

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

EN BUSCA DE LA CIUDAD PERDIDA DE GARAN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5 - 8



Un gran misterio aguarda en lo más profundo de las junglas de Cirinea: la legendaria ciudad perdida de Garan. ¿Serán nuestros aventureros capaces de sobreponerse a todos los peligros que acechan en la espesura y descubrir, al fin, las míticas ruinas del desaparecido reino del héroe elfo Khaboras?



EN BUSCA DE LA CIUDAD PERDIDA DE GARAN



CRÉDITOS

Autor: Carlos de la Cruz

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jagoba Lekuona

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

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps). El mapa del templo de Khaboras ha sido elaborado a partir de un mapa original obra de Dyson Logos, haciendo uso de su licencia libre.

Depósito Legal: MU 228-2016

En busca de la ciudad perdida de Garan es una aventura de exploración ambientada en las selvas de Ofir. Los aventureros formarán parte de la expedición organizada por un elfo llamado Istanel, obsesionado por encontrar la ciudad de Garan, capital del efímero y desaparecido reino del héroe elfo Khaboras. Si después de semanas de duro trayecto los personajes consiguen alcanzar su destino, podrán encontrar tesoros de la antigua civilización élfica e incluso la espada del legendario héroe.

Esta aventura está diseñada para un grupo de entre 4 y 7 aventureros. Cada aventurero debería tener un nivel entre 5º y 8º, de forma que el grupo cuente con unos 35 niveles de experiencia en total.



INTRODUCCIÓN

Erpish es la mayor ciudad costera de la costa sur de Cirinea. Aunque sus fundadores fueron los hombres serpiente de las selvas de Ofir, en la actualidad otras muchas razas viven dentro de sus murallas: hombres de Neferu, elfos de la isla de Taranga, saqueadores de las Islas Piratas y gentes de mil y una nacionalidades. Los hombres serpiente permiten a los otros pueblos que vivan y comercien en su ciudad, e incluso que adoren a sus propios dioses, siempre que no insulten a Yiz, su deidad principal, o interfieran de algún modo en sus ceremonias religiosas.

Uno de los habitantes de Erpish es un elfo llamado Istanel, un erudito especializado en la historia de los elfos de las selvas de Ofir. Durante años ha vivido obsesionado con Khaboras, el héroe elfo que unió a todos los pueblos de Ofir y los lideró en la guerra que acabó con la destrucción de la ciudad de Nefer. Las leyendas sobre el destino de Khaboras después de la guerra son confusas y el hecho de que el pueblo elfo abandonara las selvas de Ofir para irse a vivir a la isla-archipiélago de Taranga no mucho más tarde llevan a Istanel a pensar que aún deben quedar restos de la poderosa civilización élfica de Khaboras en las selvas de Ofir.

Las principales fuentes de información de Istanel son las leyendas de los hombres serpiente y los rumores sobre el mago Ulzzana. Tras largos años de esfuerzo, Istanel se ha ganado la confianza de los sacerdotes de Yiz y ha podido estudiar en las bibliotecas de sus templos. Aunque no ha tenido acceso a los textos más sagrados, sí ha podido examinar las crónicas menos secretas y lo que ha aprendido le tiene entusiasmado. Por otro lado, durante décadas ha recopilado objetos mágicos y misteriosos e historias sobre un mago llamado Ulzzana, de quien se dice que se adentró en las selvas de Ofir y encontró la ciudad perdida de Garan, la capital del reino de Khaboras.

Istanel cree que Garan se encuentra en algún lugar entre los ríos Vashi'Yiz y Orbish'Yiz, que desembocan en el océano de Meridion, cerca de Erpish. Las leyendas de los hombres serpiente dicen que estos ríos son la representación en la tierra de la lengua bífida de Yiz. También ha descubierto que en algún lugar de esa selva hay un gran lago que los hombres serpiente llaman Sshi'Bo, el Lago Humeante. Las crónicas dicen que bajo este lago yace un objeto que vino de las estrellas y que era la fuente de innumerables seres de pesadilla. Khaboras desvió un río e hizo que ese lugar se inundara; el río nacía cerca de la capital de su reino.

Istanel tiene diversos mapas antiguos con los que cree que puede alcanzar Sshi'Bo. Después, sólo tendrá que encontrar el río que desemboca en ese lago para llegar hasta la ciudad de Garan. Ha invertido una gran cantidad de dinero en preparar una expedición que se internará en las selvas de Ofir en busca de la ciudad. Espera que los tesoros y el conocimiento que encontrará allí compensarán todo el esfuerzo realizado.

ISTANEL EL ERUDITO

Istanel cree que los elfos de Taranga, como legítimos herederos del reino de Khaboras, deberían volver a dominar las selvas de Ofir. Su objetivo es encontrar la ciudad de Garan y volver ante su gente con la espada de Khaboras como prueba. No tiene la ambición de liderar a su pueblo, sino de ofrecer la espada a algún guerrero elfo digno de ella.

Istanel considera que los altos elfos son la raza más noble del mundo (se llevará una sorpresa al conocer a los elfos salvajes...), aunque su soberbia se ve atenuada por su curiosidad, sus maneras siempre corteses y su sed de conocimientos. Nunca va armado, salvo por una pequeña daga. Ha cultivado la amistad de los hombres serpiente, ha aprendido su lengua y tiene fama de erudito entre ellos.

Las características de Istanel son las siguientes: CA: 9, DG: 5 (15 PG), Mov.: 10 metros (30 con Botas élficas), Ataque: 1, Daño: Daga 1d4, TS: Elfo nivel 5, Moral: 9, Alineamiento: Legal. Conjuros conocidos (2/2/1): Detectar Magia, Leer Magia, Protección contra el Mal (nivel 1); Detectar lo invisible, Localizar Objeto, Percepción Extrasensorial (nivel 2); Disipar Magia (nivel 3). Objetos mágicos: Anillo de Invisibilidad (3 veces/día), Botas élficas, Poción de curación x3, Poción de levitar.



LOCALIZACIONES DE GARAN

Istanel tiene varios mapas y descripciones de Garan gracias a los cuales cree que puede descubrir la localización del palacio de Khaboras. Piensa que en ese lugar está la espada del héroe, el objetivo principal de su expedición.

Desgraciadamente, sus mapas no son muy precisos, pero tiene ciertas pistas que le pueden permitir deducir su localización, basándose en la de otros edificios significativos. Por ejemplo, en un documento ha leído que "...la Mansión de las Mil Puertas estaba en el barrio noble, al norte del Palacio del Rey", por lo que, si encuentra esa mansión, podrá determinar que el palacio de Khaboras está al sur.

Podrán encontrar el listado de edificios significativos de la ciudad de Garan más adelante. Istanel comienza la aventura conociendo tres de estas localizaciones y puede que encuentre más a lo largo de su viaje (en bibliotecas de otras ciudades de los hombres serpiente, por ejemplo).

LA EXPEDICIÓN DE ISTANEL

Istanel sabe que él solo no podría atravesar las selvas desde Erpish hasta la ciudad perdida de Garan. Para ayudarlo en esta tarea ha reclutado a un grupo de hombres serpiente (guerreros, cazadores y porteadores). Sin embargo, acostumbrado a una vida de estudios, no se considera preparado para liderar esta expedición y es por ello que ha buscado la ayuda de un grupo de aventureros experimentados.

Por el momento no ha tenido suerte, puesto que pocas personas que no sean hombres serpiente se atreven a internarse en estas selvas. La última oferta de Istanel es entregar al grupo de aventureros una tercera parte de las ganancias de la expedición. Es de esperar que los PJ acepten. Si es así, estudiará con ellos la composición final de la expedición.

En base a sus estudios, Istanel cree que Garan no puede estar a más de 2 o 3 semanas de viaje desde Erpish. Aunque se puede conseguir comida cazando en las selvas, eso haría que la expedición se desplazara lentamente, por lo que Istanel quiere contratar a porteadores que lleven provisiones empaquetadas, suficientes para un mes.

Istanel dispone de 4.500 monedas de oro con las cuales financiar su expedición. Actualmente ya ha realizado los siguientes gastos:

- Aventureros (los PJ). Coste: gratuito, aunque obtendrán un tercio de todas las ganancias.
- 10 cazadores hombres serpiente. Los cazadores hombres serpiente pueden tanto vigilar la expedición, viajando a varias decenas de metros de los porteadores, como conseguir comida en caso necesario. Cada uno va armado con 5 venablos y 1 puñal. Coste: 3 mo por cazador. Total: 30 mo.
- 10 guerreros hombres serpiente. Estos luchadores van armados con lanza, espada, escudo y armadura de cuero con casco abierto. Son temidos, además, por su mordisco venenoso. Luchan como monstruos de 2DG. Coste: 6 mo por guerrero. Total: 60 mo.
- 25 porteadores hombres serpiente. Cada porteador puede llevar hasta 40 kg de peso, que se reparte de la siguiente

manera: 15 kg de provisiones para un mes para sí mismo, 15 kg de comida para otro miembro de la expedición y 10 kg de enseres varios y mercancías con las que comerciar. Coste: 1 mo por porteador. Total: 25 mo.

- Provisiones para 50 personas durante 1 mes. Las raciones para un día pesan 0,5 kg y pueden durar hasta un mes. Constan principalmente de arroz molido que se mezcla con agua para hacer gachas, y de carne desecada e insectos. Se han comprado 30 raciones por persona. Coste: 4 mp por ración x 30 raciones = 12 mo por persona = 600 monedas de oro.
- Bienes comerciales. Istanel sabe que en su camino puede encontrarse con naciones de hombres serpiente o con tribus de kobolds o goblins. Las mercancías le pueden servir para adquirir comida, contratar más personal o comprar el derecho a cruzar su territorio. Las mercancías son especias, piedras preciosas, barras de metal y telas, valoradas en 1.000 mo.

Por tanto, la expedición básica de Istanel consta de 51 personas (suponiendo que cuente con 5 PJ) y le supone un coste de 1.715 monedas de oro. Eso deja 2.785 monedas de oro adicionales para contratar más personal y provisiones. El dinero que sobre se convertirá en mercancías transportables.

Para ello, Istanel pedirá su opinión a los PJ y aceptará sus sugerencias. Antes de comenzar la expedición, se pueden gastar los fondos adicionales de Istanel en lo siguiente:

- Cazadores adicionales. Si al menos el 10% de la expedición está formado por cazadores, se podrá tirar dos veces en las tablas de encuentros aleatorios y quedarse con el resultado que se prefiera. Si al menos el 20% de la expedición está formada por cazadores (por ejemplo, 15 cazadores en una expedición de 75 personas), se podrá tirar tres veces y quedarse con el resultado que se prefiera. Coste: 3 mo por cazador. Se puede contratar 30 cazadores adicionales.
- Guerreros adicionales. Una fuerza guerrera considerable puede hacer que las tribus hostiles decidan no atacar a la expedición. Luchan como monstruos de 2DG. Coste: 6 mo por guerrero. Se puede contratar 30 guerreros adicionales.
- Arqueros. Los arqueros hombres serpiente son guerreros con armas a distancia que pueden aportar una mejora táctica a los guerreros normales. Los arqueros van armados con arcos, 30 flechas, puñales y cascos. Luchan como monstruos de 2DG. Coste: 8 mo por arquero. Se puede contratar hasta 20 arqueros.
- Guerreros de élite. En Erpish existen guerreros hombres serpiente de élite, más experimentados y mejor armados que los guerreros normales. Portan lanza, espada, puñal, 3 venablos y armadura de escamas con casco abierto. Los guerreros de élite sólo se pueden contratar si hay un sacerdote de Yiz en la expedición. Luchan como monstruos de 3DG. Coste: 12 mo por guerrero de élite. Se puede contratar hasta 20.
- Guías. Los guías son hombres serpiente expertos conocedores de una región determinada de las selvas. Es fácil desorientarse al viajar por los territorios de Ofir, por lo que cada día la expedición tendrá que realizar una tirada para comprobar si se orientan correctamente. Cada guía tiene dos tipos de terreno en los que puede repetir una tirada fallida y una región concreta en la que nunca puede perder la dirección. Los guías disponibles son Ishi (Selva ligera y Selva profunda / Selva Kobu-Sami), Gardish (Colinas y Selva ligera / Montañas Arimassi), Osh-Sadhi (Ríos y marismas / Río Vashi'Yiz y sus marismas) y Ari-Sadhi (Selva ligera y colinas / Dominio de Osha-Ridh). Coste: 100 mo por guía.
- Intérpretes. Un intérprete hombre serpiente sabe hablar la lengua de uno o varios pueblos de las selvas de Ofir lo suficiente como para otorgar un -2 a las tiradas de reacción si interviene en las negociaciones. Los intérpretes disponibles son: Dishi (Kobold y Goblin), Gadhi-Shi (Tasloi y Goblin),

Vashi-Sadhi (Bullywug y Kobold). Además, todos los intérpretes otorgan un -1 a las tiradas de reacción al tratar con hombres serpiente de reinos de fuera de Erpish como Osha-Ridh o Rasshashi. Coste: 120 mo por intérprete.

- Sacerdotes de Yiz. Hombres serpiente con poderes clericales que sirven a Yiz, la deidad única de los hombres serpiente. Es muy extraño que un sacerdote de Yiz abandone su templo, si no es en una importante misión. Sin embargo, los dirigentes de Erpish están intrigados por la expedición de Istanel y pueden permitir que hasta tres sacerdotes menores (Garashi-Adi, Bashi-Adi y Arishi) acompañen al elfo en su misión. Cada sacerdote es un clérigo de 5º nivel con los conjuros apropiados (3 de nivel 1, 2 de nivel 2 y 1 de nivel 3). Si un sacerdote acompaña a la expedición, la moral de cada hombre serpiente aumenta en +1. Sin embargo, si en algún momento uno de los sacerdotes muere, la moral de cada hombre serpiente descenderá en 2 puntos al considerar que Yiz no aprueba esta expedición. Coste: 300 mo por sacerdote (en donativos al templo).
- Porteadores. Por cada miembro adicional de la expedición, habrá que contratar también a un porteador que llevará la comida de ambos para un mes. Cada porteador cuesta 1 mo. El máximo número de porteadores que se puede contratar es 140.
- Por cada miembro adicional de la expedición (incluyendo porteadores) habrá que comprar 30 raciones de comida, por valor de 12 mo.

EJEMPLO DE EXPEDICIÓN

- Istanel.
- 6 Personajes Jugadores.
- 10 Cazadores: 30 mo.
- 15 Guerreros: 90 mo.
- 5 Arqueros: 40 mo.
- 5 Guerreros de élite: 60 mo.
- 2 Guías (Ishi y Gardish): 200 mo.
- 2 Intérpretes (Dishi y Gadhi-Shi): 240 mo.
- 2 Sacerdotes (Garashi-Adi y Arishi): 600 mo.
- 48 Porteadores: 48 mo.
- Comida para 96 personas: 1.152 mo.
- Mercancías: 2.040 mo.

COMBATE A GRAN ESCALA

En el capítulo 5 “¡Guerra!” del Manual Avanzado de Aventuras en la Marca del Este (caja verde) se detalla un sistema de batallas a gran escala.

A menos que se indique lo contrario en su descripción, los hombres serpiente luchan como monstruos de 1DG, tienen una CA natural de 8 y una capacidad de movimiento de 10 m. Lo que convierte incluso a los porteadores hombres serpiente en muy peligrosos es su mordisco venenoso, que pueden utilizar dos veces al día. El mordisco es mortal para casi todas las razas y hace que sean temidos en todas las selvas de Ofir.

Si se utiliza este sistema de combate de masas, se aconseja crear destacamentos de 10 personas, ordenados por tipos:

- Porteadores, guías e intérpretes. NE (1DG): Novato. CE: $28 + 3$ (Movimiento 10 m) + 9 (Veneno) = 40
- Cazadores. NE (1DG): Novato. CE: $28 + 3$ (Movimiento 10 m) + 3 (Armas a distancia) + 9 (Veneno) = 43
- Guerreros. NE (2DG): Inexperto. CE: $45 + 5$ (Movimiento 10 m) + 15 (Veneno) = 65
- Arqueros. NE (2DG): Inexperto. CE: $45 + 5$ (Movimiento 10 m) + 5 (Armas a distancia) + 15 (Veneno) = 70
- Guerreros de élite. NE (3DG): Correcto. CE: $63 + 7$ (Movimiento 10 m) + 7 (Armas a distancia) + 21 (Veneno) = 98
- Sacerdotes. NE (Clérigo 5º nivel): Normal. CE: $75 + 8$ (Movimiento 10 m) + 24 (Veneno) + 16 (Lanzadores de conjuros) = 123.

RECLUTAR EN LA SELVA

Si Istanel visita otros dominios de hombres serpiente, podrá reclutar más porteadores, guerreros o cazadores en las poblaciones que vaya encontrando. Los precios son los mismos que en Erpish. El número máximo de porteadores que se puede reclutar es igual al 1% de la población total. El número máximo de cazadores es igual al 10%. Sólo se pueden reclutar guerreros (de cualquier tipo disponible) si el gobernante del pueblo está de acuerdo; normalmente nunca se podrá contratar a más del 10% o 15% del total de tropas.

Los intérpretes y guías sólo estarán disponibles si así lo decide el Director de Juego, y él tendrá que decidir sus conocimientos concretos.

Se puede intentar reclutar porteadores y guerreros entre los goblins, tasloi, bullywugs, etc., pero los detalles y precios los decidirá el Director de Juego. Para ello, como mínimo los PJ deberían haber cumplido una misión para el gobernante de las tropas a reclutar. Tener a miembros de varias razas en la expedición puede dar lugar a disputas entre éstos y los hombres serpiente.

VIAJAR POR LAS SELVAS DE OFIR

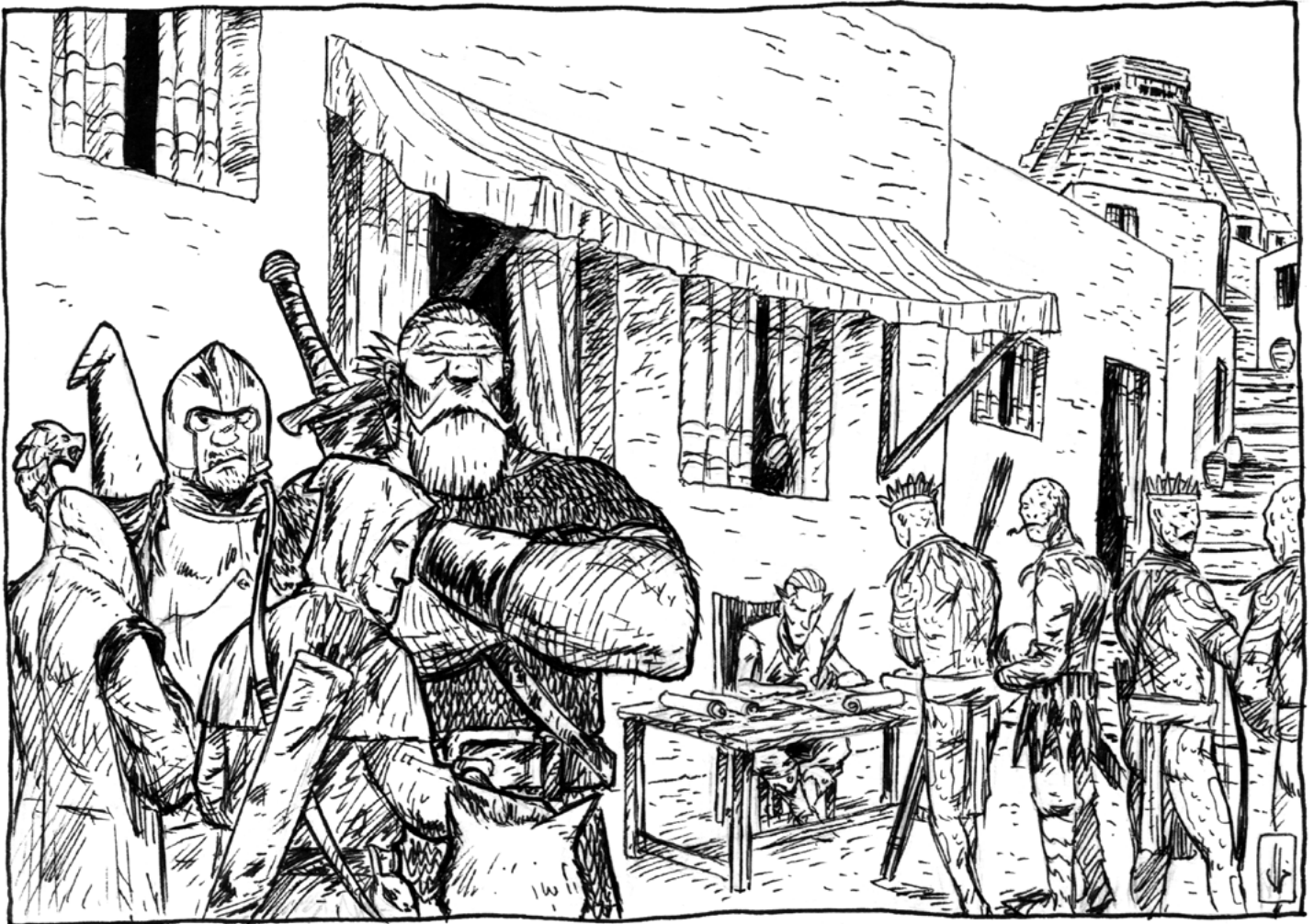
Junto a esta aventura se incluye un mapa hexagonal de la región de las selvas de Ofir, comprendida entre los ríos Vashi'Yiz y Orbish'Yiz. El mapa está dividido en hexágonos de 10 kilómetros. Siguiendo las instrucciones relativas al “Movimiento en aventuras al aire libre” (página 74 del libro básico), la expedición de Istanel puede desplazarse a esta velocidad por los distintos tipos de terreno:

- Selvas profundas. Representan selvas inhóspitas y llenas de vegetación, habitadas sólo por monstruos y tribus nómadas. Velocidad: 10 kilómetros al día = 1 hexágono; si existe camino, 20 kilómetros al día = 2 hexágonos. Posibilidad de perderse: 50% (0% siguiendo un camino).

LA DERROTA ES POSIBLE

Las tablas de encuentros aleatorios, una mala planificación de suministros o la pura mala suerte pueden hacer que la expedición fracase en su misión. Los jugadores deben entender que la derrota es posible en esta aventura y actuar en consecuencia.

Si la expedición es destruida pero Istanel es capaz de volver a Erpish, obtendrá fondos adicionales pidiendo la ayuda de elfos amigos de la isla de Taranga y volverá a crear una nueva expedición, al menos una vez más.



- Selvas ligeras. Representan reinos selváticos de tribus bárbaras o dominios de hombres serpiente. Ocasionalmente se pueden encontrar pequeños asentamientos no indicados en el mapa general. Velocidad: 20 kilómetros al día = 2 hexágonos; si existe camino, 30 kilómetros al día = 3 hexágonos. Posibilidad de perderse: 32% (0% siguiendo un camino).
- Colinas. La mayor parte de las regiones con colinas indicadas en el mapa están habitadas por hombres serpiente o goblins, y las que no lo están son regiones con selvas menos tupidas. La velocidad de movimiento es la misma que en las selvas ligeras. Posibilidad de perderse: 32% (0% siguiendo un camino).
- Montañas. Las únicas montañas indicadas en el mapa son las Montañas Aarimassi. Aunque no son muy escarpadas, no hay caminos que las atraviesen, ni siquiera sendas de cazadores. Velocidad: 10 kilómetros al día = 1 hexágono. Posibilidad de perderse: 32%.
- Ríos y marismas (a pie). Los ríos que atraviesan las selvas están rodeados de grandes extensiones pantanosas que dificultan enormemente el movimiento. También existen varias regiones de marismas en la confluencia de varios de estos ríos. Velocidad: 10 kilómetros al día = 1 hexágono (con camino, 20 kilómetros al día = 2 hexágonos). Posibilidad de perderse: 50% (0% siguiendo un camino).
- Ríos (en canoas). Los hombres serpiente usan los ríos como las principales vías de comunicación entre sus distintos reinos. Para ello utilizan grandes canoas que pueden transportar hasta 10 personas y su equipo. Velocidad: río arriba, se pueden recorrer 30 kilómetros al día = 3 hexágonos; río abajo, a favor de la corriente, se pueden recorrer 40 kilómetros al día = 4 hexágonos. Posibilidades de perderse: 0%.

LAS RUTAS DE ISTANEL

El plan de Istanel para encontrar Garan pasa por localizar primero el Lago Humeante, Sshi'Bo, y seguir el río que desemboca en el lago hasta su desembocadura. Cree que se encuentra al norte de las montañas Aarimassi y por tanto su objetivo principal es llegar a esa zona. Para ello, cree que tiene tres rutas posibles:

- Viajar hasta Osha-Ridh por el río Orbish'Yiz. Istanel sabe que el dominio de Osha-Ridh tiene relaciones comerciales con los goblins de Aarimassi. Aunque podría suponer desviarse de la ruta más directa, remontar el Orbish'Yiz, un río muy transitado por los hombres serpiente, parece la ruta más segura.
- Atravesar Kobu-Sami, la selva de los kobolds. Aunque las tribus kobolds son peligrosas y no hay caminos que seguir, se dice que no hay demasiada distancia que cubrir por esta región antes de llegar a las zonas Aarimassi dominadas por los goblins.
- Viajar hacia el norte por el río Vashi'Yiz. Con un grupo de canoas sería posible remontar el río Vashi'Yiz y alcanzar en pocos días las estribaciones más occidentales de las montañas Aarimassi. Sin embargo, los guías y sacerdotes hombres serpiente con los que ha hablado le han tratado de disuadir de seguir esta ruta, puesto que es un lugar peligroso donde abundan los dragones verdes y los cocodrilos gargantuescos.

PERDERSE

Los jugadores deben indicar al Narrador la ruta que van a seguir cada día. Si sólo pueden desplazarse un hexágono, simplemente dirán a qué hexágono vecino quieren moverse. Si pueden desplazarse más de un hexágono en el mapa (por ejemplo, en selvas ligeras), deben repetir este proceso hasta que consuman toda su capacidad de movimiento.

Cada tipo de terreno tiene un porcentaje que indica la facilidad de perderse. Esta tirada la realiza el Narrador al inicio del día. Si no se pierde, la expedición recorre correctamente el trayecto que había planeado.

Si falla, el Narrador debe tirar 1d6 y consultar esta tabla:

TIRADA 1D6	PERDERSE
1 - 2	La expedición se mueve al hexágono a la izquierda del que quería ir.
3 - 4	La expedición se pierde y debe desandar el camino, por lo que no avanza uno de los hexágonos que podía avanzar. En caso de que sólo se moviera un hexágono por el tipo de terreno, se quedará donde estaba.
5 - 6	La expedición se mueve al hexágono a la derecha del que quería ir.

Si en un día la expedición puede moverse más de un hexágono y se pierde, el Narrador debe decidir aleatoriamente el hexágono en el que se produce el fallo.

Si la expedición dispone de un guía especializado en el tipo de terreno que se está recorriendo, el Narrador puede repetir una tirada fallida. Si el guía está especializado en una región concreta (por ejemplo, la selva Kobu-Sami), la expedición no puede perderse.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Las selvas de Ofir están divididas en una serie de regiones, en parte geográficas y en parte políticas. Existen nueve tablas de encuentros distintas, cada una de las cuales debe usarse en diferentes momentos:

- Tabla de Encuentros en el río Vashi'Yiz: se utiliza en todos los hexágonos del río Vashi'Yiz, partiendo del hexágono 04.20 y siguiendo el curso del río hacia el norte.
- Tabla de Encuentros en el río Orbish'Yiz y afluentes: se utiliza en los hexágonos 04.23, 04.22 y 05.21, y en todos los hexágonos que incluyan un río cuyas aguas terminen llegando a 05.21 (todos los ríos excepto el río Vashi'Yiz y el río que desemboca en el lago Sshi'Bo).
- Tabla de Encuentros en marismas: se utiliza en los hexágonos de marismas que rodean a Fadarish (14.17, 14.18, 15.16, 15.17, 15.18, 16.17 y 16.18), los que están al oeste de Uingash-Ridh (23.18, 24.17, 24.18, 24.19, 25.17, 25.18 y 25.19) y los que están al norte de Ashe-Ridh (25.12, 25.13 y 26.13).
- Tabla de Encuentros en dominios de hombres serpiente: se utiliza en todos los hexágonos de selva ligera y colinas incluidos dentro de los dominios de los hombres serpiente, es decir, los países de Erpish, Osha-Ridh, Rasshashi y Adishlad.
- Tabla de Encuentros en Kobu-Sami: se utiliza en todos los hexágonos de selva profunda al sur de las montañas Aarimassi y

de los dominios de Osha-Ridh y Adishlad. También se pueden usar para los hexágonos al sur del río Orbish'Yiz.

- Tabla de Encuentros en Gobu-Sami: se utiliza en todos los hexágonos de selva ligera y colinas dominadas por los goblins, situados en su mayor parte al sur de las montañas Aarimassi.
- Tabla de Encuentros en las montañas Aarimassi: se utiliza en todos los hexágonos de tipo montaña de las montañas Aarimassi (06.10, 07.09, 07.10, 08.09, 08.10, 09.09 y 09.10).
- Tabla de Encuentros en Tasu-Sami: se utiliza en todos los hexágonos de selva ligera y colinas dominadas por los tasloi, situados al norte de las montañas Aarimassi.
- Tabla de Encuentros en las selvas del norte: se utiliza en todos los hexágonos de selva profunda al norte de las montañas Aarimassi y de los dominios de Osha-Ridh y Adishlad.

En cada tabla se indica si se puede intentar una tirada de reacción (TdR) y el número de individuos encontrados. Algunos seres disponen de bienes comerciales, objetos mágicos o monedas. Cuando en la entrada ponga "Tesoro", esas posesiones las llevarán consigo al ser encontrados. Si pone "En guarida", entonces estas posesiones estarán escondidas en su guarida, que normalmente estará en un lugar cercano, pero que en ocasiones se encontrará a varios hexágonos de distancia (por ejemplo, en el caso de Águilas gigantes, que pueden recorrer muchos kilómetros en busca de presas). El Director de Juego debe determinar si la guarida está cerca o lejos, pero como guía, si en la expedición hay Cazadores o PJ de clase Explorador, se podría encontrar la guarida si se busca durante 1d12 horas.

Cada día de viaje de la expedición se debe realizar una tirada de 1d6. Con un resultado 1-3 se producirá un encuentro y será necesario hacer una tirada de 1d100 en la tabla correspondiente. En el caso de obtener un resultado de "Clima/Terreno" o "Especial", habrá que realizar una tirada de 1d100 en una nueva tabla específica para este tipo de encuentros.

Ya que una expedición puede avanzar más de un hexágono al día en ciertos tipos de terreno, el Narrador tendrá que determinar al azar en qué hexágono se produce el encuentro entre todos los que recorre la expedición en un día determinado.

CAZADORES Y ENCUENTROS ALEATORIOS

Si se ha producido un encuentro y al menos un 10% de la expedición está formada por cazadores, los jugadores pueden realizar otra tirada de 1d100 y quedarse con la que prefieran. Si el porcentaje de cazadores es de 20% o más, se pueden realizar tres tiradas. Esto representa el hecho de que los cazadores avanzan a una cierta distancia de la expedición principal y pueden avisar con tiempo para esquivar los encuentros más peligrosos.

REACCIÓN DE LAS TRIBUS

Los encuentros con tribus de humanoides en las selvas de Ofir no tienen por qué significar necesariamente un combate. Los hombres serpiente son la raza más poderosa de las selvas y una expedición como la de Istanel, formada básicamente por hombres serpiente, gozará del beneficio de la duda cuando se encuentre con una tribu de goblins, kobolds o incluso bullywugs. Estas tribus al menos se plantearán si atacar a la expedición y robarles, o si es mejor opción tratar de comerciar con ellos.

Las nagas también pueden reaccionar favorablemente ante los hombres serpiente. Las nagas guardianas son aliadas

tradicionales de los hombres serpiente, mientras que las nagas gorgonas suelen ser enemigas (aunque, en algunos casos, cumplen el papel de las brujas en los reinos humanos, como fuente de magia negra para el que quiera pagar el precio). Las nagas acuáticas son más neutrales en sus tratos con los hombres serpiente, al estar más preocupadas de cuidar sus territorios.

EL IDIOMA DE LAS SERPIENTES

Todos los hombres serpiente pueden hablar con las serpientes, lo que permite intentar una tirada de reacción al encontrarse con serpientes normales, serpientes gigantes o con víboras voladoras de Ofir.

La tirada de reacción se realiza sin modificadores por Carisma, intérpretes o tesoro; las serpientes pueden entender el idioma de los hombres serpiente y comunicarse con ellos, pero siguen siendo animales salvajes... y hambrientos.

Para determinar la reacción de una tribu de humanoides, habrá que realizar una tirada de 2d6 en la siguiente tabla:

TIRADA 2D6	REACCIÓN
2	Amistosos. La tribu se muestra amistosa, está dispuesta a comerciar e incluso a acoger a la expedición como huéspedes unos días (no se gasta comida).
3 - 5	Indiferentes, desinteresados. La tribu deja a la expedición atravesar su territorio. Pueden llegar a aceptar comerciar.
6 - 8	Neutral, incierto. La tribu no tiene claro qué hacer con la expedición. Posiblemente la dejen cruzar por su territorio a cambio de un tributo.
9 - 11	Intratable, puede atacar. La tribu desconfía de la expedición y busca cualquier excusa para atacar (como, por ejemplo, que la expedición insista en atravesar su territorio).
12	Hostil, ataca. La tribu ataca inmediatamente.

Dependiendo del tipo de tribu, habrá un modificador a esta tirada:

- Hombre serpiente: -3
- Gigante de piedra, naga guardiana, ent: -2
- Goblin: -1
- Aarakocra, nereida, naga acuática, osgo: +0
- Tasloi: +1
- Kobold, naga gorgona, ogro: +2
- Bullywug: +3

Siempre tendrá que haber una persona al frente de las negociaciones. Se aplicará el ajuste de reacción correspondiente a la puntuación de Carisma de dicha persona a la tirada, pero sólo si el negociador conoce la lengua de la raza con la que está negociando. Si no la conoce, tendrá que obtener la ayuda de un intérprete que conozca esa lengua y no podrá usar su ajuste de reacción por Carisma.

Si la expedición cuenta con un intérprete especializado en la raza con la que se está negociando, se puede obtener un -2 a la tirada. Todos los intérpretes otorgan un -1 a las negociaciones con hombres serpiente.

Se pueden usar bienes comerciales para mejorar la tirada de reacción. Por cada 500 monedas de oro en bienes comerciales se obtendrá un -1 a la tirada de reacción, con un máximo de -3. Todos los jefes de las tribus desearán siempre negociar un mejor precio, por lo que si terminan comerciando o negociando, exigirán un pago adicional de 1d10 x 25 monedas de oro adicionales, además de lo ofrecido inicialmente.

Ejemplo: Istanel llega con su expedición a Bardugrak, una población goblin. El negociador jefe es un PJ bardo llamado Tarsid con Carisma 18 (ajuste de reacción -2). Aunque Tarsid no conoce el idioma goblin, cuenta con la ayuda de Gadhi-Shi, un intérprete hombre serpiente. Para asegurarse la buena voluntad de los goblins, Istanel decide entregar bienes por valor de 500 monedas de oro. Los modificadores son 0 por Carisma (debería ser -2, pero Tarsid no puede utilizarlo al estar usando un intérprete), -2 por la ayuda de Gadhi-Shi, -1 por estar negociando con goblins y -1 por los bienes comerciales, para un total de -4. El jugador tira 2d6 - 4 y obtiene un total de 2, lo que supone una reacción Amistosa. Al haber ofrecido bienes comerciales, las negociaciones se alargan hasta que la Matriarca Graya obtiene 1d10 x 25 mo adicionales (resultado 5), para un total de 125 mo más (625 mo en total). Finalmente, la Matriarca Graya da la bienvenida efusivamente a la expedición y les mantiene como huéspedes durante varios días en los que la expedición podrá descansar y no tendrá que utilizar provisiones. Esa misma noche, la líder de los goblins le habla a Istanel sobre su hija Garaniya, recientemente huida...

COMERCIANDO CON TRIBUS

Si una tribu acepta comerciar con la expedición, se pueden intercambiar bienes comerciales. Al cambiar unas mercancías por otras, existe la posibilidad de obtener un beneficio económico.

El procedimiento es el siguiente: los jugadores eligen cuántos de los bienes comerciales de la expedición quieren intercambiar. Después, hay que realizar una tirada de reacción con 2d6, a la que se aplican los modificadores por el tipo de tribu, el Carisma del comerciante (si conoce la lengua de la tribu) y la ayuda de intérpretes.

El resultado determina el valor monetario de los bienes intercambiados:

- 2 Se gana un 15% de la cantidad intercambiada.
- 3-5 Se gana un 10% de la cantidad intercambiada.
- 6-8 Se gana un 5% de la cantidad intercambiada.
- 9-11 Se pierde un 10% de la cantidad intercambiada.
- 12 Se pierde un 15% de la cantidad intercambiada.

Ejemplo: La expedición ha logrado entablar relaciones comerciales con una tribu de ogros. Aunque disponen de bienes comerciales por valor de 2.000 monedas de oro, deciden negociar sólo con la mitad (por valor de 1.000 monedas de oro). Se realiza una tirada de 2d6 a la que se suma +2 (por ser ogros) y -1 por el modificador de Carisma de uno de los negociadores, que conoce la lengua de los ogros. No se dispone de intérpretes. La tirada de 2d6 es de 8, para un total de 9. En las negociaciones, por tanto, se pierde el 10% de la cantidad usada de 1.000 monedas de oro (100 monedas), representando que las mercancías obtenidas de los ogros no son de muy buena calidad. La expedición se aleja de la tribu de ogros con bienes por valor de 1.900 monedas de oro.

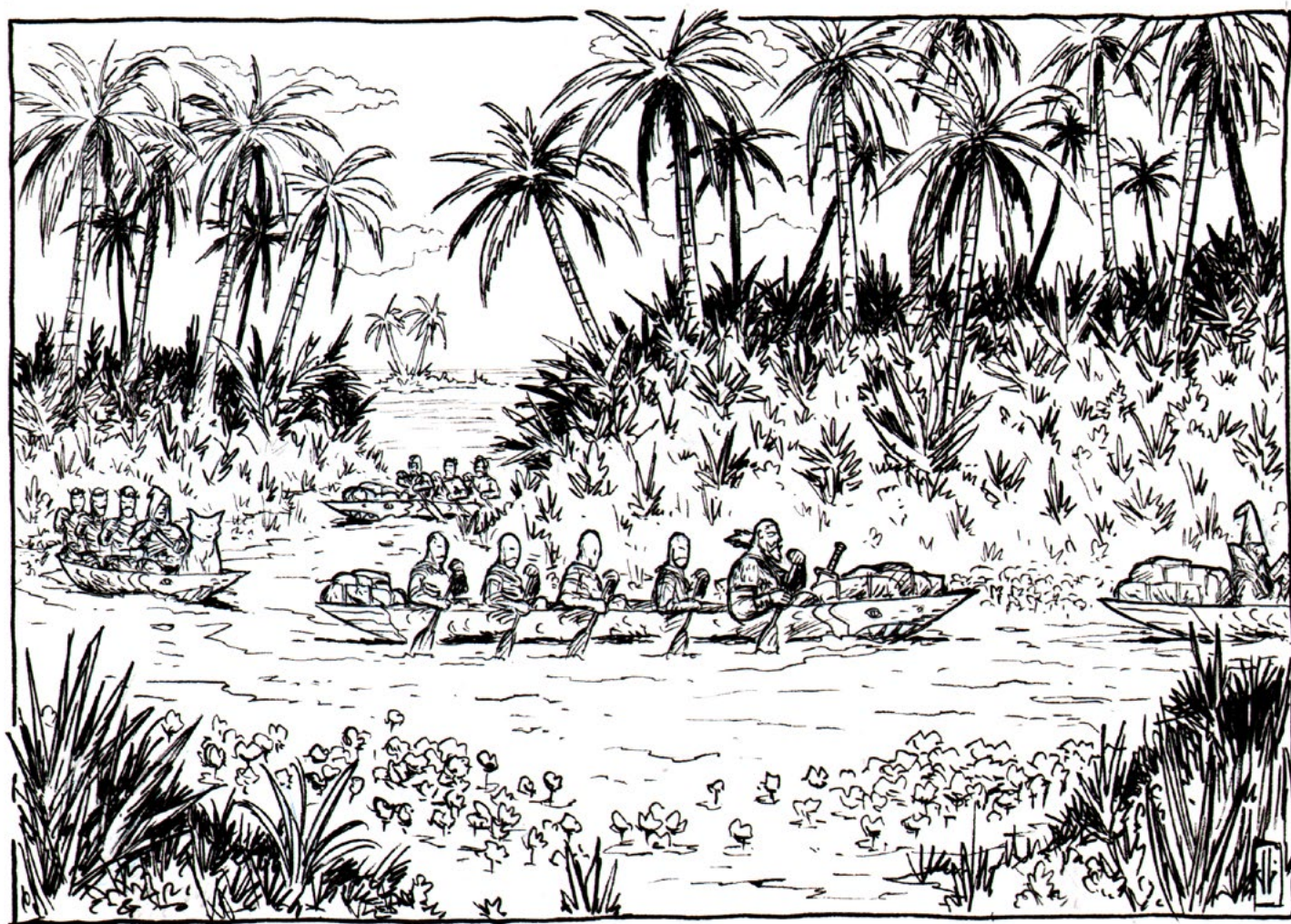


TABLA DE CLIMA / TERRENO EN RÍOS (VIAJANDO EN CANOA)

01 - 20	Lluvias muy intensas. Es necesario acampar durante un día hasta que las lluvias amainen por el riesgo de que las canoas se hundan.
21 - 40	Río desbordado. Las lluvias hacen que el río se desborde y cubra todo el hexágono en el que se encuentra la expedición. Hay que realizar una tirada de "Perdese" para determinar el siguiente hexágono al que se viajará. Si este hexágono no tiene río, al bajar de nuevo las aguas la expedición estará varada en tierra (pantanos) y tendrá que cargar con las canoas hasta encontrar de nuevo el río.
41 - 50	Nafragio. Una de las canoas de la expedición (escogida al azar) golpea con una roca escondida o un tronco flotante y se hunde. La mitad de las provisiones y bienes comerciales de esa canoa se pierden y cada uno de sus tripulantes debe realizar una tirada de salvación contra aliento para no perecer ahogado.
51 - 70	Nubes de mosquitos. Unas grandes nubes de mosquitos molestan a la expedición durante horas. Los mosquitos transmiten una enfermedad que hace que un tercio de los miembros de la expedición enfermen y pierdan la mitad de sus puntos de golpe. Estos puntos de golpe sólo se pueden recuperar descansando 1d6 días en una ciudad, poblado o campamento permanente.
71 - 90	Corrientes inusualmente fuertes. Si se está navegando a favor de la corriente, se recorren dos hexágonos adicionales. Si se navega en contra de la corriente, se recorren dos hexágonos menos de lo habitual.
91 - 100	Poca profundidad del río. El río llega a un lugar en el que su nivel es muy bajo y hay que avanzar transportando las canoas a mano. Sólo se puede avanzar un hexágono este día. Además, hay que realizar una nueva tirada de encuentro aleatorio en el río. Si aparece un monstruo o tribu, se supone que habrán emboscado a la expedición, que estará sorprendida durante el primer turno.

TABLA DE CLIMA / TERRENO EN MARISMAS (O VIAJANDO A PIE POR HEXÁGONOS DE RÍO)

01 - 20	Lluvias muy intensas. El barro inunda los pocos caminos existentes y la expedición debe detenerse durante 1d3 días antes de poder seguir avanzando.
21 - 40	Gases venenosos. La expedición llega a una zona en la que los gases del pantano son venenosos. Todos los miembros de la expedición tendrán un -2 a todas sus tiradas de ataque y daño a lo largo del día. Además, tendrán que realizar una tirada de salvación contra venenos; los que no la pasen perderán la mitad de sus puntos de vida.
41 - 50	Fuegos fatuos. Los espíritus del pantano tratan de llevar a la expedición a su muerte. Los 1d10 miembros que van a la cabeza de la expedición (normalmente cazadores) deben realizar una tirada de salvación contra conjuros. Los que no la pasen morirán al caer por precipicios o hundirse en arenas movedizas a las que los fuegos fatuos los habrán atraído.
51 - 70	Provisiones destruidas. La humedad, los hongos y los insectos atacan las provisiones y se pierde un 25% del total transportado.
71 - 90	Nubes de mosquitos. Unas grandes nubes de mosquitos molestan a la expedición durante horas. Los mosquitos transmiten una enfermedad que hace que un tercio de los miembros de la expedición enfermen y pierdan la mitad de sus puntos de golpe. Estos puntos de golpe sólo se pueden recuperar descansando 1d6 días en una ciudad, poblado o campamento permanente.
91 - 100	Arenas movedizas. Los 1d6 miembros de la expedición que vayan en cabeza (normalmente cazadores) caen en arenas movedizas. Antes de que nadie pueda ayudarlos, se hunden en ellas. Sólo aquéllos que pasen una tirada de salvación contra aliento podrán mantenerse a flote el tiempo suficiente para que los ayuden a salir.

TABLA DE CLIMA / TERRENO EN SELVAS (LIGERAS Y PROFUNDAS) Y COLINAS

01 - 20	Terreno impracticable. Un movimiento de tierras, una caída en cadena de árboles o un desastre similar impide a la expedición entrar en el hexágono al que quería desplazarse. Para poder seguir avanzando tendrá que moverse a un hexágono distinto.
21 - 40	Follaje espeso. La vegetación es muy densa en este punto de la selva y la expedición sólo puede avanzar la mitad de su movimiento normal. En el caso de un hexágono de selva profunda sin caminos, este hexágono tardaría en cruzarse dos días.
41 - 50	Nubes de mosquitos. Unas grandes nubes de mosquitos molestan a la expedición durante horas. Los mosquitos transmiten una enfermedad que hace que un tercio de los miembros de la expedición enfermen y pierdan la mitad de sus puntos de golpe. Estos puntos de golpe sólo se pueden recuperar descansando 1d6 días en una ciudad, poblado o campamento permanente.
51 - 70	Marabunta. Un enorme enjambre de hormigas carnívoras avanza por la selva, devorándolo todo a su paso. Para poder salvarse, la expedición debe regresar al hexágono del que vino. Hay un 16% de posibilidades de que la marabunta se mueva a ese mismo hexágono al día siguiente, en cuyo caso la expedición tendrá que escapar de nuevo. La marabunta sólo se desplaza a hexágonos de selva ligera o selva profunda (aunque puede aparecer en hexágonos con colinas).
71 - 90	Provisiones destruidas. La humedad, los hongos y los insectos atacan a las provisiones y se pierde un 10% del total transportado.
91 - 100	Las sombras de la selva. Se escuchan susurros y extraños murmullos procedentes de la selva. Las voces parecen contar secretos abominables y todos los miembros de la expedición que no sean hombres serpiente deben superar una tirada de salvación contra conjuros o tendrán un -2 a todas las tiradas de salvación y ataques durante 1d3 días, cuando el recuerdo de las voces ultraterrenas deje de atormentarlos. Los hombres serpiente encuentran esto muy divertido, puesto que ellos siempre escuchan esos murmullos y no les dan importancia.



TABLA DE CLIMA / TERRENO EN MONTAÑAS

01 - 20	Desprendimiento. Un alud cae sobre la expedición. Tira 1d4 y multiplica el resultado por 10. Ése el porcentaje de miembros de la expedición que pierden la vida. Las provisiones que lleven los portadores muertos se pierden.
21 - 40	Tormentas eléctricas. Una gran tormenta eléctrica se forma sobre la expedición. Se puede intentar encontrar refugio en una cueva (posibilidad de encontrarla: 25%; si encuentran una, haz una tirada en la tabla de encuentros para determinar sus habitantes). Si no buscan refugio o no lo encuentran, hay un 50% de posibilidades de que un porcentaje de miembros de la expedición muera (1d3 x 10%) como resultado de los rayos, los golpes de viento y los desprendimientos.
41 - 50	Terreno impracticable. La expedición llega a un abismo o un muro escarpado e impracticable. No puede accederse al hexágono al que se trataba de entrar; la expedición debe regresar al hexágono anterior y viajar desde allí a otro hexágono distinto.
51 - 70	Puente colgante. La expedición encuentra un gran puente colgante que cruza un abismo sin fondo. Lo han construido los gigantes de piedra con grandes cadenas de hierro y troncos de madera. Tira 1d100: 01-25, la expedición puede cruzar sin problemas; 26-50, un tronco se rompe y 1d10 miembros de la expedición se precipitan al abismo y mueren; 51-75, varios troncos se rompen, 1d10 miembros de la expedición se precipitan al abismo y mueren; además, parte de la expedición queda a un lado del puente roto y parte al otro (tira 1d100 para obtener el porcentaje de la expedición que ha conseguido cruzar); 76-100: un grupo de 1d10 gigantes de piedra embosca a la expedición cuando ésta está cruzando el puente.
71 - 90	Cornisa estrecha. Para atravesar el hexágono la expedición cruza una cornisa muy estrecha que sube por la ladera de una montaña y bordea un precipicio. Hay que avanzar de uno en uno por la cornisa, y 1d10 portadores se despeñan y mueren. Tira de nuevo en la tabla de encuentros aleatorios: si aparece un ser capaz de volar, embosca a la expedición mientras ésta está cruzando la cornisa.
91 - 100	Camino a la cima. El camino que sigue la expedición lleva hasta la cima de una montaña. Allí, entre los hielos eternos, los espíritus del aire y los dioses de las tormentas danzan y cantan con voces tronantes. Tira 1d100: 1-75%, los espíritus ignoran a la expedición, que puede seguir adelante; 76%-90%, los dioses, ofendidos, lanzan una gran tormenta sobre la expedición, que huye despavorida (el 10% de los miembros de la expedición se despeñan y mueren); 91%-100%, los dioses ordenan a los espíritus del viento que transporten a toda la expedición, volando, hasta un hexágono adyacente al azar.

TABLA DE ENCUENTROS ESPECIALES

01 - 05	La expedición encuentra un pozo de aguas limpias. Un elemental de agua de 8 DG lo protege.
06 - 10	El cubil secreto de unos bandidos, miembros de la tribu dominante en la zona, pero exiliados por sus fechorías. La banda está formada por 40 individuos y tiene un botín por valor de 1.500 monedas de oro.
11 - 15	Un mausoleo de los hombres serpiente, la tumba de un antiguo gran sacerdote. El tesoro funerario asciende a 8.000 monedas de oro, pero el lugar está protegido por una naga guardiana.
16 - 20	Un gran muro con runas élficas grabadas. Si se estudia el mural durante 1d3 días, se puede aprender un hechizo de Mago de nivel 4 determinado al azar.
21 - 25	Un gran obelisco con runas élficas. Istanel u otro elfo pueden leer las runas: si se lanza un conjuro hacia el obelisco, transportará en línea recta a la expedición un cierto número de hexágonos en la dirección elegida por el mago que lo lance. El número de hexágonos es igual al nivel del hechizo (el obelisco no se ve afectado por el conjuro).
26 - 30	Un enorme árbol protegido por 1d20 miembros de la tribu dominante en la zona. Cada uno de estos seres está unido al árbol por una raíz voladora que se ha incrustado en su cuerpo y protegerán al árbol fanáticamente. Si se corta una de las raíces, la persona unida al árbol sufrirá 1d10 puntos de daño pero, si sobrevive, se librará de la esclavitud.
31 - 35	Una cabaña de caza perteneciente a la tribu más cercana (hombres serpiente, goblins, etc.). Contiene provisiones suficientes para 10 personas durante 1 mes.
36 - 40	Un gran pilar de piedra con runas élficas grabadas. Para determinar el efecto de tocar el pilar tira 1d10: 1-3, aumenta en 1 una característica al azar; 4-5, disminuye en 1 una característica al azar; 6, cambia el sexo. Cada persona sólo puede ser afectada una vez y los efectos son permanentes.
41 - 45	Tres grandes estatuas, de tamaño colosal y factura élfica, yacen en este lugar. Cada estatua tiene incrustada en la cabeza o el pecho una joya valorada en 1.000 monedas de oro. Esta joya puede utilizarse en la fabricación de un golem de piedra.
46 - 50	Un pequeño bosquecillo de setas gigantes. Las esporas hacen que cualquiera que no supere una tirada de salvación contra venenos caiga profundamente dormido. Si nadie lo aleja del bosque de hongos, morirá de inanición.
51 - 55	Un templo a una deidad ignota y maldita. Si se acampa en el templo, la expedición será atacada por la noche por 100 esqueletos que surgirán de las criptas.
56 - 60	La entrada a una mina de oro abandonada. Tira en la tabla de encuentros aleatorios para determinar los habitantes de este lugar. Añade al tesoro habitual del monstruo lingotes de oro por valor de 7.000 monedas de oro.

61 - 65	Un gran pilar de piedra, encima del cual se encuentra un ermitaño hombre serpiente. El hombre serpiente medita observando un zafiro de un valor de 2.000 monedas de oro. Si se hiere al hombre serpiente o se roba el zafiro, la expedición sufrirá la maldición de Yiz: todas las serpientes obtendrán un resultado de Hostil en la tabla de reacción.
66 - 70	Una torre de vigilancia élfica, ruinoso. Tira en la tabla de encuentros aleatorios para determinar los habitantes actuales del lugar. En un compartimento secreto dentro de la torre hay un cofre con unas botas élficas, un arco de bella factura y una cota de malla élfica +1.
71 - 75	Una fortaleza de los hombres serpiente, construida hace cientos de años por orden de un gran sacerdote de un lejano dominio. En ella viven 20 hombres serpiente, tanto varones como mujeres, dedicados a la caza y la recolección. Son los descendientes de los habitantes originales y hace tiempo que olvidaron su misión original. Procuran vivir una vida tranquila, sin interferir en la política local, a la espera de que alguien llegue con nuevas órdenes.
76 - 80	Una fortaleza élfica en ruinas. Está formada por una torre central, un muro redondo y dependencias derruidas. Tira en la tabla de encuentros aleatorios para determinar los habitantes actuales del lugar. Si exploran las dependencias, pueden encontrar documentos que permiten a Istanel determinar una de las localizaciones de la ciudad de Garan (tira 1d20 para determinar la localización encontrada).
81 - 85	Una enorme estatua de la Gran Madre Yiz. Los hombres serpiente insisten en pasar 1d3 días reparando la estatua, pintándola y realizando ceremonias en honor a Yiz.
86 - 90	Una villa élfica abandonada y en ruinas. En sus sótanos existe una entrada a una mazmorra donde descansa un antiguo hechicero elfo de Garan convertido en un no muerto (utiliza las estadísticas de una momia), acompañado de una guardia de 100 zombis. Si exploran la mazmorra, pueden encontrar documentos que permiten a Istanel determinar una de las localizaciones de la ciudad de Garan (tira 1d20 para determinar la localización encontrada).
91 - 95	Una mina de oro secreta. Pertenecer a un miembro de la tribu o raza dominante en la zona (hombres serpiente, goblins, etc.). En ella trabajan 100 mineros y está protegida por 30 guerreros DG2. El mineral extraído puede usarse como bienes comerciales, con un valor de 2.000 monedas de oro.
96 - 100	Un palacio de los hombres serpiente abandonado y en ruinas. En su sótano vive una serpiente gigante albina con cientos de años de edad. Recuerda los tiempos en los que los hombres serpiente vivían aquí y desea que vuelvan. La serpiente conoce secretos e historia antigua de la zona en la que se encuentra el palacio.

LOCALIZACIONES DE LA SELVA DE OFIR

DOMINIO DE ERPISH Y DESEMBOCADURA DE LOS RÍOS VASHI'YIZ Y ORBISH'YIZ

TABLA DE ENCUENTROS EN EL RÍO VASHI'YIZ

01 - 02	1d3 Sagas cetinas. En guarida: Bienes/monedas por valor de 5.000 monedas de oro, 5 gemas, 1 joya, 30% de posibilidades de 5 objetos mágicos (excepto armas), 2 pociones.
03 - 12	Clima/Terreno.
13 - 22	1d12 Cocodrilos gigantes.
23 - 27	1 Cocodrilo gargantuesco. Usa las estadísticas de cocodrilo gigante, pero con 15 DG.
28 - 42	1 Dragón verde. En guarida: Bienes/monedas por valor de 24.000 monedas de oro, 9 gemas, 5 joyas, 15% de posibilidades de tener 6 objetos mágicos.
43	1 Elemental de agua (8DG).
44 - 47	Especial.
48 - 57	1d3 x 10 Estirges.
58	1d3 Montículos arrastrantes. En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 3 pergaminos, 2 pociones, 10% de posibilidades de 1 arma y 1 armadura mágicas.
59 - 60	1d4 Nagas acuáticas (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 2 pociones, 15% de posibilidades de 2 objetos mágicos y 1 poción.
61 - 62	1d6 Nereidas (TdR). Tesoro: 2 pociones.
63 - 67	1 Pez gigante (7DG).
68 - 72	5d10 Pirañas.
73 - 82	1d12 Sapos gigantes.
83 - 92	1 Serpiente gigante (TdR) (6DG).
93	Tribu, cazadores (dependiendo de la cercanía a su territorio, 3d10 tasloi, 4d6 goblins o 5d4 kobolds) (TdR).
94 - 98	1d6 Trolls, pellejudos. En guarida: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 12 gemas, 1 joya, 10% de posibilidades de 1 objeto mágico.
99 - 100	1d3 Víboras voladoras de Ofir (TdR).

**TABLA DE ENCUENTROS EN EL
RÍO ORBISINIZ Y AFLUENTES**

01	1d3 Sagas cetrinas. En guarida: Monedas por valor de 5.000 monedas de oro, 5 gemas, 1 joya, 30% de posibilidades de 5 objetos mágicos (excepto armas), 2 pociones.
02 - 13	1d8 x 10 Bullywugs, Banda (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20), 12 gemas.
14 - 18	Bullywugs, poblado (TdR). Los poblados bullywug están formados por pequeñas cabañas en zonas pantanosas. Pueden disponer (75% de posibilidades) de una empalizada de madera. En el poblado hay 1d8 x 10 guerreros, incluyendo un cacique (3DG, +2 daño), y 5 campeones (2DG y +1 daño). Hay mujeres igual al número de guerreros y niños igual al número de adultos. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de 1 objeto mágico.
19 - 23	Clima/Terreno.
24 - 35	3d8 Cocodrilos.
36 - 41	Especial.
42 - 43	1d3 x 10 Estirges.
44 - 55	1d6 x 10 Hombres serpiente comerciantes (TdR). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 200 monedas de oro por cada hombre serpiente, 1 canoa por cada 10 hombres serpiente. El 10% de los comerciantes son guerreros.
56 - 67	1d3 x 10 Hombres serpiente, patrulla (TdR). El 90% van equipados como guerreros y el 10% restante como guerreros de élite. Tesoro: Un puñado de monedas de oro (1d20), 1 canoa por cada 10 hombres serpiente.
68 - 72	Hombres serpiente, poblado (TdR). Los poblados ribereños se alzan sobre plataformas elevadas sobre troncos. Habitantes: 4d10 x 10, de los cuales el 10% son guerreros. Tesoro: Monedas por valor de 2.000 monedas de oro, 3 gemas, 3 joyas, 2 pociones, 25% de posibilidades de 1 objeto mágico.
73 - 84	1d4 x 10 Hombres serpiente, pescadores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20), 1 canoa por cada 10 hombres serpiente.
85	1d3 Montículos arrastrantes. En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya.
86 - 90	1d6 Nagas acuáticas (TdR). Muchas nagas acuáticas están aliadas con los hombres serpiente. En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 2 pociones, 15% de posibilidades de 2 objetos mágicos y 1 poción.
91	1d4 Nereidas (TdR). Tesoro: 2 pociones.
92 - 93	1d12 Sapos gigantes.
94 - 98	1 Serpiente gigante (TdR) (6DG).
99 - 100	1d3 Víboras voladoras de Ofir (TdR).

TABLA DE ENCUENTROS EN MARISMAS

01	1d3 Sagas cetrinas. En guarida: Bienes/monedas por valor de 5.000 monedas de oro, 5 gemas, 1 joya, 30% de posibilidades de 5 objetos mágicos (excepto armas), 2 pociones.
02 - 11	1d8 x 10 Bullywugs, banda (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20), 12 gemas.
12 - 16	Bullywugs, poblado (TdR). Los poblados bullywug están formados por pequeñas cabañas en zonas pantanosas. Pueden disponer (75% de posibilidades) de una empalizada de madera. En el poblado hay 1d8 x 10 guerreros, incluyendo un cacique (3DG, +2 daño), y 5 campeones (2DG y +1 daño). Hay mujeres igual al número de guerreros y niños igual al número de adultos. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de 1 objeto mágico.
17 - 21	2d12 Ciempiés gigantes.
22 - 26	Clima/Terreno.
27 - 36	3d8 Cocodrilos.
37 - 41	1d12 Cocodrilos gigantes.
42 - 43	Especial.
44 - 53	1d3 x 10 Estirges.
54	1 Hidra
55 - 59	1d3 x 10 Hombres serpiente, patrulla (TdR). El 90% van equipados como guerreros y el 10% restante como guerreros de élite. Tesoro: Un puñado de monedas de oro (1d20), 1 canoa por cada 10 hombres serpiente.
60 - 64	1d4 x 10 Hombres serpiente, pescadores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20), 1 canoa por cada 10 hombres serpiente.



65	Hombres serpiente, poblado (TdR). Los poblados marismeños se alzan sobre plataformas elevadas sobre troncos. Habitantes: 3d10 x 10, de los cuales el 10% son guerreros. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 1.500 monedas de oro, 3 gemas, 3 joyas, 2 pociones, 25% de posibilidades de 1 objeto mágico.
66	3d8 Hombres serpiente, zombis (usar estadísticas de zombi).
67 - 71	1d8 Lagartos minotauro. En guarida: Unas 30 monedas de oro, 2 gemas, 10% de posibilidades de un objeto mágico.
72 - 81	1d3 Montículos arrastrantes. En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya.
82	1d6 Nagas acuáticas (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 2 pociones, 15% de posibilidades de 2 objetos mágicos y 1 poción.
83	1d3 Nagas gorgonas (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de un arma y una armadura mágica, 3 pergaminos, 2 pociones.
84 - 93	1d12 Sapos gigantes.
94 - 98	1 Serpiente gigante (TdR) (6DG).
99	1d6 Trolls, pellejados. En guarida: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 12 gemas, 1 joya, 10% de posibilidades de 1 objeto mágico.
100	1d3 Víboras voladoras de Ofir (TdR).

**TABLA DE ENCUENTROS EN DOMINIOS
DE HOMBRES SERPIENTE**

01 - 02	1d4 x 10 Babuinos.
03	1d8 x 10 Bullywugs, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20), 12 gemas.
04 - 06	Clima/Terreno.
07 - 08	1d20 Ents (TdR). Tesoro: 12 gemas, 2 pociones.
09 - 23	Especial.
24	4d6 Goblins, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20).
25 - 26	1d3 x 5 Hombres serpiente, cazadores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20).
27 - 41	1d3 x 10 Hombres serpiente, comerciantes (TdR). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 250 monedas de oro por cada hombre serpiente. El 10% de los hombres serpiente son guerreros.
42 - 56	1d3 x 10 Hombres serpiente, patrulla (TdR). El 90% van equipados como guerreros y el 10% restante como guerreros de élite. Tesoro: Un puñado de monedas de oro (1d20).
57 - 71	Hombres serpiente, poblado (TdR). Los poblados disponen siempre de empalizada, torres de vigilancia y portón fortificado. El 50% de los poblados dispone de murallas de piedra. El 25% de los poblados tiene un zigurat/templo a Yiz, 1 sacerdote de nivel 5 y 1d10 sacerdotes de nivel 3 (10% de posibilidades de tener información sobre una localización de Garan en la biblioteca del templo). Habitantes: 6d10 x 10, de los cuales el 10% son guerreros. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 4.000 monedas de oro (6.000 si dispone de templo), 5 gemas, 5 joyas, 4 pociones, 50% de posibilidades de 1 objeto mágico (75% si dispone de un templo).
72 - 76	1d6 x 10 Hombres serpiente, viajeros (TdR). Tesoro: 500 monedas de oro. El 10% de los viajeros son guerreros hombres serpiente.
77	1d2 Jaguares.
78 - 82	Manada animal (01-25: 4d6 antílopes; 26-60: 4d6 búfalos; 61-84: 1d12 jabalíes; 85-100: 1d12 elefantes).
83 - 84	1d3 Nagas gorgonas (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de un arma y una armadura mágica, 3 pergaminos, 2 pociones.
85 - 89	1d2 Nagas guardianas (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 24.000 monedas de oro, 9 gemas, 5 joyas, 2 pociones, 15% de posibilidades de tener 6 objetos mágicos.
90	1d2 Pumas.
91 - 100	1d3 Víboras voladoras de Ofir (TdR).

LOS HOMBRES SERPIENTE

Los hombres serpiente son la raza más poderosa de las selvas de Ofir. Viven en ciudades y pequeños poblados en las selvas, dedicados a la caza, la pesca y el cultivo de arroz. Políticamente se organizan en dominios en los que una ciudad importante ejerce su control sobre grupos cercanos de poblados. Cada dominio es relativamente independiente el uno del otro, pero todos consideran que el dominio de Ofir, donde reside el Venerable, es la capital de su reino selvático.

Las mayores ciudades de los hombres serpiente están protegidas por murallas decoradas como si fueran escamas de una gran serpiente. En su interior hay al menos un zigurat que sirve como templo a Yiz, la Gran Madre, su deidad única. Si hay varios zigurats, en cada uno se adora a un aspecto distinto de Yiz (como Madre, como Serpiente, comoGuardiana de Secretos, etc.). Los hombres serpiente se organizan en distintas familias nobles que poseen las tierras de cultivo y ciertos derechos comerciales, y en familias de plebeyos que sirven a los nobles. Cada ciudad tiene un gobernante, que siempre es el hombre serpiente noble o sacerdote más anciano.

Los ejércitos de hombres serpiente están formados en su mayoría por guerreros armados con armaduras de cuero, lanzas, escudos y espadas. Su mordisco venenoso los hace temibles entre las tribus de humanoides que viven en las zonas más salvajes de las selvas. Algunas ciudades disponen de cuerpos más pequeños de arqueros, infantería pesada con armaduras de escamas o incluso jinetes de lagarto gigante.

El comercio se efectúa sobre todo usando los ríos que atraviesan las selvas mediante grandes canoas. Las rutas terrestres suelen ser engullidas por la selva, salvo ciertos caminos de piedra que los hombres serpiente mantienen abiertos usando cuadrillas de trabajadores y magia.

Desconfían de otras razas (sobre todo, de los hombres cobra), pero Istanel es una figura relativamente conocida como erudito en los dominios de Erpish y Osha-Ridh, donde se le otorgará el beneficio de la duda debido a su amistad con los sacerdotes de Erpish. La idea de buscar la perdida ciudad de Garan les resulta curiosa a algunos hombres serpiente y peligrosa a otros, que no han olvidado las viejas historias sobre las guerras entre elfos y hombres serpiente por el dominio de las selvas.

El dominio de Erpish es el segundo más poderoso de las selvas de Ofir. Gran parte de este poder procede de su apertura al exterior, puesto que a su puerto llegan personas y conocimientos de todo el mundo. Los dominios de los hombres serpiente tienen el nombre de su ciudad más importante, aunque incluyan a poblaciones más pequeñas dentro de su órbita de influencia, y es en la ciudad de Erpish en la que Istanel (y los PJ) comienzan su aventura.

ORBISH'YIZ Y VASHI'YIZ

El río Orbish'Yiz es una importante ruta comercial que conecta Erpish con los dominios de Osha-Ridh, Rasshashi y Adishlad. Multitud de canoas cargadas de materiales van y vienen por el río, protegidas por los ejércitos de los distintos dominios de hombres serpiente.

El río Vashi'Yiz, por el contrario, es evitado por todos los hombres serpiente debido a que es la zona de caza de innumerables monstruos. Además, el río no lleva a ningún dominio de hombres serpiente, lo cual hace que sea una vía fluvial que no se utiliza nunca.

Erpish es una ciudad portuaria, la segunda más grande de las selvas de Ofir. Es una ciudad costera, situada en unas colinas cercanas a la desembocadura de los ríos Vashi'Yiz y Orbish'Yiz. La ciudad obtiene su comida comerciando con el exterior y mediante plantaciones situadas en la selva poco frondosa situada al norte. Casi un tercio de sus habitantes no son hombres serpiente, y algunos hombres serpiente de otros dominios opinan que esto la convierte en una ciudad de perdición. Sin embargo, otros la visitan precisamente por ello en busca de mercancías de tierras lejanas y conocimientos extranjeros. Aunque los hombres serpiente permiten a las otras razas venerar a sus propios dioses, no consienten que sus templos se alcen dentro de sus muros, por lo que todos los templos a deidades distintas a Yiz se construyen extramuros de la ciudad. Es frecuente que los hombres serpiente salgan en procesión por las calles de Erpish, cumpliendo los extraños rituales y fiestas de su dios.

En las bibliotecas de Erpish se pueden encontrar referencias a 3 localizaciones de la ciudad de Garan; Istanel comienza la aventura con este conocimiento.

SELVAS DE LOS KOBOLDS (KOBU-SAMI)

05.20. Arnish (poblado). Población: 1.000 hombres serpiente. Guarnición: 30 lanceros, 30 arqueros, 40 cazadores. Gobernante: Irshish, comerciante hombre serpiente (inteligente, vanidoso, codicioso). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 10.000 monedas de oro.

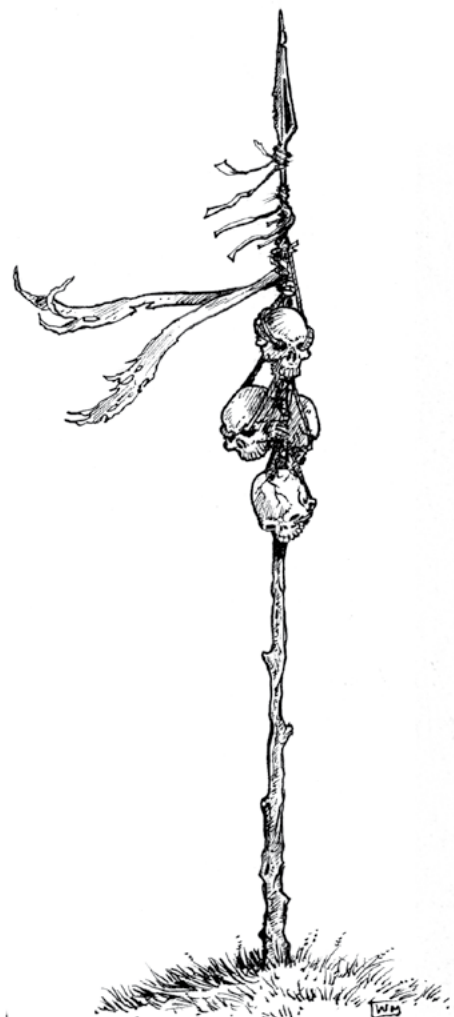
Arnish es un pueblo comercial situado cerca de la confluencia de los ríos Vashi'Yiz y Orbish'Yiz. Muchos comerciantes hombres serpiente que bajan por el Orbish'Yiz a comerciar se detienen en Arnish, sobre todo aquéllos más tradicionales que no desean visitar la ciudad de Erpish y tratar con otras razas. Sus casas se yerguen sobre grandes plataformas sostenidas por recios troncos clavados en el suelo de la marisma. Los tratos comerciales suelen realizarse en barcas, entre los pilares de las casas, y las mercancías se enseñan mostrándolas por el borde de las plataformas. Sólo si se llega a un acuerdo se puede subir a una de las casas de Arnish para sellar el negocio con comida y bebida proporcionada por el anfitrión. En Arnish se pueden comprar canoas a 100 mo cada una. Cada canoa puede transportar a 10 personas con todo su equipo.

AVENTURAS EN ARNISH:

- Irshish desea tener una piel de dragón verde, que abundan en el río Vashi'Yiz. Recompensa: 500 mo y canoas suficientes como para equipar a toda la expedición.
- Ish-Ashi, un rico comerciante, quiere que la expedición escolte a su hija Dashi-Ashi hasta la ciudad de Osha-Ridh, donde entrará a servir como sacerdotisa en el templo de Yiz. Dashi-Ashi viaja con 4 guerreros y 5 porteadores propios (y una canoa si fuera necesario). Recompensa: 1.000 mo y una carta de pago que se puede canjear en el templo de Osha-Ridh por otras 1.000 mo. También puede vender hasta 10 canoas a Istanel por 50 mo cada una.

06.23. Erpish (ciudad grande). Población: 8.000 hombres serpiente, 4.000 miembros de otras especies (humanos y elfos, principalmente). Guarnición: 100 guerreros sagrados, 300 lanceros, 300 arqueros, 100 infantes de marina; 10 Galeras. Gobernante (Consejo de Sacerdotes): Gran Sacerdote Surish (aperturista, sabio, inquieto). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 160.000 monedas de oro.

Esta zona de la selva es extremadamente salvaje e inhóspita. En el centro de la selva se encuentran las legendarias Ruinas del Mono, unas ciclópeas ruinas de granito a las que se puede llegar desde el poblado de Arnish, siguiendo una calzada elevada aparentemente indestructible. Sin embargo, no hay otro camino que se aleje de las Ruinas del Mono y todos los alrededores están llenos de bandas errantes de kobolds, incursores goblin que vienen desde el norte en busca de esclavos y monstruos terribles.



**TABLA DE ENCUENTROS
EN KOBU-SAMI (SELVAS KOBOLDS)**

01 - 02	2d10 Arañas gigantes, cangrejo. En guarida: Monedas por valor de 100 monedas de oro.
03	1d12 Arañas gigantes, viuda negra. En guarida: Monedas por valor de 100 monedas de oro.
04 - 13	1d4 x 10 Babuinos.
14	2d12 Ciempiés gigante.
15 - 24	Clima/Terreno.
25 - 26	1d20 Ents (TdR). Tesoro: 12 gemas, 2 pociones.
27	3d4 Escarabajos gigantes, fuego.
28 - 33	Especial.
34 - 36	1d3 x 10 Estirges.
37 - 38	4d6 Goblins, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20).
39 - 43	1d2 Jaguares.
44 - 53	5d4 Kobolds, banda (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20), 10 gemas.
54 - 58	Kobolds, poblado (TdR). Los poblados kobold suelen ser subterráneos, con una entrada principal y varias salidas secretas llenas de trampas. En él hay 4d10 x 10 guerreros, hembras igual al 50% de los machos y crías igual al 10% de los machos, además de múltiples huevos. Por cada 40 kobolds hay un líder y dos campeones con CA6, DG 1-1 y daño 1d6. El jefe del poblado dispone de una guardia de 2d4 guerreros de élite (CA5, DG 1+1, daño 1d8). Hay un 65% de posibilidades de que posean monstruos guardianes (3d4 escarabajos gigantes, fuego). En el poblado viven 1d2 chamanes (clérigos) de nivel 1d4. Tesoro: Monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 5 gemas, 1 joya, 15% de posibilidades de 2 objetos mágicos y 1 poción.
59 - 68	2d6 Lagartos gigantes.
69 - 73	Manada animal (01-50: 4d6 búfalos; 51-65: 1d12 elefantes; 66-100: 1d12 jabalíes).
74	1d3 Nagas gorgona (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de un arma y una armadura mágica, 3 pergaminos, 2 pociones.
75 - 79	1d2 Pumas.
80 - 89	1 Serpiente gigante (TdR) (6DG).
90 - 99	2d4 Simios carnívoros (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de un objeto mágico.
100	1d3 Víboras voladoras de Ofir (TdR).

09.16. Las Ruinas del Mono (ruinas). Una antigua carretera de piedra lleva desde Arnish, en las márgenes del río Orbish'Yiz, hasta una gran ciudad en ruinas en el centro de la selva. Aunque los kobolds usan las ruinas como guarida, cada cierto tiempo grandes simios carnívoros albinos llegan a la ciudad para bailar

y aullar entre sus ruinas. Cuando esto sucede, los kobolds suelen abandonarlas hasta que pasa el peligro.

Cuando la expedición llegue a las Ruinas del Mono, tira 1d6 para determinar qué encuentran:

TIRADA 1D6

1	La ciudad parece vacía pero, por la noche, a la luz de la luna, 2d10 estatuas de bronce corroídas por el tiempo, comienzan a moverse y atacan a la expedición. Usar las estadísticas de las estatuas animadas.
2	Una banda de 3d10+10 kobolds.
3	3d6+6 simios carnívoros albinos.
4	Una serpiente gigante con poderes hipnóticos duerme enroscada en la plaza central. Cuando la expedición llegue, comenzará a cantar. Todos los que no superen una tirada de salvación contra conjuros quedarán hipnotizados por la canción y andarán lentamente hacia sus fauces. Los hombres serpiente tienen una penalización de -5 a esta tirada de salvación. La serpiente gigante se marchará después de devorar a 1d6 víctimas.
5	Batalla entre 3d10+10 kobolds y 3d6+6 simios carnívoros albinos. Tira 1d6 para determinar quién defiende las Ruinas: 1-3 (kobolds), 5-6 (simios).
6	Un grupo de 1d3+3 simios carnívoros albinos bailan y aúllan alrededor de un gran pozo. Cada cierto tiempo, arrojan al mismo a un prisionero kobold (tienen 5 kobold atados). Si la expedición no hace nada, los simios se irán después de tirar a todos sus prisioneros. Si la ceremonia es interrumpida, esa noche un gusano púrpura surgirá del pozo y atacará a todos los seres que encuentre en su camino.

15.17. Las Ruinas Humeantes de Fadarish (ruinas). Esta antigua ciudad de los hombres serpiente fue conquistada por un dragón negro, Khrassa. Ahora él y las tribus kobold que le adoran como a un dios son los únicos habitantes de la ciudad. Khrassa utiliza de cuando en cuando su aliento ácido para derretir las viejas piedras de los edificios de la ciudad, provocando grandes humaredas venenosas. Cuando la humareda se divide en la ciudad de Osha-Ridh, se dice que el Gran Sacerdote Bada-Ridh entra en un estado de fría cólera.

Khrassa el dragón. CA 2, DG 8, PG 36, Mov.: 9 m (24 m volando), Ataques: 2 garras (2d4+1/2d4+1) y 1 mordedura (2d10). Aliento: ácido 3 veces/día (Daño igual a PG, alcance 20 m). Salvación como Guerrero nivel 8, Moral 8. Conjuros: Dormir, Hechizar Persona, Oscuridad y Ventriloquía.



MONTAÑAS AARIMASSI

Khrassa duerme el 40% del tiempo, pero siempre tiene una guardia de 2d10+10 kobolds que lo protegen. El tesoro de Khrassa consta de: 8.000 monedas de oro, 10.000 monedas de plata, 80.000 monedas de cobre, un ónice (100 mo), una perla blanca (500 mo), una estatua de plata de Yiz (50 mo), una corona decorada con jaspe (350 mo), tres brazaletes de oro (150 mo cada uno), un anillo de oro (50 mo), una representación en marfil de Khrassa (500 mo), una espada +1 perteneciente al antiguo gobernante de Fadarish, un Anillo de Caída de Pluma y la Vara de la Araña (Permite controlar 3 veces al día a todas las arañas que se encuentren a la vista de su portador).

En las bibliotecas medio quemadas de Fadarish se puede encontrar una referencia a 1 localización dentro de la ciudad de Garan (tirar 1d20 para determinar cuál).

Estas montañas y las colinas de alrededor conforman la zona más elevada de esta región de las selvas. Desde tiempo inmemorial los hombres serpiente han obtenido grandes bloques de piedra y joyas preciosas de las minas que se encuentran en este lugar. En la actualidad, la zona sur de las montañas está habitada por tribus goblins agrupadas en una federación tribal poco unida (los hombres serpiente llaman a esta región Gobu-Sami). La zona al norte es territorio de los tasloi (para los hombres serpiente, Tasu-Sami), que no permiten a ningún intruso viajar por sus tierras. Y en las propias montañas habitan gigantes de piedra y aarakocras. Los hombres serpiente viajan periódicamente a este lugar para comerciar, pero lo hacen siempre con fuertes escoltas de guerreros.

TABLA DE ENCUENTROS EN GObU-SAMI (COLINAS Y SELVAS GOBLIN)

01 - 02	1d10 Aarakocras, incursores (TdR).
03 - 07	2d10 Arañas gigantes, cangrejo. En guarida: Monedas por valor de 100 monedas de oro.
08 - 12	1d8 Arañas gigantes, tarántula. En guarida: Monedas por valor de 200 monedas de oro.
13 - 17	1d12 Arañas gigantes, viuda negra. En guarida: Monedas por valor de 100 monedas de oro.
18 - 19	1d20 Avispas gigantes. En guarida: 50 gemas (robadas a los goblins).
20 - 24	Clima/Terreno.
25 - 26	3d4 Escarabajos gigantes, fuego.
27	1d4 Escorpiones gigantes.
28 - 31	Especial.
32 - 33	1d2 Ettercaps (40% de posibilidades de estar acompañado de 2d4 arañas gigantes, cangrejo).
34 - 38	4d6 Goblins, cazadores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20).
39 - 43	4d10 Goblins, comerciantes (TdR). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 50 monedas de oro por cada goblin.
44 - 48	8d10 Goblins, incursores (TdR). Los incursores pertenecen a una tribu que intenta saquear a otros goblins rivales. Tesoro: 01-50%: Un puñado de monedas de plata (2d20); 51-100%: una cuarta parte del tesoro de la tribu rival más cercana, a la que acaban de saquear.
49 - 58	4d10 Goblins, patrulla (TdR). Una patrulla de la tribu goblin más cercana. Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20). 25% posibilidades de que vayan montados en arañas cangrejo.

59 - 66	Goblins, poblado (TdR). Los poblados goblins se alzan en parte sobre la superficie y en parte en túneles subterráneos. Todos están amurallados con toscas murallas de piedra. En el poblado hay 4d10 x 10 guerreros, hembras igual al 60% de machos y crías igual al número total de adultos. Por cada 40 guerreros hay un campeón (1DG). Por cada 200 guerreros, 1 subjefe y 2d4 guardaespaldas (1+1DG, CA5, hacha de batalla). El líder del poblado es un único jefe goblin que cuenta con 2d4 guardaespaldas (2DG, CA4, 2 armas). 25% de posibilidades de que el 10% de los guerreros monten en arañas cangrejo. 40% de posibilidades de que la tribu tenga 5d6 arañas cangrejo como guardianes y 20% de tener 2d6 osgos como mercenarios. Todos los poblados tienen 1 chamán (clérigo) de nivel 1d6+1. En el poblado hay esclavos de varias razas (1d4 x 10% del total de goblins). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de 2 objetos mágicos.
67	4d10 Goblins, viajeros (TdR). Peregrinos, exiliados o bandidos. Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20).
68	2d10 + 20 Hombres serpiente, comerciantes (TdR). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 150 monedas de oro por cada hombre serpiente. El 50% de los comerciantes son guerreros.
69	5d4 Kobolds, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20), 10 gemas.
70 - 74	2d6 Lagartos gigantes.
75 - 79	2d6 Leones de montaña.
80 - 84	Manada animal (01-25: 4d6 antílopes; 26-75: 1d12 jabalíes; 76-100: 1d10 x 10 cabras).
85 - 86	1d4 Manticoras. En guarida: Bienes/monedas por valor de 3.500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 25% posibilidades de tener 3 objetos mágicos y 1 pergamino.
97 - 91	2d10 Ogros (TdR), incluyendo 1 chamán (clérigo) de nivel 3. En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.800 monedas de oro, 3 gemas, 1 joya, 5 pociones, 10% de posibilidades de una armadura y un arma mágicas.
92 - 93	2d4 Osgos (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.800 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de 1 arma y 1 armadura mágicas. En el poblado: unos 30.
94 - 95	1 Serpiente gigante (TdR) (6DG).
96 - 97	3d10 Tasloi, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20).
98 - 99	1d12 Trolls. En guarida: Bienes/Monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 4 gemas, 1 joya, 15% de posibilidades de 2 objetos mágicos y 1 poción.
100	1d3 Víboras voladoras de Ofir (TdR).

TABLA DE ENCUENTROS EN MONTAÑAS AARIMASSI (REGIONES MONTAÑOSAS)

01 - 10	1d10 Aarakocras, patrulla (TdR).
11 - 15	Aarakocras, poblado (TdR). 1d20+10 habitantes. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 15% de posibilidades de 1 objeto mágico y 1 poción.
16 - 25	1d20 Águilas gigantes. En guarida: 3 gemas, 10% de posibilidades de tener 2 objetos mágicos.
26 - 30	2d6 Arpías. En guarida: Bienes/monedas por valor de 700 monedas de oro, 6 gemas, 3 joyas, 10% de posibilidades de tener 2 objetos mágicos.
31 - 35	1d20 Avispas gigantes. En guarida: 50 gemas (robadas a los tasloi o los goblins).
36 - 50	Clima/Terreno.
51 - 53	Especial.
54 - 58	1d2 Ettercaps.
59 - 63	1d10 Gigantes de piedra (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 15% de posibilidades de 1 objeto mágico y 1 poción.
64 - 65	4d6 Goblins, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de monedas de plata (2d20).
66 - 67	2d6 Grifos. En guarida: Monedas por valor de 500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 5 pociones, 10% posibilidades de 1 objeto mágico.
68 - 72	2d6 Leones de montaña.
73 - 77	Manada animal (1d10 x 10 cabras).
78 - 79	1d4 Manticoras. En guarida: Bienes/monedas por valor de 3.500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 25% posibilidades de tener 3 objetos mágicos y 1 pergamino.
80 - 84	3d6 Murciélagos gigantes.
85	1d2 Osos de las cavernas.
86 - 90	3d10 Tasloi, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de gemas (1d6 valoradas en 150 mo).
91 - 100	1d12 Trolls. En guarida: Bienes/monedas por valor de 1.600 monedas de oro, 4 gemas, 1 joya, 15% de posibilidades de 2 objetos mágicos y 1 poción.

TABLA DE ENCUENTROS EN
TASU-SAMI (COLINAS Y SELVAS TASLOI)

01 - 06	1d10 Aarakocras, incursores (TdR).
07	1d6 Ankhegs. En guarida: unas 500 monedas de oro, 2 gemas, 10% de posibilidades de un objeto mágico.
08 - 10	1d12 Arañas gigantes, viuda negra. En guarida: Gemas por valor de 100 monedas de oro.
11	2d6 Arpías. En guarida: Bienes/monedas por valor de 700 monedas de oro, 6 gemas, 3 joyas, 10% de posibilidades de tener 2 objetos mágicos.
12 - 16	1d20 Avispas gigantes. En guarida: 50 gemas (robadas a los tasloi).
17 - 21	Clima/Terreno.
22	3d4 Escarabajos gigantes, fuego.
23 - 26	1d20 Ents (TdR). Tesoro: 12 gemas, 2 pociones.
27 - 30	Especial.
31 - 33	1d2 Ettercaps (40% de posibilidades de estar acompañado de 2d4 arañas gigantes, viuda negra).
34 - 38	4d6 Goblins, incursores (TdR). Tesoro: Un puñado de gemas (1d4 valoradas en 200 mo).
39 - 45	2d4 Jabalíes gigantes.
46 - 50	1d2 Jaguares.
51 - 55	Manada animal (01-25: 4d6 antílopes; 26-75: 1d12 jabalíes; 76-100: 1d10 x 10 cabras).
56 - 58	2d10 Ogros (TdR), incluyendo 1 chamán (clérigo) de nivel 3. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 1.800 monedas de oro, 3 gemas, 1 joya, 5 pociones, 10% de posibilidades de una armadura y un arma mágicas.
59 - 63	1d2 Pumas.
64 - 78	1 Serpiente gigante (TdR) (6dg).
79 - 98	3d10 Tasloi, cazadores (TdR). Tesoro: Un puñado de gemas (1d4 valoradas en 200 mo).
99 - 100	1d3 Víboras voladoras de Ofir (TdR).

05.06. Ta'dami (poblado). Población: 500 tasloi. Tropas: 150 guerreros tasloi, 50 ratas terribles. Gobernante: Dami (sucio, confundido, rudo). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 350 monedas de oro.

El pueblo original de Ta'dami estaba construido en lo alto de varios grandes árboles, pero ahora está abandonado. Los tasloi que vivían antes allí se han mudado a sucias cabañas llenas de desperdicios, y viven una vida abúlica y sin esperanza. Desde hace una generación se sirven de ratas gigantes que los ayudan a cazar en las marismas del río Vashi'Yiz. Al principio la tribu creció mucho gracias a estas ratas, pero desde hace varios años los tasloi están cayendo víctimas de diversas enfermedades, y su número mengua a cada año que pasa.

La realidad es que las ratas están controladas por Feri, un tasloi que fue exiliado hace años de la tribu, y que fue poseído en las marismas por un espíritu que le permite convertirse en una rata gigante y controlar a estos seres. Feri crió las primeras ratas gigantes y engañó a los habitantes de Ta'dami para que las aceptaran como ayuda para cazar. Ahora, Feri disfruta paseando por su antiguo pueblo y observando como las enfermedades propagadas por sus ratas van matando poco a poco a sus antiguos parientes.

AVENTURAS EN TADAMI:

- Cuando la expedición llega a Ta'dami, Feri (5DG, 22 PG, CA 7, inmune a armas no mágicas, transmite enfermedades) trata de pasar inicialmente desapercibido, pero poco después el espíritu rata que lo posee le impulsa a extender sus enfermedades entre los hombres serpiente de la expedición. Si los PJ sospechan de las ratas, los tasloi pueden contarles historias de cómo sus padres encontraron a las primeras ratas gigantes en las marismas. El lugar donde las hallaron es aún

hoy la cueva en la que vive Feri y donde acumula los tesoros que ha ido robando a los Ta'dami a lo largo de los años.

05.10. Oosh (poblado). Población: 1.150 goblins. Tropas: 350 guerreros goblin, 120 avispas gigantes. Gobernante: Chamán Bous (clérigo nivel 3, obsesionado con los insectos, imaginativo, egoísta). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 2.000 monedas de oro.

Ésta es la capital de la tribu goblin de los Tronantes. Crían avispas gigantes sobre las que cabalgan sus guerreros más fuertes, tanto para explorar las montañas como para cazar en las selvas. Son enemigos mortales de los aarakocra, con los que compiten por recursos y zonas de caza. Los Tronantes saben tallar pequeñas piezas de madera hueca que atan a un cordel y hacen girar sobre sus cabezas, creando sonidos que pueden oírse a kilómetros de distancia con los que se comunican entre sí.

AVENTURAS EN OOSH:

- A unos 10 kilómetros de Oosh, un grupo de cuatro ents se acercan a hablar con la expedición. Están enfermos, invadidos por insectos gigantes que los están devorando por dentro. Los ents dicen que Bous, el chamán goblin, es el causante de esta plaga y piden ayuda a los PJ. Para acabar con los insectos bastaría con quemar la cabaña de Bous en la que invoca sus alimañas. Recompensa: Un ent acompañará a la expedición durante un ciclo lunar (unas 4 semanas). El ent actúa como un guía en terrenos de selva profunda y selva ligera y además permite realizar una tirada adicional de encuentros aleatorios y escoger la que se desee.
- Bous quiere acabar con los tasloi de Vari'dami, pero antes desea aprender el secreto de la cría de las avispas gigantes de los tasloi. Necesita al menos una docena de huevos que sólo

se pueden encontrar en las cuevas que hay en la pared del acantilado situado bajo Vari'dami. Recompensa: mercancías por valor de 600 mo y la ayuda de 20 guerreros goblin y 20 avispas gigantes durante 2 semanas (cuentan como 40 cazadores a efectos de realizar tiradas de encuentros aleatorios).

05.13. Bardugrak (poblado). Población: 1.900 goblins. Tropas: 600 guerreros, 200 arañas gigantes. Gobernante: Matriarca Graya (hechicera nivel 3, envenenadora, astuta, maternal). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 4.000 monedas de oro.

En esta población viven los numerosos goblins de la tribu de los Colmillos Venenosos, famosos por sus jinetes de araña gigante. Mantienen una guerra sin cuartel con los kobolds del sur, lo cual puede explicar por qué aún no han conquistado a las otras tribus goblins.

AVENTURAS EN BARDUGRAK:

- Garaniya, hija de la Matriarca Graya, deseaba escapar del yugo de su madre y hacer fortuna lejos de Bardugrak. Huyó al Templo de Obón-Dai llevándose con ella una docena de huevos de araña gigante y los sacerdotes del templo le han dado cobijo con la esperanza de que críe a las arañas gigantes para que se conviertan en guardianas de Obón-Dai. Graya no desea perder el monopolio de la cría de arañas gigantes, por lo que desea que los PJ acaben con las arañas y traigan de vuelta a su hija, viva, a Bardugrak. Recompensa: 500 monedas de oro, mercancías por valor de 1.000 mo.

- Los kobolds asesinaron recientemente a uno de los hijos de Graya y a muchos guerreros Bardugrak. El hijo de Graya tenía un objeto mágico, la Vara de la Araña, que permite controlar 3 veces al día a todas las arañas que se encuentren a la vista de su portador. Gracias a sus dotes adivinatorias, Graya ha averiguado que la vara se encuentra en el cubil del dragón Khrassa, en Fadarish, y pide a los PJ que la recuperen. 60 guerreros Bardugrak y 20 arañas gigantes guiarán a los PJ por las selvas hasta Fadarish. Recompensa: 1.000 monedas de oro, mercancías por valor de 1.200 mo, 900 raciones de comida.

07.05. Vai'dami (poblado). Población: 475 tasloi. Tropas: 125 guerreros tasloi. Gobernante: Darem (anciano, astuto, excéntrico). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro.

Este poblado está situado en lo alto de los árboles. Darem sólo enviará a luchar a sus tasloi si los goblins del sur invaden sus tierras o las de alguna otra tribu tasloi. En este último caso, exigiría un tributo previo a la otra tribu.

AVENTURAS EN VAI'DAMI:

- Darem está aliado con unos ettercaps que viven en un sombrío valle al sur de Vai'dami, en las colinas. Hace unos meses, Darem engañó a una expedición de hombres serpiente a los que envió hacia el valle y después masacró en el estrecho desfiladero que desciende hacia él, en colaboración con los ettercaps y sus arañas gigantes. Cuando la expedición de Istanel llegue a Vai'dami, Darem tratará de repetir el truco, engañándolos con historias sobre grandes tesoros o incluso diciendo que una antigua expedición de hombres serpiente se perdió en las colinas del sur por motivos que él desconoce.

07.07. Vari'dami (poblado). Población: 500 tasloi. Tropas: 150 machos, 120 avispas gigantes. Gobernante: Ami (audaz, tocado por los dioses, arrogante). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro.

Este poblado se alza en unos árboles que crecen al borde de un acantilado. Ami aprendió de los dioses tasloi el secreto de la cría de las avispas gigantes. Sus guerreros se enfrentan con frecuencia tanto a los goblins Tronantes de Oosh como a los aarakocra de las montañas.

AVENTURAS EN VARI'DAMI:

- Ami desea vencer en la guerra que le enfrenta a los goblins Tronantes y los aarakocra. Pide a Istanel ayuda para que los guerreros hombres serpiente y los tasloi ataquen juntos Oosh. Recompensas: la mitad del botín que se obtenga del saqueo de Oosh y 700 raciones de comida.

- Ami quiere capturar a varias hembras y crías aarakocra para atraer a los guerreros aarakocra hasta Vari'dami y poder vencerlos en un terreno que conoce mejor. Los PJ deben capturar al menos a 10 hembras y/o crías aarakocra. Recompensa: Mercancías por valor de 250 mo y 700 raciones de comida.

08.13. Templo de Obón-Dai (templo). Población: 280 (goblins, osgos, ogros). Tropas: 100 guerreros goblin, 20 asesinos osgo, 10 ogros. Gobernantes: Glecht (sacerdotisa nivel 3 de la diosa araña, espiritual, intoxicada, manipuladora) y Firguch (sacerdote de nivel 4 del dios padre de los goblins, marcial, deshonesto, conspira por el auge de la raza goblin). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 7.000 monedas de oro.

Si algún lugar se puede considerar la capital del país de los goblins, éste es Obón-Dai. Es un templo en parte subterráneo donde viven unos 50 sacerdotes y sacerdotisas de los malignos dioses goblin junto a sus servidores y tropas. Los goblins consideran que éste es un terreno neutral donde las distintas tribus pueden negociar. Para influenciar en estas negociaciones, los caudillos goblins ofrecen grandes regalos a los sacerdotes y sacerdotisas, lo que ha hecho que éste sea un templo muy rico y posea tropas bien equipadas y también mercenarios. Periódicamente tienen lugar ceremonias públicas en el templo en las que se sacrifica a esclavos y prisioneros de guerra.

AVENTURAS EN OBÓN-DAI:

- Los sacerdotes de Obón-Dai no han recibido las ofrendas suficientes de uno de los líderes goblin. Como escarmiento, piden a Istanel que acabe con él. Tira 1d6 para determinar el líder goblin que los sacerdotes quieren muerto: 1-2: Chamán Bous de Oosh; 3: Matriarca Graya de Bardugrak; 4: Jefe Er'Crac de Crac; 5-6: Greken de Brakkar. Recompensa: 1.000 mo, mercancías por valor de 1.500 mo y todo lo que se pueda saquear del poblado a atacar.

- Un ettercap ha secuestrado a Garaniya, una sacerdotisa de la diosa araña. El ettercap vive en un valle en las colinas del norte. Por razones religiosas, ningún devoto de la diosa puede dañar a un ettercap, por lo que la sacerdotisa Glecht pide a los PJ que rescaten a Garaniya. Cuando encuentran al ettercap, éste estará acompañado de 1d6+3 arañas gigantes. Garaniya se ha enamorado del ettercap y no quiere regresar al templo. Recompensas: 1.000 mo.

09.06. Fai'dari (poblado). Población: 350 tasloi. Tropas: 75 guerreros. Gobernante: Vari (joven, idealista, cauto). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 400 monedas de oro.

Este poblado ha sufrido un reciente ataque por parte de enemigos procedentes del lago. Su caudillo murió en el combate y el nuevo jefe se plantea qué hacer ahora. Sus guerreros quieren atacar a los monstruos del lago, pero Vari sabe que otras tribus tasloi podrían estar planeando atacarles y conquistar su poblado.



AVENTURAS EN FAI'DARI:

- El cuerpo del anterior caudillo, Dari, padre de Vari, y otros guerreros tasloi que murieron en el combate, están colgado de lo alto de un muro en la Ciudad de Basalto Negro. Los kuo-toa los dejaron allí pudriéndose, para mortal vergüenza de los Fai'Dari. Dari quiere que los PJ recuperen el cuerpo de Vari y de los otros guerreros. Los kuo-toa han dejado un pulpo gigante cuidando el lugar, al que los PJ sólo podrán acercarse nadando. Recompensa: Mercancías por valor de 300 mo o la ayuda de un guía para viajar por la selva que rodea al lago.
- Dari quiere formar una alianza con otros tasloi para atacar a los kuo-toa de la Ciudad de Basalto Negro. Necesita que al menos dos pueblos de tasloi acepten enviar a 50 guerreros cada uno. Entregará a los PJ una vara con runas que detallan su petición de ayuda. Si los PJ usan esta vara, tendrán un -1 a las tiradas de reacción de los tasloi. Recompensas: Mercancías por valor de 600 mo, -1 permanente a las tiradas de reacción de los tasloi, mientras se tenga la vara, un guía para viajar por la selva que rodea al lago.

09.09. El Pozo de Sshud-Leimen (minas). Población: 50 gigantes de piedra. Tropas: 25 gigantes de piedra adultos. Gobernante: Ninguno (cada una de las 12 familias es independiente). Tesoro: Cada familia tiene bienes/monedas por valor de 300 monedas de oro (3.600 en total).

Cerca de las montañas existe un pozo sin fondo. Una estrecha repisa baja en espiral su cara interior y se pierde en las profundidades. En varios puntos de esta repisa existen entradas a túneles horizontales que se adentran en la tierra. La docena de familias de gigantes de piedra que viven en estos túneles extraen de ellos gemas y metales y se los venden a los goblins y los hombres serpiente que se acercan al Pozo. Sin

embargo, no venden todo lo que extraen de la tierra porque periódicamente Sshud-Leimen, La Que Horada La Tierra, se alza desde las profundidades y devora a aquella familia de gigantes de piedra que no le ofrezca suficientes tesoros.

AVENTURAS EN EL POZO DE SSHUD-LEIMEN:

- Vortrok, un gigante de piedra solitario que vive en una cueva lejos del Pozo, pide a los PJ que le ayuden a vengar a su familia muerta. Una familia rival les robó sus tesoros antes de poder ofrecérselos a Sshud-Leimen y la gran diosa los devoró a todos excepto a él, que logró escapar. Vortrok quiere que los PJ roben los tesoros de los gigantes de piedra y se los queden. Lo que no saben es que, mientras lo hacen, Vortrok invocará a Sshud-Leimen (un gusano púrpura) para que aparezca en el Pozo. Recompensa: Un diamante valorado en 1.500 mo.
- Un monstruo está atacando a las familias de gigantes de piedra. Ha matado a un joven gigante de piedra y es imposible para el resto trabajar en las minas debido a los derrumbamientos que está provocando. El monstruo son en realidad dos moles sombrías. Recompensa: un puñado de joyas por parte de cada familia de gigantes de piedra (valor total 12d20 x 1d20 mo).

09.11. Crac (poblado). Población: 800 goblins, 600 esclavos (goblins, tasloi, hombres serpiente), 40 mercenarios (ogros, trolls). Tropas: 300 guerreros goblins, 30 ogros, 10 trolls. Gobernante: Er'Crac (negociador, codicioso, vanidoso). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 3.000 monedas de oro.

Este poblado es la capital del pequeño reino de la tribu goblin Caras Grises. Cerca del poblado hay una gran cantera de la que los esclavos de los goblins obtienen grandes bloques de

granito. Los goblins han aprendido a trabajar la piedra, pero prefieren obligar a extraerla a los esclavos que capturan en las selvas. Los goblins de esta tribu se cubren la cara con una pasta grisácea que elaboran a partir del polvo de sus canteras. Los hombres serpiente les compran muchos bloques de piedra para construir sus ciudades y esto ha hecho que sea una tribu rica e influyente.

AVENTURAS EN CRAC:

- Uno de los portadores hombres serpiente de la expedición, Bashish, reconoce a uno de sus hermanos entre los esclavos de Crac. Er'Crac accede a liberarlo, pero sólo a cambio de 500 mo, un precio desorbitado (5 mo sería un precio adecuado). Istanel no desea gastar tanto dinero, pero si no lo hace, tres días después Bashish convencerá a 1d10 portadores para asaltar los corrales de esclavos y salvar a su pariente. Si en esos tres días la expedición ya hubiera abandonado Crac, Bashish y sus amigos se escabullirán de noche y volverán a Crac a intentar el rescate.

- Un clan goblin de Crac, emparentado con los goblins Cráneo Blanco, ha decidido traicionar a Er'Crac. Por la noche, abren las puertas del poblado y los guerreros Cráneo Blanco entran en él con el objetivo de matar a Er'Crac y tomar el control de Crac. La expedición se ve atrapada en una guerra entre dos grandes tribus goblins, ¿apoyarán a alguna de ellas o tratarán de mantenerse al margen?

11.07. Ta'dari (poblado). Población: 380 tasloi. Tropas: 125 guerreros tasloi. Gobernante: Oeri (paranoico, gran guerrero, temerario). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 400 monedas de oro.

El caudillo Oeri lleva años perdiendo batallas contra los goblins Cráneo Blanco. Sus guerreros se sienten humillados por haber sido expulsados recientemente de las colinas al sur de su poblado. Oeri ve peligrar su liderazgo, pero aún duda entre pedir ayuda a otras tribus tasloi o realizar un ataque en solitario contra los goblins. Esto último sería más peligroso, pero supondría una inyección de moral para los Ta'dari si tuvieran éxito.

AVENTURAS EN TADARI:

- Oeri desea la ayuda de otros tasloi y de los guerreros de Istanel para atacar a los goblins Cráneo Blanco. Si los PJ consiguen reunir al menos a 100 guerreros (hombres serpiente y/o tasloi), Oeri dirigirá el ataque al pueblo de Farsh. Recompensa: Una parte del botín del saqueo de Farsh proporcional al porcentaje de tropas de Istanel que intervengan en el ataque, mercancías por valor de 200 mo.

11.12. Brakkar (poblado). Población: 120 (osgos y ogros) y 520 esclavos (goblins, kobolds y hombres serpiente). Tropas: 100 osgos, 20 ogros. Gobernante: Greken (jefe osgo, brutal, mercenario). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 2.000 monedas de oro.

Greken no se considera el líder de una tribu, sino de una partida de guerra: la Tropa de Greken. En el poblado existen gran cantidad de esclavos (200 goblins, 300 kobolds y 20 hombres serpiente) que sirven a sus amos, los osgos y ogros que forman el ejército de Greken. No se dedican a la caza ni al pastoreo como el resto de tribus, sino que alquilan sus servicios como mercenarios, asesinos o guardias. Actualmente, Greken debe lealtad a Er'Crac de los Caras Grises, pero por el dinero adecuado estaría dispuesto a cambiar de bando.

AVENTURAS EN BRAKKAR:

- - Greken desea conquistar el fuerte Sha-Fashi, una fortaleza de los hombres serpiente de Osha-Ridh. Su objetivo

es crear una base fortificada desde la que saquear a placer a los débiles hombres serpiente de Osha-Ridh. Propone a Istanel que le abra las puertas del fuerte por la noche, momento en el que sus sigilosos osgos, escondidos en la selva, entrarán en el lugar a sangre y fuego. Recompensa: la mitad del botín del saqueo de Sha-Fashi y 750 mo.

13.08. Farsh (poblado). Población: 500 goblins. Tropas: 250 guerreros goblins. Gobernante: Garrik y Skreegh (gemelos goblins, leales entre sí, violentos). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 800 monedas de oro.

La tribu Cráneo Blanco se formó a partir de varios clanes de goblins que perdieron en una guerra tribal y fueron expulsados a las selvas del noreste. En lugar de morir, como era de esperar, regresaron más fuertes que nunca. En los últimos años han expulsado de las colinas a los tasloi y poco a poco van ganando terreno a los Caras Grises. Cada guerrero de la tribu debe superar un rito de iniciación: cazar a un monstruo o enemigo poderoso y volver con su cráneo como casco. Cuanto más grande es el cráneo, mayor es la reputación del goblin en su tribu.

AVENTURAS EN FARSH:

- - Garrik desea que los PJ maten a Er'Crac, líder de la tribu de los Caras Grises, por ser el responsable de su exilio. Ofrece a los PJ una recompensa de 800 mo en mercancías. Pero su hermano, Skreegh, no está de acuerdo, tanto porque el pago le parece demasiado grande como porque es gracias a este exilio que se creó la tribu Cráneo Blanco. Skreegh pide en secreto a los PJ que renuncien a llevar a cabo la misión. Si no renuncian, Skreegh está dispuesto a emboscar a los PJ antes de que maten a Er'Crac.

DOMINIO DE OSHA-RIDH

Este país de hombres serpiente está gobernado desde la antigua ciudad de Osha-Ridh. La ciudad es el centro administrativo y religioso de una red de poblados y aldeas que crecen a su sombra. Los hombres serpiente de esta región dominan el comercio fluvial, envían frecuentes expediciones comerciales a las montañas Arimassi y patrullan sus fronteras gracias a su poderoso ejército.

Sin embargo, aunque durante siglos este dominio ha sido una potencia política dentro de las selvas de Ofir, tres desastres lo han golpeado en los últimos años y su poder se ha visto muy reducido. El primer desastre fue la pérdida de la ciudad de Fadarish, al suroeste del dominio: un dragón negro llamado Khrassa la conquistó hace años y, junto a sus esclavos kobolds, derrotó a los ejércitos de Osha-Ridh que trataron de reconquistarla.

El segundo desastre fue la pérdida de Uingash-Ridh, en los pantanos del sureste. Las tribus bullywug conquistaron el poblado, esclavizaron a sus habitantes y lo usaron como base desde la que saquear las caravanas fluviales que trataban de navegar por el río Orbish'Yiz.

El tercer desastre tiene que ver con el segundo. El Gran Sacerdote Bada-Ridh solicitó la ayuda del dominio de Rasshashi para expulsar a los bullywug. Con la ayuda de las tropas enviadas desde Rasshashi, Uingash-Ridh fue reconquistada (aunque la amenaza bullywug no fue derrotada por completo), pero los traicioneros hombres serpiente de Rasshashi, en lugar de aceptar el pago acordado, se acantonaron en el poblado de Ashe-Ridh y lo incorporaron a su dominio.

Ahora, con un dragón viviendo en las cercanas ruinas, los bullywug tratando de conquistar de nuevo Uingash-Ridh y hombres serpiente rivales haciendo avances por el territorio, las cosas no parecen ir demasiado bien para el dominio de Osha-Ridh. Muchos consejeros piensan que pedir ayuda a Rasshashi fue un error gravísimo por parte del Gran Sacerdote Bada-Ridh y conspiran para apartarlo del trono.

15.11. Sha-Fashi (fuerte). Población: 600 hombres serpiente. Guarnición: 200 guerreros, 100 arqueros, 50 jinetes de lagarto gigante, 50 cazadores. Gobernante: Vish-Radu (veterano, agresivo, idealista). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 6.000 monedas de oro.

Esta fortaleza existe para disuadir a los goblins de cualquier intento de atacar a los hombres serpiente. Su líder, Vish-Radu, siempre responde con fiereza a cualquier provocación de los goblins. Los cazadores patrullan constantemente la frontera. Cuando llega una caravana desde Baari-Ridh con intención de comerciar con los goblins, Vish-Radu le asigna una escolta de al menos 20 guerreros, 10 arqueros y 5 jinetes de lagarto gigante. Si lo considera necesario, Vish-Radu puede asignar una escolta aún más numerosa.

AVENTURAS EN SHA-FASHI:

- Un grupo de kobolds se ha desplazado muy al norte y amenaza Sha-Fashi. Vish-Radu no desea enviar a muchos guerreros a tratar el problema debido a la inestabilidad política de Osha-Ridh, por lo que pide a la expedición que se encargue de este problema. La partida de guerra kobold está en el hexágono 15.13 y consta de 2d20+50 guerreros. Recompensa: 600 mo, 700 raciones de comida y la ayuda del intérprete Iss-Rashi (habla goblin) durante un par de semanas.
- Vish-Radu cuenta que, hace dos meses, una expedición comercial de hombres serpiente se adentró en las tierras de los goblins. Su líder era Dashi-Vari, un pariente lejano de Vish-Radu. Los goblins de Crac dicen que la expedición fue al norte, a tierras de los tasloi, pero no se sabe nada más. Vish-Radu quiere tratar de rescatarlos o al menos recibir noticias de ellos. Recompensa: 1.200 mo.

18.13. Baari-Ridh (poblado). Población: 1.000 hombres serpiente. Guarnición: 50 guerreros, 50 arqueros. Gobernante: Aeshi-Du (justo, tradicionalista, leal al dominio, pero no a Bada-Ridh). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 12.000 monedas de oro.

Antes de la construcción del fuerte de Sha-Fashi, éste era el asentamiento más septentrional de los hombres serpiente de Osha-Ridh y durante muchos años sus habitantes sufrieron el asalto de incursores goblins y kobolds. Aunque ahora están protegidos por los soldados del fuerte, sigue habiendo un “espíritu de frontera” en este lugar y un fuerte sentimiento de independencia. El líder del poblado, Aeshi-Du, no se plantea separarse de Osha-Ridh, pero ha decidido no enviar tropas o ayuda a otros pueblos del dominio hasta que Bada-Ridh demuestre que es un buen gobernante. Aeshi-Du es pariente de Vish-Radu, el señor del fuerte Sha-Fashi. Sin que Aeshi-Du lo sepa, una facción de nobles de Osha-Ridh ha infiltrado un asesino en su corte con órdenes de acabar con su vida si el señor del poblado diera muestras patentes de deslealtad o de estar conspirando contra Bada-Ridh.

En las antiguas bibliotecas de Baari-Ridh se puede encontrar una referencia a 1 localización dentro de la ciudad de Garan (tirar 1d20 para determinar cuál).

AVENTURAS EN BAARI-RIDH:

- Un joven músico, Baalish-Rash, se pasa las noches tocando su sitar en las afueras del pueblo. La música es hermosísima y muchos vecinos se acercan a escucharlo todas las noches. Baalish-Rash toca sin cesar, incluso cuando todos se han marchado. Cada noche, cuando ya no queda nadie, llega su musa: es una naga gorgona que se alimenta de la sangre de Baalish-Rash. Si no se la detiene, en unas pocas noches más le matará.
- Baari-Ridh es famosa por sus telas rojas, teñidas con un tinte fabricado con la concha de un caracol. Las mujeres lavan la ropa en el río, que se tiñe de un color rojo como la sangre. En las últimas semanas, varias mujeres han sido atacadas por diversos monstruos. Aeshi-Du sospecha que sucede algo extraño y pide a Istanel que lo investigue. La verdad es que una naga acuática, harta de que contaminen su río, está detrás de los ataques. Recompensa: 600 mo en mercancías, 300 raciones.

19.15. Osha-Ridh (ciudad). Población: 7.000 hombres serpiente. Guarnición: 250 guerreros, 200 arqueros, 50 jinetes de lagarto gigante. Gobernante: Gran Sacerdote Bada-Ridh (paternal, preocupado por su pueblo, dubitativo). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 90.000 monedas de oro.

La capital del dominio del mismo nombre. Durante cientos de años esta ciudad ha gobernado el comercio por el río Orbish'Yiz, lo cual le ha proporcionado grandes riquezas. Sus zigurats (cada uno un templo dedicado a un aspecto de Yiz) están construidos a partir del granito que los hombres serpiente obtienen mediante el comercio con las diferentes tribus goblins de las montañas Aarimassi. El gobernante de la ciudad es el Gran Sacerdote Bada-Ridh, cuya posición es cada día más frágil debido a los desastres que han afectado recientemente al dominio. Bada-Ridh sabe que debe lograr un golpe de efecto para mejorar la moral de su pueblo y asegurar su posición, pero duda entre hacer algo en contra del dragón negro, de los bullywug o de los hombres serpiente de Rasshashi. La principal consejera de Bada-Ridh es Saidrabitra, una naga guardiana de gran poder y sabiduría que siempre ha sido aliada de los gobernantes de Osha-Ridh.

En las bibliotecas de los múltiples templos de Osha-Ridh se pueden encontrar 1d3 referencias a localizaciones dentro de la ciudad de Garan (tirar 1d20 por cada una para determinar cuáles).

AVENTURAS EN OSHA-RIDH:

- Una joven sacerdotisa extranjera llamada Dashi-Ashi se ha unido al templo de Yiz. Su belleza y dulzura ha provocado envidias entre otras sacerdotisas, que quieren humillarla de algún modo. Piden a un miembro de la expedición que le arroje un cubo de gusanos sobre sus ropajes mientras se acerca al templo. Lo que no saben los PJ es que una de las sacerdotisas tiene intenciones más siniestras y ha dejado una araña muy venenosa dentro del cubo. Recompensas: 50 mo y el favor de uno de los templos.
- Un grupo de nobles, capitaneados por Davi-Rashi, siente que la situación ha llegado demasiado lejos. Quieren derrocar a Bada-Ridh y han averiguado que el Gran Sacerdote concederá una entrevista a Istanel, pues está interesado en su búsqueda de la ciudad de Garan. Davi-Rashi envía a uno de sus agentes a hablar con Istanel y le pide que mate a Bada-Ridh. Si Istanel acepta, le entregan una daga invisible, el Tercer Colmillo de Yiz. Recompensas: 5.000 mo, 1.200 raciones, 20 guerreros y 20 arqueros durante un mes (la muerte de Bada-Ridh provocará una guerra civil en Osha-Ridh, y Davi-Rashi será una de las primeras víctimas).

19.17. Ushem-Ridh (poblado). Población: 1.500 habitantes. Guarnición: 50 guerreros, 50 arqueros, 50 guerreros en canoa. Gobernante: Vesha-Rud (mujer serpiente, obsequiosa, temerosa de que se descubran sus secretos). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 16.000 monedas de oro.

Este poblado es un importante puerto fluvial por el que pasa todo el comercio del río Orbish'Yiz. Es famoso por la habilidad de sus constructores de canoas. Los guerreros en canoa se ocupan de patrullar el río. La líder, Vesha-Rud, es una mercader que cuenta con el apoyo de los comerciantes más ricos. Vesha-Rud pasa mucho tiempo en Osha-Ridh, entregando tesoros y obsequios a Bada-Ridh, urgiéndole a que envíe tropas a destruir al dragón de Fadarish... y minimizando el peligro que suponen los bullywug. Vesha-Rud piensa que si el vecino poblado de Uingash-Ridh se libra de la amenaza bullywug, se convertiría en un rival comercial importante para su propia ciudad. Pocos lo saben, pero Vesha-Rud y un pequeño grupo de comerciantes han firmado un pacto con ciertas tribus de bullywug para que dejen tranquilo Ushem-Ridh y a sus habitantes. A cambio, les entregan en secreto tesoros y hombres serpiente que han perdido su favor y que son sacrificados por los bullywug en horribles ceremonias.

AVENTURAS EN USHEM-RIDH:

- Un guerrero sagrado hombre serpiente que monta sobre un cocodrilo gigante está bloqueando el paso de las canoas de Vesha-Rud. Aunque no hiere a ninguna persona que no trate de atacarlo, sí hunde todas las canoas y su mercancía. Vesha-Rud quiere acabar con él pero ningún guerrero de Ushem-Ridh se atreve. El guerrero ha recibido visiones de Yiz y sabe que Vesha-Rud ha perdido el favor de la diosa, pero no sabe que ha pactado con los bullywug. Recompensa: 800 mo por derrotar al guerrero.
- Un hombre serpiente llamado Vasshi-Adi ha descubierto la alianza de Vesha-Rud con los bullywug tras presenciar una de las entregas de tesoros. Teme la ira de Vesha-Rud, pero considera su deber informar a las autoridades de Osha-Ridh. Pide a Istanel que le permita unirse a la expedición y que le lleve a Osha-Ridh para hablar con el Gran Sacerdote Bada-Ridh. No tiene recompensa que ofrecer. Si Istanel acepta, Vasshi-Adi viajará con ellos, pero sufrirá un ataque por parte de uno de los guerreros de la expedición, comprado por Vesha-Rud, que sospecha de las intenciones de Vasshi-Adi. Recompensa: ninguna.

23.15. Sha-Badish (fuerte). Población: 1.100 hombres serpiente (400 de ellos, refugiados de Ashe-Ridh). Guarnición: 200 guerreros, 150 arqueros, 25 jinetes de lagarto gigante, 100 guerreros en canoa. Gobernante: Burush-Shi (deshonesto, odia su puesto, hedonista). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 12.000 monedas de oro.

Burush-Shi era un noble que terminó al mando del fuerte por culpa de una intriga palaciega en Osha-Ridh. Hace poco ha tenido que ordenar construir barracones para albergar a refugiados procedentes de Ashe-Ridh. Uno de estos refugiados, una hermosa mujer serpiente llamada Sesseine, se ha convertido en su amante, y le anima a tomar el control de Osha-Ridh con su ejército y deponer al inepto Bada-Ridh. Burush-Shi no es inmune a las sugerencias de Sesseine, puesto que desea volver a la capital y ambiciona el trono, pero aún no se ha decidido por un curso de acción. Sesseine es, en realidad, una agente encubierta a sueldo de enemigos políticos de Bada-Ridh.

AVENTURAS EN SHA-BADISH:

- Un hombre serpiente llamado Bosh-Ari quiere rescatar a su familia, que se ha quedado atrapada en Ashe-Ridh. Bosh-Ari conoce una entrada secreta a Ashe-Ridh: un túnel escondido que permite atravesar la empalizada. Puede guiar a la expedición hasta allí, si están dispuestos a ayudarlo a salvar a su familia. Bosh-Ari está dispuesto a cualquier cosa por rescatarlos, incluyendo delatar a la expedición si esto sirve para distraer al ejército de Rasshashi. Recompensa: conocimiento del túnel secreto.
- Vaari-Shadi, esposa de Burush-Shi, está furiosa por el insulto que supone el que su marido haya tomado a Sesseine como amante. Quiere unirse a la expedición de Istanel y viajar a Osha-Ridh para hablar con su familia y conseguir que hagan caer a su marido de su posición actual. Si Istanel acepta, Burush-Shi enviará a la mitad de sus tropas (100 guerreros, 75 arqueros, 12 jinetes de lagarto gigante) a enfrentarse a la expedición con la excusa de que le han robado. Recompensa: la familia de Vaari-Shadi pagará 1.500 mo por traerla a salvo a Osha-Ridh.

23.18. Uingash-Ridh (poblado). Población: 400 hombres serpiente. Guarnición: 50 guerreros, 50 arqueros, 50 exploradores. Gobernante: Gardish-Shi (valiente, odia a los bullywug, prudente). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 3.000 monedas de oro.

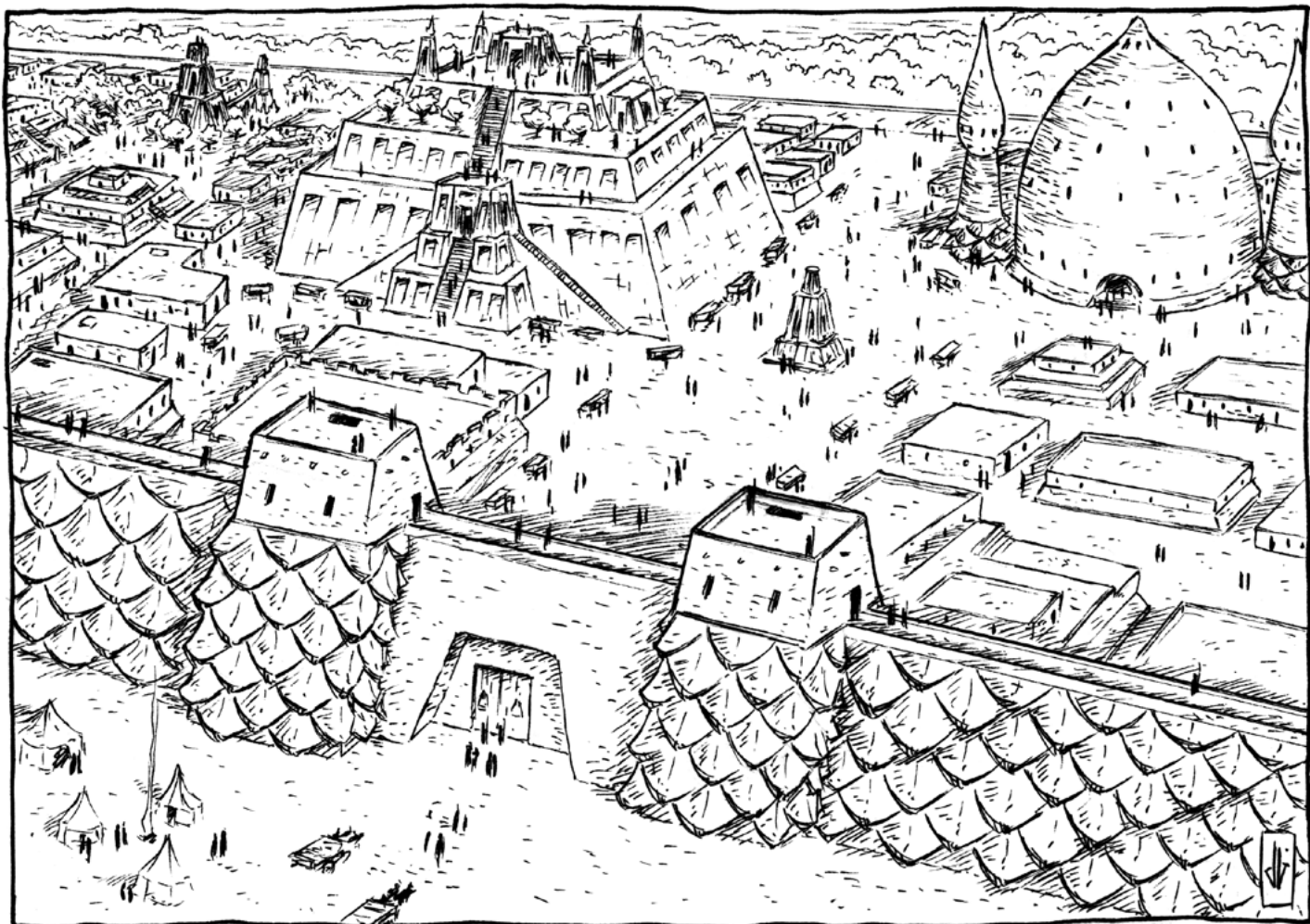
Aunque antaño este poblado se disputaba el control del comercio fluvial con Ushem-Ridh, en la actualidad todas sus energías se centran en la guerra contra los bullywug. Hace poco el poblado fue conquistado por los bullywug, y su población, esclavizada. Con la ayuda de los ejércitos de Osha-Ridh y Rasshashi, el poblado recuperó su libertad, pero a un alto precio. Parte de sus edificios están en ruinas y la población se ha atrincherado en unas cuantas casas fortificadas. Las tribus bullywug quieren conquistar de nuevo el poblado y lanzan incursiones frecuentes para probar sus defensas. Gardish-Shi está convencido de que una incursión a los pantanos que acabara con el líder de los bullywug haría que la unidad de sus distintas tribus se resquebrajara. Desgraciadamente, no puede arriesgarse a dejar el poblado desguarnecido, por lo que nunca encuentra el momento de montar su expedición. Sus súplicas de ayuda a Osha-Ridh aún no han sido escuchadas.

AVENTURAS EN UINGASH-RIDH:

- Gardish-Shi ha averiguado que el líder de los bullywug está tratando de controlar a una hidra que vive en el pantano. Para ello ha raptado a siete hombres serpiente y los sacrificará frente a la cueva del monstruo (hexágono 25.18) en cuatro días. Para encontrar la cueva de la hidra, se debe conseguir el resultado "Hidra" en la tabla de encuentros o el resultado "Especial". Recompensa: 300 mo en mercancías.
- Las tribus bullywug están a un día de Uingash-Ridh y son demasiado numerosas. Gardish-Shi decide resistir hasta la muerte con sus guerreros en el pueblo y pide a Istanel que escolte a la población civil (250 personas) hasta Sha-Badish. Los bullywug que aparezcan en las tablas de encuentros durante este viaje atacarán sin negociación previa, tratando de raptar a los civiles. Recompensa: 3.000 mo.

DOMINIO DE RASSHASHI

El líder indiscutible de Rasshashi es el sabio Rash-Shi-Sadi, Gran Sacerdote de Yiz. Cuando Rash-Shi-Sadi llegó al poder, su dominio estaba siendo asediado por monstruos de las selvas y disensiones internas. Rash-Shi-Sadi consiguió unir de nuevo a su pueblo y defenderlo de sus enemigos con una vuelta a



los orígenes de su culto. Sus reformas religiosas fueron un regreso a la pureza del culto tal y como Rash-Shi-Sadi lo entendía, después de estudiar profundamente los archivos de sus templos. En las décadas que han pasado desde entonces, los ciudadanos de Rasshashi han visto prosperar su dominio y eso se refleja en su lealtad a Rash-Shi-Sadi.

Rash-Shi-Sadi es un hombre santo. Expulsó todo lo impuro de su alma y cuenta con el favor de Yiz. Su impureza, sin embargo, tomó la forma del demonio Fasadrata, que se dedica a hacer el mal por sus dominios. La única forma de acabar con Fasadrata es hacer que se reúna de nuevo con Rash-Shi-Sadi.

Rasshashi han mantenido una política aislacionista durante muchos años. Su dominio está alejado de las rutas comerciales de la selva y sólo han permitido un pequeño puesto comercial en el poblado de Rasha, donde los comerciantes de otros países pueden intercambiar bienes. Al resto de asentamientos rara vez llegan extranjeros y son recibidos con desconfianza.

Los embajadores de Osha-Ridh llegaron hace meses solicitando ayuda para vencer a los bullywug y recuperar Uingash-Ridh. El Gran Sacerdote Rash-Shi-Sadi accedió a ayudar después de largas meditaciones en el templo de Yiz. Envío tropas al sur, al mando de su hombre de mayor confianza, el Sacerdote Rhis-Shi-Sud. Las tropas de Rasshashi fueron determinantes para recuperar Uingash-Ridh, pero Rhis-Shi-Sud quedó horrorizado ante las costumbres libertinas de la corte de Osha-Ridh: sus ceremonias de adoración a Yiz tenían imperdonables diferencias con las que se seguían en Rasshashi, sus cortesanos intrigaban obscenamente por el poder ¡e incluso había una naga guardiana en la corte!

Rhis-Shi-Sud decidió que la impureza de Osha-Ridh era un peligro para Rasshashi. Abandonó la corte de Bada-Ridh con su ejército, pero en lugar de regresar a Rasshashi, se atrincheró en el poblado de Ashe-Ridh y expulsó a la guarnición local después de un ataque por sorpresa. Después, envió mensajeros al Gran Sacerdote Rash-Shi-Sadi donde le explicaba lo que había visto y la decisión que había tomado, así como solicitando instrucciones sobre qué hacer a continuación. Aún no ha recibido respuesta y, mientras la espera, ha bloqueado parcialmente el tráfico de mercancías por el río, lo cual ha enfurecido a los hombres serpiente de Adishlad.

Rash-Shi-Sadi no sabe qué hacer ante las acciones de Rhis-Shi-Sud. Por un lado, no desea involucrarse en los asuntos de otro dominio, pero por otro, muchos de sus propios consejeros apoyan la acción de Rhis-Shi-Sud. Mientras el Gran Sacerdote medita sobre qué hacer, la situación no hace más que empeorar.

22.06. Sha-Borush (fuerte). Población: 400 hombres serpiente. Guarnición: 10 guerreros sagrados, 100 guerreros, 100 arqueros, 100 cazadores. Gobernante: Ush-Bashi-Shi (temerario, leal, religioso). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 5.000 monedas de oro (Zhik-Nish tiene un tesoro escondido de 50.000 monedas de oro).

Hasta hace unos años, Sha-Borush era una ruina abandonada. El Gran Sacerdote Rash-Shi-Sadi ordenó su reconstrucción para proteger la zona sur de Rasshashi. Aunque el fuerte ha cumplido su misión y desde él parten frecuentes incursiones a las selvas occidentales para acabar con monstruos y otras amenazas para los hombres serpiente, no es un destino popular para los soldados de Rasshashi, puesto que parece hechizado por

una fuerza maligna: algunos guerreros desaparecen en mitad de la noche para no ser vistos jamás y, en una ocasión, la víctima fue el mismísimo gobernante de Sha-Borush. A pesar de los registros de los soldados y los exorcismos de los sacerdotes, las desapariciones continúan. La causa de las desapariciones es un poderoso sacerdote de Yiz no muerto llamado Zhik-Nish, que vive en las cuevas y pasadizos bajo el fuerte. Cuando necesita un sacrificio que ofrecer a Yiz, envía a sus esbirros no muertos a secuestrar a un miembro de la guarnición a través de puertas secretas que sólo Zhik-Nish conoce.

AVENTURAS EN SHA-BORUSH:

- Mientras los PJ duermen en el fuerte, Zhik-Nish les espía y, entusiasmado por la posibilidad de sacrificar a Yiz un ser que no sea un hombre serpiente, envía a una docena de esqueletos a secuestrar a uno de los PJ (o a Istanel). Los no muertos entran en el dormitorio del PJ por una puerta secreta o lo secuestran en un pasillo semiabandonado. Zhik-Nish sacrificará al PJ en unos días, pero si los PJ lo encuentran, estará dispuesto a negociar si mantienen el secreto de su existencia ante Ush-Bashi-Shi.
- El demonio Fasadrata, con la forma de un anciano hombre serpiente de ojos rojos, está cavando en una sección de las ruinas de Sha-Borush. Dice que está buscando un tesoro que escondió aquí su padre y se lamenta de no tener fuerzas suficientes para terminar el trabajo. Si los PJ o Istanel lo ayudan y cavan en el lugar indicado, una enorme parte del muro del fuerte se derrumba. Fasadrata se desvanece después, simulando haber sido aplastado por el derrumbamiento.

23.02. Sharishi (fuerte). Población: 600 hombres serpiente. Guarnición: 5 guerreros sagrados, 100 guerreros, 100 arqueros, 250 cazadores. Gobernante: Ushi-Sha-Rashi (explorador avezado, digno de confianza, odia a los elfos). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 7.000 monedas de oro.

Este fuerte es el escudo de la ciudad de Rasshashi contra los monstruos procedentes de las selvas. Incluso antes del nombramiento de Rash-Shi-Sadi como gobernante, Sharishi era un ejemplo de nobleza y entrega hacia el dominio. Su actual gobernante es un cazador descendiente de tres generaciones de gobernantes del fuerte. Sus muros están exquisitamente tallados, simulando la piel de dos serpientes entrelazadas. Ushi-Sha-Rashi sólo tiene una obsesión que puede empañar su lealtad a su pueblo: desea acabar con los misteriosos elfos salvajes que viven en las selvas al oeste de su fuerte, puesto que tanto su padre como su abuelo murieron a manos de estos misteriosos enemigos.

AVENTURAS EN SHARISHI:

- Un elfo salvaje aparece ante las puertas de Sharishi y dice que, en una semana, matará a Ushi-Sha-Rashi. El gobernante del fuerte pide ayuda a Istanel para que acaben con el elfo antes de ese tiempo. Cualquier resultado de "Elfos salvajes" en la tabla de encuentros aleatorios en la selva hará que se encuentre al elfo y a sus acompañantes. Recompensa: 500 mo.
- Una enorme plaga de ranas inunda Sharishi. Ushi-Sha-Rashi no sabe cómo enfrentarse a esta situación y pide ayuda a Istanel. La plaga la ha creado el demonio Fasadrata, que ha enviado las ranas aprovechando que todas las serpientes de la región se han marchado a la ciudad de Rasshashi. Fasadrata se manifiesta junto a Sharishi como una rana gigante abotargada de ojos rojos. Recompensa: 300 mo.

25.02. Rasshashi (ciudad). Población: 6.000 hombres serpiente. Guarnición: 50 guerreros sagrados, 200 guerreros, 200 arqueros, 50 cazadores. Gobernante: Gran Sacerdote Rash-Shi-Sadi (devoto de Yiz, voluntad de hierro, sin sombra). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 80.000 monedas de oro.

Esta ciudad es la capital del dominio del mismo nombre. Rash-Shi-Sadi quiere convertir su ciudad en un gran templo de Yiz y para ello ha ordenado derribar barrios enteros para construir en ellos obeliscos, canales y zigurats, siguiendo las directrices de la geometría sagrada. Incluso ha prohibido el color rojo por su impureza. Su pueblo lo apoya con entusiasmo, incluso aquéllos que han visto destruidas sus casas, porque sienten que están siguiendo el Gran Plan de Yiz. Hace años una gran cantidad de serpientes apareció en la ciudad, después de la consagración de un templo a Yiz. Los ciudadanos lo vieron como una señal divina y no dañan a los ofidios. En ocasiones, las serpientes muerden a un ciudadano que, si sobrevive al veneno, relata posteriormente maravillosas visiones del Palacio de Yiz.

En las bibliotecas de los sellados templos de Rasshashi se pueden encontrar 1d3 referencias a localizaciones dentro de la ciudad de Garan (tirar 1d20 por cada una para determinar cuáles).

AVENTURAS EN RASSHASHI:

- 1d6 guerreros y 1d10 porteadores sufren mordeduras de las serpientes de Rasshashi. Cuando se recuperan de los efectos del veneno, deciden abandonar la expedición. Si Istanel no los convence de que no lo hagan (pagándoles 3 veces su sueldo de un mes, por ejemplo) a los pocos días, 2d6 guerreros y 2d10 porteadores deciden quedarse también en Rasshashi.
- Rash-Shi-Sadi permite a la expedición alojarse en la ciudad, en un gran almacén abandonado que va a ser destruido. Al día siguiente, uno de los miembros de la expedición comete una imprudencia al matar una serpiente (enviada por el demonio Fasadrata). Muchos habitantes de Rasshashi, enfurecidos, atacan a los miembros de la expedición, que se ve obligada a permanecer atrincherada en el almacén. Inicialmente, el ejército de Rasshashi no intervendrá a menos que alguien haya matado a un habitante de la ciudad, en cuyo caso Rash-Shi-Sadi exigirá la entrega de los asesinos. Los PJ deben encontrar un modo de salir de la ciudad, ya sea mediante la diplomacia, la astucia o la fuerza.

25.07. Rasha (poblado). Población: 1.000 hombres serpiente. Guarnición: 3 guerreros sagrados, 25 guerreros, 25 arqueros, 50 cazadores. Gobernantes: Arish-Ur-Shai (desconfiado, estricto, leal). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 12.000 monedas de oro.

Este poblado es un mal necesario; Rasha es el único lugar en el que comerciantes extranjeros pueden comerciar con Rasshashi. El Gran Sacerdote prohibiría incluso este comercio, pero hay ciertas especias, aceites y componentes mágicos que necesita para sus ceremonias y que no pueden fabricarse en Rasshashi. Rash-Shi-Sadi espera que, con el tiempo, pueda ser independiente incluso en este aspecto. Los habitantes de Rasha son devotos seguidores de Rash-Shi-Sadi y vigilan muy de cerca a los extranjeros, con los que interactúan de un modo extremadamente ritualizado para evitar la contaminación que sus prácticas religiosas equivocadas pueden provocar.

AVENTURAS EN RASHA:

- Uno de los comerciantes de Rasha, llamado Burish-Ash-Sadi, descubre que Istanel (o uno de los PJ) es un mago y le pide que le enseñe uno o más de sus conjuros. Si los PJ o Istanel le enseñan al menos un hechizo, sus vecinos lo descubren poco después y le cargan de cadenas antes de enviarlo a Rasshashi para ser juzgado. Recompensa: 200 mo x nivel de cada hechizo (máximo, 2.000 mo en total).
- El demonio Fasadrata, con la forma de una joven mujer serpiente con un collar de redondos rubíes rojos, pide a uno de los PJ que la ayude a salvar a su hermano, que va a

ser sacrificado en el templo. Si los PJ la acompañan, los guía hasta el templo de Yiz y les enseña cómo entrar por una puerta secreta. Cuando los PJ llegan al centro del templo, Fasadrata se desvanece. Los guardias del templo los descubren poco después en un lugar al que no pueden entrar aquellos que no son hombres serpiente. Obviamente, nadie conoce a la mujer serpiente que los PJ pueden describir.

25.13. Ashe-Ridh (poblado).
 Población: 1.120 hombres serpiente (500 de ellos, civiles de Osha-Ridh).
 Ejército ocupante: 20 guerreros sagrados, 200 guerreros, 200 arqueros, 100 cazadores. Líder del ejército: Rhis-Shi-Sud (fanático, eficaz, temerario). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 10.000 monedas de oro.

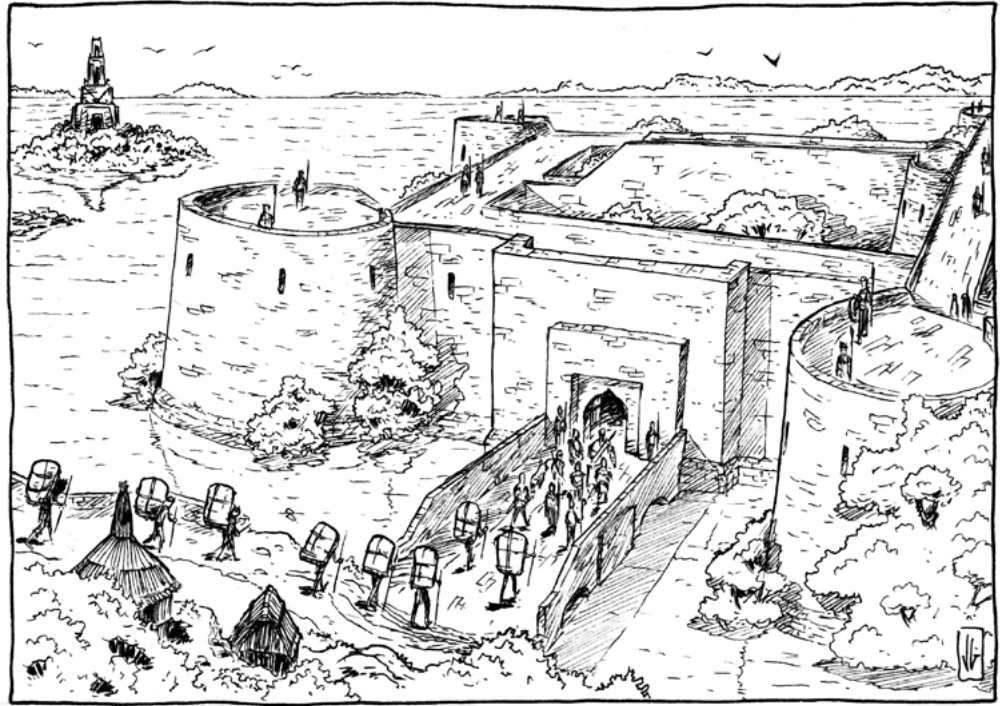
Hasta hace unos meses, Ashe-Ridh era un importante puesto comercial, perteneciente al dominio de Osha-Ridh, pero fue conquistada por un ejército de Rasshashi capitaneado por Rhis-Shi-Sud, un sacerdote de Yiz. Rhis-Shi-Sud había sido enviado para ayudar a los habitantes de Osha-Ridh a luchar contra los bullywug, pero después de hacerlo, se sintió ultrajado por el modo de vida de sus anfitriones y decidió que la cultura de Osha-Ridh era un peligro para su propio dominio. Conquistó Ashe-Ridh con su ejército y envió emisarios para pedir instrucciones a Rash-Shi-Sadi. Desgraciadamente, no llegaron instrucciones claras. Muchos de los habitantes originales del pueblo huyeron durante los combates, pero otros se tuvieron que quedar aquí, sometidos al ejército ocupante. El pueblo ha sido fortificado y los soldados de Rasshashi permanecen atentos a cualquier intento de recuperar el lugar. No se permite a nadie entrar o salir del poblado.

AVENTURAS EN ASHE-RIDH:

- Rhis-Shi-Sud quiere que Istanel viaje a Osha-Ridh para traer de vuelta a su hijo, Badari-Shi-Sud. Su hijo, seducido por los lujos pecaminosos de Osha-Ridh, se ha quedado allí y vive escondido en los bajos fondos de la ciudad. Si encuentran a Badari-Shi-Sud, el joven guerrero no está dispuesto a volver con su padre. Los propios lugartenientes de Rhis-Shi-Sud no estarán satisfechos con que éste use el dinero del ejército para salvar a su hijo. Recompensa: 2.000 mo.
- Rhis-Shi-Sud no recibe instrucciones desde Rasshashi y teme que sus mensajeros estén siendo asesinados en su viaje hasta allí. Contrata a Istanel para que escolte a un mensajero (Ashi-Vish-Suri, el más joven de sus guerreros sagrados) hasta la ciudad de Rasshashi, para que hable con Rash-Shi-Sadi. Recompensa: 800 mo.

27.04. Ashim (poblado). Población: 800 hombres serpiente. Guarnición: 50 guerreros, 25 arqueros, 25 cazadores. Gobernante: Dish-Shidi-Ari (leal a Rasshashi, tradicionalista, desconfía de los sabios de Ashim). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 10.000 monedas de oro.

Este pueblo es, en cierto sentido, la única oposición a Rash-Shi-Sadi que existe en todo el dominio. Los primeros sacerdotes de Yiz que no estuvieron de acuerdo con las reformas religiosas del Gran Sacerdote abandonaron la ciudad de Rasshashi y se mudaron aquí, algo que han hecho después otros hombres



serpiente. Estos sacerdotes no se oponen violentamente a las reformas, pero estudian los textos sagrados y debaten públicamente sus posiciones, tanto en Ashim como en la propia ciudad de Rasshashi. Rash-Shi-Sadi ha prohibido que se ejerza violencia contra los sabios de Ashim y espera que, con el tiempo, acepten su visión de la religión de Yiz. Ashim es conocida por sus fabricantes de cestos, trenzados con los juncos que crecen en el río, y también por sus jardineros: las más bellas flores de las selvas de Ofir se cultivan en Ashim.

Los sabios de Ashim pueden desvelar a Istanel 1 localización de la ciudad de Garan (tirar 1d20 para determinar cuál).

AVENTURAS EN ASHIM:

- Una serpiente constrictora estrangula hasta la muerte a un sabio sacerdote de Ashim. Todos se sorprenden, porque desde hace tiempo no hay serpientes en Ashim (todas se fueron a Rasshashi). En la cabaña del sacerdote los PJ encuentran una cesta. Investigando en el mercado, alguien recuerda que un comerciante vendió varias de esas cestas el día anterior. El comerciante vino desde Rasshashi y era un joven hombre serpiente vestido con un llamativo fajín rojo (en realidad, el demonio Fasadrata).
- El jardín más hermoso de Ashim era propiedad de un hombre serpiente que vivía en un valle cercano a Ashim y que murió hace unos años. Su jardín ahora es un laberinto salvaje lleno de zarzas y arbustos espinosos. En el centro de este jardín hay un estanque. Los hombres serpiente dicen que aquél que mire en el estanque podrá conocer la respuesta a cualquier pregunta. En realidad, en el estanque vive una sabia serpiente gigante protegida por un montículo arrastrante.

DOMINIO DE ADHISLAD

Adhislad es un antiguo dominio de hombres serpiente. Aunque antaño fue muy poderoso, ahora está en franca decadencia. Los recientes problemas de sus poderosos vecinos han sido vistos con cierta alegría en Adhislad, que se negó en su momento a ayudar a Osha-Ridh contra los bullywug. Pero la reciente conquista de Ashe-Ridh por los hombres serpiente de Rasshashi ha hecho que el Gran Sacerdote Asshid se replantee su política. Los bullywug son cada vez más audaces y los habitantes de Rasshashi podrían plantearse la conquista de Dashi igual que



han hecho con Ashe-Ridh. Asshid está a punto de ordenar a sus tropas que intervengan, pero aún duda entre liberar Osha-Ridh o conquistarla y anexionarla a su propio dominio.

29.14. Dashi (poblado). Población: 1.650 hombres serpiente (500 de ellos, soldados de la capital). Guarnición: 300 guerreros, 300 arqueros, 50 guerreros en canoa. Gobernantes: Gobernador Fisshid (celoso de su posición, abierto de mente, desconfía de Disshid), Capitán Disshid (leal a Adishlad, exigente, desconfía de Fisshid). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 18.000 monedas de oro.

La guarnición de este poblado comercial ha aumentado con tropas procedentes de la capital. El líder de estas nuevas tropas, Disshid, no se lleva bien con Fisshid, el gobernador de Dashi, a pesar (o a causa) de que son parientes cercanos. Fisshid considera que las tropas enviadas desde la ciudad están agotando sus provisiones y que es muy gravoso tenerlos acantonados en su pueblo.

AVENTURAS EN DASHI:

- Cerca de la ciudad (en 29.13) hay dos grandes columnas de mármol con otro bloque de mármol sobre ellas, formando un arco sobre el río. En las columnas hay escritas runas élficas. Un conjuro de Leer Magia permite descubrir un ritual que sólo puede realizar un elfo. Si se realiza correctamente, el caudal del río aumenta enormemente. Si se mantiene el ritual durante varias horas, el río se desborda. Tira 1d6: 1-2, el río se desborda hacia el sur e inunda Dashi (29.14). 3-4, el río inunda Ashe-Ridh (25.13). 5-6, el río inunda Sha-Badish (23.15).
- Un guerrero llamado Desshed desafía a los miembros de la expedición a tres combates a primera sangre. Desshed luchará los tres combates, aunque pierda alguno de ellos. Por

cada uno que pierda, pagará 50 mo a su rival. Si Desshed muriera como resultado de sus heridas, Disshid exigirá a aquél que lo haya matado que lleve su cuerpo a Adishlad y lo entregue a su familia.

29.16. Adishlad (ciudad). Población: 5.000 hombres serpiente. Guarnición: 150 guerreros, 150 arqueros, 20 jinetes de lagarto gigante. Gobernante: Gran Sacerdote Asshid (hedonista, lujurioso, astuto). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 90.000 monedas de oro.

Adishlad ha vivido tiempos mejores. Antaño fue la capital de un dominio mucho mayor que el actual y, aunque el Gran Sacerdote Asshid sigue viviendo en un gran palacio, rodeado de bienes y lujos, son bienes y lujos antiguos, casi decadentes. La ciudad es demasiado grande para su actual población, y muchas viviendas, zigurats y almacenes permanecen vacíos: barrios enteros de la ciudad están habitados únicamente por los recuerdos de glorias pasadas. Parte de la guarnición ha sido enviada al poblado de Dashi.

En las bibliotecas de los enormes templos de Adishlad se pueden encontrar 1d3 referencias a localizaciones dentro de la ciudad de Garan (tirar 1d20 por cada una para determinar cuáles).

AVENTURAS EN ADISHLAD:

- Una familia noble de Adishlad adopta a uno de los PJ como miembro honorario. Lo agasajan con comida y bebida, y lo pasean por Adishlad en un palanquín. Otra familia se encuentra con la primera y ambas empiezan a luchar entre sí con porras para quedarse con el palanquín. Durante todo el día, ambas familias luchan para quedarse con el PJ. Al ponerse el Sol, ambas familias dejan de luchar e ignoran por completo al PJ.

- Mientras pasean por la ciudad, una enorme estatua de piedra de un gigantesco hombre serpiente cobra vida y recorre la ciudad, postrándose frente a cada uno de los templos de Yiz. Después de recorrer todos los templos, la estatua se para en una plaza distinta a aquella en la que estaba. Los hombres serpiente dicen que la última vez que se movió fue hace 33 años.
- Un grupo de hombres serpiente pide a la expedición que los ayude a recuperar el palacio que les pertenece por derecho. Dicen que sólo un elfo puede abrir la puerta del palacio. Si Istanel acepta, podrá abrir la puerta. Del templo surgirán 500 esqueletos que se desplegarán por la ciudad, atacando a todo ser viviente. Los hombres serpiente se refugian en sus casas y templos, y esparcen cenizas por las puertas. Los esqueletos no entran en las casas con cenizas. Después de 1d3 días, se caen al suelo y quedan inertes. Mientras todo esto ocurre, el grupo de hombres serpiente que pidió que se abrieran las puertas aprovecha la confusión reinante para entrar en el palacio y sellar desde dentro las puertas con plomo fundido.

Sshi'Bo, el LAGO HUMEANTE

Este gran lago tiene varias decenas de kilómetros de longitud y una profundidad insondable. Las leyendas de los elfos salvajes dicen que se formó cuando una gran piedra cayó del cielo, creando un gran cráter. La piedra ardía con un fuego inextinguible y los seres vivos que se acercaban a ella veían cómo su cuerpo cambiaba de modos extraños, mutando en formas horribles. Khaboras, el gran rey elfo, desvió un río e hizo que todo el cráter se inundara. El fuego de la piedra, sin embargo, no se extinguió y del centro del lago surge frecuentemente una gran columna de humo. Tanto en el interior del lago como en sus orillas siguen viviendo seres extraños y monstruosos, retorcidos por el poder de la piedra.

Cada noche que la expedición esté acampada en un hexágono de selva adyacente al lago sufrirá el ataque de los monstruos mutantes que surgirán de las profundidades. El propósito de las criaturas siempre será arrastrar a uno o dos miembros de la expedición (por ejemplo, un centinela o un porteador) a las profundidades del lago. Tan pronto como lo hayan conseguido, se retirarán al lago y no atacarán más esa noche. Tira 2d6:

TIRADA 2D6

2	1 Quimera.
3	1 Aboleth.
4	1d3 Jaleas ocre.
5	1d6 Serpientes marinas.
6	2d6 Zombis.
7	4d6 Esqueletos.
8	2d6 Necrófagos.
9	1d6 Dopplegangers.
10	1d3 Bocones barbotantes.
11	1 Kraken.
12	1 Fantasma.

12.05. La Ciudad de Basalto Negro (ruinas). Esta ciudad se alza en una de las orillas de Sshi'Bo. Los edificios están contruidos con grandes bloques de basalto negro y la mayoría están vacíos. La mitad de la ciudad está permanentemente hundida. Muchas noches surgen de la ciudad bandas de kuo-toa que realizan impíos rituales en la orilla del lago y que, en ocasiones, envían bandas de guerreros para secuestrar seres

inteligentes que arrastran a sus moradas submarinas.

AVENTURAS EN LA CIUDAD DE BASALTO NEGRO:

- Si la expedición pasa la noche en la Ciudad de Basalto Negro, hay un 50% de posibilidades de que los kuo-toa consideren que están invadiendo su territorio y convoquen a sus huéspedes: 1d4 x 50 kuo-toa surgirán de las aguas esa misma noche y atacarán a la expedición.
- El vapor del lago cubre la Ciudad de Basalto Negro como un sudario de niebla entre la que se vislumbran colores y sombras extrañas, de otro mundo. Si alguien se interna en la niebla, tendrá que hacer una tirada de salvación contra conjuros. Si no la supera, comenzará a adentrarse más y más en la niebla, dirigiéndose hacia el lago. Sólo se le puede salvar arrastrándole a la fuerza, pero el que lo haga y respire los vapores tendrá que superar una tirada de salvación contra conjuros o sufrir el mismo destino. Todos aquéllos que lleguen al lago y se internen en sus aguas, en lugar de ahogarse, bucearán hasta llegar a una ciudad subterránea y se convertirán en kuo-toa.

SELVAS DEL NORTE

Las selvas que rodean la ciudad perdida de Garan son un terreno lleno de monstruos y peligros naturales. Sin embargo, los seres más peligrosos son, sin duda, los degenerados descendientes de los elfos de Garan: los elfos salvajes. Éstos han aceptado la misión de mantener ocultas las ruinas de la ciudad perdida de Garan. Los elfos salvajes se cubren el cuerpo y el cabello con cenizas y viajan desnudos por las selvas, ataviados únicamente con un taparrabos y un carcaj en el que llevar sus mortíferas flechas. Sus armas son el arco élfico y la espada. Los elfos salvajes no dan ni piden cuartel. De hecho, nunca hablan: se cortan la lengua de forma ritual al llegar a la adolescencia. Cada año que pasa los monstruos y la dureza de la vida en las selvas hace que su número descienda. Pronto todos estarán inevitablemente extinguidos.

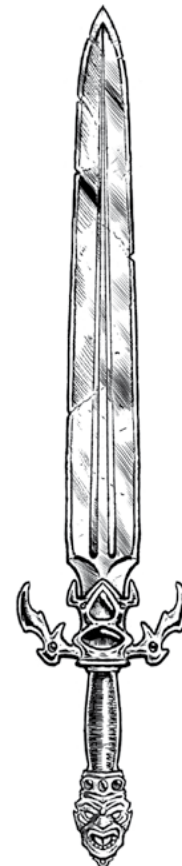


TABLA DE ENCUENTROS EN SELVAS DEL NORTE

01 - 02	1d6 Ankhegs. En guarida: 500 monedas de oro, 2 gemas, 10% de posibilidades de un objeto mágico.
03 - 04	2d10 Arañas gigantes, cangrejo. En guarida: 100 monedas de oro.
05 - 06	2d12 Ciempiés gigantes.
07 - 16	Clima/Terreno.
17 - 26	2d10 Elfos salvajes.
27 - 31	1d20 Ents (TdR). Tesoro: 12 gemas, 2 pociones.
32 - 33	3d4 Escarabajos gigantes, fuego.
34 - 37	1d6 Escarabajos gigantes, rinoceronte.
38 - 48	Especial.
49 - 52	4d6 Hormigas gigantes.
53 - 57	2d4 Jabalíes gigantes.
58 - 62	1d2 Jaguares.
63 - 67	1d8 Lagartos minotauro. En guarida: 30 monedas de oro, 2 gemas, 10% de posibilidades de un objeto mágico.
68 - 72	Manada animal (01-75: 1d12 jabalíes; 76-100: 1d12 elefantes).
73 - 74	1d3 Nagas, gorgona (TdR). Tesoro: Bienes/monedas por valor de 1.500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de un arma y una armadura mágica, 3 pergaminos, 2 pociones.
75 - 79	2d10 Ogros (TdR), incluyendo 1 chamán (clérigo) de nivel 3. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 1.800 monedas de oro, 3 gemas, 1 joya, 5 pociones, 10% de posibilidades de una armadura y un arma mágicas.
80 - 84	1d2 Pumas.
85 - 94	1 Serpiente gigante (TdR). 6DG
95	2d4 Simios carnívoros (TdR). En guarida: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 1 gema, 1 joya, 10% de posibilidades de un objeto mágico.
96 - 100	1d3 Víboras voladoras de Ofir.

15.00. Garan (ruinas). Garan era la antigua capital del reino de Khaboras, el líder elfo que unió a todos los pueblos de Ofir para destruir la ciudad de Nefter. Khaboras controló durante décadas su imperio desde Garan con la ayuda de sus magos, expertos en crear constructos e invocar elementales, y de sus tropas élficas. Sin embargo, su poder fue menguando a causa de disputas internas entre las casas nobles élficas. Khaboras no logró imponer la paz entre ellas, de modo que pronto empezaron a luchar entre sí en una sangrienta guerra civil. Algunas casas nobles llegaron a invocar demonios y a crear no muertos. La ciudad fue el escenario de la batalla final y terminó arrasada cuando un poderoso conjuro abrió una gran sima por la que se deslizaron los edificios de Garan. Muchos fueron destruidos, pero no todos. Los que sobrevivieron están en el fondo y las laderas de la sima.

Khaboras se suicidó con su propia espada y, después de enterrarlo en su palacio, su pueblo abandonó las selvas, estableciéndose en la isla de Taranga. Sólo unos pocos elfos permanecieron cuidando de la ciudad: los actuales elfos salvajes. Garan es, a día de hoy, una gran ruina en la que los elfos salvajes y parte de los constructos y elementales creados por los antiguos magos elfos luchan una guerra sin fin contra los demonios y no muertos que la pueblan.

Hace años, el mago Ulzzana llegó a Garan y recuperó la espada de Khaboras. Poseído en parte por el espíritu de la espada, está intentando devolver la gloria a la antigua ciudad con la ayuda de los elfos salvajes. Pero la suya es una tarea titánica que es poco probable que llegue a completarse jamás.

ELFOS SALVAJES

Los elfos salvajes descienden de elfos que decidieron no abandonar Garan después del cataclismo que la destruyó. Prometieron defender la ciudad de sus enemigos y desde entonces vigilan que nadie se aproxime a ella. Muchas bandas de elfos salvajes vagan por las selvas, cazando monstruos, animales y viajeros perdidos. Cada cierto tiempo vuelven a Garan, donde luchan contra los no muertos y los demonios. Todos los elfos salvajes se cortan la lengua antes de llegar a la edad adulta para simbolizar su voto de silencio, y se cubren de cenizas y pintura blanca como luto por su ciudad perdida.

Elfo salvaje (nivel 1). CA 8, DG 1 (4 PG), Mov.: 12 metros, Ataques: 1, Daño: Espada 1d8, Arco 1d8. TS: Elfo 1, Moral: 10, Alineamiento: Neutral. Conjuros (1): Dormir o Proyectil Mágico (nivel 1). Equipo: Espada, arco y flechas.

Campeón elfo salvaje (nivel 3). CA 6, DG 3 (12 PG), Mov.: 12 metros, Ataques: 1, Daño: Espada 1d8, Arco 1d8. TS: Elfo 3, Moral: 10, Alineamiento: Neutral. Conjuros (2/1): Dormir, Proyectil Mágico (nivel 1), Telaraña o Invisibilidad (nivel 2). Equipo: Espada, arco y flechas, armadura de cuero (CA 7).

Líder elfo salvaje (nivel 5). CA 4, DG 5 (20 PG), Mov.: 12 metros, Ataques: 1, Daño: Espada 1d8, Arco 1d8. TS: Elfo 5, Moral: 11, Alineamiento: Neutral. Conjuros (2/2/1): Dormir, Proyectil Mágico (nivel 1), Telaraña, Invisibilidad (nivel 2), Bola de Fuego o Disipar Magia (nivel 3). Equipo: Espada, arco y flechas, cota de malla élfica (CA 5).



Cuando la expedición llegue a Garan, Istanel tratará de encontrar el palacio de Khaboras, donde cree que está escondida la espada. Gracias a sus investigaciones, ha identificado una serie de edificios y localizaciones singulares en planos antiguos de Garan y cree que puede deducir a partir de ellos dónde se encuentra el palacio de Khaboras. Además, es posible que haya encontrado pistas sobre edificios adicionales en sus viajes por las selvas de Ofir.

A efectos de juego, cada día que la expedición pase explorando Garan habrá que tirar 1d20 para determinar qué edificio encuentra. Si se obtiene un 20, se habrá encontrado directamente el palacio de Khaboras, descrito en la siguiente sección. Otro modo de encontrar el palacio es encontrar al menos 3 localizaciones conocidas por Istanel, de modo que pueda triangular la posición del palacio a partir de ellas. Esto hará que Istanel encuentre automáticamente el palacio de Khaboras al siguiente día. Si al realizar la tirada de 1d20 en la Tabla de Localizaciones se obtiene un resultado repetido, hay que volver a tirar.

TABLA DE LOCALIZACIONES DE GARAN

1. EL OBSERVATORIO DE FENTANEL

Un edificio lleno de salas de estudio y bibliotecas, con varias torres anexas. Cada torre es un observatorio con telescopios y otros aparatos para observar el cielo. Los sabios elfos competían entre sí por crear torres cada vez más altas, algunas de ellas bastante inestables. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 8.000 monedas de oro, 30 gemas, 10 joyas, Anillo de Almacenar Conjuros, Diadema de Intelecto y Bola de Cristal.

2. LA TORRE DE LAS ÁGUILAS

Por todo Garan hay torres de defensa con catapultas y lanzavirotes preparadas para defenderse de un ataque aéreo, y la Torre de las Águilas es la más grande y poderosa de estas torres. En ella se guardaba y cuidaba al escuadrón de águilas gigantes de los elfos. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 2.000 monedas de oro, 2 gemas, 1 joya, Lanza de Luz, escudo +2 y armadura de cuero +2.

3. LOS CUARTELES DE LA LEGIÓN ESCARLATA

El ejército permanente de Garan era la Legión Escarlata, soldados elfos de élite fuertemente armados y acorazados, vestidos con sus características capas rojas. Los elfos vivían en estos cuarteles, la fortaleza más poderosa de la ciudad y su última línea de defensa. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 2.000 monedas de oro, 2 gemas, 1 joya, cota de malla élfica +2, espada larga +1.

4. EL CAMPO DE TARKAS

Esta gran explanada era originalmente el lugar donde se entrenaban los ejércitos de Khaboras bajo los auspicios de Tarkas, el principal general de Garan. Alrededor de la explanada se construyeron cuarteles, templos y edificios administrativos, y el lugar se usaba para desfiles y festivales. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 2.000 monedas de oro, 2 gemas, 1 joya, espada larga +1, Guanteletes de Fuerza y brazales +4.

5. LAS CABALLERIZAS REALES

Caballos, lagartos gigantes y otras monturas aún más exóticas formaban parte del ejército de Garan y todas vivían en las Caballerizas Reales. En este lugar también se construyeron

almacenes para la comida de las bestias, viviendas para sus cuidadores y lugares de entrenamiento. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 4 gemas, 1 joya, botas élficas.

6. EL PALACIO DE CRISTAL

La casa noble de Falderán era conocida por sus grandes magos y por su riqueza. Su palacio está construido con piedra blanca y cubierto en gran parte por láminas de plata pulida y cristal. Las salas del interior están llenas de espejos y por ello se dice que el palacio es más grande por dentro que por fuera. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 30.000 monedas de oro, 7 gemas, 2 joyas, Bastón de los Magos, Toga de Resistencia a Conjuros y Varita de proyectiles Mágicos.

7. LOS BAÑOS PÚBLICOS DE ATALANIA

La dama Atalania fue la responsable de la construcción de estos grandes baños, que utilizaban tanto tuberías de plomo como elementales de agua, fuego y aire en sus múltiples salas y piscinas. Los elfos gustaban de acudir a los Baños de Atalania para relajarse y socializar. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 1.500 monedas de oro, 4 gemas, 2 joyas, Poción de Curación.

8. LA CASA DE LAS SOMBRAS

La casa noble de Sigilsind era el cuerpo de espías no oficial del reino de Khaboras. Sus agentes se encargaban de espiar a los enemigos de los elfos, tanto externos como internos. La Casa de las Sombras era su palacio y de sus sótanos parten túneles que se extienden por toda la ciudad. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 12.000 monedas de oro, 7 gemas, 4 joyas, Anillo de Invisibilidad y Anillo de Devolver Conjuros.

9. EL JARDÍN DEL SOL PONIENTE

Este gran parque albergaba plantas y árboles de toda Cirinea y más allá. Los jardineros élficos usaban magia para mantener vivas sus flores todo el año y criaban pájaros cantores en jaulas de oro. Los elfos acudían a este jardín a ver ponerse el Sol sobre las selvas de Ofir. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 4 gemas, 1 joya, Bastón de Luz, Poción de Volar.

10. EL LAGO DE ASTIBÁN.

Este lago artificial de forma rectangular está lleno de islas, también artificiales, donde los elfos cultivaban arroz y árboles frutales. Del lago parten varios canales que atraviesan la ciudad y llevaban agua a todos los lugares. El lago se alimenta a través de un portal hacia el Plano Elemental del Agua. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 500 monedas de oro, 4 gemas, 1 joya.

11. LA MANSIÓN DE LAS MIL PUERTAS

La casa noble de Arlan construyó un extraño palacio con salas pequeñas conectadas entre sí por medio de cientos de puertas, formando un laberinto donde es difícil orientarse. Cada puerta del palacio es distinta, y su magia hace que se reparen si son destruidas y que se cierren solas. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 25.000 monedas de oro, 15 gemas, 10 joyas, Saco de Fistan, Varita de Inmovilizar Persona, Pergamino de Disipar Magia.

12. EL CAMPO DE URNAS

Cuando un elfo de Ofir moría, su cadáver se quemaba en una pira y los huesos se guardaban en una gran urna de barro cocido junto a tesoros y objetos queridos del finado. Todas las urnas están en el Campo de Urnas, algunas de ellas puestas unas sobre otras, creando pequeños zigurats. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 5.000 monedas de oro, 40 gemas, 20 joyas, Maza contra muertos vivos +2.

13. EL TEMPLO DE LA DAMA DE LAS ESTRELLAS
Este hermoso templo está dedicado a la Dama de las Estrellas, una deidad élfica femenina cuyo manto estrellado es el propio firmamento. Ninguna sala del templo tiene techo permanente: existían toldos para proteger del frío y la lluvia, pero siempre se retiraban al caer la noche. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 8.000 monedas de oro, 5 gemas, 2 joyas, Varita de Curación, Poción de Resurrección.

14. LA FORJA DE FAEDHROS

En este lugar los magos elfos construían golems, gárgolas y todo tipo de constructos mágicos que se utilizaban como servidores y defensores de la ciudad. Faedhros inventaba cada año un nuevo tipo de constructo, algunos tan complejos que sólo él podía repetir el proceso. Tesoro: Metales por valor de 12.000 monedas de oro, 2 gemas, 20 joyas, Maza +1 (+2 contra constructos), Espada +1 detectora de muertos vivos, 3 cotas de malla élficas +1 y Anillo de Resistencia a los Elementos.

15. LA ATALAYA DEL SOL NACIENTE

Todas las ventanas y portales de esta gran fortaleza están orientadas hacia el este y desde allí los elfos daban la bienvenida al Sol todas las mañanas. La Atalaya es uno de los castillos de Garan y también un templo para una de sus órdenes militares sagradas. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 2.000 monedas de oro, 2 gemas, 1 joya, Espada +2 Defensiva, cota de malla élfica +1, botas élficas.

16. EL TEMPLO DEL GRAN ARQUERO

Este gran templo con forma de flecha está sostenido por cientos de columnas que se unen en el techo formando arcos apuntados. Los arqueros elfos practicaban en el interior del templo, disparando entre las columnas. Una gran escultura en marfil y oro del Gran Arquero preside el templo. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 7.000 monedas de oro, 7 gemas, 2 joyas, cota de malla élfica +1, Carcaj de Weit, brazales de arquero.

17. LA PUERTA ELEMENTAL

Este edificio cuadrado está dividido en cuatro zonas diferenciadas, cada una dedicada a un elemento: el Fuego, la Tierra, el Aire y el Agua. En este lugar los magos elfos invocaban a los elementales que después ataban a distintos objetos para servirles en distintos puntos de la ciudad. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 3.500 monedas de oro, 4 gemas, 2 joyas, Pergamino de Clarividencia.

18. EL TEATRO DE MÁSCARAS

En este gran teatro al aire libre los artistas elfos representaban obras sagradas y profanas. En los vestuarios donde los actores se preparaban aún quedan cientos de máscaras, cada una representativa de un personaje concreto de una obra. Ningún actor elfo actuaba nunca sin una máscara. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 3.000 monedas de oro, 5 gemas, 2 joyas, Poción de Levitar.

19. EL GRAN FORO

Esta gran plaza pavimentada con piedra era el mercado principal de la ciudad. Alrededor de la plaza había edificios gubernamentales y embajadas de ciudades y reinos distantes. En el Gran Foro de Garan podía encontrarse a personas y mercancías de toda Cirinea. Tesoro: Bienes/monedas por valor de 15.000 monedas de oro, 4 gemas, 1 joya, un Cetro de Gobierno, Pergamino de Bola de Fuego.

20. EL PALACIO DE KHABORAS

La residencia de Khaboras, donde ahora vive Ulzzana.

Cada vez que la expedición encuentre un nuevo edificio, realiza una tirada en cada una de estas tablas para determinar

el estado del mismo y sus habitantes actuales:

TIRADA 2D6	TABLA DE ESTADO DEL EDIFICIO
2	En perfecto estado. El edificio ha sobrevivido intacto a la catástrofe que destruyó Garan. Se puede acampar en él e incluso fortificarlo.
3 - 5	Deteriorado. El edificio ha sufrido desperfectos, pero no son graves. Se puede acampar en él e incluso fortificarlo.
6 - 8	Muy deteriorado. El edificio ha perdido gran parte del techo y las paredes. Derrumbamiento: 10%/día (25% si se usa magia destructiva), causa 2d6 daño a 2d10 personas.
9 - 11	En ruinas. El edificio ha perdido integridad estructural y es peligroso permanecer en él. Derrumbamiento: 10%/hora (25% si se usa magia destructiva o hay una batalla), causa 4d6 daño a 4d10 personas.
12	A punto de derrumbarse. El edificio puede hundirse en cualquier momento. Derrumbamiento: 25%/hora (50% si hay un combate, una batalla o se usa magia destructiva), causa 8d6 a cada persona en su interior.

TIRADA 2D6	TABLA DE HABITANTES DEL EDIFICIO
2	Elementales. Ulzzana ha liberado elementales en algunos edificios. Los elementales atacarán a cualquier ser que entre en el edificio, pero no perseguirán a nadie fuera de él. En el lugar hay 1d4 elementales de 8 DG y 1d3 elementales de 12 DG. 50% de posibilidades de estar liderados por un elemental de 16 DG. Para determinar el tipo de los elementales, tirar 1d4: 1: Aire; 2: Fuego; 3: Agua; 4: Tierra.
3 - 4	Demonios. Los demonios fueron invocados hace siglos por magos elfos corruptos para que lucharan por ellos en sus luchas internas. Desde entonces, han invadido distintos lugares. Atacarán a cualquiera que entre en sus dominios y perseguirán a la expedición por otros lugares. 2d6 demonios guardianes. 50% de posibilidades de estar liderados por un balor (8 DG).
5 - 8	No muertos. Los no muertos fueron creados por magos elfos que comenzaron a estudiar nigromancia. Muchos de estos magos son ahora momias que luchan entre sí por el dominio de la ciudad. Los no muertos pueden perseguir a la expedición por la ciudad si tienen un líder. 1d10 x 10 esqueletos, 1d20 x 5 zombis. 50% de posibilidades de estar liderados por 2d6 momias (brujos elfos no muertos).
9 - 11	Constructos. La mayoría de los constructos han sido reparados por Ulzzana, pero otros llevan funcionando desde antes de la caída de Garan. 1d10 gárgolas, 1d20 estatuas animadas. 50% de posibilidades de estar liderados por un golem de bronce.
12	Elfos salvajes. Los elfos salvajes son herederos de los elfos de Garan. Algunos sirven a Ulzzana, pero otros no confían en el mago y prefieren seguir protegiendo Garan a su modo. 2d10 elfos salvajes, 1d6 campeones y un líder.

EL PALACIO DE KHABORAS

Cuando Ulzzana llegó a Garan, descubrió que la ciudad estaba en un estado ruinoso y que sólo la habitaban espectros, demonios y los antiguos servidores mágicos de los elfos. En el palacio de Khaboras encontró la espada mágica del rey elfo y la reclamó como suya.

Sin embargo, sin que Ulzzana fuera consciente, el espíritu de la espada le ha ido poseyendo poco a poco y ahora el objetivo del mago es reconstruir la antigua gloria de Garan, acabando con los no muertos y los demonios que viven en la ciudad. Los elfos salvajes, descendientes de los antiguos elfos de Garan, han aceptado a Ulzzana como su soberano, sobre todo porque se han dado cuenta de que es la espada la auténtica líder.

En el palacio de Khaboras, Ulzzana invoca elementales, fabrica constructos y traza planes de conquista. No entregará la espada de buen grado y considera que todos los tesoros de la ciudad le pertenecen.

LOCALIZACIONES DEL PALACIO

01. ENTRADA SUR

En la puerta que da al exterior hay una trampa mágica: una Bola de Fuego lanzada por un mago de nivel 7, que se activa cuando alguien toca la puerta. En el interior de la sala hay 2 golems de piedra que atacarán a cualquiera que entre.

02. SALA PRINCIPAL

En esta gran sala hay cuatro columnas, cada una de un color. Hay un elemental de 12 DG atado mágicamente a cada una de ellas (cada elemental es de un tipo distinto). Las paredes están cubiertas por estatuas y relieves de piedra. Muchas de las estatuas son en realidad gárgolas (hay 20 gárgolas en la sala). Una gran escalera de caracol, hecha de piedra, sube hasta el piso superior.

03. APOSENTO DE SANAEL

Sanael es un líder elfo salvaje que domina a una banda que ha jurado lealtad a Ulzzana. Le proporcionan alimento, información y objetos que encuentran en Garan y las selvas que rodean la ciudad. En este dormitorio guarda sus objetos mágicos (Bola de Cristal y Pergamino de Controlar los Elementos) y el tesoro de la tribu (7.000 monedas de oro). Nunca cruza a la sala 1 desde aquí.

04. GUERREROS ELFOS DE ÉLITE

Aquí duermen 5 campeones elfos salvajes.

05. GUERREROS ELFOS

Aquí duermen 10 elfos salvajes.

06. GUERREROS ELFOS

Aquí duermen 10 elfos salvajes.

07. GUERREROS ELFOS

Aquí duermen 5 elfos salvajes.

08. ALTAR A KLABORAS

En esta sala hay decenas de bustos de Khaboras, en piedra, madera o bronce. Los elfos los traen aquí siempre que encuentran alguno en las ruinas.

09. GUERREROS ELFOS DE ÉLITE

5 campeones elfos salvajes vigilan constantemente esta entrada al palacio. Cada uno se esconde en un lugar distinto, acechando en las sombras.

10. ALMACÉN

En este lugar los elfos dejan comida para Ulzzana. Los elfos nunca atraviesan la puerta que da a los aposentos del mago.

11. SALA VACÍA

Si alguien toca la puerta de esta sala desde la sala 10, se lanza un conjuro de Nube Hedionda que llena toda la sala 10. La sala propiamente dicha está vacía. Si se toca la puerta que da a la sala 12, una Boca Mágica advertirá que al otro lado hay un gran mal que no debe ser liberado.

12. PRISIÓN DE DEMONIOS

Ulzzana capturó a un balor y lo aprisionó en esta sala, dentro de un círculo mágico. El demonio ofrecerá cualquier cosa a cambio de su libertad. Por supuesto, no cumplirá su palabra.

13. ESCALERAS AL PISO SUPERIOR

En esta sala se guardan cuatro objetos utilizados por Ulzzana para invocar elementales: un brasero gigante, una gran tinaja de piedra, un bloque de mármol perfectamente cuadrado y un incensario de bronce. Cuando el mago necesita invocar un elemental, utiliza su magia para transportar el objeto adecuado por las escaleras que llevan al piso superior.

14. SALA DE LOS TESOROS

En este lugar Ulzzana guarda todos los objetos extraños y maravillosos que ha encontrado en la ciudad. Aunque algunos están ordenados, expuestos y clasificados (junto a ellos hay pequeños trozos de pergamino con notas escritas por Ulzzana en la que se indica dónde los encontró y algo de su historia), la mayoría están apilados unos encima de otros, como si el mago ya no estuviera interesado en ellos. Las obras de arte incluyen estatuillas, ropajes tejidos con hilo de oro, finas cotas de malla, medallones en joyas y braseros de bronce (1d4 x 5 obras de arte, de un valor de 1d10 x 100 monedas de oro cada una). Además, se pueden encontrar 1d6 objetos mágicos escogidos al azar.

15. DORMITORIO DE ULZZANA

El mago pasa en esta sala las pocas horas que dedica a dormir. En un pequeño escritorio tiene guardadas algunas pertenencias personales, incluyendo un diario en el que cuenta sus aventuras. En las últimas páginas detalla cómo encontró la espada de Khaboras y el entusiasmo que sintió. Después, las anotaciones son cada vez más inconexas, hasta que se llega a un punto en el que no hay nada más escrito.

16. ENTRADA OESTE

En el exterior montan guardia siempre 5 elfos salvajes. Si alguien los ataca, uno de ellos irá a la sala 2 y de allí a la 9, donde

avisará al resto de los elfos. La sala está vacía salvo por un recio tablón que sirve para atrancar la puerta que da al exterior.

17. GOLEM DE PIEDRA

En esta sala hay dos golems de piedra montando guardia constantemente. No dejarán pasar a nadie, salvo si va acompañado por Ulzzana (o posee la espada de Khaboras).

18. SALA VACÍA

Una sala completamente vacía.

19. MONTACARGAS

La escalera de caracol que antaño hubo en este lugar ha sido sustituida por un ingenioso mecanismo tipo montacargas, accionado por una serie de poleas. Ulzzana lo utiliza para subir a los constructos casi terminados al piso superior, donde termina el ritual de animación. Actualmente hay una estatua animada en el montacargas, esperando a que Ulzzana le ponga una joya en el pecho y lo active.

20. BIBLIOTECA

En esta biblioteca Ulzzana ha guardado gran cantidad de libros que ha ido encontrando en la ciudad (1d4 x 5 libros, de un valor de 1d10 x 50 monedas de oro cada uno). En un atril hay un gran libro que habla sobre el método de fabricación de constructos, el Manual de Golems.

21. FÁBRICA DE CONSTRUCTOS

En esta gran sala hay varios constructos en distintas fases de fabricación (armaduras animadas incompletas, la cabeza de un golem de hierro, etc.). Ulzzana no forja o esculpe los constructos desde cero, sino que reconstruye los que los elfos van encontrando por la ciudad.

22. SALA DEL TESORO

Cada uno de los constructos creados por Ulzzana necesita una joya como corazón. En esta sala hay 18 gemas de un valor de 500 monedas de oro cada una (total 9.000 mo).

23. SALA DE LOS ELEMENTOS

Cualquiera que entre en esta sala se verá atacado por un Golpe de Rayo, una Bola de Fuego, una Nube Hedionda y un Puño Aplastante, como si hubieran sido lanzados por un mago de nivel 12. Después, en cada esquina de la sala se manifiesta un elemental de 12 DG. El poseedor de la espada de Khaboras puede cruzar la sala sin daño. En la zona central continúa la escalera que lleva al tercer piso.

24. CREACIÓN DE CONSTRUCTOS

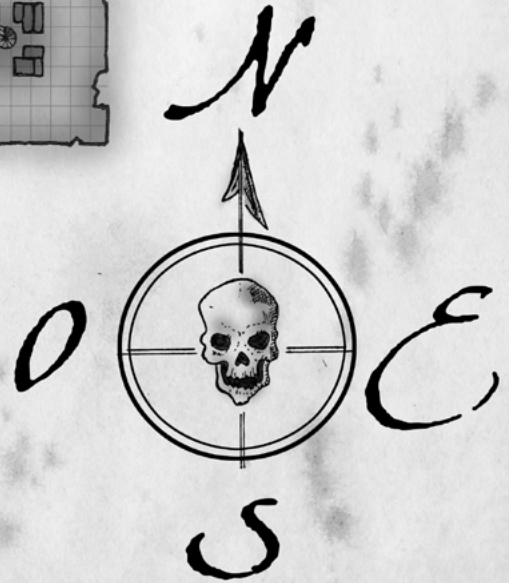
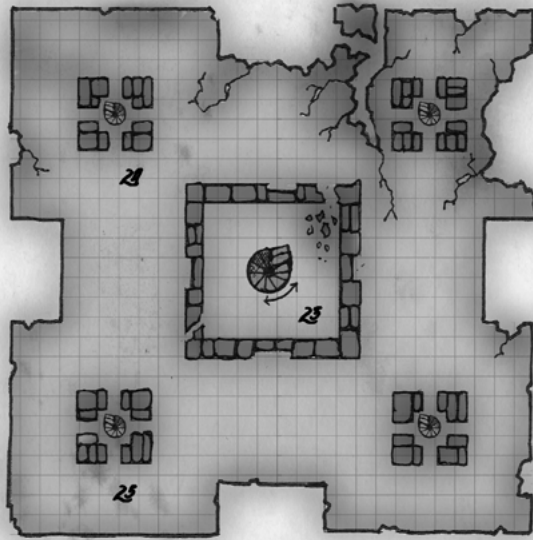
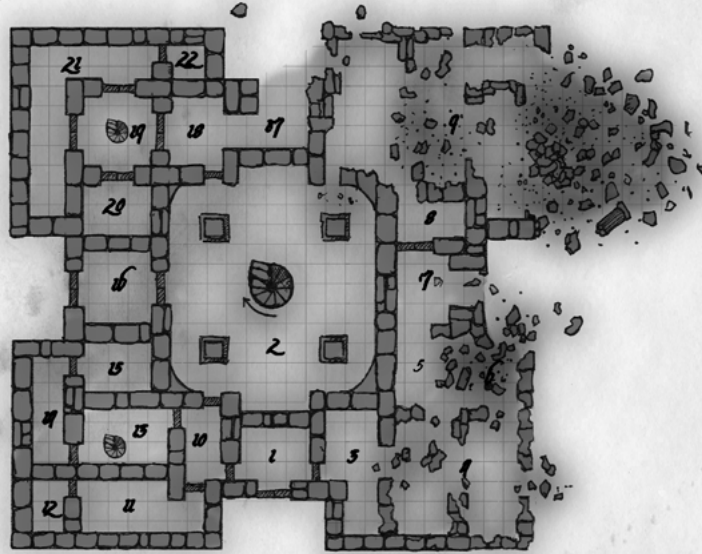
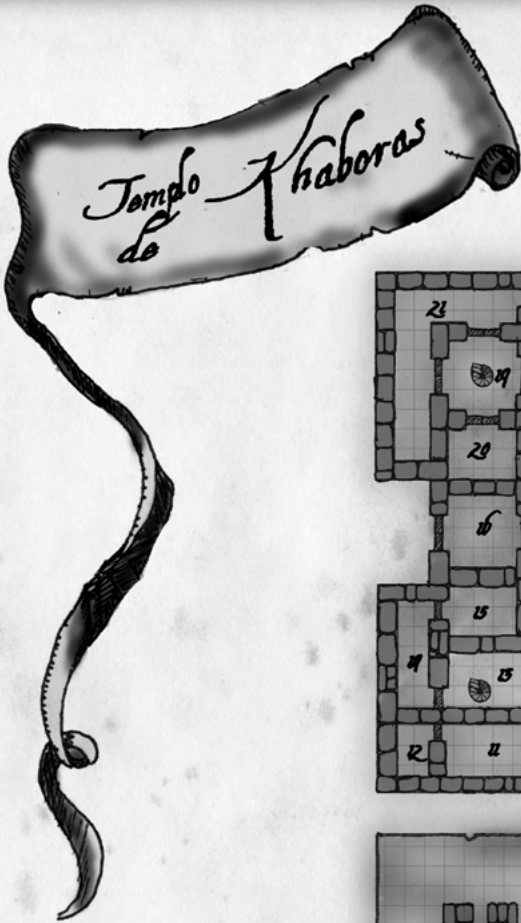
Ulzzana sube a los constructos hasta esta sala en los días de tormenta e invoca al rayo para que insufla de vida a los golems que crea.

25. INVOCACIÓN DE ELEMENTALES

Ulzzana sube los objetos rituales para invocar elementales a este lugar, donde realiza el ritual de invocación apropiado.

26. LA TUMBA DE KLABORAS

En este lugar, dentro de una urna de piedra, se encuentra el esqueleto de Khaboras, el antiguo rey de la ciudad. Fue enterrado con su espada, pero Ulzzana se la quedó y fue poseído por ella. El sudario de Khaboras está hecho de seda (400 mo) y tiene distintas joyas: una corona de oro con perlas (3.000 mo), un cetro en joya (850 mo) y una gran cadena de plata con rubíes (700 mo). Los elfos salvajes consideran que estos tesoros sólo los debe llevar el rey de Garan.





ULZZANA EL MAGO

Ulzzana es un mago humano que encontró la ciudad de Garan hace varios años. Llegó a la ciudad con un pequeño grupo de seguidores con la intención de conseguir tesoros y objetos mágicos. Después de encontrar la espada de Khaboras, cayó bajo su influencia y ahora se cree la reencarnación del rey elfo. Piensa que es su deber reconstruir la gloria de Garan.

Los elfos salvajes lo consideran su líder, ya que tiene la espada de Khaboras, y le alimentan y protegen. A cambio, Ulzzana fabrica constructos e invoca elementales en un intento de ayudar a los elfos salvajes a expulsar a los no muertos y los demonios de la ciudad.

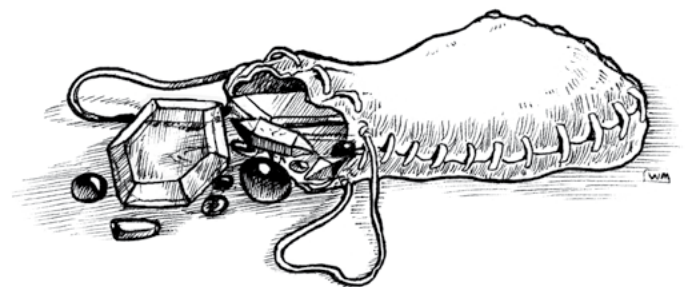
Las características de Ulzzana son las siguientes: CA: 6, DG: 7 (40 PG), Mov.: 10 metros (30 metros con botas élficas), Ataque: 1, Daño: Bastón 1d8, TS: Mago nivel 7, Moral: 9, Alineamiento: Legal. Conjuros conocidos (3/2/2/1): Disco Flotante de Nébula, Detectar Magia, Dormir, Leer Magia, Protección contra el mal (nivel 1), Abrir, Levitar, Localizar Objeto, Telaraña (nivel 2), Bola de Fuego, Disipar Magia, Protección contra el Mal en Grupo (nivel 3), Hechizar Monstruo, Ojo Arcano (nivel 4). Objetos mágicos: Espada de Khaboras, Anillo de Protección +3, botas élficas, Toga de Resistencia a Conjuros, 3 Pergaminos (Dormir, Disipar Magia y Hechizar Monstruo), Poción de curación x2.

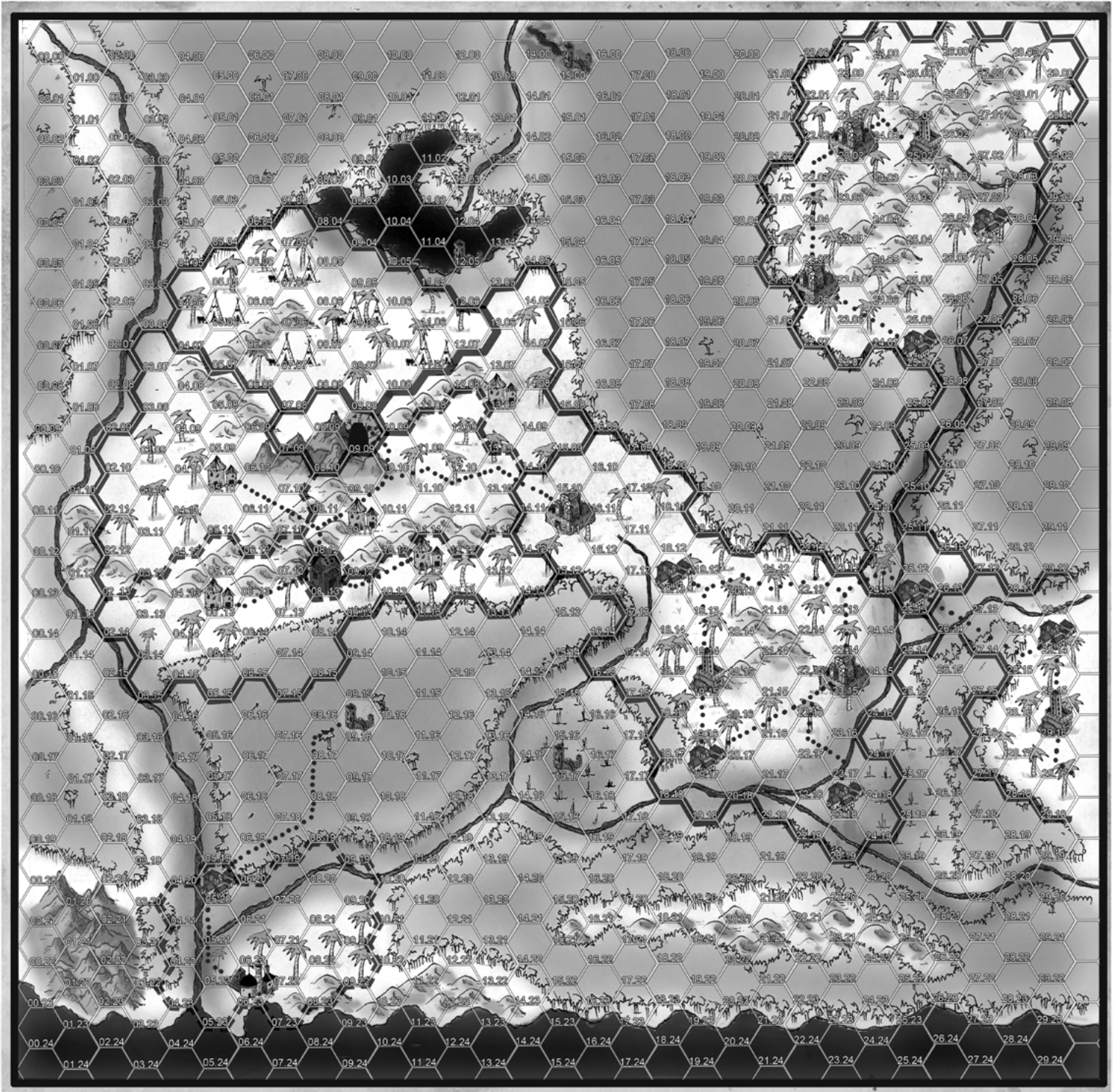
LA ESPADA DE KHABORAS

La espada de Khaboras es una espada +2 con los siguientes poderes permanentes (siempre activos): Detectar el Mal en un radio de 3 m, Detectar lo Invisible en un radio de 3 m. Además, la espada puede lanzar el conjuro Hechizar Persona 3 veces al día, simplemente poniéndola en contacto con dicha persona.

La espada tiene alineamiento Legal e Inteligencia 15. Su objetivo es hacer que su portador expulse a los demonios y los no muertos de Garan y, posteriormente, reconstruir la ciudad y hacer que recupere su gloria.

Actualmente, la espada de Khaboras domina a Ulzzana, que piensa que la idea de reconstruir Garan es sólo suya. Istanel podría correr la misma suerte si tomara posesión del arma.





NUEVOS MONSTRUOS

Se incluye una descripción de los monstruos más relevantes que aparecen en la aventura. Para más información sobre éstos o alguno que no aparezca en estas líneas, tenéis a vuestra disposición el manual básico de la Marca del Este (caja roja) y, a través de Internet, el Códex de la Marca (<http://codexdelamarca.com/>).

AAKAKOCRA

CA: 7. DG: 1+2. Mov.: 5 metros (40 volando). Ataque: 2 o arma. Daño: Garras 1d3/1d3 o jabalina (2d4). TS: G1. Moral: 9. Alineamiento: Neutral, PX: 10

+4 a ataque y doble daño con jabalina si pica desde 60 metros de altura. Los aarakocra son hombres pájaro que viven en las más altas montañas. Son enemigos de los tasloi y los goblins.

ABOLETH

CA: 5, DG: 6, Mov.: 40 metros, Ataque: 4 Tentáculos + Especial, Daño: 1d6 / 1d6 / 1d6 / 1d6, Salvación: G8, Moral: 7, Alineamiento: Caótico, PX: 600

Es capaz de inducir a un enemigo a un estado similar al conjuro Hechizar Persona si la víctima no supera una tirada de salvación de conjuros. Este ataque especial lo puede hacer hasta tres veces al día. Su cuerpo posee 4 largos tentáculos. Además del daño causado, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá una agónica transformación en una especie de moho purulento (espumario) durante los siguientes 1d6 días, puede sanarse mediante un conjuro de Curar Enfermedad.

ÁGUILA GIGANTE

CA: 7. DG: 4. Mov.: 3 metros (50 volando). Ataque: 3. Daño: 1d6 (garra)/1d6 (garra)/2d6 (pico). TS: G4. Moral: 11. Alineamiento: Neutral, PX: 80

+4 a ataque y doble daño con dos garras si se lanza en picado desde 15 metros de altura.

ANKHET

CA: 5, DG: 4+2, Mov.: 12 metros, Ataque: 2 pinzas / 1 mordedura, Daño 1d10 / 1d10 / 1d8, Salvación: G3, Moral: 7, Alineamiento: Caótico, PX: 200

ARAÑA CANGREJO

CA 7, DG: 2, Mov.: 12 metros, Ataque: 1 picadura, Daño: 1d8 + Veneno, Salvación: G1, Moral: 7, Alineamiento: Neutral, PX: 25

La víctima de su picadura que no supere una salvación contra venenos +2 morirá en 1d4 asaltos.

ARPÍA

CA: 7, DG: 3, Mov.: 6 metros (15 metros volando), Ataque: 2 garras / 1 arma + especial, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6, Salvación: G5, Moral: 7, Alineamiento: Caótico, PX: 50

Toda criatura que escuche el canto de una arpía debe superar una tirada de salvación contra conjuros o caerá presa de su encantamiento.

AVISPAS GIGANTES

CA: 7, DG: 3, Mov.: 60 metros volando, Ataque: 1 aguijonazo (3 veces al día), Daño: 1d8 + veneno, Salvación: G3, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 50

BABUINO

CA: 7. DG: 1+1. Mov.: 12 metros (12 en los árboles). Ataque: 1. Daño: Dientes 1d4. TS: G1. Moral: 3. Alineamiento: Neutral, PX: 10

BALOR

CA: 2, DG: 8+7, Mov.: 20 metros (50 metros volando), Ataque: 1 Espada o 1 Látigo, Daño: 1d8+1 o 1d6 + 3d6 de Fuego, TS: G10, Moral: 10, Alineamiento: Caótico, PX: 1890

Su aspecto es estremecedor y cualquiera que se halle ante su presencia pavorosa deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o estará tan aterrado por el miedo que quedará inmovilizado durante 1d4 asaltos.

Tiene la capacidad de lanzar conjuros como si de un mago se tratara en base a sus dados de golpe.

BOCÓN BARBOTANTE

CA: 7, DG: 5, Mov.: 6 metros, Ataque: 6 escupir / mordisco, Daño 1d6 cada escupitajo / 1d8, Salvación: G5, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, PX: 385

BULLYWUG

CA: 6. DG: 1. Mov.: 6 metros (15 nadando). Ataque: 3 o arma. Daño: 1d2 (garra)/1d2 (garra)/1d4+1(mordisco) o 1d8 (lanza). TS: G1. Moral: 8. Alineamiento: Caótico, PX: 10

Pueden saltar 10 metros hacia delante, lo que les da +1 al ataque y doble daño si usan armas empaladoras. -2 a las tiradas de sorpresa gracias a sus habilidades de camuflaje. Los bullywug son hombres rana malignos. Viven en marismas y ríos.

CIEMPIÉS GIGANTE

CA: 6, DG: 2, Mov.: 10 metros (60 metros volando), Ataque: 1, Daño: 1d8 + Veneno, Salvación: G2, Moral: 7, Alineamiento: Neutral, PX: 15

Si la víctima de su mordisco no pasa una tirada de salvación contra venenos, incubará una enfermedad que durará 1d4 días; en ese periodo el enfermo no puede luchar y sólo podrá moverse al 50% de su movimiento normal.

COCODRILLO

CA: 5. DG: 3. Mov.: 6 metros (12 metros nadando). Ataque: 2. Daño: 2d4 (mordisco)/1d12 (coletazo). TS: G4. Moral: 7. Alineamiento: Neutral, PX: 20

-2 a las tiradas de sorpresa si atacan desde el agua.

COCODRILLO GIGANTE

CA: 4. DG: 7. Mov.: 6 metros (12 metros nadando). Ataque: 2. Daño: 3d6 (mordisco)/2d10 (coletazo). TS: G7. Moral: 9. Alineamiento: Neutral, PX: 440

-2 a las tiradas de sorpresa si atacan desde el agua.



DEMONIO GUARDIÁN

CA 3, DG: 6. Mov.: 10 metros. Ataques: 3. Daño: 1d4 (cuernos)/1d10 (garra)/1d10 (garra). TS: Guerrero 6. Moral: 10. Alineamiento: Caótico, PX: 320

Los demonios guardianes menores protegen los lugares que se les ha encomendado y no suelen abandonarlos, salvo si una entidad más poderosa (como un valor) les obliga. 3 veces al día pueden lanzar un cono de fuego de 10 metros de largo que hace 3d6 daño.

DOPPLEGANGER

CA: 5, DG: 4, Mov.: 9 metros, Ataque: 1, Daño: 1d12, Salvación: G10, Moral: 8, Alineamiento: Caótico, PX: 125

Es inmune a los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo.

DRAGÓN VERDE

CA: 1, DG: 8, Mov.: 9 metros (24 metros volando), Ataque: 2 garras + mordedura / Ataque de Aliento, Daño: 1d6 / 1d6 / 1d6 / 3d8 / Nube de Ácido 8d6, TS: G8, Moral: 9, Conjuros por Nivel: Nivel 1 – 3, Nivel 2 – 3, Alineamiento: Caótico, PX: 1750

Los dragones son capaces de lanzar su arma de aliento hasta 3 veces al día. Para determinar un ataque al azar, lanza 1d6: Un resultado de 1-3 ataque con sus garras y mandíbula, y un resultado de 4-6 lanzará su temible aliento si es posible. Los conjuros conocidos por el dragón pertenecen a la lista de conjuros de mago y serán a elección del Director de Juego.

ENT

CA: 6, DG: 6, Mov.: 12 metros, Ataque: 2 manotazos / 2 aplastar, Daño: 1d8 / 1d8 / 2d8 / 2d8, Salvación: G8, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 250

ELEMENTAL DE AGUA

CA: 2, DG: 8, Mov.: 20 metros (120 metros nadando [incapaz de desplazarse fuera de su elemento]), Ataque: 1 Golpetazo (1d8), Daño: Toda criatura que esté combatiendo con el elemental dentro de su elemento recibe 1d8 adicional, Salvación: G10, Moral: 10, Alineamiento: Neutral, PX: 1200

ESCARABAJA GIGANTE DE FUEGO

CA: 4, DG: 1+2, Mov.: 40 metros, Ataque: 1 mordisco, Daño: 2d4, Salvación: G1, Moral: 7, Alineamiento: Neutral, PX: 15

ESCORPIÓN GIGANTE

CA: 2, DG: 4, Mov.: 15 metros, Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón, Daño: 1d10 / 1d10 / 1d4 + veneno, Salvación: G2, Moral: 11, Alineamiento: Neutral, PX: 125

Si cualquiera de las pinzas impacta, obtiene un +2 a su ataque de aguijonazo, si la víctima no supera una tirada de salvación contra venenos, morirá.

ESTIRGE

CA: 7, DG: 1, Mov.: 3 metros, 18 metros en vuelo, Ataque: 1 picadura, Daño: 1d4, Salvación: G1, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 13

ESTATUA ANIMADA

CA 5, DG: 4, Mov.: 10 metros, Ataque: 2. Daño: Puños 1d8/1d8. TS: Guerrero 4, Moral: N/A. Alineamiento: Neutral, PX: 80

Las estatuas animadas se asemejan a armaduras de placas completas, vacías por dentro. Cuando se golpea a una estatua animada hay que realizar una tirada de salvación contra conjuros o el arma se quedará atrapada en la estatua y sólo se podrá recuperar destruyéndola.

ESQUELETO

CA: 7, DG: 1, Mov.: 6 metros, Ataque: 1 Arma / 1 Mordedura, Daño: Según Arma / 1d4, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, PX: 10

ETTERCAP

CA: 6. DG: 5. Mov.: 12 metros. Ataque: 3. Daño: 1d3 (garra)/1d3 (garra)/1d8 (mordisco). TS: G6. Moral: 11. Alineamiento: Neutral, PX: 200

Su mordisco es venenoso y mata en 1d4 turnos si no se pasa una tirada de salvación contra conjuros. Los ettercaps son una extraño tipo de gigante con una afinidad especial con las arañas. Pueden secretar una seda con la que construyen trampas junto a sus guaridas.

NORMIGA GIGANTE

CA: 5, DG: 4, Mov.: 10 metros, Ataque: 1 mordisco, Daño: 2d6 + 1d4 de daño por ácido fórmico, Salvación: G4, Moral: 10, Alineamiento: Neutral, PX: 125

NORA

CA: 2, DG: 7, Mov.: 9 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordedura, Daño: 2d4+1 / 2d4+1 / 2d10, Salvación: G7, Moral: 8, Alineamiento: Caótico, PX: 1250

JABALÍ GIGANTE

CA: 3, DG: 10, Mov.: 9 metros, Ataque: 1 cornada, Daño: 2d8, Salvación: G5, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 1750

JALEA OCRE

CA: 8, DG: 5, Mov.: 3 metros, Ataque: 1 toque, Daño: 2d6, Salvación: G3, Moral: 12, Alineamiento: Neutral, PX: 300

Si un conjurador ataca con rayos lo único que conseguirá será dividir al ser en 2d4 jaleas ocre que atacarán como si se tratasen de monstruos con 2DG

FANTASMA

CA: -2, DG: 14, Mov.: 27 metros, Ataque: 1 toque / 1 mirada, Daño: Parálisis + Especial, Salvación: G7, Moral: 10, Alineamiento: Cualquiera, PX: 5150

Las fantasmas rechazan la luz. Suelen preferir la noche o lugares oscuros y solitarios para hacer apariciones.

Son inmunes a la mayoría de los conjuros. Asimismo, sólo pueden ser heridos por armas mágicas +2 o superiores. El daño que infligen no siempre es físico. En lugar de ello, pueden lanzar ataques de mirada y su víctima debe superar una tirada de salvación contra conjuros o quedará paralizada durante 2d4 asaltos. De igual forma, el simple roce con uno de estos ectoplasmas causa el mismo efecto, aunque añade 1d6 puntos de daño adicional por el frío.

FELINO, JAGUAR

CA: 6. DG: 4+1. Mov.: 15 metros. Ataque: 3. Daño: 1d3 (garra)/1d3 (garra)/1d8 (mordisco). TS: G4. Moral: 8. Alineamiento: Neutral, PX: 80

Si las dos garras golpean, el jaguar desgarrará con sus garras traseras para 1d4 daño cada una.

FELINO, PUMA

CA: 6. DG: 3+1. Mov.: 12 metros. Ataque: 3. Daño: 1d3 (garra)/1d3 (garra)/1d6 (mordisco). TS: G3. Moral: 8. Alineamiento: Neutral, PX: 60

Si las dos garras golpean, el puma desgarrará con sus garras traseras para 1d4+1 daño cada una.

GIGANTE DE PIEDRA

CA: 4, DG: 10+1, Mov.: 40 metros, Ataque: 1 arma, Daño: 3d6, Salvación: G9, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, PX: 900

GOLEM, PIEDRA

CA: 5. DG: 14. Mov.: 6 metros. Ataque: 1. Daño: Puños 3d8. TS: G14. Moral: 17. Alineamiento: Neutral. Inmune a armas normales o +1, PX: 1500

Cada 2 asaltos puede lanzar un conjuro de Lentitud.

GOLEM, HIERRO

CA: 3. DG: 18. Mov.: 6 metros. Ataque: 1. Daño: Puños 4d10. TS: G18. Moral: 17. Alineamiento: Neutral, PX: 2250

Inmune a armas normales, +1 y +2. Cada 7 asaltos puede lanzar una nube venenosa.

GRIFO

CA: 5, DG: 7, Movimiento: 36 metros (120 metros volando), Ataque: 2 garras o 1 mordisco, Daño: 1d4 / 1d4 / 2d8, TS: G2, Moral: 8, Alineamiento: Neutral, PX: 450

KRAKEN

CA: 4, DG: 8, Mov.: 60 metros, Ataque: 8 tentáculos, Daño: 2d6 cada tentáculo + especial, Salvación: G13, Moral: 8, Alineamiento: Caótico, PX: 900

Si una criatura es víctima de sus ataques con éxito, se considera que es atrapada y será engullida en 1d4 asaltos a menos que supere una tirada de salvación contra arma de aliento.

LAGARTO GIGANTE

CA: 5. DG: 3+1. Mov.: 15 metros. Ataque: 1. Daño: Mordisco 1d8. TS: G3. Moral: 8. Alineamiento: Neutral, PX: 50

Si la tirada de ataque es de 20, la víctima queda atrapada en la boca del reptil y sufre 2d8 daño cada asalto.

LAGARTO MINOTAURO

CA: 5. DG: 8. Mov.: 6 metros. Ataque: 3. Daño: 2d6 (garra)/2d6 (garra)/3d6 (mordisco). TS: G8. Moral: 8. Alineamiento: Neutral, PX: 560

Si la tirada de ataque es de 20, la víctima queda atrapada en la boca del reptil y sufre 3d6 daño cada asalto. -5 a las tiradas de sorpresa.

KUO~TOA

CA: 4. DG: 2. Mov.: 10 metros. Ataque: 2. Daño: 1d4+1 (mordisco)/1d8+1 (arpón). TS: G2. Moral: 11. Alineamiento: Caótico, PX: 20

+1 a golpear por su gran fuerza. Inmunes a veneno y parálisis. Infravisión a 20 m. -1 a ataque a la luz del día. Los kuo-toa son hombres pez malignos.

MANADA, ANTÍLOPE

CA: 7. DG: 2. Mov.: 24 metros. Ataque: 1. Daño: Golpe 1d4. TS: G2. Moral: 3. Alineamiento: Neutral, PX: 20

MANADA, BÚFALO

CA: 7. DG: 5. Mov.: 15 metros. Ataque: 2. Daño: Cuernos 1d8/1d8. TS: G5. Moral: 8. Alineamiento: Neutral, PX: 200

Si carga al menos 12 metros, el daño es de 3d6 por cuernos y 1d4 por pisoteo.

MANADA, ELEFANTE

CA: 6. DG: 11. Mov.: 15 metros. Ataque: 5. Daño: 2d8 (colmillo)/2d8 (colmillo)/2d6 (trompa)/2d6 (pata)/2d6 (pata). TS: G11. Moral: 5. Alineamiento: Neutral, PX: 1200

Puede atacar hasta a 6 oponentes, pero no puede hacer más de dos ataques a cada uno.

MANTÍCORA

CA: 4, DG: 6+1, Mov.: 40 metros (60 metros volando), Ataque: 2 garras / 1 mordisco o 6 púas, Daño: 1d4 / 1d4 / 2d4 o 1d6 cada púa, Salvación: G6, Moral: 9: Caótico, PX: 650.

En total posee 24 púas, las regenera a razón de 2 por día.

MOMIA

CA: 3, DG: 5+1, Mov.: 18 metros, Ataque: 1 Toque, Daño: 1d12 + Enfermedad, Salvación: G5, Moral: 12, Valor de Tesoro: 1.500 mo, Alineamiento: Caótico, PX: 575

Un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras el personaje se encuentre bajo esta maldición no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación.

Sólo pueden ser atacadas por medio de armas mágicas, conjuros y fuego, aunque sólo con la mitad del daño.

MONTÍCULO ARRASTRANTE

CA: 0. DG: 8. Mov.: 5 metros. Ataque: 2. Daño: Apéndices 2d8/2d8. TS: G8. Moral: 15. Alineamiento: Neutral.

Si los dos apéndices impactan, la víctima es engullida y se ahoga en 2d4 asaltos. Las armas empaladoras, de filo y los ataques basados en el frío sólo hacen la mitad de daño. Las armas contundentes y los ataques basados en fuego no hacen daño. Los ataques por electricidad aumentan el tamaño del montículo en 1DG. -3 a las tiradas de sorpresa. Los montículos arrastrantes son formas de vida vegetal móviles muy peligrosas. Están formados por gran cantidad de materia vegetal, con un cerebro central en su pecho.

MURCIÉLAGO GIGANTE

CA: 8. DG: 1d4 PG. Mov.: 3 metros (18 metros volando). Ataque: 1. Daño: mordisco 1d2. TS: NM. Moral: 5. Alineamiento: Neutral, PX: 10-80

-3 a los ataques contra él.

NEREIDA

CA: 9. DG: 4. Mov.: 12 metros (12 metros nadando). Ataque: no. Daño: no. TS: M4. Moral: 9. Alineamiento: Neutral, PX: 80

Pueden escupir un veneno a 6 metros que ciega durante 2d6 asaltos. Pueden controlar el agua a su alrededor. Las nereidas son espíritus del Plano Elemental del Agua que pueden aparecer en ríos y lagos.

NAGA ACUÁTICA

CA: 5, DG: 7, Mov.: 20 metros, Ataque: 1 Mordisco, Daño: 1d6, Salvación: G7, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 1200

NAGA GORGONA

CA: 4, DG: 10, Mov.: 15 metros, Ataque: 1 mordisco o mirada, Daño: 1d6, Salvación: G10, Moral: 8, Alineamiento: Neutral, PX: 3000

Si la víctima falla una tirada de salvación contra parálisis, cuando use su mirada no podrá moverse hasta que la naga muera o se lance un conjuro de Quitar Maldición. Adicionalmente, la naga es capaz de lanzar conjuros como un mago de nivel 3 y un clérigo de nivel 2

NAGA GUARDIANA

CA: 3, DG: 11, Mov.: 15 metros, Ataque: 1 Mordisco/ 1 Estrangular, Daño: 1d6 / 2d4, Salvación: G11, Moral: 11, Alineamiento: Legal, PX: 2800

Puede escupir veneno a una distancia de 9 metros que matará a la víctima si falla una tirada de salvación contra venenos. Pueden lanzar conjuros como un clérigo de nivel 6.

NECRÓFAGO

CA: 6, DG: 2, Mov.: 9 metros. Ataque: 2 garras / 1 mordedura, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + Especial, Salvación: G2, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, PX: 25

Normalmente se encuentran arrastrándose por viejas catacumbas y cementerios. Es fácil encontrarse con una de estas criaturas que se alimenta de los huesos de los muertos, aunque tampoco desprecian la carne de los vivos. Los necrófagos son muertos vivientes de aspecto humanoide, inmunes a los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo. Son bestias repugnantes que no durarán en atacar a cualquier cosa que tenga vida. Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. Los elfos son inmunes a este ataque especial. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente.

OGRO

CA: 5, DG: 4+1, Mov.: 9 metros, Ataque: 1 garrote, Daño: Arma +2, Salvación: G4, Moral: 10, Alineamiento: Caótico, PX: 125

OSGO

CA: 3, DG: 3+1, Mov.: 9 metros, Ataque: 1 arma, Daño Arma +2, Salvación: G3, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, PX: 75

OSO DE LAS CAVERNAS

CA: 5, DG: 7, Movimiento: 12 metros, Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura, Daño: 2d4 / 2d4 / 2d6, Salvación: G3, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 850

QUIMERA

CA: 4, DG: 9, Mov.: 40 metros (60 metros volando), Ataque: 2 zarpazos / 3 cabezas + aliento, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 / 2d4 / 1d10 / 3d4 + 3d6, Salvación: G9, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, PX: 2300

Sólo puede usar su arma de aliento (un cono de 15 metros) 3 veces al día.

SAGAS CETRINAS

CA: -2, DG: 9, Mov.: 12 metros, Ataque: 2 Garras, Daño: 1d4 + 6 / 1d4 +6, Salvación: EL9, Moral: 10, Alineamiento: Caótico, PX: 1600

Debido a su color de piel verde enfermizo y su capacidad de moverse en absoluto silencio, imponen un penalizador de -5 a las tiradas de sorpresa. Tienen infravisión y una vista, olfato y oído superiores. Sólo se las sorprende con un 1 en 1d6.

Pueden lanzar los siguientes conjuros a voluntad 1 vez por asalto como un mago de nivel 9: Invisibilidad, Respirar bajo el Agua y Fuerza Fantasmal.

SAPO GIGANTE

CA: 6, DG: 2+4, Mov.: 6 metros (6 metros saltando). Ataque: 1. Daño: mordisco (2d4). TS: G2, Moral: 5, Alineamiento: Neutral, PX: 20

SERPIENTE GIGANTE

CA: 6, DG: 6, Mov.: 9 metros, Ataque: 1 mordedura / 1 apretón, Daño: 1d4 / 2d4, Salvación: G2, Moral: 8, Alineamiento: Neutral, PX: 300

Si acierta en su ataque se enrosca alrededor de su víctima, aprisionándola en el mismo asalto y causándole 2d4 de daño adicional por asalto.

SERPIENTE MARINA

CA: 6, DG: 2, Mov.: 9 metros, Ataque: 1 mordedura, Daño: 1d4 + veneno, Salvación: G2, Moral: 7, Alineamiento: Neutral, PX: 50

Si la víctima no pasa una tirada de salvación contra venenos sucumbirá en 1d10 asaltos.

SIMIO CARNÍVORO

CA: 6, DG: 5, Mov.: 12 metros (9 metros en árboles). Ataque: 3. Daño: 1d4 (garra)/1d4 (garra)/1d8 (rasgado). TS: G5, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 200

TASLOI

CA: 4, DG: 1, Mov.: 9 metros (15 metros en los árboles). Ataque: 2 o 1. Daño: 1d3 (garra)/1d3 (garra) o arma. TS: G1, Moral: 8, Alineamiento: Caótico, PX: 10

-4 a la sorpresa. Se ocultan en las sombras (75%) como un ladrón. Infravisión a 30 metros -1 al ataque de día. Los tasloi son humanoides adaptados a la vida en las selvas. Son relativamente lentos en tierra firme, pero muy ágiles trepando a árboles. Suelen atacar emboscando a sus presas y capturándolas con redes.

TARÁNTULA

CA: 5, DG: 4, Mov.: 12 metros, Ataque: 1 picadura, Daño: 1d8 + Veneno, Salvación: G1, Moral: 8, PX: 125

La víctima de su picadura que no supere una tira de salvación contra venenos caerá presa de unos terribles espasmos musculares. Este frenesí es mágico y contagioso, quienes contemplen a una víctima de estos espasmos deberán superar una tirada de salvación contra conjuros o caerán presa del mismo frenesí. El efecto dura 2d6 asaltos donde sufrirán -4 a sus tiradas de ataque al tiempo que los que les ataquen mientras se encuentren en este estado obtendrán +4 a sus tiradas de ataque. Tras esto caerán inmovilizados.

TROLL

CA: 4, DG: 6+3, Mov.: 36 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordisco, Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10, Salvación: G6, Moral: 8, Alineamiento: Caótico, PX: 650

Sólo el fuego y el ácido pueden causarles heridas que no volverán a sanar. Otro tipo de heridas las regenerará a razón de 3 puntos por asalto.

TROLL PELLEJUDO

CA: 3, DG: 5+5, Mov.: 3 metros (15 metros nadando). Ataque: 3. Daño: 1d4+1 (garra)/1d4+1 (garra)/3d4 (mordisco). TS: G5, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, PX: 50

Regeneración: 3PG/asalto (sólo en el agua). Una variante de troll que vive en los ríos y lagos de agua dulce.

VÍBORA VOLADORA DE OFIR

CA: 3, DG: 3, Mov.: 40 metros volando, Ataque: 1 mordisco o 1 escupitajo, Daño: 1d6, TS: G2, Moral: 9, Alineamiento: Neutral, PX: 100

Gracias a su rapidez obtienen +2 a sus tiradas de iniciativa. Pueden morder a sus presas e inocularles un veneno (3d8), o bien escupir ácido a una distancia de 3 metros con mucha precisión. El daño del ácido es de 3d8 (una tirada de salvación contra varias mágicas con éxito reducirá el daño a la mitad. Este ácido es muy corrosivo y arruinará cualquier armadura, escudo o arma, si esta es mágica y la víctima pasa la tirada de salvación no le pasará nada pero sino la pasa la armadura o arma perderá un punto en su bonificación magia.

VIUDA NEGRA

CA: 6, DG: 3, Mov.: 6 metros, Ataque: 1 picadura, Daño: 2d6 + veneno, Salvación: G1, Moral: 8, Alineamiento: Neutral, PX: 50

Si alguna víctima cae en su telaraña debe tratarse como el conjuro de mago Telaraña. Una víctima de su picadura que no supere una salvación contra venenos morirá en 1 asalto.

ZOMBI

CA: 8, DG: 2, Mov.: 9 metros, Ataque: 1 Garra o 1 Arma, Daño: 1d8 / Según Arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, PX: 20

Sólo pueden ser atacadas por medio de armas mágicas, conjuros y fuego, aunque sólo con la mitad del daño.



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

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

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

Egyptian Adventures: Hamunaptra. Copyright 2004, Green Ronin Publishing. Author. C.A. Suleiman.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



