

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

EL DESTINO DEL REY MONO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 3

B21
Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Crónicas de la Marca del Este



Desde el continente puede verse la pequeña isla de Laebong, en el centro del golfo de Vankor, y la pagoda que se alza en su costa oriental. Los nativos cuentan que está maldita y los pocos que se han atrevido a cruzar sus traicioneras aguas vuelven hablando de lagartos gigantes y un enorme simio blanco que porta una corona.







EL DESTINO DEL REY MONO



CRÉDITOS

Autor: José Carlos Domínguez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Jaime Torres Fernández.

Ilustración de portada: Jorge Del Poyo Ferrera, usada con permiso.

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

Cartografía: Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 15-2025

Dedicatoria del autor: A Arianne, Éciro, Jaime y Javier por probar la aventura. A Javier por escucharme hablar hasta que por fin se me encendió la bombillita.



INTRODUCCIÓN

El destino del rey mono es una aventura para 3-5 jugadores con aventureros de niveles 1 a 3 (una media de 8 niveles en total). Está centrada en una isla cerca de las costas de Vankor (una región similar al Sudeste Asiático de nuestro mundo, de la que puedes encontrar más información sobre esta y otras localizaciones en el Gazetteer de la Marca del Este). Los nativos creen que la isla está maldita, que alberga una misteriosa pagoda y que la gobierna un esquivo simio al que llaman Mulkong.

TRASFONDO PARA EL NARRADOR

En la lejana Neferu, la nigromante Ankh-Sapenap descubrió uno de los caminos de la vida eterna: transmigrar su alma a un cuerpo nuevo y más joven en el momento de la muerte. No obstante, sus prácticas no fueron bien recibidas por sus compatriotas cirineos y tuvo que huir a las costas de Vankor, donde creó el templo de Nofret-Hathor (véase el Gazetteer de la Marca del Este), y perfeccionó aún más su arte.

Pasó mucho tiempo gobernando como la reina oscura de las junglas, comandando legiones de no muertos para dominar a los vivos hasta que los nativos de Vankor se alzaron contra la dominación de los cirineos y una vez más Ankh-Sapenap se vio obligada a huir. Pero en esta ocasión no fue muy lejos, sino que buscó refugio en una isla próxima, donde uno de sus discípulos (Xang Jie, un nigromante de Kang), había creado un pequeño complejo de laboratorios y templos oscuros (hace 130 años).

Allí ambos colaboraron como maestra y discípulo (y ocasionales amantes) durante décadas, ya que Xang Jie conocía la fórmula de la poción de longevidad, que había robado a su anterior maestro en Kang antes de asesinarlo. Final e inevitablemente ambos hechiceros se enfrentaron y Ankh-Sapenap engañó a Xang Jie para apoderarse de su cuerpo y convertirse en única señora de la isla (hace 50 años). Pero finalmente el cuerpo del hechicero de Kang también envejeció y la cirinea pasó al siguiente.

Fue en este momento (hace 2 años) cuando su nuevo hogar fue atacado por un grupo de aventureros veteranos por el motivo habitual que los aventureros tienen para hacer las cosas: pasaban por allí en busca de la fama y los tesoros. Acabaron con el culto de Ankh-Sapenap, desbandaron a los piratas que la servían, le dieron muerte y saquearon los templos de la superficie de la isla. No obstante, en su prisa por dirigirse a su verdadera misión, no encontraron el complejo subterráneo donde se ocultaban los hombres lagarto que eran leales a la nigromante.

Además, Ankh-Sapenap no tenía intención de quedarse muerta. Su alma, dirigida por un artefacto conocido como el Ojo de Anubis, no abandonó este mundo. No tenía un cuerpo humano listo para habitarlo, pero el ojo la dirigió a lo siguiente mejor: el cuerpo de un gran simio blanco que había hecho traer de Barambali como parte de sus experimentos.

Desde hace décadas la hechicera habita este cuerpo animal, debatiéndose entre su raciocinio humano y los instintos bestiales de la criatura, esperando que a la isla llegue algún humano cuyo cuerpo pueda utilizar.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Esta es una aventura muy abierta. Los aventureros partirán de un puerto cercano hacia la isla y con toda seguridad naufragarán frente a sus costas para verse atrapados en ella.

El «rey mono» (realmente la nigromante Ankh-Sapenap) intentará engañarlos u obligarlos para apoderarse de uno de sus cuerpos y poder volver a gozar de todos sus poderes.

Si los jugadores exploran la pagoda, probablemente encuentren alguno de los accesos al complejo subterráneo, guardado por hombres lagarto y cosas peores, pero que en última instancia conduce a los aposentos secretos de Ankh-Sapenap, incluidos su laboratorio y biblioteca. No muy lejos, en un complejo de cavernas, está oculto el Ojo de Anubis, el artefacto mágico que mantiene a la nigromante atada a nuestro mundo, y los jugadores podrían plantearse destruirlo.

Al norte de la isla hay un antiguo puerto pirata, donde un naufrago medio loco ha estado manteniendo un barco en buen estado hasta ahora, y los aventureros pueden usarlo para escapar de la isla.

EMPEZAR LA AVENTURA

Los aventureros han oído rumores de una isla maldita en la que se alza una pagoda misteriosa habitada por un gran simio con una corona. ¿Qué aventurero podría resistirse?

Si por alguna razón necesitas más ganchos de aventura (!), puedes poner la isla en un mapa del tesoro; hacer que el culto de la nigromante haya conseguido reagruparse y secuestrar a alguien que le cae bien a los AJ; o poner algún McGuffin que necesiten en los aposentos de Ankh-Sapenap.

Si juegas este módulo como one-shot, lo normal será que los aventureros partan de las costas de Vankor (véase El viaje a la isla) y que dispongan de una pequeña embarcación de vela con espacio para ocho personas y las vituallas necesarias. También podrían haber llegado en otra nave buscando aventuras desde la Marca del Este o Cirinea. La ciudad costera de Li Peng también está bastante cerca si tus jugadores están en Kang por algún motivo o quieres centrar la campaña en esa región.

DI2	RUMORES
01	Una colonia de monos albinos vive en la isla (falso a efectos prácticos)
02	La isla está habitada por hombres lagarto (cierto)
03	La isla es un atracadero de piratas (falso hoy en día, pero lo fue)
04	Un grupo de aventureros pacificó la isla por completo hace décadas (parcialmente cierto)
05	La isla solía ser una guarida de nigromantes (cierto)
06	La isla está maldita por los dioses por los crímenes que se cometieron en ella (falso, aunque no por falta de crímenes)
07	Una bella princesa de Kang fue desterrada a la isla (falso)
08	La isla solía ser una colonia cirinea (falso)
09	Un tigre monstruoso guarda la isla (parcialmente cierto, pues sí hay un tigre)
10	La isla está habitada por lagartos gigantes (falso salvo por el cocodrilo gigante)
11	El lugar parece haber albergado templos, pero en realidad se levantó para burlarse de los dioses y todo está invertido (cierto)
12	¡No bajéis por el pozo! (un momento, esto no es un rumor, es una exhortación)

RUMORES

Da un rumor aleatorio a los jugadores por cada modificador positivo de Sabiduría que tengan. Si dedican un día y 2 mo a preguntar por el lugar del que vayan a zarpar, dales otro por cada día que lo hagan hasta un máximo de 5 días.

Ankh-Sapenap

Una de las labores más importantes que tiene el Narrador a la hora de dirigir esta aventura es controlar a la nigromante Ankh-Sapenap (actualmente en el cuerpo de un simio carnívoro) y saber cómo funciona la magia que controla el tránsito de su alma entre la vida y la muerte.

En su forma de simio actual, Ankh-Sapenap no puede usar magia ni objetos mágicos que requieran habla o manos humanas; pero es tan inteligente como lo fue en vida, tiene un 50 % de resistencia a la magia y cuenta con una corona de telepatía (para más datos sobre la corona y las estadísticas del simio carnívoro, véase Apéndice).

PLANES E INTERACCIÓN

Gracias a la corona, Ankh-Sapenap sabrá que varias criaturas inteligentes han llegado a la isla e irá a buscar a los AJ. Primero tratará de observarlos de lejos y leer sus pensamientos para hacerse una idea de su disposición, intenciones y capacidad combativa.

Recuerda que cuando Ankh-Sapenap empiece a usar la corona, hay 1/6 posibilidades de que los aventureros noten una sensación de náuseas.

Tras esto, cada hora que pasen en la jungla tira 1d6 para ver si los aventureros detectan al simio. Con un resultado de 6, logran verlo. Con un resultado de 5, ven huellas o marcas que les indican su presencia.

Cuando consideres que la nigromante sabe suficiente, puede decantarse por un curso de acción u otro a fin de que al menos uno de los AJ suba a la cima de la pagoda. Los más frecuentes serán los siguientes.

LA OPORTUNIDAD DORADA

Esta primera opción, más que un verdadero plan, es una oportunidad. Si algún AJ sube a la cima de la pagoda y ella está en posición de sacrificarse en el fondo de la antipagoda (véase El ritual de transmigración más adelante), lo hará para poseer a uno de los incautos aventureros.

EL ENGAÑO

Si ve que los aventureros tienen un lado heroico, tratará de hablar con ellos por medio de la corona de telepatía y les asegurará que es una princesa exiliada o la suma sacerdotisa del



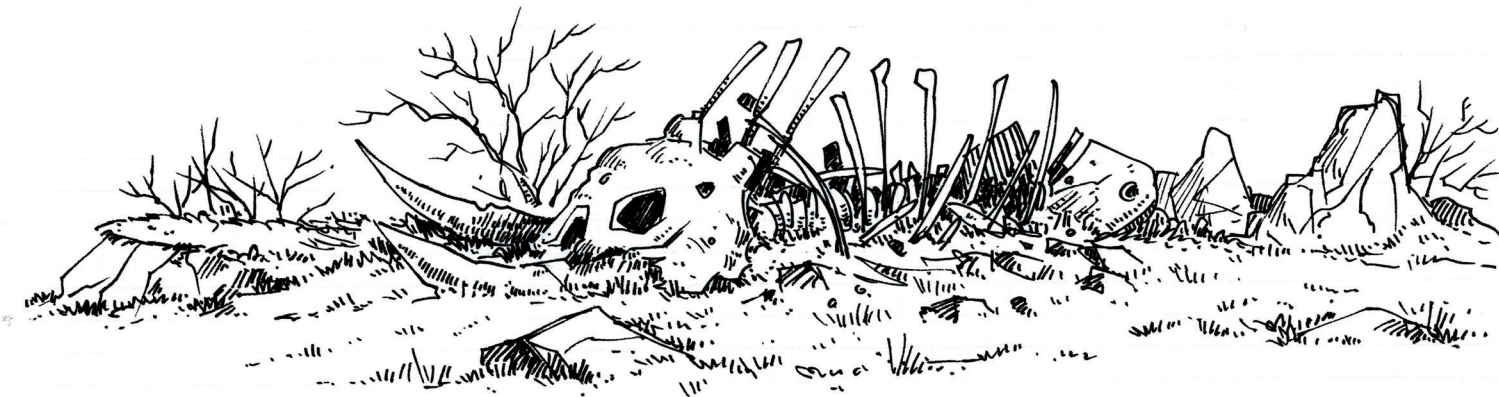
antiguo templo (dedicada a la diosa Mao Ling) y que, como castigo por dejarse forzar por un malvado dignatario, una deidad envidiosa la castigó dándole forma de simio. Así que les pedirá ayuda para obtener el perdón de los dioses.

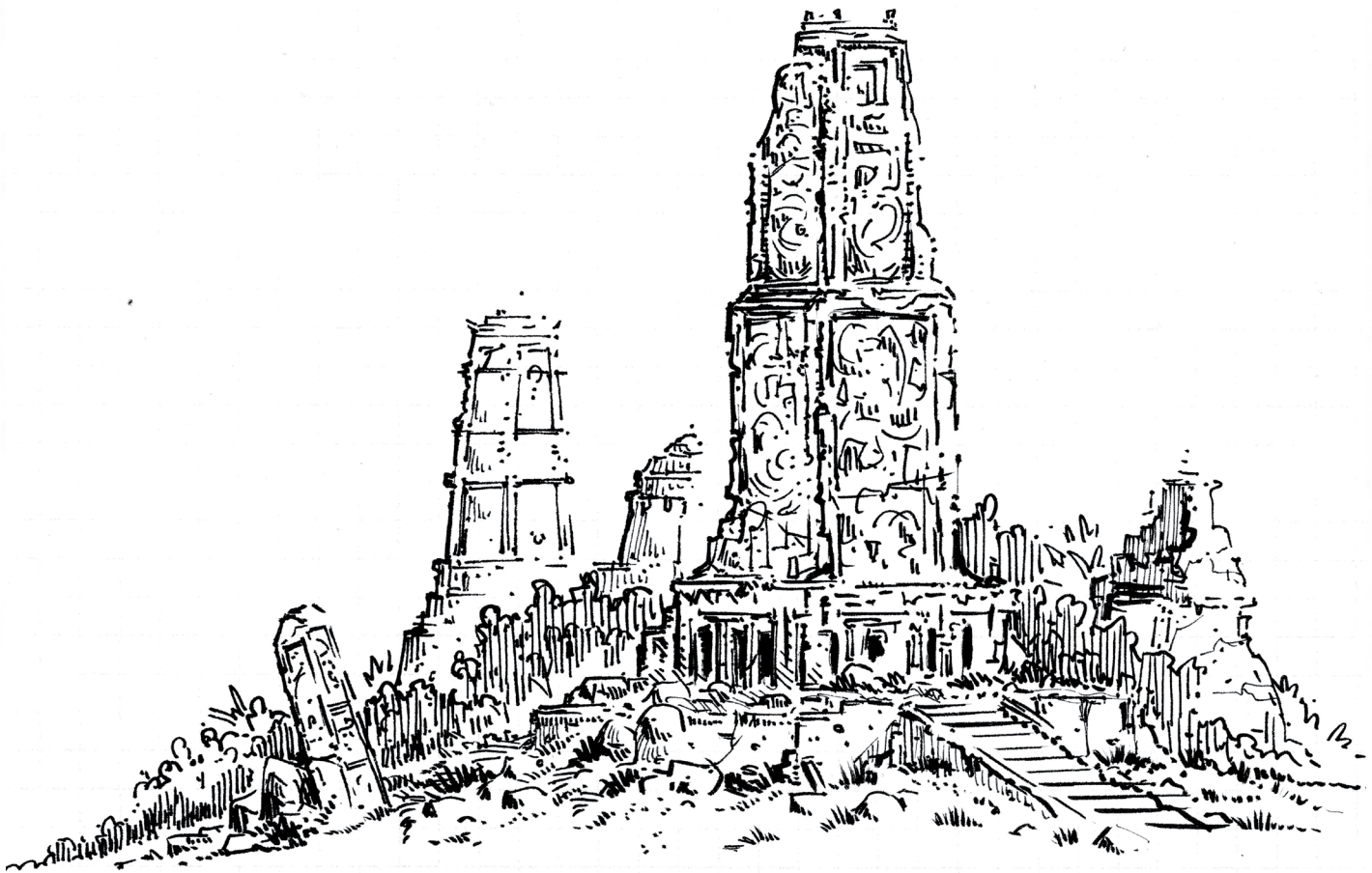
Para que todo parezca real (al menos real para los estándares de los aventureros) y poder ablandar un poco al grupo, les dirá que necesita dos cosas: la daga de plata que se encuentra en la guarida del tigre (localización A3) y el orbe de oro guardado en el gran salón (localización B6) (aunque también podría conformarse solo con una de las dos, si cree que el grupo no es especialmente fuerte y no quiere arriesgarse a que todos mueran).

Una vez los tengan, les dirá que vayan a rogar a los dioses por ella en la cima de la pagoda mientras ella se recluye con la daga en el subterráneo para recuperar su verdadera forma.

EL ATAQUE

Si el grupo desde un principio no parece colaborativo, o el engaño no funciona, o Ankh-Sapenap empieza a desesperarse, llamará a una fuerza de doce hombres lagarto para atacar a los aventureros y tratar de apresar al menos a uno o dos vivos.





En cualquier caso, incluso si aparecen por encuentros aleatorios, los hombres lagarto tratarán de apresar a los aventureros con vida, llegando hasta el punto de defenderlos de otros peligros.

INSTINTOS SIMIESCOS

A veces el cuerpo actual de Ankh-Sapenap tiene instintos tan fuertes que superan el raciocinio de la nigromante. Si se encuentra sola con otra persona, hay un 50 % de posibilidades de que la ataque para comérsela. Si esta persona parece una presa especialmente fácil, las posibilidades ascienden al 75 %.

La presencia de carne fresca (como un cadáver reciente) también puede hacer que Ankh-Sapenap pierda los estribos y tenga 50 % de posibilidades de lanzarse para darse un festín. Si la cantidad de carne es pequeña o se trata de carne en conserva (como la de unas raciones), las posibilidades de que no pueda resistirse a comérsela son solo 25 %. Aun así, por supuesto se detendrá si detecta cualquier tipo de veneno o contaminación.

Si ha logrado ganarse la confianza de los aventureros y estos contemplan alguno de estos episodios, ella fingirá estar muy compungida y les explicará que es incapaz de contenerse.

EL RITUAL DE TRANSMIGRACIÓN

Lo que mantiene el alma de Ankh-Sapenap en este mundo es el Ojo de Anubis (localización F2): si es destruido, su alma pasará inmediatamente al más allá, donde probablemente recibirá el castigo eterno que Osiris reserva a los nigromantes.

Por eso Ankh-Sapenap ha tomado medidas para que eso no ocurra. Aunque antaño el ritual necesario para transferir su alma a un nuevo cuerpo era largo y complicado, con el tiempo lo perfeccionó e imbuyó la pagoda de las fuerzas, símbolos e ingredientes necesarios para hacerlo prácticamente instantáneo.

La pagoda tiene siete pisos por encima del suelo y siete pisos subterráneos que reflejan los superiores. Si el cuerpo que alberga a Ankh-Sapenap en ese momento muere en el piso subterráneo más bajo, su alma se verá transportada inmediatamente al piso superior del exterior y tomará uno de los cuerpos vivos que allí se hallen, expulsando el alma que hubiera antes en su interior. El ritual prefiere cuerpos femeninos a masculinos y solo funciona si los cuerpos son de humanoides inteligentes y mamíferos, prefiriendo el más parecido posible a un humano. El ritual no funciona con hombres lagarto, por lo que ni siquiera lo ha intentado.

Solo Ankh-Sapenap puede transmigrar su alma de este modo, ya que es la única que está vinculada al Ojo de Anubis. Si cualquier otra persona lo intenta, se llevará una amarga sorpresa cuando se dé cuenta de que simplemente se ha suicidado.

Si Ankh-Sapenap no muere en el piso inferior de la pagoda, o si no hay cuerpos vivos compatibles en el piso superior, se activa el plan B y el Ojo de Anubis envía su alma a la localización E7. Allí, en tanques de animación suspendida, esperan siete monos especialmente preparados para que Ankh-Sapenap se introduzca en ellos, saliendo de la estasis al momento. La nigromante continuará con sus planes en el nuevo cuerpo y los aventureros podrían llegar a pensar que el simio es inmortal.



EL INCORPÓREO

Si el cuerpo de Ankh-Sapenap muriera, intentase introducirse en un simio y no hubiese ninguno (ya fuera porque los ha gastado todos o porque los aventureros los han destruido), su alma no será capaz de tomar otro cuerpo, pero el Ojo de Anubis le impedirá abandonar este mundo, así que se convertirá en un incorpóreo (ver Aventuras en la Marca del Este, pág. 161). Este se manifestará sobre el último cuerpo que albergara el alma de Ankh-Sapenap.

Ya desprovisto de toda razón, el incorpóreo recorrerá la isla tratando de asesinar a todos los seres vivos que haya en ella, incluidos los aventureros, pero también hombres lagarto y animales. Por supuesto, las criaturas inteligentes que destruya se convertirán a su vez en incorpóreos pasados 1d4 días.

Dada la influencia del Ojo de Anubis, estas criaturas no pueden abandonar la isla. Además, dado que dependen de él, serían inmediatamente expulsadas de este mundo si el ojo fuera destruido.

¿QUÉ HACER SI ANKH-SAPENAP POSEE A UN AJ?

Si los aventureros tienen servidores, allegados u otros ANJ que los acompañen, intenta que Ankh-Sapenap los use a ellos como receptáculo de su alma antes que uno de los AJ. Pero es posible que en última instancia no haya más opción, así que aquí hay algunas pautas para solventarlo.

Una vez Ankh-Sapenap toma un cuerpo, es capaz de acceder a la mayor parte de sus recuerdos (aunque los más antiguos suelen ser nebulosos) y las capacidades de su clase de aventurero excepto la de lanzar conjuros (ya que ahora es capaz de lanzar sus propios conjuros, que se listan en el Apéndice).

Intentará no revelarse y conducir a los aventureros a una trampa para librarse de ellos o apresarlos para así tener cuerpos de reserva e información sobre el mundo exterior.

Por eso, si Ankh-Sapenap se apodera de uno de ellos, lo mejor es que no digas nada y actúes con normalidad. Deja que el jugador siga llevando el aventurero con normalidad, aunque ahora no pueda lanzar conjuros (si es que antes podía). Y, para que sus deseos y conocimiento se alineen lo máximo posible con los de Ankh-Sapenap, dile que al estar en la cima de la pagoda ha tenido una visión de cómo llegar hasta un gran tesoro en los subterráneos y dale indicaciones de cómo adentrarse en los túneles de los hombres lagarto. Una vez se enfrenten a estos, haz que el jugador haga una tirada de salvación contra parálisis al principio de cada combate y, si la falla, no actuará en ese combate, como si se hallase bajo una maldición. También puedes echar mano de este truco de la salvación si intenta hacer alguna otra cosa que vaya muy en contra de los planes de la nigromante. Los aventureros deberían empezar a olerse algo poco a poco, aunque tú debes mantener la fachada de que se trata solo de una maldición.

Y hecho todo esto ya solo queda esperar al momento adecuado para que Ankh-Sapenap decida revelarse, momento en el que el AJ pasará a estar bajo el control del Narrador. No obstante, el jugador podrá seguir llevando al espíritu vagabundo de su aventurero, como explicamos a continuación.

EL ESPÍRITU VAGABUNDO

Cuando Ankh-Sapenap expulsó el espíritu del AJ de su cuerpo, este no pasó al más allá, dado que su carne mortal sigue viva: simplemente estuvo un tiempo perdido en el éter. Este tiempo es igual al que tarde Ankh-Sapenap en revelarse o 1d6 días, lo que ocurra primero.



En un principio el espíritu puede manifestarse como sonidos, sueños, pequeños movimientos, etc., pero finalmente se aparecerá a los aventureros como una visión translúcida de su compañero.

El espíritu solo tiene las habilidades mentales que tuviera en vida y no es capaz de lanzar conjuros. Puede interactuar con objetos sólidos pequeños cinco veces al día y puede atravesar puertas comunes a voluntad (pero no paredes de piedra). Puede ser herido por armas de plata, armas mágicas y magia (tiene tantos PG como tenía en vida), y puede herir a espectros en combate y viceversa (les causa 1d4 de daño). Finalmente, no puede abandonar la isla de Laebong por la influencia del Ojo de Anubis.

Si su cuerpo muere, el espíritu pasará a la ultratumba con él. Sin embargo, si el Ojo de Anubis es destruido, el espíritu será inmediatamente devuelto a su cuerpo y el aventurero volverá a la vida con normalidad.

Si el cuerpo que ha sido poseído es de un ANJ, no te preocupes por crear un espíritu vagabundo si no lo crees adecuado, es sobre todo una forma de que los jugadores sigan teniendo cierto control sobre su aventurero.

LA ISLA MALDITA DE LAEBONG

EL VIAJE A LA ISLA

Laebong está a poca distancia de la costa, aunque está en aguas difíciles y lleva dos horas alcanzarla en barco desde la costa de Vankor. Los nativos evitan estas costas, pero hay un puesto comercial usado por marinos de distintas etnias. Si los aventureros partieran desde Li-Peng, el viaje duraría un día entero.

Durante su estancia en el puerto del que zarpen, otros marineros deberían poner a los jugadores al corriente de la presencia de una gran serpiente marina en el golfo de Vankor. Permite a los jugadores que hagan todos los preparativos posibles al respecto.

Si estás jugando esta aventura como un one-shot o la primera de una campaña, esta gran bestia atacará irremisiblemente a los aventureros durante su travesía y, a no ser que hayan tomado precauciones increíblemente buenas (que no se descarta), dañará gravemente su barco haciéndolos naufragar en el punto A5 de la isla.

Estas indicaciones responden sobre todo al caso de que este módulo se juegue como un one-shot. Si juegas esta aventura como parte de una campaña mayor, queda en tu mano decidir si quieres dejar a los aventureros atrapados o no en la isla.

Al llegar a la cala (o el lugar donde decidan atracar), tira 1d6+6 en la tabla de encuentros de la siguiente sección y verán ese rastro adentrándose en la jungla desde la playa.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA ISLA

Cada 20 minutos hay 2/6 posibilidades de tener un encuentro aleatorio. Si dicho encuentro es una criatura, tira 1d12×10 y ese es el número de metros que los separa cuando se ven.

Muchos de los encuentros son meros rastros, ya que en la isla cubierta de tupida jungla y casi desprovista de ningún tipo de camino, seguir estas huellas es la forma más expeditiva de encontrar las distintas localizaciones.

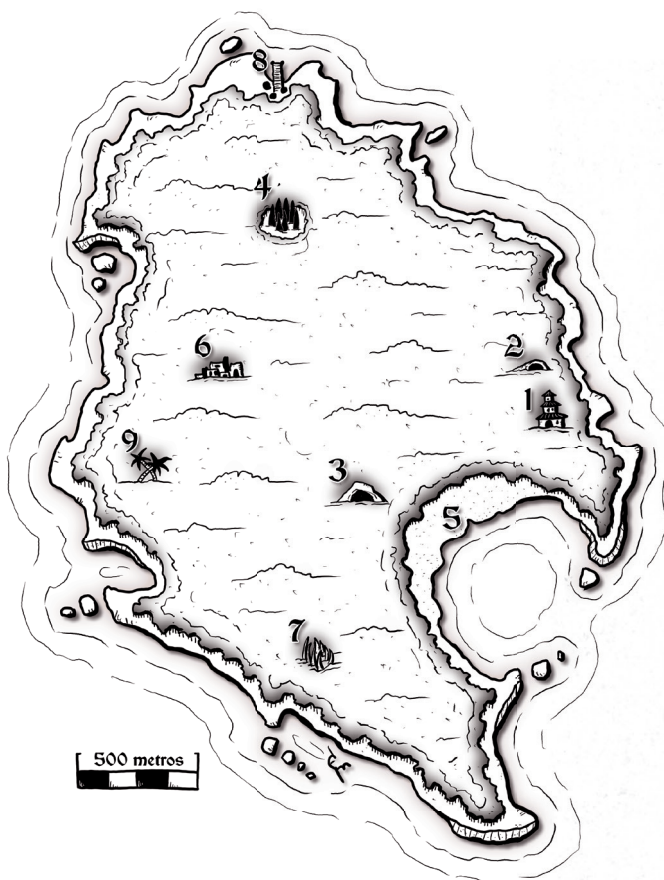
Todos los encuentros son únicos: una vez salga uno, márcalo. Si vuelves a obtener el mismo, en su lugar aparece el inmediatamente

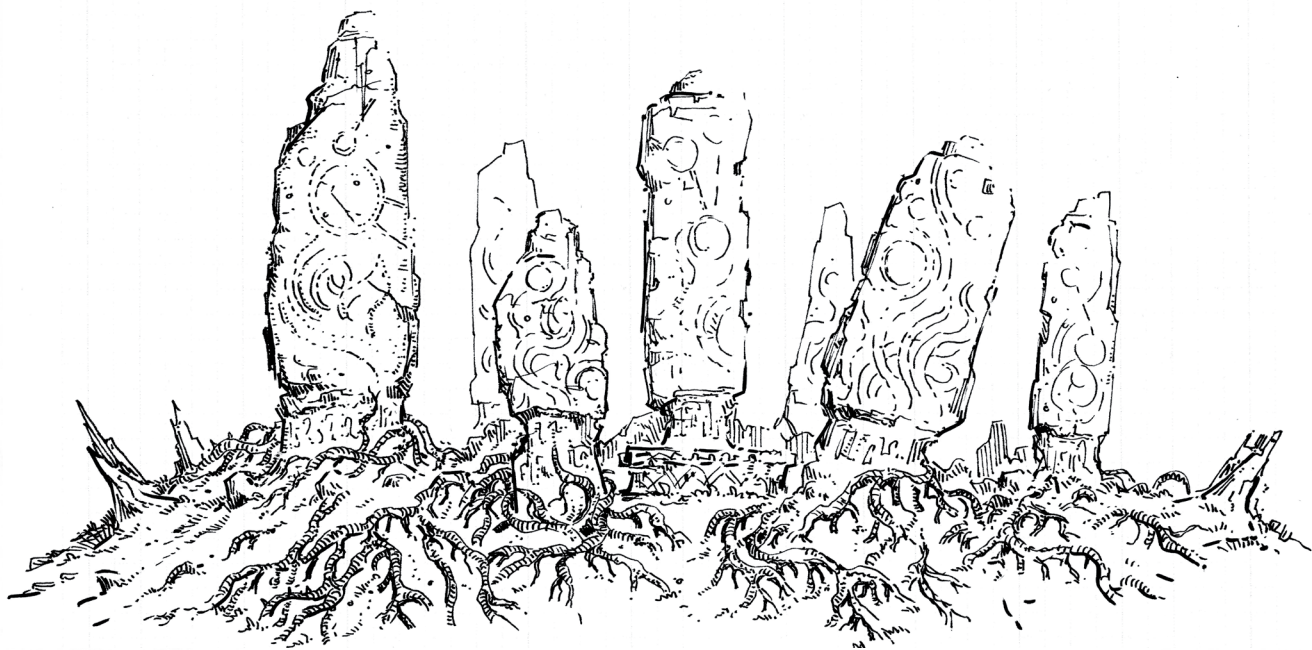
2D8	ENCUENTROS
02	1d4 cabras
03	Pitón de las rocas
04	Tigre
05	Wong (véase Apéndice)
06	Ankh-Sapenap con su cuerpo de simio blanco
07	Rastros de tigre que lleva a A4
08	Rastros de arañas que lleva a A7
09	Rastros humanos que llevan a A8
10	Rastros de cocodrilo que llevan a A2
11	Rastros de simio que llevan a A3
12	Rastros de simio que llevan a A1
13	1d4 corzos
14	1d4+1 hombres lagarto (véase C. Salas de los lagartos)
15	Cocodrilo gigante (véanse Apéndice y D. Cavernas)
16	Jabalí

inferior. Y en el caso del número 2, da la vuelta al número 16 (para las estadísticas de los enemigos no listados en este módulo, véase el libro de reglas de Aventuras en la Marca del Este).

LOCALIZACIONES EN LA ISLA

La isla es bastante llana, pero está cubierta de una espesa selva que dificulta el avance. Cada una de las casillas del mapa tiene 150 m de alto, así que asume que los aventureros tardan 10 minutos en recorrer una de forma ortogonal y 15 en diagonal. No quiere esto decir que debas enseñarles el mapa, es simplemente para que tú puedas llevar un registro fiel del paso del tiempo.





A1. EL RECINTO DEL TEMPLO. Aquí están la pagoda y las ruinas que la rodean. Consulta La pagoda y los subterráneos para la descripción completa.

A2. TÚNEL. Un gran túnel natural (6 m de ancho) se interna desde aquí en la tierra. El agua de un arroyo fluye hacia su interior y 300 m más al sur desemboca en la laguna de las cavernas subterráneas (D8). Hay 2/6 posibilidades de que el cocodrilo gigante esté saliendo (1) o volviendo (2).

A3. GUARIDA DEL TIGRE. Una cueva de 10 metros de profundidad. Tira 1d10: con 9-10, el tigre está en ella; con 1-8, volverá en ese número de turnos. Fuerte olor a felino. Está llena de huesos y cadáveres de capturas recientes. Al fondo, el esqueleto de un pirata muerto aún tiene una daga de plata y un portarrollos con un mapa esquemático de la isla que señala que su base está al norte (A8).

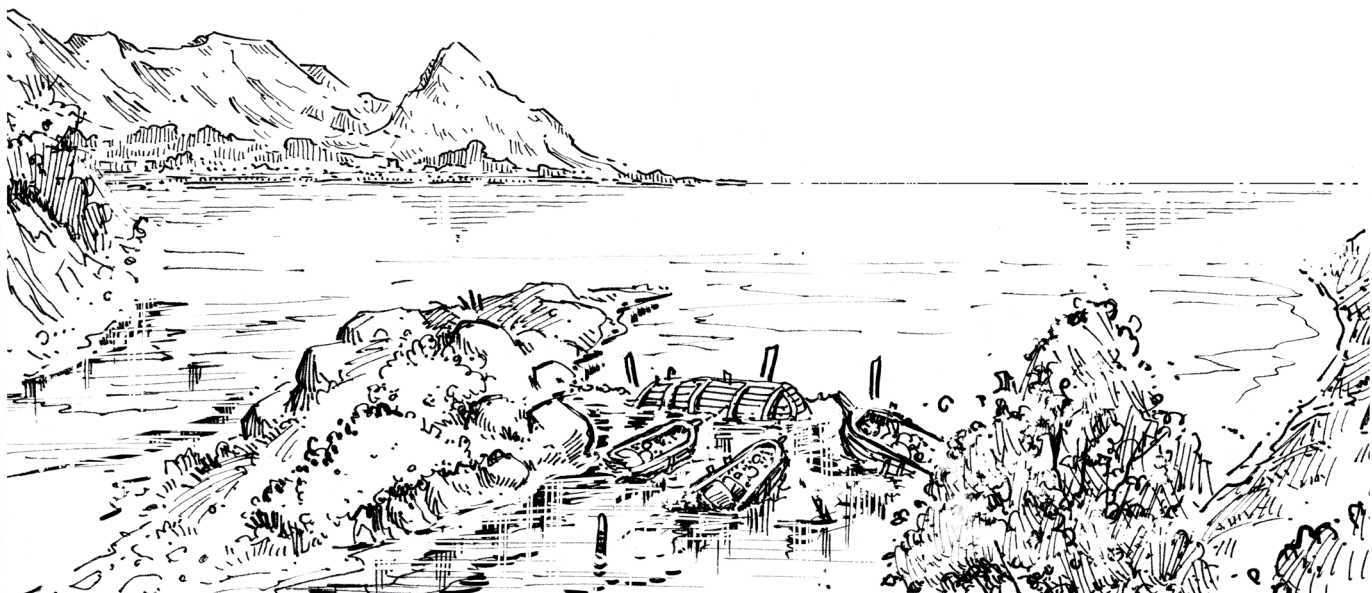
A4. CÍRCULO DE PIEDRAS. En un claro de la jungla, siete piedras verticales forman un círculo. Cada una de ellas tiene un número del 1 al 7 escrito con caracteres de Kang. Si se tocan las rocas 3, 1 y 4 en sucesión, teletransporta a todos los que estén en el interior del círculo

a la biblioteca de Ankh-Sapenap (E4), quien utiliza este teletransportador para entrar y salir sin tener que pasar por los subterráneos. Si se tocan tres piedras en una secuencia distinta, al tocar una cuarta dispensa una descarga mágica de 1d2 puntos de golpe (salvación contra aliento para evitarla). Tras cada intento (completado o no), las rocas se resetean en 10 minutos. No dejes de tirar encuentros aleatorios.

A5. CALA. Una cala con una playa suave que permite desembarcar con facilidad. Si los aventureros naufragan, tanto ellos como los restos irreparables de su nave se verán arrastrados aquí.

A6. RUINAS. Unas ruinas inidentificables y consumidas por la jungla. No hay nada de interés.

A7. GRAN ESQUELETO. Entre la jungla sobresalen las costillas de cinco metros de alto de una gran criatura alargada. Estos huesos tienen inscripciones nigrománticas y, con leer magia, pueden usarse una vez como un pergamino de crear muertos vivientes. Su interior está lleno de telarañas habitadas por tres arañas gigantes. La humedad de la jungla hace muy difícil que prendan (25 %).



Si los jugadores han visto la inscripción en C5 y han expulsado a las arañas, se les aparecerá el fantasma de Xang Jie, el nigromante traicionado por Ankh-Sapenap. Quiere venganza y, aunque solo es capaz de aparecerse en este lugar, está dispuesto a dar información a los aventureros para que destruyan a su enemiga (conoce el funcionamiento del ritual de trans migración y la localización del Ojo de Anubis). Si ve que los aventureros no parecen demasiado dispuestos a colaborar, tratará de conducirlos a un peligro (como el cocodrilo gigante), para al menos asegurarse de que Ankh-Sapenap no tiene cuerpos vivos que ocupar.

A8. ATRACADERO. La jungla ha tomado los restos de una aldea que lleva un par de décadas abandonada, incluido un muelle completamente podrido y derribado. Esta solía ser la guarida de una tripulación de piratas que servía a Ankh-Sapenap y que fue diezmada por los aventureros. La mayoría se fugaron, pero dejaron atrás a Wong (véase el Apéndice), que tiene 50 % de posibilidades de estar aquí de día y 100 % de noche. Duerme en un cobertizo (el único edificio bien conservado del lugar), donde tiene un barco en buen estado, provisiones para dos meses, dos arcos, 200 flechas, tres espadas, una alabarda, herramientas varias, cordaje, a su esposa de madera y una bolsa con 498 mo. Cerca del cobertizo hay un corral con tres cabras y una parte techada.

A9. TESORO ENTERRADO. En este lugar hay un tesoro oculto sin más marca que una piedra blanca bajo unos árboles cruzados. A dos metros bajo tierra hay un cofre cerrado con un candado y en cuyo borde frontal se pueden ver dos pequeños agujeros. Abrir el cofre por primera vez libera sendos chorros de ácido desde los agujeros (generalmente atraviesan de cualquier material que se use para taparlos) causando 4d4 de daño a quien esté frente al cofre (tirada de salvación contra armas de aliento para reducirlo a la mitad). En el interior hay 300 mo, veinte mpt, siete gemas por valor de 100 mo, dos gemas por valor de 250 mo, una poción de levitación y una capa de oro y armiño de 400 mo.



LA PAGODA Y LOS SUBTERRÁNEOS

Este es el área principal de la aventura y está dividida en cinco zonas:

B. El recinto del templo, en la superficie, aparte de la antipagoda, que se interna en la tierra.

C. Las salas de los lagartos, a 30 m bajo tierra. Se puede entrar por la antipagoda (B3), por las escaleras que suben de la caverna (D6), bajando por la estatua de Ching Dai (B6) o desde las cámaras mistericas (E).

D. Las cavernas a 60 metros bajo tierra. Se puede acceder desde el pozo del templo, (B6), el gran túnel (A2), las escaleras que llegan de las salas de los lagartos (D6) o por la trampilla bajo la estatua de Set (E3).

E. Las cámaras mistericas, a las que se puede acceder desde las salas de los lagartos (C), desde las cavernas por la estatua de Set (E3) o desde el exterior por el teletransportador de la jungla (A4).

F. El santuario oculto, al que solo se puede acceder por las cavernas (D7).

B. RECINTO DEL TEMPLO

Antaño fue un gran complejo de edificios sagrados levantados en piedra y madera, pero la jungla ha recuperado gran parte de ellos en un tiempo brevísimo, como si no quisiera dejar huella del mal que habitaba aquí. La mayor parte de las construcciones y muros están ahora en ruinas, solo se mantienen en relativo buen estado la pagoda y el gran salón, que eran los edificios más ricos y robustos.

Alguien que esté familiarizado con Kang se dará cuenta de que el recinto en general está mal: los edificios están contruidos en la dirección equivocada (el gran salón, por ejemplo, debería mirar al este) y hay pequeños detalles cambiados que le dan a todo un aire de profanación.

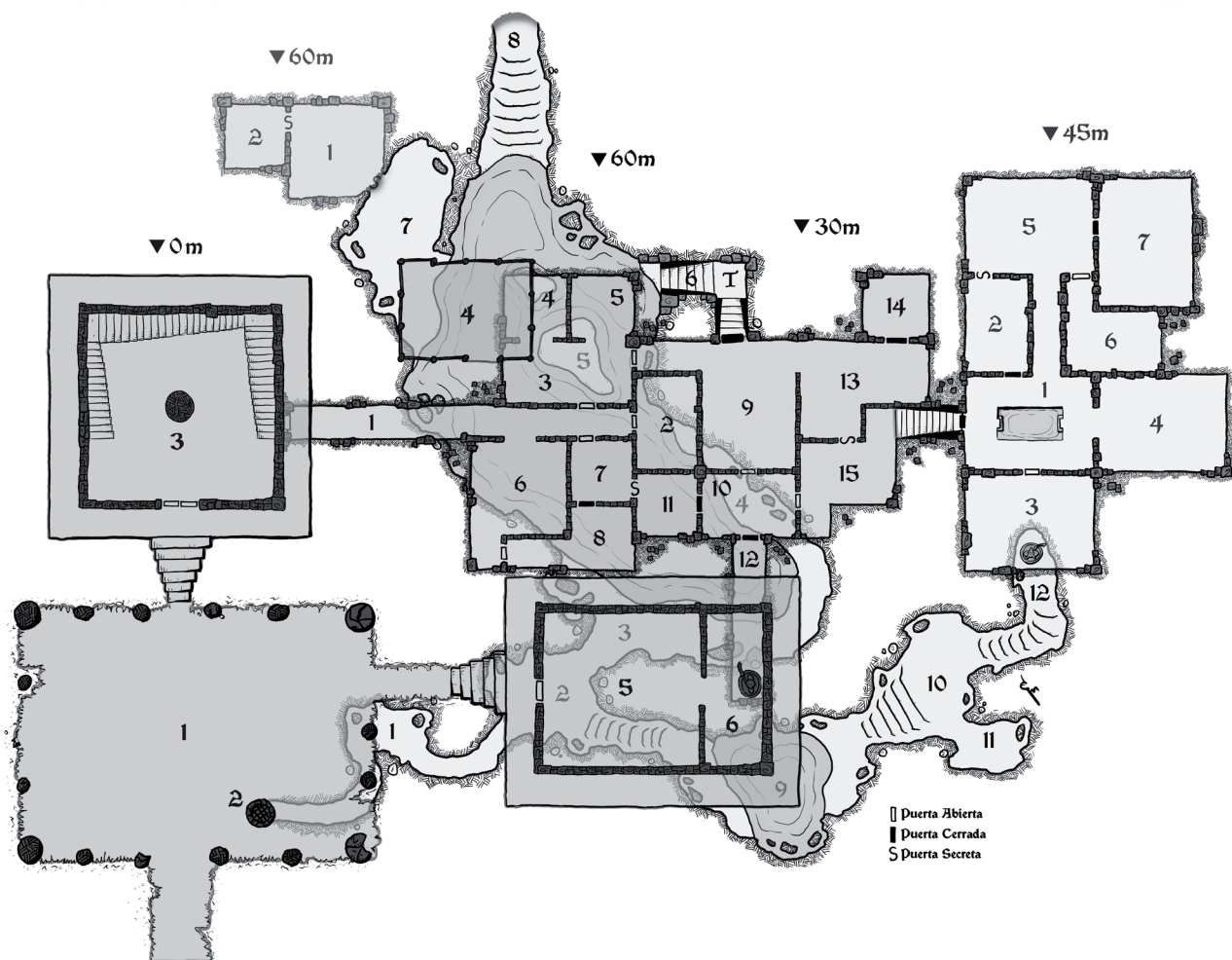
ENCUENTROS ALEATORIOS

Cada 20 minutos, los personajes tienen 2/6 posibilidades de tener un encuentro, que generalmente estará por las zonas exteriores. Tira 1d8:

1d8	ENCUENTROS
01	1d4 cabras
02	1d4 corzos
03	1d4+1 hombres lagarto (<i>véase C. Salas de los lagartos. 50 % de que estén volviendo a la pagoda, 50 % de que estén saliendo de ella</i>)
04	Ankh-Sapenap
05	1d2 arañas gigantes (<i>véase A7</i>)
06	Jabalí
07	Pitón de las rocas
08	Tigre

LOCALIZACIONES

B1. PLAZA. Antaño era la plaza principal del recinto, ahora sus columnas están derribadas y las plantas empiezan a crecer entre las baldosas.



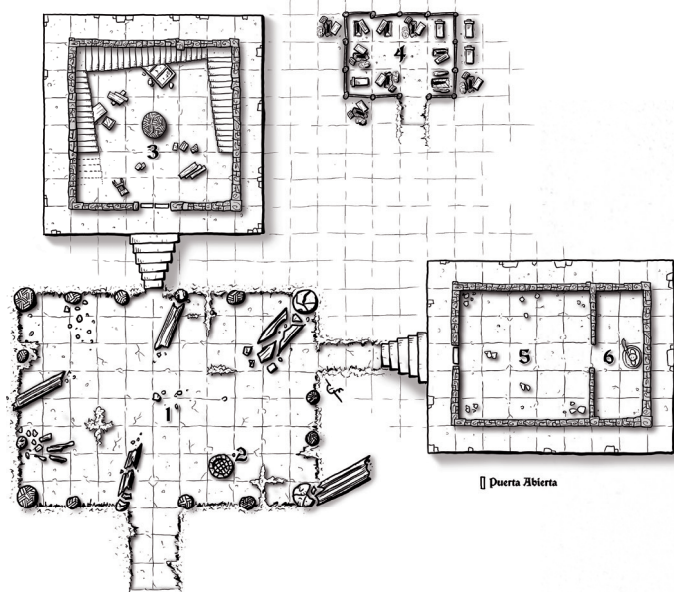
B2. POZO. Un pozo aparentemente seco con una reja oxidada (no tiene polea, cubo ni cuerda). Desciende 60 m y llega hasta **D1**.

B3. PAGODA. La estructura está rodeada de una plataforma por la que se puede rodear. Para el interior, véase Pagoda y antipagoda más adelante.

B4. CEMENTERIO. Recinto funerario rodeado de una valla de madera, si bien pronto se quedó pequeño y se extendió más allá de la cerca. Además, aunque lo tradicional en Kang es la incineración, aquí se ven tumbas abiertas por todas partes. Ankh-Sapenap levantó a los muertos de sus tumbas como última línea de defensa contra los aventureros hace años.

B5. GRAN SALÓN. Restos de un gran salón completamente saqueado, pero el edificio aún aguanta. Al fondo se ve una puerta estrecha de 1,4 m de altura que lleva a **B6**.

B6. SANTUARIO. Al fondo hay un gólem de madera con la forma de una estatua de Ching Dai (el dios de la guerra de Kang) con cara de mono como insulto y portando una alabarda +1 (técnicamente un ji +1). Si alguien de talla humana entra agachado por la puerta pequeña de B5, podrá golpearlo con un +4. El gólem no saldrá de esta sala, cuando no haya intrusos volverá a su posición y se resguardará en un extremo si le disparan. En la esquina noreste reposa un orbe recubierto de oro de 30 cm de diámetro (600 mo). En el techo hay un gran agujero, pero en la esquina sureste. Bajo el gólem hay una trampilla que lleva a la localización **C12** en las salas de los lagartos: espero que tus aventureros tengan cuerda porque el foso mide 30 m hasta el techo inferior.



PAGODA Y ANTIPAGODA

La pagoda es una estructura hueca, con solo un pilar central para darle mayor estabilidad y unas escaleras que la rodean y permiten subir hasta el séptimo piso.

En la primera planta solo quedan muebles derribados y podridos. En una pared puede leerse lo siguiente escrito con pintura roja:



EL COLMILLO DEL NORTE ESTUVO AQUÍ.
MATAMOS A [-----]. YA NO QUEDA TESORO.
SIR MAXIMUS
FLINN ELDEBAR
AVARICIUS, AMO DE LAS ESFERAS
MIRNA
TECNY'S DE ELVERION

Tras «MATAMOS A» la pintura está raspada y faltan unos 8 caracteres. Antes ponía «LA BRUJA».

Las escaleras no terminan en la primera planta, sino que no lejos de la base hay una trampilla secreta que revela unas escaleras que descienden, internándose en la tierra. Bajo la pagoda hay un subterráneo con la forma exacta del edificio, de siete pisos de profundidad. A la altura del piso -6, una puerta sale hacia el este y da a las salas de los lagartos (C1).

En la estancia del séptimo piso de la pagoda solo hay un círculo mágico tallado en la madera del suelo. Un mago tiene 50 % de posibilidades de reconocerlo como relacionado con la transformación o el poder sobre el cuerpo y el alma.

En el piso -7 de la antipagoda hay otro círculo que un mago reconocerá claramente como nigromántico a primera vista. Está tallado en la piedra del suelo y colocado con cierta pendiente para que la sangre derramada fluya hacia su centro.

C. SALAS DE LOS LAGARTOS

Estos túneles húmedos y oscuros son el hogar de los hombres lagarto que sirven a Ankh-Sapenap como su señora de las sombras. Asume que, a no ser que se indique lo contrario, los aventureros siempre tienen agua hasta los tobillos. Antaño eran salas que habitaba el culto nigromántico de Ankh-Sapenap y Xang Jie, y donde llevaban a cabo extraños experimentos y ritos mágicos. Tras la caída de la nigromante, permitió que los lagartos se instalaran en las salas.

Los hombres lagarto tratan de apresar vivos a los aventureros para que puedan ser de utilidad a su maestra. Si los aventureros tratan de interactuar con ellos, hay 20 % de posibilidades por cada uno de que hablen común.

LOCALIZACIÓN DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los hombres lagarto están bien organizados y, si se da la alarma, acudirán de salas próximas a enfrentarse a los invasores.

SALA	CANTIDAD	ACTIVIDAD
C1	2	Guardia
C3	2	Pulir huesos
C6	1	Piscicultura
C9	4	Descanso
C13	1	Atender nidos
C15	2	Guardia

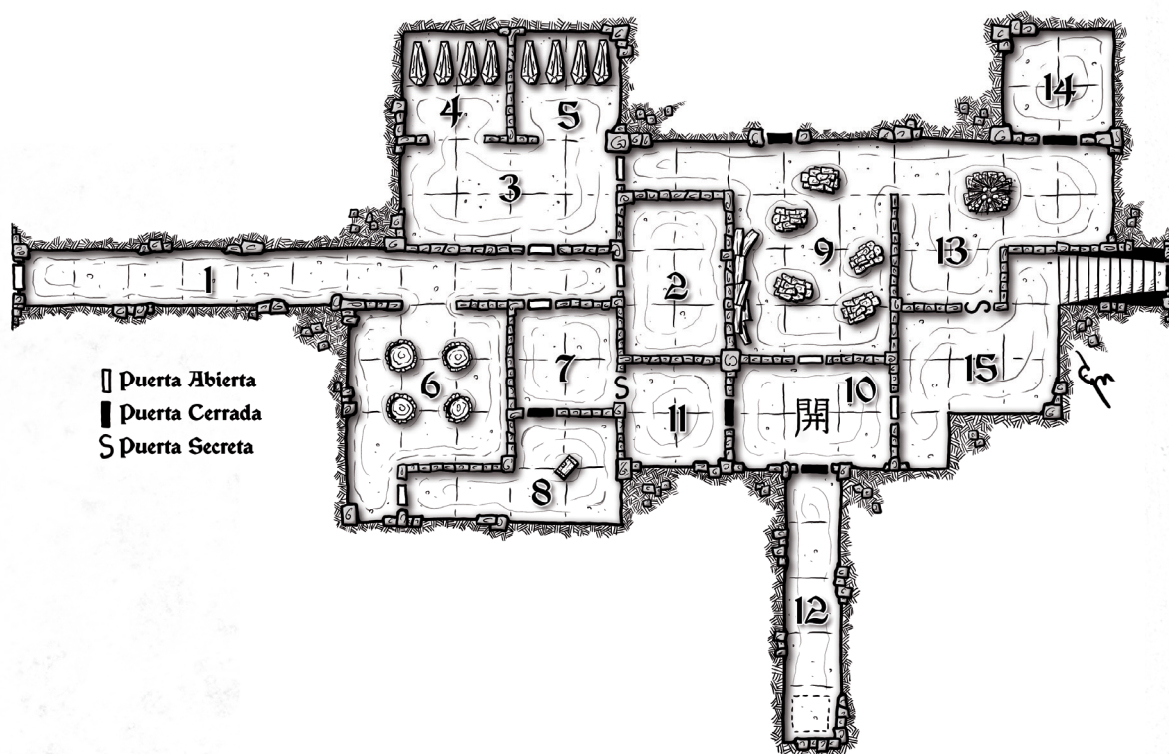
ENCUENTROS ALEATORIOS

No hay encuentros aleatorios per se en estas salas, pero cada 20 minutos hay 3/6 posibilidades de que los aventureros se topen con un hombre lagarto que esté saliendo de una sala próxima.

SALAS

C1. PASILLO DE ACCESO. En el centro, dos hombres lagarto hacen guardia no muy lejos de un gong. Verán cualquier fuente de luz que entre por la puerta. Las paredes están decoradas con frescos desvaídos que representan a magos y brujos de Kang llevando a cabo rituales oscuros.

C2. INCENDIO. Mientras la puerta esté cerrada, del interior no emerge luz, calor ni sonido alguno. Una vez se abre, la sala parece la de un palacio de Kang en pleno incendio. En la esquina noreste hay una muchacha noble acurrucada y gritando. Sacarla llevaría una ronda para llegar y dos para transportarla fuera; y cada ronda entre las llamas inflige 1d4 puntos de daño. Todo esto es una mezcla de fuego mágico e ilusiones, y la chica desaparece al sacarla, pero deja atrás un collar de 500 mo con caracteres bastante distintivos (¿la base de una futura aventura?). Sus gritos y el sonido del incendio pueden acabar atrayendo a hombres lagarto próximos. Al cerrar la puerta, el sonido, el calor y la luz vuelven a cesar.



C3. OSARIO. Las paredes están cubiertas de huesos de distintas razas. Dos hombres lagarto los pulen con mimo. Usar magia en esta sala hace que los cráneos empiecen a gritar.

C4. SARCÓFAGOS 1. Aquí hay cuatro sarcófagos de piedra colocados en línea, con formas genéricas de mujeres talladas en la tapa. Solo destaca el de más a la izquierda, que tiene una talla mucho más trabajada y con rasgos mucho más distintivos. Los tres sarcófagos de la derecha contienen cuerpos momificados de mujeres (anteriores cuerpos de Ankh-Sapenap), cada uno con cinco joyas de 50 mo cada una. El de la izquierda también tiene una momia de mujer (la Ankh-Sapenap original), pero las cinco joyas valen 150 mo cada una y tiene una trampa: el borde inferior del sarcófago tiene una placa de presión y, si se retira el peso de la tapa, libera suficiente gas paralizante para llenar la habitación. Si se falla una tirada de salvación contra parálisis, la víctima no puede moverse durante $(1d4+3) \times 10$ minutos (sigue tirando encuentros aleatorios con normalidad).

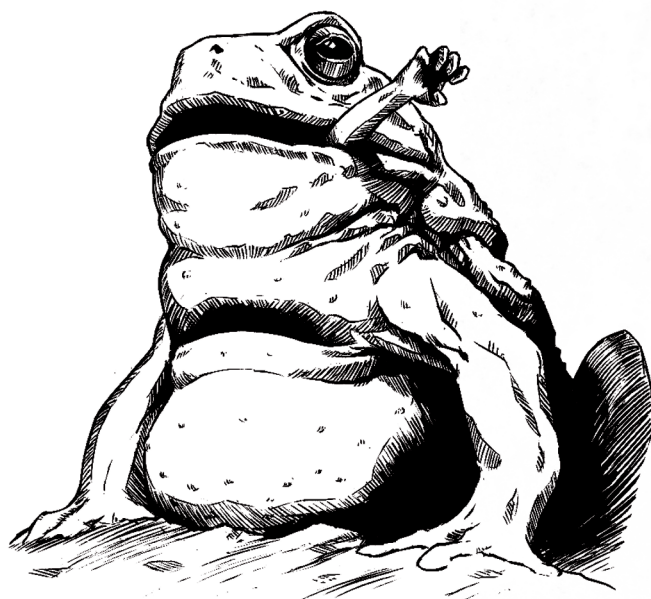
C5. SARCÓFAGOS 2. Similar a C4. Los dos sarcófagos de la izquierda son parecidos a los sarcófagos comunes de C4, pero el de la derecha tiene esculpida la forma de un hombre y contiene el cuerpo momificado de Xang Jie, el anterior amo de la pagoda, que fue enterrado sin joyas. Al entrar en la sala y solo si menos de la mitad de los aventureros son legales, en la pared más próxima al sarcófago de Xang Jie, empezará a escribirse una inscripción fantasmagórica (hecha de fuego azul) que reza: «Encontradme donde los grandes huesos reposan al sol». El sarcófago del extremo derecho no tiene tapa, está vacío y parece más nuevo que los demás.

C6. PISCICULTURA. En esta sala, un hombre lagarto atiende cuatro pozas de 1 m de diámetro excavadas en el suelo, en las que nadan peces pequeños. Una de las pozas está vacía y tiene un tinte rojizo (de hecho, cualquier agua que se vierta en ella toma el mismo color). El agua de esta poza se torna en una poción de engaño y hace creer a quien la bebe que ha recuperado 2d6 puntos de golpe (una vez al día). El Narrador debe tomar nota de cuántos puntos de golpe le ha «curado» para saber cuándo ha llegado a 0 realmente. Además, la primera vez que sufra daño, tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros y armas mágicas para darse cuenta de que no ha tenido el efecto que creía.

C7. SALA CORROSIVA. Las paredes están decoradas con frescos que representan a deidades de Kang implicadas en una orgía profana. Estas pinturas están salpicadas con marcas de ácido. En el centro de la sala hay una placa de presión: si alguien cruza por ahí, hay 2/6 posibilidades por persona de pisarla, lo que hace que caiga ácido de los agujeros que hay en el techo (estos son visibles si se inspecciona la sala). Todo el que esté en interior sufre 3d6 de daño (una tirada de salvación contra armas de aliento lo reduce a la mitad). La puerta secreta a 11 puede abrirse desde este lado, pero no hay marcas obvias de esto, ya que está muy bien disimulada con los frescos.

C8. TESORO. Las paredes están decoradas con frescos de horribles híbridos de perro y persona (cada uno en distintas configuraciones como hombres con cabeza de perro, perros con cabeza de hombre, perros centauro, etc.). En el centro de la sala hay un cofre de piedra que contiene 4.000 mp, 200 mo y 5 gemas por valor de 100 mo cada una, dos pociones de curación y una diadema de oro por valor de 250 mo.

C9. SALA COMÚN. Aquí hay cuatro hombres lagarto, descansando sobre lechos que han levantado sobre el nivel del agua apilando rocas (hay cinco y cada uno esconde 1d12 mo y tiene 10 % de tener una gema de 100 mo). Hay antiguos bancos de



laboratorio apilados contra la pared oeste. Las paredes muestran frescos de un nigromante alzando a los muertos y usándolos para atemorizar al populacho.

C10. ENCRUCIJADA. En el suelo justo en la intersección de las cuatro puertas está grabado el carácter de Kang que significa «abierto» (□). Si se abren las cuatro puertas de la sala a la vez, sobre dicho carácter se manifestará una varita de inmovilizar persona (2d6 cargas, palabra de poder «abrir», «abierto» o cualquier variación). Si todas las puertas están abiertas, pero no ha sido a la vez, se notará cierta energía arremolinándose en la sala, pero claramente no está en armonía.

C11. CORRAL. Aquí los hombres lagarto tienen encerrados dos sapos gigantes. Las paredes están decoradas con frescos de muchachas muertas en campos bucólicos. En la pared oeste, hay pintados dos esqueletos que sostienen un espejo completamente negro y de cuerpo completo. Inspeccionarlo revela que es una puerta secreta, pero no puede abrirse desde este lado.

C12. PASILLO OLVIDADO. Sus paredes están decoradas con imágenes de devastación tras una batalla encarnizada. Al fondo hay un agujero en el techo que, tras ascender 30 m, lleva a una trampilla que no puede abrirse porque el gólem de madera de B6 está de pie sobre ella (aunque es posible que ya no esté).

C13. NIDOS. Hay cinco huevos sobre una plataforma de piedras acolchada con hojas secas. Un hombre lagarto los atiende. Los hombres lagarto defenderán esta sala a toda costa y tendrán un +3 a las tiradas de moral mientras los aventureros estén en ella. En la pared sur hay círculos de 1,5 m de diámetro tallados en la pared, uno de ellos es una puerta secreta y rueda hasta abrir una luna creciente por la que se puede pasar.

C14. COMPLETA OSCURIDAD. La puerta está atrancada por fuera. El interior está sumido en una oscuridad permanente (la iluminación convencional, la infravisión y el conjuro luz no funcionan, pero un conjuro de luz permanente disipa el efecto). Cada vez que alguien entra en la sala o se introduce un objeto, hay 50 % de que emerjan unas manos espectrales y traten de agarrar al ser vivo más cercano (se extienden hasta 1 m desde la puerta). Una vez tienen a su presa, la arrastrarán en la oscuridad y la retendrán ahí, se puede hacer una tirada de salvación contra parálisis cada

asalto para soltarse. Estar en la oscuridad causa 1d4 de daño por asalto debido al frío gélido. En el centro de la sala hay una bolsa que contiene 3 gemas de 250 mo.

C15. RECIBIDOR. Dos hombres lagarto vigilan esta sala y están provistos de un gong. La única decoración es una luna llena de 1,5 m de diámetro pintada en el norte (puede abrirse como una puerta secreta, véase C13). Los peldaños que llevan a E1 son altos, estrechos y traicioneros (combatir en ellos obliga a hacer una tirada de salvación contra parálisis cada asalto o caen y sufren 2d6 puntos de daño).

REGISTRAR A LOS HOMBRES LAGARTO

Cada vez que registren a un hombre lagarto al que derroten, tira 1d6 para ver cuántas monedas de oro lleva encima.

Además tira **1d10** (preferiblemente al mismo tiempo que las

1d10	HOMBRE LAGARTO
01-05	No tiene ninguna llave
06	Tiene la llave de D8
07	Tiene la llave de D11
08	Tiene la llave de D12
09	Tiene la llave de E1
10	Tira dos veces y combina. Si vuelve a salir este resultado, sigue tirando

monedas), para saber si tiene alguna llave:

Diles «habéis encontrado una llave marcada con un 11», por ejemplo, para que te sea más fácil recordar qué sala abre y que a ellos les dé la impresión de que el complejo es más grande de lo que pensaban.

Si no encuentran ninguna de las llaves, tendrán que forzar las puertas como se ha hecho toda la vida.

D. CAVERNAS

Esta red de cavernas naturales fue descubierta y aprovechada hasta cierto punto por los nigromantes. Antes de que se mudaran a mejores aposentos en el antiguo laboratorio, también era el hogar de los hombres lagarto, que aún las frecuentan a veces, pero menos ahora que un gran cocodrilo marino las ha tomado como guarida.

1d10	UBICACIÓN COCODRILLO
01	Llegando por D8
02	Tumbado en D7
03	Tumbado en D3
04	Tumbado en D4
05	Tumbado en D5
06	Vuelve a tirar 1d4+1 y está cerca de esa localización, pero oculto bajo el agua
07-10	No está, pero volverá en tantos minutos como el resultado de la tirada ×5

Cuando los aventureros entren en las cavernas, tira al azar dónde está el cocodrilo gigante:

La laguna tiene 4 m de profundidad de media, y entre las partes que no están sumergidas y el fondo no hay apenas transición, y se forma un talud que cae casi a plomo. La única excepción es D8, que sí baja suavemente desde el túnel.

Ten en cuenta que, debido al alcance de la iluminación convencional, los aventureros no serán capaces de ver toda la laguna al mismo tiempo.

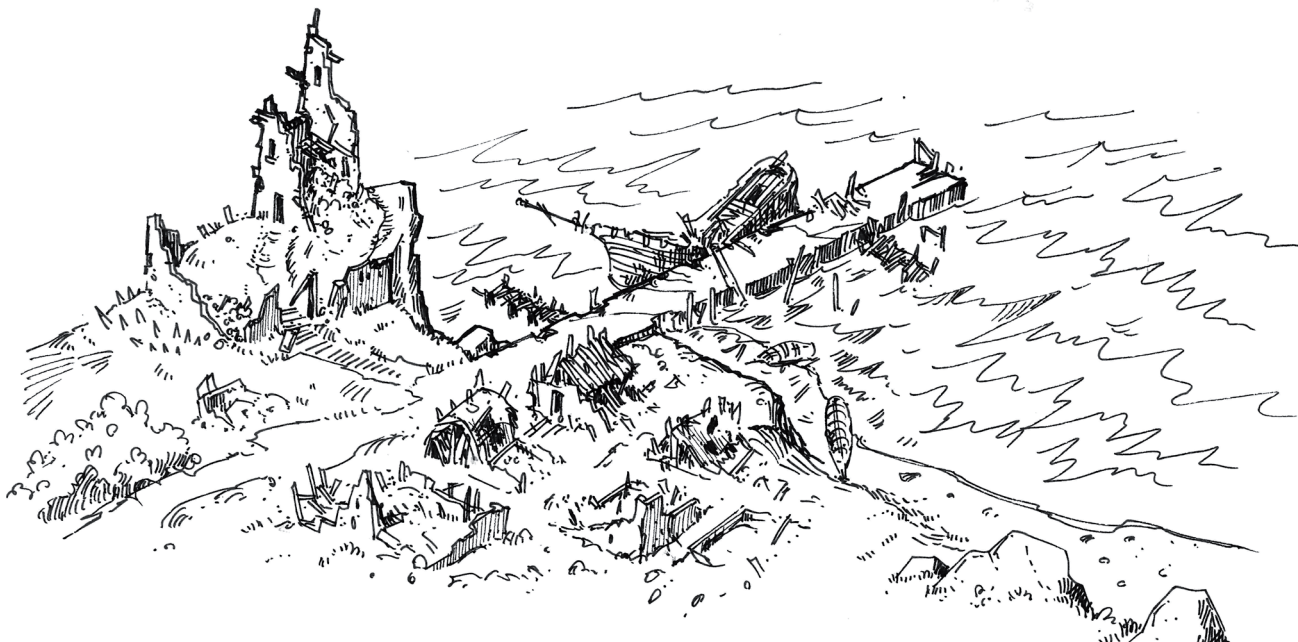
ENCUENTROS ALEATORIOS

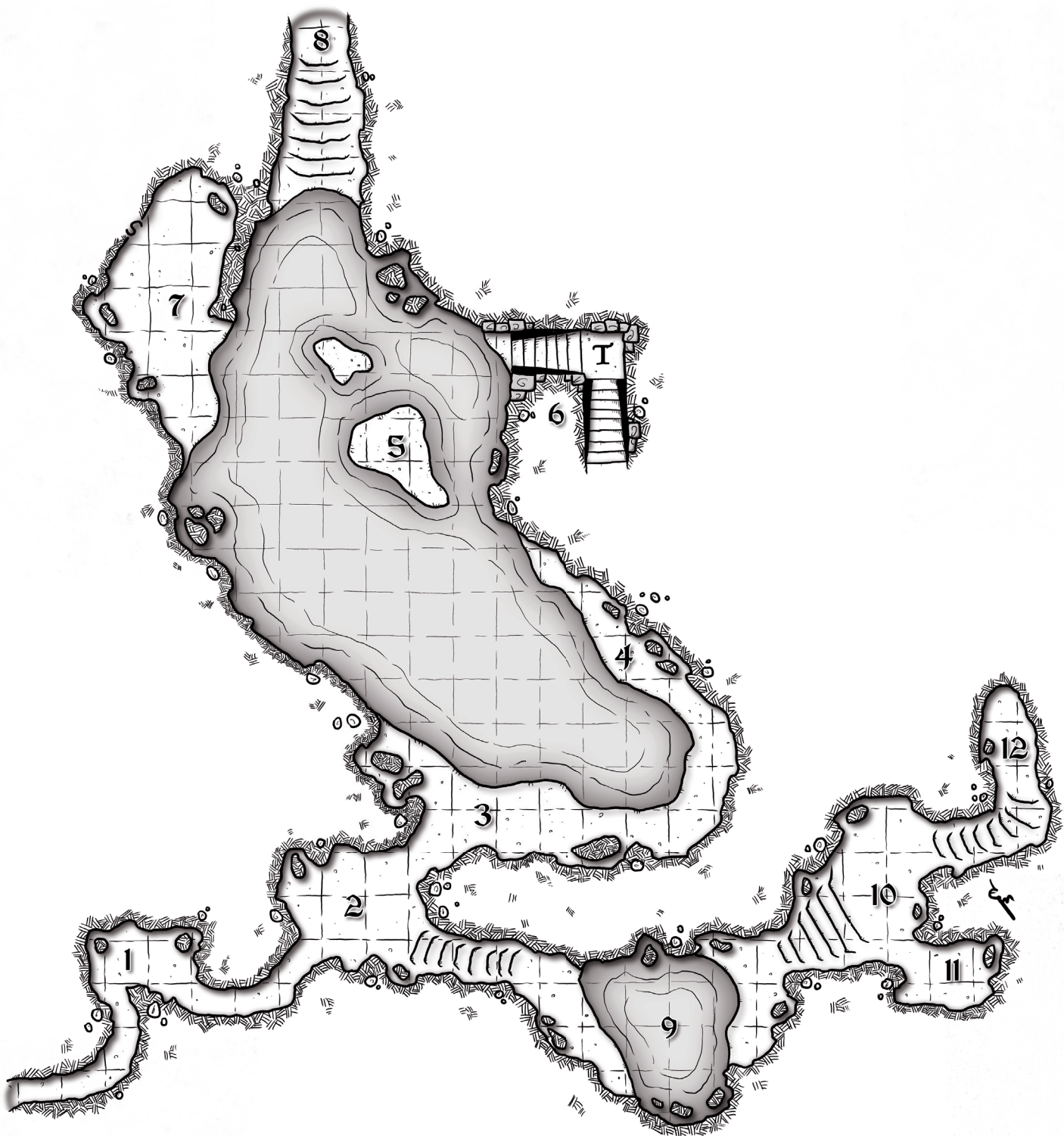
Cada 20 minutos hay 2/6 posibilidades de tener un encuentro aleatorio. Tira 1d6 en ese caso:

1d6	ENCUENTRO ALEATORIO
01	2d6 ratas gigantes
02	1d2 sapos gigantes
03	1d3 hombres lagarto (véase C. Salas de los lagartos)
04	1d6 hombres lagarto (<i>idem</i>)
05	1d3 cobras escupidoras
06	1 cieno gris

LOCALIZACIONES

D1. TÚNEL DEL POZO. Al principio hay un agujero que lleva a un foso de 60 m que acaba en B2 (el pozo). Le sigue un túnel excavado artificialmente de solo 1,5 m de ancho, por lo





que solo se puede recorrer en fila de a uno. A 7 m de la salida oeste hay una trampa de rastrillo oculta: los picos del rastrillo se ven en el techo y hay una placa de presión en el suelo. Cada persona que pase tiene 2/6 posibilidades de activarla, haciendo que la reja bloquee el túnel y divida al grupo. El rastrillo queda fuertemente asegurado y hace falta una Fuerza combinada de 30 para levantarlo (por las dimensiones, solo lo pueden intentar dos aventureros, uno en cada lado). El ruido del rastrillo al caer también atrae a los sapos gigantes de D2 (o, si ya no están ahí, invoca un encuentro aleatorio).

D2. CROAC. Dos sapos gigantes han convertido esta intersección en su guarida.

D3. PLAYA. Una pequeña playa de grava que da a la laguna. Desde ella se ve la luz que hay encendida en D5. No muy lejos de la orilla hay cadáveres sumergidos con 4 mpt, 24 mo, 741 mp, 7.514 mc, 9 gemas de 100 mo, 1 de 250 mo, 2 anillos de 100 mo, una pulsera de platino de 200 mo y un collar con un rubí de 550 mo. Solo hay que sumergirse para sacarlos...

D4. REBORDE. Un estrecho reborde natural de roca que rodea la mitad sur de la laguna hasta aproximarse a D5.

D5. ISLETA. Una pequeña isleta sobre la que arde una antorcha que mantienen encendida los hombres lagarto.



D6. ESCALERAS. Escaleras labradas en piedra que suben a C9. Los peldaños son altos, estrechos y traicioneros (combatir en ellos obliga a hacer una tirada de salvación contra parálisis cada asalto o caen y sufren 2d6 puntos de daño). En el techo del descansillo se ven seis agujeros si se llega desde abajo, son de una trampa de lanzas: cada persona que pase por el descansillo tiene 2/6 de activar la placa de presión y hacer que caigan 6 proyectiles desde arriba (cada uno golpea a un objetivo al azar de los que estén en el descansillo con un +6 al ataque y causando 1d6 de daño).

D7. CAVERNA A MEDIAS. Esta caverna tiene una porción de roca excavada artificialmente al principio, como si hubieran querido seguir excavando, pero se hubieran detenido de pronto. Si se estudia con atención, es posible ver la cerradura de la puerta secreta con forma de anj disimulada entre la roca (la llave está en E2).

D8. GRAN TÚNEL. Un túnel ancho y largo (300 m) que conduce a la superficie (emergiendo en la localización A2). Es el que usa el cocodrilo para entrar y salir de la laguna.

D9. POZA. Una poza natural divide esta caverna en dos (tiene 40 cm de profundidad y fluye ligeramente hacia la laguna mayor). En el agua hay una masa gris que puede confundirse con una roca o algas, pero es en realidad un cieno gris esperando para atacar a quien se interne en el agua.

D10. NIDO DE RATAS. Aquí tienen su nido 2d6 ratas gigantes bastante famélicas (+1 a moral). De lejos se oyen sus chillidos.

D11. ARENAS MOVEDIZAS. En este recoveco puede verse una mano de alguien enterrado en la arena con un anillo de aspecto valioso (es de platino y gemas, lo que le da un valor de 1.000 mo). Las arenas son en realidad arenas movedizas: quien entre en el recoveco empezará a hundirse (tardará 3 asaltos si es de tamaño humano o 2 si es un enano o mediano), luego se ahogará en tantos asaltos como su Constitución. Solo se le puede sacar haciendo que agarre algo que se le pueda lanzar y tirando del otro extremo con una Fuerza combinada igual a su Constitución $\times 2$.

D12. TRAMPILLA. En el techo al final de este túnel hay una trampilla de piedra que lleva a un foso de 15 m que termina en E3 (arriba está bloqueado por la estatua de Set y hace falta una Fuerza combinada de 20 para moverla, cosa difícil agarrado a una cuerda). Es muy pesada y está encajada, por lo que hace falta una Fuerza combinada de 20 para retirarla (dos personas pueden colaborar) y hace mucho ruido (1/6 posibilidades de encuentro aleatorio).

E. CÁMARAS MISTÉRICAS

Estas cámaras son el lugar de residencia y estudio de Ankh-Sapenap y su decoración cambia bruscamente a un estilo cirineo propio de Neferu con jeroglíficos, columnas con capiteles vegetales, etc.

Los hombres lagarto evitan el lugar porque está guardado por un escorpión gigante menor vinculado anímicamente para obedecer y no atacar solo a Ankh-Sapenap (sin importar su cuerpo). Tira 1d6 para saber en qué sala está cuando lleguen los aventureros y considera que un resultado de 2 significa que estará en E4. Si oye un ruido fuerte o ve una luz fuera de E1 saldrá a investigar. Y sí, es capaz de abrir puertas que no estén cerradas con llave.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Hay 2/6 posibilidades de encuentro cada 20 minutos, muchos de los cuales son simplemente efectos ilusorios fruto de la maldad del lugar. Tira 1d10:

1D6	ENCUENTRO ALEATORIO
01-03	El escorpión gigante.*
04-05	Ankh-Sapenap.*
06	Un grito de agonía a lo lejos
07	Un escalofrío súbito
08	Tintinear de cadenas tras la puerta más próxima
09	Les parece ver una luz verde pasar al otro lado de una puerta
10	Una risa que viene del santuario a Set (E3)

* Ignora estos resultados si ya han sido derrotados.

SALAS

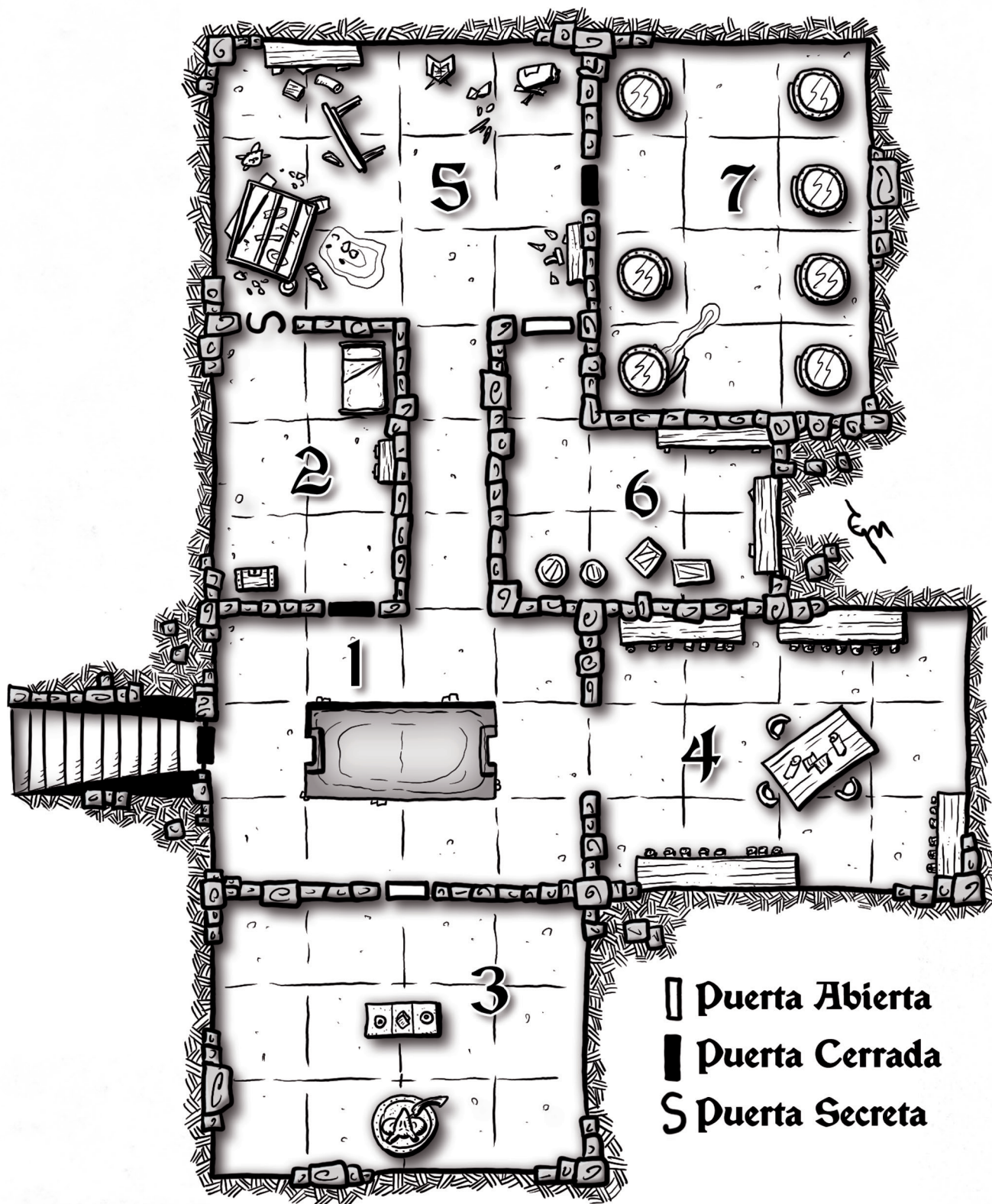
E1. PISCINA DE ABLUCIONES. En el centro de la sala hay una piscina de 50 cm de profundidad y provista de baldosas luminosas (luz permanente) en el fondo que brillan dando un aspecto sobrecogedor a la sala. La llave a E2 está oculta bajo una baldosa suelta en la esquina noreste.

E2. APOSENTOS. La habitación de Ankh-Sapenap, provista de una cama, un tocador y un baúl. En el cajón del tocador, aparte de cosméticos, está la llave con forma de anj (y varias protuberancias en la parte trasera) que permite abrir la puerta secreta de D7. En el baúl hay ropas de calidad (1.000 mo), una bolsa con 40 mpt, su libro de conjuros (véase Nuevos monstruos y adversarios), un anillo de protección +1, una varita de proyectiles mágicos (8 cargas, palabra de poder «hashut») y una cuerda de telaraña (palabra de poder «apresa»). Desprovista de la capacidad de hablar y de manos humanas, Ankh-Sapenap no puede usar estos objetos mágicos, pero correrá hacerse con ellos a la primera oportunidad si logra un cuerpo humano. Al norte hay una puerta secreta cuyo contorno puede distinguirse si se busca, pero que solo puede abrirse pulsando un botón oculto bajo el tocador.

E3. SANTUARIO DE SET. Una sala de techo bajo con un altar y una estatua de Set que sostiene un khopesh +1 llamado Haqar (véase Nuevos objetos mágicos). Bajo la estatua (hace falta una fuerza combinada de 20 para moverla) hay un foso que descende 15 m (espero que los aventureros tengan cuerda) hasta D12.

E4. BIBLIOTECA. Una biblioteca bien surtida de papiros y códices de temas diversos. Por cada diez minutos que se pase buscando hay 75 % de posibilidades de encontrar un libro especial (véase más adelante). En la pared este hay pintado un círculo mágico: tocarlo teleporta inmediatamente al usuario al centro del círculo de piedras de la localización A4 (y no es fácil volver).

E5. LABORATORIO. Un laboratorio destrozado (mesas volcadas, instrumentos rotos, líquidos rociados y secos) por la ira de Ankh-Sapenap al verse convertida en simio. Sobre un atril hay un cuaderno de notas donde se explica el funcionamiento de la pagoda (véase El ritual de transmigración), pero no menciona detalles como la localización del Ojo de Anubis o lo que ocurriría si no hubiese ningún cuerpo de simio disponible si Ankh-Sapenap muriera. Entre las cosas tiradas hay una llave dorada pequeña que abre el cofre en A9. Al sur se



puede distinguir el contorno de una puerta secreta, pero no hay forma de abrirla desde este lado.

E6. ALMACÉN. Una mezcla de cuarto de la limpieza y almacén alquímico. La mayoría de líquidos de las estanterías han perdido su efecto, pero hay 25 botellas y probar una tiene 10 % de posibilidades de producir un efecto aleatorio (véase Probar líquidos más adelante). En las estanterías también está la llave de latón que abre E7.

E7. TANQUES DE SIMIOS. En esta sala hay ocho

tanques de cristal que llegan del suelo al techo y tienen 1,3 m de diámetro. Uno está vacío y abierto, los otros siete contienen un simio blanco mantenido en estasis por un líquido verdoso. Cada tanque tiene además un panel de control (véase Controlar los tanques más adelante).

LIBROS ESPECIALES

Si se busca la biblioteca durante 10 minutos, hay 75 % de posibilidades de encontrar un libro especial. Varias personas pueden buscar y tirar por separado. Tira 1d10 en la siguiente

tabla para saber cuál es. Si sale un resultado repetido, toma el inmediatamente anterior. Una vez todos los libros hayan sido encontrados, buscar más no servirá de nada, pero los jugadores no tienen por qué saberlo.

1d6	ENCUENTRO ALEATORIO
01	Pergamino de agrandar
02	Pergamino de flecha ácida de Nefertiri
03	Pergamino de sordera
04	Pergamino de calavera vigía
05	De Vermis Mysteriis, un tratado sobre extraños dioses y su relación con los gusanos púrpura
06	Un mapa con la ruta a la isla de Bonjo Tombo (véase el módulo La isla misteriosa)
07	Un mapa bosquejado de la isla que solo indica con una equis la localización del tesoro enterrado en A9
08	Notas manuscritas sobre el faraón negro Shendmesis y los escarabeos mágicos que guarda su culto clandestino (véase el módulo La pirámide del faraón negro)
09	Un poemario romántico-erótico escrito por Xang Jie sobre su relación con Ankh-Sapenap, bastante malo
10	Un largo papiro con nombres de víctimas y el destino que se les deparó. La mayoría figuran con diversos métodos de ejecución (sobre todo «ahorcado») seguido de «y reanimado»

PROBAR LÍQUIDOS

Solo hay 10 % de posibilidades de que uno de los 25 frascos de E6 tenga algún efecto. De ser así, tira 1d6 en la siguiente tabla:

1d6	ENCUENTRO ALEATORIO
01	Restaura 1d6 PG
02	Aumenta en 1 una característica al azar
03	Fuerte alucinógeno (dura 1d3 horas)
04	Hace crecer pelo por todo el cuerpo (permanente, pero el pelo no vuelve a crecer si se arranca de raíz)
05	Reduce en 1 una característica al azar
06	Ácido inodoro, causa 8d8 de daño si se ingiere (tirada de salvación contra venenos y muerte para reducirlo a la mitad)

CONTROLAR LOS TANQUES

Cada tanque de los simios tiene un panel de control tres botones de color rojo (R), azul (A) y verde (V), de izquierda a derecha. Pulsar cuatro botones al azar emite un mensaje de error salvo que sea en las siguientes combinaciones:

1. RAAR: Drena el líquido del tanque por medio de un desagüe en la parte trasera del tanque. Si no hay un recipiente para recibirlo, el líquido simplemente se derramará por el suelo, pero es inocuo. Si se hace esto, el simio del interior tendrá 90 % de posibilidades de sobrevivir y despertar en 1d6 asaltos. Un simio atrapado en el cristal logrará romperlo en 1d4 asaltos más.

2. VRAR: Abre el tanque. Si todavía contenía líquido, este se derramará por doquier y el simio solo tendrá 50 % de posibilidades de sobrevivir. De ser así, despertará en 1d6 asaltos. En cambio, si el tanque ya estaba abierto, lo cierra.

3. RRVA: Una descarga eléctrica recorre el tanque y despierta inmediatamente al simio, que romperá el tanque en 1d4 asaltos. Si está sumergido en el líquido, morirá en 1d4 asaltos si no logra romper el tanque antes. Si el tanque estaba abierto, el aventurero que esté manipulando el panel de control recibe una descarga (1d6 de daño, salvación contra conjuros y magia para reducirlo a la mitad).

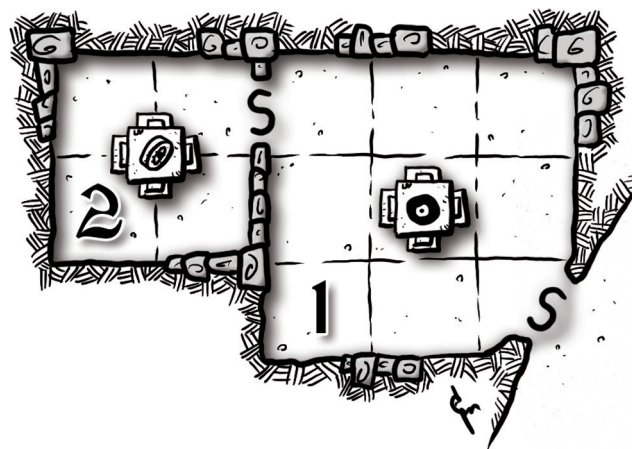
4. ARVV: Un gas rojizo se introduce en el tanque (si está lleno de líquido, este se torna de ese color) y el simio muere inmediatamente. Si el tanque ya estaba abierto, el gas se libera por la sala y todo el que esté en ella debe pasar una tirada de salvación contra venenos y muerte o recibirá 3d6 de daño.

5. VRVV: Si el tanque está vacío, extiende un tubo aspirador que permite llenarlo de líquido si se pone en un contacto con un recipiente. Si el tanque ya está lleno, el sistema lo detecta y emite un sonido de error distinto.

Si los aventureros deciden tocar botones al azar a ver qué pasa, cada asalto tienen 2/6 posibilidades de pulsar una combinación correcta escogida al azar (tira 1d6 y repite los 6).

F. SANTUARIO OCULTO

En estas salas ocultas se guarda el Ojo de Anubis, el artefacto que controla el tránsito del alma de Ankh-Sapenap e impide que pase al más allá. Para entrar es necesaria la llave anj que tiene la nigromante simio en sus aposentos (E2).



F1. FALSO OJO. En el centro de la sala hay un pedestal sobre el que hay una urna de obsidiana con un ojo pintado en su superficie y llena de cenizas. Destruir esta vasija crea la ilusión de una explosión de luz que libera numerosas almas en pena, y entonces la vasija se desintegra. Además, hace que el alineamiento del que lo haya hecho se mueva un paso hacia caótico (de legal a neutral y de neutral a caótico) y convierte sus pies en garras de ave: son muy visibles y reducen el rango de movimiento de la víctima en 10 m, pero permiten atacar con ellas con un -4 (infligen 1d4 de daño). Las paredes están decoradas con frescos que representan el más allá, con una escena distinta en cada pared, cada una orientada a un punto cardinal (N: La ceremonia de pesar el corazón; S: Anubis llevando a cabo una momificación; E: Ra y Anubis recorriendo en barca el río del Inframundo; O: Las puertas al reino de Osiris, que ocultan la puerta secreta).

F2. EL OJO. En el centro de la sala hay un pedestal sobre el que hay un ojo pintado de piedra (el Ojo de Anubis), rodeado de energías espectrales. Es imposible mover, tocar o dañar el ojo a no ser que se lance sobre él cualquier conjuro de clérigo o se empape antes con agua bendita. Una vez se rompa, emite una explosión de luz y se puede oír el grito lejano de Ankh-Sapenap mientras su alma es arrastrada al más allá.

LLEGA EL CULTO

Si en algún momento crees que los personajes están demasiado relajados, tienen un plan demasiado bueno o la aventura se está volviendo un poco lenta, es el momento de traer a la caballería.

El culto de Ankh-Sapenap ha tardado dos décadas en volver a reagruparse y conseguir los recursos necesarios, pero sus sectarios por fin han vuelto para auxiliar a su señora con un nuevo cuerpo. Eso sí, no uno de los suyos, que una cosa es ser seguidor de una nigromante y otra muy distinta es dar su cuerpo, por mucho que griten «¡mi vida por Ankh-Sapenap!».

Sabiendo que Laebong puede albergar muchos peligros, el culto ha enviado un grupo de élite de 8 sectarios liderados por el hechicero Pangrat (consulta el Apéndice para sus estadísticas). Llevan consigo a Achara, una joven que pretenden ofrecer a Ankh-Sapenap como nueva huésped.

Tocarán tierra en A5 (recuerda que la corona de telepatía lo detectará) y, tras media hora para dejar su nave varada, tardarán una hora en llegar a la pagoda (A1), donde intentarán ponerse en contacto con Ankh-Sapenap o los hombres lagarto.

Si las cosas les van mal o sospechan que algo no va bien, tratarán de ir hacia A2 (saben que es la entrada a las cavernas, pero no que ahora están habitadas por un cocodrilo gigante) protegiendo a la chica. Pangrat también tiene la opción de ir a A4, ya que solo él sabe que es un teleportador y el código para activarlo.

Achara asegurará a los personajes que es la hija de un jefe influyente que los recompensará si la rescatan. Puede que sea cierto o no, a decisión del Narrador.

MODO REALISTA

Si prefieres tener una forma objetiva de decidir cuándo llegan los sectarios en lugar de dejarlo a tu criterio subjetivo, asume que hay 50 % de que aparezca su barco 1d12+12 horas después de que los personajes visiten los templos de A2 por primera vez.

REPONER BAJAS

Siendo esta una aventura en un lugar cerrado como es la isla Laebong, si un aventurero tuviera el infortunio de morir demasiado pronto, habría que considerar formas lo más verosímiles posibles de encontrarle un sustituto. He aquí algunas.

- Otro náufrago, que por desgracia es el único superviviente de su expedición, que también venía a explorar la isla (puede haber llegado antes o después que los aventureros).
- El bueno de Wong.
- Un antiguo prisionero que los nigromantes tenían en estasis en un lugar oculto de la isla (¿quizá en una tumba del cementerio [B4]?) y que ahora no recuerda nada.
- Un miembro de una expedición que también vino a explorar la isla, pero fue diezmada por sus peligros.
- Un antiguo cuerpo de Ankh-Sapenap, traído de vuelta a la vida por un efecto del Ojo de Anubis.
- Un aventurero atrapado por un ave roc que luego lo dejó caer en este lugar, pero por suerte las ramas de los árboles pararon su caída.
- Una persona secuestrada por el culto de Ankh-Sapenap: la nave los dejó en la isla y se marchó, pero el aventurero logró librarse de los dos cultistas y apoderarse de su equipo.



ACABAR LA AVENTURA Y CONTINUAR LA CAMPAÑA

Como bien ves, esta partida es muy abierta, y la forma en que acaba y sus consecuencias dependen en buena medida de las acciones de los jugadores. En el peor de los casos, es posible que Ankh-Sapenap vuelva a convertirse en un azote para el mundo y pueda ser una villana recurrente en futuras partidas, especialmente si tiene razones para vengarse de los aventureros (y, sinceramente, si no las tiene, es el tipo de hechicera que se las inventará).

En el mejor de los casos, es posible que los aventureros logren acabar con la hechicera de una vez por todas, ya sea destruyendo el ojo de Anubis y así expulsándola para siempre o, de un modo menos ideal, forzándola a convertirse en espectro y luego destruirla. De un modo u otro han librado al mundo de un gran mal y deberían sentirse satisfechos.

Salir de la isla es posible gracias al barco de Wong (o quizá el de los sectarios). Es poco probable que pase otro navío por estas aguas peligrosas, pero si necesitas sacarlos rápido, es posible que tengan un golpe de suerte. Además, si alguien navega por estos mares poco transitados, seguramente serán gentes que quieren evitar la atención de otros (piratas, contrabandistas, espías, esclavistas, hechiceros oscuros y gente de peor calaña aún).

Por supuesto, esta aventura es fácil de enlazar con otros Clásicos de la Marca. Si no quieres salir de las tierras del este, es posible colocar en Vankor el zigurat de El orbe de Amenhotep o dirigirse a las Tierras Nómadas en Incursión a la tierra del dios azul. Por otro lado, un rápido viaje en barco puede llevarlos a otros lugares interesantes como Neferu para jugar La pirámide del Faraón Negro, las Islas Piratas para jugar La isla misteriosa u Ofir para jugar La ciudad perdida de Garán. Si bien es cierto que muchos de estos, jugando un poco con la geografía y el contexto, también pueden situarse en el propio Vankor, de modo que los jugadores no tengan que viajar tanto (si bien los viajes son una gran oportunidad para jugar otros módulos mientras tanto y así llegar a los niveles adecuados de las aventuras citadas).

APÉNDICE

NUEVOS MONSTRUOS Y ADVERSARIOS

• **ANKH-SAPENAP.** Siempre que Ankh-Sapenap ocupe un cuerpo humano tendrá a su disposición los siguientes conjuros y los lanzará como una maga de nivel 6: nv. 1: Agrandar, sirviente invisible; nv. 2: Cambio de aspecto, flecha ácida de Nefertiri; nv. 3: Caballo fantasmal de Karkemish, meteoros ígneos de Nébula.

Por lo demás, sus estadísticas serán las del cuerpo que ocupe.

Si decides convertir a Ankh-Sapenap en una villana recurrente de tu campaña, puedes hacer que su nivel de poder se vaya incrementando progresivamente a medida que sus poderes mágicos vuelven a ella tras tanto tiempo como simio.

Además, intentará llegar cuanto antes a E2 para hacerse con su libro de conjuros, su anillo de protección +1, su varita de proyectiles mágicos y su cuerda de telaraña.

Su libro de conjuros, que se encuentra en E2, contiene todos los conjuros que es capaz de lanzar, más dos más al azar de cada nivel del 1 al 4.

• **COCODRILO GIGANTE.** CA: 4 [15]; DG: 7 (32 PG); MV: 6, 12 nadando; ATQ: mordedura (3d6), sacudida (2d20); BA: +7; TS: G7; ML: 12; Tesoro: Ninguno; AL: Neutral; PX: 2.500.

Una enorme criatura de 7 m de longitud. Gana un +1 a las tiradas de sorpresa si puede ocultarse en agua.

• **ESCORPIÓN GIGANTE MENOR.** CA: 4 [15]; DG: 2+1 (11 PG); MV: 15; ATQ: 2 x pinzas (1d4) o aguijón (veneno); BA: +2; TS: G2; ML: 9; Tesoro: 250 mo; AL: Neutral; PX: 57.

Una versión más pequeña del escorpión gigante común, pero aun así peligrosa dado que el veneno de su aguijón sigue siendo mortal de necesidad en 1d4 asaltos si la víctima falla una tirada de salvación. Si golpea a un enemigo con una pinza con éxito, este tendrá un -1 a la CA si en el siguiente asalto el escorpión golpea con el aguijón.

• **JABALÍ.** CA: 7 [12]; DG: 3+3 (16 PG); MV: 15; ATQ: embestida (3d4); BA: +4; TS: G3; ML: 9; Tesoro: Ninguno; AL: Neutral; PX: 95.

El jabalí sigue combatiendo 1d4+1 asaltos tras caer de 0 a -6 PG, pero muere inmediatamente al llegar a -7.

• **PANGRAT.** Pangrat es un hombre esquelético, más parecido a un esqueleto que a una persona, a pesar de que normalmente oculta su cuerpo demacrado bajo túnicas oscuras y la mejor armadura que puede conseguir. Su crueldad es desmedida y solo un fino hilo de ambición lo mantiene unido a la cordura.

Va armado con una **MAZA COBRA** (7 cargas, palabras de poder «beso» y «despedida»; véase Nuevos objetos mágicos) y una honda. Se protege con un escudo y una armadura de placas (CA 2 [17]).

Como clérigo maligno de nivel 4, tiene los siguientes conjuros preparados: NV. 1: Causar heridas leves (×2), protección contra el bien; NV. 2: Bendecir, hoja de llamas.

• **SECTARIOS.** Son siete de ellos, todos guerreros de nivel 3, armados con espadas y arcos, y protegidos con cotas de malla y escudo (CA 4 [15]). Su moral es 9 si están en presencia de Pangrat o Ankh-Sapenap, u 8 de lo contrario.

• **SIMIO CARNÍVORO.** CA: 6 [13]; DG: 5 (23 PG); MV: 12; ATQ: 2×puños (1d4), mordedura (2d4); BA: +5; TS: G5; ML: 10; Tesoro: Ninguno; AL: Neutral; PX: 500.

Su olfato y vista son tan agudos que solo se lo puede sorprender con una tirada de 1. Si golpea a un oponente con ambos puños, causa 1d8 de daño adicional.

• **SAPO GIGANTE.** CA: 6 [13]; DG: 2+4 (13 PG); MV: 6; ATQ: mordedura (2d4); BA: +3; TS: G3; ML: 9; Tesoro: Ninguno; AL: Neutral; PX: 54.

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

• **WONG.** Explorador de NIVEL 2. 10 PG. Armado con una espada larga y protegido con escudo y cota de malla (CA 4 [15]).

Wong es un hombre nativo de Kang, entrado en la treintena, muy moreno, con el pelo y la barba larguísima y ropa hecha con

hojas y harapos. Lleva dos años sobreviviendo en esta isla y sabe casi todo lo que se dice en este módulo (no sabe lo siguiente: la identidad del simio blanco, que la nigromante sigue viva, cómo funciona su ritual, aunque sí que hay un artefacto involucrado, ni tampoco conoce los subterráneos ni ninguno de los accesos salvo el túnel de A2). Nótese que sí sabe que el simio blanco lo persigue y que puede leerle la mente, de modo que ha aprendido a acallar sus pensamientos superficiales para burlar a la corona.

En su cobertizo lleva años manteniendo un navío similar al que usaron los aventureros para llegar a la isla. Sin embargo, no ha podido hacerse a la mar porque necesita al menos otras dos personas para pilotarlo y poder salir de allí. Muchas veces ha considerado hacer una balsa y tratar de llegar a la costa, que puede ver en el horizonte, pero las veces que ha visto la gran sombra de la serpiente marina lo disuaden de intentarlo con una embarcación pequeña.

Wong está más o menos en sus cabales (se ha hecho una esposita de madera llamada Pin-pin) y es un hombre de recursos, pero estará muy desesperado por irse cuanto antes y no dejar que los aventureros se metan en problemas que puedan hacer que se quede sin tripulación.

Además, sabiendo que vive en una isla que antaño estaba dominada por nigromantes, aunque ya no queda ningún no muerto, se aferra a un símbolo sagrado y dos frascos de agua bendita como si su vida dependiera de ellos.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

• CORONA DE TELEPATÍA. 10.000 mo

El portador de la corona puede leer los pensamientos de cualquier ser inteligente a 50 m tras concentrarse un asalto. El Narrador tirará en secreto una salvación contra conjuros por las criaturas dentro del radio y, si la pasan, la corona no tendrá efecto en ellos y no se puede volver a intentar leer sus pensamientos hasta que pase una semana. El portador también puede usar la corona para transmitir sus pensamientos a las criaturas en ese radio, pero todas pueden oírlos. Si el portador ataca o lanza un conjuro, el efecto se rompe y tendrá que volver a concentrarse un asalto.

Por cada uso, el Narrador tirará 1d6: si sale un 1, todas las criaturas inteligentes en el área de efecto sentirán una sensación de mareo y náuseas, y tendrán una vaga idea de que viene de la dirección de la corona.

Además, al estar sincronizada con la isla de Laebong, la corona avisa al portador con un sonido en su mente cada vez que un ser inteligente entra o sale de una línea imaginaria a 50 m de la costa (el sonido es distinto para criaturas que llegan y criaturas que se marchan).

• HAQAR. 4.000 mo

O «Hambriento» en la lengua de Neferu. Este khopesh funciona como una espada +1 inteligente con el poder de detectar trampas a 6 m tres veces al día. Puede comunicarse con su portador y le dejará claro que es de alineamiento caótico: si el portador no es del mismo alineamiento, Haqar solo se mostrará colaborativo si se usa para golpear a un clérigo de alineamiento legal (debe infligirle al menos 1 punto de daño) y volverá a exigir actos profanos con cierta frecuencia. Si no se accede a sus exigencias, tratará de dominar mentalmente al portador para que la suelte (salvación contra conjuros y armas mágicas -3 cada día).

• MAZA COBRA. 7.000 mo

Una maza +1 cuya cabeza de armas tiene la forma del susodicho animal. Al golpear con ella, se puede pronunciar una palabra de poder para que la cabeza se anime y muerda al objetivo (1d4 y muerte en 1d10 turnos si no pasa una tirada de salvación contra venenos y muerte). Con una palabra distinta, la maza también puede escupir veneno cegador a un alcance de 3 m (si impacta, deja ciega a la víctima si falla una salvación contra venenos y muerte). Ambos tipos de ataque gastan cargas.

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca.

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

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

Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca:

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

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

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION 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* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmoste, Nefter, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasoraudo, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbád, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Osman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massanba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzugusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hídestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fistan, Nébula, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Aventuras en la Marca del Este 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.





EL DESTINO DEL REY MONO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 3

El destino del Rey Mono es una aventura para el juego Aventuras en la Marca del Este, pensada para un grupo de 3 a 5 personajes de niveles 1 a 3. Está centrada en una isla cerca de las costas de Vankor (una región similar al Sudeste Asiático de nuestro mundo)

