqueletos que sostienen placas escritas en jeroglíficos que rezan: «Muerte y fuego aguardan a quien perturbe las riquezas de Shendmesis».

2. Trampa de foso. En la intersección del pasillo hay una trampa de foso de seis metros de profundidad con pinchos en el fondo (3d6 de daño). Tiene 4/6 posibilidades de dispararse cuando alguien la pisa.

3. Nido de ciempiés. El suelo de esta sala está cinco metros por debajo del resto de la mazmorra y cae a plomo sin ningún tipo de escalera. El fondo está lleno de ciempiés gigantes

MINAS



(841) que atacarán en masa a los intrusos si son alterados. Mientras haya luz, 1d10 saldrá cada asalto a investigar.

4. Escarabajo. En esta sala anida un escarabajo rinoceronte gigante.

5. Nuevos mineros. Esta sala solía ser la entrada a los túneles de las minas, pero la puerta está colapsada y llevaría días retirar la tierra y los escombros. Tres xorns se han instalado aquí y se internan en las minas con su capacidad para vibrar a distinta frecuencia a nivel molecular, lo que les permite sacar esmeraldas y alimentarse. 1d4-1 de ellos estarán en la sala y los demás llegarán en 1d6 asaltos; si han oído ruidos o visto luces, estarán ocultos, preparados para hacer una emboscada. Cada uno lleva 1d8 esmeraldas de 100 mo encima.

6. El destructor. El techo de la sala es una trampa: cada persona que entre en la sala tiene 1/6 posibilidades de activarla. Se oirá un clic y, dos asaltos más tarde, un techo falso que recubre el verdadero se derrumbará sobre toda la sala, causando 3d6+7 de daño a quienes estén en ella. Quienes estén a metros y medio o menos de las puertas pueden hacer una salvación contra armas de aliento para saltar a la sala de al lado y recibir solo la mitad del daño.

7. Roho-moto. Un enorme espíritu del fuego guarda esta sala. No atacará de inmediato, sino que pedirá a los jugadores que abandonen las minas, pero bajo ningún concepto permitirá que accedan a la sala 8, simplemente va en contra de su misma esencia y atacará a quienes lo intenten de forma vehemente.

8. Cámara del tesoro. Cofres, ánforas y sacos que contienen 13.000+8d100 mo, 1000+2d100 pepitas por valor de 10 mo, 2d6+5 colmillos de marfil (1.000 mo cada uno), 1d6+20 esmeraldas menores (500 mo cada una), 5 esmeraldas purísimas (4.000 mo cada una), dos esmeraldas del tamaño de un puño (8.000 mo) y el Corazón del Cocodrilo, una gran esmeralda perfectamente pura y cortada por un maestro artesano (12.000 mo).

PELIGROS DE LAS JUNGLAS

ARENAS MOVEDIZAS

Si los aventureros tienen este encuentro, trátalo como la trampa de una mazmorra con respecto a posibilidades de encontrarla. Cada personaje que pase tiene 2/6 posibilidades de pisar donde no debe y caer a las arenas movedizas.

Una criatura en las arenas será tragada en tres asaltos si es de tamaño medio, dos si es pequeño (mediano o enano) y cuatro si es de mayor tamaño. Una vez en las arenas, el personaje se ahogará en tantos asaltos como su Constitución.

A no ser que emplee fuerzas mágicas o logre agarrarse a algo (1/6 posibilidades de que haya una liana a mano), solo se le puede sacar haciendo que agarre algo y tirando con una fuerza combinada igual a su Constitución $\times 2$.

AVISPAS FURIOSAS

Las avispas generalmente no atacarán a no ser que ya estén enfurecidas (2-3 en una tirada de reacción sin modificar por Carisma) o si los personajes se acercan demasiado a su avispero sin darse cuenta: haz una tirada de sorpresa para notar las avispas y otra de detectar trampas para ver el avispero. Si fallan la segunda, hay 2/6 posibilidades de que se acerquen demasiado y un enjambre los ataque.

LA FIEBRE DEL RÍO UMBA

Esto es opcional, por si quieres darle algo más de realismo a la aventura, aumentar el nivel de desafío o simplemente vengarte de tus jugadores por no haber traído aperitivos a la partida.

Cada día que los personajes no tomen medidas apropiadas para evitar las picaduras de los mosquitos (como usar mosquiteras, cubrirse bien, usar productos químicos, etcétera), hay 1/20 posibilidades de que un personaje al azar de entre los que han estado desprotegidos contraiga la fiebre del río Uмба.

Tras 1d2+2 días de incubación, la temperatura del personaje se pondrá por las nubes y este no podrá hacer nada, envuelto en delirios y sudores. Durante los próximos tres días, deberá hacer una tirada de salvación contra venenos y muerte cada cuatro horas (18 en total): por cada una que falle, debido a los delirios y el daño cerebral perderá un punto de Sabiduría temporal, o permanente si obtiene un 1 en el d20. Si pierde todos sus puntos de Sabiduría, aunque sea temporal, muere por las fiebres.

Tener un lugar limpio donde descansar, comida que no sean raciones, compresas frías para la fiebre, alguien que le limpie el sudor y estar atendido en general da un +3 a las salvaciones.

Tras los tres días de la fase aguda de la enfermedad, el personaje puede volver a actuar con normalidad y la Sabiduría se recupera al ritmo de 1d3 puntos por cada día de descanso completo.

La virulencia de la enfermedad hace que un hechizo de *Curar enfermedad* no la haga sanar de inmediato, pero reduce la fase aguda en 24 horas (seis tiradas menos). Un conjuro de *Restaurar* permite recuperar de inmediato los puntos perdidos temporalmente.

PIRAÑAS

Si alguien cae al agua en los ríos de Uмба-koi, un banco de pirañas le atacará en 1d4 asaltos. Si hay sangre en el agua o cae alguien herido (es decir, si le faltan PG; aunque el Narrador puede decidir que el daño que ha recibido no produce sangre), llegarán en solo 1d2 asaltos. Cada asalto que permanezcan en el agua después de que llegue el primer banco, hay 1/12 posibilidades de que aparezca un banco más hasta un máximo de cuatro.



APÉNDICES

NUEVOS MONSTRUOS Y ADVERSARIOS AVES DEL TERROR

CA: 6 [13]; DG: 3 (14 PG); Ataque: 2 x garras (1d3/1d3), pico (2d8); BA: +3; Movimiento: 18; Salvación: G3; Moral: 8; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 50.

Pájaros de tierra carnívoros, similares a avestruces. Son depredadores velocísimos con un pesado pico afilado que usan para atrapar a sus víctimas.

BABUINO

CA: 7 [12]; DG: 1+1 (7 PG); Ataque: mordedura (1d4) o piedras (1d4+1); BA: +1; Movimiento: 12; Salvación: G1; Moral: 7; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 16.

Se les da muy bien escalar.

BANCO DE PIRAÑAS

CA: 7 [12]; DG: 5 (25 PG); Ataque: mordeduras (1d6); BA: +1; Movimiento: 14 nadando; Salvación: G2; Moral: 10; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 350.

Terribles peces carnívoros de los ríos de Barambali.

Solo se les puede hacer daño completo mediante conjuros u otros medios especialmente aptos para golpear a un banco de peces. Las armas cortantes y punzantes reducen el daño a la mitad. Los conjuros que causan daño en área en lugar de a objetivos específicos les infligen el doble de daño.

Ocupan un área de aproximadamente cuatro cuadrados de 1,5 m de lado. Pueden atacar (como un monstruo de 1 DG) a todas las criaturas que estén en esta área siempre que tengan parte del cuerpo sumergida.

Apunta el resultado de sus dados de golpe por separado (o asume que tienen 5 PG en cada uno) y, cada vez que uno se reduzca a 0, ocupan un cuadrado de área menos.

CANGREJO DEMONIO

CA: 1 [18]; DG: 6 (27 PG); Ataque: 2 x pinzas (2d8/1d12); BA: +6; Movimiento: 9; Salvación: G6; Moral: 11; Tesoro: 2.000; Alineamiento: Neutral; PX: 570.

Versiones mayores de los cangrejos gigantes, con los que conviven. Una de sus pinzas es mayor que la otra. Su tamaño es suficiente para poder atrapar a presas de tamaño humano y, para liberarse, es necesario obtener 21 o más en una tirada de 1d6+Fuerza.

CANGREJO GIGANTE

CA: 3 [16]; DG: 3 (14 PG); Ataque: 2 x pinzas (2d4/2d4); BA: +3; Movimiento: 9; Salvación: G3; Moral: 8; Tesoro: 800; Alineamiento: Neutral; PX: 45.

Son capaces de permanecer sin problemas bajo el agua. Suelen acechar a sus presas sumergidos, dejando solo los ojos fuera, lo que les da un +1 a la sorpresa. Pueden atrapar a presas del tamaño de un mediano con un ataque exitoso y causarle 2d4 de daño automático por ronda, pero ya no puede usar esa pinza para atacar y la víctima puede liberarse si obtiene 15 o más en una tirada de 1d6 más su Fuerza. Si otros ayudan, su propia Fuerza se suma a la tirada.

CIEMPIÉS GIGANTE

CA: 9 [10]; DG: ¼ (2 PG); Ataque: mordedura (veneno); BA: +0; Movimiento: 15; Salvación: G1 -1; Moral: 6; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 6.

Ciempies de unos 30 cm de longitud bastante agresivos. Su veneno es mortífero si no se pasa una tirada de salvación contra venenos y muerte con un bonificador de +1.

ELEFANTE

CA: 6 [13]; DG: 11 (50 PG); Ataque: 2 x colmillos (2d6/2d6), trompazo (2d6) y 2 x pisotón (2d6/2d6); BA: +9; Movimiento: 12; Salvación: G11; Moral: 12; Tesoro: 7.000; Alineamiento: Neutral; PX: 2.000.

Solo puede atacar con dos ataques simultáneamente al mismo objetivo, pero puede atacar a varios en el mismo turno siempre que no estén inmediatamente detrás de él.

Solo puede atacar con la trompa a enemigos de tamaño humano o inferior; pero, si lo hace, la víctima quedará atrapada y recibirá 2d6 de daño automático por asalto hasta que se libere sacando 21 o más en una tirada de 1d6 más su Fuerza. Mientras agarra, el elefante no puede atacar con la trompa.

Son relativamente inteligentes y no caerán fácilmente en trampas, aunque temen el fuego.

ENJAMBRE DE AVISPAS

CA: 8 [11]; DG: 4 (20 PG); Ataque: picaduras (1d4); BA: +1; Movimiento: 12 volando; Salvación: G1; Moral: 9; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 135.

Terribles avispas asesinas de la jungla.

Solo se les puede hacer daño con fuego, conjuros u otros medios especialmente aptos para golpear una nube de insectos zumbantes. Los conjuros que causan daño en área en lugar de a objetivos específicos les causan el doble de daño.

Ocupan un área de aproximadamente cuatro cuadrados de 1,5 m de lado. Pueden atacar (como un monstruo de 1 DG) a todas las criaturas que estén en esta área.

Apunta el resultado de sus dados de golpe por separado (o asume que tienen 5 PG en cada uno) y, cada vez que uno se reduzca a 0, ocupan un cuadrado de área menos.

ESCARABAJO RINOCERONTE GIGANTE

CA: 2 [17]; DG: 12 (54 PG); Ataque: cuerno (3d6) y aplastar (2d8); BA: +10; Movimiento: 6; Salvación: G12; Moral: 11; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 1.200.

Un enorme escarabajo de tres metros y medio de largo, con un cuerno que alcanza el metro de longitud. En esta aventura, se introdujo en las minas por un pequeño agujero cuando era pequeño y, gracias a una abundante dieta de ciempiés gigantes, creció hasta llegar al punto de que no podía salir.

ESCORPIÓN VENENOSO

CA: 6 [13]; DG: 1 (5 PG); Ataque: 1 x picadura (1d4 + veneno); BA: +0; Movimiento: 9; Salvación: G1; Moral: 7; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 13.

Un gran escorpión venenoso de la jungla.

ESQUELETO DE PTERODÁCTILO

CA: 6 [13]; DG: 3 (14 PG); Ataque: mordedura (1d8); BA: +3; Movimiento: 0; Salvación: G3; Moral: 12; Tesoro: 800; Alineamiento: Caótico; PX: 25.

Recibe la mitad de daño de armas que no sean romas y no se ve afectado por los conjuros *Dormir* y *Hechizar monstruo*.

GARRA

CA: 4 [15]; DG: 5 (22 PG); Ataque: lanza (1d8+3); BA: +8; Movimiento: 14; Salvación: G5; Moral: 11; Tesoro: 1.500; Alineamiento: Legal; PX: 350.

GARRAPATA GIGANTE

CA: 3 [16]; DG: 2 a 4 (9 a 18 PG); Ataque: mordedura (1d4 + drenar sangre y enfermedad); BA: +2 a 4; Movimiento: 3; Salvación: G2 a 4; Moral: 12; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 29 a 135.

Estos arácnidos de veinte a cuarenta centímetros de diámetro esperan sobre los árboles para dejarse caer sobre sus presas. Si consiguen golpear a una, le causan 1d4 de daño y se adhieren a ella, drenándole 1d6 PG de sangre automáticamente cada ronda posterior. Una vez absorbe tantos puntos de golpe como su máximo, se libera y se deja caer. Para que se suelte antes de saciarse debe ser matada, quemada o sumergida en agua.

Al picar a una criatura, hay un 50 % de posibilidades de que le cause una enfermedad mortal que la dejará debilitada durante 2d4 días, tras los que le sobrevendrá la muerte.

GUERRERO NGAATA

CA: 8 [11]; DG: 3 (14 PG); Ataque: arma (1d8+1); BA: +3; Movimiento: 12; Salvación: G3; Moral: 9; Tesoro: 500; Alineamiento: Caótico; PX: 50.

Los terribles caníbales de Umba-koi son especialmente duchos en el combate, como demuestran sus tres dados de golpe. Los veteranos tienen 4 DG y BA +4. Destacan por sus dientes limados para aparentar afilados y ojos saltones, inyectados en sangre.

NOMBRE DEL REY

Al haber sido una escisión de los ngaata, sus estadísticas son idénticas, y sus veteranos comparten las mismas capacidades.

NOMBRES ESCARABAJO

CA: 2 [17]; DG: 8+8 (44 PG); Ataque: 2 x garras (3d4/3d4) y mandíbulas (2d4+2); BA: +9; Movimiento: 6; Salvación: G8; Moral: 12; Tesoro: 3.000; Alineamiento: Caótico; PX: 1.560.

Unos de los habitantes más malvados de Umba-koi, estos humanoides de dos metros y medio tienen garras como tenazas de hierro y cabeza de escarabajo con terribles mandíbulas.

Poseen cuatro ojos que hacen que, si una criatura inteligente los mira directamente, tenga que realizar una salvación contra conjuros y armas mágicas o quedar confundido durante 3d4 asaltos en los que solo podrá moverse a la mitad de su movimiento y atacará con un -2.

LARVAS DE PODREDUMBRE

CA: 9 [10]; DG: 1 PG; Ataque: N/A; BA: +0; Movimiento: 1; Salvación: G1; Moral: N/A; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 5.

Larvas que suelen encontrarse en materia en descomposición, incluyendo cadáveres. A veces también en edificios y puertas en mal estado.

Si una criatura viva toca un lugar en el que están, 5d4 se introducen en su carne y empiezan a devorarla. Si no se le aplica fuego en la zona afectada (cada PG de daño que se le cause mata una larva) en menos de 3 asaltos o se usa *Curar enfermedad*, las larvas llegarán a su corazón en 1d3 x 10 minutos y morirá.

MOAS

CA: 7 [12]; DG: 3 (14 PG); Ataque: patada (2d4); BA: +3; Movimiento: 18; Salvación: G3; Moral: (ver abajo); Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 50.

Grandes pájaros incapaces de volar similares a los avestruces. No son agresivas y siempre huyen, atacarán solo si se ven acorraladas.

MONSTRUO-SU

CA: 6 [13]; DG: 5+5 (28 PG); Ataque: 4 x garras (1d4/1d4/1d4/1d4) y mordedura (2d4); BA: +5; Movimiento: 9; Salvación: G5; Moral: 11; Tesoro: 1.500; Alineamiento: Caótico; PX: 550.

Monos diabólicos de color grisáceo y cara roja con colas prensiles tan hábiles como sus terribles miembros acabados en manos como garras.

A menudo cuelgan bocabajo para emboscar y se dejan caer sobre sus presas, mejorando en 1 su capacidad de sorprenderlas.

Tienen habilidades psíquicas latentes que, una vez por día, les permite lanzar un ataque mental contra un enemigo que trate de usar un conjuro a menos de diez metros de ellos. Las probabilidades son solo un 25%; pero, si se activa, el lanzador de conjuros recibe 1d6 puntos de daño automáticos y pierde el conjuro sin llegar a lanzarlo. Aunque haya varios monstruos-su y cada uno pueda tirar, solo uno de ellos usa este poder.

PLANTAS DEVORADORAS DE HOMBRES

CA: 6 [13]; DG: 4 (18 PG); Ataque: mordedura (1d8); BA: +4; Movimiento: 0; Salvación: G3; Moral: 12; Tesoro: 800; Alineamiento: Neutral; PX: 180.

Enormes plantas con tallos acabados en una flor provista de colmillos.

Si golpean con éxito a una criatura, la introducen en su flor, donde empiezan a digerirla rápidamente. La planta ya no puede seguir atacando y la criatura recibe 1d4 puntos de daño por asalto. Si la víctima tiene una daga o espada corta, tiene tres asaltos para atacar el interior de la planta, que tiene una CA de 1 [18]: un solo ataque con éxito abre una brecha que mata a la rana.

Si se ataca a la planta mientras tiene a alguien en su interior, hay 2/6 posibilidades de que la víctima del interior sufra el mismo daño.

Están cubiertas de un aceite natural que las hace relativamente inflamables, por lo que ignoran los primeros 5 puntos de daño de cada ataque de fuego. Son inmunes a los ataques eléctricos.

RANA GIGANTE

CA: 7 [12]; DG: 2 (9 PG); Ataque: mordedura (1d6); BA: +2; Movimiento: 3, 9 nadando; Salvación: G2; Moral: 8; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 38.

Gracias a su coloración, reciben un +1 a la hora de sorprender a sus presas.

Tienen una lengua de tres metros y pico que golpea con un +4, pero no causa daño, sino que una criatura atrapada por la lengua será arrastrada a la boca de la rana, que la mordeará causándole 6 puntos de daño.

Antes de que esto ocurra, la criatura tiene una oportunidad de golpear la lengua para que la rana la suelte. Si la criatura pesa menos de cincuenta kilos, es arrastrada automáticamente, mientras que la rana tarda un asalto si pesa cien o más. Si pesa más de ciento cincuenta, no puede arrastrarla.

Si la rana obtiene un 20 natural al morder o lanzar su lengua, se traga al oponente por completo. Si la víctima tiene una daga o espada corta, tiene tres asaltos para atacar el interior de la rana, que tiene una CA de 1 [18]: un solo ataque con éxito abre una brecha que mata a la rana.

Si se ataca a la rana mientras tiene a alguien en su interior, hay 2/6 posibilidades de que la víctima del interior sufra el mismo daño.

ROHO-MOTO

CA: 2 [17]; DG: 10 (45 PG); Ataque: 2 × puños en llamas (3d4/3d4); BA: +10; Movimiento: 9, 24 volando; Salvación: G10; Moral: 12; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Legal; PX: 29 a 135.

Un enorme espíritu humanoide rodeado de llamas traído del plano elemental del fuego por Kali Mamba para defender sus minas y atado a ellas con poderosos conjuros.

Una vez al día puede usar como habilidades mágicas los conjuros *Caminar por el aire*, *Crear ilusión*, *Detectar magia*, *Invisibilidad*, *Muro de fuego*, *Polimorfarse a sí mismo*. También puede crear pequeñas llamas y efectos pirotécnicos a voluntad.

Los ataques de fuego no le dañan y el fuego mágico recibe un -1 a golpear y cada uno de sus dados de daño. Además, solo se ve afectado por armas mágicas o de plata.

SANGUIJUELA GIGANTE

CA: 9 [10]; DG: 2 a 4 (9 a 18 PG); Ataque: mordedura (1d4 + drenar sangre); BA: +2 a +4; Movimiento: 3; Salvación: G2 a 4; Moral: 12; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 29 a 135.

Mide de cinco a veinte centímetros y atacan desde aguas empantanadas en las que se ocultan. Si golpean a una criatura, le causan 1d4 puntos de daño y se enganchan a ella, causándole 1 punto de daño por DG de la sanguijuela cada ronda siguiente. Mientras permanezcan bajo el agua, solo hay un 1% de posibilidades de que la víctima note que está siendo atacada hasta que pierda más de la mitad de sus puntos de golpe máximos y le sobrevenga una debilidad repentina.

Si se les arroja una gran cantidad de sal sobre el cuerpo, mueren automáticamente.

Al morder a una criatura, hay un 50% de posibilidades de que le cause una enfermedad mortal que la dejará debilitada durante 1d4+1 días, tras los que le sobrevendrá la muerte.

SAPO GIGANTE

CA: 6 [13]; DG: 2+4 (13 PG); Ataque: mordedura (2d4); BA: +3; Movimiento: 6; Salvación: G3; Moral: 9; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 54.

Son capaces de andar o de saltar a la misma velocidad; y pueden atacar en el aire.

SERPIENTE COLOSAL

CA: 3 [16]; DG: 12 (78 PG); Ataque: mordedura (3d8 + veneno); BA: +10; Movimiento: 12; Salvación: G12; Moral: 12; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Caótico; PX: 2.800.

Una enorme serpiente negra de doce metros de longitud. Su mordisco causa la muerte si no se pasa una tirada de salvación contra venenos y muerte. Además, su cuerpo es tan resistente que regenera 1 PG cada asalto.

SIMIO GIGANTE (GRAN NGOKO)

CA: 2 [17]; DG: 24+4 (196 PG); Ataque: 2 x puños (1d12+12), mordedura (4d4); BA: +20; Movimiento: 18; Salvación: G20; Moral: 12; Tesoro: 80.000; Alineamiento: Neutral; PX: 10.000.

El gran nGoko puede decidir agarrar a una criatura con un ataque de puño en lugar de causarle daño. En ese caso, puede seguir golpeando con el puño y la criatura recibe 1d10 de daño automático por asalto. Si la agarra con ambas manos, el simio no puede atacar, pero la víctima recibe 1d20 de daño. Una víctima agarrada puede ser arrojada al suelo con un ataque (2d8 de daño) y pisoteada por completo en el siguiente asalto (10d6+2 de daño).

Cualquier ataque exitoso del simio puede hacer que las posesiones de la víctima sufran aplastamiento y puedan romperse.

Gracias a su increíble constitución, se regenera un punto por asalto hasta un total de 50 PG por día. Del mismo modo, los conjuros de ataque causan 1 punto de daño menos por dado de daño, y su sistema nervioso es tan potente que no puede ser hechizado y otros conjuros de control mental tienen un 50% de posibilidades de fallar.

NGoko también es capaz de atacar estructuras como si fuera un arma de asedio y arrojar enormes peñas a treinta y pico metros de distancia, causando 5d4+12 de daño a criaturas en un área de tres metros de diámetro.

SIMIO GIGANTE (CONSORTE)

CA: 3 [16]; DG: 18+3 (84 PG); Ataque: 2 x puños (1d10+10), mordedura (3d4); BA: +18; Movimiento: 18; Salvación: G18; Moral: 12; Tesoro: 80.000; Alineamiento: Neutral; PX: 4.250.

La simia ataca de forma similar a su pareja. Si agarra, causa 1d6 o 1d12 de daño dependiendo de si es con una o dos manos. Al arrojar a una víctima al suelo también causa 2d8, pero solo 6d6+2 si la pisotea.

Su constitución solo le permite regenerarse un máximo de 30 PG al día.

Puede arrojar peñas a unos veinte metros y causa 3d4+10 de daño con ellas.

TROGLODITA

CA: 5 [14]; DG: 2 (9 PG); Ataque: arma (variable) o 2 x garras (1d3/1d3) y mordedura (1d4+1); BA: +2; Movimiento: 12; Salvación: G2; Moral: 8; Tesoro: 500; Alineamiento: Caótico; PX: 38.

Una raza de malignos humanoides reptiloides. Normalmente solo la mitad blandirán armas, de los que un cuarto serán jabalinas y el resto otras como hachas, espadas o mazas. Cuando usan jabalinas, suman +3 al arrojarlas y causan 2d4 de daño si las usan a distancia.

Cuando combaten o están en peligro, secretan una sustancia de terrible olor. Si se falla una salvación contra venenos o muerte, la revulsión hace que la víctima pierda 1 punto de Fuerza por asalto durante 1d6 de ellos. Tras esto, no recuperará la Fuerza perdida hasta 10 asaltos más tarde.

Además, la piel de los trogloditas es ligeramente camaleónica, por lo que añaden +1 a las posibilidades de sorprender a sus víctimas siempre que no estén emitiendo hedor.

XORN

CA: -2 [21]; DG: 7+7 (39 PG); Ataque: mordedura (6d4) o 3 x garras (1d3/1d3/1d3); BA: +8; Movimiento: 9; Salvación: G8; Moral: 10; Tesoro: 3.000; Alineamiento: Neutral; PX: 1.840.

Una raza de criaturas del plano elemental de la tierra que a veces visitan el plano material en busca de ciertos minerales y metales. Su apariencia es la de una especie de barril de piedra con tres piernas, tres brazos y tres ojos colocados entre los brazos. La parte superior es una enorme mandíbula.

Dada su similitud con la piedra, pueden hacerse pasar por una roca y sorprenden con un 1-5 en 1d6. Entonces es muy probable que exijan a quienes pasen que les entreguen metales o piedras preciosas que puede detectar mediante el olfato.

No les afectan los conjuros de frío y la magia eléctrica le hace la mitad de daño (ninguno si pasan su salvación). En cambio, los conjuros que afectan a la piedra como *Moldear la piedra* o *De la piedra a la carne* o los dejan confusos un asalto y reducen su CA a 8 [11] durante esa ronda. Pasadizo arcano les causa 1d10+10 puntos de daño.

Si falla la tirada de moral, dedicará un asalto a recalibrar su estructura molecular para escapar a través de la piedra más cercana (normalmente el suelo) para escapar, ya que ahora puede moverse con normalidad a través de esta sustancia. Si se le lanza una Puerta de fase en este estado, muere automáticamente.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

CAPA ÉLFICA

Esta capa mágica de manufactura élfica permite camuflarse en cualquier tipo de entorno natural, dando a su portador un +3 a las tiradas de sorpresa.

CORONA DE HABLAR CON LAS SERPIENTES

El portador puede comunicarse con serpientes y monstruos que sean principalmente serpentinos. Además, permite controlar a las serpientes pequeñas no mágicas de manera simple, ordenándoles que se aparten o que vayan a un determinado lugar cercano. En ningún caso actuarán de forma contraria a su naturaleza o intereses.

VARITA DE METEOROS

Cada uso de la varita proyecta contra la criatura designada por el portador un conjuro de *Meteoros ígneos de Nébula* como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 15.

NUEVA DEIDAD

LOS MIL ÁSPIDES

Los Mil Áspides es una deidad oscura a la que antaño se tornaron algunos hombres cobra y serpiente en busca de poder. Inayoonekana redescubrió este poder antiguo y llegó a Uмба-koi en busca de este santuario abandonado. A esta deidad se la representa como un millar de serpientes negras tomando la forma de un hombre y su símbolo sagrado son cuatro víboras entrelazadas. No tiene clérigos *per se*, conformándose en dar conocimiento y poder a los magos a cambio de horribles sacrificios.

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

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

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

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

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

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

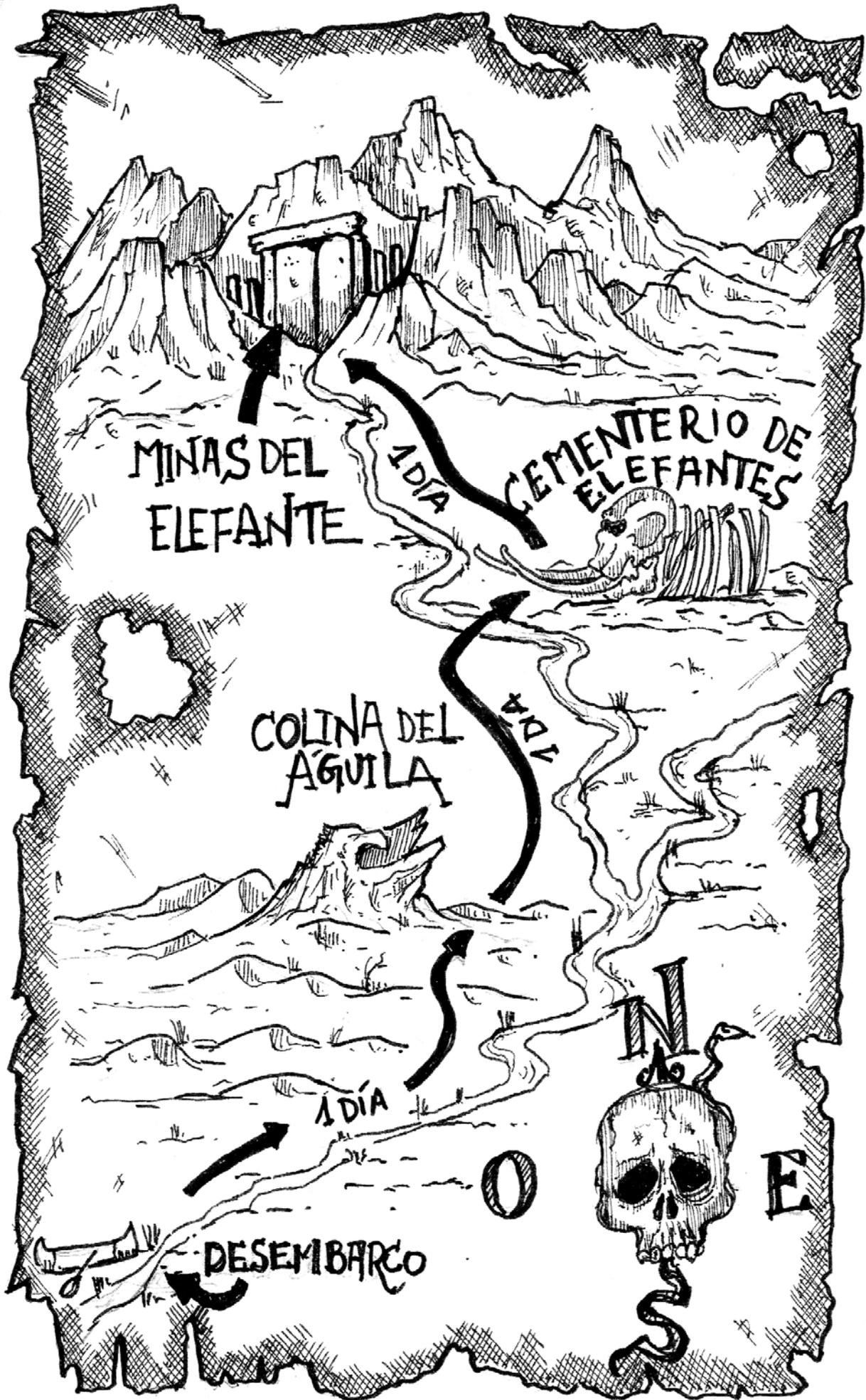
- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

LISTADO DE MÓDULOS Y SUPLEMENTOS PUBLICADOS EN LA LÍNEA DE CLÁSICOS DE LA MARCA:

- B1 La cripta nefanda de Uztum el maldito
- B2 La isla misteriosa
- B3 El orbe de Amonhotep
- C1 Los salones anegados de Leviatán
- X1 En busca de la ciudad perdida de Garan
- V1 El castillo prohibido de la Reina de Sangre
- B4 Muerte en la mansión del mago Malifax
- B5 Incursión a la tierra del Dios Azul
- C2 La catacumba de los espantos de Kavadûz
- X2 El Arca de los Mil Inviernos
- E1 El legado perdido (descatalogado)
- B6 Tiempo fuera del tiempo
- G1 Un paseo por el campo
- B7 Presentes sangrientos
- B8 La tumba de hielo
- B9 La última frontera
- B10 Asalto a la ruina de Ritli (retirado)
- C3 El jardín negro
- G2 Alameda
- SP1 Tomo de magia
- TN1 Pacto de cenizas
- TN2 El feudo en llamas
- BS1 Bestiario de criaturas extraordinarias
- MN1 Marjalnegro
- ES1 La furia de Rastilon
- CT1 La lágrima de Zurâh
- G3 Las frondas de los medianos
- TN3 El corazón de la oscuridad.**
- B10* El túmulo perdido de Azgoz el testarudo (sustituye al B10 original)**
- B11 Las cuevas del Clan Atronador**
- V2 No profanarás el sueño de los muertos**
- PS1 Manual de psiónica**
- K1 En compañía de cuervos**
- B12 El monasterio del dragón dormido**
- C4 La cúpula de huesos de Ixambel (Licencia) Las esporas del hongo atribulado**
- B13 Sangre en la nieve**
- B14 Vileza en el bastión de los bandidos**
- X3 La Taiga Maldita (Licencia) Más allá de las tierras de la Marca**
- S1 La gesta del enano**
- MN2 La balada del efímero paladín**
- HO1 Lo que El Ojo no ve**
- B15 Las Minas del Elefante**
- B16 La pirámide del Faraón Negro**
- B17 El Búcaro de Alabastro**

MAPAS





Esta obra está amparada bajo una licencia Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).



Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales. No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

LAS MINAS DEL ELEFANTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6 - 7

Hace siglos, un hombre conocido como Kari Mamba se alzó como rey en el sur tras obtener fortuna como aventurero y encontrar las míticas Minas del Elefante. Tras incrementar su poder uniendo a numerosas tribus de Barambali, decidió convocar a sus ejércitos y cumplir el que había sido su largo ansiado deseo: conquistar Neferu y convertirse en faraón. Pero fracasó estrepitosamente en su empeño y, conforme a sus órdenes, las Minas del Elefante fueron selladas, se dio muerte a todos los que conocían su localización y, de este modo, volvieron a caer en el olvido, tomadas por la peligrosa jungla en la que se encontraban.

