

¡BIENVENIDO A LA SELVA!

Todo el que haya vuelto de entre los difuntos ha caído presa de una maldición de muerte. Las víctimas de este maleficio se pudren y todos los esfuerzos por revertir esta decadencia han fracasado.

Un artefacto nigromántico está robando una a una las almas de los caídos, atrapándolas en su interior. Solo su destrucción podrá liberar a los espíritus cautivos y permitir que los muertos vuelvan a alzarse una vez más.

Todos los caminos llevan a Chult, una tierra misteriosa cubierta de volcanes, selvas y ruinas de reinos desaparecidos. Bajo ellos aguarda una mortífera tumba. La trampa está dispuesta. ¿Morderás el anzuelo?

Una aventura de Dungeons & Dragons
para personajes de niveles 1-11.

Utilízala con la quinta edición del
Player's Handbook, *Monster Manual*
y *Dungeon Master's Guide*.

TOMB OF
ANNIHILATION™



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



DUNGEONS & DRAGONS

LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN



LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN

DUNGEONS & DRAGONS

Atrévete a desafiar a la muerte en esta aventura
para el juego de rol más importante del mundo



LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN



PREFACIO

La Tumba de la Aniquilación es una historia sobre la muerte y los extremos a los que llega la gente para evitarla. Como ocurre con muchas aventuras de D&D, seguro que con esta os echaréis unas risas, no ya tanto por las palabras e ilustraciones, sino por la propia experiencia de juego. Cada mala decisión de los jugadores, cada tirada desafortunada, cada plan frustrado, cada vez tonta, cada monstruo estúpido y cada muerte inoportuna de un personaje tiene la capacidad de hacernos reír. Como unos payasos en un circo, a menudo los aventureros tendrán que realizar cosas graciosas para sobrevivir y conseguir sus objetivos.

Esta aventura es mucho más que una mazmorra letal. Para que fuera divertida, acudimos a Pendleton Ward, el creador de la serie de animación *Hora de aventuras*, inspirada en D&D. Pen es un maestro de la narrativa que sabe cómo construir un relato coherente en torno a personajes y decorados cómicos y entiende que, si se les dan juguetes divertidos, los jugadores de D&D son capaces de crear su propia hilaridad. Con su ayuda, hemos intentado crear una historia rebosante de elementos clásicos de D&D y giros extraños que os harán reír a tus jugadores y a ti, aun cuando para los héroes las cosas se pongan feas. Si la fruta del mono bailongo no lo consigue, quizá lo haga la aldea goblin catapultable o el tiranosaurio zombi escupezombis. Y luego está la propia tumba, repleta de elementos tan creativos como mortales, que esperamos inspire desde sonrisas hasta carcajadas.

A nuestros jugadores de prueba, contáis con mi más sincera gratitud. Habéis contribuido a que *La Tumba de la Aniquilación* sea una experiencia más divertida para todo el mundo. Vuestas críticas (tan brutales como cualquier trampa que en ella se halle) han resultado tremendamente valiosas. Tened la seguridad de que vuestros personajes no han muerto en vano.

Chris Perkins
Mayo de 2017



EN LA PORTADA

En el corazón de la selva yace una tumba de la que ningún aventurero regresa. Ben Oliver revela a su siniestro arquitecto, que está atrapando almas por razones desconocidas. ¡Entrad por vuestra cuenta y riesgo!

Descargo de responsabilidad: Esta aventura hará que tus jugadores te odien, con ese odio bullente que corroe el alma hasta que donde tenían el corazón no queda más que una pequeña y oscura esfera de aniquilación. P.D.: No olvidéis romper sus hojas de personaje.

ISBN: 978-84-16357-86-4

Edición española, 2018

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Volo's Guide to Monsters, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. Edición española: Edge Entertainment, Avda. Diego Martínez Barrio 10, 41013 Sevilla, España. Traducción española © 2018 Wizards of the Coast LLC.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
© 2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Créditos

Diseñadores: Christopher Perkins, Will Doyle y Steve Winter.

Diseñador auxiliar: Adam Lee.

Asesores de la historia: Pendleton Ward y James Lowder.

Creadores de la historia: Christopher Perkins, Adam Lee y Richard Whitters.

Desarrollador de reglas principal: Jeremy Crawford.

Editores jefe: Jeremy Crawford y Christopher Perkins.

Edición: Michele Carter y Scott Fitzgerald Gray.

Asistente de edición: Matt Sernett.

Dirección de arte: Kate Irwin.

Dirección de arte auxiliar: Shauna Narciso y Richard Whitters.

Diseño gráfico: Emi Tanji.

Ilustración de la portada: Ben Oliver.

Ilustraciones interiores: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Jedd Chevrier, Daarken, Chris Dien, Olga Drebas, Leesha Hannigan, Victor Maury, Chris Seaman, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Eva Widerman y Shawn Wood.

Cartografía: Mike Schley.

Productor: ¡Stan!

Gestora del proyecto: Heather Fleming.

Ingeniera del producto: Cynda Callaway.

Técnica de imagen: Carmen Cheung.

Administración artística: David Gershman.

Técnico de preimpresión: Jefferson Dunlap.

Otros miembros del equipo de D&D: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart y Greg Tito.

Obtuvimos material e inspiración de los siguientes libros de D&D:

Cook, David. *Dwellers of the Forbidden City*. 1981.

Gygax, Gary. *Monster Manual II*. 1983.

Gygax, Gary. *Tomb of Horrors*. 1978.

Lowder, James. *The Ring of Winter*. 2012.

Lowder, James y Rabe, Jean. *The Jungles of Chult*. 1993.

Novak, Kate y Grubb, Jeff. *Azure Bonds*. 1988.

TSR, Inc. *Fiend Folio*. 1981.

LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.

Traducción: Juan P. Betanzos Soto, Rocío Rincón Fernández, Rocío Morón González, Eva Yáñez Gutiérrez.

Corrección: Sergio Isabel Ludeña, Rodrigo García Carmona, Luis E. Sánchez.

Responsable editorial (en forma ectoplasmática): Darío Aguilar Pereira.

EDGE

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE GALE FORCE NINE:

Director del proyecto: Matthew Vaughan.

Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood.

Productor: John-Paul Brisigotti.



ÍNDICE

Dramatis Personae	4	Nivel 4: Cámaras del Horror	157	Enano albino, guerrero	219
Introducción	5	Nivel 5: Engranajes del Odio	169	Enredadera asesina	219
Resumen de la historia	5	Nivel 6: Cuna del Dios de la Muerte... ..	178	Espinoso	220
Dirigir la aventura	5	Conclusión	189	Estegosaurio	220
Empezar la aventura	8	Apéndice A: Trasfondos de personajes	191	Gárgola gigante de cuatro brazos.....	221
Bienvenido a Chult	11	Apéndice B: Encuentros aleatorios	193	Girallon	221
Capítulo 1: Puerto Nyanzaru	15	Encuentros en Puerto Nyanzaru	193	Grungs	221
Llegada	16	Encuentros en la naturaleza	193	Hadrosaurio	222
Misiones secundarias	16	Encuentros en Omu	204	Hombre pterodáctilo	223
Localizaciones de la ciudad	18	Apéndice C: Descubrimientos	205	Jaculi	223
Habitantes de la ciudad	24	Flora y fauna	205	Kamadan	224
Villas de los príncipes mercantes	27	Objetos mágicos	206	Kobolds	224
Facciones y sus representantes	29	Apéndice D: Monstruos y PNJ	209	Liara Portyr	226
Cosas que hacer	31	Apéndice E: Material para los jugadores	243	Mole de piedra	226
Capítulo 2: Las tierras de Chult	37	Apéndice F: Dioses embaucadores de Omu	256	Mono volador	227
La expedición comienza	37	Perfiles		Mwaxanaré	227
Localizaciones en Chult	41	Acererak	209	Palma triflor	229
Capítulo 3: Moradores de la Ciudad Prohibida	91	Aldani (hombre langosta)	210	Quetzalcoatlus	229
Omu	91	Almiraj	210	Ranamot	229
Localizaciones de la ciudad	96	Artus Cimber	211	Ras Nsi	230
Capítulo 4: El Fano de la Serpiente Nocturna	111	Atrapahombres	212	Salamandras flamíferas	231
Planes de los yuan-tis	111	Atropal	212	Sucarate	232
Acceso	112	Bodak	214	Tabaxis	233
Lugares en el templo	114	Brontosaurio	214	Tortuga mordedora gigante	233
Capítulo 5: La Tumba de los Nueve Dioses	125	Caminante gigantesco	215	Trepadora amarilla almizclada	234
Historia de la tumba	125	Campeón	215	Vegepigmeos	235
Explorar la tumba	126	Caracol flagelo	215	Velociraptor	236
Esíritus de los nueve dioses embaucadores	129	Chwinga	216	Volothamp "Volo" Geddarm	236
Nivel 1: Salones Putrefactos	130	Deinonychus	217	Xandala	237
Nivel 2: Mazmorra de los Engaños	139	Dimetrodón	217	Yuan-tis	237
Nivel 3: Bóveda del Reflejo	146	Dragonbait	217	Zindar	238
		Eblis	218	Zombis	240
				Zorbo	241

PRUEBAS DE JUEGO

Damião Abreu, Emmanuel Acosta, Manny Acosta, Robert Alaniz, Stacey Allan, Jay Anderson, Paul Aparicio, Luke Austin-Smith, Matt Austin, Andrew Bahls, Chris Balboni, Melissa Bassett, Simon Batchelor, Jason Baxter, Lawrence Beals, Scott Beck, André Bégin, Jerry Behrendt, Charles Bencotter, Jacob Bencotter, Shawn Bergseng, Stacy Bernes, Jim Berrier, Giles Bicknell, Lauren Bilanko, Joseph Boerjes, Miranda Faye Bowen, Matt Boyd, Scott Brand, Zachary Brand, Jordan Brass, Garrett Bray, Ken Breese, Chris Breunig, Travis Brock, Bobby Brown, Matthew Buddha, Charles Burbridge, Willi Burger, Matt Burton, Bradley Butts, Mik Calow, Zane Cannon, Jay Carey, Anthony Caroselli, John Cassel, Kyle Castilaw, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Paul Charvet, Pantelis Chatziniokis, Lemuel Cheung, Emre Cihangir, Jeffery Clark, Heather Coleman, Garrett Colón, Ivan Cortez, Mélanie Coté, James Cottrell, Mark Coulter, Drew Crevello, Manon Crevier, Alexander Crouzen, Max Cushner, Simon Cwilich, Brian Dahl, Alex D'Amico, Ben Danderson, Soren Danielson, Waylon Darosh, Derek DaSilva, Phil Davidson, Cait Davis, Marcello De Velazquez, Yourik de Voogd, Mark Denholm, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Dan Dodson, Adam Dowdy, Alexander Dugmore, Shawn Durr, Norm Eadie, João Eduardo, Andrew Eggleston, Jay Elmore, Clayton Embrey, James Endicott, Eric Engbloom, Andrew Epps, Kevin Erhler, Thelem Eyseir, Justin Faris, Ian Fay, Jared Fegan, Frank Fergusson, Grant Fisk, Star Fitzgerald, Shannon Flowers, Alex Forsyth, Mike Fowler, Daniel Franco, Jason Fransella, Sean Freeland, Max Frutig, Travis Fuller, Dominique Gaddis, Jeremiah Gaddis, Cassie Garrett, Ben Garton, Kellie Getty, Stephen "Guppy" Getty, Luke Gianella, Bryan Gillispie, Gundula Gonzalez, Maxwell Gord, Curt Gould, Nick Graves, Jeremy Green, Michael Greene, Mark Greenberg, Kevin Grigsby, Nicci Grigsby, Jim Hackbarth, Jeff Hagen, Sarah Hager, Rob Hall, Steph Hall, Matt Hammond, Michael Harman, Lonny Harper, Bryan Harris, Gregory L. Harris, Dan Harsh, Frederick Harvey, Nick Hawks, Ian Hawthorne, James Hazel, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Hesse, Michael Hesprich, Will Hines, Andrew Hitchcock, Jeremy Hochhalter, Mackenzie Hoffman, William Hoffman, Jeffrey Hofmann, Bradyn Holaus, Josh Hoyt, Howard "Poly" Hubble, Paul Hughes, Angela Imrie, Jeff Imrie, Jacob Ingalls, Kelly Ingalls, Dave Jackson, Chris Jernigan, Emily Johnson, Paul Kalupnieks, Alex Kammer, Joseph Kauffman IV, Matthew Keeney, Robert Kennedy, Bill Kerney, Allen King, James Kirtley, Matt Klassen, Dan Klinestiver, Kirk Klopfenstein, Mark Knapik, William Knight, Mark Knobbe, Gabe Knouf, Jason Knutson, Todd Krieg, Jeff Kubiak, Tim Kubik, Nicole Kuprienko, Yan Lacharité, Bruce LaClair, Brian Lakeman, Elisa Laudato, Martyn Lawrence, Shane Leahy, Francois P. Lefebvre Sr., Eric Leroux, Damon Liddell, Michael Liebhart, Gray Lihou, Cindy Liu, Jessie Livingston, Matt Livingston, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Jason Lopez, Ginny Loveday, Keith Loveday, Helano B. Luciano, Kevin Luebke, Gabriel S. Machado, Joe Manganiello, Nick Manganiello, Matt Maranda, Johnathan Marquis, Joel Marsh, Shelby Marsh, Richard Martin, Genesis Martinez, Ron Mathews, Effie Matteson, Joemar McDonnell, Chris McGovern, Stacy McGovern, Billy Meinhardt, William Meinhardt, Paul Melamed, Hugo Mendieta, Jonathan Mendoza, Angel Michelli, Janaina Michelli, Justin Michelli, Lou Michelli, Luciano Michelli, Jason Middleton, Shawn Middleton, Michael Mihalas, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Zoe Mihalas, Jonathan Miles, Connor Miller, Glen Miller, Sarah Minkiewicz, Daren Mitchell, Cindy Moore, Scott Moore, Ben Morrier, David Morris, Blake Morrison, John Morton, Christopher Moss, Tim Mottishaw, Jawsh Murdock, William Myers, Jeremy Nagorny, Walter Nau, Yosefat Nava, Daniel Norton, Richard Nunn, John Oehlberg, Daniel Oliveira, Jesus Ortiz, Kelsey Ortiz, Matthew Ouimet, Rob Parker, John-Alan Pascoe, Cat Pauley, Russ Paulsen, Chris Payne, Matthew Pennington, Satine Phoenix, Zachary Pickett, Cheryl Pierce, Victor B. Pimentel, Vanessa F. Pinheiro, Joyce Pinnow, Scott Pinnow, Jeremy Plesco, Tony Porteous, Dan Pratt, Mark Price, Nel Pulanco, Branden Purdham, Jennifer Puttress, Robert Quillen II, Ryan Quint, Ben Rabin, Kevin Raligh, Karl Resch, Mathew Reuther, Keith Richmond, Bob Riephuff, Brittany Riles, Jason L. Riley, Sean Riley, Wyndll Robertson, Jesse Robinson, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Eduardo Rodriguez, Daulton Rokes, Darik Rosser, Dave Rosser Jr., David Russell, Ruty Rutenberg, Gus Ryer, Mike Salopek, James Sanford, Treouis Sankey, Aruther Saucier, Will Saucier, Connor Schenck, Joseph Schenck, Joseph Schenck III, James Schweiss, Christopher Scoggin, Jonathan Connor Self, Nick Sementelli, Sara Servin, Damian Sharp, Justin Sharp, Ken Schuer, Mike Shea, Armand Shelley, Randall Shepherd, Joseph Simpson, Pieter Slijpen, Rhaya Small, Serena Small, Troy Small, Christopher Sniezak, Amber Spiva, Jim Spiva, Keaton Stamps, Cait Stevenson, Katie Stewart, Erik Strong, Miguel "Sully" Sullivan, Jordan Swim, Matthew Talley, Shane Taylor, Royce Thigpen, Casey Thomas, Katie Jensen Thomas, Kirsten Thomas, Kyle Thomas, James A. Thompson, TJ Thorp, JJ Tin, Jordan Trais, Sixto Trejo, Kyle Turner, Mackenzie Upchurch, Christina Usher, Renout van Rijn, William Vaughan, Kyle Ver Steeg, Alex Vine, Kurt Waldkirch, Chenoa Walker, Frank Walton, Gerald Wan, Eric Weberg, Shawn Werner, Colin Wheeler, Seth Wheeler, David Williamson, Ben Wilson, Shannon Wilson, James Wodka, Benjamin Wolf, Stephanie Wosnitza, Chris Wood, Rich Wood, Charles Wulff, Dave Zajac, Andrew Zambrzycki, Ali Zeren y Gabrielle Zulaski.

DRAMATIS PERSONAE

PNJ principal	Pronunciación del nombre	Descripción	Página
Abuelo Zitembe	[dsetémbe]	Sacerdote del Templo de Savras de Puerto Nyanzaru	21
Acererak	[acérak]	Archiliche y malvado creador del <i>Almero</i>	209
Artus Cimber	[ártus zímber]	Explorador humano que lleva el <i>Anillo del Invierno</i>	211
Asharra	[ashára]	Anciana aarakocra de Kir Sabal	70
Azaka Stormfang	[adsáka stórmfang]	Mujer tigre que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	33
Bruma del Río	—	Tabaxi que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	34
Dragonbait	[drágonbeit]	Saurial paladín que ayuda a Artus Cimber	217
Drufi	[drúfi]	Gigante de escarcha que está buscando el <i>Anillo del Invierno</i>	69
Ekene-Afa	[ekíni áfa]	Princesa mercante de Puerto Nyanzaru (vende armas, escudos, canoas, colectores de lluvia y equipo de viaje)	25
Ekú	[íku]	Couatl disfrazada que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	34
Elok Jaharwon	[ílok yahárwan]	Hombre jabalí y capitán pirata del <i>Colmillo de Dragón</i>	59
Faroul	[farúl]	Humano que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	34
Fenthaza	[fenzádsa]	Cuentapesadillas yuan-ti de Omu	117
Gondolo	[góndolo]	Mediano que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	34
Hew Hackinstone	[hiú hákinstoun]	Enano escudo que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	35
Ifan Talro'a	[ífan talróa]	Príncipe mercante de Puerto Nyanzaru (vende bestias)	25
Jarro de Vino	—	Tabaxi que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	34
Jessamine	[yéamin]	Princesa mercante de Puerto Nyanzaru (vende plantas, venenos y asesinatos)	26
Jobal	[yobál]	Príncipe mercante de Puerto Nyanzaru (vende guías y mercenarios)	26
Kupalue	[kupalúe]	Vegepigmeo compañero de Qawasha	35
Kwayothé	[kuaióze]	Princesa mercante de Puerto Nyanzaru (vende fruta, vino, aceite, perfume, tej y repelente de insectos)	26
Laskilar	[láskilar]	Capitán pirata humano del <i>Estirge</i>	59
Liara Portyr	[laiára portír]	Comandante de Fuerte Beluarian	226
Musharib	[musharíb]	Enano albino que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	35
Mustio	—	Tumulario lanzador de conjuros que trabaja para Acererak	145
Mwaxanaré	[muáxanare]	Princesa chultana que vive en Kir Sabal	227
Na	—	Príncipe chultano, hermano pequeño de Mwaxanaré	227
Niles Breakbone	[náils bréikboun]	Comandante del Campamento Venganza y miembro de la Orden del Guantelete	47
Ortimay	[órtimei]	Gnoma capitana del <i>Pegaso Fresco</i>	21
Orvex Ocrmmas	[órbeks okrámas]	Escriba que trabaja para los Magos Rojos	96
Pillapincha	—	Reina de la tribu goblin Hormiga Que Pica y soberana de Yellyark	89
Qawasha	[kauásha]	Druida chultano de Fuerte Beluarian	35
Ras Nsi	[rás nesí]	Yuan-ti nigromante y señor de la guerra	230
Saco de Clavos	—	Cazador tabaxi trastornado de Omu	102
Saja N'baza	[sáya nebádsa]	Naga guardiana de Orolunga	85
Salysa	[salísa]	Yuan-ti que trabaja como guía en Puerto Nyanzaru	35
Shago	[shágo]	Humano gladiador y guía de Fuerte Beluarian	35
Synda Silvane	[síndra silvéin]	Archimaga humana afectada por la maldición de muerte	8
Valindra Shadowmantle	[balíndra shadoumántel]	Elfa liche que trabaja para Szass Tam de Thay	50
Volothamp "Volo" Geddarm	[bólozamp gedárm]	Famoso explorador humano que está de gira promocional de su libro	236
Wakanga O'tamu	[uakánga otámu]	Príncipe mercante de Puerto Nyanzaru (vende magia y saber)	27
Xandala	[dsandála]	Semielfa hechicera que busca el <i>Anillo del Invierno</i>	237
Yaya Pu'pu	[púpu]	Saga cetrina que vive en la aldea de Mbala	74
Yorb	[yórb]	Jefe grung de Omu	108
Zalkore	[dsalkóre]	Reina medusa de Nangalore	79
Zaroum Al-Saryak	[dsarúm alsáriak]	Capitán pirata humano del <i>Ojo Esmeralda</i>	59
Zhanthi	[yánzi]	Princesa mercante de Puerto Nyanzaru (vende gemas, joyas, tejidos y armadura)	27
Zindar	[dsíndar]	Semidragón de oro capitán del puerto de Puerto Nyanzaru	238

INTRODUCCIÓN

HLGO MALVADO ESTÁ ATRAPANDO LAS ALMAS de los difuntos y absorbiendo la vida de aquellos a los que les ha sido devuelta mediante la magia. Esta “maldición de muerte” mundial no solo impide alzar a los muertos, sino que también hace que las criaturas a las que se les había devuelto la vida se marchiten y mueran. La fuente de esta maldición yace en una tumba plagada de trampas, escondida en una ciudad perdida en las profundidades de una vasta selva.

La Tumba de la Aniquilación es una aventura para DUNGEONS & DRAGONS que tiene lugar en la península de Chult, en los Reinos Olvidados. Chult es un agreste territorio tropical compuesto principalmente por selvas, mesetas, montañas infranqueables y volcanes humeantes. Puedes sustituirlo por otro escenario selvático, cambiando los nombres de las localizaciones según sea necesario. Algunos escenarios de D&D alternativos son la Jungla Amedia de Oerth, la Costa Salvaje de Mystara, las selvas de Xen'drik de Eberron o algún lugar similar de tu propio mundo de campaña.

Esta aventura está diseñada para empezar con un grupo de entre cuatro y seis personajes de nivel 1, que deberían alcanzar al menos el nivel 11 cuando esta termine.

RESUMEN DE LA HISTORIA

Syndra Silvane es quien introduce en la historia a los personajes. Se trata de una mercader que antes fue aventurera y, hace años, fue alzada de entre los muertos. Ahora se está marchitando. Al consultar con sacerdotes, Syndra descubrió que su dolencia se encontraba muy extendida y que no había conjuro que pudiera curarla. Habló con los amigos que tenía entre los Arpistas, que señalaron la fuente de su mal: un impío objeto nigromántico al que llaman el Almero. Los Arpistas han recibido esta información de un liche. Sin embargo, no poseen mucha más información de dicho artefacto que su nombre y su paradero en términos generales. Los aventureros que estén dispuestos a ayudar a Syndra deben viajar a Chult, tierra de selvas y monstruos, para encontrar el Almero y destruirlo.

Syndra y sus aliados no lo saben, pero el Almero está atrapando las almas de los muertos y privando a los lichés de su forma de alimentar sus filacterias con almas, ya que el artefacto las captura antes de que puedan quedar presas en ningún otro lugar. Szass Tam, el liche más poderoso de los Magos Rojos de Thay, ha enviado agentes a Chult para robar el Almero o, en su defecto, destruirlo. A la cabeza de la expedición thayana se encuentra Valindra Shadowmantle, la leal lugarteniente de Szass Tam. Valindra ha sido avisada de que los aventureros podrían cruzarse en su camino, por lo que está preparada para hacerles frente.

En el corazón de Chult también se esconde Ras Nsi, una pérfida figura, mítica para los chultanos. Ras Nsi era un paladín humano que juró proteger la ciudad de Mezro, pero rompió sus votos y fue desterrado. En vez de intentar redimirse, levantó un ejército de muertos vivientes para conquistar Mezro. No obstante, el aspirante a tirano fue derrotado y desterrado una vez más. Más tarde, Mezro fue destruida (al menos, en apariencia) por la Plaga de Conjuros, durante la cual Ras Nsi perdió su poder para crear y controlar muertos vivientes. Se retiró a la ciudad de Omu, dejando que los vestigios de su ejército de muertos vivientes vagaran por la selva sin control.

Sin embargo, este no fue el fin de Ras Nsi. Resentido por la pérdida de su poder, forjó una alianza con los yuan-tis que se escondían entre las ruinas de Omu y se sometió a un ritual que lo transformó en un corrupto miembro de esta especie. Como yuan-ti, Ras Nsi impuso su terrible voluntad sobre el malvado pueblo viperino y se convirtió en su líder.

Bajo las agrietadas calles de Omu yace un templo yuan-ti secreto llamado el Fano de la Serpiente Nocturna, donde Ras Nsi ejerce su dominio y planea el fin del mundo. Omu es también el lugar donde se localiza la Tumba de los Nueve Dioses. Mientras los aventureros exploran los diferentes niveles de esta mazmorra, se encontrarán con los espíritus de los dioses embaucadores de Omu. Es más, quizá incluso estos les posean. Cada deidad encarna un alineamiento diferente y cualquier personaje habitado por uno obtiene un poder especial y un defecto. Los nueve dioses embaucadores no se llevan bien entre ellos e intentarán sacarse de los cuerpos de los aventureros unos a otros. Mientras las divinidades se pelean por sus huéspedes vivientes, los personajes deberán enfrentarse a las trampas mortales y a los monstruos que guardan el Almero. Conforme se van adentrando en la tumba, encontrarán pistas sobre el malvado arquitecto de la mazmorra, el archiliche Acererak, y descubrirán que el Almero está alimentando con almas a un horror muerto viviente conocido como atropal. Cuando haya consumido suficientes almas, el atropal se transformará en un dios malvado.

La destrucción del Almero terminará con la maldición de muerte que afecta al mundo, mientras que acabar con el atropal provocará la ira de Acererak. En circunstancias normales, el archiliche enfurecido sería un enemigo demasiado poderoso para ser derrotado por aventureros mortales, pero con los dioses embaucadores de Omu de su parte, los héroes tienen una oportunidad de presentar batalla.

DIRIGIR LA AVENTURA

Para dirigir esta aventura necesitas los libros básicos de la quinta edición de D&D (el *Player's Handbook*, el *Dungeon Master's Guide* y el *Monster Manual*).

El texto que aparece en un cuadro como este está escrito para ser leído o parafraseado a los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a un lugar o en alguna otra circunstancia específica, según se indique.

Los perfiles de la mayoría de las criaturas que forman parte de esta aventura se pueden encontrar en el *Monster Manual* y en la *Guía de Volo de los Monstruos*. Sin embargo, no precisas de esta última para dirigir *La Tumba de la Aniquilación*, ya que todos los perfiles necesarios de la *Guía de Volo de los Monstruos* están incluidos en el apéndice D, junto con los nuevos monstruos.

Cuando el nombre de una criatura aparezca en **negrita**, eso significa que su perfil se localiza en el *Monster Manual*. Si su perfil se recoge en el apéndice D, el texto de la aventura te lo indicará.

Los conjuros y el equipo que aparecen en la aventura están descritos en el *Player's Handbook*. A su vez, los objetos mágicos se encuentran en el *Dungeon Master's Guide*, salvo que el texto de la aventura te dirija a la descripción de un objeto en el apéndice C.

ABREVIATURAS

En esta aventura se utilizan las siguientes abreviaturas:

pg = puntos de golpe	LB = legal bueno
CA = Clase de Armadura	CB = caótico bueno
CD = Clase de Dificultad	NB = neutral bueno
PX = puntos de experiencia	LN = legal neutral
ppt = pieza(s) de platino	N = neutral
po = pieza(s) de oro	CN = caótico neutral
pe = pieza(s) de electro	LM = legal malvado
pp = pieza(s) de plata	CM = caótico malvado
pc = pieza(s) de cobre	NM = neutral malvado
PNJ = personaje no jugador	

RESUMEN DE LA AVENTURA

Es probable que la aventura se desarrolle de la siguiente manera.

Los aventureros se teletransportan a Puerto Nyanzaru, el único gran asentamiento de Chult. Tras explorar la urbe (capítulo 1) se embarcan en una expedición a las indómitas espesuras de Chult (capítulo 2) y finalmente descubren las ruinas de la ciudad de Omu (capítulo 3). Los personajes no saben desde el principio que Omu es su destino final, sino que deben descubrir pistas o pruebas que los lleven en esa dirección.

En esta aventura hay tres criaturas que son conscientes de que la causa de la maldición de muerte se encuentra en Omu: el Abuelo Zitembe en Puerto Nyanzaru, Valindra Shadowmantle en el Corazón de Ubtao y Saja N'baza en Orolunga.

¿QUIÉN ES ACERERAK?

Acererak es un poderoso liche conocido y temido por todo el multiverso. Gran parte de su pasado ha caído en el olvido, pero hay textos antiguos que aseguran que procede de un mundo llamado Oerth.

Acererak viaja por los planos en busca de artefactos y, cuando encuentra algo útil o interesante, lo guarda bajo llave. Aunque es lo bastante poderoso para intentar alcanzar la divinidad como han hecho otros lichés (de los cuales Vecna es un excelente ejemplo), Acererak no tiene interés alguno en convertirse en una deidad o ser adorado. En lugar de eso, prefiere crear dioses malvados y azuzarlos sobre los mortales e inmortales que se le oponen.

Pese a dejar pasar varias oportunidades de convertirse en una deidad, Acererak atrae a un buen número de seguidores y adoradores. No concede conjuros ni dedica mucho de su precioso tiempo a sus devotos, sino que, principalmente, disfruta viéndolos sufrir y morir a causa de sus aspiraciones mágicas y su estupidez.

Aunque ha vivido en muchos mundos y ha creado incontables semiplanos, Acererak invierte la mayor parte de su tiempo en construir tumbas que llena de tesoros para atraer a poderosos aventureros, a los que luego mata de maneras horribles, usando trampas y monstruos letales mientras los atormenta y ridiculiza. El terror que inspira deja marcadas sus almas, que entonces atrapa en su filacteria, cuya localización es uno de los mayores secretos del multiverso.

Hace no mucho tiempo, según los estándares humanos, Acererak encontró un atropal a la deriva en el borde del Plano Negativo y construyó el Almero para alimentarlo hasta que alcanzase la divinidad. El liche eligió una de sus tumbas (concretamente, la Tumba de los Nueve Dioses, en Toril) para que le sirviera de criadero.

Para saber más sobre Acererak, incluido su perfil, consulta el apéndice D.

Varias criaturas conocen la ubicación de Omu: las guías Eku y Salysa en Puerto Nyanzaru, Valindra Shadowmantle en el Corazón de Ubtao, los aarakocras de Kir Sabal, Zalkore en Nangalore, Saja N'baza en Orolunga y la dragona roja Tzindelor en la Mina Wyrheart. Si los personajes no consiguen localizar Omu o determinar la fuente de la maldición de muerte, las siguientes criaturas pueden tener también la información que buscan, a tu discreción: Krr'ook en Dnglung, Nephyr en el Dedo de Fuego, la Yaya Pu'pu en Mbala, Bwayes O'tamu en los restos del naufragio del *Narval*, los supervivientes del siniestro del *Diosa Estelar* y los Magos Rojos a las órdenes de Valindra Shadowmantle.

Mientras los aventureros exploran Omu, serán capturados por los yuan-tis o se verán obligados a enfrentarse a ellos en su templo subterráneo (capítulo 4). No muy lejos de él se encuentra la entrada de la Tumba de los Nueve Dioses (capítulo 5), en cuyas profundidades, abarrotadas de acertijos, trampas, monstruos y defensas mágicas, se halla el Almero. En el mejor de los casos, la aventura concluye con la destrucción del Almero y la audaz huida de los héroes de la tumba. En el peor de los casos, los personajes sucumben ante la maldad de Acererak y sus almas son devoradas.

LA MALDICIÓN DE MUERTE

Entender cómo funciona la maldición de muerte de Acererak es vital para dirigir la aventura con soltura.

El Almero se activó hace veinte días y seguirá activo hasta que sea destruido. Mientras dicho objeto permanezca de esta manera, estarán en juego los siguientes efectos:

- Cualquier humanoide en cualquier parte del planeta al que se le haya devuelto la vida empieza a consumirse. Sus puntos de golpe máximos se ven reducidos en 20 (1 por cada día que el Almero lleve activo) y disminuyen en 1 punto más cada medianoche hasta que el Almero sea destruido. Si los puntos de golpe máximos de un humanoide se reducen a 0, muere. Viajar a otro mundo o plano no detiene el proceso debilitante una vez este ha comenzado.
- Un humanoide cuyos puntos de golpe máximos se hayan visto reducidos no puede aumentarlos ni restaurarlos. Esto se cumple sin importar si los puntos de golpe máximos de la criatura han disminuido a causa del Almero o por algún otro efecto que consuma la vida, como el toque de un tumulario, una aparición o alguna criatura similar.
- Si un humanoide muere en cualquier lugar del planeta, su alma queda atrapada en el Almero. Solo la destrucción de este objeto puede liberar el alma apresada.
- Cualquier conjuro que insuffle vida a los muertos (incluidos *revivir*, *alzar a los muertos*, *resurrección* y *resurrección verdadera*) falla automáticamente si se lanza sobre un humanoide cuya alma esté atrapada en el Almero o haya sido devorada por el atropal (consulta "Devorar almas", a continuación).
- El Almero no tiene ningún efecto sobre los conjuros de *hablar con los muertos* o magia similar. La maldición de muerte no provoca efecto alguno en fantasmas o espíritus ya existentes.

PICADORA DE CARNE

Puedes dirigir *La Tumba de la Aniquilación* como está escrita o hacerla aún más difícil, convirtiéndola en una picadora de carne. Este modo de juego es adecuado para jugadores experimentados que tengan personajes muy optimizados y a los que no les importe ponerlos en peligro por un buen desafío, pero no lo es tanto para jugadores inexpertos o a los que les preocupe la idea de perder a sus personajes.

Debes decidir si vas a dirigir la aventura como una pica-dora de carne desde el principio. En este modo de juego, el Almero obtiene el poder de atraer a los personajes que estén cercanos a la muerte y se aplica la siguiente regla:

- Las tiradas de salvación contra muerte se superan sacando 15 o más (no 10 o más). Este efecto acaba cuando el Almero es destruido. El resto de reglas relativas a las tiradas de salvación contra muerte permanecen iguales.

DEVORAR ALMAS

El alma de cualquier humanoide que muera mientras la maldición de muerte esté activa queda atrapada dentro del Almero y permanece ahí hasta que el atropal la consume o el Almero sea destruido.

Cuando un alma ha sido apresada en el Almero, solo es cuestión de tiempo que el atropal la devore. Puedes determinar el estado de un alma atrapada al amanecer de cualquier día tirando un d20 en secreto. Si sacas un 2 o más, el alma sigue apresada en el Almero, al menos hasta el siguiente amanecer. Sacar un 1 indica que el alma ha sido consumida por el atropal. Una criatura cuya alma haya sido devorada de esta horrible forma no puede ser devuelta a la vida de ningún modo, ni siquiera mediante la intercesión divina.

Si el Almero es destruido y no llevabas la cuenta del estado de una determinada alma atrapada en él, coge un puñado de d20 (uno por cada día que el alma lleve atrapada) y tíralos a la vez. Si sacas un 1 en cualquiera de los dados, el alma fue consumida antes de recuperar la libertad.

Se pueden usar conjuros como *comunión* y *adivinación* para determinar si un alma ha sido devorada o sigue apresada en el Almero.

¿Cuántas almas debe consumir el atropal para convertirse en un dios? Podrían ser miles o millones. En última instancia, esto queda a elección del DM, pero por defecto se supone que esta apoteosis podría tardar meses o años en ocurrir.

PERSONAJES DE REPUESTO

La maldición de muerte supone que, en principio, los aventureros muertos se quedan muertos. Si un personaje fallece y no existe forma razonable de que el jugador pueda seguir jugando con él, puedes dejar que se cree uno nuevo. Un personaje de repuesto debería tener el mismo nivel que el resto del grupo.

Chult atrae a aventureros de todas partes del mundo y la activación del Almero hace que vengan incluso más que de costumbre a sus agrestes parajes. Los personajes jugadores han sido de los primeros en llegar, pero conforme la crisis aumenta empiezan a converger en Chult aventureros de todas partes del globo. No debería resultar difícil introducir nuevos personajes para reemplazar a los que hayan perecido. Uno de repuesto podría ser el último superviviente de una expedición fracasada, un guía que lleve años viviendo en Chult, un solitario explorador en busca de gloria o tesoros o alguien que esté en una carrera a contrarreloj para salvar a un ser querido afectado por la maldición de muerte. Colabora con el jugador para inventar una historia que tenga sentido dadas las circunstancias.

CUENTA ATRÁS

La Tumba de la Aniquilación no se trata de una aventura normal: es una bomba de relojería. O, dicho de otra forma: el tiempo es fundamental. Los aventureros sienten la presión de encontrar y destruir el Almero rápidamente, ya que muchas vidas dependen de ello.

No obstante, dejando esto a un lado, Chult es un territorio cargado de posibilidades de aventura y los personajes pueden verse arrastrados por la curiosidad o las circunstancias a sitios como las ruinas de los jardines de Nangalore, la forja enana de Hrakhamar o el puerto pirata del Fondeadero de Jahaka. Tales lugares presentan peligros que, al superarlos, preparan a los aventureros para las amenazas mayores que los esperan en Omu. Si los personajes llegan a Omu demasiado pronto, probablemente no tengan el nivel suficiente para sobrevivir mucho tiempo. Por esto, cuando los jugadores pregunten por Omu, píntales la ciudad perdida como un lugar terrorífico, para que así sientan la tensión de querer ir allí pronto, pero no demasiado pronto.

AVANCE DE PERSONAJES

Los personajes empiezan la aventura a nivel 1 y consiguen PX derrotando monstruos. Al final de cada sesión de juego, suma todos los PX obtenidos y distribúyelos equitativamente entre los miembros del grupo. Si adquieren suficientes PX, anima a los jugadores a subir de nivel a sus personajes antes de la próxima sesión. Lo ideal sería que, para jugar cada capítulo de la aventura, los aventureros se encuentren dentro de la horquilla de nivel deseada, como se muestra en la tabla “niveles de personaje sugeridos”.

NIVELES DE PERSONAJE SUGERIDOS

Capítulo	Nivel sugerido
1. Puerto Nyanzaru	1 o más
2. Las tierras de Chult	1–6
3. Moradores de la Ciudad Prohibida	5–8
4. El Fano de la Serpiente Nocturna	7–9
5. La Tumba de los Nueve Dioses	9 o más

Puedes ralentizar el ritmo de avance reteniendo PX para acumularlos hasta que estés listo para que el grupo suba de nivel. Y a la inversa, puedes acelerar el ritmo de avance concediendo PX *ad hoc* por hacer descubrimientos, conseguir objetivos, interpretar bien y sobrevivir a trampas mortales o evitarlas. Tales recompensas no deberían superar lo que los personajes obtendrían por derrotar a un monstruo con un valor de desafío igual a su nivel. Por ejemplo, una recompensa *ad hoc* adecuada para un grupo de aventureros de nivel 2 serían 450 PX, que es lo que los personajes conseguirían por derrotar a un monstruo con valor de desafío 2. Al igual que en el resto de casos en que se conceden PX, la cantidad ha de dividirse equitativamente entre todos los miembros del grupo.

Como DM, también puedes prescindir de llevar la cuenta de los PX y dejar que los personajes suban de nivel al ritmo que convenga a la campaña, usando como guía la tabla “niveles de personaje sugeridos”.

Chult se encuentra lleno de distracciones divertidas, lugares atrayentes y oportunidades para que los aventureros exploren. Por tanto, puede resultar difícil calcular a qué nivel estarán los personajes cuando lleguen a las localizaciones de la historia. Una vez más, permite que la tabla “niveles de personaje sugeridos” te guíe. Por ejemplo, si los aventureros tienen nivel 4 y van a llegar en poco tiempo a Omu (capítulo 3), quizá quieras conducirlos en una dirección diferente, interponerles encuentros aleatorios hasta que alcancen el nivel 5, subirlos a nivel 5 automáticamente o ajustar los encuentros en Omu para que los peligros sean más fáciles de superar.

EMPEZAR A NIVELES SUPERIORES

Aunque la aventura asume que los personajes empiezan a nivel 1, también puedes hacer que comiencen a nivel 5 o 9.

EMPEZAR A NIVEL 5

Los aventureros de nivel 5 seguirán hallando retos en algunas partes de los capítulos 1 y 2. Si un encuentro se vuelve demasiado fácil, puedes añadir refuerzos enemigos. Retén los PX y el avance de nivel hasta que los personajes lleguen a Omu en el capítulo 3.

EMPEZAR A NIVEL 9

Los aventureros de nivel 9 pasarán volando por los capítulos 1 y 2, pero eso no es problema. Invierte menos tiempo en encuentros en la selva y conduce a los personajes hacia Omu tan rápido como sea posible. Cuando lleguen, dirige la aventura como harías normalmente. Los aventureros de este nivel seguirán encontrando retos en los capítulos 3 y 4, sobre todo si interpretas a los yuan-tis como adversarios inteligentes. Retén los PX y el avance de nivel hasta que los personajes entren en la Tumba de los Nueve Dioses en el capítulo 5.

EMPEZAR LA AVENTURA

El punto de inicio por defecto de esta aventura es la ciudad de la Puerta de Baldur, en la Costa de la Espada de la ambientación de los Reinos Olvidados. Sin embargo, cualquier otro asentamiento grande sirve. Algunas posibilidades de otros mundos de D&D son la Ciudad Libre de Falcongrís, en Oerth; la urbe de Specularum, en Mystara; y la ciudad de Sharn, en Eberron.

Para dar comienzo a la aventura, lee o parafrasea el siguiente texto introductorio a los jugadores:

Durante los últimos días, el único tema de conversación en las calles y las tabernas ha sido la llamada maldición de muerte: una enfermedad debilitante que aflige a todo aquel al que alguna vez se le haya devuelto la vida tras su muerte. Cada día que pasa, las víctimas se van quedando más delgadas y débiles y se van deslizando a paso lento pero seguro hacia la muerte que una vez negaron. Cuando finalmente sucumben, no pueden ser alzados de nuevo. Ni ellos ni nadie, hayan recibido antes este milagro o no. Los templos y los eruditos de la magia divina son incapaces de explicar esta maldición que afecta a toda la región y, quizás, al mundo entero.

Ahora, invita a los jugadores a explicar por qué están juntos sus personajes, cuánto tiempo llevan juntos y qué han estado haciendo. Si los aventureros no se conocen, puedes hacer que se encuentren en la residencia de Syndra Silvane.

LA MALDICIÓN DE SYNDRA SILVANE

La benefactora del grupo es una aventurera retirada llamada Syndra Silvane. Como maga y mercader reputada que es, cuenta con la magia necesaria para facilitar el viaje del grupo a Chult y con el tesoro para recompensarlos por su ayuda.

Cuando estés listo para que los personajes conozcan a Syndra, léeles lo siguiente:

Habéis sido invitados al hogar de Syndra Silvane, aventurera retirada y mercader. Un sirviente uniformado os conduce por una majestuosa escalera hasta la tercera planta y luego os hace pasar a una habitación de paredes revestidas de madera con chimenea, cómodas sillas y una pesada mesa que sustenta copas y botellas de vino. Las oscuras paredes están cubiertas de mapas y cartas marítimas. Las vitrinas, estantes y armarios contienen a su vez cientos de planos y cartas náuticas enrolladas.

En un mullido sillón cerca del fuego hay una persona sentada. No alcanzáis a distinguir su género, ya que solo su cabeza emerge de debajo de la pesada manta con la que está cubierto el sillón y su rostro queda oculto por una capucha cubierta de bordados y una máscara de plata. Ni siquiera su voz seca y áspera da pista alguna de ello. —Servíos vino y tomad asiento, amigos... Espero poder llamaros así.

La oradora enmascarada es Syndra Silvane, una **archimaga** humana tethyriana, con los siguientes cambios:

- Syndra es legal neutral y habla común, enano, elfo y mediano.
- Los puntos de golpe máximos de Syndra se han reducido a 79 por la maldición de muerte del Almero y disminuyen en 1 más cada medianoche. Si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0, Syndra morirá y no se le podrá devolver la vida hasta que la maldición de muerte haya acabado (y solo si su alma no ha sido devorada). La única forma de detener el desgaste que sufre y devolver sus puntos de golpe máximos a la normalidad es destruir el Almero.

INTERPRETAR A SYNDRA SILVANE

Syndra les cuenta su historia a los aventureros y les hace una petición. Interpreta el encuentro, parafraseando la siguiente información y respondiendo con la voz seca y cascada de Silvane a las preguntas de los personajes.

- “Hace años era aventurera. Una vez morí y volví de entre los muertos. Desde entonces he cerrado la puerta de ese capítulo de mi vida”.
- “La maldición de muerte de la que habéis oído hablar me ha afectado. No sé cuánto tiempo me queda y los clérigos no pueden ayudarme. No saben qué más intentar”.
- “Mis contactos entre los Arpistas han descubierto que la causa de la maldición de muerte es un artefacto nigromántico llamado el Almero. Según sus fuentes, este objeto se encuentra en algún lugar de Chult”.
- “Chult es una península rodeada de montañas y cubierta de selva tropical. Por sus junglas y ruinas rondan enormes reptiles, goblins salvajes y un ejército de muertos vivientes. Ha resultado prácticamente imposible cartografiar el lugar y no se sabe nada sobre la geografía actual de la región más allá de unas cuantas millas desde la costa”.
- “Partiendo de decenas de cartas marítimas, bitácoras y cuadernos de exploración, he reunido todo lo que se conoce sobre el estado actual de Chult en un solo mapa. Os lo proporcionaré si aceptáis mi misión”.

- “Cuando estéis listos para partir, nos teletransportaré a Puerto Nyanzaru, el único gran asentamiento de Chult. He estado allí varias veces, por lo que es improbable que suframos algún percance. Cuando llegemos, me alojaré con un amigo que se llama Wakanga O'tamu. Es uno de los siete príncipes mercantes que dirigen la ciudad”.

Syndra alberga dudas sobre si es buena idea mandar aventureros inexpertos en una misión tan peligrosa, pero no se la está jugando. Lo que no menciona es que ya han sido enviados a Chult otros grupos de aventureros más experimentados. Todos han desaparecido y Syndra se teme lo peor. En realidad, han sido víctimas de los peligros de Chult o se han cruzado en el camino de Valindra Shadowmantle y nunca se ha vuelto a saber de ellos. Si los personajes instan a Syndra a recurrir a aventureros con más experiencia, ella les replicará secamente: “Ya lo he hecho”.

TESORO

Syndra promete a cada personaje un objeto mágico raro o infrecuente, que les entregará cuando consigan llevar a cabo satisfactoriamente la tarea encomendada. Al final de la aventura, cada jugador puede elegir un objeto adecuado, sujeto a tu aprobación. Syndra también espera que los aventureros encuentren tesoro suficiente en Chult para hacerse tan ricos como reyes.

Si los personajes presionan a Syndra para que les pague por adelantado, les dará 50 po a cada uno para sufragar sus gastos en Puerto Nyanzaru.

EL MAPA DE CHULT DE LOS JUGADORES

Llegados a este punto, dales a los jugadores una copia del mapa incompleto de Chult de Syndra Silvane (consulta el mapa póster y el documento 1 del apéndice E). Syndra responderá a sus preguntas con gusto y lo mejor que pueda, pero no sabe mucho más sobre Chult que lo que aparece en el mapa. Conoce Puerto Nyanzaru lo suficiente para asegurar a los personajes que pueden aprovisionarse allí.

TELETRANSPORTE A CHULT

Para ahorrar tiempo, Syndra tiene preparado el conjuro de *teletransporte* para llevarse a sí misma y a los héroes a Puerto Nyanzaru. Si los aventureros acceden, no te molestes en tirar para determinar la precisión del conjuro: Syndra conoce el Barrio del Puerto de la ciudad lo bastante bien como para alcanzar adecuadamente su objetivo. El destino que elige es una localización al aire libre cerca del puerto. Cuando los personajes lleguen a Puerto Nyanzaru, pasa al apartado “Llegada” del capítulo 1.

GANCHOS PARA LOS PERSONAJES

El apéndice A presenta dos nuevos trasfondos de personaje que los jugadores pueden escoger con tu consentimiento: el antropólogo y el arqueólogo. Además, el *Player's Handbook* y la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada* contienen varios trasfondos de personaje que encajan bien con esta aventura. Si a tus jugadores les cuesta desarrollar los trasfondos de sus personajes, comparte con ellos las ideas que aparecen en la tabla “ganchos para personajes con ciertos trasfondos”. Esta tabla se encuentra en la página siguiente.



GANCHOS PARA PERSONAJES CON CIERTOS TRASFONDOS

Trasfondo	Referencia	Gancho
Acólito	<i>Player's Handbook</i>	En los templos cunde la aflicción por una maldición mágica generalizada que provoca que las personas se debiliten y, además, impide que se devuelva la vida a los muertos. Una expedición se dirige hacia Chult para hallar su origen y tú has decidido unirte a ella.
Agente de una facción	<i>Guía del Aventurero de la Costa de la Espada</i>	Una maldición mágica se expande y amenaza con devorar el cuerpo y el alma de los vivos. Los Arpistas han descubierto que su origen se encuentra en algún lugar de Chult. Te has presentado voluntario para unirte a la expedición.
Animador	<i>Player's Handbook</i>	Tu mecenas es una aventurera retirada y mercader llamada Syndra Silvane. Ha caído presa de una terrible maldición y necesita tu ayuda para acabar con ella. Su petición te llevará hasta Chult, una tierra lejana y exótica en la que podrás conseguir fama y prestigio.
Antropólogo	Apéndice A	Una maga-mercader llamada Syndra Silvane se está debilitando a causa de una maldición mágica y te ha contratado para que te unas a una expedición a Chult para encontrar una cura. Syndra cree que tus conocimientos serán de una ayuda inestimable y tú siempre has querido estudiar las culturas presentes allí.
Arqueólogo	Apéndice A	Has descubierto que una maga-mercader está planeando una importante expedición a Chult, un lugar lleno de ciudades perdidas que deseas explorar. Tu petición para unirte a ella ha sido aprobada.
Charlatán	<i>Player's Handbook</i>	Tras tener éxito en unos cuantos timos, te has metido en líos con las autoridades y bandas criminales locales. Estabas a punto de salir corriendo cuando oíste el rumor de que una mercader llamada Syndra Silvane ofrecía una buena paga por una tarea lejos de casa.
Criminal	<i>Player's Handbook</i>	Las autoridades locales te han ofrecido pleno indulto por los crímenes que has cometido a cambio de que te unas a una expedición a Chult y ayudes a poner fin a la “maldición de muerte” que afecta a varios ricos habitantes de la ciudad.
Erudito	<i>Player's Handbook</i>	Una maga llamada Syndra Silvane ha caído víctima de una maldición mágica. Está organizando una expedición a Chult para ponerle fin y cree que tus conocimientos resultarán inestimables. Tú eres de la misma opinión.
Erudito ermitaño	<i>Guía del Aventurero de la Costa de la Espada</i>	Una terrible maldición asola Faerûn y una mercader agonizante está reuniendo aventureros para la audaz misión de destruir su fuente, que yace en las profundidades de las selvas de Chult. Tu experiencia podría ser de ayuda, así que has solicitado unirte a la expedición.
Herederero	<i>Guía del Aventurero de la Costa de la Espada</i>	Una terrible maldición amenaza la vida de Syndra Silvane, una aventurera retirada. Syndra comparte lazos de sangre con tu familia, por lo que tienes la obligación de ayudarla. No hacerlo podría poner en peligro tu herencia y tu futuro.
Héroe del pueblo	<i>Player's Handbook</i>	Has cosechado una buena reputación y llamado la atención de una mercader y aventurera retirada llamada Syndra Silvane. Quiere que explores Chult y descubras el origen de una maldición.
Mercenario veterano	<i>Guía del Aventurero de la Costa de la Espada</i>	Una mercader y aventurera retirada llamada Syndra Silvane necesita que guerreros bien entrenados se unan a una expedición a Chult. Siempre has querido visitar Puerto Nyanzaru y ver las carreras de dinosaurios. Dicen que las selvas están llenas de riquezas y peligros... dos cosas que ansías.
Noble	<i>Player's Handbook</i>	Tu familia le debe un favor a una mercader llamada Syndra Silvane. Ha decidido cobrárselo y pedirte ayuda. Tu familia cuenta contigo para que cumplas esta promesa y has oído rumores de que Syndra está planeando una expedición.
Salvaje	<i>Player's Handbook</i>	Cuando eras joven, huiste de Chult, tu tierra natal, viajando de polizón en un barco. Ahora deseas volver a casa. Una mercader local está organizando una expedición a Chult y la has convencido para que te deje unirte.
Soldado	<i>Player's Handbook</i>	Tus superiores en el ejército te han recomendado para una importante expedición a Chult. El éxito de dicha misión es tan vital que han prometido hacerte capitán si contribuyes a asegurar que la expedición consiga su propósito.

BIENVENIDO A CHULT

A excepción de unos cuantos asentamientos costeros, Chult es una indómita selva tropical: densas junglas y serpenteantes ríos rodeados de montañas, volcanes y escarpados precipicios. Cerradas sierras al oeste, al sur y al este aíslan el interior del mar y de la vista de los marineros. Los ríos fluyen tan lentamente que puede llegar a ser difícil determinar en qué dirección va la corriente. Solo cogen velocidad cuando rugen a través de escarpadas gargantas.

Los puntos más seguros (relativamente) por los que penetrar en este frondoso reino se encuentran al norte y al este. La costa que va de la Bahía de Chult hasta la Bahía Refugio ofrece playas desde las que embarcarse hacia la selva inexplorada. De todo el litoral, la Bahía de Chult es el único punto en el que los viajeros pueden hallar algo de civilización que les dé la bienvenida. El resto de la península se trata de un criadero de insectos chupasangre portadores de enfermedades, monstruosos reptiles, pájaros carnívoros, bestias de toda clase y letales muertos vivientes. Cuanto más se aleja uno de la costa, más húmedo, caluroso e inhóspito se vuelve el terreno.

CLIMA

Chult es cálido, húmedo y lluvioso durante todo el año. La temperatura suele alcanzar los 35 °C durante el día y rara vez desciende por debajo de los 20 °C, ni siquiera de noche. Un día sin lluvia es una rareza, pero las precipitaciones varían desde una neblina uniforme hasta un aguacero torrencial.

La visibilidad con lluvia intensa está limitada a 50 yardas. Más allá de esa distancia, solo se pueden distinguir objetos de tamaño Enorme o superior. El alcance de las armas de proyectiles se reduce a la mitad durante los momentos de lluvia.

Los días de lluvia intensa, hay un 25 % de probabilidades de que se desate una auténtica tormenta tropical con mantas de agua, fuertes vientos, rayos y grandes olas tanto en el mar como estrellándose contra la costa. Los guías que conocen bien Chult recomiendan buscar refugio y no salir de él durante esos días. El transporte fluvial se vuelve imposible (el oleaje se traga las canoas en menos de 15 minutos desde que se echan al agua). Si los personajes insisten en viajar a pie, cada uno sufre automáticamente 1 nivel de cansancio y debe superar una prueba de Constitución CD 10 si no quiere sufrir otro. En los días de tormenta, las pruebas de característica para evitar perderse tienen desventaja.

RAZAS DE CHULT

En Puerto Nyanzaru se pueden encontrar miembros de todas las razas y nacionalidades de Faerûn, pero pocos se aventuran fuera de los muros de la ciudad más de unos cientos de pasos. Los pueblos nativos se dividen entre los que son comúnmente conocidos y aquellos cuya presencia es legendaria o solo se sospecha. El primer grupo está compuesto por chultanos (humanos), aarakocras, batiris (goblins), enanos (entre los que se cuentan enanos albinos), hombres pterodáctilo y tabaxis. En la segunda categoría, se sospecha que hay hombres tigre en pequeños números, los exploradores y cazadores a veces informan de avistamientos de grungs (hombres rana) en las profundidades de la jungla y se rumorea que los yuan-tis están resurgiendo en zonas remotas.

Además de estos habitantes conocidos o supuestos, una tribu de gigantes de escarcha ha llegado a Chult en busca del *Anillo del Invierno* y una expedición de Magos Rojos va a la caza del Almero, pero la presencia de estos dos bandos aún es desconocida para la mayoría de la gente.

Por último, las profundidades de la jungla están infestadas de esqueletos, zombis, gules y otros tipos de muertos vivientes. En Chult, todo el mundo es muy consciente de su presencia.



CHULTANOS



AARAKOCRA

CHULTANOS

Los chultanos son los humanos nativos de Chult. Tienen la piel oscura, el pelo negro y una rica cultura. Tras verse forzados a abandonar la jungla por culpa de los monstruos y los muertos vivientes, se refugiaron tras las recias murallas de Puerto Nyanzaru, renunciaron a sus dinastías y se unieron para convertirse en una potencia mercante en el océano del sur, deseosos de hacer negocios con todo aquel que visitara sus peligrosas tierras. Unos cuantos chultanos emigraron al norte y establecieron pequeñas comunidades en ciudades distantes, tales como Athkatla, la Puerta de Baldur, Calimport, Memnon y Zazesspur.

La mayoría de los linajes de reyes y reinas que una vez ostentaron el dominio político a lo largo y ancho de Chult han sido aniquilados por el tiempo, las guerras, las calamidades y los infortunios. Han sido sustituidos por los príncipes mercantes chultanos, que aprendieron su oficio de especuladores amnianos y tethyrianos y que ahora usan sus riquezas para forjar lucrativas alianzas y para dirigir el destino de su fronterizo reino.

Los chultanos visten ropas ligeras y coloridas, adecuadas para el clima tropical. Comercian con oro, gemas, joyas,

tejidos, especias, hierbas raras, marfil, madera, menas metálicas y otras mercancías extraídas o saqueadas de las selvas, valles y montañas de Chult. Entre ellos, los chultanos siguen hablando sus propias lenguas tribales (una mezcla de vocales exhaladas e inhaladas, consonantes y chasquidos de la lengua), aunque todo aquel que trate normalmente con extranjeros también habla común con fluidez, a menudo con un fuerte y característico acento.

Debido al clima, los chultanos de Puerto Nyanzaru rara vez llevan armadura, pero por todas partes se ven escudos grandes y coloridos, hechos de cuero de dinosaurio endurecido. Estos se llaman hlang y funcionan como escudos normales. En cuerpo a cuerpo, los chultanos tienen preferencia por la tradicional yklwa (pronunciado [yíkelwa]), un arma de asta corta de hoja ancha a una mano. Para saber más sobre la yklwa, consulta “Comprar un objeto especial”, en la página 31.

AARAKOCRA

Sobre las montañas y mesetas de Chult viven tribus de aarakocras. Sus líderes son hábiles bailarines que usan sus danzas para inspirar a sus seguidores y lanzar conjuros.

Los aarakocras se esfuerzan por defender el territorio de las fuerzas del mal. Poseen la reputación de ayudar a los exploradores perdidos, enfermos o con algún otro problema, siempre que estos últimos no tengan la intención de saquear los recursos naturales de Chult o explotar a sus habitantes. Los aarakocras son enemigos naturales de los hombres pterodáctilo y de las gárgolas de Omu.

Una tribu aarakocra se ha hecho con el control de un remoto monasterio chultano llamado Kir Sabal. La existencia del lugar es bien conocida en Puerto Nyanzaru, ya que sus construcciones pueden verse a través de huecos ocasionales en la vegetación de la selva a lo largo de la ribera occidental del río Olung. Sin embargo, debido a la dificultad de alcanzar desde el suelo las edificaciones que se alzan sobre los acantilados, se sabe poco más que eso. Los aarakocras que habitan allí dan cobijo a los descendientes de la familia real de Omu, que guardan la esperanza de restaurar algún día su reinado.

NOMBRES CHULTANOS

Puedes usar las siguientes listas para crear nombres de PNJ chultanos sobre la marcha. Algunos chultanos adoptan como apellidos los nombres de sus antiguas dinastías.

Nombres masculinos: Atuar, Atumwa, Chiwa, Dengo, Emporo, Juma, Kunde, Kwalu, Losi, Mezoar, Mzolu, Olu, Osaw, Rindawan, Selu, Teron, Ugor, Vazul, Weshtek, Yapa.

Nombres femeninos: Azuil, Bati, Chuil, Déla, Eki, Fipyá, Isi, Joli, Katéla, Lorit, Mainu, Naboli, Nyali, Omoyala, Razira, Sana, Tefnek, U'lolo, Wadizi, Yuta, Zaidi, Zamisi.

Nombres dinásticos: Agolo, Atazi, Balaka, Bolélé, Dawa, Ekulu, Hakal, Imbogoro, Jaharwon, M'wenye, Natombe, Ngore, Oboko, O'tamu, Sahandi, Talro'a, Utugelu, Yudan, Zuberi.

BATIRI (GOBLINS)

Chult es el hogar de montones de tribus independientes de goblins, conocidas en conjunto como los batiris. Cada uno de sus grupos está gobernado por una reina (utiliza el perfil de **jefe goblin**). A la muerte de una monarca se desata una batalla sin descanso hasta que una nueva reina se alza victoriosa y se proclama soberana de la tribu. Aunque los batiris tienen multitud de aspectos míticos y culturales que los hacen singulares, en esencia se comportan como los demás goblins: supersticiosos, crueles, suspicaces con los extranjeros, pendencieros entre ellos y tan dispuestos a torturar y comerse a otros humanoides como a comerciar con ellos. No solo son sádicos, sino también muy creativos con sus torturas. Por ejemplo, les encanta atar a sus enemigos a los árboles, untarlos con miel y dejar que los devoren los insectos a lo largo de varios días, eso si ningún depredador mayor acaba antes con ellos.

Máscaras de guerra. En combate, los guerreros batiris llevan enormes máscaras de madera. Cada goblin pinta y decora su máscara para darle el aspecto lo más terrorífico posible. Además de intimidar a sus enemigos, estos objetos sirven entre ellos para el mismo propósito que los escudos de armas entre los nobles caballeros de Faerûn. Los batiris de tribus opuestas quizá no sepan el nombre de un enemigo, pero seguro que conocen el Cocardillo Que Gruñe o el Simio Dentado.

Torres de combate. A veces, para luchar los guerreros batiris se suben a hombros unos de otros, en una formación conocida como torre de combate, que puede alcanzar una altura de hasta nueve goblins. Los puntos de golpe de cada individuo se calculan por separado, pero la torre se mueve y hace pruebas de característica y tiradas de ataque y de salvación como si fuera una sola criatura. Solo el goblin que va arriba es capaz de atacar y únicamente el de la base se puede mover (los goblins amontonados sobre sus hombros se mueven con él). El goblin que se encuentra en la cima hace todas las tiradas de salvación y las pruebas de Inteligencia, Sabiduría y Carisma de la torre. El goblin que va en la base realiza todas las tiradas de salvación y las pruebas de Fuerza, Destreza y Constitución de la torre. Una torre de combate no puede saltar, pero puede agarrar o empujar a otra criatura, colgarse de las lianas y usar las acciones de Correr, Destrabarse, Esquivar y Escondarse. La torre tiene ventaja en los ataques cuerpo a cuerpo por el “ataque en manada” que conlleva: todos los goblins blanden lanzas contra el enemigo, aunque solo uno pueda golpearlo.

Cuando un goblin de la torre llega a 0 puntos de golpe, cae fuera de ella. Si la torre supera una tirada de salvación de Destreza CD 10, permanece intacta (aunque un goblin más baja). Si no lo hace, la torre se derrumba y todos los goblins caen derribados en un espacio de 5 pies cuadrados.

Para formar una nueva torre de combate, cada goblin debe utilizar su acción para subirse a los hombros de algún goblin dispuesto a ello y que se encuentre a menos de 5 pies de él. Otros goblins pueden unirse a una torre de combate existente de la misma forma. Cualquier goblin puede usar su acción para bajarse de la torre de combate, aterrizando en un espacio vacío a un máximo de 5 pies de la base de la torre.

Los batiris inventaron las torres de combate como forma de enfrentarse a criaturas mucho mayores que ellos y también para alcanzar a enemigos que estuvieran en los árboles. La formación de torre de combate tiene el efecto añadido de hacer que los canijos goblins parezcan más altos y aterradores ante sus enemigos más grandes. Las torres de combate no son efectivas contra otros peligros que vayan por el suelo, ya que todos los goblins excepto el que va en la cima sacrifican sus ataques y movilidad para formar parte de la torre.



TORRE DE COMBATE BATIRI

ENANOS

La mayoría de las fortalezas de los enanos escudo que había bajo Chult quedaron destruidas por la intensa actividad volcánica. Cientos de enanos se vieron obligados a huir de sus corredores mientras estos se derrumbaban, para luego ser devorados por los depredadores de la selva. Unos cuantos consiguieron llegar a Puerto Nyanzaru, donde han permanecido hasta el día de hoy. Algunos de estos supervivientes son albinos (para saber más, consulta el apéndice D).

GIGANTES DE ESCARCHA

Veinte gigantes de escarcha han venido a Chult en busca del *Anillo del Invierno*. Su barco está anclado al norte de la Ensenada de Kitcher y se han dividido en varios grupos para recorrer la selva en busca de pistas del anillo y su portador, Artus Cimber. La caza la lidera una gigante de escarcha llamada Drufi. Hasta ahora estos gigantes han pasado inadvertidos, aunque solo es cuestión de tiempo que se topen con una patrulla del Puño Ardiente de Fuerte Beluarian. Los gigantes de escarcha odian Chult y su clima, pero no se rendirán en su búsqueda del anillo, cueste lo que cueste.

GRUNGS

Los grungs u hombres rana viven en aldeas diseminadas por la jungla y son en su mayoría malvados. Construyen sus primitivas edificaciones con barro, lianas y mimbre y se sienten más cómodos en los árboles que en el suelo. Acribillan a sus enemigos con flechas envenenadas y saltan de rama en rama sin dejar huella.

Sin embargo, no todos los grungs son malignos. Algunos están dispuestos a ayudar a los exploradores a cambio de comida o tesoro. Malvados o no, los grungs ahuyentan a los intrusos colgando cadáveres enemigos de los árboles en los límites de su territorio.

Algunos guías chultanos conocen la existencia de una aldea grung al sur de Puerto Nyanzaru, justo sobre la cabecera del río Tiryki (pronunciado [tiriki]). Para saber más sobre esta población, consulta “Dungrunglung”, en la página 54. El apéndice D contiene más información sobre los grungs.

HOMBRES PTERODÁCTILO (O “TERRORÁCTILOS”)

Estos malévolos reptiles voladores humanoides se lanzan en picado sobre las presas desprevenidas, les roban lo que pueden y se retiran a sus guaridas en las alturas para deleitarse con su botín. Lo inesperado y violento de sus asaltos les ha hecho ganarse el sobrenombre de “terroráctilos” entre las demás razas de Chult. Son enemigos naturales de los aarakocras. Para ver todos los detalles, consulta la entrada de los hombres pterodáctilo en el apéndice D.

HOMBRES TIGRE

Los chultanos infectados de licantrópía (hombres tigre) rondan por la selva en pequeñas familias o manadas. En Puerto Nyanzaru, cualquier persona ha oído este rumor, aunque no todo el mundo le da crédito.

LOS DIOSES DE CHULT

Una figura central de la historia de Chult es el dios mayor Ubtao, que protegió durante mucho tiempo la tierra y la civilización chultanas. Sin embargo, Ubtao se enfadó debido a las interminables guerras de sus fieles y a su dependencia de él para resolver todos sus problemas. Hace más de un siglo, Ubtao abandonó Chult sin previo aviso y su influencia no se ha dejado sentir desde ese día. Cuando se marchó, los chultanos sufrieron un terrible golpe espiritual, pero al final las desunidas y belicosas tribus aprendieron a dejar de lado sus pequeños conflictos y unirse como un solo pueblo. A día de hoy, muchos chultanos aún veneran a los dinosaurios como los sagrados hijos de Ubtao, aunque el propio dios haya perdido su popularidad.

Sin Ubtao, los chultanos tornaron su fe hacia otras deidades, incluyendo algunas que les habían dado a conocer misioneros de civilizaciones distantes. Muchos mercaderes de Puerto Nyanzaru veneran a Waukeen, una diosa del comercio. Otras divinidades con santuarios en la ciudad son Gond (dios de la artesanía), Savras (dios de la adivinación y el destino), Sune (diosa del amor y la belleza) y Tymora (diosa de la buena fortuna).

No obstante, demasiados misioneros foráneos, además de difundir la palabra de sus deidades, han explotado a los chultanos y sus tierras para conseguir beneficios, lo que ha dado lugar a muchos conflictos. Los templos y santuarios persisten, pero ahora la mayoría del clero está formado por chultanos. Los clérigos extranjeros que hacen un proselitismo demasiado enérgico no son bienvenidos en Puerto Nyanzaru.

Las manadas de hombres tigre evitan a los extranjeros, incluidos los aventureros, pero unos cuantos individuos de naturaleza malvada disfrutan dando caza a los intrusos que vienen a saquear sus tierras. Como los hombres tigre pueden tomar forma humana, se hacen pasar fácilmente por cazadores, guías, rescatadores o exploradores chultanos para atraer presas. Estos hombres tigre de Chult suelen reverenciar a Malar, el dios de la caza. Otros siguen venerando a las deidades que adoraban antes de ser infectados de licantrópía.

TABAXIS

Los tabaxis son felinos humanoides, originalmente nativos del continente de Maztica, situado al oeste. Algunos chultanos se refieren a ellos como “hombres gato” o “gente leopardo”. Ciertos grupos de tabaxis acabaron en Chult tras escapar de los esclavistas. Se trata de un pueblo culto y rara vez son malvados. Unos cuantos trabajan de guías con base en Puerto Nyanzaru. Otros se internan en la jungla en pequeños grupos con el fin de cazar grungs y goblins para sus propios propósitos.

Se pueden encontrar cazadores tabaxis en cualquier parte de Chult, aunque es raro hallar trovadores tabaxis fuera de Puerto Nyanzaru. El apéndice D incluye los perfiles de ambos. Los tabaxis también pueden ser personajes jugadores (para ver los atributos raciales de los tabaxis, consulta la *Guía de Volo de los Monstruos*).

MUERTOS VIVIENTES

Hace más de un siglo, el señor de la guerra Ras Nsi alzó un ejército de muertos vivientes para conquistar la ciudad de Mezro. Esta hueste estaba compuesta principalmente por chultanos muertos alzados como zombis y caníbales transformados en gules. Sin embargo, Ras Nsi y su legión fueron derrotados y devueltos a la jungla. Antes de que el señor de la guerra pudiera organizar otro ataque, Mezro se trasladó a otro plano y a Ras Nsi le fueron arrebatados sus poderes divinos. Entonces se declaró enemigo del mundo y se unió a los yuan-tis. Lo que quedaba del ejército de muertos vivientes de Ras Nsi se esparció por la selva como una plaga e incluso ahora consideran cientos de millas de tierras salvajes su coto de caza. Para empeorar las cosas, Acererak incorporó a sus filas horribles criaturas muertas vivientes, tales como girallons zombi y tiranosaurios zombi (consulta el apéndice D), principalmente para disuadir a los exploradores de acercarse mucho a Omu. Conforme el atropal se va alimentando de almas de muertos, su poder va creciendo. Al final, se volverá lo bastante poderoso para controlar estas voraces criaturas muertas vivientes. Hasta entonces, las hordas de muertos vivientes de Chult están sin líder.

YUAN-TIS

Tras ser expulsados de su antigua ciudad (consulta “Hisari”, en la página 64), los yuan-tis se erigieron en los amos de las ruinas de Omu. Los espías que tienen en Puerto Nyanzaru vigilan de cerca a los príncipes mercantes, aspirantes a cazatesoros y aventureros. Los personajes también pueden encontrarse con yuan-tis purasangre, corruptos yuan-ti y abominaciones yuan-ti que recorren la jungla en busca de asentamientos secretos y tesoros perdidos.

Los yuan-tis de Omu creen que en algún lugar bajo los Picos de Fuego hay un portal sellado y que su apertura permitirá que Dendar, la Serpiente Nocturna, entre en el mundo. Se suponía que el dios Ubtao iba a luchar contra Dendar, pero al haber abandonado este mundo, los yuan-tis piensan que nada podrá detener a la Serpiente Nocturna. Han dedicado un templo subterráneo a la serpiente destructora de mundos, aunque están muy lejos de conseguir su objetivo final.

Se puede encontrar más información sobre los yuan-tis en la *Guía de Volo de los Monstruos* y en el apéndice D.

CAPÍTULO 1: PUERTO NYANZARU



PUERTO NYANZARU ABARCA LA COSTA DEL EXTREMO sur de la Bahía de Chult. No hay ninguna otra ciudad en la península que no esté en ruinas o infestada de monstruosas criaturas, ni en el litoral ni en ningún otro lugar. Hasta hace poco, Puerto Nyanzaru estaba bajo el férreo control de Amn, una nación extranjera, pero hace nueve años, un rico y poderoso consorcio de comerciantes chultanos respaldados por la Sociedad Ytepka (pronunciado [yitépka]) obligó a Amn a renunciar a la ciudad si no querían arriesgarse a que se desatara un sangriento conflicto que probablemente acabaría con la ciudad consiguiendo la independencia de todas formas. Desde entonces, siete comerciantes chultanos se han convertido en influyentes príncipes mercantes que atraen clientes de toda la Costa de la Espada con sus exóticas mercancías.

Puerto Nyanzaru es un bastión de civilización y comercio en una tierra salvaje. La cantidad de negocios que aquí se desarrollan y el dinero que se mueve por sus contadurías serían la envidia de cualquier mercader de la Puerta de Baldur o Waterdeep. También es una ciudad vibrante, colorida, musical y perfumada por derecho propio. Además del comercio, la mayor atracción son las carreras de dinosaurios semanales que se celebran por las calles.

Lugareños y visitantes por igual apuestan elevadas sumas a los resultados. La ciudad también hace gala de magníficos bazares, gloriosas mansiones y templos, circos y peleas de gladiadores.

Puerto Nyanzaru está rodeado de enemigos por todas partes. La jungla rebosa de feroces reptiles y letales muertos vivientes, por el mar circundante rondan piratas y la entrada de la bahía es el hogar de un codicioso dragón tortuga.

Los personajes que pregunten a los lugareños pueden enterarse de rumores que quizás les ayuden a sobrevivir a los peligros de Chult y también pueden conseguir equipo y guías antes de abandonar la ciudad. Syndra Silvane está demasiado débil para acompañarlos o proporcionarles más apoyo.

Si diriges esta aventura en una ambientación de D&D casera, puedes situar Puerto Nyanzaru donde consideres oportuno e incluso cambiarle el nombre. Si estás usando otra ambientación de D&D publicada, puedes prescindir completamente de Puerto Nyanzaru y usar otra ciudad costera distinta como punto de partida de la expedición del grupo a la selva. Algunos ejemplos de otras ambientaciones son la ciudad de Sasserine al borde de la Jungla Amedia de Oerth, la ciudad de Slagovich cerca de la Costa Salvaje de Mystara y la ciudad de Linde Tormentoso en el continente de Xen'drik, en Eberon.

LLEGADA

Syndra Silvane se teletransporta a sí misma y a los personajes al Distrito del Puerto de la ciudad, no lejos de la capitanía del puerto (zona 13). Lee lo siguiente:

Aparecéis en una ciudad tropical bajo un sol abrasador. Los familiares sonidos del puerto (cuerdas crujiendo, olas rompiendo, pesados barriles rodando sobre adoquines) se mezclan con las voces que gritan y maldicen en un idioma desconocido lleno de chasquidos, inhalaciones y palabras cantarinas que hacen que resulte casi musical. El aroma de especias exóticas y frutas tropicales se funde con el olor a pescado, alquitrán y lona del muelle.

Más allá de todo eso, Puerto Nyanzaru es una explosión de color. Los edificios están pintados de brillantes tonos de azul, verde, naranja y salmón, o tienen sus paredes adornadas con murales que representan reptiles gigantes y héroes míticos. Todos se encuentran engalanados con cestas o macetas rebosantes de coloridas flores o están cubiertos de frondosas y floridas enredaderas. En las esquinas de las calles actúan juglares ataviados con brillantes ropajes adornados con plumas y conchas y en lo alto de las murallas de la ciudad ondean banderines y toldos multicolores. Una multitud de niños con sombreros y capas emplumadas pasa corriendo junto a vosotros, lanzando alegres chillidos de terror mientras un pasacalles disfrazado de lagarto de grandes dientes los persigue con pesadas zancadas y rugiendo. La ciudad entera parece ir y venir sudando, riendo, maldiciendo y cantando.

Syndra recomienda a los aventureros que reserven habitaciones en el Lagarto Atronador (si buscan un rato de jarana) o la Casa del Reposo de Kaya (si lo que quieren es descansar bien por la noche). Ambas posadas se encuentran en el Bazar Rojo (zona 18). Mientras tanto, Syndra se dirige a la villa del príncipe mercante Wakanga O'tamu, donde planea quedarse durante el resto de la aventura. Si los personajes muestran interés en acompañarla, estará encantada de presentarles a Wakanga (consulta "Los príncipes mercantes", en la página 25).

Cuando describas las vistas y sonidos de Puerto Nyanzaru, pon énfasis en el calor, la humedad, los exóticos sonidos y olores y otros aspectos singulares de la ciudad. A continuación, se describen algunos de estos rasgos notorios:

- Se utilizan dinosaurios Medianos y Grandes como bestias de carga para tirar de carros de dos ruedas, levantar cargas pesadas mediante grúas y remolcar embarcaciones por los canales.
- Los dinosaurios compiten en carreras semanales por las calles. Los animales que son empleados para las carreras van pintados de vivos colores, son rápidos y violentos y sus jinetes apenas consiguen controlarlos.
- Por todas partes crecen flores, verdes plantas y enredaderas, que parecen salir de las propias piedras de los edificios. La profusión vegetal necesita cuidados constantes para evitar que las raíces y los tallos dañen las construcciones o los tejados.
- Las murallas y torres de Puerto Nyanzaru están cubiertas por coloridos toldos que protegen a los guardias del sol y la lluvia.
- Todas las calles de la ciudad están pavimentadas con adoquines o losas de piedra y profundas cunetas de hasta 2 pies de ancho para canalizar el agua de lluvia. Los habitantes de Puerto Nyanzaru apenas prestan atención a la

precipitación, a no ser que se trate del más torrencial de los diluvios.

- Por las calles vagan trovadores tabaxis que actúan para cualquiera que les eche unas pocas monedas.
- La ciudad está dividida en distritos por murallas y los túneles abiertos sobre las calles tienen pintados murales de dinosaurios, montañas y héroes míticos.
- La presencia de antiguos edificios a punto de caerse a pedazos, cubiertos de enredaderas y líquenes, da idea de la antigüedad de la ciudad.

La planta baja de la mayoría de los edificios está hecha de piedra estucada y tiene ventanas pequeñas para impedir que entre el calor de la calle. Los pisos superiores poseen paredes de bambú o broza con enormes ventanales para dejar entrar la brisa, bajo amplios aleros de paja o tejas. Todas las construcciones están ricamente decoradas con pinturas, hiedra y coloridas flores. Algunas tienen pintados motivos geométricos simétricos de líneas rectas y ángulos agudos, mientras que otras muestran animales, monstruos, paisajes y héroes a la manera estilizada propia de Chult. Siempre que el espacio lo permite, los edificios suelen poseer un patio o jardín rodeado por un muro.

La totalidad del agua de la ciudad procede de la lluvia, así que todas las construcciones poseen un depósito o barriles de madera para albergar la precipitación que recoge del tejado. Todas las plazas públicas se han construido en torno a una fuente o pilar. Al disponer de tanta agua de escorrentía, los chultanos también hacen excelente uso de los sistemas mecánicos hidráulicos y muchos edificios tienen molinos de agua instalados en los depósitos. El agua de lluvia que corre por los canales y los canales mueve ruedas que bombean agua a piscinas, hace girar piedras de molino, acciona fuelles, tornos o sierras mecánicas y lleva a cabo cualquier otra tarea con la que los ingenieros chultanos puedan soñar, ya sea para ahorrar esfuerzo o por mero divertimento.

MISIONES SECUNDARIAS

Mientras los personajes exploran Puerto Nyanzaru, puede que se encuentren con PNJ que necesiten su ayuda. Dada la urgencia de su misión, quizá sean reticentes a aceptar misiones secundarias. No tienen obligación alguna de realizarlas, pero hacerlo puede llevarlos a recompensas y descubrimientos inesperados.

Introduce tantas de estas misiones secundarias como quieras. Los PNJ que las desencadenan pueden hallarse en cualquier parte de la ciudad. Si no consigues decidirte por una misión secundaria, puedes tirar un d10.

- 1. Cobrar una deuda.** K'lahu (**matona** humana chultana N), una corredora de apuestas que trabaja en la Carrera del Verdugo (consulta la información de la zona 2), pide a los aventureros que la acompañen a saldar una deuda. El pago es el 10% de lo que consiga cobrar de una deuda de 500 po que debe un hombre llamado Taban (**gladiador** humano chultano N). Este último se negará a pagar nada hasta que hagan que sus puntos de golpe se reduzcan a 20 o menos, momento en el que ofrecerá una bolsa con diez gemas por valor de 50 po cada una. Avergonzado por su derrota y dispuesto a redimirse, Taban se ofrece a acompañar al grupo como seguidor sin exigir pago alguno durante toda la aventura.
- 2. Crear una distracción en Fuerte Beluarian.** Rokah (**espía** humano chultano N) trabaja para los Zhentarim. Los Zhents creen que los piratas han formado una alianza con el Puño Ardiente. Rokah tiene órdenes de infiltrarse

en Fuerte Beluarian y encontrar pruebas para que los Zhentarim puedan chantajear a la comandante de la fortaleza. Pide a los aventureros que lo escolten hasta allí y creen una distracción para que pueda registrar las dependencias de la comandante. Como recompensa, Rokah les promete cubrir el coste de un permiso de exploración (50 po), que los personajes necesitarán casi con total seguridad si quieren evitarse futuros enfrentamientos con el Puño Ardiente. Rokah también se ofrece a presentarles a dos guías de la selva, un par de hermanos tabaxis llamados Bruma del Río y Jarro de Vino (consulta “Encontrar un guía”, en la página 33) y pagar sus honorarios.

3. Escotar a una sacerdotisa al Campamento Venganza.

Undril Silvertusk (**sacerdotisa** de Torm semiorca LB con visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies) es una representante de la Orden del Guantelete recién llegada a Puerto Nyanzaru. Necesita ir al Campamento Venganza y presentarse ante el comandante Niles Breakbone con un paquete de mensajes de sus superiores. La habían hecho creer que sería tan sencillo como comprar un caballo y cabalgar hasta el campamento, pero ahora que está viendo el terreno y las condiciones del lugar, le ha quedado claro que eso no es posible. Tiene la esperanza de unirse a cualquier expedición que se dirija río Soshenstar arriba. Undril está muy apegada a su camisa de malla, aunque si se le presentan buenos argumentos para quitarse la armadura, entrará en razón. Si los personajes se ganan el respeto de Undril, intercederá por ellos con vehemencia si surgen dificultades con el comandante Breakbone (y es probable que surjan, como se explica en el capítulo 2).

4. Explorar la cuenca Aldani.

Inete (**acólita** de Savras humana chultana LB) ha tenido perturbadoras visiones de magos vestidos con túnicas rojas que operaban en una base secreta en algún lugar de la cuenca Aldani. El líder de su templo, el Abuelo Zitembe, tiene demasiadas cosas en la cabeza, pero le ha dado permiso para investigar. Si los aventureros se dirigen hacia esa región o pretenden cruzarla, a Inete le gustaría acompañarlos por seguridad. Llevará su propia comida y demás provisiones y “donará” 100 po para los gastos de la expedición. No obstante, antes insistirá en realizar una parada en el templo de Savras para recoger sus pertenencias e instará a los personajes a acompañarla. Si lo hacen, podrán conocer al Abuelo Zitembe (consulta la información de la zona 7).

5. Encontrar a Artus Cimber.

Una semielfa llamada **Xandala** (consulta el apéndice D) se acerca a los aventureros y dice ser la hija de Artus Cimber. Fingiendo preocupación, les pide que la ayuden a encontrarlo. No es posible localizar a Artus con magia, pero Xandala ha oído que se marchó de la ciudad con un hombre reptil que no habla y huele raro. La última vez que se los vio se dirigían hacia la selva. Xandala quiere el *Anillo del Invierno* que se encuentra en posesión de Artus. Sin embargo, no compartirá esta información con los personajes. Estival, el **pseudodragón** mascota de Xandala, cree que la búsqueda del artefacto es demasiado peligrosa, pero ha renunciado a hacer entrar en razón a su ama. Los aventureros de aliñamiento bueno quizá sean capaces de volver a Estival contra ella o, al menos, sacarle información que puedan usar para frustrar los planes de Xandala o ayudar a Artus.

6. Ayudar a un hombre con las manos manchadas.

Omala (**plebeyo** humano chultano N) es un maestro colorista de la fábrica de tintes (zona 23). Hace poco compró fruta del mono bailongo en el mercado negro y la usó para hacer tinte

para vender. Poco después, recibió una ficha de hierro de la Sociedad Ytepka, una sombría advertencia. Omala desea reparar su delito y pide audiencia con Kwayothé, la princesa mercante que controla la venta legal de fruta. Temiendo por su vida, Omala les pide a los aventureros que lo acompañen hasta Goldenthron (consulta la información de la zona 4), donde pretende suplicar por su vida a Kwayothé, aunque no tiene dinero que ofrecerles como recompensa. Kwayothé está dispuesta a perdonar la momentánea falta de juicio de Omala siempre que los personajes acepten matar a un hombre llamado Shago en los próximos 10 días (sin hacer preguntas) y no hablar con nadie de este hecho. Kwayothé les dice que Shago trabaja como guía en Fuerte Beluarian. Si los aventureros no consiguen llevar a cabo esta tarea, Kwayothé condena a Omala a la Carrera del Verdugo (consulta la información de la zona 2) por su delito.

7. Ayudar a la Alianza de los Lores.

Lerek Dashlynd (**espía** humano illuskano LN), un agente de la Alianza de los Lores, se ofrece a intercambiar un velero por un mapa preciso de Chult que muestre la localización exacta de las ruinas de Nangalore y Orolunga. Lerek representa los intereses de la clase pudiente de Waterdeep y la oferta es real. Si los personajes le presentan un mapa como el que pide, Lerek hará que un clérigo lance *augurio* antes de aceptar comprarlo, para asegurarse de que no se trata de una falsificación. Cuando se convenza de que el mapa es auténtico, Lerek hará lo necesario para conseguir que el barco prometido llegue en 10 días.

8. Cazar piratas.

El capitán del puerto, **Zindar** (consulta la información de la zona 13 y el apéndice D), es miembro de la Sociedad Ytepka en secreto y sabe que tres capitanes piratas están atacando las naves mercantes que se dirigen a la Bahía de Chult o la abandonan. Los barcos piratas se llaman *Colmillo de Dragón*, *Ojo Esmeralda* y *Estirge*. Zindar tiene permiso de los príncipes mercantes para ofrecer una recompensa de 2.000 po por cada nave pirata capturada y traída al puerto y una bonificación de 500 po por la captura de cada capitán pirata.

9. Salvar a un hombre inocente.

Belym (**plebeyo** humano chultano LB) está angustiado porque su marido, Draza (**plebeyo** humano chultano LB), ha sido condenado a la Carrera del Verdugo por robar. Belym asegura que su esposo fue víctima de una confusión de identidad y condenado sin ningún tipo de juicio. No ha sido capaz de convencer a nadie de las autoridades de que Draza es inocente. Dará 25 pp (todos sus ahorros) a los aventureros si pueden ayudar a su marido desde la barrera para que sobreviva. Están a punto de echar a Draza al pozo con un par de **velocirraptores**, por lo que los personajes deben actuar rápido. Tanto las autoridades como quienes han hecho apuestas ven con malos ojos cualquier injerencia.

10. Búsqueda de sabiduría en Orolunga.

Eshek (**acólito** de Savras humano chultano NB) se tropieza con los aventureros en la calle y les susurra “Hablad con la sabia guardiana de Orolunga, al este de Mbala. Ella os indicará el camino hacia aquello que buscáis”. Tras esto, cae inconsciente. Cuando despierta, instantes después, Eshek no recuerda nada de las últimas 12 horas, excepto haber sentido la imperiosa necesidad de encontrar a unas personas con la descripción de los personajes. Está tan sorprendido por lo que acaba de pasar como probablemente estén los aventureros, pero los ayudará de cualquier forma que pueda. Al menos, sabe dónde está Mbala, ya que ha hablado con porteadores que han estado en el Campamento Venganza.

LOCALIZACIONES DE LA CIUDAD

Puerto Nyanzaru, mostrado en el mapa 1.1, es una ciudad de murallas dentro de murallas. La floreciente riqueza ha llevado a los ciudadanos más adinerados a levantar defensas contra los peligros de la selva y, quizás, contra los peligros que perciben en los distritos menos afortunados, que se encuentran fuera de la muralla principal. Las murallas son impresionantes barreras de enormes piedras encajadas. Al igual que las demás construcciones de Puerto Nyanzaru, están decoradas con coloridas pinturas de diseños geométricos, animales y figuras míticas.

La ciudad está delimitada por cuatro empinadas colinas. La del extremo occidental, llamada Colina del Templo por ser el lugar donde se sitúa el templo de Savras, se encuentra completamente separada por murallas del terreno que hay a sus pies. Un ancho puente de piedra cuyos pilares forman arcos cruza desde la Colina del Templo hasta la Colina del Trono, emplazamiento de Goldenthron (*Trono Dorado* en español). Un segundo puente conecta la Colina del Trono con las laderas meridionales, donde se localizan varias de las villas de los príncipes mercantes. Al este del puerto, el Pabellón de Oro brilla en la cima de la colina más alta de la ciudad, el Monte Sibasa, que está enlazado por otro puente a la vecina Colina Yklwazi (pronunciado [yikelwádsi]), lugar donde se halla el Gran Coliseo. Todas las colinas están rodeadas de empinadas calles escalonadas y terrazas.

Fuera de las murallas principales se encuentran tres barrios marginales: al suroeste, la Ciudad Vieja, muchos de cuyos edificios son remanentes de construcciones piramidales más antiguas; al sur, la Garganta de Malar, con edificaciones que se aferran a las paredes de un frondoso cañón cruzado por puentes de cuerda y al sureste, el Fondeadero del Tiryki, donde se reúnen los exploradores y la gente del río.

Alrededor de la mitad de la población de la ciudad vive apiñada fuera de las murallas, donde siempre están expuestos a ataques repentinos de depredadores o muertos vivientes. Una brigada ciudadana de voluntarios vigila si se aproxima algún peligro. Cuando los habitantes de los barrios exteriores oyen el largo toque de los cuernos

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

En Puerto Nyanzaru pasan suficientes cosas como para que no necesites encuentros aleatorios para mantener el interés de la partida. Dicho esto, si ves que los jugadores se impacientan, utiliza los encuentros aleatorios del apéndice B para darle vidilla a la situación mientras se aprovisionan para su expedición. El grupo puede toparse con Volothamp Geddarm (consulta "Habitantes de la ciudad", en la página 24) en cualquier momento. Volo está familiarizado con Puerto Nyanzaru y eso lo convierte en una útil fuente de información. Si el grupo todavía no posee un guía de la jungla, les aconsejará que contraten uno antes de adentrarse en ella. También puede sugerirles que participen en las carreras de dinosaurios (consulta "Cosas que hacer", en la página 31).

Si los personajes visitan a Wakanga O'tamu, este les dará un diario que tiene que pertenecer a un mago. Si, para cuando conozcan a Wakanga, los aventureros todavía no cuentan con un guía, les sugerirá contratar a uno mediante Jobal. Volo puede presentárselo. Para saber más sobre los guías y sus tarifas, consulta "Encontrar un guía", página 33.

de aviso, corren tan rápido como pueden a refugiarse en el Barrio del Mercado o el de los Mercaderes hasta que el sonido de los cuernos indica que el peligro ha pasado.

CIUDAD VIEJA

Tres antiguos zigurats cubiertos de enredaderas se yerguen sobre este ruinoso barrio. El distrito entero es una yuxtaposición de construcciones de piedra antiguas y deterioradas (aunque aún ocupadas) intercaladas con chozas y cabañas de bambú y paja, nuevas pero endeables.

La Ciudad Vieja está dirigida por los llamados "príncipes mendigos", a modo de socarrón paralelismo con los príncipes mercantes de la urbe propiamente dicha. Carecen de autoridad oficial. No obstante, cada uno de ellos está apoltronado sobre una red de deudas, favores, información incriminatoria y leales matones que les permite conseguir lo que quieren con una eficiencia que los príncipes mercantes a veces envidian. A diferencia de estos últimos, cuyas posiciones se sustentan sobre riquezas que pasan de una generación a otra dentro de la misma familia, las identidades e incluso el número de los príncipes mendigos varía constantemente.

La Ciudad Vieja es un sitio destartalado, pero no es un barrio marginal ni un refugio de ladrones. La mayoría de sus habitantes son trabajadores de clase baja o precarios artesanos que no pueden permitirse los altos alquileres de las casas del interior de las murallas.

1. LOS PALACIOS DE LOS MENDIGOS

Los Palacios de los Mendigos son los dos zigurats más grandes de la Ciudad Vieja, sobre cuyas terrazas se apretuja una caótica profusión de tiendas y viviendas de bambú. Las plantas superiores están más limpias y despejadas que las que se encuentran cerca del suelo. Un estrecho puente de madera conecta los niveles superiores por encima de la aglomeración y el ruido de la calle.

2. CARRERA DEL VERDUGO

El paseo que atraviesa la Ciudad Vieja se divide alrededor de un foso rectangular revestido de piedra de 15 pies de profundidad por 50 de ancho y 200 de largo. Los habitantes amnianos originales lo construyeron como campo de un deporte de pelota muy competitivo y a día de hoy aún proporciona entretenimiento barato a la gente del barrio. En el foso se sueltan velocirraptores (consulta el apéndice D), panteiras u otras bestias hambrientas (una cría de alosaurio es un éxito asegurado entre el público) y luego se lanzan criminales convictos en uno de los extremos. Todos los delincuentes que consigan llegar vivos al otro lado del foso a través del corredor de depredadores pueden agarrarse a unas cuerdas con nudos y ganarse la libertad, junto con la adulación de la multitud. Estos espectáculos llenan las gradas de espectadores, que incluyen representantes de todos los niveles de la sociedad de Puerto Nyanzaru, no solo residentes de la Ciudad Vieja. Se hacen apuestas sobre qué criminales sobrevivirán, cuáles morirán, cómo de lejos llegarán los corredores antes de que una bestia los derribe y cuántas muertes acumulará cada animal.

Hay un puñado de chultanos que se han convertido en celebridades por sobrevivir a varias de estas carreras. Se ha sugerido que hay quien sigue cometiendo delitos solo porque una condena es la única forma de que te echen al foso y las apuestas siempre son más altas para los reincidentes.

De vez en cuando uno de los animales consigue saltar o trepar fuera del foso y corre desbocado entre la aterradora multitud. Estos momentos de peligro ofrecen la



MAPA 1.1: PUERTO NYANZARU

EKENE-AFA



oportunidad perfecta para que personas normales se conviertan en héroes de la ciudad y consigan favores de los príncipes mercantes.

3. EL POZO DE LOS DESECHOS

Un enorme socavón sirve de vertedero a la ciudad. Aquí se tiran desechos de todo tipo, incluso cadáveres. Es una brecha purulenta llena de basura, aguas residuales y alimañas. Abundan las ratas, los insectos y los cuervos. A veces se ven **gules** rondando por allí en busca de cadáveres frescos.

Aunque el nivel del pozo sube y baja, nunca se llena del todo. Esto se debe a que en el fondo vive un número desconocido de **otyughs** que cada día comen hasta hartarse. Se contentan con permanecer en el rebosante pozo, aunque saltarán rápidamente sobre cualquiera lo bastante descuidado o desafortunado para resbalarse en el grasiento borde y caer a su interior.

BARRIO DE LOS MERCADERES

La mitad occidental de la ciudad se llama Barrio de los Mercaderes porque es el lugar donde se encuentran el Gran Zoco y muchas de las villas de los príncipes mercantes. En general, esta es la sección de la urbe de la clase alta. En realidad, la mayoría de los mercaderes y comerciantes de la ciudad viven y trabajan en el Barrio del Mercado.

4. GOLDENTHRONE

Este palacio les sirve de lugar de reunión a los príncipes mercantes de Puerto Nyanzaru y está reconocido como la sede del laxo gobierno de la ciudad. Fue construido hace décadas por un comerciante amniano y es una de las construcciones más opulentas de la urbe, con la que solo rivalizan los templos más espléndidos y las villas de los príncipes mercantes. Una guardia de honor formada por ocho **gladiadores** chultanos está siempre de servicio para mantener alejados a los merodeadores por el día y a los ladrones por la noche.

Goldenthron es el mejor lugar para encontrarse con cualquiera de los príncipes mercantes sin tener concertada una cita, ya que rara vez reciben a los visitantes que se presentan en sus casas sin previo aviso. Durante el día, cada príncipe mercante tiene una probabilidad de 1/6 de hallarse en Goldenthron acompañado de un séquito de asesores y guardias. Los personajes deben esperar 1d3 horas para que les concedan audiencia. En realidad, los príncipes mercantes poseen pocas responsabilidades diarias en lo que respecta al gobierno de Puerto Nyanzaru, por lo que, a no ser que tenga lugar una reunión para dirimir asuntos de la ciudad, la demora no es más que una táctica para poner de relieve quién manda. Si los aventureros tienen noticias interesantes, es probable que consigan una audiencia y tanto tiempo del mercader como necesiten.

5. VILLAS DE LOS PRÍNCIPES MERCANTES

Cada uno de los príncipes mercantes posee una villa privada en la ciudad. Estas residencias tienen paredes bellamente enlucidas adornadas con murales de brillantes colores, patios y arcadas engalanados con flores frescas, jardines a cielo abierto y enormes depósitos de agua equipados con molinos que propulsan fuentes, abanicos y esculturas cinéticas.

No es probable que ninguno de los príncipes mercantes reciba a los personajes jugadores que se presenten en su puerta sin previo aviso a no ser que hayan hecho algo notorio (como ganar una carrera de dinosaurios, detener a un depredador suelto o llevar a cabo una expedición que haya hecho descubrimientos importantes). La excepción es Wakanga O'tamu, que acogerá con los brazos abiertos a los aventureros que viajen en compañía de Syndra Silvane.

Para ver una villa de ejemplo con mayor detalle, consulta "Villas de los príncipes mercantes", en la página 27.

6. EL GRAN ZOCO

El Gran Zoco o mercado es uno de los tres corazones que dan vida a Puerto Nyanzaru, siendo los otros dos el mercado de joyas y el Bazar Rojo. Haciendo honor a su nombre, el Gran Zoco es el mayor y más espléndido de los tres.

Comerciantes de toda la Costa de la Espada acuden a este mercado a comprar madera, especias, medicinas preparadas con plantas de la selva, garras y cráneos de dinosaurios, hierro, pieles de tigre, marfil tallado, artesanía batiri y grung, plumas de colores, frutas tropicales, monos, carne de plesiosaurio y cualquiera de las demás riquezas de Chult. La jornada laboral empieza antes de que salga el sol y los negocios no se detienen hasta mucho después de que la oscuridad haya cubierto la ciudad. Es un circo atestado, ruidoso y aromático por el que patrullan numerosos guardias, aunque no tantos como pilluelos y carteristas. Los artistas callejeros y trovadores tabaxis se suman a la cacofonía. El mercado está cubierto por coloridos toldos que lo protegen del sol y la lluvia, pero también atrapan el calor y los olores.

En el Gran Zoco se puede encontrar todo lo que se enumera en el capítulo 5 del *Player's Handbook*. Los objetos menos comunes quizá no estén disponibles (por ejemplo, no hay elefantes en Chult), aunque siempre se puede contratar a un mercader que traiga un objeto concreto bajo pedido, por el precio adecuado.

7. TEMPLO DE SAVRAS

Savras es una deidad de magos, adivinos y aquellos que siempre dicen la verdad sin falta, sin importar lo que quieran oír quienes los escuchan. Su símbolo es un ojo monstruoso o una bola de cristal llena de ojos. El templo de

Savras es uno de los edificios más viejos y magníficos de la ciudad. El tejado de su enorme cúpula se asemeja a un ojo que mira fijamente al cielo.

Puede parecer que una deidad dedicada a revelar la verdad no será muy popular en una ciudad de mercaderes, pero Savras era ampliamente venerado en Chult mucho antes de la Plaga de Conjuros. En aquellos años, el clero de Savras era apreciado por ser capaz de vigilar las actividades de los inescrutables yuan-tis. Los hombres serpiente aún se alzan en la imaginación de los chultanos como terroríficas figuras monstruosas, aunque hoy en día el clero de Savras suele escudriñar cosas más mundanas: presagios sobre negocios, el futuro aspecto de los recién nacidos y asuntos del corazón.

El sacerdote principal del templo es el Abuelo Zitembe (**sacerdote humano chultano LB**). Cuando los personajes lo conozcan, se encontrará en medio de una acalorada conversación con tres miembros de los Zhentarim (**asesinos humanos tethyrianos NM**) que están buscando a Artus Cimber. Los Zhents han venido al templo para ver si Zitembe puede lanzar un conjuro que les ayude en su búsqueda. Aunque los asesinos ofrecen un pago en forma de un rubí valorado en 500 po, Zitembe percibe sus malignas intenciones y los echa. Los asesinos parecen dudar si marcharse con las manos vacías, pero la llegada de los personajes les hace cambiar de idea y se van de allí con el ceño fruncido. La oportuna aparición de los aventureros hace que Zitembe esté predispuesto a ayudarles.

Si se dirigen a él en busca de ayuda o consejo para localizar el Almero, la primera reacción de Zitembe será la incredulidad de que la maldición de muerte tenga nada que ver con Chult. Si los personajes le ofrecen argumentos de peso o hacen una donación a la iglesia de al menos 25 po, Zitembe accederá a “consultar los augurios”. Este ritual tarda 24 horas, durante las cuales Zitembe tendrá visiones de “una ciudad en la selva, lejos, al sur, encerrada entre riscos e infestada de serpientes” y “un obelisco negro cubierto de enredaderas”. No se atreverá a atisbar más, pero exhortará a los aventureros a buscar la ciudad y el obelisco.

8. EL TEMPLO DE GOND

La mole de piedra del templo de Gond se alza imponente detrás del embarcadero real. Goza de popularidad entre los muchos artesanos, herreros, talladores de marfil e ingenieros hidráulicos de Puerto Nyanzaru. Aunque el eje de muchos de los templos de esta deidad es una fragua, este tiene en su lugar una inmensa fuente cuyos chorros de agua se elevan continuamente para crear impresionantes formas. Esto es posible mediante toberas y válvulas que mueven levas, gracias a la abundante presión hidráulica de la ciudad.

9. EL TEMPLO DE SUNE

El templo de Sune está aislado sobre una formación rocosa en el mar y solo se puede llegar a él cruzando un alto paso elevado desde la Colina del Templo, o bien en barco. Una empinada escalinata serpentea hasta lo alto del acantilado desde el pequeño puerto del templo. Visto desde la distancia, el tejado del edificio parece flotar en el aire, pero no es más que una ilusión creada por los espejos que cubren sus paredes exteriores. Dentro, visitantes habituales y ocasionales por igual pueden disfrutar de los baños públicos, recibir clases de maquillaje y peluquería y aprender a vestirse acorde con el propio cuerpo, profesión y clima. Los recién llegados al templo deben hacer una prueba de Carisma. Quienes saquen 15 o más serán recibidos como hermanos de Sune; los que saquen 10 o más recibirán amistosos consejos para



mejorar su presentación y los que saquen 9 o menos serán recibidos con tristes y compasivas miradas y rodeados por una multitud de mimosos devotos.

10. EL MERCADO DE JOYAS

El mercado de joyas está diseñado a propósito como una versión en miniatura y más exclusiva del Gran Zoco. Su negocio principal consiste en comprar y vender el rico suministro de joyas que se extraen de las minas de Chult, pero aquí también se comercia con otros objetos de lujo poco comunes. En este mercado, la protección frente a carteristas y ladrones es muy alta, gracias a los agentes de seguridad privada que lo patrullan de forma abierta (**guardias**) o encubierta (**espías**). Todos ellos trabajan para la princesa mercante Zhanthi, que tiene el monopolio del comercio de joyas en Puerto Nyanzaru.

EL BARRIO DEL PUERTO

El puerto de esta ciudad puede acoger barcos de todos los tamaños. La parte oriental del mismo está cerrada y su uso está reservado a los príncipes mercantes, pero el resto de los muelles los puede utilizar cualquier nave.

Si los aventureros desean viajar por mar, pueden reservar un pasaje en la *Pégaso Fresco* al precio de 10 po al día (por todo el grupo). Esta balandra de 60 pies construida priorizando la velocidad tiene un solo palo con una vela cangreja y lleva también dos foques, una vela de popa y una pequeña gavia. Todo ese velamen le da una velocidad de 10 millas/h en condiciones ideales.

La capitana de la *Pégaso Fresco* es Ortimay Oscura y Veloz (**capitana bandida gnoma** de las rocas CB con visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies), quien se caracteriza por su inteligencia y su temple. El primer oficial de a bordo es Grig Ruddell (**veterano humano illuskano N**), un gigantón cuya cara queda casi escondida por una pesada barba entreverada de gris. Ruddell apenas habla, excepto



para gritar órdenes a la tripulación y conversar en voz baja con la capitana Ortimay. El resto de la tripulación está formado por seis marineros (**bandidos** N de ambos sexos y etnias variadas).

Los personajes quizá piensen que el negocio principal de Ortimay es el contrabando... y estarían en lo cierto. Sin embargo, estará encantada de llevar aventureros allá donde lo necesiten. Conoce la existencia del dragón tortuga de la Bahía de Chult y espera que los personajes proporcionen el tributo necesario. También sabe que hay piratas merodeando por las aguas que rodean Chult, aunque su barco es capaz de dejarlos atrás fácilmente.

En la cubierta de la *Pegaso Fresco* no hay ningún refugio o camarote permanente, pero sobre la zona de popa se puede extender una lona que dé sombra frente al sol tropical. Los marineros duermen en cubierta cuando el tiempo lo permite. Bajo cubierta se encuentran el camarote de la capitana Ortimay y la bodega, que hace también las veces de cocina, comedor y dormitorio para la tripulación cuando hace mal tiempo.

11. EMBARCADERO REAL

El término “real” data de la época en la que Chult estaba gobernado por verdaderos reyes y reinas en lugar de mercaderes. Ahora estos muelles están reservados para el uso exclusivo de los príncipes mercantes y aquellos diplomáticos, dignatarios y comerciantes extranjeros influyentes a quienes los gobernantes de la ciudad quieren adular con privilegios o impresionar con su magnificencia.

12. LA ESTATUA

La estatua que hay en el centro del puerto representa a un antiguo rey chultano con todos sus atributos reales, resplandecientemente ataviado con su taparrabos de piel de leopardo y su tocado de plumas, conchas y dientes de tiranosaurio, envuelto en una capa de piel de girallon y colas de mono y blandiendo el tradicional escudo oval y la yklwa de Chult. Los habitantes lo llaman Na N’buso, el Gran Rey.

La escultura no es ni de lejos tan antigua como el mítico monarca al que representa. Fue erigida hace solo cinco años, en un momento en el que Puerto Nyanzaru estaba sacando pecho por su nueva fuerza mercantil, para transmitir a los extranjeros la idea de que Chult es una tierra independiente con una historia gloriosa. Pocos de los que la ven no captan el mensaje.

13. LA CAPITANÍA DEL PUERTO

Junto a la entrada de la capitanía del puerto hay un tablón de anuncios que indica el nombre y paradero de varios guías de la selva (consulta “Encontrar un guía”, en la página 33). El capitán del puerto es un semidragón de oro llamado **Zindar** (consulta el apéndice D). Sin embargo, rara vez se halla en este sólido y espacioso edificio: pasa la mayor parte del tiempo lidiando con los centenares de disputas, atascos y demás problemas menores que surgen cada día en un bullicioso puerto. A Zindar le parece que su imponente presencia física resuelve los problemas más rápido y más a su gusto de lo que podría conseguir cualquier número de subordinados. Los funcionarios de la capitanía rara vez saben dónde está exactamente el semidragón, pero se le pueden dejar mensajes, que responde en 1d6 horas.

Si los personajes se presentan ante él como aventureros, les ofrecerá una misión (consulta “Misiones secundarias”, en la página 16).

14. EL FARO

Una llama arde día y noche en lo alto del faro para guiar a los barcos hasta el puerto a través de la oscuridad, la niebla y la lluvia. Al fuego se le pueden echar polvos variados para crear densas columnas de humo coloreado que se pueden avistar desde Fuerte Beluarian y desde las minas que se encuentran a lo largo de la Bahía de Chult.

15. EL FORTÍN DE NYANZARU

El fortín contiene un enorme torno que sube y baja una inmensa cadena de hierro que se extiende entre este edificio y el faro. Cuando la cadena está levantada, ningún barco puede entrar ni salir del puerto. Hace décadas que la cadena no se alza para defender la ciudad de atacantes, pero de vez en cuando se usa para impedir que una nave escape del puerto con delincuentes o contrabando a bordo. El fortín también cuenta con dos balistas que pueden lanzar pesadas saetas o latas de fuego de alquimista. Está guarnecido por un **noble** (el castellano), cuatro **veteranos** (oficiales) y cuarenta **guardias** leales a los príncipes mercantes.

16. DISTRITO DE LOS ALMACENES

Los bienes de todo tipo que se envían a Puerto Nyanzaru o proceden de él se guardan en estos almacenes. Entre las filas de edificios hay canales que permiten que dinosaurios con arneses arrastren los barcos directamente hasta el almacén deseado para facilitar la carga y descarga. Una nave grande es perfectamente capaz de bloquear un canal, así que es necesario regular el tráfico adecuadamente; esta es una de las responsabilidades del capitán del puerto.

Al igual que ocurre con cualquier otro distrito de almacenes, este está prácticamente desierto por la noche, lo que lo convierte en un buen lugar para llevar a cabo reuniones secretas y otras fechorías.

17. DIQUE SECO

La construcción naval no es una actividad por la que Puerto Nyanzaru sea famoso, pero muchos navíos que llegan aquí acaban necesitando reparaciones en el casco, especialmente

aquellos que han tenido encontronazos con tifones, piratas o Aremag, el dragón tortuga (consulta “Bahía de Chult”, en la página 42). Para los dinosaurios es tarea fácil arrastrar barcos fuera del agua, hasta el dique seco, para que les tapen los agujeros y les arranquen los percebes.

BARRIO DEL MERCADO

El Barrio del Mercado es donde se sitúan la mayoría de las tiendas normales de Puerto Nyanzaru y donde viven y trabajan la mayoría de sus comerciantes, mercaderes y demás habitantes de clase media.

18. BAZAR ROJO

Nadie sabe de dónde viene el nombre del Bazar Rojo. Una de las historias dice que se debe a los grandes trozos de carne de dinosaurio que aquí se venden y a los ríos de sangre resultantes, que tiñen el agua de lluvia que discurre por las cunetas. Es una explicación tan buena como cualquier otra.

Los habitantes de Puerto Nyanzaru hacen la compra de artículos de diario en el Bazar Rojo. A diferencia del Gran Zoco, que comercia principalmente con bienes duraderos y artículos de lujo, el Bazar Rojo se ocupa de las necesidades diarias: carne, verduras, fruta tropical, tej, ropa tropical ligera, repelente de insectos, colectores de lluvia y otros artículos del hogar, todos producidos localmente. Los vendedores y compradores del Bazar Rojo son sobre todo lugareños.

Posadas. Cerca del Bazar Rojo hay dos posadas destacables. El Lagarto Atronador ofrece sus servicios a una escandalosa clientela, y una cama para pasar la noche cuesta 5 pp. La Casa del Reposo de Kaya es mucho más tranquila, pero el precio de una cama por noche es de 1 po. Se sabe que los guías de la selva suelen frecuentar ambos establecimientos buscando trabajo (consulta “Encontrar un guía”, en la página 33).

19. LONJA

El pescado y el marisco son productos básicos en Puerto Nyanzaru, lo que se debe tanto a que capturar peces es más fácil y seguro que cazar dinosaurios, como a que el pescado tierno sabe mejor que la dura carne de reptil. La lonja es un lugar excelente para comprar la comida del día. Los precios son más altos por la mañana, cuando la calidad y la variedad de la oferta son también mejores.

20. GRAN COLISEO

En este estadio de piedra tienen lugar juegos de gladiadores (normalmente no letales, aunque a veces ocurren accidentes), sangrientos combates de animales y espectaculares circos. Los mejores gladiadores se hacen famosos y ganan fortunas. Los muros del Gran Coliseo están cubiertos por una fila de estatuas de los mayores campeones del ruedo, incluyendo a una de las actuales princesas mercantes de la ciudad (Ekene-Afa obtuvo fama y fortuna como gladiadora antes de retirarse de la arena para convertirse en mercader y política).

La mayoría de las tardes hay algún espectáculo; pero solo los más especiales tienen lugar tras la caída del sol, ya que el coliseo depende de la luz natural. Durante la semana, la cartelera anuncia pruebas eliminatorias, combates de consolación y otros pequeños eventos. Los actos principales, los campeonatos y los grandes espectáculos especiales se ponen en escena durante las fechas de fiesta. Uno de estos días puede hacer gala de una batalla entre “héroes de leyenda” y “piratas” (todos interpretados por gladiadores),



una sangrienta pelea entre velocirrapectores y tigres o incluso un enfrentamiento entre magos que hagan combatir gules, esqueletos o zombis capturados.

21. PABELLÓN DE ORO

Esta espléndida edificación es un templo a Waukeen, aunque los habitantes de la ciudad lo llaman Pabellón de Oro por su brillante tejado dorado y por el interés de la diosa por el comercio y la riqueza. El Monte Sibasa es el punto más alto de la urbe y, cuando brilla el sol, los destellos de luz que refleja el tejado del templo se ven a millas de distancia desde el mar. Algunos habitantes de la ciudad juran que el tejado está revestido de oro puro bruñido, pero no es más que pintura. Un ancho puente de piedra conecta el Monte Sibasa con el Gran Coliseo de la Colina Yklwazi.

La sacerdotisa principal de Waukeen en Puerto Nyanzaru es Sibonseni, la Madre de la Prosperidad (**sacerdotisa humana chultana LN**). Es una de las habitantes más influyentes de la ciudad tras los príncipes mercantes y cuenta con un enorme apoyo de todos los estratos sociales por las obras de caridad del templo y por su apoyo a las mejoras públicas. De hecho, el santuario es uno de los bancos más ricos de la urbe. Cuando la Madre Sibonseni viaja por las calles, lo hace en un elegante palanquín, acompañada de tamborileros, cantantes, bailarines y asistentes del templo que distribuyen puñados de monedas de cobre entre los pobres. Huelga mencionar los atascos de tráfico que esto ocasiona, pero la gente de la ciudad la adora.

22. BAÑOS PÚBLICOS

Gracias a la lluvia, Puerto Nyanzaru es una ciudad muy limpia y sus habitantes también cuidan su higiene escrupulosamente. La mayoría de ellos se sentirían asqueados ante la idea de pasar un día sin bañarse. Por toda la urbe hay docenas de pequeñas casas de baños que funcionan como clubes privados, pero los baños públicos están abiertos a todo el mundo y están dirigidos por el clero de Sune (consulta la información de la zona 9). Esto resulta a la vez igualitario y elegante: ricos mercaderes y trabajadores del



KWAYOTHÉ

puerto se codean en los alicatados baños y vestuarios de suelos marmolados. El uso de estos baños es gratuito, aunque se pide a los bañistas que hagan un donativo al templo de Sune acorde con su estatus. Como los chultanos están orgullosos de estas instalaciones (y con razón), hasta el más pobre de ellos intenta dejar al menos una pieza de cobre en la concha de almeja gigante que hay a la entrada. Multitud de masajistas independientes están a disposición de los clientes, listos para aliviar la tensión de sus cansados músculos. Estos servicios cuestan 2d10 pp.

23. FÁBRICA DE TINTES

Además de la limpieza, a los chultanos les encanta la ropa colorida. La industria textil no es nativa de Chult, ya que la selva no es adecuada para plantar algodón ni criar ovejas, pero la jungla y el mar sí que proporcionan todo lo necesario para elaborar vibrantes tintes de todos los colores del arcoíris. Los mercaderes importan tejidos claros y lisos que se tiñen de vivos colores y alegres motivos en la fábrica de tintes antes de salir a la venta en la ciudad o volver a exportarse a sus regiones de origen. Los sastres locales fabrican las camisolas, pantalones de pescador, sarongs y kilts populares en Puerto Nyanzaru.

El acantilado que hay bajo la fábrica de tintes y el mar circundante está permanentemente manchado de brillante naranja, azul, rojo, verde o amarillo, según los colores que se hayan tirado desde las cubas ese día. Se puede reconocer fácilmente por la calle a los trabajadores de la fábrica de tintes porque tienen tanto las manos como los pies manchados de vivos colores.

LA GARGANTA DE MALAR

Esta zona, que queda fuera de las murallas de la ciudad, son los suburbios de Puerto Nyanzaru. Dos escarpadas crestas cubiertas de vegetación selvática flanquean un profundo barranco. A las paredes de las crestas se aferran edificios

destartalados, como si cada uno estuviera construido sobre el tejado del de abajo. Durante las lluvias intensas, un torrente baja por el barranco a través de las Fauces de Ubtao (la enorme puerta en la muralla de la ciudad que da a la Garganta de Malar) y por las calles pavimentadas hasta el puerto, a menudo arrastrando a su paso cestos desatendidos, animales muertos o incluso chultanos torpes o desafortunados.

Sobre el barranco cuelgan puentes peatonales hechos de cuerda y bambú, algunos de los cuales miden más de 200 pies de largo y se mecen a un centenar de pies sobre el suelo, para terror de los más miedosos. Se sabe que hay ladrones habilidosos que alguna vez han dejado caer ganchos atados a finas cuerdas desde los puentes para “pescar” monederos directamente de los cinturones de sus víctimas.

24. TEMPLO DE TYMORA

El templo de Tymora está construido como un fuerte blocao de pesadas piedras. No es un edificio elegante, aunque los habitantes de la zona cuentan con él como refugio seguro cuando viene la riada de la Garganta de Malar o en el momento que suenan los cuernos de alarma y no hay tiempo de alcanzar la seguridad de la ciudad antes de que los muertos vivientes infesten el barranco. Los residentes de la Garganta de Malar no se consideran especialmente afortunados, pero la poca suerte que puedan tener la atribuyen a la presencia de la Dama entre ellos.

EL FONDEADERO DEL TIRYKI

Este distrito, situado al este de la ciudad, está poblado por entrenadores de animales, gente del río, exploradores que necesitan alojamiento barato y demás tipos rudos. Los contrabandistas prefieren los muelles sin control del fondeadero a los muelles vigilados e inspeccionados del puerto, pese a la escasez de trabajadores portuarios y remolques tirados por bestias que ayuden en la carga y descarga.

A diferencia de la Garganta de Malar y la Ciudad Vieja, el Fondeadero del Tiryki no tiene templo fortificado ni antiguos zigurats de piedra en los que los residentes se puedan refugiar para protegerse de los muertos vivientes o los depredadores. Cuando la alarma suena, la mayoría de las personas corren hacia la Puerta de Tiryki con la esperanza de pasar antes de que se la cierren en las narices. Por fortuna, los animales que hay en los corrales son más sensibles a la llegada de enemigos que los humanos, así que pocas criaturas consiguen colarse en la zona inadvertidas.

25. CORRALES DE DINOSAURIOS

La mayoría de las bestias de carga se entrenan y pasan la noche encerradas aquí. Los **anquilosaurios** y **tricera-tops** suelen desempeñar estas funciones. Los dinosaurios entrenados para las carreras callejeras también se guardan aquí. La mayoría de los adiestradores chultanos tienen un bonificador de +5 a las pruebas de característica de Trato con Animales y trabajan con los mismos animales día tras día.

HABITANTES DE LA CIUDAD

Los chultanos componen dos tercios de la población de Puerto Nyanzaru. El resto de habitantes de la ciudad son extranjeros, muchos de ellos especuladores o aventureros que buscan saquear las riquezas de Chult o ayudar a proteger la ciudad contra los monstruos que la invaden.

VOLOTHAMP “VOLO” GEDDARM

Los personajes se pueden encontrar con Volo en cualquier parte de Puerto Nyanzaru. Para saber más sobre él, consulta el apéndice D.

El legendario trotamundos está en Puerto Nyanzaru para repartir copias firmadas de su nuevo libro, la *Guía de Volo de los monstruos*, entre los príncipes mercantes (a algunos los conoce bien y a otros asegura conocerlos bien) y para promocionar su última obra. Lo más probable es que los aventureros se lo encuentren en alguna de las posadas o tabernas de la ciudad, o en la villa de uno de los príncipes mercantes.

Volo es una gran fuente de información, pero no todo lo que dice es cierto, pese al entusiasmo con el que va proclamando su exactitud. No se aventurará fuera de Puerto Nyanzaru bajo ninguna circunstancia.

Si los personajes compran una copia del libro de Volo (50 po por una resistente edición en tapa dura), pueden darle uso. Siempre que quieran saber información sobre algún monstruo descrito en el libro, descríbeles alguna curiosidad útil de la *Guía de Volo de los Monstruos*. No les des los perfiles numéricos de los monstruos, ya que dentro del juego no podrían saber esos datos. Si la referencia que piden no viene en ese libro, usa la información del apéndice D.

LOS PRÍNCIPES MERCANTES

Puerto Nyanzaru está gobernado por siete príncipes mercantes, cada uno con un voto de igual valor en asuntos de estado. Todos son chultanos. Su única cualificación es tratarse de las siete personas más ricas de la ciudad. Su sede de gobierno se encuentra en Goldenthron, un antiguo y majestuoso palacio amniano que preside la bahía. Un príncipe mercante retirado puede ceder su posición a un miembro de su familia o a otra persona de inmensa riqueza siempre y cuando la mayoría de los otros gobernantes estén de acuerdo.

Los príncipes mercantes se rodean de familiares y subordinados leales, pero también contratan a mercenarios extranjeros como guardias de la ciudad y personales. La mayoría de estos mercenarios son Zhents y donde uno encuentra a los Zhentarim también puede encontrar espías Arpistas.

Los príncipes mercaderes poseen monopolios específicos sobre todas las mercancías que se venden en la ciudad. Los personajes que necesiten equipo o provisiones tendrán que tratar con estos individuos directa o indirectamente, a través de sus consorcios. La única alternativa es recurrir a los mercados negros de la Garganta de Malar o el Fondeadero del Tiryki.

EKENE-AFA

Comercia con armas, escudos, equipo de viaje, colectores de lluvia, sillas de montar, carros y canoas.

Ekene-Afa (**gladiadora** humana chultana LB) salió victoriosa en numerosos juegos de gladiadores en la arena de Puerto Nyanzaru antes de invertir sus ganancias en financiar sus primeros tratos comerciales. Es una leyenda entre la gente de clase baja que creció viendo sus combates. Su marido, Kura, es pintor y tienen dos hijos adolescentes gemelos llamados Soshen y Tiryk. El primero es guardia de la ciudad y el segundo un popular jinete de las carreras de dinosaurios. Ambos llevan el nombre de ríos chultanos.

Ekene-Afa vende armas y escudos no mágicos de toda clase, pero la mayor parte de su inventario está formado por dagas de sílex, yklwas con astas de madera y puntas de obsidiana (consulta “Comprar un objeto especial”,



WAKANGA
O'TAMU

en la página 31) y escudos hechos con bastidores de madera recubiertos de capas de cuero de reptil estiradas. Ekene-Afa paga a Wakanga O'tamu para que encante permanentemente unos cuantos artículos seleccionados, que luego vende a los precios que se indican en la tabla “escudos y armas mágicos a la venta”.

ESCUDOS Y ARMAS MÁGICOS A LA VENTA

Objeto	Precio de Ekene-Afa
Munición +1 (por unidad)	50 po
Escudo +1 de madera	450 po
Daga +1 o yklwa +1 (consulta la pág. 32)	500 po

IFAN TALRO'A

Comercia con bestias y entrenamiento para ellas.

Ifan Talro'a (**noble** humano chultano NM) es un hombre codicioso y maquinador que cuenta con el apoyo de amigos influyentes y peligrosos entre los Zhentarim. Está celoso del poder mágico de Wakanga O'tamu y de la reputación que Ekene-Afa se ganó en el coliseo. Talro'a vende animales que se pueden entrenar para servir como monturas o mascotas, incluyendo dinosaurios y monos voladores. Los yuan-tis de Omu pagan a Talro'a en secreto para que les avise si algún grupo de buscadores de tesoros se dirige hacia las profundidades de la selva en dirección sur. Utiliza serpientes voladoras como mensajeras. Talro'a no sabe con certeza que los mensajes van a los yuan-tis, aunque tiene grandes sospechas de ello.

Ifan no tiene familia ni relaciones estrechas con nadie. Recela de todo el mundo por naturaleza.

Comprar bestias. Ifan Talro'a emplea a docenas de mercaderes por todo Puerto Nyanzaru, que no solo espían para él, sino que también venden bestias domesticadas que se pueden usar como mascotas, monturas o bestias de tiro.



ZHANTHI

Las serpientes voladoras entrenadas como mensajeras son populares entre los Zhentarim y Talro'a no se las vende a nadie más.

La tabla “bestias a la venta” proporciona una lista de las criaturas que se pueden adquirir en Puerto Nyanzaru. Los perfiles del hadrosaurio, el deinonychus y el mono volador aparecen en el apéndice D. Para los de los demás, consulta el *Monster Manual*.

BESTIAS A LA VENTA

Bestia	Precio de Ifan
Mono volador, lagarto gigante o hadrosaurio	100 po
Anquilosaurio, deinonychus o serpiente voladora	250 po
Triceratops	500 po

JESSAMINE

Comercia con plantas, venenos y asesinatos.

Jessamine (**asesina** humana chultana N, con los puntos de golpe máximos reducidos a 58) no habla mucho. Sin embargo, cuando el consejo se encuentra dividido sobre algún tema, ella suele emitir el voto decisivo. La mayor parte de su cuerpo queda oculto bajo ropas holgadas y vendajes negros muy apretados.

Jessamine comercia con plantas, hierbas, veneno y asesinatos autorizados. Como en casi todas partes, en Puerto Nyanzaru el asesinato es ilegal, pero esta gobernante tiene un monopolio sobre las “autorizaciones”, escritos que dan permiso para cometer un asesinato mediante el método ordenado (normalmente veneno o apuñalamiento). Por una tarifa adicional, sus agentes ejecutarán el asesinato, con resultados garantizados. Su especialidad es el veneno y tiene una amplia colección personal. Vende todos los venenos que aparecen en la tabla “venenos” del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide* a precio de mercado.

Hace doce años, Jessamine tuvo una breve pero tórrida aventura amorosa con un capitán de barco amniano. El fruto de esa historia pasada es una tímida hija llamada Ymezra. Bajo la atenta mirada de Jessamine, varios tutores enseñan a la niña las habilidades que necesitará para hacerse cargo algún día del negocio familiar.

La maldición de Jessamine. Antes de convertirse en su propia jefa, Jessamine estuvo trabajando de asesina para un bajá calishita. Murió en una misión, pero su benefactor pagó un desorbitante precio para alzarla de entre los muertos. A consecuencia del golpe de mala suerte que tuvo hace años, ahora Jessamine está sufriendo los efectos de la maldición de muerte del Almero. Se cubre la carne putrefacta con pañuelos y vendas y está predispuesta a ayudar a los aventureros que estén intentando activamente poner fin a la maldición.

JOBAL

Ofrece la contratación de guías y vende espadas.

Jobal (**batidor** humano chultano NM) amasó una fortuna como guía de la selva cuando el grupo para el que estaba trabajando descubrió un increíble alijo de oro y joyas chultanos. Milagrosamente, solo él sobrevivió la acometida de ataques de muertos vivientes y dinosaurios y consiguió regresar a Puerto Nyanzaru en una canoa cargada de tesoros. No hay duda de que ha llevado una vida de aventuras; su cuerpo luce múltiples cicatrices de sus andanzas. Su jefe de espías, también confidente y consorte, es Aazon Talieri (**espía** humano tethyriano NB). Jobal confía incondicionalmente en él y la lealtad de Aazon es intachable.

Debido a sus negocios con exploradores, Jobal tiene un intenso interés en los mapas de Chult. Pagaría espléndidamente a los aventureros por el mapa de Syndra Silvane si descubre su existencia. Si se niegan a vendérselo, recurrirá al robo e incluso al asesinato.

Contratar un guía. Si los personajes visitan a Jobal con intención de hallar un guía, les recomendará que busquen a alguno de los que trabajan para él en Puerto Nyanzaru (consulta “Encontrar un guía”, en la página 33). El príncipe asigna a Aazon la tarea de escoltar a los aventureros hasta los guías que les interesen. Jobal no exige ningún pago por adelantado, ya que todos los guías de Puerto Nyanzaru están obligados por ley a pagarle una buena porción de sus ganancias.

Si los personajes siguen el consejo de Jobal y acompañan a Aazon, da a los jugadores copias de los documentos 2, 4, 5, 6, 7 y 9 (consulta el apéndice E) conforme Aazon les vaya presentado a diversos guías por la ciudad.

KWAYOTHÉ

Comercia con fruta, vino, cerveza, tej, aceite, perfume y repelente de insectos.

Kwayothé (**sacerdotisa** humana chultana NM que lleva un *anillo de resistencia* [fuego]) es tranquila y contemplativa de una forma vagamente amenazadora. Venera al dios del fuego Kossuth (pronunciado [kosúz]) y le gusta torturar a los demás, sobre todo si ello implica llamas y carbones candentes. Kwayothé tiene dos consortes: una **súcubo** llamada Ixis y un **íncubo** llamado Indar. Estos infernales toman las formas de bellos chultanos.

Kwayothé creció en las calles de Puerto Nyanzaru, pobre e indigente. Desprecia a la nobleza y quiere destruir hasta el último vestigio de las familias reales chultanas. Considera a Zhanthi su enemiga mortal y se está hartando de esperar a que la noble anciana muera. Aunque oculta bien su odio, siempre está entrometiéndose en los asuntos comerciales y familiares de Zhanthi. Si esta última es consciente de la hostilidad de Kwayothé hacia ella y su familia, ha decidido no dar muestra de ello.

Kwayothé emplea a comerciantes que elaboran su propio tej y repelente de insectos. Para saber más sobre estos artículos, consulta “Comprar un objeto especial”, en la página 31.

WAKANGA O'TAMU

Comercia con magia e información.

Wakanga O'tamu (**mag**o humano chultano LN) es el único lanzador de conjuros arcanos entre los príncipes mercantes. Se trata de un viejo amigo de Syndra Silvane y es una especie de dandi que se deja seducir fácilmente por las mujeres elegantes, aunque quizá esto no sea más que una imagen pública cuidadosamente construida. Los demás príncipes no lo saben, pero Wakanga es simpatizante de los Arpistas y les permite usar su villa como piso franco.

Wakanga comercia con conocimiento, información, cultura perdida, pociones y pergaminos. Conoce la existencia de la maldición de muerte, pero sabe poco más de ella. Si los aventureros parecen decididos a poner fin a la maldición, les ayudará en la medida de lo posible, lo que incluye venderles objetos mágicos menores (consulta la tabla “objetos mágicos a la venta”). Wakanga tiene el monopolio de estos objetos en Puerto Nyanzaru, por lo que los personajes tendrán que elegir entre pagar sus precios o prescindir de ellos. Por mucho que quiera ayudarles, no es probable que les extienda crédito: es necesario pagar en moneda, gemas o joyería.

OBJETOS MÁGICOS A LA VENTA

Artículo	Precio de Wakanga
Poción común	80 po
Poción infrecuente	300 po
Pergamino de conjuro de nivel 1	100 po
Pergamino de conjuro de nivel 2	550 po

Diario del mago. Como parte de su colección, Wakanga posee un diario hecho jirones y dañado por el agua que perteneció a un explorador y que trajo de la selva hace quince años. Describe las expediciones de un mago a varios lugares de Chult, aunque no con tanto detalle como para localizarlos en un mapa. No obstante, el anónimo autor hace muchas menciones a su único compañero de viaje: un guardián escudo llamado Vorn. Si los personajes se hacen amigos de Wakanga, este les dará el diario y les mostrará en el mapa de Syndra dónde fue encontrado (les indica con precisión el hexágono que alberga al guardián; para saber más, consulta “Vorn” en el capítulo 2). El diario contiene un dibujo del amuleto de control de Vorn, pero no da pistas del paradero actual de este objeto. Como recompensa por encontrar y recuperar el autómata y su amuleto de control, Wakanga ofrece un libro de conjuros que contiene quince conjuros determinados aleatoriamente (tira un d6 para establecer el nivel de cada conjuro).

ZHANTHI

Comercia con gemas, joyería, tejidos y armaduras

Zhanthi (**noble** humana chultana NB) lleva en las venas sangre real. Pocos tienen el valor de discutir algo a esta anciana y sabia comerciante. Es miembro de la Sociedad Ytepka (consulta “Facciones y sus representantes”, en la página 29) en secreto y ha forjado vínculos con los Zhentarim para poder vigilar las actividades de la organización.

Zhanthi comercia con gemas, joyería, coloridos tejidos chultanos, y armaduras de cuero, cuero tachonado y de pieles, todas ellas no mágicas. Shago, su hijo, es un guía con base en Fuerte Beluarian. Este manda informes a su madre regularmente sobre lo que pasa en la fortaleza, pero no es el mejor espía que tiene entre los miembros del Puño Ardiente.

Zhanthi es una de las poquísimas personas que se han encontrado con pruebas del acuerdo secreto entre Liara Portyr y los piratas, aunque por el momento se guarda esta información para sí. Zindar, el semidragón capitán del puerto, está buscando aventureros que se deshagan de los piratas y Zhanthi pone el dinero de la recompensa.

VILLAS DE LOS PRÍNCIPES MERCANTES

Cada príncipe mercante dispone de una lujosa villa donde vive y lleva a cabo negocios privados. Estas espaciosas y opulentas mansiones cuentan con habitaciones de invitados para visitantes importantes y socios comerciales. Están patrulladas a todas horas por guardias leales y bien entrenados.

El mapa 1.2 es un plano de ejemplo. Todas las villas constituyen a la vez una palaciega casa tropical y una fortaleza. Los muros exteriores tienen entre 8 y 12 pies de alto y hasta 2 pies de grosor y están coronados con dientes de carnívoros, conchas quebradas y cristales rotos que desprenden brillantes reflejos de colores con el sol, pero también disuaden a los intrusos. Cualquier personaje que escale por el muro debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o sufrir 2 (1d4) de daño cortante por los objetos afilados.

Puedes personalizar las villas asignando los siguientes motivos decorativos a cada uno de los príncipes mercantes:

- La villa de Ekene-Afa está decorada con armas ornamentadas, escudos y cuadros enmarcados, además de loros que graznan en jaulas doradas.
- Ifan Talro'a decora su villa y sus jardines con reliquias y vasijas saqueadas de ruinas chultanas y por sus espaciosos corredores se lanzan y planean coloridas **serpientes voladoras**.
- Las paredes y columnas de la villa de Jessamine tienen pintadas serpientes de colores y las fuentes y piletas decorativas de piedra comparten similares motivos serpentinos.
- Los muros de la villa de Jobal están engalanados con coladuras de seda, tapetes y cabezas de bestias disecadas.
- La villa de Kwayothé huele a diversos perfumes y por toda ella se pueden encontrar recipientes llenos de fruta fresca. Hay lámparas de aceite y braseros constantemente encendidos en honor de Kossuth.
- La villa de Wakanga está iluminada mediante conjuros de *llama permanente* y por todas partes suena una suave música (creada con magia). Las puertas que conducen a las habitaciones privadas se encuentran protegidas por conjuros de *cerradura arcana* y en las paredes hay montadas **espadas voladoras**, listas para atacar a la orden de Wakanga. La ocasional alfombra o tapiz puede ser perfectamente una **alfombra asfixiante** disimulada.
- La villa de Zhanthi está decorada con armaduras bañadas en oro, grandes macetas de plantas y las calaveras enjoyadas de los ancestros de Zhanthi, que descansan en nichos en la pared.

PLANTA INFERIOR

Esta planta está decorada con cuadros, estatuas, murales, frescos, tapices y lámparas de aceite destinadas a impresionar a los invitados.

VILLA DE UN PRÍNCIPE MERCANTE

1 cuadrado = 5 pies



PLANTA INFERIOR



PLANTA SUPERIOR



MAPA 1.2: VILLA DE UN PRÍNCIPE MERCANTE

1. PATIO DE ENTRADA

Este agradable patio de baldosas, acariciado por la brisa, cuenta con una cantarina fuente y verdes plantas. Los visitantes pueden refrescarse en unos servicios situados a la izquierda de la entrada antes de reunirse con los residentes de la villa. El pórtico de entrada siempre está custodiado por $1d4 + 1$ **gladiadores** reclutados de entre los parientes del príncipe mercante o escogidos personalmente por su lealtad y su habilidad en combate. Estos guardias están siempre alerta contra embaucadores o ilusionistas que intenten colarse en el hogar de su señor, por lo que tienen ventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación contra intentos de distraerlos, engatusarlos o hechizarlos.

El patio de entrada tiene el techo a dos pisos de altura o, en algunas villas, carece de él. En esos casos, la fuente está empotrada en el suelo y hace también las veces de sumidero de agua de lluvia.

2. SALÓN

Esta zona es tanto una sala de espera como un lugar de reunión para los invitados que no son conocidos de la villa del señor y a los que, por lo tanto, no tiene por qué dárselos acceso a las habitaciones interiores de la casa. El arco de entrada desde la zona 1 está sustentado por columnas decorativas. En el suelo hay dispuestas alfombras y cómodos cojines. El salón posee unas estrechas ventanas que dan al jardín, pero que también hacen las veces de aspilleras en caso de que los visitantes no sean tan amistosos como dicen.

3. GRAN SALÓN

Un salón cubierto de espléndidas baldosas y flanqueado por dos amplias escalinatas que ascienden hasta el piso

superior. La decoración va en consonancia con el gusto y especialidad del príncipe mercante.

4. HABITACIONES DE INVITADOS

La mayor parte del ala derecha de la villa está dedicada al alojamiento de invitados. Tres dormitorios privados con baños adosados más dos salas de estar con acceso al jardín hacen de este un alojamiento muchísimo más lujoso que una típica posada.

5. JARDÍN

En el jardín, a cielo abierto, se cultivan helechos, palmeras en macetas, orquídeas y otras flores tropicales exóticas. Si el príncipe mercante siente inclinación por la horticultura, como en el caso de Jessamine, en su jardín se pueden encontrar plantas con propiedades útiles o aplicaciones venenosas. Para ver ejemplos de plantas raras, consulta el apéndice C.

6. COMEDOR

La mesa es muy baja, solo unas pulgadas sobre el suelo, ya que los comensales se sientan relajadamente sobre cojines.

7. SAUNA

Además de los baños diarios, a los chultanos acaudalados les encanta relajarse en saunas. El calor seco es un agradable cambio tras la intensa humedad de Chult. Las saunas de la mayoría de las casas se calientan con quemadores de carbón o piedras calientes, pero en los hogares de los príncipes mercantes, un **elemental de fuego** proporciona calor noche y día y siempre hay un sirviente o esclavo disponible para aliviar el cansancio de los músculos con un masaje.

8. BAÑO

El baño es la piedra angular de la mansión chultana, incluso más que el comedor o las habitaciones de la familia. La familia se relaja aquí en sus momentos de privacidad, pero no hay nada de raro en que un príncipe mercante se reúna con asesores de confianza y socios comerciales cercanos en el baño. Ser invitado al baño de una casa es considerado un honor en la sociedad chultana y si alguien no reacciona en consecuencia corre el riesgo de ofender a la persona que lo ha invitado.

9. COCINA

La cocina es grande, de techos altos y bien ventilada; de lo contrario, el calor de los fogones sería insostenible. Las escaleras conducen al lavadero (zona 14).

PLANTA SUPERIOR

La decoración de las habitaciones de esta planta busca la comodidad. Las obras de arte y demás ornamentos reflejan el gusto del príncipe mercante al que pertenece la villa.

10. BIBLIOTECA

Los chultanos son aficionados a los romances míticos, razón por la que la ciudad tiene una activa comunidad literaria, con muchos clubes de lectura. Los novelistas y dramaturgos de mayor éxito de Puerto Nyanzaru inventan conmovedores cuentos sobre héroes legendarios que persiguen a sus amores a través de peligros inimaginables y los salvan de destinos peores que la muerte, entre los que un matrimonio forzoso con alguien que no les ama suele ser más común que ser devorado por un tiranosaurio de imposible tamaño. Aunque los tiranosaurios monstruosos también son personajes habituales de estas historias.

Si un personaje se pasa unas cuantas horas buscando entre las obras de ficción estereotipadas y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, encontrará libros útiles sobre Chult en medio de tanto romance. Utiliza esta oportunidad para contestar preguntas específicas que planteen los jugadores. Ninguna biblioteca revelará la localización de Omu, pero un libro de historia podría mencionar la ciudad y describir cómo era en su época de esplendor.

11. HABITACIONES DE LA FAMILIA

Los hijos, cónyuges y otros familiares cercanos de los príncipes mercantes viven en estas estancias, que están ricamente adornadas con almohadones y alfombras de piel de tigre.

12. SUITE PRINCIPAL

La suite del príncipe mercante es la habitación más opulenta del palacio. Una agradable brisa sopla a través de las grandes ventanas de celosía, meciendo suavemente las hojas de las macetas. El cabecero de la cama del dormitorio principal tiene fantásticas tallas de motivos que sugieren los negocios del mercader. Las habitaciones conectadas albergan un pequeño baño privado y un vestidor lleno de caros ropajes, espejos, peines y demás.

Tesoro. La suite contiene efectos personales equivalentes a dos tiradas en la columna “Gemas u obras de arte” de la tabla “tesoro acumulado” de desafío 0–4 del *Dungeon Master's Guide*. Si la habitación guarda joyas, hay un 50% de probabilidad de que estas se encuentren en un joyero cerrado con llave cuya apertura requiera herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15.

13. DEPENDENCIAS DE LA GUARDIA

Están situadas entre las estancias de la familia y del señor a propósito. Los guardias tienen la responsabilidad de

salvaguardar a la familia en los momentos en los que son más vulnerables, cuando están durmiendo o relajándose en sus habitaciones. Este puesto siempre está guarnecido con 1d4 + 1 **gladiadores** fanáticamente leales al príncipe mercante y ricamente recompensados por su devoción.

14. LAVADERO

Los chultanos son tan cuidadosos con su ropa como con su cuerpo. Se trata de una meticulosidad que es casi imprescindible, dado lo mucho que se suda debido al clima de Puerto Nyanzaru. Aquí se lava ropa todos los días, para después emplear horas en abanicarla mientras está tendida en cuerdas y así lograr que se seque a pesar de la humedad del aire.

15. DEPENDENCIAS DEL SERVICIO

Las dependencias de la servidumbre están aisladas de las zonas donde duerme la familia por motivos de seguridad. No tienen nada de especial.

16. DEPÓSITOS DE AGUA DE LLUVIA

Todas las habitaciones de la villa contienen (al menos) una pequeña pileta con agua corriente que proviene de un depósito en el tejado o bien es elevada por un molino de agua desde barriles o una cisterna subterránea.

FACCIONES Y SUS REPRESENTANTES

Puerto Nyanzaru es el único núcleo civilizado en una vasta península de gran riqueza. Hay muchas facciones a las que les gustaría sacar provecho de dicha abundancia, por lo que todas tienen agentes que pugnan por la influencia sobre la ciudad o exploran la selva en busca de oportunidades. Algunas de ellas pueden ayudar a los personajes, mientras que otras les obstaculizarán.

LEY Y CASTIGO

Los príncipes mercantes pueden crear o alterar las leyes por decreto, como consideren oportuno, y se espera que los jueces las apliquen libre pero sabiamente. Parecería que un sistema así invita al abuso y el soborno. No obstante, los tribunales chultanos están sorprendentemente libres de corrupción.

La esclavitud no es ilegal en Puerto Nyanzaru, pero está mal vista y los príncipes mercantes no hacen negocios con esclavistas ni los favorecen legalmente.

El asesinato es ilegal, aunque a la princesa mercante Jessamine se le pueden comprar “autorizaciones”, permisos legales para matar a alguien o hacer que lo maten. El precio depende de la importancia de quien vaya a ser la víctima, de la razón de la autorización y de la riqueza del comprador. El mínimo precio posible es 150 po; el máximo es ilimitado. Que estos permisos existan no quiere decir que sean comunes: es raro que en un año se vendan más de seis. Eso tiene menos que ver con el precio que con el hecho de que si sale a la luz quién ha comprado una autorización, nada impide a los amigos de la víctima adquirir otra contra el comprador original.

Pese a su gran ambición, el poder de los príncipes mercantes se circunscribe por entero a la ciudad. En cualquier otra parte, Chult se rige por la ley roja de los dientes y las garras. Todo individuo es depredador o presa y el depredador puede ser una muchedumbre de muertos vivientes, un voraz alosaurio, una partida de caza grung, unos piratas jahakos o una patrulla del Puño Ardiente.

EL ENCLAVE ESMERALDA

El Enclave Esmeralda es un grupo muy extendido de personas que viven apartadas de la civilización y preservan el orden natural, extirpando de él amenazas antinaturales. Luchan por evitar que la civilización y la naturaleza se destruyan mutuamente.

En Chult, la preocupación principal del Enclave Esmeralda es proteger a sus habitantes de la amenaza de los muertos vivientes. Unos pocos guías de Puerto Nyanzaru y Fuerte Beluarian están abiertamente asociados con el Enclave y unos pocos más son miembros en secreto o simpatizan con sus objetivos. La facción mantiene varios puestos fronterizos bien camuflados en la selva. Sirven como lugares de observación ocultos, no como posiciones de combate avanzadas.

Si los personajes se meten en líos en la selva, el Enclave Esmeralda podría acudir al rescate.

EL PUÑO ARDIENTE

El Puño Ardiente es una compañía de mercenarios cuyo cuartel general está en la Puerta de Baldur (a la que son ferozmente leales). La organización mantiene un bastión permanente en Chult, Fuerte Beluarian. Desde allí parten patrullas del Puño Ardiente hacia la selva para “pacificar” territorios y quedarse con tesoros perdidos. Ya han logrado saquear las ruinas de Mezro. No obstante, nada les gustaría más a los mercenarios y a sus ricos patrocinadores de la Puerta de Baldur que hacer lo mismo con Omu, pero no han conseguido localizar la ciudad perdida. Los investigadores del Puño Ardiente están convencidos de que la ciudad se encuentra al sur del lago Luo pero al este de los Picos de Fuego, en el extremo occidental del Valle del Terror. Debido a la distancia desde Fuerte Beluarian, están buscando aventureros que realicen una exploración inicial de esa zona y localicen lo que ellos creen que serán principalmente ruinas abandonadas.

La comandante de Fuerte Beluarian y miembro de mayor rango del Puño Ardiente en Chult es Liara Portyr (consulta el apéndice D). Posee el rango de fuego (comandante) y tiene completa autonomía en Chult, ya que solo responde ante el duque Ulder Ravengard de la Puerta de Baldur. Portyr estará encantada de asignar a algunos de sus mercenarios para que acompañen a los aventureros por mar hasta Bahía Refugio o incluso Bahía Tortuga Mordedora. Cualquiera de ellas es un excelente punto de partida para una incursión hacia los confines occidentales del Valle del Terror.

Dentro del Puño Ardiente solo se reconocen seis rangos: puño (soldado), guantelete (cabo), manip (sargento), llama (teniente), fuego (comandante) y mariscal (general).

LOS ARPISTAS

Los Arpistas son lanzadores de conjuros y espías que se oponen en secreto a cualquier abuso de poder, mágico o no. Solos o en pequeñas células, reúnen información por todo Faerûn, analizan la dinámica política de cada región o reino y usan lo que descubren para ayudar desde las sombras a los débiles, los pobres y los oprimidos. Los Arpistas únicamente actúan abiertamente como último recurso.

Artus Cimber, un antiguo miembro de la organización, está escondido en Chult. Está en posesión del *Anillo del Invierno* y a otros Arpistas les preocupa que este artefacto pueda caer en malas manos. Para evitarlo, un puñado de espías Arpistas están peinando Puerto Nyanzaru y Chult en busca de pistas del paradero de Artus. En apariencia lo hacen para proteger el anillo, pero lo que harán cuando lo

encuentren es una incógnita. Los esfuerzos mágicos para localizar a Artus son fútiles, ya que el *Anillo del Invierno* se protege a sí mismo y a su portador de conjuros de adivinación y sensores usados para escudriñar.

LA ALIANZA DE LOS LORES

Cierto número de ciudades y asentamientos se han unido para formar la Alianza de los Lores, una coalición que se esfuerza activamente por eliminar peligros que amenacen su mutua seguridad y prosperidad. La organización no es rígida, y algunos incluso dirían que es inestable. Los líderes de la alianza ponen sus propios intereses por encima de sus homólogos de otras ciudades y sus agentes buscan el honor y la gloria para sí mismos y sus señores a expensas de los miembros menos poderosos.

Una figura clave en la Alianza de los Lores es el gran duque Ulder Ravengard de la Puerta de Baldur, una ciudad con un gran interés en los asuntos de Chult. La bandera de la Puerta de Baldur ondea sobre la fortaleza de Fuerte Beluarian, que está guarnecido por mercenarios del Puño Ardiente bajo el mando de una vasalla de Ravengard, Liara Portyr. A la hora de la verdad, el gran duque pondría las prioridades de la Puerta de Baldur por encima de las de la Alianza de los Lores.

Otras ciudades de la Alianza de los Lores, como Waterdeep y Neverwinter, tienen agentes en Puerto Nyanzaru, donde socavan los esfuerzos de potencias que no pertenecen a la alianza, tales como Calimshan, Amn y Tethyr, con el fin de extender su control sobre los vastos recursos de Chult. La mayoría de estos representantes admiten abiertamente sus vínculos con la Alianza de los Lores y se visten como embajadores de sus ciudades, pero también emplean agentes encubiertos para obstaculizarse mutuamente y llevar a cabo misiones más turbias. La Alianza de los Lores financia expediciones cartográficas al interior de la península con el objetivo de encontrar más tesoros o minas que saquear.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

Los miembros de la Orden del Guantelete han jurado proteger a los demás de los estragos de los malhechores. Encomendando su fe a deidades de alineamiento bueno como Torm, Yelmo y Tyr, dejan caer toda la fuerza de su fe, sus corazones y sus armas contra la villanía.

La orden ha dedicado considerables recursos a acabar con la amenaza de los muertos vivientes en Chult. Su base de vanguardia, el Campamento Justicia, fue invadida por estas criaturas, pero la orden, impertérrita, construyó una nueva fortificación aún más hacia el interior de la selva, a la que se apodó Campamento Venganza y que ahora mismo está en aprietos. Su comandante es un noble de ineptitud supina llamado Niles Breakbone. Es más probable que sean sus tenientes quienes compartan información útil u ofrecen ayuda, aunque solo si los personajes ofrecen a cambio algún tipo de apoyo al Campamento Venganza.

Todos los miembros de la Orden del Guantelete hacen gala de una valentía inquebrantable, pero a muchas de sus expediciones no les va demasiado bien o incluso se precipitan al desastre más absoluto cuando se enfrentan a situaciones que no cuadran con su entrenamiento y contradicen su forma de pensar.

LOS MAGOS ROJOS DE THAY

Los Magos Rojos se encuentran en Chult con el fin de encontrar el Almero y robarlo para Szass Tam. Han ocupado el Corazón de Ubtao y lo están usando como base.

Su líder es Valindra Shadowmantle, que permanece en el Corazón de Ubtao mientras sus secuaces thayanos peinan las ruinas de Omu en busca de pistas del paradero del Almero. Para saber más sobre Valindra, consulta “Corazón de Ubtao”, en la página 49.

LA SOCIEDAD YTEPKA

La Sociedad Ytepká, también conocida como la Sociedad del Triceratops, tiene su base en Puerto Nyanzaru y está dedicada a impedir que ningún individuo o grupo abuse del poder y altere el orden social natural. Sus miembros son principalmente chultanos neutrales buenos. En muchos aspectos, los objetivos de esta organización son similares a los de los Arpistas.

La Sociedad Ytepká fue clave para liberar Puerto Nyanzaru de las potencias extranjeras y facilitar la llegada al poder de los siete príncipes mercantes. Ahora sus miembros trabajan incansablemente para evitar que los Zhentarim y otras facciones de dudosa reputación tomen control del gobierno u obtengan una influencia indebida. Los ytepkas también luchan en secreto para eliminar la amenaza de los piratas, pero han sido incapaces de localizar su base o rastrear a sus espías en la ciudad. Una generosa recompensa aguarda a quienes consigan capturar sus barcos o señalar con exactitud dónde se encuentra su base.

Actualmente hay menos de cincuenta miembros de la Sociedad Ytepká en activo. No reconocen públicamente su pertenencia a ella, sino que se identifican mutuamente mediante un sencillo gesto de manos: la mano izquierda levantada con los dedos índice, corazón y anular extendidos, en representación de los tres cuernos de un triceratops.

Cuando la organización considera que alguien ha dañado el tejido social de Chult o está a punto de cometer una gran injusticia, le da un aviso enviándole de forma anónima una ficha de hierro con la figura de un triceratops. Descifrar el significado de dicha ficha y tomar medidas para corregir el comportamiento ofensivo o reparar los daños queda a discreción del individuo marcado. Si la persona ignora el aviso y continúa ofendiendo a esta sociedad, los ytepkas consiguen el permiso de los príncipes mercantes para imponer el castigo que consideren adecuado, incluyendo una autorización (consulta el cuadro de “Ley y castigo” un poco antes en este mismo capítulo).

Por desgracia, debido al hermetismo de esta sociedad, no mucha gente entiende lo que significan estas fichas de hierro y hay mucha desinformación sobre los ytepkas en Puerto Nyanzaru. Además, la sociedad no recoge las fichas que envía, por lo que algunas personas sin escrúpulos han usado fichas viejas (o incluso falsificaciones) para asustar a sus competidores para que abandonen ciertas actividades empresariales.

LOS ZHENTARIM

Los Zhentarim son una red sin escrúpulos que opera en la sombra y busca expandir su influencia y poder por todo Faerûn. Sus miembros intentan conseguir riqueza y autoridad por cualquier medio, aunque el rostro público de la organización tiene una apariencia mucho más benigna: los Zhentarim proporcionan los mejores mercenarios que el dinero puede comprar.

Los príncipes mercantes de Puerto Nyanzaru contratan guardias Zhentarim para defender las murallas de la ciudad y mercenarios Zhentarim para proteger las actividades de caza, madereras y mineras en la selva y las estribaciones. La Red Negra ha usado su amplio acceso a la urbe para establecer sus propios campamentos de tala

y minas. También organizan expediciones en busca de tesoros. Además, los espías de la organización han descubierto que Artus Cimber se halla en Chult y han formado equipos para encontrar al exarpista y arrebatarle el *Anillo del Invierno*.

COSAS QUE HACER

Puerto Nyanzaru ofrece multitud de distracciones para los visitantes, pero las siguientes secciones describen cuatro actividades que es probable que los personajes realicen antes de lanzarse a la exploración de los confines más oscuros de Chult.

- Comprar un objeto especial
- Carreras de dinosaurios
- Encontrar un guía
- Recabar información

COMPRAR UN OBJETO ESPECIAL

Los personajes pueden hallar con facilidad la mayoría de objetos cotidianos, estando estos a la venta en cualquiera de los mercados de Puerto Nyanzaru a precio estándar. Todo lo necesario para sobrevivir en la selva se considera un objeto cotidiano en Chult. La excepción más destacable son las armaduras pesadas, que en esta región son raras y por tanto tienen un precio muy alto: triplica los precios del *Player's Handbook* para las armaduras pesadas, o simplemente duplícalos si el personaje supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 para regatear.

La única alternativa a comprar los objetos especiales a los príncipes mercantes es acudir al mercado negro, que en Puerto Nyanzaru es muy hermético, ya que estos príncipes toman medidas enérgicas contra los competidores. Para contactar con los vendedores del mercado negro hay que pasar medio día en la Ciudad Vieja, la Garganta de Malar o el Fondeadero del Tiryki, además de superar una prueba de Carisma (Engaño) CD 15 para hacer las preguntas adecuadas a las personas adecuadas en el momento adecuado. Para determinar el precio de un artículo en el mercado negro, multiplica el precio normal del objeto (consulta el *Player's Handbook* donde corresponda) por $1d4 + 2$. Si se necesita una cantidad inusualmente grande, súmale 1 adicional al multiplicador del precio.

En los mercados chultanos se pueden adquirir los siguientes artículos especiales.



FICHA DE HIERRO DE LA SOCIEDAD YTEPKA

CANOA

En Puerto Nyanzaru se puede conseguir una canoa por 50 po. Puede llevar hasta seis criaturas Medianas y tiene una velocidad máxima de 2 millas/h. Por lo demás es idéntica a un bote de remos (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

La venta de canoas en Puerto Nyanzaru está controlada por la princesa mercante Ekene-Afa.

REPELENTE DE INSECTOS

En Puerto Nyanzaru se puede encontrar repelente de insectos en dos formas: pastillas de incienso o un bálsamo grasiento. La venta de ambos está controlada por la princesa mercante Kwayothé. Ninguno de los dos tipos de repelente protege contra los insectos gigantes o los terribles embriagos descritos en el apéndice A del *Monster Manual*.

Una pastilla de incienso se vende por 1 pp. Cuando se enciende, arde durante 8 horas y repele insectos normales en un radio de 20 pies con centro en ella.

Una calabaza o un vial de bálsamo, que se vende por 1 po, contiene 20 aplicaciones de una grasa inodora. Cada una de estas últimas protege al usuario contra insectos normales durante 24 horas. El bálsamo es resistente al agua, por lo que no se va con la lluvia.

COLECTOR DE LLUVIA

Un colector de lluvia es un sencillo artilugio que consiste en una lona de cuero de 5 pies cuadrados y un bastidor de madera con patas. Cuando la lona se extiende sobre el bastidor, forma un depósito que puede recoger 2 galones de agua potable por pulgada de precipitación, con una capacidad máxima de 8 galones. La lona y el bastidor pueden plegarse para facilitar su transporte. Un colector de lluvia cuesta 1 po y pesa 5 libras.

En Puerto Nyanzaru, la venta de colectores de agua está controlada por la princesa mercante Ekene-Afa.

TEJ

El tej es una bebida fermentada a base de miel de color ambarino. En Chult es más común y popular que la cerveza o el vino. Una jarra de tej se vende por 4 pc en Puerto Nyanzaru y 6 pc en Fuerte Beluarian. Un tonel de 1 galón cuesta 2 pp en la ciudad y 3 pp en la fortaleza.

La venta de tej está controlada por la princesa mercante Kwayothé.

YKLWA

Una yklwa (pronunciado [yíkelwa]) es un arma cuerpo a cuerpo sencilla que tradicionalmente usan los guerreros chultanos. Consta de una asta de madera de 3 pies de largo y una hoja de acero o piedra de hasta 18 pulgadas. Cuesta 1 po y al impactar inflige 1d8 de daño perforante. Aunque tiene la propiedad "arma arrojada", la yklwa no está bien equilibrada para el lanzamiento (alcance 10/30 pies).

En Puerto Nyanzaru, la venta de yklwas está controlada por la princesa mercante Ekene-Afa.

CARRERAS DE DINOSAURIOS

Puerto Nyanzaru es famoso por las carreras de dinosaurios que tienen lugar una vez a la semana por sus calles. Los animales son pintados con diseños de vivos colores y sus jinetes intentan dirigirlos por una ruta que serpentea alrededor del puerto y las cuatro colinas de la ciudad. Los espectadores rara vez salen heridos, pero para los dinosaurios y sus jinetes se trata de un deporte de riesgo.

Un día de carrera típico consta de tres carreras: una de bestias cuadrúpedas, una de bestias bípedas y una "desatada" sin restricciones. Muchos de los dinosaurios empleados son aún crías, ya que los animales plenamente desarrollados pueden resultar demasiado grandes y difíciles de manejar para los jinetes. Los dinosaurios llevan bozales bien sujetos y tienen las garras y los cuernos romos en todas las carreras menos la desatada.

APOSTAR EN LAS CARRERAS DE DINOSAURIOS

Probabilidad	Tirada	Gana con	Ganancia	Corredor de ejemplo
7:1	d8	2-8	Apuesta ÷ 7	Narizón (joven tiranosaurio rex aclamado por el público)
5:1	d6	2-6	Apuesta ÷ 5	Favorito de Ubtao (joven triceratops en racha)
3:1	d4	2-4	Apuesta ÷ 3	Caramelo de Banana (hadrosaurio bien entrenado)
2:1	d3	2-3	Apuesta ÷ 2	Quebrahuesos (joven alosaurio con mal genio)
1:1	Cualquiera	Par	Apuesta	Aplastagrungs (joven anquilosaurio)
1:2	d3	1	Apuesta × 2	Lomo Rajado (joven tiranosaurio rex en su última carrera)
1:3	d4	1	Apuesta × 3	Chico Malo (alosaurio con entrenador famoso)
1:5	d6	1	Apuesta × 5	Princesa de la Selva (deinonychus con un aterrado jinete)
1:7	d8	1	Apuesta × 7	Trueno de Montaña (dimetrodón viejo)

DINOSAURIOS DE CARRERAS

Montura	Velocidad	CD prueba de característica	CA	Puntos de golpe	Ataque	Daño	Constitución
Alosaurio, joven	50/80	16*	13	30	+6	8 (1d10 + 3)	15 (+2)
Deinonychus	40/60	12*	13	26	+4	6 (1d8 + 2)	14 (+2)
Dimetrodón	30/50	8	12	19	+3	8 (2d6 + 1)	15 (+2)
Hadrosaurio	40/50	10	11	19	+3	6 (1d10 + 1)	13 (+1)
Otro	40/60	12	12	24	+3	6 (1d8 + 2)	16 (+3)
Triceratops, joven	50/75	14	13	38	+5	6 (1d10 + 1)	15 (+2)
Tiranosaurio, joven	50/100	18*	13	46	+6	9 (1d12 + 3)	17 (+3)

* Fallar por 5 o más una prueba de Trato con Animales hecha con ventaja debida a latigazos provoca que el dinosaurio enloquezca y quede fuera de la carrera.

En la carrera cuadrúpeda predominan los anquilosaurios y triceratops jóvenes, aunque los dimetrodones también suelen rendir bien cuando van con jinetes Pequeños. La mayoría de los competidores de la carrera bípeda son hadrosaurios y deinonychus (también con jinetes Pequeños). La carrera desatada acepta corredores de cualquier tipo, incluyendo alosaurios jóvenes y tiranosaurios muy jóvenes.

APOSTAR

Los personajes pueden apostar en las carreras de dinosaurios, ya sea para ayudar a recabar fondos para una expedición a la selva o para sacarse un dinerillo. Los corredores, las apuestas y las posibilidades de ganar están reflejadas en la tabla “apostar en las carreras de dinosaurios”. Las apuestas pueden ir desde 1 pc a 500 po. Una vez hechas las apuestas, tira un dado por cada una. Perder una apuesta cuesta el dinero apostado en ella, íntegro. Ganar una apuesta tiene una recompensa que se indica en la tabla. Se puede apostar a que un dinosaurio vence, a que llega segundo, a que obtiene el tercer puesto o a que hace algo específico durante la carrera (como atacar a otro corredor o tirar a su jinete), así que se pueden ganar muchas apuestas durante el transcurso de una sola carrera.

Se espera que los perdedores paguen sin demora. Los que no lo hagan recibirán la visita de un cobrador de deudas respaldado por unos partepiernas chultanos (1d4 + 1 **matones o gladiadores**, según el nivel y reputación del deudor). Los corredores de apuestas de Puerto Nyanzaru no perdonan nunca una deuda; ni siquiera un año de expedición en la selva es tiempo suficiente para que se olvide una deuda de juego sin pagar.

CORRER

Puede que los personajes jugadores quieran participar en una carrera de dinosaurios, ya sea por propio interés o porque se lo plantee alguno de los equipos que corren. En este caso, tendrás que interpretar la carrera. Esto puede resultar bastante divertido, sobre todo si dejas que los jugadores cuyos personajes no participen directamente asuman el papel de algunos de los jinetes PNJ. Anima a todos a correr con ganas, aunque al grupo le interese que gane un dinosaurio concreto.

Las carreras tienen una longitud de 300 pies; aunque no se trata más que de una abstracción, ya que en realidad una carrera cubre mucho más terreno. En cada asalto, cada jugador realiza una prueba de Sabiduría (Trato con Animales); las CD de los distintos tipos de dinosaurios aparecen en la tabla “dinosaurios de carreras”. Con cada prueba de Trato con Animales superada se añade el primer número que aparece indicado como velocidad del dinosaurio a su “cuenta de carrera”. Si se falla la tirada, la cuenta de ese dinosaurio no aumenta ese turno. Cuando la cuenta de un corredor llegue a o supere 300, dicho dinosaurio cruza la meta. Un jinete puede intentar moverse al segundo número que aparece indicado como velocidad. Esto significa que corre dando furiosos latigazos al animal; en este caso, la prueba de Trato con Animales se hace con ventaja, pero el dinosaurio también debe superar una prueba de Constitución CD 10 al final de este asalto o su velocidad se verá reducida a la mitad durante el resto de la carrera.

No se tira iniciativa. Los jinetes pueden realizar sus pruebas de Trato con Animales en cualquier orden o todos a la vez. Si varios dinosaurios cruzan la meta en el mismo asalto, gana el que tenga la cuenta más alta. Si tienen la misma cuenta, empatan. En caso de empate, es probable que estalle una reyerta en las porras que hay junto a la pista.

En la carrera desatada, si al final de un asalto las cuentas de los dinosaurios tienen menos de 50 de diferencia entre sí,

estos pueden atacarse entre ellos. Los perfiles de combate de cada dinosaurio están recogidos en la tabla “Dinosaurios de carreras”. Si un dinosaurio tiene la mitad de sus puntos de golpe iniciales o menos, el jinete hace las pruebas de Trato con Animales con desventaja.

Para simplificar, los jinetes no pueden atacar ni ser atacados, aunque quizá aquellos DM que sean un poco crueles se sientan tentados de relajar esta regla. Eso sí, ten en cuenta que si los ataques a los jinetes están permitidos, es más probable que el evento se convierta en una pelea de dinosaurios en lugar de en algo parecido a una carrera. Criar un dinosaurio para las carreras es difícil y caro, por lo que la mayoría de sus dueños no están dispuestos a perder uno (sobre todo si es rápido) en una carnicería semanal.

ENCONTRAR UN GUÍA

Se pueden contratar guías en Puerto Nyanzaru y en Fuerte Beluarian. Todos los guías de Puerto Nyanzaru tienen que estar registrados y trabajar bajo el auspicio de Jobal, que se queda con un buen pellizco de sus ganancias y hallazgos. Los Zhentarim también tienen una red en el mercado negro que proporciona guías en la ciudad. Jobal es consciente de la existencia de esta estructura y deja meridianamente claro que los guías que no se registren con él serán apaleados, cegados o decapitados.

En Puerto Nyanzaru, los guías que trabajan para Jobal ponen su información de contacto en los tablones de anuncios que hay fuera de las posadas y tabernas o junto a la capitanía del puerto.

En esta sección se describen varios guías. Algunos de ellos trabajarán gratis si los personajes aceptan ciertas condiciones. En el resto de los casos, los guías cobran 5 po por jornada y lo normal es darles un anticipo de 30 días, aunque se espere que la expedición sea más corta. Se puede regatear el precio hasta 4 po por jornada superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, o incluso 3 po al día superándola por 5 o más. Como alternativa, los guías pueden renunciar a su sueldo a cambio de una participación igual a la de los aventureros en el reparto del tesoro.

Puedes interpretar entrevistas y conversaciones preliminares con los guías o simplemente describirles aquellos que estén disponibles a los jugadores y dejarles elegir. Para ayudarles a decidir, puedes darles copias de los documentos 2 a 10 del apéndice E. Estos les permitirán hacerse una idea de la personalidad de cada guía. Puedes entregarles varios documentos a la vez o solo aquellos que correspondan a los guías que encuentren.

AZAKA STORMFANG

Mujer tigre (Puerto Nyanzaru)

Cuando los aventureros conozcan a Azaka, da una copia del documento 2 del apéndice E a los jugadores.

Azaka (**mujer tigre** humana chultana NB) trabaja partiendo de Puerto Nyanzaru. Ocultará su licantrópía a los personajes tanto tiempo como pueda y los guiará gratis si aceptan ayudarla a recuperar un objeto que le robaron los hombres pterodáctilo del Dedo de Fuego. Ante las preguntas sobre dicho objeto, Azaka solo contestará que se trata de una herencia de su familia: una máscara de madera tallada en forma de rostro de tigre. En realidad, es una *máscara de la bestia* (consulta el apéndice C).

Azaka ha vagado a lo largo y ancho de la selva en forma de tigre. Conoce a Saja N'baza, la sabia y poderosa naga guardiana de Orolunga, y estará encantada de conducir a los aventureros hasta ella si buscan consejo.

Azaka mide 6 pies de alto (1,86 m) y pesa unas 150 libras (68 kg). No extenderá su maldición licantrópica a propósito. Además, tiene miedo a las alturas y no se pondrá voluntariamente en una situación en la que esté en riesgo de caer desde más de 60 pies. Las inmunidades a daño de Azaka no la protegen del daño de caída.

BRUMA DEL RÍO Y JARRO DE VINO

Hermanos tabaxis (Puerto Nyanzaru)

Cuando los aventureros conozcan a Bruma del Río y Jarro de Vino, da a los jugadores una copia del documento 3 del apéndice E.

Bruma del Río y Jarro de Vino (**cazadores tabaxis CB**, mujer y hombre respectivamente; consulta el apéndice D) son dos hermanos aliados con los Zhentarim. A consecuencia de esto, no pagan tarifa ni guardan lealtad a ningún príncipe mercante, sino que mantienen sus negocios en secreto, reuniéndose con posibles clientes solo en la Garganta de Malar o en las casas más sórdidas del Fondeadero del Tiryki. Se llaman mutuamente Bruma y Jarro.

Bruma tiene unos 5 pies y 5 pulgadas de altura (1,65 m) y 100 libras de peso (45 kg). Lleva armadura de cuero y un parche en el ojo, ya que perdió el ojo derecho cuando era pequeña, en un accidente con una honda. Cuando hay mucha gente, Bruma está incómoda y actúa de manera sospechosa. Prefiere la selva, donde se siente realmente como en casa.

Jarro apenas habla, salvo para mostrarse de acuerdo con Bruma, a menudo repitiendo las últimas palabras de la intervención de esta (con un ligero ceceo) mientras asiente con la cabeza. Pese a su naturaleza lacónica, le gusta estar entre la gente y se le puede considerar incluso sociable para ser un tabaxi. Es alto y desgarbado (5 pies y 8 pulgadas [1,72 kg] y 140 libras [64 kg]).

Bruma y Jarro pueden guiar a los personajes al Dedo de Fuego y Dungrunglung. También han oído historias sobre una vieja en Mbala que puede animar a los muertos, de tal forma que sus zombis retienen las habilidades y recuerdos que tenían en vida.

Los agentes de los Zhentarim de Puerto Nyanzaru han ordenado a Bruma y Jarro que estén ojo avizor por si ven a Artus Cimber. Si lo encuentran, tratarán de descubrir tanto como puedan sobre él. La próxima vez que regresen a Puerto Nyanzaru, los tabaxis informarán a sus jefes Zhents de lo que han visto y descubierto, a no ser que tengan algún incentivo para no hacerlo.

GUÍAS COMO MIEMBROS DEL GRUPO

Un guía contratado por los aventureros se convierte en un PNJ miembro del grupo y participará en el reparto de PX igual que los demás. Sin embargo, los guías no suben de nivel como los personajes jugadores.

Puedes usar la regla opcional de lealtad, que se explica en el capítulo 4 del *Dungeon Master's Guide*, para llevar la cuenta de la lealtad de un guía que no deba fidelidad en secreto a otro señor. En cualquier caso, el que sea desleal no arriesgará la vida para defender a los personajes jugadores y quizá abandone completamente al grupo para ponerse a salvo. Los guías descritos en este capítulo tienen otros objetivos aparte de lograr que los aventureros sobrevivan. Ayudar a los guías a completar sus objetivos personales aumenta su lealtad.

Un guía especialmente leal (con una puntuación de lealtad de 10 o más) seguirá a los personajes a lugares peligrosos como Omu o la Tumba de los Nueve Dioses. Un guía con una lealtad no muy firme (con una puntuación de lealtad de entre 1 y 9) podría decidir esperar a los aventureros fuera de esos lugares en lugar de abandonarlos por completo.

EKU

Couatl disfrazada (Puerto Nyanzaru)

Cuando los personajes conozcan a Eku, da una copia del documento 4 del apéndice E a los jugadores.

Eku es una **couatl** polimorfada en una mujer chultana de mediana edad. Se trata de una de las pocas personas que conocen la ubicación de Omu, aunque no anuncia ese dato. La couatl está buscando aventureros que ayuden a librar la selva del mal que la infesta. Solo trabajará con personajes de alineamiento bueno.

Mientras asume forma humana, Eku viste una túnica azul claro y lleva un bastón tallado con la forma de un couatl estilizado. Bajo este aspecto, mide 5 pies y 6 pulgadas de alto (1,67 m) y pesa 110 libras (50 kg). Mantiene una buena relación con los aarakocras de Kir Sabal y ha hecho numerosos viajes a Nangalore para recoger flores raras. Eku también sabe de la existencia de las malvadas gárgolas que guardan Omu (aunque nunca ha luchado contra ellas) y de la naga guardiana de Orolunga, cuya habilidad como oráculo es legendaria. Si los aventureros la contratan para que los guíe, pero no están seguros de adónde ir, les recomendará visitar a la naga guardiana.

Eku sentía un gran cariño y respeto por la gente de Mbala, que fueron engañados y devorados por una saga cetrina llamada Yaya Pu'pu. Por ello, considera a este último uno de los mayores males de Chult. Si los personajes viajan a algún lugar cercano a Mbala y Eku está con ellos, les pedirá que la ayuden a librar al mundo de la Yaya Pu'pu de una vez por todas.

FAROUL Y GONDOLO

Cazadores de fortuna incompetentes (Puerto Nyanzaru)

Cuando los aventureros conozcan a Faroul y Gondolo, da una copia del documento 5 del apéndice E a los jugadores.

Faroul (**batidor** humano calishita NB) y Gondolo (**batidor** mediano piesligeros CB con 13 puntos de golpe) son dos dandis que están pasando una mala racha en Puerto Nyanzaru. Los padres del mimado y pedante Faroul, exasperados, lo enviaron a Puerto Nyanzaru y le dijeron que buscara fortuna allí. Hasta las orejas de monedero y listo para la aventura, Faroul se trajo a su compañero de juerga, Gondolo, y pensaron que pronto se estarían dando la gran vida en costas lejanas. En tan solo unos meses, habían despilfarrado la mayor parte del dinero de Faroul en las carreras de dinosaurios y tenían deudas con numerosos corredores de apuestas y varios príncipes mercantes. Lo único que les queda de sus meses de desenfreno es un flatulento **triceratops** de carreras llamado Zongo. Lo compraron para las carreras, pero resultó ser lento como un caracol y ahora lo usan como bestia de tiro.

En un acto de desesperación, Gondolo adquirió un mapa del tesoro de un explorador atormentado por la fiebre que necesitaba dinero para embarcarse de vuelta a la Puerta de Baldur. Milagrosamente, el mapa indica con precisión la localización de los Huesos de Aguja. Este desventurado par tiene la esperanza de ser contratados por unos aventureros con un sistema de reparto equitativo, y así poder conducir a dicho grupo hasta lo que esperan sea un tesoro de dragón fácil de conseguir.

Faroul mide 5 pies y 10 pulgadas de alto (1,78 m) y pesa 175 libras (79 kg). Cuenta grandes historias sobre su habilidad en combate, pero solo usa su espada corta en caso de emergencia.

Gondolo mide 3 pies y 6 pulgadas de alto (1,06 m) y pesa 80 flácidas libras (36 kg). Se las da de poeta, púgil y filósofo y se inventa hechos que suenen importantes cuando se le acaban los de verdad. Tiene un don para escapar por los pelos de las fauces del peligro y la típica suerte de los medianos.

HEW HACKINSTONE

Matadragones enano chillado (Puerto Nyanzaru)

Cuando los personajes conozcan a Hew, da una copia del documento 6 del apéndice E a los jugadores.

Hace tres años, Hew formó parte de una expedición enana que pretendía reabrir la Mina Wyrheart. Sin embargo, el grupo se encontró con la dragona roja Yesca. Solo Hew consiguió escapar, y no sin que la bestia le arrancara el brazo izquierdo de un mordisco. Hew quiere regresar a la mina a matar a la dragona, pero necesita un grupo de bravos aventureros que lo ayuden. Si los personajes lo contratan como guía, Hew les dirá que puede llevarlos a donde quieran, pero únicamente los conducirá a la Mina Wyrheart.

Hew es un **berserker** enano escudo, con los siguientes cambios:

- Hew es caótico neutral.
- Tiene Supervivencia +4.
- Tiene resistencia al daño de veneno y ventaja en las tiradas de salvación contra envenenamiento.
- Tiene visión en la oscuridad hasta 60 pies.
- En lugar de un hacha a dos manos lleva un hacha de guerra que hace 7 (1d8 + 3) de daño cortante al impactar. No puede blandirla a dos manos porque le falta el brazo izquierdo.

MUSHARIB

Enano albino (Puerto Nyanzaru)

Cuando los personajes conozcan a Musharib, da una copia del documento 7 del apéndice E a los jugadores.

Musharib (**guerrero espiritual enano albino** LB; consulta el apéndice D) estará encantado de servir de guía más allá de Puerto Nyanzaru, pero en secreto está buscando aventureros con las habilidades y la fortaleza adecuadas para ayudarlo a recuperar Hrakhamar o, al menos, para colarse en su sala del tesoro y recuperar el Guantaleta de Moradin, una reliquia enana. Si hay algún enano entre los personajes jugadores, Musharib se pegará a él como una lapa y apelará a su amor hacia el pueblo enano para que lo ayude a reclamar la forja ancestral de su clan. Por lo general, dirigirá sus preguntas y respuestas a los enanos del grupo, a no ser que no haya forma de evitar hablarle a otro.

Musharib mide 4 pies y 5 pulgadas de alto (1,35 m) y pesa 140 libras (64 kg). Lleva una maza a dos manos llamada Partecráneos. Su armadura está hecha de huesos de dinosaurios espatulados y muestra profundas marcas y cortes de armas, garras y dientes.

QAWASHA Y KUPALUE

Druida chultano y vegepigmeo (Fuerte Beluarian)

Cuando los personajes conozcan a Qawasha y Kupalue, da una copia del documento 8 del apéndice E a los jugadores.

Qawasha (**druida** humano chultano NB) es un miembro del Enclave Esmeralda que vive en Fuerte Beluarian. El druida viaja con un **vegepigmeo** llamado Kupalue, una palabra chultana que significa “hierbajo andante”. A menudo, Qawasha se refiere a su compañero simplemente como Hierbajo. Se comunican entre ellos usando su propia lengua de signos particular. Consulta el apéndice D para ver el perfil del vegepigmeo.

A Qawasha le gustaría librar la selva de la amenaza de los muertos vivientes, por lo que conduce a los aventureros deliberadamente por regiones infestadas de ellos. Mientras viaja por la selva, Qawasha va diciendo los nombres de la flora y fauna inusuales que lo rodean. El druida también

posee un don para acampar en sitios habitados por chwingas (consulta el apéndice D) y tiene experiencia en el trato con espíritus elementales.

Si los personajes contratan a Qawasha, les recomendará que también compren un permiso de exploración antes de abandonar Fuerte Beluarian. El druida ha presenciado el mal trato que dan los miembros del Puño Ardiente a los aventureros que exploran Chult sin la documentación requerida.

Qawasha mide 6 pies y 2 pulgadas de alto (1,88 m) y pesa 180 libras (82 kg). Hierbajo mide 3 pies de alto (0,91 m) y pesa unas 30 libras (14 kg) cuando está seco (50 libras mojado [23 kg]).

SALYSA

Espía yuan-ti (Puerto Nyanzaru)

Cuando los aventureros conozcan a Salya, da una copia del documento 9 del apéndice E a los jugadores.

Salya (**yuan-ti purasangre** chultana NM con Supervivencia +5) finge ser una guía humana en Puerto Nyanzaru, pero en realidad trabaja para Ras Nsi. Lo mantiene al corriente de la actividad de todo aquel que se dirija al sur en busca de Omu. Se comunican mediante *pedras mensajeras*. Salya guarda su *pedra mensajera* en una bolsa. Intentará unirse a la expedición de los personajes jugadores como guía, guerrera o incluso como una humilde porteadora o remera.

Salya mide 5 pies y 4 pulgadas de alto (1,63 m) y pesa 120 libras (54 kg). Está en buena forma y da completamente el perfil de una experimentada exploradora. Su atuendo cubre las zonas de piel escamosa que delatan su auténtica naturaleza. Se le da bien elaborar coloridos insultos e inventarse mentiras creíbles para ocultar su verdadero trasfondo. Su ingenio la convierte en una agradable compañera de viaje, un rasgo que explota al máximo para unirse a la expedición de los aventureros.

SHAGO

Gladiador chultano (Fuerte Beluarian)

Cuando los personajes conozcan a Shago, da una copia del documento 10 del apéndice E a los jugadores.

Shago (**gladiador** humano chultano CB con Supervivencia +7) es el único hijo de Zhanthi, una de las princesas mercantes de Puerto Nyanzaru. Trabaja desde Fuerte Beluarian y, aunque se presenta como un agente independiente, está asociado con el Puño Ardiente. Shago ha conducido a muchas expediciones de esta organización a la jungla para limpiarla de muertos vivientes, a pesar de tener un inmenso pavor a ser convertido en zombi o gul.

Pese a sus miedos, Shago sabe que los muertos vivientes deben ser derrotados. Esa es la razón por la que colabora con el Puño Ardiente; los príncipes mercantes se lamentan de la amenaza de los muertos vivientes, pero, aparte de contratar guardias que defiendan Puerto Nyanzaru, no están dispuestos a pagar para que se tomen medidas efectivas contra ellos. Su madre cree que lo ha “reclutado” para que vigile al Puño Ardiente. No obstante, sus simpatías están del lado de los mercenarios y rara vez le proporciona ningún secreto o información útil.

Shago mide 6 pies y 3 pulgadas de alto (1,90 m) y pesa 220 libras (100 kg). Tiene músculos abultados y una sonrisa amistosa. Su objetivo principal es impresionar a Liara Portyr y así ser merecedor de un rango dentro del Puño Ardiente. Mientras tengan a Shago como guía, los aventureros obtienen ventaja en las pruebas de Carisma para influenciar a los miembros del Puño Ardiente.

RECABAR INFORMACIÓN

El desafío al que se enfrentan los personajes no es lograr que la gente les cuente sobre Chult, sino cribar la verdad a partir de la montaña de rumores, conjeturas y mitos.

Las mejores personas con las que pueden tratar son quienes realmente trabajan o viven en la selva: cazadores, guías y exploradores. No se requieren pruebas de

característica para hacer que la gente hable, pero, para conseguir información fidedigna, los aventureros deben ir donde se reúnen los que poseen la información adecuada. Por cada hora invertida en conversar con viajeros informados, un personaje puede realizar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15. Si la supera, tira un d100 y consulta la tabla “rumores de Chult” para determinar lo que descubre el aventurero.

RUMORES DE CHULT

d100	Rumor
01–05	Hay un monasterio habitado por hombres pájaro colgado del lateral de una meseta a muchas millas sobre el río Olung, pasada la Garganta Risueña. Los hombres pájaro tienen prisionera a la última heredera real de Chult.
06–12	En el corazón de la selva se encuentra una ciudad construida por minotauros. Ahora está infestada de hombres serpiente, pero bajo ella viven cosas aún peores. He tenido visiones de extraños diablos gritando en la oscuridad.
13–17	Si navegas en canoa unos cinco días río Tiryki arriba, verás una aguja de piedra al este. Los nativos la llaman Dedo de Fuego. Allí anidan los “terroráctilos” y si te ven, te has buscado una pelea.
18–22	Antes de lanzarse a una expedición a la selva es necesario comprar un permiso de exploración en Fuerte Beluarian. El Puño Ardiente castiga a los aventureros que no tienen la documentación requerida.
23–28	Chult ha tenido muchos monarcas, pero ninguna tan bella como la reina Zalkore. Miles de guerreros mataron y murieron por ella. A pesar de ello, el único recuerdo de su reinado es el palacio jardín de Nangalore, que se encuentra cerca de la costa este del río Olung, al norte del lago Luo.
29–33	Chult fue una vez el patio de recreo de una dragona verde. Sus huesos marcan la localización de un tesoro escondido. Si viajas hacia Mezro y te diriges al este cruzando la Garganta Risueña y luego al sur, en dirección a Kir Sabal, ¡quizá te encuentres con los huesos de la dragona y te hagas un hueco en los libros de historia!
34–40	En realidad, la ciudad de Mezro no fue destruida durante la Plaga de Conjuros. Sus ruinas son una ilusión. Esto se lo oyó a un pálido personaje, que se lo dijo en voz baja a un hombre dinosaurio con una gran espada. El hombre dinosaurio olía a madre selva.
41–45	Los enanos están decididos a reclamar la Mina Wymheart, pero ahora vive ahí un dragón rojo. Hace mucho que no veo a ninguno de ellos.
46–50	La selva está llena de espíritus de la naturaleza, extrañas criaturitas elementales con máscaras. No hablan y nunca he tenido noticia de que ninguno sea dañino, pero sus poderes mágicos no se deberían tomar a la ligera.
51–55	En la ciudad había algunas personas que esperaban la venida de una aeronave halruaana llamada <i>Diosa Estelar</i> . Nunca llegó. Apuesto a que se ha estrellado en algún lugar de la selva.

d100	Rumor
56–60	En la Bahía Tortuga Mordedora hay tortugas mordedoras gigantes. Una de ellas es tan grande como una casa. Se la conoce como Rey Toba y tiene piedras preciosas incrustadas en el caparazón.
61–65	La Orden del Guantelete vino aquí a limpiar la jungla de muertos vivientes. Hace no demasiado perdieron uno de sus campamentos y apenas logran mantener otro que todavía tienen. Veo a sus emisarios todo el rato, yendo río Soshenstar arriba en canoa para conseguir más provisiones y templarios de Puerto Nyanzaru.
66–71	Mantente alerta si ves una bruma con un matiz azul. Extiende una fiebre que vuelve loca a la gente.
72–77	Un dragón tortuga llamado Aremag vive en la Bahía de Chult. Si pretendes hacerte a la mar desde Puerto Nyanzaru, necesitarás tesoros para aplacar al codicioso monstruo. Cuántos tesoros, no te sé decir. Aremag te indicará lo que quiere y más te vale darle lo que pide.
78–82	Hay una ciudad en ruinas río Tath arriba, pasada la Garganta Kahakla. Supuestamente, nadie ha explorado más allá de la garganta, pero no es cierto. Lo que pasa es que los pocos que han conseguido salir vivos suelen guardar silencio sobre lo que han encontrado allí. Sé de buena tinta que las ruinas están custodiadas por una naga sabia y generosa.
83–87	Hubo un tiempo en el que el gran dios Ubtao guiaba a la gente de Chult, pero se cansó de sus constantes guerras y los abandonó. Desde entonces, los chultanos han vuelto su fe a otras deidades, algunas de las cuales son embaucadoras y embusteras.
88–92	Hace mucho tiempo, una pacífica tribu de pescadores llamada aldani desató la ira de Ubtao al capturar y comerse todas las langostas de un río. Como castigo por su codicia, todos fueron transformados en monstruos que habitan en la cuenca Aldani.
93–96	Hay una aldea fantasma encaramada encima de una meseta que domina la cuenca Aldani. Todos los que se encontraban allí desaparecieron. Nadie sabe por qué. A la cuenca Aldani se puede llegar siguiendo el río Soshenstar.
97–00	Al gran dios Ubtao le encantaban los laberintos. Si por casualidad encuentras un laberinto de cualquier tipo, traza un camino a través de él. Con eso conseguirás el favor de Ubtao.

CAPÍTULO 2: LAS TIERRAS DE CHULT



LOS AVENTUREROS TIENEN LA OPCIÓN DE partir desde varios lugares cuando preparan su expedición al corazón de Chult. Puerto Nyanzaru es el punto de partida más obvio. Permite acceder fácilmente en canoa a dos ríos principales, el Soshenstar y el Tiryki. Viajar río arriba es una expedición de prueba ideal para que los exploradores aprendan a lidiar con esta tierra implacable. Los personajes también pueden salir desde Fuerte Beluarian o navegar en barco hasta desembarcar en la costa de lugares como Bahía Jahaka, Ensenada de Kitcher, Bahía Refugio, Bahía de Shilku y Bahía Tortuga Mordedora.

La tierra de Chult se presta a la aventura. Este capítulo pretende que el viaje de los personajes a través de la naturaleza salvaje sea memorable. Las ubicaciones de la aventura no se han adaptado a personajes de un nivel específico. Si el grupo de aventureros es relativamente débil, depende de los jugadores elegir si huir en vez de luchar, negociar en vez de atacar o rendirse en vez de morir. Depende de ti, el DM, ser flexible y hacer que la historia avance lo mejor que puedas. Si los aventureros están teniendo problemas con un encuentro, puedes decidir que los monstruos se retiren repentinamente, que exijan la rendición del grupo o que

infligjan daño no letal. Incluso, puedes hacer que aparezca un PNJ para ayudarles. Los depredadores irracionales pueden asustarse por una repentina erupción volcánica o un terremoto. En resumen, siempre hay un modo de convertir la mala suerte del grupo en una posibilidad de sobrevivir luchando.

LA EXPEDICIÓN COMIENZA

Los apartados siguientes contienen información que te ayudará a dirigir esta parte de la aventura sin contratiempos. Por cada día que el grupo pase viajando por la naturaleza salvaje, sigue estos pasos:

- Usando el mapa mural, identifica en qué hexágono se encuentra actualmente el grupo. No comuniques esta información a los jugadores si los aventureros se han perdido. De lo contrario, muestra la ubicación del grupo a los jugadores señalando el hexágono correspondiente en su mapa de Chult.
- Deja que los jugadores decidan en qué dirección quieren ir, y si el grupo planea moverse a un ritmo normal, rápido o lento (ver “Distancias de viaje” más adelante).
- Permite que los jugadores elijan a un responsable de orientarse. Después, haz una prueba de Sabiduría

(Supervivencia) en nombre de ese personaje para determinar si el grupo se pierde (ver “Orientación” más abajo).

- Comprueba los encuentros aleatorios durante el día (consulta el apéndice B).
- Al final del día, revisa si alguno de los miembros del grupo está deshidratado (ver “Deshidratación” más adelante).

DISTANCIAS DE VIAJE

En el mapa de Chult, cada hexágono mide 10 millas de ancho. Los personajes que se mueven a un ritmo normal pueden viajar 1 hexágono al día a pie a través de terrenos costeros, selváticos, montañosos, pantanosos o baldíos. En cambio, son capaces de desplazarse 2 hexágonos al día si se desplazan en canoa por un río o un lago. La velocidad de viaje río arriba o río abajo es la misma, ya que el agua se mueve tan suavemente que la corriente es casi imperceptible. Sin canoas, la velocidad normal de viaje a lo largo de un río es la misma que a través del terreno que lo rodea. Las canoas se desplazan 1 hexágono al día al atravesar un pantano.

Si los personajes se mueven a un ritmo rápido, la forma más fácil de ver cuánto avanzan es tirar un d4. Con una

¿DÓNDE ESTÁ ARTUS CIMBER?

Artus Cimber y Dragonbait, su compañero de viaje, son PNJ de alineamiento bueno que pueden ayudar a los personajes a lograr sus objetivos. Las descripciones de ambos están en el apéndice D. Durante la aventura, Artus y Dragonbait buscan a Orolunga o reúnen suministros e información en Puerto Nyanzaru. El grupo se los puede encontrar en cualquier lugar de la península. Los personajes tienen una pequeña posibilidad de conocer a Artus y Dragonbait en un encuentro aleatorio (consulta el apéndice B).

Si Artus y Dragonbait no aparecen en un encuentro aleatorio, estas son algunas localizaciones en las que pueden encontrarse:

- Campamento Justicia (explorando las ruinas).
- El Corazón de Ubtao (espionando a los Magos Rojos).
- Fondeadero de Jahaka (intentando liberar a los prisioneros atrapados en la mazmorra de los piratas).
- Kir Sabal (recibiendo información de los aarakocra o la princesa Mwaxanaré).
- Orolunga (haciéndole una consulta a Saja N'baza).
- Literalmente en cualquier parte de la jungla, huyendo de un grupo de **gules** aulladores, de una horda de **guerreros tribales** canibales o de un **tiranosaurio zombi** (consulta el apéndice D).

Artus es reacio a revelar por qué está explorando Chult. Trata de entender las intenciones de los personajes antes de hablar demasiado. Una vez se asegure de que todos se encuentran en el mismo bando, intercambiará lo que sea (tanta información como quieras dar a los aventureros) por los datos que tengan los personajes. Una vez que Artus y Dragonbait descubran la existencia del Almero y el peligro que representa, estarán encantados de ayudar al grupo a destruirlo.

Cualquier grupo que incluya a Artus y Dragonbait podrá superar los desafíos de la aventura con más soltura. Sin embargo, las fuerzas del mal persiguen a Artus. Gigantes de escarcha, los Zhentarim, Xandala (consulta el apéndice D), Valindra Shadowmantle (lee “El Corazón de Ubtao” más adelante en este capítulo) y los Magos Rojos de Thay pueden aparecer en cualquier momento e intentar capturar a Artus. Si Artus cree que pone en peligro a los personajes con su presencia, abandonará el grupo y se llevará consigo a Dragonbait.

tirada de 3 o 4, se desplazan 1 hexágono adicional ese día. Los personajes que se mueven a un ritmo rápido reciben una penalización de -5 a su puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción), lo que los hace más propensos a perderse pistas y caer en emboscadas.

Si los personajes deciden ir a un ritmo lento, tira un d4. En una tirada de 1 o 2, avanzan 1 hexágono menos ese día. En otras palabras, 1 hexágono en canoa o ninguno a pie. Con cualquier otro resultado, se recompensa la cautela de los jugadores, que recorren la misma distancia que un grupo que se mueve a un ritmo normal. Los personajes que se desplazan a paso lento pueden moverse con sigilo. Siempre y cuando no estén en campo abierto, pueden intentar sorprender a otras criaturas que encuentren o pasar sin que les perciban.

LLEVAR LA CUENTA DE LAS MILLAS

En lugar de supervisar el movimiento por hexágonos, se puede hacer un seguimiento de las distancias reales cubiertas (10 millas al día a un ritmo normal, 15 millas al día a un ritmo rápido o 9 millas al día a paso lento). Con todo, si el grupo cambia de ritmo dependiendo del día es posible que esto, más que ayudar, dé dolores de cabeza.

Un personaje con una velocidad volando de 30 pies puede recorrer 4 millas a la hora.

ORIENTACIÓN

Haz que los jugadores designen a un miembro del grupo como responsable de orientarse. El personaje puede ser un PNJ (por ejemplo, un guía) y el grupo puede cambiar de responsable cada día.

Al empezar cada nuevo día de viaje, el DM hace una prueba de Sabiduría (Supervivencia) en nombre del responsable de orientarse. El resultado de la prueba determina si el grupo se pierde o no en el transcurso de ese día. La CD de la prueba se basa en el terreno más común del día: la CD será 10 para costas y lagos, o 15 para junglas, montañas, ríos, pantanos y páramos. Aplica un bonificador de +5 a la prueba si el grupo establece un ritmo lento para el día, o una penalización de -5 si el grupo se mueve a un ritmo rápido.

Es posible perderse en un río siguiendo un afluente en lugar de la corriente principal.

Si la prueba tiene éxito, el responsable de orientarse sabe con exactitud dónde está el grupo en el mapa de Chult que tienen los jugadores durante ese día.

Si la prueba falla, el grupo se pierde. Cualquier hexágono del mapa está rodeado por otros seis hexágonos. Cada vez que un grupo perdido se mueva 1 hexágono, tira un d6 para determinar al azar en qué hexágono vecino entra. No digas al grupo dónde se encuentra. Mientras estén perdidos, los jugadores no podrán concretar su ubicación en su mapa de Chult. La próxima vez que un responsable de orientarse tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para orientarse, revelará la localización real del grupo a los jugadores.

DESHIDRATACIÓN

Los personajes que exploran Chult necesitan beber mucho para mantenerse hidratados. El agua que se encuentra en los ríos y en el suelo solo es apta para beber si se hierve primero. Si tienen un colector de lluvia (ver “Comprar un artículo especial” en la página 31), los personajes pueden usarlo para recoger agua y luego almacenarla en contenedores portátiles.



CHULT

Mar Brillante

Gran Mar

Leyenda

- Ciudad
- Fuerte
- Asentamiento
- Ruinas
- ⚡ Mina
- ✕ Lugar de interés
- ☠ Territorio de los muertos vivientes (pocos)
- ☠ Territorio de los muertos vivientes (muchos)

1 hexágono = 10 millas

MAPA 2.1: CHULT

Al acabar cada día, cualquier personaje que no haya bebido al menos 2 galones de agua fresca debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir 1 nivel de cansancio. La tirada de salvación se hace con desventaja si el aventurero lleva una armadura media, armadura pesada o ropa pesada. Los personajes que viajan a un ritmo rápido, en lugar de a un ritmo normal o lento, reciben una penalización de -5 en sus tiradas de salvación contra la deshidratación.

Los aventureros que se desplazan con bestias de carga y otros animales también deben mantenerlos alimentados e hidratados. Consulta “Alimentos y agua” en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* para conocer los requisitos básicos según el tamaño de la criatura. Los dinosaurios y otras criaturas nacidas en Chult pueden buscar comida y bebida siempre que estén en su hábitat natural.

ENFERMEDADES

Las siguientes enfermedades pueden afectar a gigantes y humanoides que exploran las junglas de Chult. Recuerda que el *restablecimiento menor* u otros efectos mágicos similares pueden curar una enfermedad.

FIEBRE DEL MONO LOCO

Una bruma mágica reptante por las junglas de Chult. El contacto con esta neblina poco espesa, azul e inodora puede infectar a gigantes y humanoides con la fiebre del mono loco. Un conjuro de *disipar magia* destruye la bruma en un cuadrado de 20 pies que empieza en un punto elegido por el lanzador dentro del alcance del conjuro. Un encuentro con esta bruma generalmente cubre 1d6 zonas de estas dimensiones (400–2.400 pies cuadrados).

Cualquier gigante o humanoide que entra en contacto con la bruma debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o se infectará con la fiebre del mono loco. La criatura infectada obtiene un tipo aleatorio de locura a largo plazo. Haz una tirada usando la tabla “locura a largo plazo” del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. Este tipo de locura se manifiesta 1d6 horas después de la infección y tiene una duración de 1d10 × 10 horas. Si se deja que la locura siga su curso hasta el final, la criatura debe repetir la tirada de salvación cuando acabe el enloquecimiento. Si falla la segunda tirada de salvación, la criatura sufre otro ataque de locura a largo plazo que se extiende la duración habitual. Vuelve a hacer una tirada en la tabla para determinar el ataque. Los síntomas de la locura continúan hasta que termina la enfermedad.

MAL DE LOS TEMBLORES

Los insectos nativos de las selvas y marismas de Chult son portadores del mal de los temblores. La mejor protección contra esta enfermedad es cubrirse toda la piel expuesta con una capa de ungüento repelente de insectos. Para saber el precio de dicho repelente, consulta “Comprar un objeto especial” en la página 31.

UNA CURA PARA PERSONAJES MUERTOS

Si un personaje jugador muere mientras explora la selva de Chult, un guía PNJ puede sugerir al grupo que lleve su cadáver al pueblo fantasma de Mbala. Se rumorea que allí vive una bruja poderosa. Según las leyendas locales, esta hizo un pacto con el Señor de los Huesos, un dios que le otorgó el poder de crear a zombis que conservan su antigua personalidad. Para obtener más información sobre esta supuesta bruja, consulta la sección “Mbala” más adelante en este capítulo.

Un gigante o humanoide que recibe daño de enjambres de insectos, de ciempiés gigantes, de escorpiones gigantes o de avispas gigantes se expone a la enfermedad una vez acaba el encuentro. Quienes no se han cubierto de repelente de insectos desde su descanso largo anterior están expuestos al mal de los temblores tras finalizar un descanso largo.

Cualquier gigante o humanoide que se exponga a la enfermedad debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 11. De no conseguirlo, se infectará. Una criatura con armadura natural tiene ventaja en la tirada de salvación. Los síntomas comenzarán a manifestarse en el personaje 2d6 horas más tarde. Estos incluyen visión borrosa, desorientación y una bajada repentina de la temperatura corporal que causa temblores incontrolables y que los dientes castañeteen.

Una vez empiecen a aparecer los síntomas, la criatura infectada recuperará solo la mitad de los puntos de golpe normales cuando utilice Dados de Golpe y no recobrará ningún punto de golpe tras un descanso largo. Además, también tendrá desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque. Al final de un descanso largo, la criatura infectada repite la tirada de salvación y se libra de la enfermedad si supera la tirada.

SANGUIJUELAS DE LA GARGANTA

Hay unos parásitos minúsculos, conocidos como sanguijuelas de la garganta, que emponzoñan las aguas de los bosques, pantanos y ríos de Chult. Cualquier gigante o humanoide que trague agua contaminada debe tener éxito en una tirada de Constitución CD 12 o acabará infestado de sanguijuelas de la garganta. Los síntomas inmediatos incluyen inflamación en la garganta y dificultad para respirar. Después de 1d6 horas, el personaje infectado sufre 1 nivel de cansancio que no se puede quitar (excepto como se describe a continuación) hasta que la enfermedad se cure. La criatura infectada debe repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus descansos largos. Si supera la tirada de salvación, el cansancio de la criatura sube 1 nivel. Si no supera la tirada, el cansancio de la criatura baja 1 nivel. Si la criatura infectada supera su tirada de salvación y su nivel de cansancio baja a menos de 1, se curará de la enfermedad.

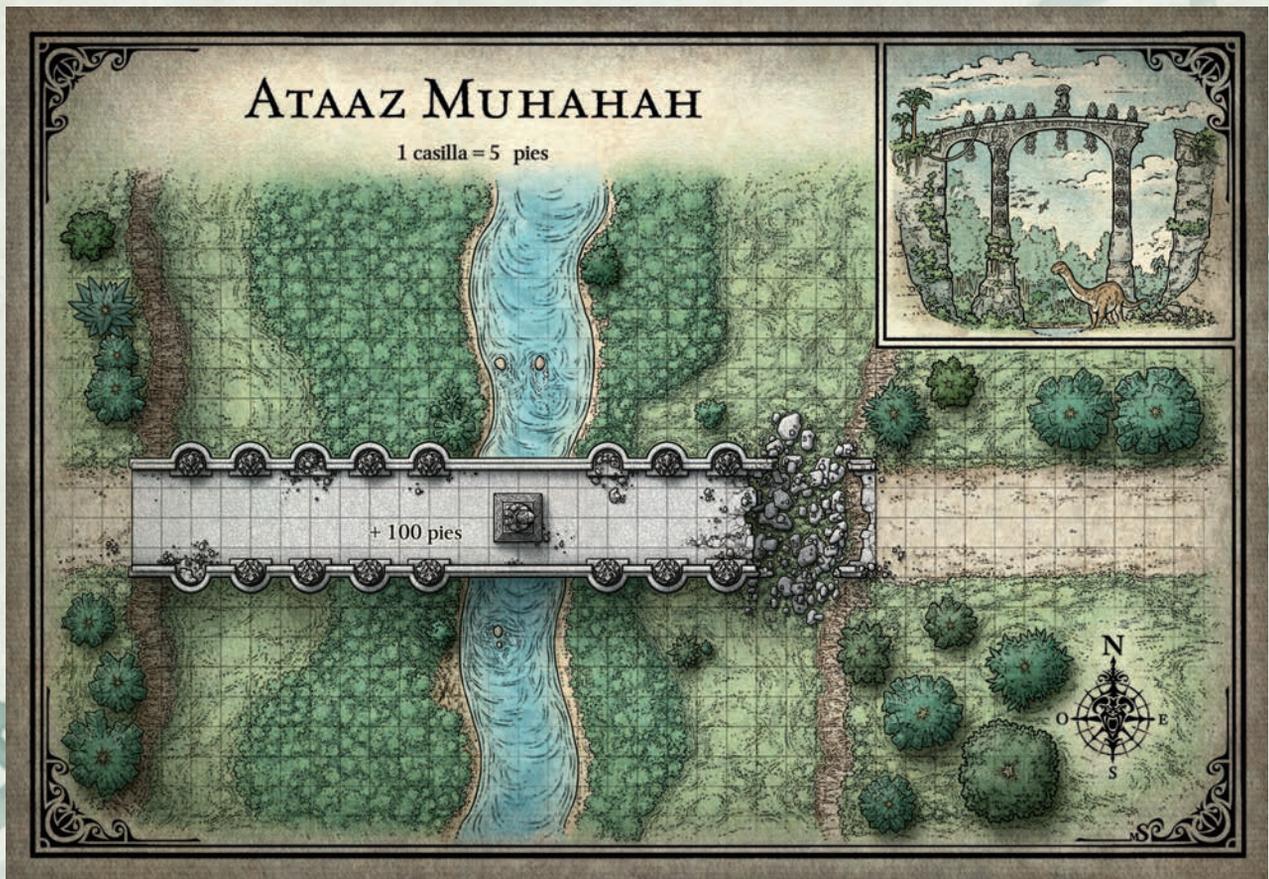
Los exploradores pueden evitar contraer sanguijuelas de garganta bebiendo solo agua de lluvia, agua hervida o purificada a base de magia.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Chult es el hogar de una inmensa variedad de plantas, bestias, monstruos y seres inteligentes. Los encuentros aleatorios con la fauna local son inevitables y contribuyen a que la expedición del grupo sea memorable. El apéndice B contiene directrices para generar encuentros al azar en la naturaleza salvaje.

TERRITORIO DE MUERTOS VIVIENTES

Los muertos vivientes casi han expulsado a la civilización humana de la península, salvo por algunos puestos fronterizos aislados en los que los chultanos y sus aliados se refugian tras muros. El mapa 2.1 muestra los lugares más poblados por muertos vivientes. Si los personajes pasan por los territorios marcados con el símbolo de una calavera y huesos cruzados de color negro, seguramente tendrán encuentros aleatorios con algunos de ellos. La probabilidad de un encuentro con muertos vivientes aumenta en



MAPA 2.2: ATA AZ MUHAHAH

los territorios marcados con símbolos de una calavera y huesos cruzados rojos. La mayoría de guías conocen bien estos territorios. En lo que respecta a los muertos vivientes, es más seguro viajar por el río que por tierra, porque estas criaturas son malos nadadores en el mejor de los casos. Además, es más fácil aumentar la velocidad en canoa y escapar en el agua que huir a través de la maraña de la selva.

LOCALIZACIONES EN CHULT

El mapa 2.1 muestra la península chultana con los lugares claves marcados. El mismo mapa aparece en uno de los lados del mapa mural. El resto de este capítulo describe estos lugares clave, que se muestran en orden alfabético para facilitar las consultas.

Si hay un lugar concreto que querrías que descubrieran y explorasen los personajes, puedes moverlo para que se encuentren en el camino e, incluso, llamarlo de otro modo si es necesario.

Por ejemplo, la aldea goblin de Yellyark no tiene por qué estar en la ubicación marcada en el mapa. Puedes colocarla donde quieras o crear otra aldea goblin de estructura similar. Muchos otros emplazamientos descritos en este capítulo se pueden adaptar con la misma facilidad. Además de reemplazar un lugar, puedes agregar o quitar monstruos y trampas para complicarlo o facilitarlo.

ATAAZ KAHAKLA

El barranco del río llamado AtaaZ Kahakla (“Desfiladero de la Muerte”) maravilla a la mayoría de personas que lo ven. Las paredes del barranco, cuya altura oscila entre los 50 y

los 200 pies, están revestidas de hileras superpuestas de coral. Todo está muerto, pero conserva el colorido propio del arco iris, lo que convierte al lugar en un impresionante paisaje marino de aire subacuático. Entre los corales hay esqueletos intactos de plesiosaurios, tiburones gigantes y otras criaturas marinas.

ATAAZ MUHAHAH

El mapa 2.2 muestra AtaaZ Muhahah (“Garganta Risueña”), un enorme abismo atravesado por una arcada antigua de piedra llamada Puente del Mono. La estructura fue denominada así a causa de los monos que se posan en sus paredes y se cuelgan mediante sus colas de la parte inferior. Entre estos animales hay simios vivos y esculturas antiguas que forman parte del puente. El tiempo ha dañado la mayoría de estatuas, pero sigue siendo evidente que crearlas requirió habilidad.

Los monos vivos parlotean y chillan sin parar. El eco de sus alaridos resuena en la garganta. De vez en cuando, los ecos que llegan desde la parte de arriba se solapan con los de abajo de la garganta, lo que transforma la cacofonía en una risa altiva y presuntuosa. Cuando esto sucede, los monos aterrorizados se callan durante unos minutos mientras la “risa” se desvanece y luego vuelven a parlotear.

Se han tallado laberintos simbólicos sobre el puente y sus soportes. Cualquier chultano y la mayoría de guías confirmarían que estos grabados y la resolución de laberintos están asociados con el arcaico culto a Ubtao. Un personaje puede recordar esta información si supera una prueba de Inteligencia CD 20 (Religión).

SANTUARIO DE UBTAO

En el centro del puente se encuentra un santuario de piedra. Consiste en una estatua imponente de un guerrero chultano que tiene puesta una máscara de guerra y está acuclillado como una pantera lista para saltar. Se ha esculpido de un modo muy estilizado, como los monos que están en varias partes del puente. En las cuencas de sus ojos refuglen unas piedras preciosas coloridas.

Hay un esqueleto humano desplomado cerca los pies de la estatua. Es obvio que varios de sus huesos están rotos, pero es imposible decir si estas lesiones ocurrieron mientras la persona vivía o las causaron los carroñeros tras su muerte.

De hecho, la estatua es un **gólem de piedra** creado para defender el puente contra invasores ancestrales. Ataca a cualquier persona que lo profane, entre otras formas, intentando quitar las piedras preciosas de los ojos (que son meramente decorativas y carecen de valor), dañando el puente o pasando por el santuario sin reverenciar a Ubtao como es debido. El homenaje requerido implica colocar la yema de un dedo en el centro de una de las tallas laberínticas del puente y trazar un camino ininterrumpido hasta dejar la estatua atrás. Los guías nativos de Chult conocen esta información. Los laberintos simbólicos no son demasiado complejos. Lo que causa más problemas es que sobre ellos crecen líquenes y musgo. Si se los quita con un cuchillo u otra herramienta antes de seguir el laberinto, se podrá trazar el camino correctamente al superar una prueba de Inteligencia CD 5. Si no se limpia la vegetación antes de empezar, la CD aumenta a 10. En caso de que se limpie quitando la vegetación con las manos desnudas, el gólem interpreta que se ha seguido el laberinto incorrectamente y ataca. Trazar el laberinto con la daga u otra herramienta no cuenta: se debe hacer con un dedo.

Si surge la oportunidad durante el combate, el gólem empujará a los enemigos fuera del puente. Este ser es tan pesado que tiene ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) para resistir que le empujen. No persigue a sus enemigos después de echarlos del puente a menos que sigan usando ataques a distancia o conjuros contra él tras la retirada.

El esqueleto tumbado a los pies de la estatua es todo lo que queda de un explorador humano al que el gólem mató. Hace mucho que arrancaron la carne de los huesos.

GRIETA DEL PUENTE

Parte del puente se ha caído y ha dejado una grieta de 20 pies. La piedra de ambos bordes parece quebradiza e insegura.

La grieta de 20 pies es demasiado ancha para que la mayoría de personajes la crucen saltando tras coger carrerilla. Sin embargo, el salto desde el lado más elevado del puente al más bajo es de solamente 15 pies, mientras que el salto de este último al superior es de 25 pies. Los restos que se quiebran en los parapetos acortan la distancia otros 5 pies, pero aterrizar en una de esas superficies endebles requiere superar una prueba de Destreza CD 13 (Acrobacias). Si el personaje que salta falla la prueba, resbala sobre la piedra y cae a la garganta (caída de 100 pies).

ENREDADERAS COLGANTES

Cientos de enredaderas cuelgan bajo el puente. Los personajes pueden cruzar la garganta bajo el puente si avanzan agarrándose a las enredaderas y columpiándose para pasar la grieta. Esto no activa al gólem de piedra en absoluto, pero requiere superar dos pruebas de característica: por una parte, una prueba de Fuerza CD 10 (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) para trepar entre las enredaderas y columpiarse al otro lado de la grieta sin caerse, y, por otra, una prueba de Sabiduría CD 10 (Trato con animales) para avanzar sin que cunda el pánico entre los monos, que consideran que las enredaderas son su hogar. Si no supera la prueba de Trato con animales, 1d4 **babuinos** atacarán al aventurero. Los animales luchan con normalidad, pero el personaje que cuelga entre las enredaderas tiene desventaja en cada tirada de ataque y prueba de característica realizadas mientras le atacan.

ATAAZ YKLWAZI

Unas láminas del basalto negro salen de la superficie de este profundo barranco volcánico y crean una especie de bosque capaz de hacer sangrar a los paseantes despistados que se rozan contra esos pilares negros, que están tan afilados como las armas de bordes cortantes que les dan nombre.

Ataaz Yklwazi (“Garganta de Cuchillas”) crea una especie de entrada al Valle del Honor Perdido desde el norte. Las salamandras flamígeras dominan el valle. Lo protegen patrullando la garganta y tendiendo una emboscada a cualquier intruso que crean que pueden derrotar con su fuerza. Una patrulla típica consiste en cuatro **guerreros salamandra flamígera** montados en **caminantes gigantes** (consulta el perfil de ambas criaturas en el apéndice D).

La garganta es también el terreno de caza favorito de una **hembra joven de dragón rojo** llamada Tzindelor y conocida como Yesca por aquellos que la han visto y han sobrevivido. El traicionero terreno está cubierto por los esqueletos carbonizados de las víctimas de la dragona. Si los personajes hacen un descanso largo en la garganta, se encontrarán con Yesca al acabar su reposo. Para más información sobre esta bestia, consulta la sección “Mina Wyrnheart” en la página 76.

BAHÍA DE CHULT

Los barcos deben atravesar la Bahía de Chult para salir y entrar a Puerto Nyanzaru o a las playas al oeste de Fuerte Beluarian. La bocana de la bahía es vigilada por Aremag, un **dragón tortuga** con un ojo izquierdo lechoso y ciego, y al que le falta un trozo de caparazón. Aremag exige a las naves que tiren su tesoro a la bahía para aplacarlo. Después, el dragón tortuga recoge el botín y lo esconde en su guarida, que nadie ha encontrado hasta ahora.

Si los personajes entran o salen de la Bahía de Chult en barco, Aremag aparece:

El mar se agita y se enturbia. Las olas se estampan contra la proa de vuestro barco, pues las han levantado una especie de colinas con dientes de sierra que se alzan entre la espuma. El agua baja por esos peñascos como ríos que fluyen ladera abajo en una montaña. Finalmente, la isla emergente deja de crecer, aunque el mar sigue sacudiendo vuestro barco como si fuera una pluma en el viento. Entonces una gran ráfaga de vapor surge de entre las olas. A través de la niebla lejana y marcada por el arcoíris, se ve un pico inmenso y un ojo lechoso del tamaño de un tonel que mira ciegamente en vuestra dirección. Mientras las aguas se calman, también distinguís una docena o más de aletas de tiburón rodeando el barco.



Aremag empieza hablando en dracónico. Si nadie le responde de manera inteligible, pasará a hablar en acuano.

Durante la negociación, el dragón tortuga dará vueltas alrededor del barco con lentitud. Al principio, los personajes deben ir desplazándose por la cubierta para mantener el contacto visual con la criatura. Sin embargo, pasado un rato, el movimiento origina un remolino que hace que la balandra gire a la misma velocidad que Aremag. Resulta obvio que el dragón tortuga puede hundir la nave con facilidad.

Aremag exige un tributo a cambio de permitir que se pase sin incidentes, pero no especifica una cantidad. Quienes se encuentran a bordo deben meter objetos valiosos en un saco, a la vista de Aremag, hasta que el dragón tortuga esté satisfecho con la ofrenda. La bestia pide una cantidad distinta según la embarcación. Depende de la riqueza que crea que alberga la carga y la codicia que sienta en ese momento. Para determinar el valor mínimo en piezas de oro que Aremag aceptará, tira $2d4 \times 50$ po. Con cada nueva ofrenda que se muestra y se añade al saco, el dragón tortuga ruge y pide más hasta que el total alcance o exceda el mínimo que ha establecido. Si los personajes lidian con la situación de un modo ridículo y, por ejemplo, meten una miseria en el saco, la bestia se impacienta. Entonces lanza una ráfaga de vapor que cubre el barco y golpea el casco con la cola, lo que obliga a todo aquel que no esté debajo de la cubierta a superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza CD 15 para evitar caer por la borda. La bahía está llena de **tiburones de arrecife**. 1d4 tiburones atacan a cualquiera que permanezca en el agua más de 3 asaltos.

Cabe la posibilidad de negociar. Si se supera una prueba de Carisma CD 15 (Persuasión) es posible persuadir a Aremag de que los pasajeros no tienen más riquezas, siempre que hayan puesto al menos 50 po de valor en el saco. Solo un personaje puede hacer la prueba.

El resto puede ayudar, si contribuye a suplicar lastimeramente de manera convincente. La prueba tiene desventaja si el saco contiene menos de 100 po de valor y ventaja si el saco contiene 150 po o más. Cada vez que se intenta hacer la prueba y se falla, Aremag reacciona según se ha descrito anteriormente, como si los aventureros apenas estuvieran echando al saco unas pocas piezas de oro cada vez.

Cuando la ofrenda es suficiente, Aremag anuncia: “¡Lanzadla!”. La bolsa se puede tirar en la espalda o la boca del dragón tortuga, o directamente en el agua. La bestia se sumerge sin decir nada más y hace que la nave cabecee violentamente hasta que el mar se calma. Los personajes pueden ver el enorme disco que forma su caparazón sumergiéndose en las aguas cristalinas de la bahía hasta que desaparece en las profundidades oscuras.

BAHÍA DE SHILKU

La lava sigue saliendo del volcán que destruyó Shilku y discurre como un río que brilla intensamente bahía abajo. El agua sulfurosa está envenenada, por lo que la mayor parte de la vida marina de la bahía está muerta y la orilla circundante es estéril. Todavía es posible encontrar lugares seguros para amarrar en las playas que hay a lo largo de la orilla occidental. Por el contrario, un velero que atraviese la orilla oriental cerca de Shilku tiene muchas posibilidades de perder sus velas, y puede que mucho más, a causa de las piedras candentes que llueven de vez en cuando desde el cielo o a la ceniza ardiente que arrastra el viento desde la bahía a varias millas de distancia, antes de que se extinga en las aguas apestosas y silbantes.

BAHÍA JAHAKA

Los barcos piratas entran y salen de esta bahía cuando pasan por el Fondeadero de Jahaka. El río Tath cae en varias cascadas antes de derramarse en el mar, de modo que la niebla siempre flota desde la desembocadura del río y a través de la bahía. No es una bruma especialmente espesa, pero su

efecto se acumula con la distancia, de modo que restringe la visibilidad a unas pocas millas, excepto en los días con más viento. Se puede ver el contorno de las montañas costeras desde cualquier distancia en la bahía, aunque los detalles menores (por ejemplo, un objeto del tamaño de un barco o algo menor) no se disciernen a una distancia de más de 2 o 3 millas. Ya que la bahía mide cerca de 20 millas de anchura y 40 millas de profundidad, es un escondite excelente para los piratas. Cualquier embarcación que vague por ella sin saber exactamente dónde mirar tiene pocas posibilidades de topár con el Fondeadero de Jahaka.

BAHÍA REFUGIO

Bahía Refugio tiene la reputación de ser un lugar relativamente seguro para hacer recalada. Muchas exploraciones de Chult han comenzado en su playa blanca de arena, que abarca hasta donde llega la vista por toda la orilla de la bahía. Una ciudad chultana llamada Ishau solía estar en este lugar, pero sus cimientos se hundieron en el mar durante la Plaga de Conjuros. Los edificios de la ciudad siguen estando en gran parte intactos. Sin embargo, ahora se encuentran a más de una milla de tierra firme y, además, los rondan los tiburones, los plesiosaurios y las sagas de los mares.

BAHÍA TORTUGA MORDEDORA

Esta bahía es de una belleza incomparable. Aunque el cielo está oscurecido por nubes de humo y ceniza atravesadas por relámpagos, las playas de arena blanca, los bosques frondosos, los llamativos arrecifes de coral y la flora y fauna coloridas hacen de este lugar un retiro entre los horrores de Chult. No faltan los peligros en la orilla, pero incluso contemplarlos tienta y maravilla a la vista. Palmas triflor, atrapahombres y jaculis son comunes, como también lo son las feroces y agresivas tortugas gigantes que dan nombre a la bahía. Consulta el apéndice D para conseguir más información sobre estas criaturas.

Los cíclopes vagan por la orilla y tienen sus guaridas en las cuevas de las montañas que dan hacia la bahía. Estas criaturas simples no son intrínsecamente hostiles, pero reaccionan con recelo y cautela ante los recién llegados. Cualquier demostración de mala voluntad por parte de extraños bastará para que los cíclopes pasen de la cautela a la hostilidad. Son expertos en sobrevivir a los peligros de Bahía Tortuga Mordedora, lo que les convierte en aliados valiosos si los personajes les ofrecen algo que deseen. Los cíclopes siempre necesitan herramientas de metal. Por ejemplo, las espadas cortas les parecen unas dagas ideales. Las bagatelas mágicas extravagantes también son de su agrado. A cambio de abundantes alicientes, incluso se podría contratar a los cíclopes como portadores, guardias o guías en una expedición hacia el norte para entrar en la selva inmensa situada entre los Picos de Fuego y el Valle del Terror.

REY TOBA

Una **tortuga mordedora gigante** (consulta el apéndice D) de tamaño inusual (120 puntos de golpe) disfruta de tomar el sol en las playas durante el día. Los chultanos se refieren a ella como Rey Toba. La magia residual de la Plaga de Conjuros ha cristalizado partes de su caparazón, lo que concede al Rey Toba ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros u otros efectos mágicos.

Tesoro. Si se derrota a la poderosa tortuga, es posible arrancar sesenta cristales de su caparazón y venderlos a un precio de 10 po por cristal.

BARRANCO BRUMOSO

Barranco Brumoso es un muro de 1.000 pies de altura, hecho de roca volcánica, que se extiende durante 200 millas a lo largo de la costa oeste de Chult.

No hay ni una playa, solo piedras enormes y escarpadas y olas que caen y se estrellan contra el muro. Por si esto no bastara para alejar a la mayoría de gente, los acantilados son el hogar de asentamientos aarakocras, así como de nidos de pteranodones y de quetzalcoatlus.

CAMPAMENTO JUSTICIA

Llegáis a un campamento abandonado y cubierto de ruinas que se encuentra junto al río. Las tiendas están mohosas y raídas, y parece que todas las estructuras permanentes hayan ardido hasta los cimientos. Hay dos botes de remos intactos atados en un muelle corto.

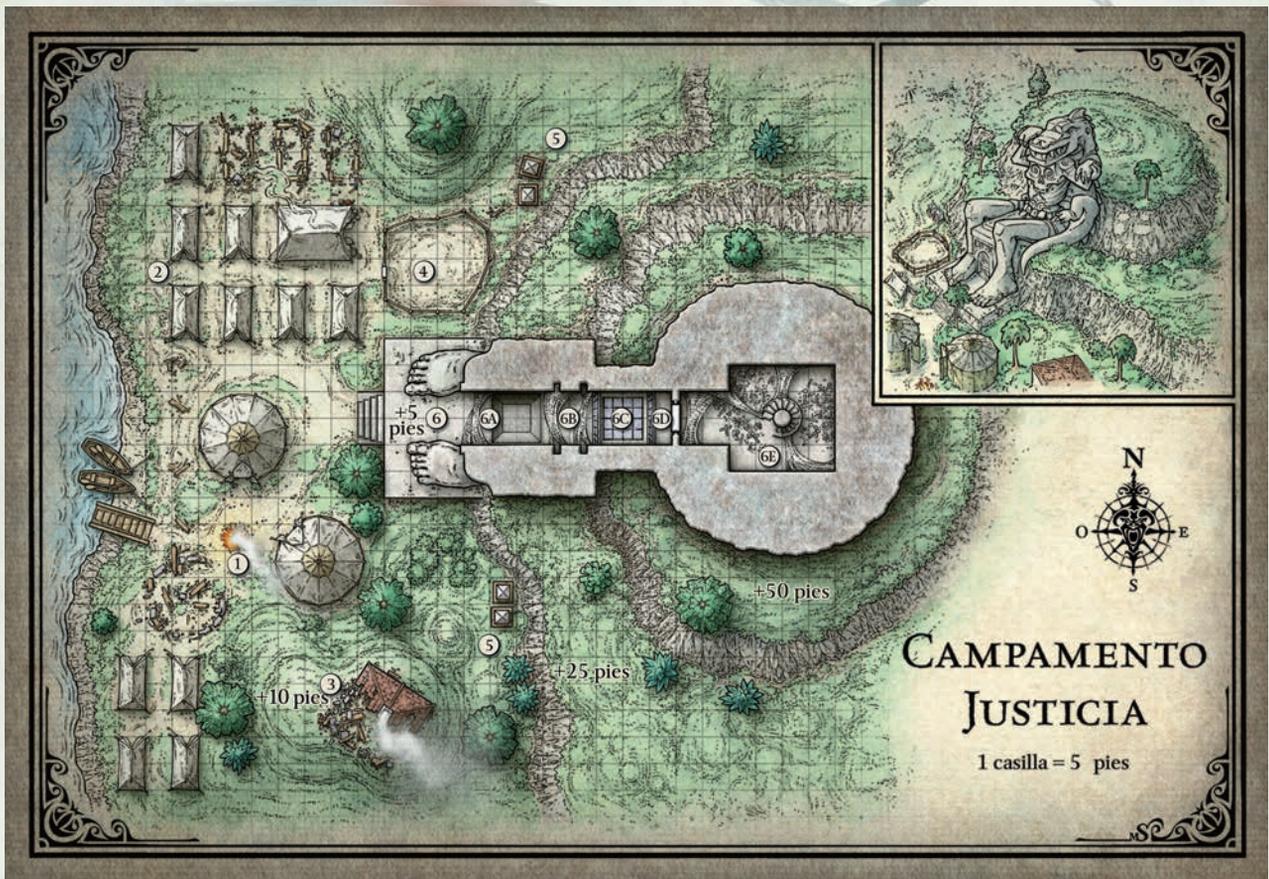
Al norte del campamento se localiza una cresta y sobre ella se ha construido una estatua de piedra de 80 pies de alto que representa a un hombre con un cocodrilo en la espalda. Un arco de piedra entre los pies de la escultura conduce a un túnel oscuro. A la izquierda de la estatua hay un tocoso redil para guardar ganado, en el que corre un pajarillo aterrizado. No hay más señales de vida.

Cuando la Orden del Guantelete trajo su guerra contra los muertos vivientes a Chult, sus miembros se establecieron en este campamento base (mapa 2.3) alrededor de un antiguo santuario chultano, al que los guías locales llaman la Casa del Cocodrilo. El santuario no era el centro de la actividad de la orden, pero fue objeto de una intensa curiosidad. Aunque se encontraba en ruinas, sus trampas seguían estando activas y evitaron los intentos de la orden de llegar al corazón del edificio.

Los visitantes, que se confiaron demasiado, decidieron no construir defensas alrededor del campamento, pues creían que la fuerza de sus propios brazos bastaba como protección. Hace un par de meses, cientos de muertos vivientes surgieron de la jungla e invadieron el campamento, tragedia que confirmó que se equivocaban. Solo un puñado de guerreros escapó de esa masacre. No quedan cadáveres en el campamento. Los restos de aquellos que murieron defendiéndolo o bien han sido enterrados por la segunda ola de templarios, que ahora se encuentra en el Campamento Venganza, o bien se los han llevado los carroñeros de la jungla.

Cuando llegan los personajes, el campamento está siendo vigilado por un grupo de goblins batiris, formado por dos **goblins** por cada jugador. Un **jefe goblin** llamado Yokka lidera el grupo. Los goblins usan máscaras de madera y se esconden en el follaje al norte del campamento. Evitan el santuario porque creen que está maldito. Sin embargo, Yokka tuvo una visión de un tesoro que contenía el edificio y que podría convertirlo en una gran celebridad para su tribu. Por eso, él y sus seguidores llevan una decana intentando atreverse a lidiar con las trampas del santuario. Desde el punto de vista de Yokka, la llegada de aventureros presenta una gran oportunidad. Si superan las trampas del lugar, él puede limitarse a quitarles el tesoro a la salida. En caso de que no lo consigan, puede que al menos debiliten las defensas del santuario.

La banda de Yokka importuna al grupo sin revelar su presencia hasta el final. Por ejemplo, si los aventureros no dejan a nadie para vigilar sus botes, los goblins los roban o les hacen agujeros en la parte inferior del casco.



MAPA 2.3: CAMPAMENTO JUSTICIA

Si todos los miembros del grupo entran en el santuario, los goblins les preparan una emboscada en el exterior. Si todo lo demás falla, los goblins usan cuernos y gritan como animales para llamar la atención de los muertos vivos cercanos (1d8 **zombis** y 1d8 **esqueletos**) o bestias agresivas (un hambriento **alosaurio** y 1d4 + 1 **picos de hacha**).

1. LAS TIENDAS DE LOS MANDOS

Los templarios de la Orden del Guantelete se llevaron todos los objetos de valor de estas tiendas cuando vinieron a inspeccionar el resultado de la catástrofe. Si un personaje hurga en una de estas tiendas, tiene 1 posibilidad entre 6 de despertar a una **serpiente venenosa**.

2. LAS TIENDAS DE LOS SOLDADOS

Todas las tiendas están destrozadas de algún modo. La mayoría de tiendas fueron acuchilladas por armas o garras durante el combate. La lona está a punto de desintegrarse por el moho y la podredumbre de la jungla.

3. EL SANTUARIO QUEMADO

Durante la batalla, se volcaron lámparas. La capilla a medio construir de los templarios se incendió y prendió el arsenal de material que iba a servir para levantar cuarteles permanentes. Solo quedan ruinas quemadas.

Tesoro. Un símbolo sagrado de Torm hecho de plata (25 po) sigue colgado de una correa de cuero en una clavija en la pared de la capilla. Por ahora, ha sido pasado por alto.

4. LOS REDILES

Los templarios tenían a cerdos en estos rediles para alimentarse de ellos. Hace mucho que desaparecieron, pero un polluelo de **pico de hacha** con 6 puntos de golpe y sin ataques (0 PX) se ha quedado atrapado dentro del redil. Si los personajes se desentienden de él o lo sueltan, no causa problemas. Si atacan o molestan al pájaro, sus graznidos atraen a cinco **picos de hacha** adultos, que emergen de la selva 2 asaltos después, preparados para luchar contra cualquiera.

5. LETRINAS

Durante el ataque al campamento, el valor de un templario flaqueó y el hombre se ocultó de los muertos vivos metiéndose en la letrina que se encuentra situada más al sur. Sobrevivió al ataque, pero no podía salir del pozo apesotado sin ayuda, así que murió de sed en pocos días.

Tesoro. Los personajes que registran al templario muerto hallan una cota de escamas destrozada, un martillo de guerra y una bolsa que contiene cinco piedras preciosas de varios tipos (10 po cada una).

6. LA CASA DEL HOMBRE Y EL COCODRILO

Los chultanos construyeron este santuario hace siglos. Lo tallaron en una ladera pedregosa. La entrada se encuentra entre los pies de una estatua de piedra que mide 80 pies y que representa a un hombre que lleva un cocodriilo a la espalda. Cualquier chultano identifica al personaje de la mitología local en el que está basada la escultura y puede contar la historia a los aventureros. Si los personajes preguntan a un chultano lo que significa la estatua, lee:

En los primeros días del mundo, el Hombre se detuvo atemorizado ante los bancos de un río. El Cocodrilo alzó la cabeza del agua y preguntó: “¿Qué te acongoja, primo Hombre?”.

El Hombre dijo: “Debo cruzar este río, pero temo entrar solo en sus aguas, porque está lleno de tus hermanos”.

El Cocodrilo respondió: “Es cierto, no estarías a salvo. No obstante, te puedo llevar al otro lado del río a salvo en mi espalda, si prometes devolverme el favor”. El Hombre aceptó y el Cocodrilo lo transportó por el agua sin incidentes.

Cuando llegaron al banco del otro lado, el Hombre preguntó: “¿Cómo puedo pagártelo?”. El Cocodrilo contestó: “Quisiera ver el reino de los humanos, aunque temo ir solo allí, porque está lleno de tus hermanos. Debes llevarme por tu reino sobre tu espalda”. El Hombre había sido engañado, pero una promesa es una promesa, así que portó al Cocodrilo a salvo sobre su espalda por todo el reino de los humanos. El viaje duró muchos años. Juró, encolerizado, que hombres y cocodrilos jamás volverían a ser amigos, y así ha sido hasta el día de hoy.

El cuento es una pista que puede ayudar a los personajes a pasar de manera segura por las trampas del santuario.

Hombre y Cocodrilo. Ninguna de las trampas del santuario se accionará si dos personajes imitan al Hombre y al Cocodrilo y uno está subido a hombros del otro. Aunque ellos no activen las trampas, los aventureros pueden ser heridos si otra persona acciona una trampa. Con todo, a un equipo formado por una persona que lleva a otra a costas le costará orientarse en el santuario. Siempre existe el peligro de que la pareja pierda el equilibrio o que el personaje subido a hombros se caiga. En cada momento que no estén llevando o siendo llevados a hombros, los aventureros se arriesgan a hacer saltar las trampas. Si la persona llevada a hombros es por lo menos una categoría de tamaño más pequeña que la del portador, este último pasa con ventaja las pruebas de Fuerza y Destreza y las tiradas de salvación requeridas.

Plataformas. En algunos lugares, el suelo del santuario se alza 7 pies y forma una plataforma. No es necesario pasar una prueba para subir en solitario a la plataforma, pero su altura dificulta ver qué hay más allá. Un equipo formado por alguien que lleva y alguien que es llevado a hombros seguramente sea lo bastante alto para ver por encima de la plataforma. Con todo, para subirla es necesario que el portador supere una tirada de Fuerza CD 15 (Atletismo). El personaje que está siendo llevado puede ayudar a pasar la prueba. Si esta última no se supera por 5 o más, ambos caen despatarrados a la planta más baja y, durante 1 asalto como mínimo, solo son dos individuos y no un equipo de dos. Si la prueba no se supera por menos de 5, se precipitan despatarrados y separados sobre el piso superior. Probablemente accionen las trampas de ese nivel.

Detectar trampas. A no ser que se indique lo contrario, se puede detectar una trampa superando una prueba de Sabiduría CD 13 (Percepción). Es mejor que solo un personaje haga la prueba. Únicamente cuenta la primera tirada, sin importar cuántas veces se intente buscar. Si los jugadores insisten en entrar todos y detectar trampas, los goblins pueden robar las canoas del grupo o colocar sus propias trampas.

6A. TRAMPA ESCONDIDA EN EL POZO

El techo mide 23 pies aquí y está cubierto de telarañas. Una capa gruesa de fango, plantas trepadoras y hojas traídas por el viento tapiza el suelo, que está hecho de baldosas de piedra. Los intentos de localizar esta trampa del pozo se hacen con desventaja. Quien pasa por esta parte del suelo tiene un 50 % de posibilidades de accionar la trampilla y caer en un pozo de 20 pies de profundidad. El daño que recibe por la caída es normal.

Una vez abierto el pozo, queda una repisa estrecha en el borde exterior. Esta se puede subir de forma segura si se supera una prueba de Destreza CD 10 (Acrobacias), pero un personaje que lleva a alguien a hombros hace la prueba con desventaja.

6B. TRAMPA CON CUCHILLAS

El techo mide aquí 23 pies y está cubierto de telarañas. Quien ande por esta parte del suelo tiene un 50 % de posibilidades de accionar las cuchillas de guadaña que se descuelgan de nichos ocultos en la pared. Cualquier criatura situada en esta sección de 10 pies cuadrados que forman las cuchillas debe hacer una tirada de Destreza CD 13. Recibirá 18 (4d8) de daño cortante si no supera la tirada de salvación o la mitad de ese daño si la supera. Una vez se haya identificado la trampa, es posible atascarla metiendo estacas o cuchillas metálicas en los nichos y superando cuatro pruebas distintas de Fuerza CD 10 para clavar el metal y que quede suficientemente firme. Cada prueba superada obstruye una guadaña y reduce el daño de la trampa en 1d8.

6C. SUELO ROMPECABEZAS

Para llegar a esta parte del vestíbulo, los personajes deben subirse en una plataforma de 7 pies de altura (consulta el apartado “Plataformas” un poco antes). La zona norte de la cornisa da forma a un terraplén que mide 16 pies de alto. Su suelo está hecho de baldosas que configuran patrones de cuatro casillas. Hay espacio suficiente para que una persona se coloque en la parte superior de la plataforma sin pisar las baldosas, pero más allá de eso, el patrón cubre el suelo de punta a punta de la pared, hasta llegar a otra repisa de 7 pies de altura que separa esta sección del vestíbulo de la zona 6D. La puerta de madera de la zona 6D tiene un patrón similar de cuatro partes tallado en ella. Un personaje que esté subido a hombros de otro puede ver todo el diseño, pero una persona de altura normal no es capaz de percibir la fila inferior del patrón en la puerta. Lamentablemente, porque una casilla de esa fila inferior en la puerta brilla ligeramente. Tira un d4 para determinar qué casilla es. Aunque alguien pueda ver esa parte de la puerta, el resplandor es tan débil que resulta necesario superar una prueba de Sabiduría CD 13 (Percepción) para notarlo.

El patrón de la puerta corresponde al patrón del suelo y la fila inferior de la puerta se corresponde con la fila del suelo que se encuentra más cercana a los personajes. Si alguien apoya un peso mayor a unas pocas libras en cualquier casilla, excepto la que está iluminada en la puerta, surgirá una explosión de llamas mágica de las paredes. Todas las criaturas que estén en el terraplén cuando aparecen las llamas deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si la fallan, sufren 22 (4d10) de daño de fuego y la mitad de ese daño si superan la tirada. Si se presiona o se pisa la baldosa correcta, no se accionarán las llamas. Además, se iluminará una casilla en la segunda fila de la puerta, también muy ligeramente. A medida que los aventureros avanzan por las baldosas del suelo, la plataforma tapa cada vez más partes del patrón en la puerta, lo que siempre complica a

los personajes ver qué casilla se ha iluminado, a menos que estén montados a hombros de un compañero.

Se puede cruzar sin incidentes el patrón de baldosas del suelo si se pisa solo en las casillas que están iluminadas en la puerta o si cruza un equipo formado por alguien que lleva y alguien que es llevado a hombros. Presionar cualquier otra casilla hace que surjan las llamas. El mecanismo y la trampa son mágicos, así que no es posible desactivarlos o atascarlos mecánicamente. Lanzar *disipar magia* en las baldosas del suelo inutiliza la trampa durante 1 hora.

6D. PUERTA ROMPECABEZAS

Para llegar a esta puerta, los aventureros deben subir a otra plataforma de 7 pies de altura. Sobre ella, el techo mide 9 pies de alto. Hay una puerta de madera en la parte posterior de la plataforma y no tiene ningún asa o cierre que salte a la vista. Para abrir la puerta, un equipo que emule al Hombre y al Cocodrilo debe tocar las cuatro casillas encendidas, empezando por las de abajo y siguiendo en orden hasta arriba. El personaje que porta al otro a hombros debe tocar los dos cuadrados inferiores y el compañero llevado a hombros debe hacer lo propio con los dos superiores. Si se presionan correctamente las casillas, la puerta se abre y comunica con la zona 6E. Si se aprietan las casillas incorrectamente, si se empujan en un orden inexacto o si las presiona la gente equivocada, un *glifo custodio* en la puerta activa un conjuro de *ola atronadora*. Para encontrar el glifo, es necesario examinar cuidadosamente la puerta y superar una prueba de Inteligencia CD 13 (Investigación). Toda criatura que esté en la plataforma cuando se active el conjuro debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si no la supera, la criatura recibe 9 (2d8) de daño de trueno. También es empujada a 10 pies de distancia de la puerta y cae en zona 6C, con lo que activa la trampa de esa zona. En cambio, si supera la tirada de salvación, sufrirá la mitad del daño y no recibirá el empujón.

6E. CÁMARA DEL TESORO

El suelo de esta habitación polvorienta de 40 pies de alto y 20 pies de ancho está cubierto de huesos de dinosaurios. Las telarañas se extienden desde las paredes a un pilar central de 30 pies de altura. A su alrededor, se enrosca una escalera de piedra estrecha con peldaños cubiertos de polvo. Hay unos bajorrelieves que muestran a un hombre llevando a un cocodrilo tallados en el pilar. Estos acompañan a las escaleras hasta la parte superior del pilar. Allí se encuentra un jarro de cerámica grande y hermoso.

La escalera que se enrolla en espiral alrededor del pilar tiene 2 pies de ancho. Cada peldaño es 1 pie más alto que el que se encuentra debajo. Siempre que un personaje que está llevando a otro empiece su turno subiendo la escalera, ambos miembros de la pareja deben hacer una prueba de Destreza CD 10 (Acrobacias). Si no se superan ambas pruebas, caerán tanto el aventurero que lleva como el que es llevado a hombros. En caso contrario, el equipo mantiene su equilibrio.

Peldaños entrapados. Hay treinta escalones en total. Los peldaños 3, 10, 17 y 23 tienen un conjuro de *glifo custodio* preparado para activarse al pisarlos. Las criaturas que emulan al Hombre y al Cocodrilo no los activan. Cada glifo activado lanza una esfera de relámpagos de 20 pies de radio que se coloca en el escalón. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13. Sufrirán 22 (5d8) de daño de relámpago si la fallan,

o la mitad de ese daño si la superan. Las criaturas que emulan al Hombre y al Cocodrilo tienen desventaja en la tirada de salvación. Para encontrar un glifo, es necesario limpiar el polvo del peldaño. El personaje que examina el escalón debe superar una prueba de Inteligencia CD 13 (Investigación).

Tesoro. El jarro es una *vasija alquímica* que colocaron aquí los chultanos, que la veneraban como regalo de Ubtao. La única manera no peligrosa de coger la *vasija alquímica* es emular al Hombre y al Cocodrilo. Cualquier miembro de la pareja puede tomar el jarro de forma segura y llevarlo fuera de la estancia. Si otra criatura coge el jarro, empezarán a caer del techo ladrillos sueltos. Cualquiera en la zona 6E recibe daño de los ladrillos y debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13. Sufrirá 10 (3d6) de daño contundente si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Una criatura que comienza su turno en esta estancia repite la tirada de salvación. Después de 3 asaltos, paran de caer ladrillos.

Un equipo formado por un personaje que lleva a hombros y otro que es llevado que intente bajar las escaleras mientras lleva la *vasija alquímica* debe pasar una prueba de Destreza (Acrobacias) con desventaja, a menos que el jarro se coloque en una mochila, se cuelgue de un saco o se use otra forma de transporte que deje las manos libres.

CAMPAMENTO VENGANZA

A través del follaje, veis una tosca fortificación de madera. Es un recinto amurallado con torres de vigilancia y tiendas en su interior, rodeado por una zanja llena de estacas afiladas. Una enorme puerta de entrada da hacia el río, en cuya orilla hay cuatro botes atados a un poste de madera.

Alrededor del fuerte se localizan pilas de despojos humanos achicharrados y cadáveres animales desollados y atesados de moscas.

Los cadáveres que hay alrededor del fuerte (mapa 2.4) son los de los animales y los muertos vivientes que atacaron el campamento. Los habitantes han cogido la carne de los dinosaurios muertos y de otras bestias para alimentarse, y han dejado que el resto se pudra.

Unos cuantos guerreros de la Orden del Guantelete escaparon del asalto de los muertos vivientes al Campamento Justicia. En su retirada, subieron el río Soshenstar hacia la cuenca Aldani. Tres días después, terminaron su huida penetrando en este lugar. Finalmente consiguieron comunicar su ubicación a Puerto Nyanzaru y, desde entonces, han recibido refuerzos. Su pequeño campamento original se ha transformado en una base fortificada mucho más preparada para resistir un ataque que Campamento Justicia.

Esto no significa que el campamento sea un lugar saludable. Vapores malsanos y enjambres de insectos se ciernen sobre él desde la pestilente cuenca Aldani, que se encuentra a apenas unas pocas millas al sur. Los caballeros apostados aquí padecen enfermedades y están agotados de tanto luchar contra los carnívoros gigantes de la selva durante el día y los horribles muertos vivientes por la noche.

El templario al mando es un devoto adorador de Tyr llamado Niles Breakbone (chondathano humano noble LB). Es un hombre entregado a todo lo que representa la Orden del Guantelete, pero inadecuado para el mando de un puesto como Campamento Venganza. Además del comandante Breakbone, la guarnición estándar en la base consta de cincuenta y ocho personas, aunque el número real de guerreros disponibles en un momento dado es generalmente más bajo



MAPA 2.4: CAMPAMENTO VENGANZA

debido a las enfermedades. Breakbone tiene a dos capitanes bajo su mando: Ord Firebeard (enano de oro **veterano** LB) y Perne Salhana (tethyriana humana **veterana** LB).

Responden ante ellos una fuerza de combate compuesta por ocho **veteranos** y veinticuatro **guardias**. Complementan el campamento un cuerpo religioso de seis **acólitos** dirigido por la hermana Cyas (chondathana humana **sacerdotisa** de Yelmo LB). Teóricamente, los religiosos templarios son parte de una fuerza de combate. En la práctica, pasan la mayor parte de su tiempo cuidando de los enfermos y heridos. Por último, el fuerte recibe apoyo de una tropa variopinta de cazadores y exploradores chultanos que consta de quince **guerreros tribales** liderados por Lorsa Bilwatal (chultana humana **batidora** CN) y un viejo amigo de Niles Breakbone llamado Wulf Rygor (semielfo **batidor** CB).

1. BARCOS

Aunque el campamento obtiene gran parte de su comida mediante la caza, depende totalmente de los botes y canoas que llegan por el río Soshenstar para llevar nuevos soldados, armaduras, armas, flechas y viroles, medicina, tiendas, catres, botas, ropa y cualquier otra cosa. Tras el desastre en Campamento Justicia, el comandante Breakbone preferiría tener barcos suficientes para transportar a la mayoría de la guarnición, si no toda, a un lugar seguro en caso de invasión del campamento. Raramente se da el caso.

2. PUERTA DE ENTRADA

El campamento está rodeado por una zanja de 20 pies de profundidad con estacas afiladas, apoyada por una robusta empalizada de troncos de 12 pies de alto. La zanja no parece tan profunda porque siempre se encuentra llena de agua turbia. Las estacas son demasiado grandes para ser eficaces

contra los muertos vivientes, pero resultan peligrosas para las bestias Grandes y Enormes. La puerta de entrada es lo suficientemente pesada como para aguantar la carga de un triceratops. Nunca se abren las puertas sin la orden expresa de uno de los tres responsables del campamento.

La puerta de entrada consiste en un portal a nivel del suelo, un piso superior que se usa como una armería en la que se almacenan todas las armas y armaduras de repuesto de la guarnición (porque es uno de los pocos lugares fiables y que permanecen secos) y una plataforma para combatir sin techo que se encuentra rodeada por una empalizada que da cobertura tres cuartos contra los ataques desde el suelo. Hay dos **guardias** posicionados encima de la caseta de vigilancia día y noche.

La muralla bajo la empalizada impide que se drene el campamento. Todo el recinto está lleno de charcos y barro que llega hasta los tobillos, lo que lo convierte en un caldo de cultivo para los mosquitos y otras alimañas.

3. ATALAYAS

Cada atalaya cuenta con un nivel superior cerniéndose sobre la empalizada del campamento, que está defendido y proporciona cobertura tres cuartos. El nivel inferior consiste en un suelo de madera que se levanta unos pocos pies de la superficie. Queda cercado por una combinación de maderos ligeros y de lona para hacer un cuarto seco en la medida de lo posible. Lorsa Bilwatal, Wulf Rygor y su cuadro de batidores chultanos se alojan en estos barracones situados en la parte inferior de las atalayas.

Teóricamente, en cada atalaya hay dos **guardias** trabajando de día y de noche, pero la escasez de personal algunas veces reduce el número a un solo guardia u obliga a los caballeros a turnarse para vigilar.

4. REDIL

Los caballeros construyeron el redil para tener cerdos, pero el campamento resultó ser demasiado malsano para los animales y todos han muerto. El ganado actual consiste en cuatro **cabras** enfermas.

5. TIENDAS DEL HOSPITAL DE CAMPAÑA

Las tiendas están llenas de los soldados de la Orden enfermos y moribundos. En cualquier momento, cada tienda tiene 2d6 pacientes que sufren una variedad de enfermedades. Los acólitos que cuidan a los pacientes también se encuentran tan enfermos y agotados que no pueden usar su magia. Cualquier ayuda que proporcionen los personajes será muy apreciada, especialmente si donan *poções de curación* u otra magia. Si los aventureros proporcionan bastante ayuda médica, la hermana Cyas les defenderá a ultranza de las peticiones poco razonables del comandante Breakbone.

6. TIENDA DEL COMANDANTE

El comandante Breakbone entiende bastante bien la guerra en lo referente a líneas de batalla, estandartes que ondean, trompetas y trenes de suministros, pero este conflicto basado en emboscadas y arrastrarse por la jungla no hace más que desconcertarle y frustrarle. Se pasa la mayor parte del tiempo en su tienda de mando, mirando con atención mapas inexactos y revisando los informes sobre los suministros del campamento. Sus dos subordinados directos, Ord Firebeard y Perne Salhana, realizan un trabajo admirable al dirigir el fuerte sin el liderazgo real de Breakbone.

El comandante Breakbone tiene dos problemas urgentes. Si los personajes llegaron en barco, necesitará que lleven mensajes y a siete soldados enfermos bajando el río hasta Puerto Nyanzaru. Los soldados padecen fiebre del mono loco, mal de los temblores o sanguijuelas de la garganta (consulta el apartado “Enfermedades” en la página 40). Si los aventureros llegaron a pie, Breakbone insistirá en que guíen a un destacamento de sus soldados, que consiste en cuatro **guardias** y cuatro **guerreros tribales**, mientras patrullan durante dos semanas en la dirección de la que ha venido el grupo. Han recibido órdenes de destruir a cualquier muerto viviente que encuentren. Si se rechaza cualquiera de las peticiones, Breakbone manda arresar a los personajes y atarlos de pies y manos en torres separadas y vigiladas, a la espera de un juicio por insubordinación durante una emergencia militar. En caso de que los aventureros sean declarados culpables, su pena será quitarles todo el equipamiento, atarles a los árboles del bosque y dejar que les ataquen los carnívoros y los muertos vivientes.

Los personajes lo suficientemente poderosos quizá podrían vencer en un combate a todo el campamento. Con todo, si lo consiguen, quedarían marcados como condenados a muerte por la Orden del Guantelete en cualquier lugar de Chult y, posiblemente, en otras partes de los Reinos. Si los aventureros escoltaron a Undril Silvertusk hasta el campamento y se ganaron su respeto (consulta “Misiones secundarias” en la página 16), ella intercederá en su favor y persuadirá al comandante Breakbone de que libere a los personajes. Si no, necesitarán ganarse a Ord y Perne con argumentos persuasivos para evitar el juicio de Breakbone. Se puede conseguir que cada uno de ellos cambie de opinión superando una prueba de Carisma CD 15 (Persuasión), pero solo si el aventurero que pasa la prueba ofrece una razón consistente para que tengan clemencia.

7. LAS TIENDAS DE LOS SOLDADOS

Cada tienda debería albergar con cierta comodidad a cuatro personas. Los suelos se han hecho con troncos para que los ocupantes estén por encima del barro y hay colchones de tela rellenos de juncos para dormir. Sin embargo, ningún material es adecuado para un uso prolongado en Chult. Las lonas se encuentran llenas de moho y hongos, ya que la humedad se filtra rápidamente desde el suelo, y todo tipo de alimañas medran en los colchones.

8. LETRINAS

Las letrinas serían excelentes en cualquier sitio que no fuera Chult. Aquí, la lluvia diaria inunda los pozos y arrastra su contenido por todo el campamento. Por si no fuera suficiente, las estructuras de madera se están hundiendo en la tierra blanda que rodea a los pozos. Podrían derrumbarse por completo en cualquier momento. Por ello, la mayoría de soldados del campamento evita las letrinas. Los hombres prefieren ir de vientre en la selva, si consiguen ofrecerse voluntarios para los equipos de trabajo exterior, o sobre la pared de la empalizada. Ambas opciones son más seguras e higiénicas que el uso de las letrinas.

CORAZÓN DE UBTAO

Un trozo enorme de tierra y rocas arrancadas de la tierra se desplaza sobre el bosque pantanoso, a unos cien pies del suelo. Sobre este se alza un árbol petrificado, cuyas raíces de piedra sobresalen por la parte inferior. A causa de la forma de la roca y las ramas del árbol, el conjunto parece un corazón de piedra gigantesco que cuelga en el cielo. La impresión es todavía más grotesca por el líquido rojo que gotea de las raíces.

A un lado del “corazón”, que gira lentamente, veis la entrada de una cueva, además de una escalera que serpentea desde la gruta hasta la parte superior aplanada donde se encuentra el árbol petrificado. Sin duda, la escalera no se ha formado de un modo natural, sino que ha sido tallada en la piedra con herramientas.

El Corazón de Ubtao (mapa 2.5) es una mota terrestre: un pedazo de tierra enorme que se mantiene en el aire mediante una magia que no se puede disipar. Levita a 100 pies sobre el suelo y gira lentamente en sentido contrario a las agujas del reloj, de modo que completa una vuelta cada hora. Los chultanos lo llaman el Corazón de Ubtao porque la mota terrestre tiene cierta forma de corazón y el árbol petrificado se parece a venas y arterias. El líquido rojo que gotea es el agua de la lluvia que, tras filtrarse a través de depósitos de mineral de hierro que posee la roca, sale manchada.

Los chultanos que han visto la mota terrestre creen que en realidad es el corazón petrificado del dios Ubtao, por lo que la consideran sagrada. Los sacerdotes de Ubtao solían viajar a lomos de dinosaurios voladores para buscar visiones dentro del corazón y suplicar a Ubtao que regresara. Muchos chultanos se indignarían al saber que el Corazón de Ubtao se ha convertido en la guarida de un muerto viviente monstruoso.

Valindra Shadowmantle trabaja para Szass Tam, el liche más poderoso entre los Magos Rojos de Thay, aunque ella no sea una Maga Roja. Encontró el corazón y lo convirtió en una base mientras sus secuaces buscaban el Almero. Szass Tam le ha ordenado tomar el control del Almero, si es posible, y destruirlo en caso de que no pueda. Valindra creó un



VALINDRA
SHADOWMANTLE

círculo de teletransportación dentro del corazón y lo usa para viajar instantáneamente hacia y desde Thay (donde está guardada su filacteria), para entregar informes a Szass Tam y aceptar nuevas instrucciones.

Los personajes que exploran el Corazón de Ubtao seguramente se toparán con Valindra. Ha considerado la posibilidad de que los aventureros se crucen en su camino y no tiene por qué serles hostil. Su misión es apoderarse del Almero por cualquier medio, así que si los personajes pueden ayudarla a lograrlo, los utilizará.

Valindra es una **liche** elfa, con estos cambios:

- Valindra es neutral malvada.
- Habla abisal, común, dracónico, enano, elfo e infernal.
- Al preparar sus conjuros, Valindra puede cambiar cualquier conjuro de su lista de conjuros preparados por otro conjuro de mago del mismo nivel.
- Como una acción adicional, Valindra es capaz de ocultar su carne arrugada y aparentar ser una elfa viva. Esta ilusión mágica dura hasta que decide darlo por finalizado usando una acción adicional o hasta que usa mirada aterradoradora, su acción legendaria. El efecto también finaliza si los puntos de golpe de Valindra descienden a 30 o menos, o si se le lanza *disipar magia*.
- No puede realizar acciones en guarida en el Corazón de Ubtao.

Gracias a su capacidad de parecer una elfa viva, Valindra puede ocultar fácilmente su condición de liche y su relación con Thay. Se hace pasar por una maga erudita que quiere “encarcelar” el Almero para estudiar su magia particular mientras está en cuarentena y es seguro para el mundo. Valindra argumenta que destruirlo debería ser el último recurso.

Valindra cree que el Almero se halla escondido en alguna parte de las ruinas de Omu. Comparte esta información con los aventureros, aunque sospecha que la traicionarán más adelante, porque por el momento puede servir para debilitar parte de las defensas de Omu.

Si los personajes no tienen ninguna manera de alcanzar la mota terrestre cuando se la encuentran por primera vez, o no todos pueden hacerlo, acabarán viendo a una elfa que les observa desde la escalera. Tras un momento, ella los saluda en elfo, les pregunta sus nombres, el motivo de su visita y otras cuestiones similares. Si esta conversación discurre amigablemente, Valindra abre una *puerta arcana* (conjuro que lanza con un pergamino) e invita a los personajes jugadores a subir. Si el grupo tiene muchos porteadores o guerreros PNJ, pedirá que solo suban las “personas clave” y aclarará que su hogar no es lo suficientemente espacioso para toda la expedición. Valindra asegura a los aventureros que sus compañeros estarán a salvo en el suelo.

La liche no está interesada en matar a los personajes, siempre y cuando haya alguna posibilidad de que puedan serle útiles. Si se desata un combate (y no hay muchos motivos para que ocurra, a menos que los personajes sean los que lo inician), Valindra deja que sus sirvientes muertos vivientes se ocupen de los aventureros, mientras atraviesa su *círculo de teletransportación* para volver a Thay. Los sellos de su destino no se encuentran grabados en ningún lugar del corazón, por lo que es imposible seguirla. Valindra volverá en unos días, cuando las cosas se hayan calmado. Queda a tu criterio decidir su proceder a partir de ese momento.

1. ÁRBOL PETRIFICADO

Un **enjambre de murciélagos** habita este árbol hueco y petrificado. Los murciélagos emergen cada tarde para alimentarse y atacar a cualquier otra criatura de sangre caliente que entre en su guarida. En la parte inferior del árbol hay un agujero que se abre al techo de la zona 4.

2. ESCALERA

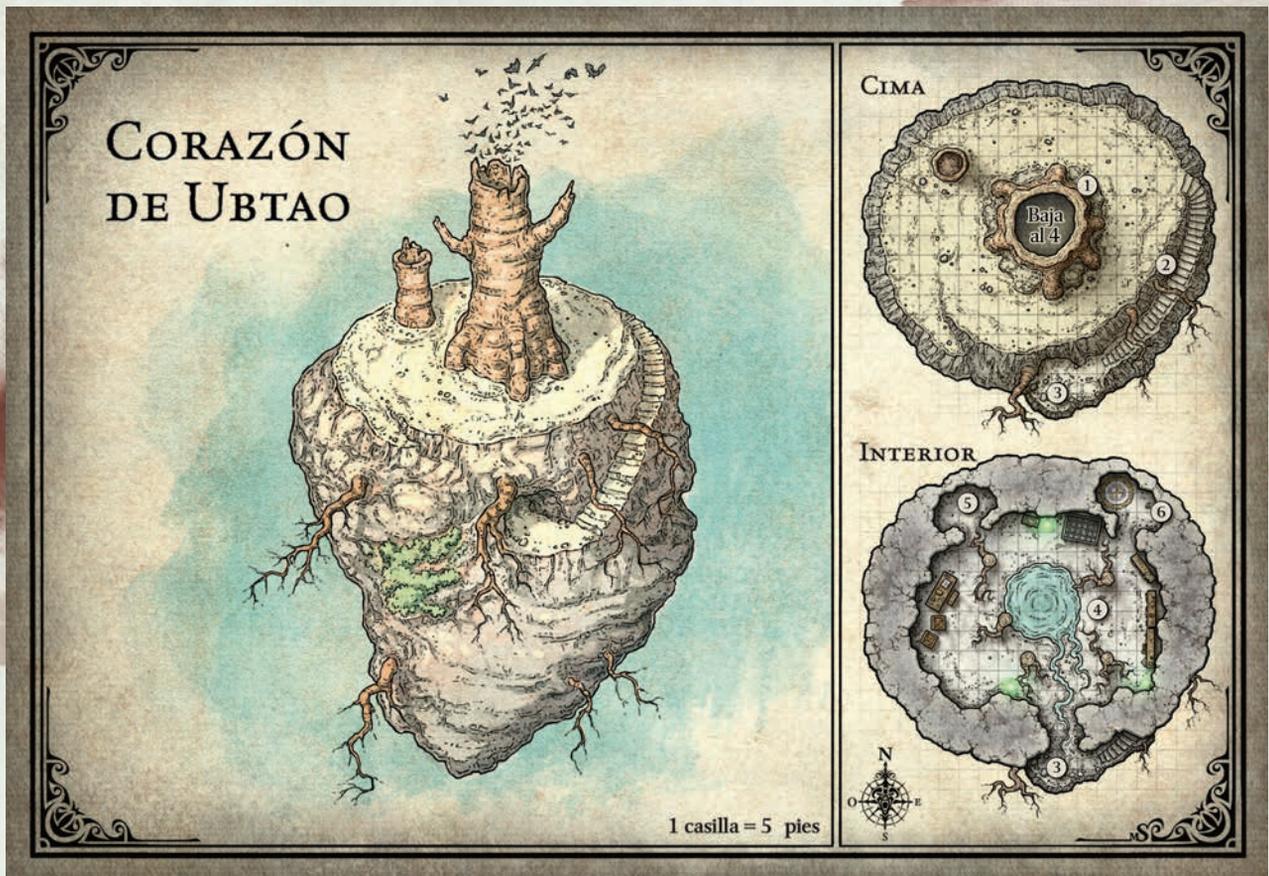
Las escaleras son lisas y no parecen demasiado desgastadas. Apenas un puñado de criaturas las han pisado: Valindra, algunos de sus sirvientes y los sacerdotes de Ubtao que peregrinaban al corazón. No existe riesgo de caerse a menos que un personaje haga una tontería, pero la altura provoca vértigo.

3. ENTRADA A LA CUEVA

El suelo de esta entrada se inclina ligeramente hacia el interior del corazón, de manera que el agua fluye a través de él sin parar. El acceso de la cueva parece natural, a diferencia de los peldaños que salen de ella.

4. LA GUARIDA DE VALINDRA

La cueva está mohosa. Apenas la ilumina la luz del día que se filtra a través del tronco hueco del árbol petrificado a 20 pies de altura. Entre los pilares naturales, formados por las raíces de dicho árbol, un charco de agua de lluvia sucia ocupa los 20 pies centrales del suelo. Hay tres estanterías altas apoyadas en la pared a la derecha de la entrada de la cueva. En el muro de la izquierda se sitúa un escritorio y varios cajones de madera. Frente a la entrada se encuentran dos entradas abiertas a estancias más pequeñas y, entre ellas, una jaula de hierro grande.



MAPA 2.5: CORAZÓN DE UBTAO

En ocasiones, las patrullas de muertos vivientes de Valindra capturan a exploradores malaventurados y los traen aquí. Dejan a los presos en la jaula de hierro mientras Valindra los interroga y, posteriormente, eliminan sus restos en el pantano. No hay nadie en la jaula cuando llegan los personajes, a menos que elijas que Artus Cimber y Dragonbait estén cautivos aquí.

Como liche, a Valindra no le molesta la humedad e incomodidad de la cueva. Si surge ese tema, explica que no necesita una cama o dormir demasiado porque es elfa, y que se limita a meditar un rato en su escritorio a diario. Pasa el resto de tiempo estudiando minuciosamente los mapas e historias, en busca de posibles escondites para el Almero.

Tesoro. Las estanterías están llenas de libros, pergaminos, tablillas y mapas. Todos tratan de un modo u otro sobre Chult. Abarcan su historia, geografía, cultura y filosofía natural en gran profundidad, aunque todos ellos son anteriores a la Plaga de Conjuros. Valindra literalmente mataría por poseer el mapa de Syndra Silvane, si supiera que existe. Sus libros de conjuros no se guardan aquí, ya que los mantiene a salvo en Thay, pero los estantes contienen dos *pergaminos de conjuro de puerta arcana*.

5. GUARDIAS MUERTOS VIVIENTES

En el armario hay seis **zombis** chultanos y dos **girallons zombis** (consulta el apéndice D). Están inertes ahí hasta que se les ataca o hasta que Valindra los hace salir para luchar o para que le sirvan como criados.

6. CÍRCULO DE TELETRANSPORTACIÓN

El *círculo de teletransportación* de Valindra ha sido grabado en el suelo de esta habitación. Cualquier persona con

competencia en la habilidad Conocimiento Arcano reconoce qué es el círculo. Puede apuntar o memorizar sus sellos para usarlos como destino de otro *círculo de teletransportación*. Sin embargo, Valindra no es tan necia como para permitir que los sellos de su círculo thayano estén garabateados en alguna parte de esta guarida, así que nadie puede seguirla si elige huir.

CUENCA ALDANI

Los ríos Soshenstar y Tath fluyen desde esta cuenca cenagosa de las tierras altas, una zona en la que se alimentan los dinosaurios y enjambres de insectos que pican. Las mesetas altas y las paredes del follaje denso circundan el pantano.

La cuenca recibe su nombre de los aldani, una raza de los hombres langosta (consulta el apéndice D). Muchos chultanos recuerdan cuentos infantiles sobre los misteriosos hombres langosta que vivían en los ríos y lagos de su patria. Ningún testigo fiable afirma haberse encontrado con un aldani desde hace décadas. Por eso, la mayoría de chultanos creen que los aldani han muerto. De hecho, los hombres langosta se refugiaron en los lagos recónditos de esta cuenca, donde llevan un siglo escondidos.

Cuando el cielo está despejado, se puede ver el Corazón de Ubtao flotando sobre el pantano a una distancia de hasta 50 millas. Tira 1d4 cada día para determinar a cuántos hexágonos de distancia es visible a través de la niebla y la calima. Para saber más sobre este lugar, mira “Corazón de Ubtao” en la página 49.

DEDO DE FUEGO

Sobre las copas de los árboles de la selva se levanta una torre de 300 pies de altura, formada naturalmente a partir de la roca. En la parte superior, sale fuego de un faro llameante. Las paredes de la atalaya son escarpadas y tienen pequeñas cuevas aquí y allá. Unas escaleras de aspecto frágil cuelgan de unas cornisas estrechas a varias alturas.

El pináculo rocoso llamado Dedo de Fuego (mapa 2.6) es una antigua torre de señales chultana. Había muchas atalayas similares antes de que la Plaga de Conjuros las derrocaria. Se usaban para enviar mensajes entre ciudades con llamas de colores durante la noche y humo de colores en el día. Dedo de Fuego se trata de una de las pocas que siguen en pie e incluso puede que sea la última.

Una bandada de hombres pterodáctilo ha tomado Dedo de Fuego y se alimenta de cazadores y exploradores a lo largo del río Tiryki. La torre es una guarida perfecta para estos seres. Cuando hace buen tiempo, desde su punto de vista a 300 pies de alto detectan cualquier cosa a menos de 10 millas de distancia que se mueva en el río. Además, las paredes estrechas y las escaleras a medio desmoronarse son letales en potencia para cualquier criatura sin alas que intente subir.

Si Azaka Stormfang (consulta el capítulo 1) viaja con los personajes, insistirá en que ataquen la torre. Sugiere esperar hasta que caiga la noche o llueva, si no se le ocurre a ninguno de los aventureros. Si los personajes se niegan a enfrentarse con los hombres pterodáctilo, Azaka les abandona indignada.

La mejor manera de acercarse a Dedo de Fuego sin ser visto por los hombres pterodáctilo es permanecer bajo la masa espesa de las copas de árboles del bosque, así como cruzar los espacios abiertos solamente cuando la lluvia o la oscuridad limiten la visibilidad. Si no se toman estas precauciones, obliga a los jugadores a hacer una prueba en grupo de Destreza CD 12 (Sigilo). De no superarla, los hombres pterodáctilo les atacarán desde arriba. La fuerza que aparece está formada por dos **hombres pterodáctilo** (consulta el apéndice D) por cada miembro del grupo. En cuanto los aventureros superan en número a los hombres pterodáctilo, los supervivientes huyen a la torre y advierten al resto. En ese caso, los personajes pierden el factor sorpresa.

Los aventureros encuentran el cadáver de un elfo en el barro cerca de la base de la atalaya. La mayor parte de sus miembros están rotos, tiene las costillas aplastadas y los restos de su ropa han quedado cubiertos de ramitas y hojas rotas pegadas. Tras capturarlo en el río, los hombres pterodáctilo se llevaron volando a este explorador desafortunado hasta Dedo de Fuego, donde le despojaron de sus objetos de valor y lo lanzaron torre abajo para matarlo. No muy lejos de allí, los personajes hallan un segundo y un tercer cadáver, y otros tantos mientras exploran los alrededores de la base de la atalaya. Un destino similar aguarda cualquier aventurero al que capturen los hombres pterodáctilo.

Las escaleras hechas de cuerda y madera que suben por la torre son antiguas y se están desmontando. Cada personaje que ascienda por una escalera al siguiente nivel (desde el suelo al nivel 1, desde el nivel 1 al nivel 2 y así sucesivamente) debe superar una prueba de Destreza CD 8 (Atletismo). De tener éxito, el aventurero llega al nivel siguiente sin incidentes y sin dañar la frágil escalera. Si no la supera, rompe algunos peldaños de la escalera y la CD aumenta en 2 para todo el mundo que le siga con posterioridad. Si no se supera la prueba por 5 o más, la escalera se destroza. Quien la

estuviera subiendo cae y, con bastante probabilidad, muere, a menos que se hayan tomado precauciones (por ejemplo, si los personajes se han atado los unos a los otros).

Los hombres pterodáctilo siempre planean alrededor de la atalaya, excepto si llueve. No prestan demasiada atención a la torre en sí, puesto que, en su arrogancia, se creen seguros en su fortaleza. Los aventureros quizá quieran tomar precauciones complejas para evitar que los vean, pero, aunque resulte sorprendente, están a salvo una vez lleguen a la atalaya sin ser descubiertos. Si es de noche o llueve, no hay manera de que los vean subir a la torre. De día y con el cielo despejado, un hombre pterodáctilo puede percibir a alguien ascendiendo si supera una tirada de Sabiduría CD 20 (Percepción), a menos que los personajes hayan tomado otras medidas adicionales.

La erosión dio forma a las cuevas de Dedo de Fuego, que tienen techos que van de los 7 a los 10 pies de alto.

NIVEL 1. CUEVA ABANDONADA

Una escalera montada sobre la cara sur de la torre acaba en este nivel, que se encuentra a 60 pies sobre el suelo.

Los hombres pterodáctilo no utilizan esta cueva, cuyo aspecto más destacado es un pozo de 10 pies de profundidad. La distancia más corta para cruzar la depresión que pueden intentar saltar los aventureros mide 15 pies. Entrar o salir de esta resulta fácil, ya que se necesita pasar una prueba de Fuerza CD 5 (Atletismo). Sin embargo, el primer personaje que entre en el pozo molesta a cuatro **tarántulas gigantes** que anidan en las grietas de sus paredes. Solamente aquellos aventureros que tengan una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 17 o más no serán sorprendidos por el ataque de las tarántulas.

Llegar al nivel 2. Una chimenea de piedra lleva al nivel 2. Durante los 90 pies de subida hay muchos asideros, pero también varios puntos delicados y sinuosos. Para subir o bajar sin equipamiento de escalada o usar magia, es necesario superar una prueba de Fuerza CD 8 (Atletismo).

NIVEL 2. CUEVA DE LAS ESTIRGES

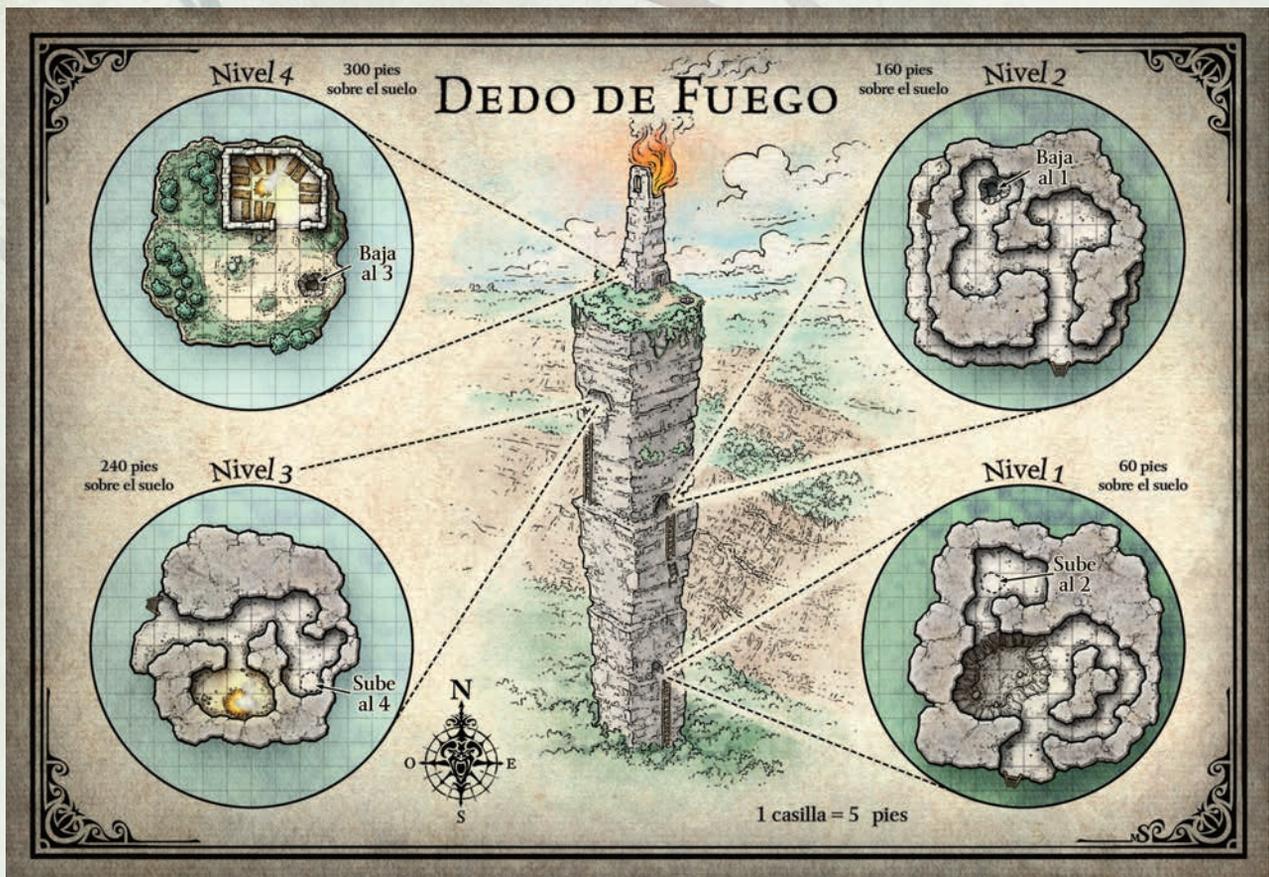
Una escalera montada sobre la cara sur de la torre acaba en este nivel, que se encuentra a 160 pies sobre el suelo.

Los hombres pterodáctilo no emplean esta cueva. Sin embargo, la estancia que hay en la esquina noreste es la guarida de nueve **estirges**, que están aferradas al techo, a 10 pies de altura. No reaccionan a menos que varios personajes entren en su cubil o alguien traiga una antorcha u otra llama abierta, en cuyo caso atacan.

Hace seis meses, un explorador que fue capturado por los hombres pterodáctilo consiguió escapar y se alejó hasta aquí antes de ser presa de las estirges. Su cadáver disecado está desplomado en la pared norte de su guarida, y el brillo del oro y las piedras preciosas es visible a través de la ropa raída y el monedero en descomposición.

Tesoro. Los aventureros que se enfrenten a las estirges y registren al explorador muerto pueden conseguir 15 po, un anillo de oro y cornalina (60 po), y dos estatuillas de ónice que representan a los chwingas (50 po cada una). Para saber más sobre los chwingas, consulta el apéndice D.

Llegar al nivel 3. Hay una cornisa en la cara oeste de la atalaya que lleva al nivel 3. Siempre que un personaje cruce la cornisa, tira un d6. Si sale 1, una ráfaga repentina de viento amenaza con tirar al aventurero de la cornisa. El personaje debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 9. Si no la supera, el aventurero cae hasta la base de la torre, a no ser que esté amarrado con cuerdas.



MAPA 2.6: DEDO DE FUEGO

NIVEL 3. NIDO DE HOMBRES PTERODÁCTILO

Este nivel se encuentra a 240 pies sobre el suelo. Una escalera montada sobre la cara oeste de la torre conecta este nivel con el inferior.

Hombres pterodáctilo ancianos viven en esta zona. Han construido un nido tradicional que está mejor protegido del viento y de la lluvia. La habitación del suroeste es el hogar de cuatro **hombres pterodáctilo** ancianos (13 puntos de golpe cada uno; consulta el apéndice D). Se pasan la mayor parte del tiempo cuidando del fuego (que hace que en la habitación haya un calor sofocante y que esté llena de humo), así como tallando tótems espantosos en los huesos de sus enemigos.

Si los hombres pterodáctilo tienen prisioneros, los confinan en la parte este de la cueva. Actualmente, hay un cautivo: un **arakocra** que se llama Nephyr. Proviene de Kir Sabal y los hombres pterodáctilo le tendieron una emboscada mientras patrullaba. Le han atado las muñecas, los tobillos y el pico con cuerdas, y está desarmado. Sabe que en la cima de Dedo de Fuego viven al menos ocho hombres pterodáctilo, pero no tiene ni idea de cuántos hay ahí ahora mismo.

Si los personajes le liberan, Nephyr lo agradece. Antes de irse, insta a los personajes a visitar Kir Sabal y solicitar a Asharra que interprete la Danza de los Siete Vientos. Dice que este baile es parte de un ritual mágico que concede a criaturas que no vuelan la capacidad de volar. Cuando vuelve a Kir Sabal, Nephyr difunde las historias de heroísmo de los aventureros. Desde ese momento, los personajes tienen ventaja en las pruebas de Carisma hechas para influenciar a los arakocras de Kir Sabal.

Llegar al nivel 4. Una chimenea de 50 pies sube hasta el pináculo de Dedo de Fuego. La chimenea posee muchos asideros y es necesario pasar una prueba de Fuerza (Atletismo)

CD 8 para subir sin equipamiento o magia. A esta altura, cualquier ruido significativo en el hueco de la torre alerta a los hombres pterodáctilo en la zona 4 de la presencia de intrusos.

NIVEL 4. PINÁCULO

El pináculo de la atalaya es plano y mide unos 40 pies cuadrados. Los bordes se están desmoronando y no es seguro situarse demasiado cerca de ellos. Las enredaderas y la maleza corta crecen en abundancia. Por todas partes hay dispersos huesos y trozos de carne de decenas de criaturas.

Una torre de piedra que se está derrumbando se alza otros 30 pies sobre la esquina norte de la plataforma. En el aire flota una llama ardiente, cerniéndose sobre la estructura. Los escombros de la torre se apilan alrededor de su base. Cerca de una entrada abierta en la base de la edificación, tres criaturas humanoides con picos como agujas y las alas curvadas apuran trozos de carne de huesos muy mordisqueados.

El pináculo de Dedo de Fuego mide 300 pies. Cuando el cielo está despejado, los personajes son capaces de ver más allá de 20 millas alrededor de la torre. Y lo que es más importante, pueden distinguir las mesetas desperdigadas, los Picos de Fuego y otros volcanes y montañas que marcan la costa meridional, además de los enormes huecos en la cobertura arbórea de la jungla que señalan la cuenca Aldani, el lago Luo y el Valle de Ascuas.

Los hombres pterodáctilo solo usan la chimenea entre el nivel 3 y el nivel 4 de vez en cuando, para llevar comida a un prisionero. La parte superior de la chimenea está rodeada

de piedras y arbustos bajos, lo suficiente para ocultar a tres criaturas Medianas. Esconderse de los hombres pterodáctilo requiere superar una prueba de Destreza CD 12 (Sigilo), con ventaja durante la noche o si llueve.

Seis **hombres pterodáctilo** (consulta el apéndice D) tienen su guardia en la parte superior de la torre. Entre ellos, está el líder de la bandada, Nrak, que posee 40 puntos de golpe. Nrak es una criatura llena de odio. Tiene una cicatriz que empieza en la parte superior de la cabeza, atraviesa el lado derecho de la cara y el pecho y acaba bajo el ala derecha.

Si Azaka Stormfang (consulta el capítulo 1) se encuentra con el grupo, considera añadir más hombres pterodáctilo, ya que ella desequilibra mucho el combate a favor de los atacantes. Hay otros hombres pterodáctilo volando. Pueden unirse al combate en cualquier momento. Los hombres pterodáctilo no dudarán en empujar a cualquier personaje que sea tan necio como para situarse en el borde de la atalaya. Pueden saltar de la torre, volar dando vueltas y utilizar sus ataques en picado, lo que les da una gran ventaja.

El faro de Dedo de Fuego es una columna de fuego mágico que produce un calor espantoso. Cualquier criatura que comienza su turno a 10 pies de la llama recibe 10 (3d6) de daño de fuego. Además, cada vez que una criatura se mete en la columna o empieza el turno ahí recibe 35 (10d6) de daño de fuego. Si se consigue lanzar *disipar magia* (CD 17) sobre la llama, el conjuro la disipará.

Tesoro. Dentro de la torre hay nidos toscos y cuatro cofres de madera enmohecidos. Los cofres no están cerrados con llave. Entre todos, contienen 2.000 pc, 730 pp, cuatro gemas (50 po cada una) y un *pergamino de conjuro de comunión con la naturaleza*. Uno de los cofres también alberga, envuelta en tela, una máscara de madera que imita la cara estilizada de un tigre. Es la *máscara de la bestia* de Azaka (consulta apéndice C). Si Azaka está con los personajes, la reclama de inmediato.

DESIERTO NSI

Una plaga asoló esta extensión de selva hace mucho y nunca se recuperó. Las plantas del lugar están enfermas y son venenosas. En el corazón de este erial se encuentra el palacio en ruinas del señor de la guerra Ras Nsi: una fortaleza de piedra hecha pedazos que solía reposar sobre los caparazones de decenas de tortugas gigantes muertas vivientes. Los violentos muertos vivientes de Ras Nsi la destruyeron tan completamente que no queda nada de la estructura, que antaño era impresionante, excepto los caparazones aplastados y los huesos blanqueados de las tortugas, además de montones de piedras tan desordenadas que ni siquiera se distinguen los contornos de las antiguas paredes, que se hunden en la suciedad poco a poco. Existe el doble de posibilidades de tener un encuentro aleatorio en esta región.

DUNGRUNGLUNG

Los grungs de Dungrunglung (mapa 2.7) se desloman bajo la tiranía del despótico rey Groak, a quien le obsesiona invocar a la diosa Nangnang y reproducirse con ella. Para satisfacer a su monarca, los grungs han erigido un santuario de barro de 60 pies de altura, en el que Groak planea cortejar a la diosa y donde ella, a cambio, puede bendecirlo con generaciones de pequeños Groak divinos y de la realeza.

Aunque los grungs acostumbran a ser taimados, codiciosos y, en general, de trato desagradable, los de Dungrunglung están pasando tiempos aciagos. Los gules y los zombis amenazan su existencia, y el veneno de los grungs no es eficaz contra los muertos vivientes. En consecuencia, los grungs tienen muchos alicientes para usar a los

extranjeros como solución a su problema con los muertos vivientes en vez de esclavizarlos o comérselos.

El rey Groak tiene una influencia absoluta en Dungrunglung y sus súbditos cumplen sus órdenes sin rechistar. Sin embargo, si el equilibrio de poder se inclina con firmeza por Krr'ook o Roark (consulta la caja "Grungs de Dungrunglung"), los grungs no dudarán en desmembrar a Groak en un frenesí catártico. En cierto momento de la estancia de los aventureros en Dungrunglung, Krr'ook se les acercará en secreto.

En un momento dado, Dungrunglung acoge a grungs de todas las castas y colores. Solamente hay un grung dorado (Groak) y una grung roja (Krr'ook). Consulta el apéndice D para los perfiles y más información sobre las castas grungs.

Los grungs solo hablan su propia lengua, lo que complica cualquier relación con ellos. El trato a los personajes dependerá de lo fuertes que parezcan:

- Si el grupo parece débil (poco numeroso o necesitado de ayuda), 1d6 + 6 **grungs** de piel verde (guerreros) rodean a los aventureros tan pronto como entren en el laberinto espinoso, y los presionan para asistir a una audiencia con el rey. Los grungs atacan y someten a los personajes que se resisten. Si los aventureros aceptan, los llevan a través del laberinto al santuario, en el que les da la bienvenida el rey Groak. Les ofrece protección y les habla del gran ritual para invocar a Nangnang. Cuando los personajes hayan descansado, Groak les ordena que ayuden a Krr'ook en los últimos preparativos.
- Si el grupo parece capaz de dar guerra peleando, les saludarán 1d6 + 6 **grungs** de piel verde (guerreros) una vez lleguen al asentamiento. Los grungs les dan la bienvenida a Dungrunglung y piden a los aventureros que escuchen

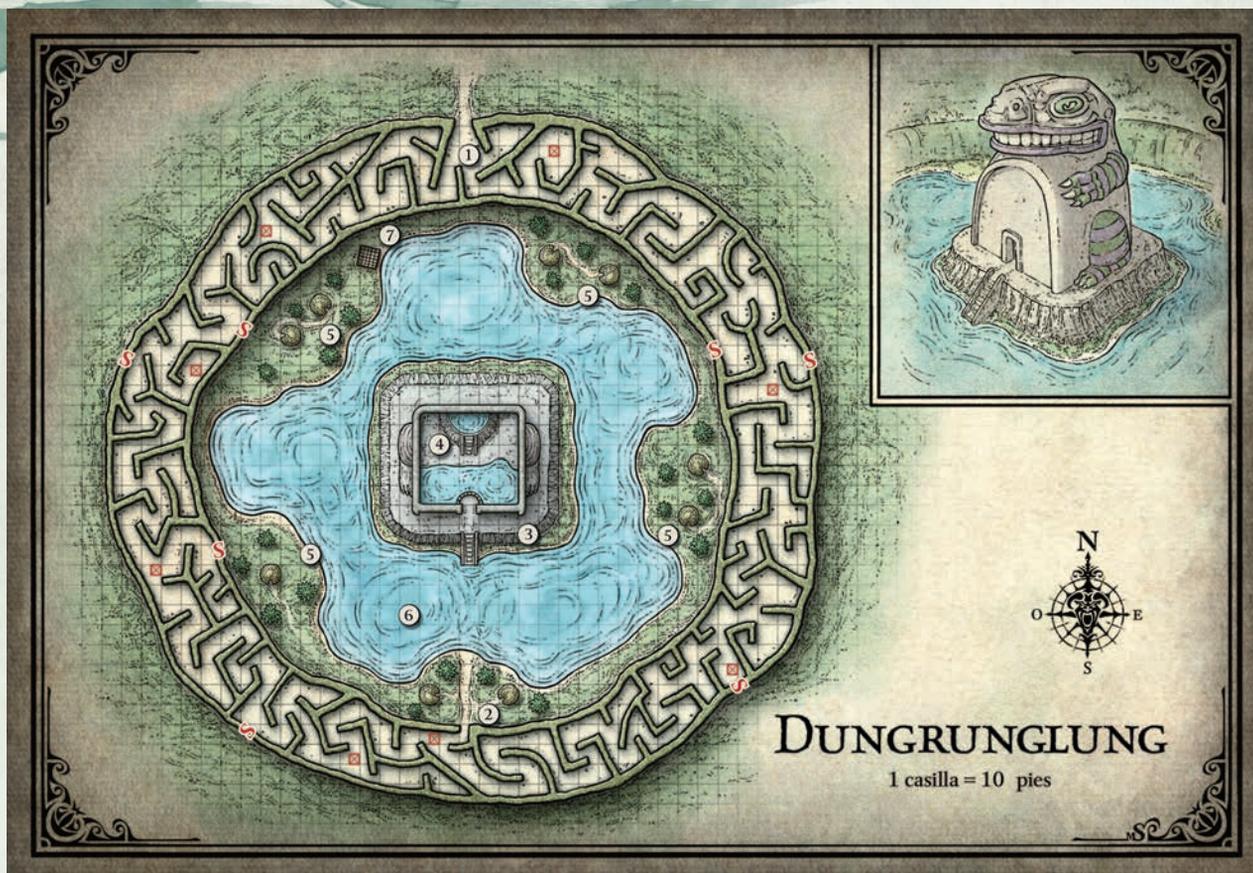
GRUNGS DE DUNGRUNGLUNG

Los grungs siguientes tienen papeles clave en Dungrunglung. Consulta el apéndice D para ver el perfil de los grungs.

Groak (**guerrero de élite grung** y grung dorado ataviado con una *diadema de estallidos*) es el rey perdidamente enamorado que intenta cortejar a la diosa Nangnang. Se trata de un personaje carismático pero inestable, por lo que puede pasar de ser amable a homicida en apenas unos pocos segundos. Por este motivo, su pueblo no osa ni susurrar una mala palabra sobre él. Groak quiere que le vean como un visionario y un romántico. Le encanta escuchar historias sobre el mundo exterior. Sin embargo, amenaza a cualquiera que se atreva a cuestionar la hechida imagen que tiene de sí mismo. Groak tolera a los aventureros mientras le diviertan, estén de acuerdo con la mayoría de lo que dice y quieran ayudarlo en su misión para cumplir su destino divino de convertirse en consorte de Nangnang.

Krr'ook (**grung salvaje** roja) es una sacerdotisa grung que teme a la locura del rey. Susurra signos y presagios favorables en el oído del monarca para seguir estando a su favor. En secreto, Krr'ook sospecha que el Gran Ritual para invocar a Nangnang fracasará. Por lo tanto, teme por su vida. Se acerca a los aventureros para ver si pueden ayudarla a engañar al rey durante la noche del ritual. Si Krr'ook detecta que algo falla o si el ritual fracasa, usa a los personajes como chivos expiatorios y los entrega sin más a la cólera infantil del monarca.

Roark (**guerrero de élite grung** de piel naranja) es un guerrero grung diligente y peligroso, comprometido con su rey loco. Roark piensa que esta invocación absurda de la diosa distrae del auténtico problema al que se enfrentan: defender Dungrunglung de los muertos vivientes. En secreto, Roark es leal primero a su tribu y luego a Groak, pero, por el momento, este guerrero soporta diligentemente la obsesión del monarca. Sospecha de los aventureros, aunque el grupo esté dispuesto a ayudar a defender la aldea de los muertos vivientes.



MAPA 2.7: DUNGRUNGLUNG

al rey Groak. Este último suplica a los personajes que formen parte de su destino divino y que ayuden a Krr'ook en los últimos preparativos para invocar a Nangnang. Ofrece la hospitalidad de Dugrunlung, así como información acerca de Chult a cambio de la ayuda del grupo.

Si un aventurero ofende al rey Groak, lo lanzarán a un pozo que sirve como prisión (zona 7). Una vez allí, Krr'ook se acercará en secreto y tratará de explicar su dilema. Si el grupo accede a apoyarla, Krr'ook encontrará un modo de liberar a los miembros del grupo para que la ayuden. Los grungs asarán a los prisioneros que sean considerados inútiles en una hoguera o los sacrificarán a Nangnang durante el gran ritual.

1. LABERINTO ESPINOSO

Dugrunlung se encuentra rodeado de un laberinto de 20 pies de altura formado por enredaderas mágicas y retorcidas. Las espinas erizan la pared exterior, en la que los zombis se ensartan estúpidamente en sus intentos de pasar por encima.

El laberinto posee una entrada visible al norte y numerosos accesos secretos en otras partes del perímetro. Una entrada secreta solo es un umbral bien escondido. Para verla, es necesario tener éxito en una prueba de Sabiduría CD 20 (Percepción).

Los pasajes del laberinto son a cielo abierto y cambian su configuración de forma mágica cada minuto o poco más, de manera que algunos se convierten en callejones sin salida, y viceversa. El personaje que lidere el grupo a través del laberinto debe superar seis pruebas de Sabiduría de CD 15 (Supervivencia) para encontrar la entrada al asentamiento (zona 2). Cada intento que se supere o falle representa 1 minuto de búsqueda en el laberinto. Entre cada prueba, tira un d20 y consulta la tabla "encuentros en el laberinto

espinoso" para determinar si los aventureros hallan algo y, en ese caso, qué encuentran. Los personajes pueden evitar el laberinto por completo sobrevolándolo.

ENCUENTROS EN EL LABERINTO ESPINOSO

d20	Encuentro
1–9	Ningún encuentro.
10–12	1d6 + 6 grungs (guerreros de piel verde) patrullando.
13	1d3 enredaderas asesinas (consulta el apéndice D) camufladas entre las paredes de alrededor.
14	1d4 gules perdidos en el laberinto.
15	Un escarabajo yahcha inofensivo (consulta el apéndice C).
16	Los personajes oyen un croar ronco que suena vigoroso y desolado a la vez. No se puede establecer de dónde viene.
17	1d6 zombis perdidos en el laberinto.
18–19	Un pozo oculto de 5 pies de ancho y 10 pies de profundidad, lleno de estacas de madera envenenadas. El aventurero que lidere puede hallar la trampa si supera una prueba de Sabiduría CD 15 (Percepción). El primer personaje que pise el pozo caerá dentro y recibirá 3 (1d6) de daño contundente. Aterrizará sobre 1d4 estacas, que hacen 3 (1d6) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno cada una.
20	Puerta secreta interior. Para encontrarla, es necesario superar una prueba de Sabiduría CD 15 (Percepción).

EL GRAN RITUAL

Cuando finalice el Gran Ritual, el rey Groak espera que Nangnang se materialice y le hable con amor, alabanzas y consuelo. Como teme que el ritual fracase, Krr'ook ha urdido un plan desesperado para engañar al monarca, pero necesita que los aventureros la ayuden a llevarlo a cabo.

El plan de Krr'ook. Hace un tiempo, Krr'ook encontró una caja de *maravillosos pigmentos de Nolzur* y se la ocultó al rey. Quiere pintar una imagen de Nangnang de tal calidad que Groak crea, engañado, que se trata de la verdadera diosa. Krr'ook espera que uno de los personajes tenga la habilidad de ilustrar a Nangnang de manera convincente. Si todo va bien, está dispuesta a entregar los pigmentos mágicos como recompensa al grupo. Krr'ook también ofrece un *anillo de salto* como recompensa adicional.

El momento de la verdad. El ritual se celebra por la noche. Se encienden fuegos por toda la aldea, tras lo cual decenas de grungs comunes entran en el lago y miran el santuario. El rey Groak viste los ropajes ceremoniales hechos de cañas y orquídeas salvajes, y espera a su amor en los peldaños del santuario, retorciéndose con impaciencia las manos gomosas.

Para engañar a Groak, los personajes deben pintar una imagen de Nangnang en una superficie o crear algún otro tipo de representación de la diosa. Después, si pueden, han de usar magia para que parezca viva. *Animar objetos, imagen mayor, ilusión menor* y otros conjuros similares logran mejorar la ilusión. Conjuros como *rociada de color* y *prestidigitación* también pueden utilizarse para deslumbrar al público durante el tiempo necesario para evitar una metedura de pata fatal.

Quienquiera que dé voz a Nangnang debe confirmar la ilusión con palabras acarameladas, para así convencer al rey Groak de que se ha ganado un lugar especial en el corazón de la diosa. Para acabar, el ritual ha de finalizar con Nangnang marchándose. Esta partida que debe llevarse a cabo de manera que el monarca no sospeche que lo han engañado o que se le ha abandonado para siempre. Si Nangnang o sus palabras parecen falsas, el rey Groak dará órdenes de que se mate a Krr'ook y a cualquiera que crea que ha ayudado a la sacerdotisa.

Crear a Nangnang. Para engañar a Groak, el grupo debe cumplir con tres o más de los siguientes requisitos. Los personajes deben hacer pruebas de característica en este orden:

- Para pintar o recrear una representación de Nangnang es necesario superar una prueba de Inteligencia CD 12. La prueba puede realizarse con ventaja si se usan los *maravillosos pigmentos de Nolzur*.
- Dar vida a la diosa de manera convincente requiere pasar una prueba de Carisma CD 12 (Engaño). Aunque varios aventureros ayuden, pídele a un solo personaje que haga la prueba con ventaja.
- Convencer a Groak de que Nangnang se expresa con sinceridad requiere pasar una prueba de Carisma CD 15 (Engaño o Interpretación). Si las palabras de la diosa se formulan en un idioma que el monarca no comprende, la prueba se realiza con desventaja. Groak solo habla grung.
- Para hacer que la partida de Nangnang sea creíble es necesario superar una prueba de Carisma CD 15 (Engaño, Intimidación o Persuasión). La prueba se realiza con desventaja si habla en un idioma distinto al grung.

Resultado final. Si los aventureros superan tres o más de las pruebas, embaucan por completo al rey Groak, que se siente muy feliz durante el futuro venidero. Los personajes que piden ayuda la recibirán sin preguntas. Si descubre que el grupo le ha engañado, el monarca ordenará a sus súbditos que acaben con ellos. La fuerza que ataca consiste en dieciséis **guerreros de élite grung** (incluido Roark) y cuarenta **grungs**. Groak se retira a su estanque elevado en el santuario y se queda allí.

2. ENTRADA PRINCIPAL

Si los personajes salen del laberinto por aquí, lee el texto siguiente:

A través de una abertura en la pared del laberinto, se ve un laguito rodeado de chozas de caña, helechos y nenúfares. Un santuario de 60 pies se alza desde una isla plana en el centro del lago. Está hecho de ladrillos de barro pintados y tiene la forma de una rana gigante. Las escaleras suben desde la orilla del lago hasta una puerta abierta tallada en el vientre abultado de la rana. Varios humanoides pequeños patrullan el perímetro del edificio. Poseen aspecto de rana y la piel de un vivo color naranja. Llevan arcos cortos.

Cuatro **grungs** de piel verde (guerreros) emergen de las chozas cercanas para enfrentarse a los extraños que se acercan al santuario sin escolta. Atacan si nadie dice la contraseña correcta en grung (“Roook, rooooook, erp”). Si empieza un combate, llegan refuerzos: doce **grungs** en 2 asaltos. Los grungs de la zona 3 comienzan a disparar flechas al mismo tiempo.

3. ISLA DE GROAK

Las orillas pantanosas rodean el santuario, que mide 60 pies de altura y está hecho de bloques de barro tallado que han sido pintados con tintes naturales. Ocho **guerreros de élite** de piel anaranjada patrullan la base. Empuñan dagas y arcos cortos. Son leales principalmente a Roark y después al rey Groak. Atacan a los extraños que llegan a la isla sin una escolta grung.

4. SANTUARIO

El interior del santuario es una habitación grande y hueca. En la misma entrada se sitúa un estanque de agua clara cuya profundidad oscila entre los 2 y los 5 pies. Hay hongos fosforescentes que lo iluminan con tonos suaves de ensueño. Unos humanoides bajos y parecidos a ranas de diferentes colores lidian con los hongos y tiran pétalos de flores al estanque.

En la parte posterior del santuario se halla una cuenca elevada de agua. Tiene forma semicircular y mide 10 pies de altura. En ella se está revolcando un grung de piel dorada. Porta una diadema de oro en la frente. Otro grung, de piel naranja, está encaramado cerca y tiene a mano un arco corto.

Krr'ook (una **grung salvaje** de piel roja; consulta la caja “Grungs de Dungrunglung”) y sus asistentes (seis **grungs** de piel azul) se preparan para el Gran Ritual cuidando de los hongos fosforescentes y aromatizando el agua con delicados perfumes en el estanque poco profundo que hay en la parte delantera del santuario. Por orden del rey Groak, está prohibido quitar los hongos del lugar.

Un manantial subterráneo llena de agua el estanque en la parte posterior del santuario. El rey Groak (un **guerrero de élite grung** de piel dorada con una *diadema de estallidos*; consulta la caja “Grungs de Dungrunglung”) va dando órdenes desde la piscina durante el día y duerme aquí por la noche. Últimamente, rara vez tiene motivos para abandonar el santuario. A su lado está Roark (**guerrero de élite grung** de piel anaranjada; consulta la caja “Grungs de Dungrunglung”).

Tesoro. El rey Groak lleva una *diadema de estallidos* y no teme usarla contra cualquiera que lo insulte o desafíe. En el fondo de su estanque hay 33 po y un cuarzo verde del tamaño de un puño (50 po).

5. CHOZAS DE LOS GRUNGS

Desperdigadas por la orilla del lago se localizan varias chozas achaparradas hechas de musgo pantanoso y juncos cubiertos de barro. Estas poseen un diámetro de entre 15 y 25 pies, y una sola entrada baja. Algunas tienen aberturas pequeñas y redondas, que funcionan como ventanas, y unas pocas cuentan con gruesas chimeneas de barro.

Cada choza es lo suficientemente grande como para alojar a seis **grungs** adultos y a 2d6 bebés grungs (no combatientes). Todos los ocupantes de una cabaña pertenecen a la misma casta. Por lo tanto, tienen el mismo color de piel, excepto los jóvenes, que siempre son de color gris verdoso apagado.

6. LAGO GRUNGLUNG

El lago Grunglung en realidad solo es un estanque grande cubierto de hojas de nenúfar y lentejas de agua, lleno de bagres que se mueven con lentitud y tratan de respirar el aire de la superficie. El fondo, cubierto de una capa gruesa de barro, se ha llenado de huesos de los festines que celebran los grungs.

7. PRISIÓN EN UN POZO

Este pozo excavado tiene 5 pies de profundidad y está cubierto de barrotes gruesos de madera. Dos **grungs** de piel verde (guerreros) se pasan el día custodiando a los prisioneros que se encuentran confinados aquí hasta que puedan cocinarlos y comérselos. Todos los objetos que se quitan a los cautivos se entregan a grungs de piel púrpura en las chozas cercanas (zona 5).

Un aventurero que esté en el foso puede apartar las barras de la prisión si supera una prueba de Fuerza CD 20 (Atletismo). Antes de realizar la prueba, cada guardia tiene un ataque de oportunidad contra el personaje que intenta hacerla.

EL CALDERO

La lava que vierten al mar los volcanes cercanos provoca que haya una erupción constante de columnas de vapor enormes en la bahía. Este vapor, junto con las nubes ondeantes de ceniza y el humo negro de los volcanes, da nombre al lugar. La vida marina no es capaz de sobrevivir en esta bahía. Las aguas envenenadas están constantemente cubiertas de una capa de hollín flotante y toda la vegetación de la costa está muerta y cubierta de ceniza.

ENSENADA DE KITCHER

El río Olung desemboca en esta bahía poco profunda cuyo nombre proviene de Ilyber Kitcher, un pretencioso explorador de Cormyr que aseguró haberla descubierto hace algunos siglos. Por supuesto, no hizo nada de eso. La existencia y la localización de la ensenada ya era muy conocida antes de que Kitcher se saltara la Bahía de Chult, pues era muy mal navegante, y, sin saberlo, viajó costa abajo por la parte este de la península antes de que una tormenta lo empujara contra tierra firme. La ensenada no tiene nada extraordinario, excepto que permite acceder a las ruinas de Puerto Castigliar y Mezro.

FONDEADERO DE JAHAKA

Tres barcos piratas utilizan el Fondeadero de Jahaka (mapa 2.8) como refugio: el *Colmillo de Dragón*, el *Ojo Esmeralda* y el *Estirge*. Los tres son veleros (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Lee la caja "Piratas del Fondeadero de Jahaka" (página 59) para

obtener información sobre el capitán y la tripulación de cada embarcación.

Solo hay un barco pirata anclado en el lugar de manera permanente. Una segunda nave está amarrada a una milla del puerto, lista para defender el fondeadero. El tercer barco siempre se halla navegando, acechando a próximas víctimas. Puedes decidir de forma aleatoria dónde se encuentra cada barco. El capitán de la nave que esté anclada controla el fondeadero desde su embarcación.

El fondeadero se localiza protegido en una cueva marina. Es húmedo y hay eco, pero la gruta al menos resguarda de la lluvia diaria. Los piratas lo equiparon con un muelle y un fuerte destartado, hecho con tablones recogidos de la basura, barriles viejos, rejillas de la cubierta, maderos y cualquier otra cosa que hayan podido gorronear. Alberga un almacén en el que esconden su botín robado hasta lograr venderlo (zona 4), una celda en la que guardan a los prisioneros hasta pedir rescate o venderlos (zona 5) y una taberna para las juergas de los piratas (zonas 6A-6C).

Los tres capitanes piratas están conchabados con Liara Portyr de Fuerte Beluarian, que les proporciona información acerca de los barcos que entran y salen de Puerto Nyanzaru, además de ayudarles a vender el cargamento robado. Suelen dejar en paz a las embarcaciones que enarbolan la insignia de Puerta de Baldur, como condición para que Portyr coopere. La comandante del Puño Ardiente se mantiene al corriente de las patrullas navales de naciones del continente y transmite esta información a los piratas mediante una *pedra mensajera*.

Esta base oculta es el mejor recurso de los piratas, incluso más que su trato con Liara Portyr, así que cada uno de ellos debe pronunciar un juramento de sangre para protegerla. Si es necesario, se ataca y se persigue a cualquier barco que navegue dentro de la distancia visual del fondeadero. La *Peñasco Fresco* (consulta "Barrio del Puerto", en la página 21) tiene muchas posibilidades de escaparse porque es muy rápida, pero es inusual que otras embarcaciones consigan huir.

Es poco probable que dejen marchar a alguien que llegue al fondeadero desde la selva o la bahía. Si los personajes tropiezan con el Fondeadero de Jahaka, los piratas aseguran que se trata de una base de exploración establecida por el Puño Ardiente o un consorcio mercantil, y lo cierto es que resultan bastante convincentes. Inventarán cualquier excusa para conseguir que los extraños bajen la guardia, y entonces los matarán o apresarán.

El techo de la cueva se alza unos 60 pies sobre el agua, de promedio, ya que la altura exacta cambia un poco según la marea. Se encuentra a 50 pies sobre el nivel del suelo y a 20 pies desde la parte superior de la torre de vigilancia y el pórtico. Dos columnas de piedra naturales se sitúan en la entrada de la ensenada, separadas por tan solo 25 pies. Por eso, hay que remolcar los barcos con cuidado hasta la gruta usando barcos pequeños y maniobrando con cuerdas una vez están dentro.

Gracias a su posición resguardada y a la niebla que cubre siempre la bahía, es difícil encontrar la cueva a no ser que se sepa por dónde buscar. Alguien que pasa a media milla de la orilla y observa con atención divisa los edificios y los barcos anclados en la cueva de manera automática. Si se está a una distancia de hasta 2 millas, es necesario superar una prueba de Sabiduría CD 15 (Percepción). Los centinelas del fondeadero se fijan automáticamente en cualquier barco que se localice a unas 2 millas.

La primera línea de defensa de los piratas es un anillo de piedras sumergidas ubicado a un cuarto de milla de la costa.



MAPA 2.8: FONDEADERO DE JAHAKA

El capitán de un barco que intente navegar entre ellas debe superar una prueba de Inteligencia CD 10. Si la supera, la embarcación deja atrás las rocas sin incidentes. En caso de que no la supere por 4 o menos, el barco choca contra una piedra y tiene algunas fugas. Con todo, no sufre daños de gravedad y puede seguir intentando cruzar. Si no se supera la prueba por 5 o más, una roca causa bastante daño; el barco escora demasiado y su velocidad se reduce a la mitad hasta que se repare el casco. La embarcación se hundirá si choca con tres piedras. Por supuesto, los piratas conocen la ubicación de las rocas y las evitan.

La atalaya (zona 6) y toda la pasarela elevada desde la torre hasta el almacén (zona 4) tienen almenas para defender el fondeadero. Estas ofrecen cobertura media.

Además de acoger a las tripulaciones piratas, el Fondeadero de Jahaka es el hogar de un grupo de piratas que responden ante el tabernero, Bosco Dagaenmano (zona 6A), y solo porque es el dueño de la cerveza.

1. PUERTA A LA SELVA

Una pared de 15 pies de altura hecha con troncos de palmera gruesos atados con lianas fuertes cierra una estrecha franja de tierra entre el acantilado y el agua. Los soportes están clavados en el suelo y todo el muro se ha revestido en el interior con troncos de palmera. La pared sirve para mantener lejos a los muertos vivientes y a los dinosaurios. Las puertas están hechas de un modo tosco, pero se han reforzado con bandas de hierro y se han apoyado en dos barras pesadas de madera. Los piratas nunca abren este acceso sin que lo apruebe el capitán que se encuentra a cargo del fondeadero en esos momentos.

2. MUELLE

El barco pirata que está anclado se ha atado a este muelle. La carga se sacó con la grúa del almacén (zona 4). El muelle permanece recubierto de musgo resbaladizo y siempre necesita arreglos.

Aquí hay atados dos barcos pequeños. Uno es un simple bote de remos que se usa principalmente para transportar comida y agua a los presos de la zona 5. El otro es un velero pequeño con seis remos y un solo mástil. Se utiliza para remolcar barcos dentro y fuera del fondeadero. Cualquier marinero percibe que la barca de remos se hundiría rápidamente en el oleaje si se sacara del puerto, que es seguro, pero que se puede remar y navegar en el velero en mar abierto en caso de emergencia. Tiene una velocidad máxima de 5 millas/hora con vela o la mitad cuando se rema, y en él caben diez ocupantes Medianos.

Un muelle corto permite acceder al escollo Carnada de Tiburón. Se ata a esta roca a los prisioneros que carecen de valor o que se niegan a compartir la información que tienen, así como a los piratas que han incumplido gravemente el código de los bucaneros. Allí se ahogarán cuando suba la marea o los tiburones y otros depredadores les mordisquearán hasta que cumplan su castigo o hasta que decidan confesar.

3. LAS OFICINAS DE LOS COMANDANTES EN TIERRA

Cada uno de los tres capitanes dispone de una de estas habitaciones para su uso privado. En la práctica, ellos apenas las utilizan, pues prefieren la comodidad y la seguridad de los camarotes de sus propios barcos. A cambio, el empleo de estas oficinas privadas se asigna como recompensa a los

miembros de la tripulación que han destacado en el último viaje y que, consecuentemente, tienden a estar delgaduchos y apestar.

4. ALMACÉN

Los tres capitanes guardan su botín en este almacén común. La puerta doble se sella con un candado de hierro cuyas llaves solo ellos poseen. Se puede forzar usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

Una barandilla fortificada da al fondeadero, hacia el sur. La plataforma de madera se extiende sobre pilares y se usa una grúa que hay en ella para levantar la carga y llevarla hasta el almacén. En la rudimentaria pared trasera de este cobertizo hay clavadas docenas de espadas oxidadas: viejas espadas largas, espadas cortas, estoques, cimitarras y dagas.

Entre las armas oxidadas clavadas en las paredes hay diez **espadas voladoras**, que se liberan y atacan cuando se manipula el tesoro de la habitación (consulta “Tesoro” más adelante). Las espadas animadas no atacan a ninguna criatura que use un parche en el ojo, ni cobran vida cuando una criatura con un parche en el ojo manipula el tesoro.

Tesoro. El tesoro del almacén se encuentra en numerosos cofres abiertos, sacos, cajones sellados y barriles. Está formado por 6.400 pc, 2.500 pp, 300 po, 60 ppt, diez pulseras de oro (25 po cada una), un cáliz de electro (25 po) y dos *pergaminos de conjuro* (*abrir y pequeña choza de Leomund*) en tubos de madera tapados con un corcho.

5. LA JAULA

Los prisioneros son encerrados en esta celda grande pero sucia antes de que se pida un rescate por ellos o se les venda como esclavos. En ocasiones, el alto oleaje llega a esta habitación, empapando a todos los cautivos y dejando charcos en el suelo. La parte frontal de la jaula está protegida con troncos de palmera aguantados con unos pernos de metal gruesos. Para hacer un agujero lo suficientemente grande como para que pase una criatura Pequeña o Mediana, es necesario levantar los troncos y, para ello, hay que quitar los pernos con un martillo, con el consiguiente ruido. Hay tres razones por las que es arriesgado escapar. La primera es que los piratas que vigilan desde la torre (zona 6) echan vistazos a la jaula periódicamente. La segunda es que en las aguas que hay debajo de la jaula nadan 1d4 + 1 **tiburones de arrecife**. La tercera es que el único lugar al que pueden ir aquellos que escapan es la selva, que es más cruel que los piratas.

Depende de ti que haya prisioneros en la celda cuando los personajes llegan al Fondeadero de Jahaka, pero raramente se encuentra vacía. Además de marineros y comerciantes cautivos, también podría haber Arpistas, Zhents u otros aventureros. Los personajes encarcelados aquí podrían ser miembros de la Asociación de Fieles Aventureros, un grupo de Cormyr que cartografía lugares inexplorados y busca artefactos perdidos. Si el grupo todavía no se ha topado con Artus Cimber y Dragonbait, podrán verlos escondiéndose cerca, ideando cómo liberar a los presos. Como antiguo miembro de la Asociación de Fieles Aventureros, Artus tendría buenos motivos para ayudar a otros socios que estuvieran en peligro.

6. ATALAYA

Esta atalaya desvencijada se alza unos 30 pies sobre “secano”. Está rodeada de parapetos almenados que proporcionan cobertura media a los defensores. En la torre

PIRATAS DEL FONDEADERO DE JAHAKA

Tres naves piratas utilizan el Fondeadero de Jahaka como base. Sus capitanes han forjado alianzas endebles entre ellos y con Liara Portyr de Fuerte Beluarian. Si lo necesitas, usa los planos de barco que se incluyen en el apéndice C del *Dungeon Master's Guide* para representar cada nave pirata. La tripulación de cada barco se describe a continuación.

Colmillo de Dragón

El capitán Elok Jaharwon (**hombre jabalí** chultano NM) no tiene paciencia ni sentido del humor. Fue primer oficial del *Colmillo de Dragón* hasta hace un año, cuando organizó un motín y lanzó por la borda al antiguo capitán. El resto de capitanes todavía se están acostumbrando a su nuevo y descortés aliado, que parece empeñado en declararse rey de los piratas a base de acoso.

Elok quiere dejar de enviar parte de los beneficios de los piratas a Fuerte Beluarian, lo que acabaría con la alianza con Liara Portyr y seguramente fuera contraproducente. Los piratas podrían quedarse con una parte mayor de los beneficios, aunque conseguirían menos recompensas y correrían más riesgos. Los otros capitanes ven claras las desventajas, pero Jaharwon está ganando seguidores entre los piratas de categoría más baja de las tres tripulaciones.

La tripulación del *Colmillo de Dragón* incluye a una primera oficial llamada Kalita la Loca (**espía** chultana LM), quince **bandidos** chultanos, tres **matones** chultanos y una “bruja marina” llamada Ojo de las Profundidades (**druida** humana calishita N).

Ojo Esmeralda

Zaroum Al-Saryak (**capitán bandido** humano calishita LM) es un capitán calculador con cierta predilección por las piedras preciosas. Su chaqueta tiene gemas refractantes cosidas (750 po) y usa una cimitarra con piedras preciosas en la empuñadura (1.250 po). Su barco, el *Ojo Esmeralda*, posee camarotes adornados como si fueran las alcobas del palacio de un bajá calishita. Al-Saryak siente debilidad por decapitar a aquellos que le lleven la contraria y colgar las cabezas del mascarón de sirena de su barco. Una lesión hace muchos años le costó el ojo izquierdo y le grabó una cicatriz en forma de gran X en el rostro. La cuenca destrozada de su ojo ahora contiene una piedra preciosa mágica que le permite discernir los caminos fantasmales que conducen a un tesoro. La gema no funciona con nadie más. Al-Saryak posee la *piedra mensajera* que hace de pareja a la que tiene Liara Portyr (consulta “Fuerte Beluarian” en la página 60).

La tripulación del *Ojo Esmeralda* consiste en un primer oficial que se llama Voltan (**berserker** humano calishita CM), doce **bandidos** calishitas, dos **matones** calishitas y cinco guerreros tribales chultanos.

Estirge

El capitán Laskilar (**capitán bandido** humano tethyriano NM que viste una *capa del charlatán*) es un pirata ostentoso y vividor. Se ha cansado de asaltar buques mercantes y de oír a sus oficiales gimotear y rogar por el dinero perdido y la sangre derramada. Prefiere buscar tesoros extraviados y objetos mágicos, pero no cavando en ruinas y tumbas. En vez de eso, está encantado de perseguir a los aventureros que cruzan selvas y océanos para robarles el botín que crea que tienen, ganado con el sudor de su frente. Su barco, el *Estirge*, va lleno de sinvergüenzas y despiadados que ansían hacer su trabajo sucio. Laskilar se mantiene en contacto con un anfitrión de clientes adinerados en Puerto Nyanzaru y otros puertos más distantes. Estos individuos están deseosos de pagar el equivalente al rescate de un rey por las rarezas que ha adquirido ilícitamente.

La tripulación del *Estirge* incluye a un primer oficial llamado Talón (**gladiador** semiorco NM), doce **bandidos** chultanos y tethyrianos, seis **matones** chultanos y un sacerdote marino enloquecido conocido como Caldos Hellingskorn (**sacerdote** de Umberlee illuskano CM).

también hay una balista. Es posible usarla contra las naves que se cuecen en el fondeadero, pero principalmente se utiliza como defensa frente a los grandes reptiles que amenazan el muro que da hacia la selva (zona 1). Dos piratas (**bandidos**) están siempre de servicio sobre la atalaya, aunque vienen muchos más desde el pantoque de Bosco (zona 6A) al tocar la campana de cobre que da la alarma. Una escalera en espiral tallada en un pilar de piedra próximo permite el acceso al pantoque de Bosco.

6A. PANTOQUE DE BOSCO

Esta estructura se construyó a partir del casco de una nave capturada que era demasiado lenta para convertirse en barco pirata, pero contaba con una característica útil: no tenía escapes. Los piratas lo transportaron fuera de la bahía, lo despedazaron y le dieron la vuelta para dar forma a una especie de edificio. Ahora es el Pantoque de Bosco, un sucedáneo de taberna que abastece a las tripulaciones piratas fuera de servicio que buscan relajarse en el Fondeadero de Jahaka. La habitación cuenta con bancos, taburetes y algunas tablas sobre un suelo de arena. Apesta a cerveza derramada, comida pasada y humo estancado de tabaco.

El propietario es Bosco Dagaenmano (un **matón** humano NM que porta un *anillo de influencia animal*), llamado así porque nunca le da la mano a nadie sin tener la otra mano sobre la daga que lleva en el cinto. Tiene a un **deinonychus** algo domesticado (consulta el apéndice D) como animal protector y lo controla con su anillo mágico. Los piratas llaman Nudillos al animal porque eso es lo que le quedará a cualquiera que sea tan tonto como para dejar que le muerda la mano.

En cualquier momento, sea de día o de noche, 2d6 piratas (**bandidos**) están de juerga en el Pantoque de Bosco. Hay otros 1d6 piratas inconscientes, sobre las mesas o en el suelo.

6B. COCINA

A los clientes de Bosco no les interesa demasiado la comida, pero este prepara aquí los platos sencillos que vende: hervido de tiburón, serpiente asada y otras delicias de la selva. Cuando las sobras están tan rancias que los piratas se niegan a comérselas, o bien se dan al *deinonychus* o bien se llevan a los prisioneros de la jaula (zona 5). La puerta a la cocina siempre se queda cerrada para evitar que Nudillos ataque la despensa.

6C. CATRE DE BOSCO

La habitación privada de Bosco contiene una hamaca, un cofre cerrado con llave y lleno de ropas y bagatelas, algunos libros mohosos y una pila de cañas para que Nudillos duerma. Bosco lleva la llave del cofre, pero es posible forzar la cerradura con herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15.

Tesoro. Puede encontrarse un falso fondo en el cofre marino superando una prueba de Sabiduría CD 12 (Percepción). El compartimento tiene 58 po, 140 pp, una *poción de respirar bajo el agua* y tres parches negros. Los capitanes piratas se ponen los parches sobre un ojo antes de intentar sacar el tesoro de la zona 4.

FUERTE BELUARIAN

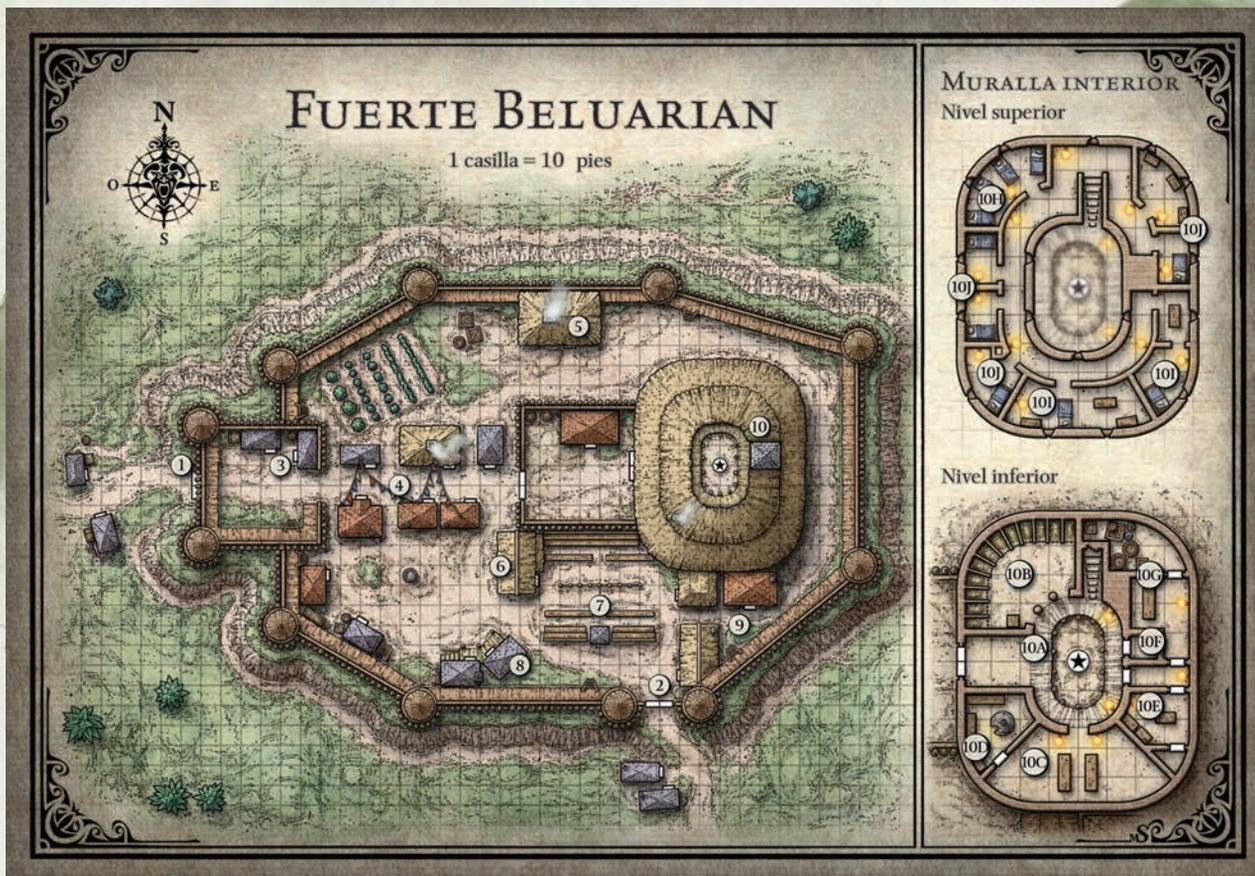
La bandera de Puerta de Baldur ondea sobre esta empalizada de madera. Toda la estructura se encuentra sobre una loma de 10 pies, cuyos lados se han recortado en vertical para que sean empinados y cueste escalarlos. La puerta principal del fuerte está orientada al oeste. En el lado este de la empalizada, una torre alta ofrece una vista imponente de la naturaleza circundante.



ELOK JAHARWON

LASKILAR

ZAROUM AL-SARYAK



MAPA 2.9: FUERTE BELUARIAN

La empalizada se drena bien incluso cuando llueve con fuerza a causa de la elevación de Fuerte Beluarian y que no hay zanja. La fortaleza (mapa 2.9) está guarnecida por mercenarios del Puño Ardiente. Por el Fuerte Beluarian pasan una cantidad ingente de bienes, suficiente como para enriquecer a los nobles y los mercaderes de Puerta de Baldur más allá de sus sueños más avariciosos.

Una fuego (comandante) del Puño Ardiente legal malvada llamada **Liara Portyr** (consulta el apéndice D) está al mando de Fuerte Beluarian. Ella responde directamente al gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur. Liara tiene 47 años y ha ocupado su puesto durante los últimos tres años. Para ella, un puesto en Chult es una prueba de su temple, pero muchos de sus subordinados lo ven como un destierro. La guarnición consiste en una castellano llamado Gruta Halsdottir (**caballera** humana illuskana LN), tres cabos (**veteranos**) y cincuenta y cuatro soldados (**guardias**). La guarnición se organiza en tres turnos de ocho horas, con un cabo (guantelete) y dieciocho soldados (puños) trabajando durante cada uno de ellos.

Aunque su señor no lo sabe, Liara está conchabada con los piratas del Fondeadero de Jahaka y obtiene cuantiosas ganancias de sus gestas. Los espías de Liara en Puerto Nyanzaru le proveen de manifiestos de barcos y los horarios de partida, que ella envía a los piratas a través de una *pie-dra mensajera*. El capitán pirata Zaroum Al-Saryak posee la piedra pareja correspondiente (consulta “Fondeadero de Jahaka” en la página 57). Debido a su acuerdo, los piratas aceptaron la condición de Portyr: no atacar nunca a los navíos que enarbolan la bandera de Puerta de Baldur. Liara recibe un porcentaje de las ganancias de los piratas, parte de las cuales destina a pagar primas a su guarnición para que los soldados sigan estando contentos.

Aunque es más bien una villana, Liara Portyr no tiene ninguna razón para ser enemiga de los personajes. Pasa casi todo su tiempo administrando la seguridad de su fortaleza, repasando los informes de campo y revisando los mensajes de sus espías en Puerto Nyanzaru. Admira a los aventureros y, siempre que los personajes no la contraríen, puede brindarles consejos útiles y ayudarles materialmente contra la miríada de amenazas que acechan en la jungla.

Liara está desconcertada por los informes que le llegan de sus patrullas al sur. Han encontrado en la jungla rastros de criaturas grandes que no coinciden con nada que se sepa que vive en Chult. Si los personajes esperan explorar la región entre la costa este y el río Tiryki, o ya han estado allí y han visto algo inusual, Liara agradecerá cualquier información que aclare el misterio. En realidad, lo que sus patrullas están viendo son las señales dejadas por los gigantes de escarcha que buscan a Artus Cimber.

Dado que Puerta de Baldur es miembro de la Alianza de los Lores, no debería ser sorprendente que haya un puñado de agentes de la organización entre la guarnición. También hay guías expertos del Enclave Esmeralda estacionados aquí. Uno de ellos, un druida llamado Qawasha (consulta “Encontrar una guía” en la página 33), ha sido recomendado con entusiasmo.

La razón principal por la que los aventureros visitan Fuerte Beluarian es para comprar un “permiso de exploración”. Puerta de Baldur reclama todo lo que se encuentra al este de Barranco Brumoso y al norte de la Ensenada de Kitcher y, ahora que se ha saqueado Mezro, trata de extender su dominio hacia el sur, hasta Bahía Refugio. Nadie (ni siquiera los príncipes mercantes de Puerto Nyanzaru) tiene suficiente fuerza en Chult para disputar esta reivindicación.

Así que, dentro de su territorio, el Puño Ardiente hace lo que quiere, y eso incluye exigir que los exploradores compren permisos. Estos últimos autorizan al titular a explorar Chult y saquear sus riquezas, pero la mitad de las ganancias y los descubrimientos de la expedición debe entregarse al Puño Ardiente. El permiso cuesta 50 po, que se considera un pago inicial de la división de beneficios. Además, los que compran uno pueden contratar hasta seis mercenarios del Puño Ardiente (**guardias**) para que los acompañen al precio muy razonable de 1 po cada decana por guardia. Incluso sin permiso, es sencillo organizar una expedición desde Puerto Nyanzaru. El único riesgo es que si una patrulla del Puño Ardiente encuentra a unos aventureros sin el documento, les atacarán y confiscarán su equipo.

Todos los envíos al fuerte o desde él pasan por el Embarcadero Beluarian, que no es más que una sección de la playa en la que se construyeron edificios de madera por encima de la línea de marea. Los barcos echan el ancla a media milla de la costa. Los pasajeros y los suministros se llevan de las

AGENTES DEL PUÑO ARDIENTE

Si los personajes pasan un día en Fuerte Beluarian, Liara Portyr se entera de su existencia y envía a un guardia para traerlos al salón principal (zona 10C). Si los aventureros rechazan acudir, se les expulsa del fuerte. A aquellos que aceptan hablar con Liara se les pide que sirvan al Puño Ardiente. Por cada servicio que realizan, los personajes reciben una recompensa. Se permite que los aventureros que se niegan a servir al Puño Ardiente continúen con sus asuntos, pero a partir de ese momento cualquier cosa que deseen comprar en Fuerte Beluarian costará cinco veces su precio normal.

Cazadores de gules. Portyr pide a los personajes que ayuden a vaciar de gules la selva. Si los aventureros aceptan la tarea, Liara entrega al grupo un permiso de exploración de manera gratuita. Por cada cabeza decapitada de gul que le traigan los personajes, les pagará 20 po. Tiene suficiente dinero como para cubrir la recompensa de hasta once cabezas decapitadas de gules.

Reconocimiento de Shilku. Portyr solicita a los aventureros que zarpen hacia Bahía de Shilku para llevar a cabo un reconocimiento de Shilku, una aldea destruida. Tras una semana, deben volver a Fuerte Beluarian para informar de lo que han visto. Si los personajes aceptan la misión, Liara paga sus comidas y el transporte. Además, gratuitamente, les da un permiso de exploración. Si terminan el encargo, los aventureros dispondrán de comida y habitaciones de invitados (zona 10)) siempre que visiten Fuerte Beluarian. Asimismo, cada personaje recibe una poción o un pergamino de entre los que están disponibles en los almacenes (zona 10G).

Extranjeros en una tierra extraña. Los batidores del Puño Ardiente han encontrado huellas de gigante al sur de Fuerte Beluarian. Si los aventureros descubren quién o qué está dejando las huellas, así como su procedencia y si supone una amenaza (y de qué tipo) para el campamento, Portyr les recompensará con cinco flechas mágicas (zona 10G). Si los personajes aceptan la misión, Liara entrega un permiso de exploración de manera gratuita al grupo. Para terminar el encargo, los aventureros deben localizar por lo menos a un grupo de gigantes de escarcha, así como a su drakkar (consulta "Hvalspyd" en la página 69). Para complicar el asunto, Portyr no se cree ningún informe que afirme que han llegado gigantes de escarcha a Chult. No pagará a no ser que los personajes puedan justificar sus afirmaciones con pruebas convincentes, como, por ejemplo, la cabeza decapitada de uno de estos gigantes o su arma.

naves a la playa y viceversa en botes de remos. Seis **guardias** del Puño Ardiente defienden este puesto. Su misión principal es remar en las barcas que se mueven entre los barcos y la costa. En caso de peligro, pueden atrincherarse en el edificio de madera más robusto o remar mar adentro hasta que la amenaza pierda el interés y se marche.

El camino desde el Embarcadero Beluarian hasta el fuerte es de 14 millas y recorre un sendero bien señalizado. Este no está vigilado.

1. PUERTA OESTE

La entrada principal está cerrada. Cuenta con dos enormes puertas con unas barras que solo se pueden deslizar entre ocho personas. Como la zona está vigilada y el fuerte tiene unas vistas excelentes, las puertas se mantienen abiertas durante el día, excepto cuando las lluvias intensas restringen la visibilidad y hacen posible un ataque furtivo. Las paredes de la garita occidental alcanzan los 20 pies de altura. Seis **guardias** patrullan sus parapetos día y noche. Los muros que rodean el resto del campamento miden 12 pies de alto, pero parecen más altos desde el exterior debido a la elevación del fuerte.

2. PUERTA MINERAL

A pesar de lo que indica su nombre, esta puerta secundaria en la pared sur del fuerte no tiene nada que ver con minerales. Es una poterna que los defensores del fuerte pueden utilizar para contraatacar a los enemigos que acometan la puerta principal. La mayor parte del tiempo está cerrada y enrejada.

3. ARMERO/HERRERO

Las minas de hierro de Chult proporcionan todo lo que necesita la guarnición para hacer armas, armaduras, herramientas de metal e instrumentos. Korhie Donadrue (**espía** humano chondathano LB) es el armero jefe del fuerte. Puesto que pasó años siendo un aventurero antes de convertirse en herrero, disfruta cuando los viajeros y exploradores visitan su zona de trabajo, intercambian rumores y comparan noticias del mundo.

Los personajes pueden comprar la mayoría de los tipos de armas, municiones y armaduras, con un precio que supera en un 25 % los listados del *Player's Handbook*. Donadrue les cobraría menos, pero el Puño Ardiente fija los precios.

4. BAZAR

Media docena de comerciantes viven en el fuerte y dirigen el bazar. Los soldados del campamento representan apenas una pequeña parte de sus negocios. La mayoría de sus transacciones consisten en la venta de equipos a exploradores y suministros a los mineros. Los comerciantes también compran y venden piedras preciosas, pieles y productos de origen animal (plumas, dientes y demás), así como animales pequeños. Sus precios son un 50 % más altos que los que aparecen en el *Player's Handbook*, debido a que se trata de un lugar remoto.

5. TEMPLO DE YELMO

Los habitantes del fuerte rezan a Yelmo para que les proteja contra los peligros de la zona. Shilau M'wenye (**sacerdote** humano chultano LN) es el encargado del templo y acepta donaciones. Su padre era un sacerdote chultano y su madre una mercenaria shou que fue destinada a Chult. Intenta ver el lado bueno de las personas sin juzgarlas.

6. ESTABLOS

Los caballos no son nativos de Chult. Por eso, el clima y los numerosos parásitos resultan duros para estos animales. No obstante, algunos miembros tethyrianos del Puño Ardiente trajeron sus caballos a Fuerte Beluarian, y ahora son una parte de la cultura del campamento. Los corceles raramente abandonan los alrededores inmediatos del fuerte. En la selva son casi inútiles.

El establo tiene capacidad para una docena de caballos. En estos momentos, solo hay siete (dos **caballos de monta** y cinco **caballos de guerra** sin armadura).

Dirige el lugar Thaeven el Calvo (**plebeyo** humano tethyriano N con Trato con Animales +4). Cuida de los animales de un modo excelente, tanto como se lo permite el clima. Mientras tanto, se queja constantemente de la imposibilidad de atender como es debido a los caballos en este clima.

7. CAMPO DE JUSTAS

La razón principal por la que se mantienen caballos en el fuerte es para las justas. Una vez al mes, se celebran torneos y hay algún combate menor cuando los soldados suficientes cuentan con tiempo libre o cuando dos miembros de Puño Ardiente tienen que arreglar un asunto entre ellos.

Los soldados tethyrianos que están apostados en Fuerte Beluarian trajeron su panoplia y su pompa de caballería con ellos, pero las han combinado con la estética de la selva para crear algo único. Los símbolos habituales, que suelen implicar halcones, dragones, soles y simbología similar, se convierten en Chult en tabardos de piel de leopardo, escudos de armas de dinosaurios, cascos que imitan a panteras rugiendo o pteranodones volando en picado, además de en armaduras engalanadas con dientes de tiranosaurios y plumas de loro.

En ocasiones, los comerciantes ricos de Puerto Nyanzaru vienen para asistir a los torneos de justas. Acampan alrededor del fuerte en pabellones coloridos y hacen apuestas excesivas sobre el resultado de los encuentros.

8. PROVEEDOR DEL PUÑO ARDIENTE

El proveedor de la fortaleza gestiona un almacén que solo ofrece sus servicios a los soldados del Puño Ardiente. No tiene mucha variedad y los precios no son gran cosa, pero en la guarnición hay quien aprecia su política de no permitir el paso a los civiles. Vende productos básicos durante el día y sirve comida y bebida al anochecer. Un anciano lenguaraz es quien dirige el almacén. Se llama Jaro (**plebeyo** humano chultano NB).

9. CUARTELES DEL PUÑO ARDIENTE

Los cuarteles son el lugar en el que la guarnición alistada en el fuerte duerme, come y se mantiene a salvo de la lluvia.

En noches particularmente sofocantes, muchos soldados abandonan los cuarteles y cuelgan hamacas en las torres de vigilancia. La brisa que pasa sobre los muros refresca un poco y mitiga las picaduras de los insectos.

10. MURALLA INTERIOR

Este bastión es un fuerte dentro de un fuerte. La muralla interior mide 20 pies de altura en el pico del tejado y la empalizada alcanza los 16 pies de altura, de modo que toda la estructura es visible desde el exterior de Fuerte Beluarian. Las puertas se encuentran siempre abiertas a menos que la fortaleza esté siendo atacada o que las patrullas hayan alertado de una cantidad inusual de muertos vivientes



LIARA PORTYR

en las inmediaciones. En caso de que la barrera exterior se quebrase y el recinto principal sufriera una invasión, la guarnición se retiraría a este reducto para la defensa final.

10A. PATIO

El patio central de la muralla interior es un espacio a cielo abierto. Se puede cerrar con puertas pesadas y defenderse bien con apenas unos pocos soldados. Alrededor del patio hay instalada una pasarela de madera para que los soldados no tengan que caminar sobre el barro cuando llueve con fuerza.

En el centro del patio se sitúa una estatua de madera de un hombre armado. La escultura representa al gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur, líder del Puño Ardiente.

10B. ESTABLOS DE LOS RÁPTORS

Los seis **hadrosaurios** y cuatro **deinonychus** (consulta el apéndice D para ver los perfiles de ambas criaturas) están en establos protegidos. Los hadrosaurios sirven como monturas para las patrullas pequeñas y rápidas, además de como animales de tiro para grupos más grandes y que patrullan durante más tiempo. Los deinonychus se utilizan para la caza. Son como los perros, pero bastante más agresivos. Los soldados de la guarnición respetan mucho a estos animales.

El entrenador principal de reptiles del fuerte es Rahl Zuberi (**guerrero tribal** humano chultano CB con Trato con Animales +4). Tiene la cara y los brazos cubiertos de tatuajes y cicatrices. Le falta media mano derecha y las marcas de dientes todavía se distinguen con nitidez en la cicatriz. A pesar del aspecto feroz de Rahl, es un bromista jovial que se pasa la mayoría del tiempo fuera de servicio, contando historias a cambio de bebida gratis en la caseta de provisiones o en una de las tiendas de cerveza del bazar.

10C. SALÓN

Esta gran sala es donde se tratan la mayoría de asuntos militares del fuerte. **Liara Portyr** (consulta el apéndice D) se reúne aquí con los visitantes de importancia. Parece una cabaña de cazadores, puesto que hay cabezas y cráneos de dinosaurio colgados en las paredes, además de pieles de animales exóticos expuestos como tapices.

Liara lleva un juego de llaves de las puertas del almacén (zona 10G) y de la caja fuerte de hierro que tiene en sus aposentos (zona 10I). Si los personajes se entrevistan con ella, les ofrece una o más misiones especiales (consulta la caja "Agentes del Puño Ardiente").

10D. COCINA

La cocina alimenta a los oficiales del campamento y a sus huéspedes, además de preparar banquetes especiales para celebraciones. Las tropas alistadas son en gran parte responsables de cocinar sus propias comidas en equipos. La mayor parte de estas tareas se hacen en la zona de los cuarteles.

Sigbeorn Dunobar (**veterano** humano illuskano NB) lleva más años en Chult que cualquier otro miembro vivo del Puño Ardiente y le encanta. Cuando envejeció demasiado como para luchar y patrullar en la selva, pidió el traslado voluntario a la cocina. No solo es el cocinero principal, sino que, y esto es de mayor importancia, es responsable, bajo órdenes de la castellano, de asegurar que la fortaleza tiene siempre un suministro adecuado de alimentos.

10E. CASTELLANO

En Fuerte Beluarian, Gruta Halsdottir (**caballera** humana illuskana LN) es la castellano. Al ocupar este cargo, es la segunda de Liara Portyr, y todos los detalles del funcionamiento cotidiano de la fortaleza son su responsabilidad. Cuando un soldado incumple las normas, Gruta decide su castigo. Si una patrulla no está volviendo a tiempo de la selva, es su deber descubrir por qué. Cuando llegan forasteros, Gruta es quien les da la bienvenida, averigua por qué están ahí y decide si merecen la atención de Liara Portyr.

Esta estancia es la oficina de Gruta. Sus aposentos se encuentran en el piso de arriba. Sus tareas la llevan por todo el fuerte, así que no suele permanecer aquí durante el día. Tiene un juego de llaves de las puertas del almacén, que está cerrado (zona 10G).

10F. TORRE DE LA CAMPANA

La torre de la campana se alza otros 10 pies sobre la azotea cubierta con paja de la muralla interior, con lo que suman 30 pies en total. En un día normal, la campana suena doce veces. Se toca cada cuatro horas para señalar el cambio de la guardia, así como 10 minutos antes de cada cambio de guardia para avisar que está a punto de suceder. Con cada cambio, se toca la campana el mismo número de veces que el número de la guardia: una vez cuando comienza la primera guardia, dos veces cuando se inicia la segunda y así sucesivamente. Suena una vez en lo que la guarnición llama "la despertona".

En caso de que haya una alarma en todo el campamento, la campana suena continuamente durante, como mínimo, medio minuto. Las criaturas que están en el exterior escuchan el repicar a una distancia de 2 millas. Las que se encuentran en la selva lo oyen a una distancia de 1 milla.

10G. ALMACENES

Las reservas de suministros vitales se guardan bajo llave y candado en estos dos cuartos. Ambas puertas están cerradas, y solo Liara Portyr y Gruta Halsdottir tienen llaves. Cada puerta se ha fabricado con madera pesada y ha sido reforzada con bandas de hierro (CA 17, 20 puntos de golpe, inmunidad a daño de veneno y psíquico). Su cerradura se puede forzar con herramientas de ladrón si se supera una prueba de Destreza CD 20.

Entre los tipos de suministros que se almacenan aquí hay artículos mundanos como papel y tinta, cerraduras, ropa, botas, cuerda, linternas, aceite para lámparas y velas.

Tesoro. El segundo cuarto contiene cuatro *poções* de curación, cuatro *pergaminos de conjuro* (dos de *restablecimiento menor* y dos de *purificar comida y bebida*), cinco *flechas +1* en una aljaba y un *cuenco para controlar elementales de agua* para que ayude a defender al fuerte en un último esfuerzo desesperado. Portyr y Halsdottir no se van de la lengua sobre estos tesoros con los aventureros, sin importar lo dignos de confianza que parezcan ser.

10H. HABITACIÓN DE GUANTELETES

Esta habitación arreglada debía albergar a un escuadrón de soldados con órdenes de vigilar habitualmente la muralla interior, pero la usan como dormitorio Sigbeorn Dunobar (consulta la zona 10D) y otros tres veteranos que sirven como cabos (guanteletes) en el Puño Ardiente.

10I. CUARTOS DE LOS MANDOS

Liara Portyr duerme en la habitación del sur, mientras que Gruta Halsdottir descansa en la estancia más pequeña, al sureste. Ambos cuartos contienen libros, ropa y otros objetos personales.

Tesoro. Si un personaje registra debajo de la cama en la habitación de Liara Portyr, encuentra una caja fuerte de hierro cerrada con llave. Un aventurero que use herramientas de ladrón y supere una prueba de Destreza CD 18 puede abrirla. La caja contiene 220 po y una *pedra mensajera* que Liara emplea para comunicarse con los piratas del Fondeadero de Jahaka.

10J. CUARTOS DE HUÉSPEDES

A veces llegan invitados importantes al fuerte: un príncipe mercante de Puerto Nyanzaru, un oficial de alto rango del Puño Ardiente o un noble de Puerta de Baldur. Este tipo de personas se aloja en una o varias de estas estancias.

A los personajes se les puede permitir usar una o varias de estas habitaciones si hacen algo para merecer ese privilegio. Por ejemplo, pueden divulgar un descubrimiento valioso al Puño Ardiente, liderar un contraataque cuando aparecen muertos vivientes o presentar pruebas de que evitaron una incursión de gigantes de escarcha.

HISARI

Esta ciudad yuan-ti en ruinas se encuentra en la selva situada a los pies de la Corona, un volcán humeante que marca el extremo occidental de las Montañas del Lagarto Celestial. Una salvaguarda de gran alcance, similar al de un conjuro de *antipatía/simpatía*, evita que los yuan-tis entren en la urbe. Muchos de los hombres serpiente que antaño moraban aquí se trasladaron entonces a Omu.

La tierra se tragó media ciudad, que yace en una caverna subterránea extensa que jamás ha recibido el calor del sol. Lo que queda de las ruinas de Hisari por encima del suelo

ha sido engullido por las enredadoras y las flores trepadoras. Todo ladrillo o pilar está cubierto de musgo y una celosía de raíces y ceniza cubre las bóvedas agrietadas y doradas de la ciudad.

HOCICO DE OMGAR

El mar dividió el Hocico de Omgar, que una vez fue una península montañosa, durante la agitación causada por la Plaga de Conjuros. Un angosto estrecho permite el paso entre el continente y lo que ahora es una isla grande. Marineros y cartógrafos consideran que este accidente geográfico marca el límite entre las orillas de Chult y las de Samarach.

HRAKHAMAR

Las erupciones volcánicas próximas obligaron a los enanos a abandonar Hrakhamar (mapa 2.10). Siempre quisieron recuperar y reactivar la fragua, una vez se considerara seguro volver, pero ese día nunca llegó.

Las salamandras flamíferas se instalaron aquí y dieron uso a la forja para fabricarse armaduras y armas. Un pequeño grupo de enanos albinos acecha en la selva cercana, vigilando la fragua, aunque es demasiado poco numeroso para desafiar a las salamandras flamíferas.

Si los aventureros viajan a unas 10 millas (1 hexágono) de Hrakhamar, cuatro **guerreros enanos albinos** (consulta el apéndice D) se les acercan. Su portavoz es Sithi Vinecutter, que es muy directa. Presenta su problema al grupo (“las salamandras flamíferas se han adueñado de nuestra fragua ancestral”) y propone una solución (“matarlas”). Como recompensa, cada personaje podrá llevarse de la fragua veinte lingotes de 1 libra de adamantina refinada. Además, los enanos les guiarán hasta la ubicación de un “barco volador” estrellado, que procede de una tierra remota (consulta “Restos del *Diosa Estelar*” en la página 86).

Los enanos se ofrecen a vigilar el exterior mientras los aventureros liberan Hrakhamar de las salamandras flamíferas. Si los personajes parecen ser poco poderosos o estar necesitados de una guía, Sithi se ofrece a acompañarlos. Recuerda la disposición de la forja, pero no sabe cuántas salamandras flamíferas habrá dentro o dónde podrían esconderse.

Cuando los enanos trabajaban en la fragua, esta estaba conectada mediante caminos comerciales a la Bahía de Shilku y a otros puntos de la península. Aunque esas vías llevan abandonadas un siglo, sus tramos más cercanos a la forja fueron construidos por los enanos, y ni siquiera cien años de deterioro pueden borrar un camino construido por esta raza. Las vías están enterradas bajo la ceniza del Valle del Honor Perdido. Con todo, se puede divisar con facilidad el camino y seguirlo hasta la entrada de la fragua, allí donde las montañas se alzan sobre el llano ceniciento. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría CD 13 (Supervivencia) mientras examina la vía se fijará en las marcas de quemaduras que indican que las salamandras flamíferas u otras criaturas de fuego lo usan.

Cuando los aventureros lleguen a Hrakhamar, lee:

La entrada es una puerta arqueada de 10 pies de altura que se sitúa bajo una talla en relieve enorme, que muestra un martillo y unas pinzas cruzadas. Había dos puertas de hierro a medida de la entrada, pero una está en el suelo y se ha caído de los goznes porque estaba completamente oxidada, mientras que la otra se encuentra tan descolgada que parece a punto de derrumbarse. Solía haber varios edificios fuera de la fragua. No obstante, de ellos solo quedan los cimientos.

La entrada se estrecha gradualmente hasta apenas 5 pies de ancho y 10 pies de alto. Hasta llegar a la fragua en sí, el túnel continúa del mismo modo durante tres cuartos de milla, haciendo un poco de bajada y con algunas escaleras descendientes de vez en cuando. Hay marcas de quemaduras cubriendo las paredes y el suelo.

1. BRECHA DE MAGMA

Los enanos aprovechaban una brecha volcánica en el corazón de Hrakhamar para fundir hierro y adamantina, que hundían en el magma en crisoles de arcilla.

Una cueva de magma fundido burbujea y arde ante vosotros. Las paredes de la caverna están revestidas con varios tipos de grúas de metal que aguantan los crisoles inmensos de arcilla chamuscada. Unas cadenas enormes cruzan la cueva. Parecen trasladar a través de la lava cubos llenos de varias toneladas de mineral. El calor os corta la respiración, os humedece los ojos y os achicharra la piel. Desde donde estáis, la única manera aparente de cruzar es por un puente de caballete de piedra estrecho construido para vagonetas. Se oye un martilleo rítmico procedente de más allá de la brecha de magma.

El magma se encuentra a 10 pies por debajo de las grúas y los puentes de caballete por los que pasan los raíles. Hay cadenas anchas atravesando la grieta en dos lugares, para permitir que se usen cubos para levantar el mineral.

Los aventureros no corren el peligro de caer si cruzan el magma por uno de los dos puentes de caballete. Es necesario superar una prueba de Fuerza CD 10 (Atletismo) para atravesar colgando de una de las cadenas transportadoras. De no superar la prueba, el personaje cae en la lava. Una criatura que cae en el magma o comienza su turno allí recibe 55 de daño de fuego (10d10).

2. FUNDIDOR

El sonido de martilleo es cada vez más elevado, pero no procede de la estancia que hay delante. La habitación enorme y rectangular se trata de un fundidor en uso. Un pozo rectangular lleno de hierro fundido está en el centro de la sala. Seis dispositivos de diseño y fabricación enana se han dispuesto alrededor del pozo, del que extraen con sifón el metal líquido y eliminan sus impurezas. Un pozo más pequeño en la esquina suroccidental contiene lo que parece plata fundida.

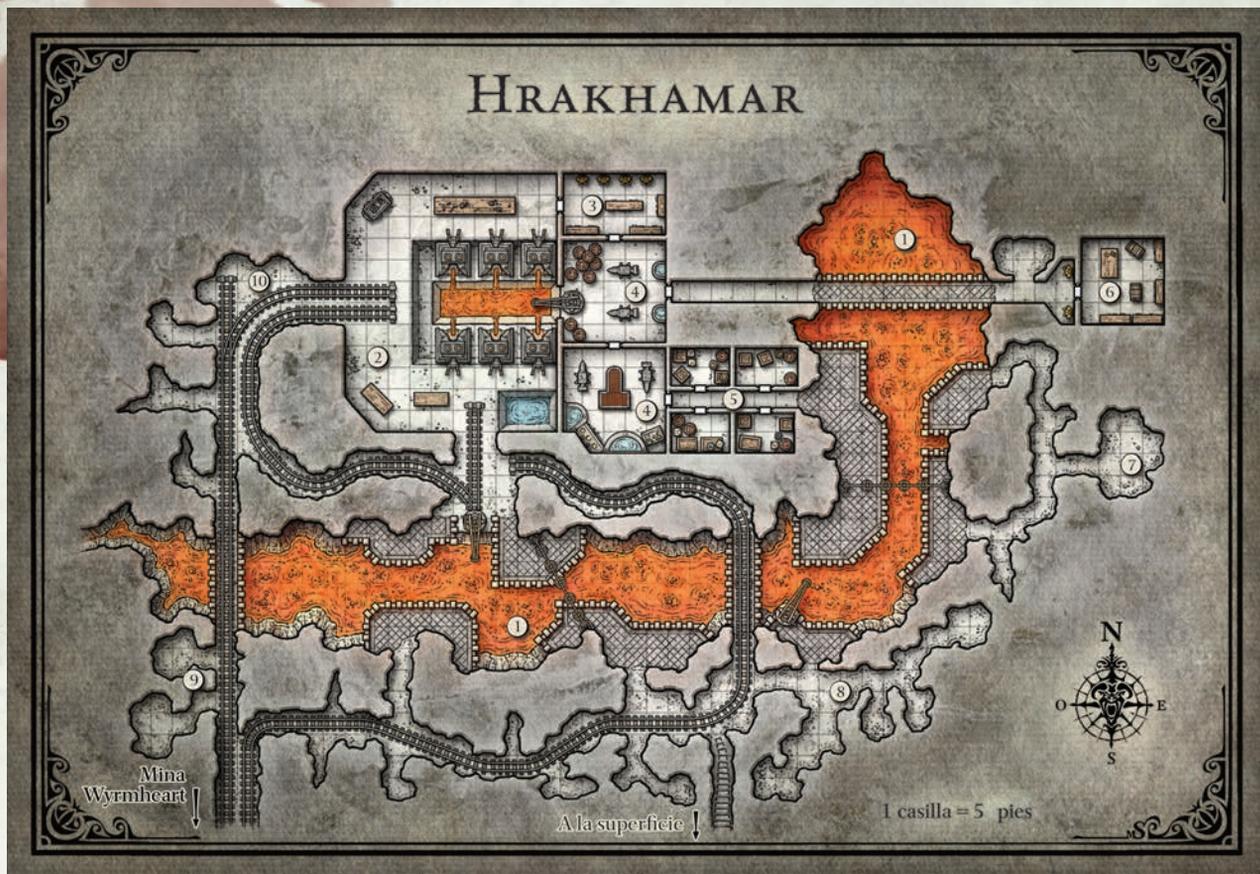
Operan las máquinas unas criaturas que se asemejan a una mezcla de humanoides anfibios y elementales de fuego. Hasta ahora, no han percibido vuestra presencia.

El sonido de martilleo viene del este.

Aquí trabajan ocho **salamandras flamíferas guerreras** (consulta el apéndice D). Están centradas en sus tareas y no esperan intrusos. Además, la habitación es ruidosa, por lo que las salamandras flamíferas estarán sorprendidas, salvo que los personajes se muevan conspicuamente o llamen la atención de otro modo.

El pozo central alberga hierro fundido. El más pequeño no contiene plata, sino adamantina fundida. Si una criatura cae en el magma o comienza su turno allí, recibe 55 de daño de fuego (10d10).

La grúa que se ubica en el sur (sobre la zona 1) se usa para hundir un crisol de mineral en el río de magma hasta que el mineral se funde. El mineral líquido se arrastra por los raíles hasta la zona 2, donde se vierte en el caldero apropiado.



MAPA 2.10: HRAKHAMAR

3. ARMERÍA

Los enemigos de los enanos codiciaban las riquezas de Hrakhamar. Para defender su tesoro, los enanos almacenaban sus armas y armaduras en esta cámara. Las salamandras flamígeras no han tocado la mayoría de cosas, ya que prefieren sus propias armas sobre los diseños más pesados de los enanos. Además, las armaduras de estos tampoco les sirven.

Esta habitación contiene seis hachas de guerra, seis hachas a dos manos, seis mazas a dos manos, seis luceros del alba, seis picos de guerra, seis martillos de guerra y seis ballestas pesadas, además de doscientos virotos y cuatro medias armaduras enanas. Si Sithi Vinecutter lleva a los aventureros hasta aquí, accederá a dejar que los personajes cojan un arma cada uno.

4. FRAGUA

El hierro fundido y adamantina de la zona 2 se suben a la habitación más septentrional, en la que los materiales se convierten en lingotes. Se ha usado algo del metal para las herramientas y las piezas de recambio sobre los yunques de la habitación, pero la mayor parte del hierro fue trasladado a la cámara del tesoro (zona 6). Los lingotes de adamantina fueron enviados a la sección meridional de la fragua, donde el gigantesco martillo de estampado que hay en centro de la estancia les quitó las impurezas. El martilleo que se oye por toda la fragua proviene de este martillo mecánico.

Cuando los aventureros llegan, cuatro **salamandras flamígeras guerreras** se encuentran en la estancia norte y otras seis **salamandras flamígeras guerreras** trabajan en la habitación meridional bajo la supervisión de

una **salamandra flamígera bruja de Imix**. Consulta el apéndice D para ver el perfil de las salamandras flamígeras.

Palanca de hierro. El corredor entre las zonas 4 y 6 carece de rasgos distintivos a excepción de una palanca pesada de hierro que está fijada en la pared del norte, a 20 pies de la puerta que lleva a la zona 4. La palanca está bajada y se puede levantar fácilmente. Si se alza, se amplía la pasarela que lleva a la zona 6 a través del magma, si la trampa de dicha zona había causado que se replegara. Mover la palanca mientras la grúa está extendida hace que los engranajes rechinen un momento sobre la piedra, pero no ocurre nada más.

5. ALMACENES

Los enanos usaban estos compartimentos para amontonar todo tipo de suministros, desde alimentos hasta delantales de cuero, pasando por gafas de protección, pergamino y tinta. Las salamandras flamígeras lo han saqueado todo. Ahora las principales características de estos cuartos son los “nidos” formados por vieja ropa, guantes de aislamiento y otros materiales acolchados de fabricación enana sobre los que duermen las salamandras flamígeras cuando se turnan. En esta zona huele fatal, como a una mezcla de pelo quemado y caucho en llamas. Un alboroto en una de estas habitaciones despierta y atrae a todas las salamandras flamígeras de la zona de almacenamiento.

El cuarto que se encuentra en el noroeste no está ocupado. En la habitación del noreste, tres **salamandras flamígeras guerreras** juegan a tabas con nudillos de enanos. Cuatro **salamandras flamígeras guerreras** duermen apiladas en el medio de la habitación del suroeste. En la habitación del sureste hay dos **salamandras flamígeras**

brujas de Imix que discuten en voz baja sobre si denunciar a un brujo de la zona 4 por herejía contra Imix. Consulta el apéndice D para ver el perfil de las salamandras flamígeras.

6. CÁMARA DEL TESORO

Hay dos medias armaduras enanas a ambos lados de una puerta de hierro reforzada con adamantina. Antaño, estas piezas fueron hermosas, pero ahora tienen marcas de armas, el fuego las ha chamuscado y están cubiertas de suciedad. La puerta cuenta con dos cerraduras, una sobre la otra.

Los enanos sellaron su bóveda del tesoro antes de salir de Hrakhamar y ha permanecido cerrada hasta ahora. A pesar de sus esfuerzos, las salamandras flamígeras han sido incapaces de forzar la puerta o vencer a las cerraduras.

Puerta cerrada. La cerradura superior de la puerta está incrustada en un marco de adamantina que se asemeja a una forma estilizada de la runa enana para “principios”. Un personaje que lea enano puede interpretar correctamente este signo.

La cerradura de la parte inferior originalmente estaba incrustada en un marco dorado en forma de una runa enana estilizada que significa “finales”, pero las salamandras flamígeras rasparon el oro y lo usaron para decorar su capilla a Imix (zona 7). Las marcas de la puerta señalan lo que solían contener. Una persona que lea enano y que supere una prueba de Inteligencia CD 15 (Investigación) puede interpretarlas correctamente. Para forzar cada una de las cerraduras es preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 20.

La cerradura inferior tiene una trampa. Se puede adivinar la trampa pasando una prueba de Sabiduría CD 13 (Percepción), pero es imposible desarmarla o evitarla. Esta se activa si un intento de forzar la cerradura no se supera por 5 o más, si se usa la llave incorrecta en la cerradura o si se abre de cualquier modo antes de abrir la cerradura superior. La trampa provoca que la grúa metálica entre el tesoro y la fragua (zona 4) se repliegue al oeste, lo que deja un hueco de 40 pies sobre el magma. Solo es posible recolocar el puente levantando la palanca en el pasillo de la zona 4. No obstante, está demasiado lejos como para ser manipulada usando *mano de mago* por cualquier persona en el lado del río de magma en el que se encuentra la cámara del tesoro.

Las llaves de la cámara del tesoro estaban al alcance de las salamandras flamígeras. Sin embargo, no las reconocieron como tales y las pusieron en una estatua que erigieron en la capilla de Imix (zona 7).

Habitación lateral. La solución para abrir la puerta radica en una habitación lateral aparentemente vacía que se localiza cerca de la cámara del tesoro. Cualquier persona que inspeccione esta habitación dará con una caja curiosa que se encuentra tirada en una esquina. La caja está hecha de hierro y parece un libro. Se abre por ambos lados, como la portada y la contracubierta de un libro. Un lado muestra la runa enana para “principios” y el otro presenta la de “finales”. Así, abrir cualquiera de ellos revela la marca de una llave en la lámina de hierro. Las llaves originales de la cámara del tesoro se almacenaban en esta caja.

Con todas las herramientas de Hrakhamar a su disposición, es posible hacer copias de estas llaves si un personaje que cuente con competencia con herramientas de herrero supera una prueba de Inteligencia CD 10. Sithi Vinecutter posee la competencia necesaria, en caso de que no la tengan ninguno de los aventureros. Musharib (consulta “Encontrar

un guía” en la página 33) también cuenta con la habilidad necesaria. Después de fallar la prueba tres veces, las marcas en la caja quedarán destrozadas y esta no se podrá usar para moldear llaves nuevas.

Tesoro. En la cámara del tesoro se apilan las riquezas de Hrakhamar. Miles de lingotes de hierro y adamantina se han ordenado, apilado y guardado en cajas. Cada lingote de hierro vale 1 po y pesa 10 libras. Uno de adamantina 10 po y 1 libra. Si está presente, Sithi Vinecutter permite a los personajes recoger su recompensa, aunque los vigila de cerca para asegurarse de que nadie coge más de veinte lingotes.

Encima de un cajón hay un guantelete hecho de oro del tamaño adecuado para un enano adulto. Los enanos de Chult lo conocen como el Guantelete de Moradin y, según la tradición, lo llevan los supervisores de Hrakhamar. Se ha trabajado con delicadeza y tiene un valor de 2.500 po, aunque un enano rico pagaría el doble de esa cantidad para poseerlo.

7. CAPILLA DE IMIX

No queda claro para qué usaban esta zona los enanos, pero las salamandras flamígeras la han convertido en una capilla.

Un olor apestoso a azufre y carne quemada os golpea la nariz cuando el túnel da paso a una salita. En el extremo norte del cuarto hay una estatua de 5 pies de altura hecha de trozos de hierro, cobre, oro y plata que se han unido toscamente a martillazos en una forma que sugiere algo que es a la vez vagamente humanoide, pero también ardiente. Cuatro salamandras flamígeras la están venerando.

Los adoradores son dos **salamandras flamígeras brujas de Imix** y dos **salamandras flamígeras guerreras** (consulta en el apéndice D el perfil de las salamandras flamígeras). Pelearán hasta la muerte.

La escultura pesa 150 libras y representa a Imix, el primordial malvado y furioso que es la base de la sociedad militarizada y teocrática de las salamandras flamígeras. La estatua tiene poco mérito artístico porque las salamandras son herreros pasables pero artistas mediocres. Si se separan el oro y la plata del resto de metales, valen 20 po y 400 pp, respectivamente. Un enano albino o un personaje experto en herrería podrían extraer los metales valiosos con el equipo que hay en Hrakhamar en unas horas.

Un aventurero que supere una prueba de Sabiduría CD 13 (Percepción) mientras examina o funde la escultura de Imix reconoce, entre las llamas de la estatua, un objeto que solía ser parte de una llave. Es el único pedazo de adamantina que contiene la escultura. La dureza de la adamantina fue lo único que evitó que este fragmento quedara irreconocible tras martillarlos. Cuando se haya extraído la adamantina, un examen minucioso revela un segundo trozo de oro, tan aplastado por martillazos que apenas es reconocible. Estas llaves solían abrir la puerta de la cámara del tesoro (zona 6) y ya no es posible arreglarlas. Queda tan poco de ellas que ni siquiera podría recuperarlas un conjuro de *reparar*.

8. CUEVAS LLENAS DE HUMO

Es imposible determinar el tamaño y la forma de esta zona. Os pican los ojos por las nubes de humo turbio y las ascuas que flotan os queman la garganta al respirar. Sin embargo, podéis reconocer a duras penas lo que parece una linterna a lo lejos, entre el humo.

Estas dos cuevas conectadas son la guarida de dos **mephits de humo**. Lo que los personajes perciben como una linterna de luz tenue se trata de conjuros de *luzes danzantes* que uno de los mephits ha lanzado para atraer a los aventureros a su guarida pestilente.

Toda la zona 8 está muy oscura. Los personajes pueden desplazarse 10 pies por turno siguiendo una pared con la mano. Si se movieran más rápido, recibirían 1 de daño contundente al golpearse la cabeza y las espinillas contra los salientes de la piedra. Después de 2 asaltos en el humo, cada aventurero debe superar una prueba de Constitución CD 10 al principio de cada turno o sufrir un nivel de cansancio. Quienes aguanten la respiración no sufrirán el nivel de cansancio mientras les dure el aliento. Los personajes que se aten trapos húmedos sobre la boca y la nariz o tomen alguna precaución similar tendrán ventaja en las tiradas de salvación durante 10 turnos, ya que el calor de Hrakhamar seca los trapos pasado ese tiempo.

A los mephits no les interesa atacar directamente a los aventureros, sino que saquearán alegremente los cuerpos de cualquiera que se desmaye por el humo. Si se les arrinconan, suplicarán clemencia. Ofrecen información a cambio de sus vidas si un personaje supera una prueba de Carisma CD 10 (Intimidación). Saben que la fragua está infestada de salamandras flamígeras, dónde guardan las monturas (caminantes gigantes) y que hay dos enanos presos atados en las celdas que se sitúan al oeste de la guarida de los mephits.

9. CELDAS Y PASO A LA MINA WYRMHEART

Las salamandras flamígeras son famosas por su habilidad como torturadoras, así como devoradoras de carne de humanoide. Atan a los prisioneros, los amordazan y los dejan aquí tirados hasta que deciden cómo infligirles el dolor más intenso y persistente. La mayoría de los cautivos muere en una decana, pero desearían alcanzar su fin mucho antes.

Los enanos son la excepción. Las salamandras flamígeras todavía no entienden muchos aspectos del funcionamiento de Hrakhamar. Por ello, torturan a los enanos capturados para obtener pistas de cómo funcionan las herramientas y máquinas de la fundición. Cuando llegan los personajes, encuentran a dos desafortunados **guerreros enanos albinos** (consulta el apéndice D) a los que las salamandras flamígeras han atado, amordazado y vendado los ojos. Se llaman Laz Drumthunder y Malkar Stonegrist. Ambos se encuentran heridos y les queda 1 punto de golpe. También están muertos de hambre y deshidratados. Padecen 5 niveles de cansancio. Laz se recuperará de forma normal con tiempo y curas, o con curación mágica. Malkar ha enloquecido. Tiembla de un modo incontrolable y grita sin parar si se le quita la mordaza. Para devolverle la cordura, se debe usar un conjuro de *restablecimiento menor* o alguna magia similar. Si los aventureros llevan a Laz y Malkar ante Sithi Vinecutter, ella y sus compañeros les cuidarán.

El túnel serpentea unas 40 millas hacia el sur hasta la Mina Wyrmeart, controlada por la dragona Tzindelor y sus subordinados kobolds (consulta la "Mina Wyrmeart" en la página 85). Se puede pasar por el túnel y los raíles que llevan las vagonetas están intactos durante todo el recorrido, pero habrá con total seguridad encuentros con **carroñeros reptantes** y **arañas gigantes**. A medida que los personajes se acerquen a la Mina Wyrmeart, puede que también se topen con grupos de **kobolds**. Los enanos albinos saben a dónde conduce el túnel, pero rápidamente alertan a los aventureros de la dragona roja que ha tomado la Mina Wyrmeart.

10. BAHÍA DE LAS VAGONETAS MINERAS

Los enanos dejaban aquí las vagonetas y los vagones planos para llevar el mineral que no estaban empleando. En el lugar quedan dos de cada tipo, que funcionan al mínimo de sus condiciones de uso.

Las salamandras flamígeras utilizan la zona como establo para doce **caminantes gigantes** (consulta el apéndice D). Estas criaturas están atadas, pero las ataduras solo sirven para evitar que crucen la línea de vagonetas que está más al oeste y vaguen por los túneles. Un caminante enfadado o sobresaltado puede soltarse con facilidad, y estas criaturas agresivas se enojan e inquietan cuando ven a humanoides que no son sus amos.

Cuando alguien que no sea una salamandra flamígera entre en la zona 10, los caminantes gigantes comenzarán a dar patadas, gruñendo y tirando de sus ataduras. En el siguiente asalto, 1d3 caminantes gigantes se escapan y atacan, o bien se incorporan a una pelea en curso. No atacan a las salamandras flamígeras, y una de estas últimas puede subirse de un salto sobre un caminante gigante y usarlo de montura utilizando las reglas habituales para el combate montado.

HUESOS DE AGUJA

Un sumidero ancho se abre ante vosotros. La tierra que lo rodea está llena de huesos de goblin. La abertura mide 90 pies de ancho y es más o menos circular. Las paredes de piedra son casi verticales. El sumidero se encuentra repleto de agua verde y turbia a 30 pies de profundidad. Cientos de ranas saltan entre las plantas flotantes.

El costillar inmenso y los ligeros huesos de las alas de un dragón sobresalen de la lobreguez. De los huesos cuelgan lianas, musgo y líquen. Viendo lo que emerge del esqueleto, el agua no debería tener más de 3 o 4 pies de profundidad.

Las paredes del sumidero son ásperas y están cubiertas de docenas de lianas gruesas, así que entrar o salir a la gruta es fácil y se puede superar la tirada automáticamente.

Los huesos son los restos de Ormalagos, una dragona verde adulta conocida en vida como Aguja. Usaba la gruta como guarida, pero temía que los goblins batiris hubieran descubierto dónde estaba y se estuvieran preparando para atacarla. Aguja se encontraba en pleno traslado de su tesoro a otros lugares cuando los goblins ejecutaron sus planes. Mientras la dragona estaba ausente, los goblins tiraron cestas llenas de mordedores al sumidero. Cuando Aguja volvió, la atraparon en el lugar con redes hechas de lianas. Mientras los mordedores devoraban a la dragona desde abajo, los batiris la cubrieron de lanzas desde arriba hasta que falleció. En aquel combate también murió casi toda la tribu de goblins.

La primera impresión de los personajes sobre el agua es correcta: tiene entre 3 y 4 pies de profundidad. Si se examina el fondo embarrado, se encontrarán cientos de huesos de goblin y puntas de lanza de piedra. También se molestará a muchas ranas y se provocará a dos **enjambres de mordedores**, que atacarán. Alguien que examine los huesos del dragón y tenga éxito en una prueba de Inteligencia CD 13 (Investigación) verá que las lianas que cubren las costillas de la dragona son bastante regulares, concluyendo que fue atrapada por una red. Para identificar que los restos son de una dragona verde, los personajes deben sacar el cráneo del agua y la suciedad. Para hacerlo, es necesario superar una prueba de Fuerza CD 15 (Atletismo).

TESORO

Hay una puerta secreta de 10 pies de altura y 10 de anchura en la pared del noroeste de la gruta. Cubre un nicho de 15 pies de profundidad. La puerta secreta está tallada en la misma piedra y permanece camuflada al parecer un trozo de la pared. Todas las plantas de su alrededor están muertas. La puerta secreta se puede detectar superando una prueba de Sabiduría CD 17 (Percepción). Los personajes que examinan las plantas que rodean la puerta y superan una prueba de Inteligencia CD 15 (Investigación) o de Sabiduría CD 15 (Medicina) deducen que las plantas murieron por el veneno. Aguja abrió la puerta secreta respirando gas venenoso sobre ella. Manchar con veneno o rociarlo sobre la puerta también la abre. De lo contrario, la única otra forma de abrirla es mediante un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar.

Aguja ocultó los objetos siguientes en el nicho: un monedero de piel de triceratops, una cajita hecha a partir de dos cráneos de velociraptor encajados con ingenio y un hueso hueco de dinosaurio con un tapón de cera en un extremo. El monedero contiene 55 po, 800 pp y tres anillos de cuarzo azul (10 po cada uno). La caja hecha de cráneos vale 12 po y alberga una *varita del terror* y dos diamantes (500 po cada uno). El hueso hueco de dinosaurio guarda cinco *balas de honda +1*.

HVALSPYD

El *Hvalspyd* (cuyo nombre significa “lanza de ballena”) es un drakkar a medida para gigantes de escarcha. Mide 250 pies de largo y sus velas están hechas de alas de dragón. Ha anclado a 100 yardas de una playa de la costa nordeste de Chult, a 70 millas al norte de la Ensenada de Kitcher. Los gigantes no pueden ocultar la embarcación debido a su envergadura. Del mismo modo, es imposible que cualquiera que navegue por la costa no la vea.

El *Hvalspyd* navegó al sur del Mar de Hielo en Movimiento con una tripulación de veinte gigantes de escarcha. Tres **gigantes de escarcha** permanecen a bordo del barco. Dos hacen guardia mientras el tercero descansa. Dos **gigantes de escarcha** más vigilan el mar desde la playa. Los otros quince se han dividido en cinco grupos de búsqueda formados por tres gigantes cada uno. Están registrando la selva para encontrar a Artus Cimber y el *Anillo del Invierno*. Uno de los gigantes de escarcha cazadores es la capitana del *Hvalspyd*, Drufi (**gigante de escarcha** NM).

Drufi lidera esta expedición para recuperar el anillo por orden de su señor, el jarl Storvald. Storvald desea el anillo por motivos que se explican en la aventura *Trueno del Rey de la Tormenta*. Cree que con el *Anillo del Invierno* puede congelar el mundo y traer la Era del Hielo Perpetuo, un sueño maravilloso que mantiene a Drufi centrada en la tarea en cuestión. Los gigantes no saben nada acerca de Acererak, el Almero o la maldición de muerte.

Los gigantes de escarcha están como pez fuera del agua en la selva tropical. La consideran el peor infierno que podrían imaginar. A pesar de ello, no tienen ninguna intención de fallar a su jarl y de permitir que el *Anillo del Invierno* se les escape de las manos.

GRUPOS DE BÚSQUEDA DE LOS GIGANTES

El grupo de búsqueda de Drufi incluye a dos **gigantes de escarcha** y una pareja de **lobos invernales**. Cada uno de los otros cuatro grupos de búsqueda consiste en tres **gigantes de escarcha** y 1d2 **lobos invernales**. Estos gigantes no pueden moverse a través de la selva sin dejar un

rastros. Si los personajes se topan con los gigantes, seguramente verán pruebas de su presencia durante horas o días antes del encuentro en sí: maleza pisoteada, árboles rotos o desarraigados, huellas de botas gigantescas, runas guía de 3 pies de altura talladas en los árboles o grabadas en pedruscos y heces de lobo invernal. En Chult hay muchos carnívoros gigantescos, de modo que se necesita superar una prueba de Sabiduría CD 10 (Supervivencia) para identificar estas pistas como algo ajeno a la selva. Si la prueba se supera por 5 o más, se descubre además que los gigantes de escarcha son los responsables. Un guía chultano tiene ventaja en esta prueba, pero no llegará a pensar en los gigantes de escarcha, pues le resultaría demasiado inverosímil.

Hasta ahora, la búsqueda de los gigantes los ha llevado, por un lado, desde la costa al río Tiryki y, por el otro, de las ruinas de Puerto Castigliar a las montañas del noreste. Drufi ha visto Fuerte Beluarian a cierta distancia y Puerto Nyanzaru desde el otro lado de la desembocadura del río Tiryki, pero los gigantes evitan a patrullas del Puño Ardiente. Por su parte, los mercenarios y exploradores del fuerte han localizado muchas señales desconcertantes al sur de la selva, aunque todavía no han llegado a la conclusión de que se enfrentan a gigantes de escarcha. El siguiente paso de los gigantes será aventurarse todavía más al sur. En el momento concreto que determines, volverán al *Hvalspyd*, navegarán al sur de la Bahía Refugio y comenzarán una nueva búsqueda desde allí. Obviamente, esta manera de buscar en una zona tan grande y densa como es Chult es muy ineficaz, pero a Drufi no se le ocurre un modo mejor.

Drufi no tiene motivos para atacar o matar a los aventureros si se encuentran, a no ser que la ataquen o si sospecha que saben más de lo que admiten sobre el *Anillo del Invierno*. Antes de actuar, sondeará si los personajes saben algo sobre Artus Cimber y el artefacto. Drufi trata de ser sutil sobre lo que le interesa, pero posee la delicadeza de un mamut embistiendo. Cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría CD 10 (Perspicacia) rápidamente reconocerá que las preguntas torpes de Drufi aluden a un poderoso artículo mágico que Cimber posee.

Los encuentros entre los personajes y los gigantes serán más dramáticos si ocurren después de que los aventureros y Artus Cimber se conozcan. Si admiten conocer a Cimber, pero que no pueden (o quieren) dar su paradero a Drufi, ella tendrá motivos suficientes para capturar a los personajes y sacarles la información mediante tortura.

TESORO

Los almacenes del *Hvalspyd* están casi agotados y los gigantes de escarcha no han traído tesoros en su expedición.

ISHAU

El asentamiento costero de Ishau se hundió en el mar. Los edificios de piedra de la aldea ahora están totalmente sumergidos bajo el agua en la Bahía Refugio, a unas millas de la costa. Los tiburones cazadores y los tiburones de arrecife se deslizan entre las ruinas hundidas, compitiendo por el título de depredador supremo con los plesiosaurios. Sin embargo, todos ellos temen y evitan a las salvajes sagas de los mares que a menudo rastrean las ruinas para encontrar restos humanos y bagatelas anegadas.

Un monasterio antiguo mira la selva desde su posición elevada en el acantilado de una meseta alta. Los peldaños de piedra y las calzadas debiles conectan los edificios, el más bajo de los cuales se encuentra a 500 pies sobre el suelo. La construcción principal tiene un símbolo circular similar a un laberinto tallado en la fachada, que se está desmoronando.

Cada pocos minutos, hombres pájaro aterrizan en el monasterio o alzan el vuelo de sus balcones hacia el cielo.

Kir Sabal (mapa 2.11) es el hogar de una bandada de aarakocras y un santuario pacífico en el que los héroes hallan reposo y seguridad, si es que son capaces de llegar a él. Los aarakocras también dan refugio a los últimos descendientes humanos del linaje real de Omu. Si los personajes acaban librando a Omu del mal que lo posee, esta estirpe regia puede restaurarse.

Originalmente, se podía llegar a los edificios del monasterio ascendiendo un camino que combinaba rampas naturales de piedra, peldaños tallados en la pared escarpada y senderos de madera contruidos sobre el acantilado. Las rampas y los peldaños siguen estando casi intactos, pero las calzadas de madera se han podrido y hay fragmentos enteros que faltan. Los aarakocras no las necesitan y no tienen motivos para repararlas.

Para llegar al monasterio desde el suelo, un aventurero debe hacer tres pruebas de característica. Cada vez que no se supera una prueba, el personaje ha de elegir entre recibir 10 (3d6) de daño contundente por la caída o sufrir 1 nivel de cansancio, lo que repercute en tener desventaja en las pruebas de característica que realice en el futuro. Las tres pruebas de característica se hacen este orden:

- Una prueba de Fuerza CD 15 (Atletismo) para trepar entre los huecos de la calzada.
- Una prueba de Destreza CD 15 (Acrobacias) para cruzar los agujeros anchos de los senderos de madera saltando sobre las vigas de apoyo, que están colocadas de un modo extraño.
- Una prueba de Sabiduría CD 15 (Percepción) para localizar una tabla podrida que no aguantará nada de peso.

Se tarda 1 hora en subir y 10 minutos más por cada prueba de característica que no se supere. A menos que los personajes suban siendo invisibles, por la noche o durante una tormenta lluviosa, es imposible entrar al monasterio sin que los aarakocras perciban la llegada.

LA DANZA DE LOS SIETE VIENTOS

Asharra sabe hacer un ritual llamado la Danza de los Siete Vientos, que concede temporalmente la capacidad mágica de volar a hasta diez criaturas no voladoras. Solo un anciano aarakocra puede realizar el ritual, que requiere 10 minutos para ser completado. Hay que usar una orquídea negra como componente material.

Asharra debe triturar la orquídea hasta pulverizarla, inhalar el polvo y bailar en círculos alrededor de los beneficiarios del ritual sin ser interrumpida mientras siete aarakocras salmodian rezos a los duques del Viento de Aaqa. Cuando la danza concluye, las alas de Asharra desaparecen y ella pierde la capacidad de volar. Los beneficiarios del ritual consiguen una velocidad volando mágica de 30 pies, lo que les permite volar a 4 millas por hora. Esta ventaja dura 3 días. Pasado este tiempo, las alas de Asharra reaparecen y ella recupera la capacidad de volar.

Cincuenta y seis **aarakocras** viven en Kir Sabal, en doce “nidos” o grupos de clanes familiares. Aproximadamente, una tercera parte de la población son jóvenes. El resto se divide uniformemente entre varones y hembras. Viven sobre todo de la caza en la selva, de la pesca en el río Olung y del cultivo de un huerto sobre la meseta, donde están seguros de la mayor parte de los depredadores de Chult.

Lidera la comunidad una aarakocra increíblemente vieja que se llama Asharra. El resto se refiere a ella como Maestra y la veneran como si fuera una santa en vida. Asharra es inteligente, ambiciosa y algo manipuladora, pero nunca cruel o insensible. Asharra es una **aarakocra** con los siguientes cambios:

- Asharra es legal neutral.
- Tiene 31 (7d8) puntos de golpe.
- Posee una Inteligencia de 14, una Sabiduría de 17, y las habilidades siguientes: +4 en Historia, +5 en Perspicacia, +7 en Percepción.
- Posee el atributo de Lanzamiento de Conjuros que se describe a continuación.
- Habla aurano y común.
- Tiene un valor de desafío de 2 (450 PX).

Lanzamiento de Conjuros. Asharra es una lanzadora de conjuros de nivel 5 que utiliza la Sabiduría como su aptitud mágica (salvación de conjuros CD 13; +5 para impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de druida siguientes:

Trucos (a voluntad): *crear llama, saber druídico, reparar*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, fuego feérico, ola atronadora*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona, ráfaga de viento, restablecimiento menor*

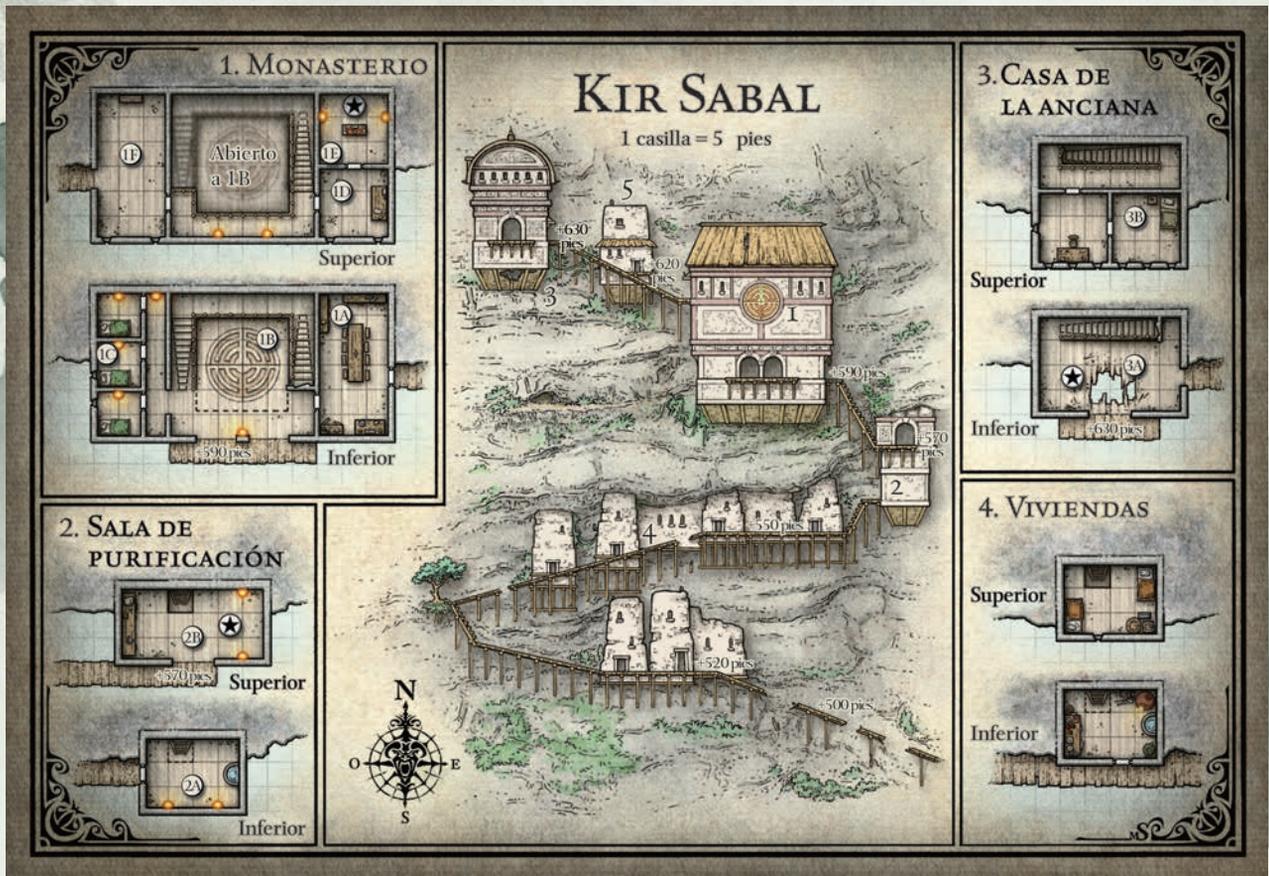
Nivel 3 (2 espacios): *llamar al relámpago, muro de viento*

Los aarakocras de Kir Sabal llevan vidas ritualistas y siguen unas directrices de comportamiento estrictas marcadas por la tradición y la Maestra. En gran parte, las reglas y los rituales han adquirido una vida propia sin depender de ningún tipo de práctica religiosa.

Si los aventureros se acercan pacíficamente, serán bienvenidos en Kir Sabal mientras no dañen a nadie, alteren tradiciones, roben o mientan. Aunque sean huéspedes, se espera que pasen algunas horas al día ayudando en las tareas domésticas (barriendo el suelo y fregando platos, principalmente).

Si los personajes cuentan a Asharra su plan de visitar a Omu y destruir el Almero, ella se ofrece a oficiar un ritual llamado la Danza de los Siete Vientos, que concede a los aventureros la capacidad mágica de volar (consulta la caja “Danza de los Siete Vientos”). Para completar el ritual, necesita una orquídea negra que solo se encuentra en Nangalore (lugar que se describe más adelante en este capítulo). Asharra puede dar algunas indicaciones, pero no permite a los suyos acercarse a las ruinas a causa de las grullas malvadas e inteligentes (eblis) que se sabe que habitan allí.

La **princesa Mwaxanaré** (consulta el apéndice D) tiene 17 años. Es la descendiente viva de mayor edad de las familias reales de Omu y la principal heredera al reino caído. Ella y su hermano Na, de seis años, (un no combatiente con una CA de 10 y 3 puntos de golpe) son huéspedes de los aarakocras, si bien “pupilos” sería una descripción más exacta. Su bisabuela, Napaka, fue la última reina que gobernó Omu. Su padre, Omek, murió en una caída, y a su madre, Razaan, la mataron los hombres pterodáctilo. Los aarakocras aspiran a proteger a los jóvenes de la realeza (y a su progenie, en caso de que sea necesario) hasta que se ahuyente el mal de Omu.



MAPA 2.11: KIR SABAL

Los aarakocras afirman estar haciéndolo solo por el futuro de Chult, pero Asharra alberga en secreto la esperanza de que los aarakocras reciban un papel clave en el nuevo reino de Chult, si es que esto sucede.

Mwaxanáre es presumida, testaruda y está impaciente por reclamar su trono. No lleva bien el descaro y no tiene costumbre de hablar sin condescendencia a nadie que no sea Asharra. En su opinión, ya es reina de Chult, y el resto del mundo está equivocado al no reconocer este hecho.

Desafortunadamente, la princesa se ha pasado toda la vida refugiada en Kir Sabal, de modo que su comprensión del mundo más allá del monasterio es muy reducida y se encuentra distorsionada de un modo lamentable y casi cómico. Por ejemplo, nunca menciona otros reinos si no es como un principado o una región ("la región de Waterdeep", "el principado de Amn"). Cree que el resto de gobernadores de Faerûn enviarían miles de soldados para ayudarle en cuestión de días si supieran que lo necesita. Además, está convencida de que los príncipes mercantes de Puerto Nyanzaru le darían la bienvenida y entregarían encantados el gobierno de la ciudad a su monarca legítima. El mundo, tal y como ella lo entiende, se trata de algo minúsculo que ansía ser gobernado por ella. Mwaxanáre no es tonta. La mayor parte de estas ideas se las ha inculcado Asharra.

Mwaxanáre piensa que obtendría el apoyo general para repoblar y reconstruir Omu si recuperara un tesoro de un simbolismo importante, pero que lleva mucho tiempo perdido, llamado el Cáliz del cráneo de Ch'gakare (consulta el capítulo 5). Si los aventureros afirman dirigirse a Omu, ella les presiona para encontrar este objeto y dárselo "por el bien de Chult". Si los personajes reclaman una recompensa algo más sustanciosa, les ofrece algunos objetos valorados en 250 po de su tesoro privado (zona 5).

Aunque los aarakocras la tratan bien, Mwaxanáre se siente sola, pues solo hay otro ser humano en Kir Sabal: su hermano. Por lo tanto, es probable que la princesa se obsesione con uno de los aventureros como posible pareja romántica. Será un apego fuerte, ardiente y lleno de celos. Además, Mwaxanáre está acostumbrada a conseguir todo lo que desea.

En contra de los deseos de Asharra, la princesa forjó un pacto con los duques del Viento de Aaqa, seres antiguos de los Planos Exteriores, para convertirse en una bruja novata. Como odia el trabajo físico, utiliza constantemente los conjuros *mano de mago* y *sirviente invisible*. A través de su pacto, también ha adquirido telepatía y le gusta usarla.

Si Asharra sospecha que los personajes podrían enseñar verdades inquietantes o incómodas sobre el mundo a Mwaxanáre, o que su pasión por uno de ellos podría acabar en tragedia, considerará a los aventureros una presencia peligrosa. Y Kir Sabal es un lugar inseguro para criaturas sin alas.

CUANDO ATACAN LAS GÁRGOLAS

Las gárgolas de Omu y los aarakocras de Kir Sabal son enemigos irreconciliables. Los batidores aarakocras vigilan la ciudad distante y su intrusión descarada molesta a las gárgolas. De vez en cuando, algunas de estas últimas siguen a una patrulla hasta Kir Sabal y atacan el monasterio. Si esto ocurre mientras los personajes visitan Kir Sabal, los aarakocras apreciarán cualquier ayuda que pueda brindar el grupo. La fuerza agresora está compuesta de diez **gárgolas**. Si se matan a seis o más, el resto volverá volando a Omu.



Na emplea un disfraz de aarakocra que él mismo se cosió y finge ser uno de los pájaros. Es estudioso y muy amante de los libros, de un modo poco habitual en un niño de seis años. Es educado, respetuoso y habla suavemente, con una sabiduría que supera su escasa edad. Del aire libre solo le interesa pasear entre los jardines que hay sobre la meseta, lugar en el que estudia las plantas y los insectos; y lanzar al vuelo juguetes complejos de madera y papel doblado desde la ventana de su cuarto, para verlos planear indolentemente sobre la selva. Na se reiría y después se horrorizaría si alguien sugiriera que él sería un monarca mejor que Mwaxanaré.

1. MONASTERIO

Seis **aarakocras** tienen su hogar en el monasterio, donde viven como monjes. Mientras están en este lugar, llevan collares de cuentas para rezar y se pintan patrones laberínticos en los picos, las manos y los pies.

Hay un símbolo de Ubtao grande, circular y laberíntico pintado en la fachada de este edificio, aunque es imposible verlo desde ninguna parte en Kir Sabal. Solo es visible desde el aire o desde el suelo bajo el santuario.

1A. Refectorio. La sala de entrada al monasterio también es el comedor. Los monjes aarakocras realizan todas sus comidas aquí, pero también celebran reuniones. Para acomodar sus alas, los aarakocras usan bancos y taburetes sin respaldo para sentarse. En la mesa caben veinte comensales.

1B. Sala de plegarias. Es la sala principal del monasterio y ofrece una vista impresionante. Las vigas del techo están a unos buenos 60 pies del suelo, y hasta el pico de la azotea cubierta con paja hay 15 pies más. El espacio es lo suficientemente amplio como para que los aarakocras puedan volar en su interior, aunque raramente lo hacen por decoro.

El símbolo del laberinto circular de Ubtao se encuentra en un mosaico en el suelo y mide 25 pies de diámetro. Los monjes pasan gran parte de sus días meditando mientras observan el laberinto desde los rellanos de arriba y abajo

de la escalera. Otros aarakocras solo acuden en ocasiones especiales, como bodas, entierros y días sagrados.

1C. Habitaciones principales. Los monjes aarakocras utilizan estos dormitorios. Cada habitación cuenta con una litera, una mesita para poner una vela y una jofaina. Estos religiosos no tienen posesiones. Incluso su ropa y sus cuentas para rezar son del monasterio.

1D. Vestíbulo. Antes de entrar en la capilla, los monjes se preparan en este vestíbulo. Se untan con aceites perfumados, leen pergaminos de inspiración y pintan patrones laberínticos en sus picos, manos y pies.

1E. Capilla. Una estatua de madera de tamaño natural que representa a un tabaxi noble está colocada contra la pared de más al fondo, cubierta de flores y cuentas, y envuelta en el humo del incienso. A diferencia del resto de esculturas de Kir Sabal, su estado de conservación es excelente, aunque sea muy antigua. Se puede reconocer como representación de Ubtao en forma de tabaxi si se supera una prueba de Inteligencia CD 15 (Religión). Los aarakocras no identifican a Ubtao en la estatua. Se limitan a venerarla como talismán que protege Kir Sabal y como foco para la meditación.

1F. Sala de entrenamiento. Los monjes aarakocras usan esta sala para formarse en meditación y artes marciales. No contiene ningún mueble excepto unas esteras tejidas con hierba.

2. SALA DE PURIFICACIÓN

Los aarakocras se purifican ritualmente en este edificio antes de visitar el monasterio. También dejan aquí las ofrendas para la Maestra y su misteriosa figura protectora (las esculturas de Ubtao en forma de tabaxi).

2A. Baño. La habitación más baja tiene una palangana para realizar abluciones y recipientes más pequeños llenos de sal, tiza pulverizada y polvo de oro (con un valor de 50 po) que los aarakocras se espolvorean sobre las plumas antes de visitar el monasterio.

2B. Capilla. La habitación superior contiene una estantería de madera con velas y velos para los visitantes del monasterio. En el extremo este de la habitación, hay una estatua de madera de 5 pies de altura. Se han colocado flores y ofrendas de comida a sus pies. Es evidente que la escultura se trata de una pieza muy antigua y está casi lisa por el roce de miles de manos, de modo que es imposible determinar a quién retrataba originalmente. Un criado de Asharra recoge a diario las ofrendas que se dejan aquí y las instala en las estatuas del monasterio o en la casa de la anciana.

3. LA CASA DE LA ANCIANA

Asharra y una criada anciana **aarakocra** llamada Yingmatona (se pronuncia [yingmatóna]) viven en este edificio magnífico. Ningún otro aarakocra ha pisado este lugar. Mwaxanaré viene de visita en ocasiones, y solo a Na se le permite entrar y salir a su antojo. A no ser que se les invite a pasar, la casa es un espacio vedado para los personajes. Entrar a la fuerza en el hogar de la Maestra es una terrible violación de la hospitalidad.

3A. Capilla. La planta más baja de la casa es una única estancia. Yingmatona duerme en un colchón bajo las escaleras. Hay una estatua de madera de tamaño natural que se asemeja a un tabaxi frente a la puerta. A sus pies se han colocado flores y ofrendas de comida. Es obvio que la escultura es antiqüísima y que fue tallada según los estilizados cánones chultanos, de modo que se debe superar una prueba de Inteligencia CD 15 (Religión) para reconocer que se trata de una representación de Ubtao en forma de tabaxi. Si alguien ya lo ha averiguado en el monasterio, se llega a esta conclusión automáticamente.

Las paredes de la habitación muestran murales descoloridos con diseños florales y símbolos matemáticos que chirrían un poco. Una parte del suelo se ha hundido a causa de su antigüedad. Quien caiga por el agujero se precipitará cientos de pies contra las piedras que se encuentran en el fondo.

3B. Aposentos de Asharra. El piso superior está adornado con murales parecidos a los de la planta baja. El rellano superior de las escaleras no tiene ventanas, ya que está colocado contra el acantilado, pero lo iluminan las luces tenues de dos velas (una en cada punta del vestíbulo).

La habitación exterior es una biblioteca con una sola estantería que contiene 44 libros antiguos. A Na le gusta venir a leerlos. Ninguno de ellos es mágico. Cubren la mayoría de partes del conocimiento: matemáticas, filosofía natural, geografía, criaturas fantásticas, teología, etc. Todos los libros son anteriores a la Plaga de Conjuros, de manera que se puede extraer poca información útil sobre Chult.

La estancia interior se trata del dormitorio personal de Asharra. Contiene una cama cómoda, una mesita de noche, algunas obras de poesía chultana y un guardarropa que alberga la vestimenta de diario y la de ceremonias. Bajo la cama se encuentra una caja pequeña cerrada que contiene cuatro *pociones de veneno*, que se pueden confundir con facilidad con *pociones de curación*. Asharra puede recurrir a ellas si le resulta incómoda la presencia de los personajes en Kir Sabal.

4. VIVIENDAS

Las viviendas de Kir Sabal no son todas idénticas, aunque sí bastante similares. En cada una hay 2d4 **aarakocras**. Una casa estándar tiene dos o tres niveles conectados por una escalera. Los interiores son muy estrechos para volar. La mayoría de los habitantes de Kir Sabal no cuentan con demasiados objetos de valor, aparte de los tótems hechos a mano con madera, plumas, escamas, conchas y dientes.

5. CASA REAL

Colgada entre el monasterio (zona 1) y la casa de la anciana (zona 3) se localiza una vivienda similar a las que se han descrito en la zona 4. No obstante, esta casa en concreto está equipada para seres humanos y pertenece a Mwaxanaré y Na. Es mucho más elegante que el resto, como corresponde a su estatus de realeza.

Tesoro. Mwaxanaré posee muchas bagatelas bonitas: cepillos y espejos de plata, botellas de perfume fabricadas en cristal, plumas para escribir hechas con el plumaje multicolor de los loros y joyas para trenzarlas en su pelo, así como collares y anillos engarzados con refulgentes ópalo y ámbar provenientes de Chult. Entre todos, estos objetos tienen un valor de 330 po. Sin embargo, que te pillen en Kir Sabal con cosas robadas a Mwaxanaré implica la muerte. Dado que nadie del lugar robaría jamás, las sospechas recaerán automáticamente en los personajes si algo desaparece.

LAGO LUO

El lago se encuentra asentado sobre una depresión geotérmica inmensa. Por ello, allí las aguas se calientan a causa de las chimeneas volcánicas y la lava que baja desde el Valle de Ascuas. Hay partes del lago que de hecho hierven y sueltan nubes de vapor que se pueden ver a una distancia de varias millas. El agua está muy caliente y es demasiado alcalina para que sobrevivan los peces o cualquier otro tipo de vida acuática. Por su parte, la orilla del lago se trata de una tierra baldía con llanuras de ceniza y sal. Pocas criaturas son capaces de vivir bien en esta zona, con honrosas excepciones: los mephits de barro y los mephits de vapor. El agua se refresca y pierde la mayor parte de su alcalinidad a medida que fluye a lo largo del río Olung.

MBALA

Una meseta de 1.800 pies de altura con acantilados escarpados se levanta sobre montones de peñascos del tamaño de barcos. En la pared del acantilado se ha tallado un camino estrecho, que parece ascender hasta la parte superior.

Los acantilados escarpados de la meseta se pueden escalar, aunque solamente con un equipo de escalada, competencia en Atletismo y, como mínimo, 300 pies de cuerda.

El camino es una ruta mucho más sencilla hasta la cima. Comienza en el lado norte de la meseta. Hace fuertes altibajos y serpentea por la pared del acantilado unas 3 millas antes de llegar a la parte superior. La anchura del camino varía, pero tiene una media de 5 pies. Los pedruscos caídos y las raíces enredadas bloquean el paso en muchos lugares, aunque, mientras nadie persiga a los aventureros, podrán despejar los obstáculos sin incidentes. La primera subida requiere 3 horas. Una vez se haya desobstruido el paso, se puede ascender o descender en la mitad de ese tiempo.

Tras subir por encima de las copas de los árboles, los personajes disfrutan de unas vistas imponentes de la naturaleza salvaje que les rodea. A través de la cuenca Aldani al sureste, ven el Corazón de Ubtao y, enclavado en la selva al oeste, el zigurat en Orolunga. Los aventureros que superen una prueba de Sabiduría CD 20 (Percepción) también pueden distinguir una especie de naufragio en la jungla, más allá de las mesetas sureñas (consulta "Restos del *Diosa Estelar*" en la página 86).

Unos cientos de pies bajo el borde de la meseta, el camino, que en estos momentos avanza por el oeste, vira directamente a una hendidura natural en la pared de piedra. Los escalones van a parar a una grieta de 15 pies de anchura. Un bajorrelieve poco profundo en la pared muestra escenas de depredadores selváticos, lagartos voladores y volcanes en erupción. El bajorrelieve ha sido esculpido usando la forma natural de la piedra con creatividad. Cuando los personajes lleguen a los peldaños superiores, lee:

Los peldaños de piedra desembocan en la parte superior de la meseta, bajo una entrada de madera decrepita que antaño fue majestuosa. Las puertas que sellaban este acceso se pudrieron y solo quedan las bisagras y las bandas de refuerzo de hierro. En su lugar, hay montones de cráneos humanos. Están completamente limpios de carne y el sol los ha blanqueado. Os sonríen desde el camino y desde la parte de arriba de los montones.

Las calaveras son todo lo que queda de los antiguos habitantes de Mbala. Estos fueron devorados por una saga que se hizo pasar por curandera. Todos los cráneos muestran señales de haber sido roídos. Ahora la saga es la única residente viva de Mbala.

Para salir de los peldaños, los personajes deben caminar entre pilas de cráneos o subir por los lados de la escalera y circundar la puerta. Se ven restos de una empalizada de madera, aunque también parece casi podrida o derrumbada.

Mbala solía ser la sede de un reino pequeño. La mayor parte de los edificios eran de madera y paja. Sin embargo, ahora son solo montones de abono deshecho, destruido por la lluvia, el viento y el tiempo. Algunos cimientos de piedra y rampas cubiertas de vegetación que sobresalen de entre las ruinas indican que esto era más que una simple aldea.

YAYA PU'PU

Si los personajes exploran las ruinas de Mbala, lee:

El único edificio que sigue intacto es una choza solitaria que se encuentra a unas mil yardas al suroeste de la entrada, al borde de un pedregal. El edificio está hecho de paja y pieles de animales estiradas sobre el costillar de un reptil enorme. Calaveras de alimañas, carillones y tótems de plumas y conchas repiquetean en la brisa. Sale humo de la choza.

Una criatura arrastra los pies lentamente alrededor de la casa, encorvada en una postura de animal. Os dais cuenta de que se trata de una humana. Parece imposible lo vieja que es, lisiada por la artritis y cegada por las cataratas. Su cara oscura y su testa calva están delineadas con rayas de arcilla amarilla que sugieren la forma de un cráneo. O puede que sea su carne arrugada lo que provoque esta ilusión.

La Yaya Pu'pu, una **saga cetrina**, desempeña el papel de una vieja bruja a la perfección. Afirma que el resto de aldeanos fueron asesinados con el paso de muchos años por criaturas aladas que viven en la zona sur de la meseta. Es la única superviviente, pues era demasiado fibrosa o demasiado astuta para los depredadores. Se alimenta de las raíces de su jardín y de unos pocos pájaros y lagartos que caen en sus trampas. Si se le pregunta cuál es su nombre, necesita un rato para recordar que los aldeanos la llamaban Yaya Pu'pu.

La saga quiere dos cosas de los aventureros: que destruyan el nido de hombres pterodáctilo que hay al sur de la meseta (consulta "Nido de hombres pterodáctilo" en

la página 75) y que después se conviertan en su comida durante varios meses. No es probable que los ataque sin más. Es más posible que les haga bajar la guardia para ocuparse de ellos de uno en uno, como hizo con los aldeanos.

La Yaya Pu'pu no está sola del todo. Silbando, puede llamar a 2d6 **monos voladores** (consulta el apéndice D), que viven en los árboles, y tiene un **gólem de carne** enterrado en una tumba poco profunda bajo su pequeña choza. La saga usa a los monos voladores para recolectar comida y suministros, pero los animales no lucharían por ella. Sin embargo, el gólem sí lo haría. Surge de la tierra usando una acción adicional si se le ordena atacar.

RITUAL DE LA VIDA ROBADA

La Yaya Pu'pu es adoradora de Myrkuul, el Señor de los Huesos, y conoce un ritual de transformación que puede convertir a un humanoide muerto en una criatura similar a un zombi. Los personajes que lleven a sus compañeros muertos hasta Mbala pueden pedir a la Yaya Pu'pu que los convierta en muertos vivientes. Pero ella no hace nada gratis; eliminar a los hombres pterodáctilo del nido es el pago mínimo que aceptaría a cambio del ritual. Puede que también pida un mechón de pelo del comandante Breakbone y algunas de sus uñas (consulta "Campamento Venganza" en la página 47) o una de las escamas iridiscentes de Saja N'baza (consulta "Orolunga" en la página 84). No cabe duda de que ambas cosas serán utilizadas para lanzar magia malvada.

La Yaya Pu'pu es la única criatura de Chult que puede realizar el Ritual de la Vida Robada. Se tarda 1 hora en completar el ritual y requiere tres cosas: un cadáver humanoide más bien intacto, una piedra preciosa que valga al menos 100 po, y, lo que es más alarmante, el sacrificio de otro humanoide.

Si los aventureros no están dispuestos a sacrificar a uno de los suyos para salvar al compañero caído, la Yaya Pu'pu les recomienda que capturen un goblin, un grung o cualquier otro humanoide y se lo lleven. La Yaya Pu'pu mata al sacrificio y captura su espíritu en la piedra preciosa, que incrusta mágicamente en la frente del humanoide muerto. Después de que la Yaya Pu'pu le rece a Myrkuul, el espíritu del sacrificado adquirirá el conocimiento y la personalidad del humanoide al que está ligado, imitando el espíritu de dicho humanoide. Cuando el ritual se haya completado, el humanoide muerto se despertará como si hubiera tenido un sueño profundo, aunque no esté vivo.

Un personaje transformado en un muerto viviente por este ritual recupera todos sus puntos de golpe y conserva su perfil, excepto en lo que se especifica a continuación:

- El personaje pasa a considerarse un muerto viviente y no un humanoide, y queda sujeto a todos los efectos que tengan como objetivo a los muertos vivientes. El personaje no necesita comer, beber, dormir ni respirar.
- Los puntos de golpe máximos del personaje se reducen en 1d4 por cada amanecer. Así se representa el deterioro físico del cuerpo. Ningún conjuro o efecto puede parar o contrarrestar este deterioro.
- Si los puntos de golpe máximos del personaje bajan a 0, la piedra preciosa incrustada en la frente del personaje se rompe y el personaje se vuelve a convertir en un cadáver.

Un personaje que ha sido convertido en muerto viviente y luego es alzado de entre los muertos o resucitado no conserva ningún recuerdo de haber sido muerto viviente, pero no pierde ningún nivel o PX que haya ganado mientras era muerto viviente.

TESORO

La saga cetrina no posee nada de valor en su choza. Oculta su tesoro en un aljibe en la vieja aldea. Cualquier persona que se mueva entre las ruinas se fija en el aljibe. Su abertura mide 15 pies de diámetro y tiene 15 pies de profundidad hasta llegar al agua negra y espumosa. Las paredes y los bordes del aljibe se han recubierto de ladrillos.

El agua alcanza los 40 pies de profundidad y está tan turbia que es muy oscura. A menos que los aventureros cuenten con visión ciega, deben avanzar palpando las paredes. A unos 20 pies bajo la superficie, se han quitado ladrillos de una pared para hacer un agujero. Los personajes que busquen palpando encontrarán el agujero si superan una prueba de Destreza CD 10. Un túnel estrecho de 10 pies de largo lleva desde la abertura a una habitación estrecha y totalmente inundada. En la estancia hay un saco atado hecho de piel humana. Contiene seis piedras de ónice (50 po cada una), un *pergamino de conjuro de entender idiomas* y diez lingotes de adamantina (10 po cada uno) con runas enanas grabadas. Son idénticos a los lingotes localizados en Hrakhamar (consulta "Hrakhamar" en la página 65).

Si los aventureros no ven el agujero mientras registran las paredes, hallarán un montón de ladrillos en el fondo del aljibe. Si levantan la mirada desde los ladrillos caídos mientras buscan, encontrarán automáticamente el agujero.

NIDO DE HOMBRES PTERODÁCTILO

Una bandada de veinte hombres pterodáctilo anidan en una cueva que está justo bajo el borde sur de la meseta. Es posible llegar a la gruta bajando por la pared del acantilado, pero los personajes que examinen la zona con cuidado y superen una prueba de Sabiduría CD 13 (Percepción) pueden localizar un conducto en las rocas a 70 pies del acantilado. Esta chimenea es lo suficientemente amplia para que entre a duras penas una criatura Pequeña o una criatura Mediana cuya ropa o armadura no sea más pesada que una armadura ligera. Tras bajar 30 pies arrastrándose, los aventureros caen en la parte posterior de la cueva de los hombres pterodáctilo, que tiene una forma aproximada de triángulo y estas medidas: 30 pies de anchura en la parte delantera, 60 pies de profundidad y 20 pies de altura. Los hombres pterodáctilo no saben que existe esta entrada trasera a su guarida.

Los hombres pterodáctilo no hacen guardia, pues creen que su refugio en la pared del acantilado es inexpugnable. Los personajes sigilosos pueden entrar en la cueva sin que su presencia sea advertida. En todo momento hay 2d6 **hombres pterodáctilo** (consulta el apéndice D) presentes en la gruta. El resto está cazando, pero volverá antes de que anochezca.

Tesoro. En la mitad trasera de la cueva se encuentran los cuerpos de dos exploradores a medio devorar. Una mochila desechada cerca de ellos contiene 6 po en una bolsa, una daga de plata y una *potión de curación mayor*.

MEZRO

Nada es lo que parece en esta ciudad chultana. Según se dice, Mezro fue destruida por la Plaga de Conjuros y sus ruinas son prueba de ello. En realidad, los defensores inmortales de la urbe (los baraes) utilizaron su magia divina para transportar la ciudad entera a un paraíso: un semiplano construido mediante magia, lejos de miradas fisgonas. Dejaron ruinas para dar la impresión de que Mezro había sido destruida. No se sabe si los mezroanos y su urbe volverán, ni cuándo.



Uno de los baraes, una paladín humana llamada Alisanda, está casada con Artus Cimber. Los dos se enamoraron hace más de un siglo, después de que Artus ayudara a defender Mezro del malvado caudillo militar Ras Nsi y su horda de muertos vivientes. Antes de que Alisanda se dejara transportar junto al resto de la ciudad, prometió a Artus que volvería a Chult cuando la urbe ya no estuviera en peligro.

Artus no pondrá en peligro a los ciudadanos de Mezro revelando lo que realmente le ocurrió a la ciudad. Aunque el *Anillo del Invierno* le hace inmortal, se ha ido impacientando con el paso de los años y ansía el regreso de Alisanda. De vez en cuando, Artus visita las ruinas para ver qué ha cambiado, si es que algo lo ha hecho. Cuando no está entre los escombros, registra las selvas de Chult para hallar Orolunga, otra ciudad en ruinas, con la esperanza de consultar a una naga clarividente que se cree que mora allí.

EXPLORAR LAS RUINAS

Las ruinas que quedaron forman un círculo. Hay cuatro calles principales que se encuentran en una plaza central desde el norte, el sur, el este y el oeste. El conjunto de construcciones se ha ido hundiendo con los siglos, de modo que el agua del río Olung fluye sobre los embarcaderos antiguos. Los edificios cubiertos de lianas y que se van cayendo a pedazos se alzan sobre las calles inundadas, que hoy en día parecen más canales que carreteras. El lugar está dominado por un silencio sobrecogedor.

El Puño Ardiente, en nombre de Puerta de Baldur, ha saqueado a fondo las ruinas. Sus patrullas siguen visitando el sitio con regularidad. En parte, es un modo de entrenar a los nuevos reclutas, pero también les permite asegurarse que no se han dejado nada. Los personajes no encontrarán ni tesoro ni pistas.

MINA WYRMHEART

Un clan de enanos escudo hacía funcionar esta mina de hierro (mapa 2.12) hasta hace cuarenta años, cuando la conquistó una dragona roja joven llamada Tzindelor. Hew Hackinstone (consulta “Encontrar un guía” en la página 33) espera reclamar y volver a abrir la mina, por lo que alista a los aventureros para que le ayuden o, si es necesario, los persuade si están poco dispuestos.

Tzindelor ha conseguido un séquito de kobolds, que la llaman Yesca. En ocasiones sale para cazar, pero pasa la mayor parte del tiempo durmiendo en el fondo de la mina. Los kobolds han armado su guarida con numerosas trampas. Muchas partes del lugar todavía muestran señales de la batalla de los enanos contra Yesca, como los huesos desperdigados y socarrados de aquellos que murieron.

Los enanos dejaron tres vagonetas en la mina, que funcionan o podrían repararse. La vía que circunda el eje principal es un camino bastante escarpado. No tanto como unas escaleras, pero más que la mayoría de rampas. Las vagonetas se han construido de manera que el lado que va cuesta abajo (la parte frontal) es más alto que el que va arriba (la parte posterior). Esto les permite estar niveladas cuando la vía se inclina, pero tienen un aspecto raro en terreno plano. Hay una cuerda gruesa y un arnés pesado enganchados a la parte posterior de cada vagoneta para que un dinosaurio amaestrado pueda arrastrar la pesada carga por la vía. Un freno robusto que se acciona con una palanca controla su descenso.

Se puede cambiar de vía las vagonetas, hacia los pasajes laterales, usando una palanqueta. Hay una palanqueta guardada al lado de cada pasaje. Cuando llegan los personajes, las vías están colocadas para eludir los pasajes laterales e ir directamente hasta el fondo.

Algunos frenos de las vagonetas están en mejores condiciones que otros. Si falla un freno, la vagoneta avanza descontrolada, girando pozo abajo hasta que choca contra la barrera en la parte inferior de la vía. Todo aquel que se encuentre en la vagoneta en el momento del golpe recibe 1d6 de daño contundente por cada 20 pies verticales que haya descendido la vagoneta. Los que logren salir de la vagoneta antes del golpe recibirán la mitad del daño, dependiendo de cuánto haya descendido la vagoneta antes del salto. Además, cada criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o tropezará con el borde de la vía y caerá al fondo del pozo.

1. OFICINA

Este edificio tiene paredes hechas de piedra bien encajadas, ventanales grandes y un amplio tejado que sobresale. Ahora está cubierto de lianas y enredaderas, aunque la estructura sigue siendo sólida.

La puerta se encuentra cerrada e hinchada. Para abrirla se requiere superar una prueba de Fuerza CD 12 (Atletismo), pero es sencillo subir por las ventanas. Lagartijas y pájaros asustados huyen a través de ellas cuando entra alguien.

Lo que contenía el edificio se ha podrido. El moho convirtió los libros de contabilidad en limo hace mucho. Las mesas y los armarios están cubiertos de enredaderas, excrementos de pájaros y huesos de animales pequeños. Los taburetes se hunden si se les pone peso encima. Aquí no hay información ni nada útil.

2. COBERTIZO DE SUMINISTROS

Este edificio está hecho de piedras bien encajadas y tiene un techo de tejas, aunque carece de ventanas. Algunas partes de la pared se están desmoronando donde las raíces de los árboles empujan las piedras. Los boquetes y las marcas muestran que alguien intentó abrir a hachazos la pesada puerta, pero se dio por vencido tras avanzar un poco.

Las marcas de hachazos se sitúan a solo unos pies del suelo, puesto que las hicieron unos kobolds. Es posible forzar la puerta superando una prueba de Fuerza CD 10 (Atletismo).

Hay decenas de cajas y barriles apilados dentro. Las raíces de árboles que crecen bajo ellos han tirado algunos al suelo. Los alimentos almacenados no son comestibles y el agua no es potable, aunque la mayoría de otros suministros se pueden usar, si bien algunos no son especialmente útiles para aventureros. El cobertizo tiene herramientas para la minería y para trabajar la piedra y el hierro, como palas, linternas y velas, cascos, guantes gruesos, ruedas de repuesto, ejes y frenos para las vagonetas, grasa, cuerdas recias, alquitrán, cepillos, escobas, etc.

3. VAGONETA

Hay una vagoneta en las vías de la entrada de la mina. La inmoviliza un bloque entre las ruedas.

El cajón metálico de la vagoneta sigue de una pieza, pero uno de los ejes está roto y el otro chirría de un modo horrible. El cobertizo de suministros (zona 2) contiene grasa y las piezas necesarias para que vuelva a funcionar. Aunque el viejo freno parece sólido, cada vez que se usa tiene un 10 % de posibilidades de fallar por completo. Quien lo inspeccione reconocerá el riesgo, si supera una prueba de Inteligencia CD 10. El freno se puede reparar con piezas de repuesto del cobertizo de suministros.

4. PARTE SUPERIOR DEL POZO

Dentro de la mina, la cueva se abre en un enorme pozo de 250 pies de profundidad. Los enanos dejaron una gruesa columna de piedra en el centro para sostener el techo y construyeron una pasarela de madera para atravesar el pozo de sur a norte. A pesar de que muchas tablas están rotas o faltan, la pasarela es sólida. Las vías para las vagonetas descienden alrededor de las paredes del pozo en el sentido de las agujas del reloj. Se filtra luz del día suficiente a través de la abertura de la mina para crear una tenue iluminación en el fondo del pozo.

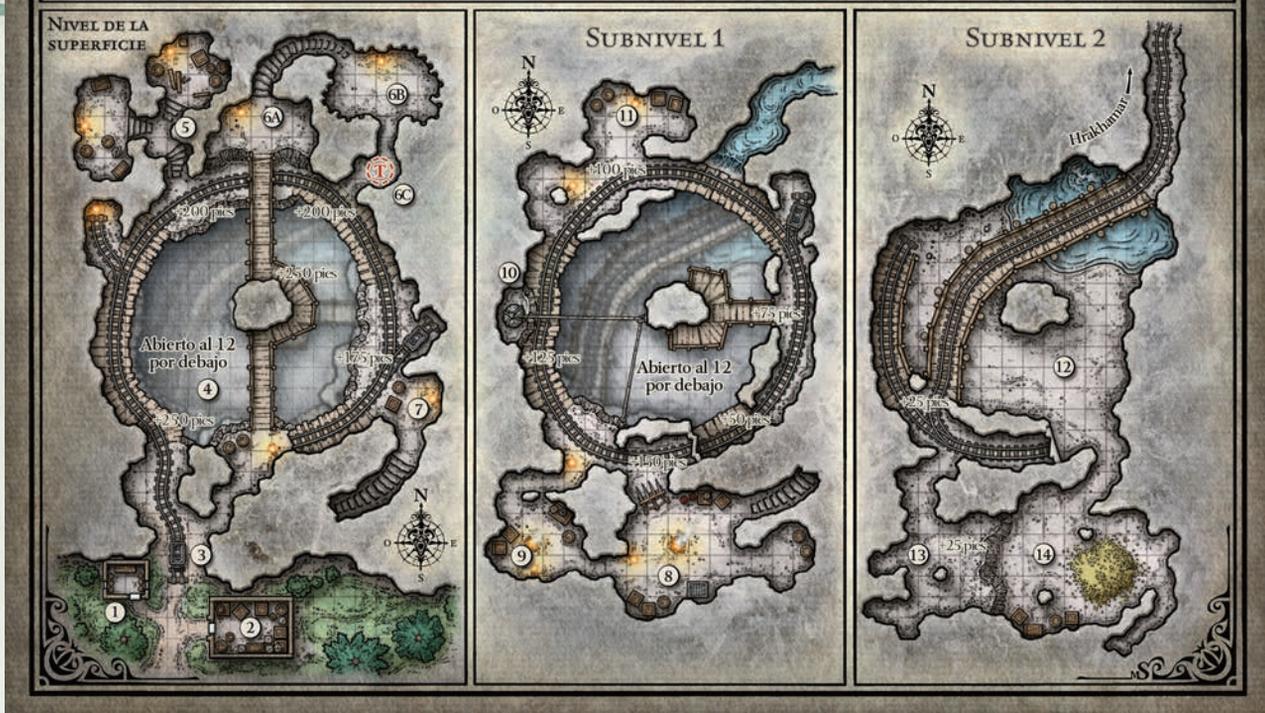
Los kobolds que viven en la mina creen (correctamente) que unos espíritus enanos han embrujado este nivel superior. Por ello, evitan el nivel superior del complejo, excepto cuando deben salir o entrar. Usan el puente de madera exclusivamente y nunca penetran en la zona 5.

5. FORJA EMBRUJADA

Esta fue la forja y el taller de los enanos. Muchos de los mineros se retiraron aquí cuando Yesca atacó, pero la dragona incineró sus barricadas y luego los quemó con su aliento. Toda la zona, desde el final de los escalones hasta la parte posterior de las habitaciones, está chamuscada y negra. Las estancias cuentan con una docena o más (es difícil distinguirlos) de esqueletos carbonizados. Uno de ellos es más reciente que el resto: el cuerpo ha estado muerto durante tres años. No está carbonizado y se encuentra

MINA WYRMHEART

1 casilla = 5 pies



MAPA 2.12: MINA WYRMHEART

cerca del rellano de los escalones, tumbado y con la cabeza hacia abajo, lo que implica que el enano murió mientras bajaba apresuradamente las escaleras. Era un miembro de la expedición de Hew Hackinstone y fue víctima de la fragua embrujada.

Seis **espectros** rondan la forja, tres en cada habitación. Son lo único que queda de los defensores enanos de la mina. Estos atacan al primer personaje que entre en cualquiera de las estancias. Los de la habitación contigua llegan 2 asaltos más tarde. Los espectros no pueden abandonar la forja.

Tesoro. El fuego de la dragona quemó o derretió la mayoría de las posesiones de los enanos, pero un esqueleto lleva una *coraza de mithral* que sobrevivió a las llamas.

6A. SALIENTE

Esta plataforma está iluminada por una antorcha en un candelero en la pared. La custodian dos **inventores kobolds** (consulta el apéndice D). Unos peldaños toscos descienden hasta la zona 6B.

6B. CRIADERO DE HUEVOS

Siete pequeños humanoides reptilianos protegen esta habitación, cuyas paredes se encuentran cubiertas de nichos tallados. Cada uno de ellos está forrado con musgo y contiene un huevo marrón del tamaño de una naranja pequeña.

Siete **kobolds** custodian esta habitación, que sirve como criadero de huevos de los kobolds. Estas criaturas protegen sus huevos con firmeza. Los nichos cubiertos de musgo en las paredes contienen un total de treinta huevos.

6C. TRAMPA: PIEDRA RODANTE

Un cable trampa se extiende a lo largo de la boca del túnel donde el pasaje inferior se une a la vía. Se puede descubrir al superar una prueba de Sabiduría CD 13 (Percepción). Si no se percibe el cable trampa, cada personaje que pasa por la entrada del túnel tiene un 50 % de posibilidades de pisarlo y activar dos mecanismos. El primero es un artilugio de madera con resortes parecidos a una garra. Sale de la pared del pozo hacia arriba desde este túnel y atraviesa la entrada del túnel. Quien activó la trampa debe superar una prueba de Destreza CD 13 o la garra le causará 7 (2d6) de daño contundente. Un asalto más tarde, el segundo mecanismo libera una esfera de piedra de 5 pies de diámetro que cae en la cueva (marcada con una T en el mapa) y rueda hasta la garra de madera a través de la entrada del túnel. El impacto de esta bola pétreo destruye la garra, de manera que la esfera se desvía hacia las vías. La bola avanza por ellas hasta llegar a la zona 11, donde descarrila y se estrella contra las habitaciones de los urds. Los urds la oyen venir fácilmente y se apartan. Todo el mundo en el camino de la esfera debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o recibir 22 (4d10) de daño contundente y caer derribado. En lugar de que la bola le golpee, un personaje que no supere la tirada de salvación puede optar por saltar de vía y caer al fondo del pozo. Esta tirada se supera automáticamente. No es posible ralentizar la esfera usando pruebas de Fuerza a causa de la pronunciada inclinación de la vía.

7. RELLANO SUPERIOR

Dos **kobolds** hacen guardia cerca de unas cajas viejas. Uno vigila la vía por la que pasan las vagonetas, mientras el otro no le quita ojo a las escaleras al sur. Si un kobold

es derrotado, el otro huye escaleras abajo para advertir a sus familiares en la zona 8.

Vagoneta. La vagoneta de esta zona parece funcionar bien, aunque sus frenos tienen un 10 % de posibilidades de fallar con cada uso.

8. HABITACIONES PRINCIPALES

El pasaje del norte que conecta esta estancia con la vía posee una trampa: un tronco colgante tachonado con pinchos. Un personaje que avanza por el pasaje tiene un 50 % de posibilidades de pisar el cable. Es posible percibirlo si se supera una tirada de Sabiduría CD 13 (Percepción). Cada criatura que se encuentre en el pasaje cuando el tronco cuelga debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o recibirá 10 (3d6) de daño perforante y caerá derribada.

Un fuego arde en un hoyo en medio de la habitación. A su alrededor, se asan lentamente lagartos, murciélagos y mordedores atravesados por un palo. Las llamas iluminan a los inquilinos kobolds de la cueva.

De día, esta estancia alberga 2d6 **kobolds**. De noche, el número asciende a 6d6 **kobolds**. Sea de día o de noche, la mitad de los ocupantes son no combatientes. A menos que algo ruidoso les despierte, los kobolds duermen apilados entre ellos sobre montones de cañas infestadas de lagartijas y otros bichos.

Capilla. La habitación del lado este es una capilla de Kurtulmak. Contiene dos barriles vacíos, encima de uno de los cuales se sitúa una estatua de 3 pies de altura de la deidad kobold, hecha a partir de trozos de metal, vidrio, madera y piedra. Alrededor de la base de la escultura se amontonan ofrendas de comida. Ninguno de los componentes de la estatua tiene valor, pero un coleccionista de objetos curiosos de Puerto Nyanzaru pagaría 10 po por el conjunto. La escultura pesa 15 libras. A excepción de la estatua de Kurtulmak, no hay tesoro. Los kobolds entregan cualquier cosa que les parece valiosa a Yesca.

9. CUARTOS DE LOS INVENTORES

Cajas y barriles viejos se han convertido en casuchas para que duerman los **inventores kobolds** de la tribu, dos de los cuales se encuentran presentes (consulta el apéndice D). Los otros dos están en la zona 6A.

10. PORRAZO

Aquí hay un pedrusco en precario equilibrio sobre un saliente que se localiza encima de la vía para vagonetas. Está atado con una cuerda que atraviesa un anillo de hierro en el pilar central y otro cerca de las habitaciones de los kobolds. Si estos últimos escuchan que una vagoneta baja por la vía, salen cuatro de ellos corriendo para tirar de la cuerda, controlando el tiempo para que el pedrusco aplaste la vagoneta. Los kobolds hacen una tirada de ataque (+4 para impactar) contra la CA de la vagoneta, que depende de su velocidad. Cuando rueda al máximo de velocidad (sin frenos), la vagoneta tiene una CA de 16. Si los personajes que hay dentro utilizan los frenos para controlar su velocidad, posee una CA de 8. Si los pasajeros usan o sueltan el freno para alterar la velocidad de la vagoneta cuando ven a los kobolds tirando de la cuerda, tiene una CA de 12.

Si el pedrusco golpea la vagoneta, cada criatura que esté dentro recibe 5 (1d10) de daño contundente. Tira un d6 para determinar qué ocurre con la carreta y sus ocupantes:

1–2. La vagoneta sigue bajando por la vía sin obstáculos.

3–5. La vagoneta descarrila en la zona 11. Todas las criaturas que van en ella salen volando, caen derribadas y deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibir 5 (1d10) de daño contundente.

6. La vagoneta se sale de la vía y cae 125 pies hasta la zona 12. Las criaturas que se encuentren en ella pueden hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12 para salir de un salto antes de que la vagoneta se caiga desde el borde. Si superan la tirada, las criaturas caen derribadas en la vía. Si no superan la tirada, caen junto a la carreta y reciben el daño normal de la caída.

11. HABITACIONES DE LOS URDS

Esta cueva, que solía usarse como zona de trabajo secundaria y almacén de los mineros enanos, ahora sirve como alojamiento para ocho urds (**kobolds alados**). Los urds no se mezclan con sus parientes sin alas y atacan a los intrusos tan pronto los ven. Si se mata a la mitad o más de ellos, huyen pozo abajo.

Vagoneta. La vagoneta en el pasaje bajo esta zona parece funcionar, pero el asa del freno se quebrará la primera vez que se utilice.

12. FONDO DEL POZO

El suelo en el fondo del pozo está cubierto de esqueletos enanos chamuscados. Una cascada de 60 pies de altura cae desde la pared del norte y forma un estanque grande de unos 10 pies de profundidad. Solo se oye el ruido del agua al caer.

Una docena de esqueletos enanos calcinados cubren el suelo. Ocho de ellos son antiguos y están cubiertos de depósitos del calcio, pero cuatro son más frescos, pues proceden de la malaventurada expedición de Hew Hackinstone, realizada hace tres años. Los kobolds los han despojado de cualquier objeto de valor.

Una corriente subterránea nace de la pared norte, a 35 pies sobre la vía (60 pies del suelo) y se zambulle a través del caballete antes de caer sobre un estanque situado en el suelo de la mina, salpicando. Solo se trata de una fina cortina de agua, aunque es muy ruidosa y levanta bastante niebla, que mantiene siempre húmedo el fondo del pozo. La piscina alberga a 2d6 **mordedores**. Hay una red de pesca enrollada cerca.

Pasaje a Hrakhamar. Una vía elevada entra en un túnel en la pared del norte y continúa hacia el norte durante (más o menos) 40 millas, llegando hasta la fundición y la forja de Hrakhamar, que se encuentran infestadas de salamandras flamíferas. Se puede recorrer, ya que toda la ruta está intacta, pero es muy probable que los personajes se encuentren a **kobolds** y otros monstruos por el camino.

13. AUDITORIO

Esta cueva da a otra mucho más grande. Cuatro máscaras de madera de aspecto feroz y cuatro capas de pieles escamosas de dinosaurio teñidas de rojo brillante cuelgan de ganchos en la parte posterior del mirador.

Cuando los kobolds homenajean a Yesca o necesitan consejo o aprobación de la dragona, envían a sus emisarios, aduladores y postrados, a esta cornisa con vistas a la guarida de la bestia. Los kobolds visten las máscaras de madera y las capas ceremoniales antes de dirigirse a su señora.

Si los aventureros se ponen las máscaras y las capas antes de echar un vistazo a la zona 14, y fingien tener el tamaño de un kobold, tienen la oportunidad de engañar a la dragona y que crea que son miembros de esta raza. Sin embargo, es fácil que metan la pata. En primer lugar, los kobolds solo se dirigen en dracónico a Yesca. En segundo lugar, cargan de adulación su discurso y usan honoríficos exagerados, como “su titánica y ardiente majestad” y “cuya fragua castigadora no se extingue”. En tercer lugar, nunca jamás cuestionan los anuncios o decisiones de la dragona. Siempre que se rompa uno de estos preceptos, Yesca puede hacer una tirada enfrentada de Sabiduría (Percepción) contra el Carisma (Engaño) de los personajes para descubrir la estratagema. Si hay otros aventureros escondidos durante la conversación con la dragona, cada uno debe superar una prueba de Destreza CD 19 (Sigilo), con ventaja si están completamente ocultos en la zona 14, para escapar a la atención de Yesca.

14. GUARIDA DE YESCA

Tzindelor, una **dragona roja joven**, más conocida como Yesca, pasa la mayor parte de su tiempo dormitando aquí, sobre su tesoro. Si no, estará fuera cazando y aterrorizando a sus vecinos. Los personajes poseen más posibilidades de acercarse a ella sigilosamente desde la zona 12, gracias a la cascada ruidosa que hay en ese lugar. Puedes hacer que tengan ventaja en las pruebas de Sigilo o que la tenga Yesca, según resulte más apropiado. La dragona no se sorprende si los kobolds activan la trampa del pedrusco en la zona 10 y es imposible que no oiga el sonido de una vagoneta que baja por las vías o el de un conjuro ruidoso en cualquier parte del complejo.

Yesca tiene tendencia a matar a desconocidos, pero quizá charle con los aventureros que tengan algo interesante que contarle. Puesto que es joven, todavía le queda mucho que aprender sobre el mundo. Si recibe halagos y se le ofrece un soborno suficiente (que por lo menos valga 500 po), podría hasta proporcionar indicaciones básicas para llegar a cualquier lugar importante a menos de 100 millas de la Mina Wyrmheart.

La dragona no se priva de usar su ataque de aliento. Le encanta ver a sus presas gritar y arder entre las llamas. Si la situación se vuelve desesperada, Yesca está segura de que puede volar pozo arriba y escapar con más rapidez que sus perseguidores.

Tesoro. El tesoro de la dragona contiene 3.300 po, 15.000 pp, 45.000 pc, una vaina bordada en oro (25 po), una medalla en forma de dragón y una cadena hechas de oro (50 po), una taza de cobre con jade incrustado (100 po) y una *poción de curación mayor*.

Cada caja y barril viejo cerca de la pared del sur alberga 1d12 corazas, cascos, escudos, martillos de guerras y hachas de guerra de fabricación enana. Una de estas últimas es en realidad un *hacha de guerra +1* que flota en el agua y otros líquidos, y que concede a quien la lleva ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) que haga para nadar. En el mango del hacha de guerra hay un grabado en runas dethek (enano), que deletrean el nombre del arma: Bob.

NANGALORE

Este amplio jardín (mapa 2.13) se erigió en honor a Zalkore, una vanidosa reina omuense. Su constructor, Thiru-taya, era el principal general y el consorte de Zalkore. En aquel entonces, el jardín recibía el nombre de Ka-Nanji, el Jardín Colgante de los Sueños. Ka-Nanji era un retiro palaciego de las intrigas y las presiones de Omu. El bello jardín escalonado fue elogiado como tributo digno a la monarca.

La adulación constante infectó de una soberbia venenosa la mente de Zalkore, hasta el punto de que hizo tratos con una erinia para conservar su juventud y belleza para siempre. La erinia cumplió su acuerdo transformando a la reina en una medusa. Cuando se tuvo noticia en el reino del malvado trato, el ejército obligó a Zalkore a abdicar y la exilió a Ka-Nanji, que desde entonces pasó a ser conocido como Nangalore, el Jardín de los Sueños Perdidos.

Como creía que Thiru-taya era uno de los generales que la habían exiliado, Zalkore desfiguró todas las estatuas y retratos que había de él en Nangalore. Descubrió que él le había sido fiel toda la vida y que había pasado décadas de encarcelamiento y deshonor en Omu cuando llevaron las cenizas de Thiru-taya al jardín para su entierro, siguiendo el último deseo del general. Zalkore cultiva plantas alucinógenas en el jardín porque solo en los sueños narcotizados por el loto puede conjurar el rostro de su amado muerto.

Los personajes pueden descubrir la historia trágica de Zalkore interpretando las tallas que hay en el jardín. Si eso les hace empatizar con ella, que así que sea. Sin embargo, su tragedia no hizo más noble a Zalkore ni la convirtió en una persona mejor, sino que la transformó en un monstruo.

La medusa no está sola en el jardín maldito. Usa eblis como centinelas y espías. Loros y canarios coloridos acuden en bandada a la gran variedad de plantas del jardín, algunas de las cuales son hostiles hacia los visitantes. Finalmente, los chultanos valientes a veces recurren a Zalkore como si fuera una clase de mística selvática, para aprender los secretos de sus plantas alucinógenas o para preguntar acerca del pasado distante.

Nangalore se encuentra a media milla del río Olung. Gracias a los siglos de sedimentación y erosión, uno de los afluentes del río lo inunda todo hasta la puerta del jardín (zona 1), por lo que es fácil llegar en barco al lugar. Viajar a Nangalore a pie es una pesadilla, puesto que las tierras a un radio de 1 milla no son más que humedales cenagosos.

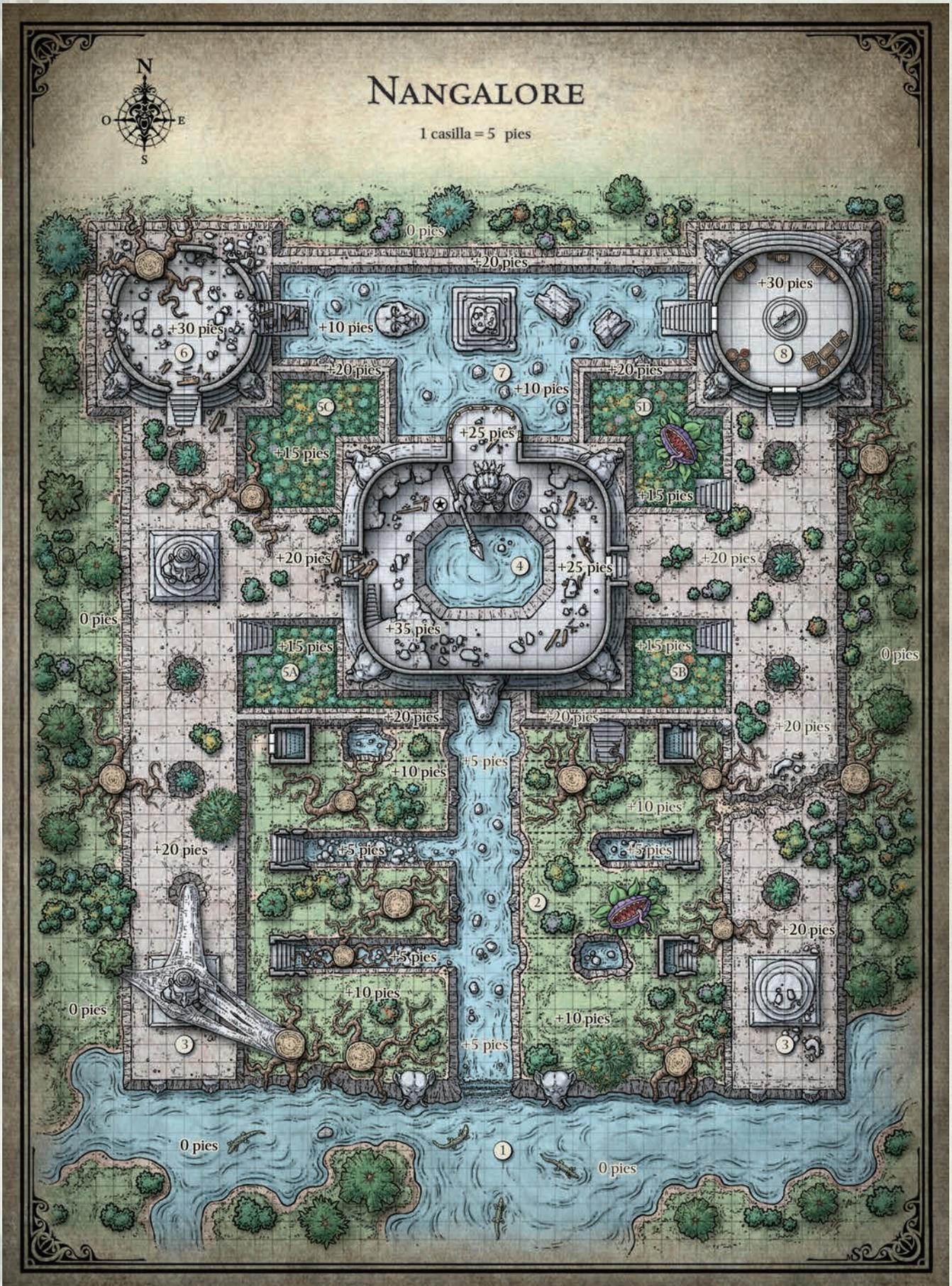
El jardín tiene varios niveles. El mapa 2.13 usa marcadores de elevación para indicar la altura de los niveles en relación con el suelo. Algunas localizaciones marcadas incluyen varios niveles. Por ejemplo, la zona 4 se encuentra a 25 pies sobre el suelo, con un balcón destruido de 10 pies de alto (35 pies sobre el suelo) y un pozo de 20 pies de profundidad (5 pies sobre el suelo).

Por todo Nangalore hay inscripciones escritas en omuense antiguo. Un personaje que posea el trasfondo de erudito ermitaño o erudito puede traducir una inscripción en este idioma si supera una prueba de Inteligencia CD 10 (Historia). Un brujo que tenga la invocación Ojos del Guardián de las Runas puede hacer lo mismo de manera automática. Si no se da ninguno de estos casos, será necesario un conjuro de *entender idiomas* o magia similar.



NANGALORE

1 casilla = 5 pies



MAPA 2.13: NANGALORE

1. ENTRADA

Una construcción fabulosa se alza entre la selva: un jardín colgante de belleza exótica. El agua baja por los peldaños y se derrama entre dos enormes estatuas de elefantes. Entre ellas, una avenida ancha e inundada se extiende en línea recta más de cien pies y acaba en el relieve de una cabeza de tiranosaurio. El agua mana desde las mandíbulas del dinosaurio y fluye por todo el vestíbulo hasta ir a secarse sobre los peldaños en los que estáis. Hay unas terrazas de 5 pies de altura flanqueando el camino principal. Unos arcos bajos, tres a cada lado, emergen de las paredes de las terrazas. Los arcos están en diferentes fases de derrumbe, igual que los túneles que se localizan más adelante. Entre los arcos se encuentran colgados rostros de piedra, hermosos y exuberantes.

Una profusión salvaje de plantas crece en las terrazas superiores, y los loros y canarios multicolores revolotean y cantan entre ellas. Al norte, una bóveda de ladrillo dilapidada se levanta sobre el surtidor con cabeza de tiranosaurio. Cúpulas más pequeñas y con forma de campana coronan las terrazas más altas a vuestra izquierda y vuestra derecha.

Cuatro **cocodrilos** viven en el pantano inundado que hay al sur del jardín. No suben por las escaleras e ignoran a los personajes que van en barca pero atacan a cualquiera que entre en el agua.

El agua que baja del vestíbulo principal apenas tiene 1 pie de profundidad y la corriente no es demasiado fuerte. Originalmente, las seis bifurcaciones laterales de la avenida principal tenían un techo, pero dos de ellos han cedido y otros tres se han derrumbado parcialmente. Los escombros obstaculizan las calzadas en las partes en las que cayeron los techos de los túneles. De los techos que permanecen intactos cuelgan enredaderas y raíces. Los túneles cubiertos apenas miden 4 pies de altura y contienen un pie de agua.

Caras de piedra. Los cuatro rostros de piedra que miran fijamente a través de la avenida entre las calzadas representan a una mujer regia (Zalkore) cuya expresión cambia un poco en cada retrato. Sobre cada cara hay inscritas frases en omuense antiguo. Estas forman un mensaje. Para entender el mensaje en orden, hay que leerlo desde la punta del sur del vestíbulo al surtidor en forma de tiranosaurio, alternando entre el lado izquierdo (oeste) y el derecho (este).

La cara 1 (parte inferior, oeste) tiene una expresión perpleja. El mensaje que tiene encima dice: “Este jardín conmemora a Zalkore, la reina de Omu y la joya de Chult”.

La cara 2 (parte superior, oeste) tiene una expresión condescendiente. El mensaje que tiene encima dice: “La adoran sus súbditos y Thiru-taya, que la **ama** TRAICIONÓ”. La palabra “ama” se ha desconchado y alguien ha rascado en la piedra que hay encima la palabra “TRAICIONÓ”.

La cara 3 (parte superior, este) tiene una expresión severa. El mensaje que tiene encima dice: “En este, el décimo año de su reinado, se desea que gobierne por siempre con esplendor”.

La cara 4 (parte inferior, este) tiene una expresión serena. El mensaje que tiene encima dice: “Y que los mismos dioses se maravillen con este humilde reflejo de su belleza”.

2. TERRAZAS

La vegetación exuberante y descontrolada no oculta el hecho de que este jardín es un asilo para aquellas plantas exóticas que no crecen naturalmente en la selva que le rodea. Por todas partes se extienden y enredan flores desconocidas, altos helechos y especies todavía más extrañas que parecen piñas gigantes y nenúfares. Canarios llamativos revolotean entre las plantas y loros con picos rayados os graznan.

Estas terrazas que dan al vestíbulo principal son el hogar de innumerables criaturas, muchas de ellas peligrosas.

Una **atrapahombres** (consulta el apéndice D) crece en la terraza este, entre dos de los túneles parcialmente derrumbados. Cuando detecta movimiento a 30 pies, la atrapahombres suelta un polen atrayente.

Los aventureros que exploran la terraza oeste se encuentran a seis **zombis amarillos almizclados** (consulta el apéndice D) que están al acecho entre los árboles y las plantas. Los zombis se camuflan con su entorno y sorprenderán automáticamente a cualquier personaje que tenga una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) inferior a 12. Enrollada alrededor del árbol que está situado más al norte en la terraza oeste hay una **trepadora amarilla almizclada** (consulta el apéndice D) que utiliza su almizcle cuando uno o más aventureros se acercan a 30 pies de ella.

En la punta norte del jardín, dos entradas arqueadas dan a los jardines florales del suroeste y el sureste (zona 5). Los peldaños siguen subiendo hasta el umbral este, pero los peldaños del oeste se derrumbaron y cayeron en la calzada que hay debajo. Un personaje puede llegar a la puerta oeste con un salto sencillo y superando una prueba de Destreza CD 10 (Acrobacias) para agarrarse a la cornisa.

Descubrimientos en el jardín. Un aventurero que pase por lo menos 10 minutos registrando la terraza del jardín en busca de tesoro inevitablemente tropezará con una criatura oculta o una planta exótica. Se determinará de qué tipo tirando un d20 y consultando la tabla “descubrimientos del jardín”. Después de que el grupo haga cinco de estos descubrimientos, no se encontrarán otras criaturas o plantas.

DESCUBRIMIENTOS EN EL JARDÍN

d20	Descubrimiento
1	1d4 almirajes (consulta el apéndice D)
2–3	1 enredadera asesina (consulta el apéndice D)
4–5	1 chwinga (consulta el apéndice D) oculta en una flor
6–7	1d4 monos voladores (consulta el apéndice D) colgados de un árbol. Jugando, los simios tiran fruta del mono bailongo (consulta el apéndice C) a los personajes más cercanos. Si se les ataca, huyen
8–9	1d4 jaculis (consulta el apéndice D)
10–11	Arbustos de menga con 2d6 onzas de hojas (consulta el apéndice C)
12–13	1d4 raíces de ryath (consulta el apéndice C)
14–15	4d6 bayas de sinda que crecen en un arbusto (consulta el apéndice C)
16–17	1d4 raíces silvestres (consulta el apéndice C)
18–19	Escarabajo yahcha (consulta el apéndice C)
20	El cadáver en descomposición de un mago humano que murió estrangulado por una enredadera asesina. Al registrar el cuerpo, se puede encontrar un paquete de erudito, una bolsa que contiene 15 po y un <i>bote plegable</i> . Este descubrimiento se puede hacer solamente una vez. Si el resultado aparece de nuevo, vuelve a lanzar el dado y consulta otra vez esta tabla.

3. CÚPULAS ESPIRITUALES

Una cúpula acampanada de piedra esculpida se alza desde el extremo de cada camino elevado. La bóveda este se está empezando a derrumbar por su antigüedad. La del oeste se encuentra envuelta y cubierta de telas de araña gruesas.

Estas dos cúpulas fueron construidas para atraer a los espíritus de la naturaleza.

Cúpula occidental. Una **araña gigante** a la que le falta una pata ha tomado esta bóveda. El arácnido de siete patas está al acecho en sus telas y ataca a cualquier persona que se acerque a 10 pies de su hogar. Los personajes que maten a la araña y busquen entre sus redes encontrarán en capullos los cadáveres disecados de un enano albino y un goblin, pero no tesoros.

Cúpula oriental. Tres **chwingas** (consulta el apéndice D) viven en esta bóveda. Emergen de la piedra para espiar a las criaturas que pasan por allí. A un chwinga le fascinan las personas altas y puede conceder un *sortilegio del restablecimiento* (consulta el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*) al miembro más alto del grupo, si los aventureros le hacen gracia. Los otros dos chwingas son tímidos y sospechan de los extraños.

4. PALACIO EN RUINAS

Sigue habiendo restos de yeso dorado adheridos a esta cúpula en algunos puntos, pero por todas partes se ven ladrillos débiles, y no son pocos los que han caído. Las exuberantes tallas de elefantes y las espiras delicadas e imponentes siguen siendo magníficas de ver, aunque su gloria se haya visto atenuada por el tiempo y el deterioro.

Se puede subir a la parte exterior de la cúpula tras superar una prueba de Fuerza CD 10 (Atletismo) para mirar a través de cualquiera de los agujeros. La zona superior de esta bóveda se ha debilitado por el paso del tiempo y se derrumba bajo el peso de una criatura que pese 200 libras o más. Cualquiera que esté sobre el techo o se aferre a él cuando se derrumba caerá. Recibirá el daño habitual y, seguramente, aterrizará en el aljibe.

El óxido ha cerrado las puertas de hierro en el lado este de la bóveda, pero se las puede abrir si se supera una prueba de Fuerza CD 17 (Atletismo). Con todo, el impacto causa el derrumbe de una parte del techo. Quien haya abierto las puertas debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15; recibirá 9 (2d8) de daño contundente si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera. Las puertas idénticas en el lado oeste de la cúpula están tan oxidadas que se caen de las bisagras.

Cuando los personajes entran el palacio en ruinas, lee esto:

En la habitación una escultura se alza amenazadora sobre un aljibe amplio y octagonal. La estatua de piedra mide 18 pies y muestra a un guerrero chultano con armadura de bandas que lleva un casco engalanado con dientes de un tiranosaurio y un escudo con una piel de leopardo de diseño intrincado. La estancia repite el eco del agua de lluvia que cae del techo al pozo abierto. Unos arañazos profundos han borrado la cara de la escultura gigante del guerrero, pero el resto de la figura permanece intacto. En la mano derecha, la estatua sostiene una lanza de piedra. En el suelo, bajo la imagen, reposa una urna de arcilla. Al norte de la escultura hay un balcón abierto que da a un jardín inundado.

Al lado del guerrero gigante se localiza otra estatua mucho más pequeña. Es realista hasta la exquisitez y representa a un hombre que trata de alcanzar la urna, con la cara vuelta hacia el balcón. Veis terror en sus ojos inertes.

Los peldaños de piedra ascienden a lo largo de la pared curva hasta el nivel de un segundo piso, aunque ese nivel está prácticamente derrumbado. Con todo, alguien ha subido aquí arriba, porque hay una especie de mensaje garabateado en el techo.

Cuando estaba intacto, el segundo piso era en realidad un entrepiso que cubría tres lados de la cúpula. La cabeza, pecho y hombros de la estatua del guerrero son más altos que el entrepiso.

El pozo tiene una profundidad de 20 pies y contiene 1d4 + 2 pulgadas de agua de lluvia. En él viven dos enjambres de **serpientes venenosas**. Estos últimos están satisfechos con quedarse en el aljibe y atacar a cualquier criatura que se una a ellos, a excepción de Zalkore, a quien las víboras obedecen. Las paredes del pozo no se pueden trepar sin equipamiento o magia.

El agua de lluvia que cae al pozo por los agujeros en el techo se drena mediante las tuberías y el surtidor en forma de tiranosaurio en el vestíbulo principal (zona 1). Las serpientes también pueden desplazarse a través de las tuberías, que miden 6 pulgadas de anchura.

Mensaje en el entrepiso. El mensaje garabateado en el interior de la cúpula solo se puede leer si se sube al entrepiso, pero las escaleras y el balcón están decrepitos, lo que hace que intentarlo sea arriesgado. Un personaje que suba los peldaños debe pasar una prueba de Destreza CD 10 (Acrobacias) para moverse sin sacudir el suelo. En caso contrario, los escalones se hundirán y el aventurero recibe 1d6 de daño contundente por la caída. Un personaje Pequeño tiene ventaja en la prueba. Sin los peldaños, subir la pared, que se curva hacia adentro, requiere un equipo de escalada y superar una prueba de Fuerza CD 15 (Atletismo).

El mensaje, garabateado en omuense antiguo, reza: "Amor sincero, general devoto, ojalá descanses en paz en el eterno Nangalore. Mientras viva, nadie te molestará. Este es mi voto de penitencia y no puedo morir por mis pecados".

Estatuas. La estatua grande representa a Thiru-taya. Zalkore la encargó por aprecio y afecto, pero la desfiguró cuando creyó que el general la había traicionado. Tiene la cara totalmente destrozada. En la espalda, se ha arañado la palabra "Perdóname" en omuense antiguo.

La escultura más pequeña es en realidad un aventurero aterrorizado llamado Gowl (**batidor humano chultano NB**). Vino a Nangalore en busca de riquezas y Zalkore le convirtió en piedra cuando iba a coger la urna. En el suelo, junto a él, se han marcado las siguientes palabras, en omuense antiguo: "¡Antaño ladrón, esclavo para la eternidad!".

Urna. La urna de arcilla contiene las cenizas de Thiru-taya.

5. PLANTAS ALUCINÓGENAS

Zalkore cultiva plantas alucinógenas en estos cuatro jardines protegidos. A partir de estas especies, elabora un tinte narcótico que le permite soñar con Thiru-taya.

Sin el tinte, es incapaz de recordar su cara.

Las plantas de este jardín cercado no se parecen a nada que hayáis visto antes. Tienen formas fantásticas y sus colores son como piedras preciosas que brillan bajo el sol. Este jardín, rodeado por paredes de 5 pies de altura, posee una extraña belleza que transmite serenidad.

Hay un mensaje arañado profundamente en la pared.

Existen cuatro de estos jardines alrededor del palacio (zona 4). Cualquiera humanoide que pase 1 minuto o más en uno de ellos debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si no tiene éxito, la criatura pasa a estar envenenada. Mientras está envenenada de este modo, también estará hechizada por cualquier otra criatura de Nangalore. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y librarse del efecto si tiene éxito. Si cualquier tirada de salvación tras la inicial falla por 5 o más, la criatura cae inconsciente y se queda así hasta recibir daño o hasta que supere una tirada de salvación contra este efecto.

Un personaje que tenga competencia tanto en Medicina como en Naturaleza reconoce que estas plantas son somníferas después de examinarlas durante 2 turnos. Un aventurero con competencia en cualquiera de esas habilidades, pero no en ambas, se da cuenta de ello si supera una prueba CD 15 en la habilidad entrenada.

Un personaje que dedique 30 minutos podrá arrancar las plantas alucinógenas de un jardín y recolectar 3 libras de hojas en el proceso. Jessamine (consulta el capítulo 1) está dispuesta a pagar a 20 po por cada libra de hojas.

Zalkore y los eblis no pierden la oportunidad de atacar mientras los aventureros están narcotizados o de ofrecerles fruta y vino envenenados si no han ofendido a la medusa (zona 8).

5A. Jardín del suroeste. Un pasaje abovedado abierto en el muro del sur del jardín da a parar a un túnel inundado que tiene el techo derrumbado (zona 1). En la pared sur alguien ha trazado estas palabras en omuense antiguo: “Sin los sueños, la eternidad es insoportable”.

5B. Jardín del sureste. Tres **palmas triflor** (consulta el apéndice D) crecen en este jardín. Los personajes que se mueven a través de este espacio no pueden evitar rozar una de estas plantas, hermosas pero mortales. En la pared sur alguien ha escrito estas palabras en omuense antiguo: “¡Gran Utao, libérame!”.

5C. Jardín del noroeste. Los peldaños que llevan al camino superior están cubiertos de raíces de árboles. En la pared norte alguien ha garabateado estas palabras en omuense antiguo: “Todos pagarán por las mentiras de unos pocos”.

5D. Jardín del noreste. Una **atrapahombres** (consulta el apéndice D) ha tomado el control de este jardín y se encuentra oculto bajo otras plantas. Ataca a cualquier criatura que no sea Zalkore o un eblis. En la pared este alguien ha grabado estas palabras en omuense antiguo: “Soñar, bailar”.

6. PAGODA

Antaño, esta pagoda que se está desmoronando debió ser preciosa. Sus arcos anchos y gráciles invitaban a la brisa a pasar por ellos y descendían a un estanque silencioso. No obstante, el tiempo, el deterioro y cierta presencia bestial le han dado un aire siniestro. Apesta y unas manchas oscuras cubren el suelo e impregnan los peldaños blancos.

En esta pagoda viven seis **eblis** (consulta el apéndice D) que sirven como centinelas y criados de Zalkore. El interior está muy sucio, lleno de huesos roídos por todas partes, y las heces abundan en el suelo. A menos que los aventureros se arrastren a través del jardín con un sigilo inusual, los eblis los ven u oyen llegar. En este caso, el nido se encontrará vacío. Tres eblis se trasladan a la guarida de Zalkore (zona 8), mientras los otros se posicionan en árboles, paredes o tejados. Su trabajo no es atacar a los intrusos cuando los ven, sino alertar a Zalkore y estar listos para apoyarla haga lo que haga.

Tesoro. Los personajes que rebusquen entre la basura hallarán algunas baratijas escondidas por los eblis, incluyendo una bolsa que contiene siete piedras preciosas de diversos tipos (10 po cada una), una pulsera pintada del oro con forma de couatl (50 po) y un tubo de madera con un grabado de esqueletos que alberga un *pergamino de protección* (muertos vivos).

7. JARDÍN INUNDADO

El agua de este estanque es más cristalina de lo normal. En él, una docena o más de peces grandes, tortugas y lagartos nadan perezosamente, mientras las aves acuáticas chapotean en la superficie. Sus ondas oscurecen un poco el fondo del estanque, así que no podéis distinguirlos del todo, pero este parece estar cubierto de piedras de formas extrañas.

Pedazos de piedra hechos añicos reposan sobre una tarima cuadrada que se levanta del centro del estanque, lo que prueba que antaño sostuvo una estatua. Parte de la escultura yace en la piscina, al oeste de la tarima. Se trata de una cara grande de piedra que mira fijamente para arriba, hacia el cielo.

Un enorme busto de piedra de Zalkore solía estar sobre la tarima y frente al estanque. Era la escultura más bella del jardín. Después de que Zalkore descubriera la verdad sobre Thiru-taya, destruyó el retrato en un acto de repulsión hacia sí misma.

Las piedras del estanque son en realidad una capa de 2 pies de profundidad formada por los peces, las tortugas, los lagartos y las aves acuáticas a los que Zalkore petrificó mientras nadaban en el agua. Llevan siglos acumulándose en el fondo del estanque. Los animales petrificados se pueden vender a coleccionistas en Puerto Nyanzaru por 1 po cada uno. Cada figura pesa 1 libra. Debajo de los animales petrificados se encuentran los cuerpos, también petrificados, de Kwani y Shabarra, dos aventureras (**batidoras** chultanas CN) que acabaron a malas con Zalkore hace muchas décadas.

8. GUARIDA DE ZALKORE

Esta cúpula acampanada parece conservarse intacta: no tiene agujeros evidentes y la puerta doble de bronce está bien encajada en el marco. Las puertas se encuentran cerradas, pero no con llave. A menos que los personajes hayan sido especialmente sigilosos (o Zalkore ya esté muerta), la reina les estará esperando.

Hay una sola habitación grande dentro de la cúpula y se trata de, claramente, el dormitorio real. O esa fue su función hace siglos. Los murales, antaño coloridos y llenos de flores, ahora están apagados y grises, hay pedacitos de cristal de colores bajo un mosaico agrietado, las mesas de madera esmaltadas se encuentran partidas y torcidas, y todas las telas están raídas y manchadas.

En el centro del cuarto, se ubica un diván largo sobre una tarima circular. En él reposa una mujer vestida con una túnica suelta hecha de plumas de loro de colores impresionantes. A pesar del calor, lleva los brazos, la cabeza y la cara cubiertos con velos ligeros. A su lado, una orquídea negra crece en un tiesto de arcilla grande en el cabezal del diván. Se dirige a vosotros con una voz cargada de inflexiones curiosas: "Amado, han venido forasteros a Nangalore. ¿Qué favor suplican mis sujetos?"

La **medusa** no está loca del todo, pero gracias a su extracto de plantas alucinógenas tiene constantes alucinaciones en las que Thiru-taya se encuentra a su lado. La mayor parte de los comentarios de Zalkore le incluyen de alguna manera. Intenta que estas referencias sean tan desconcertantes como sea posible para los aventureros. También cree que sigue reinando en Omu y, simultáneamente, recuerda y entiende que la exiliaron en el jardín. Hace declaraciones contradictorias sobre sí misma y su pasado sin sufrir una disonancia cognitiva evidente.

Los personajes pueden tener un encuentro agradable y lleno de información con Zalkore, siempre y cuando se comporten de la forma adecuada, siguiendo estas tres condiciones:

- Perturbar las cenizas de Thiru-taya o dañar su estatua es imperdonable. Si los aventureros hacen algo así, el combate a muerte está garantizado.
- La primera vez que alguien realiza una observación desdenosa sobre Thiru-taya o menciona su "traición", Zalkore responde con furia, pero se recompone. Si sucede una segunda vez, habrá pelea seguro.
- Si alguien le arrebatara el velo a la medusa, trata de coger la orquídea negra o saca un espejo, su destino estará sellado. Cada vez que se le pregunta por qué usa un velo, Zalkore responde que ya no desea mostrar su rostro a nadie que no sea su querido Thiru-taya.

Mientras la reunión sea cordial, Zalkore puede revelar muchos datos sobre Omu. Puede dirigir a los personajes a su ubicación general ("entre los picos llameantes y la enorme mina de hierro de los enanos") y les advierte de que los yuan-tis codician la ciudad. No sabe nada sobre el Almero o la maldición de muerte. Ha oído que por lo menos uno de sus descendientes se ha escondido entre los hombres pájaro de Kir Sabal, mientras espera que se restaure la monarquía. Estos son algunos ejemplos de que Zalkore piensa simultáneamente que sigue siendo la reina predominante de Omu como lo fue hace siglos, pero también es consciente de que la ciudad ha caído y está exiliada. Ambas situaciones coexisten en su realidad, marcada por las alucinaciones.

Orquídea negra. Los aventureros que buscan una orquídea negra para el ritual de Asharra (consulta "Kir Sabal" en la página 70) encuentran un ejemplar aquí, pero Zalkore no se separará de ella a menos que los personajes le ofrezcan algo de una belleza equivalente.

Como pago, exige una piedra preciosa, una joya o una obra de arte con un valor de por lo menos 500 po. No aceptará mercancías de un valor equivalente, pero de menor calidad. La medusa también se siente atraída por los personajes con un Carisma de 16 o más, de modo que aceptaría la esclavitud de un aventurero así a cambio de la flor. La orquídea negra de Zalkore es la única que hay en Nangalore.

Hospitalidad venenosa. Si la medusa decide matar a los personajes por una ofensa, pero la situación es más o menos cordial, les ofrecerá comida y bebida. Hace sonar una campanilla de plata y un criado **ebilis** (consulta el apéndice D) llega con una bandeja llena de fruta y vino. Todas las viandas contienen droga, aplicada ingeniosamente. Solo es posible detectar la contaminación si alguien tiene competencia en Medicina y supera una tirada de Sabiduría CD 13 (Medicina). Zalkore también come y bebe, pero ha adquirido tal tolerancia que esta dosis no le afectará. Los aventureros que coman o beban deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o estarán envenenados durante 1 hora o hasta que beban 2 cuartos de galón de agua.

Thiru-taya. Cuando los puntos de golpe de Zalkore se reducen a 63 o menos, llama en voz alta a su amante muerto para que la proteja. El espíritu de Thiru-taya responde al reclamo y se muestra como una aparición apenas visible de 10 pies de altura, en forma de guerrero chultano que maneja una enorme lanza de fuerza. El ánima es inmune al daño y los conjuros. No es posible transformarla o controlarla. Se cierne sobre la medusa hasta que esta muere o recupera todos sus puntos de golpe. Una vez por turno, cuando una criatura que se encuentra a 15 pies de Zalkore la daña, la aparición de Thiru-taya golpea al atacante con su lanza sin errar e inflige 15 (2d8 + 6) de daño de fuerza.

Tesoro. La mayor parte de lo que queda en la guarida de Zalkore tiene poco valor. Su vestido emplumado vale 50 po, si no queda demasiado dañado tras el combate. Los ropajes se destrozan si la mitad del daño que se hace a la medusa es cortante, de ácido o de fuego, o si recibe una *bola de fuego* o un efecto parecido. La guarida contiene 2d6 frascos de su tintura para soñar. Cada uno de ellos contiene una sola dosis y se puede vender por 10 po en Puerto Nyanzaru. Si un personaje bebe una dosis de la tintura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Los aventureros inmunes al estado envenenado tienen éxito automáticamente. Si no supera la tirada, el personaje empieza a experimentar visiones, sonidos, olores y sensaciones ilusorios que parecen verdaderos. Lanzar un conjuro de *restablecimiento menor* o un efecto mágico similar sobre el aventurero afectado pone fin al efecto, que de otro modo dura 1d4 + 4 horas.

OMU

La ciudad perdida de Omu se describe en el capítulo 3.

OROLUNGA

Lo único que queda de la antigua ciudad de Orolunga es un zigurat destrozado y vigilado por una naga guardiana. Esta última tiene miles de años y se trata de una fuente de información útil, tal vez incluso la mejor, acerca de Chult. Sin embargo, no es fácil llegar a ella.

Un enorme zigurat hecho de ladrillos y piedra se levanta en la selva. Dos escaleras suben y se cruzan a través de la pared frontal, una desde la derecha y otra desde la izquierda, y se encuentran en un rellano en el segundo piso, a 30 pies por encima de vuestras cabezas. Ese diseño se repite en el segundo y el tercer nivel, pero cada piso sucesivo tiene menos altura que el que está debajo. En el cuarto nivel, a 60 pies sobre el suelo de la jungla, hay un santuario o templo cerrado cuyas paredes están adornadas con símbolos laberínticos.

La jungla invade esta antigua estructura subiendo y entrando en su interior. Los primeros tramos de escalones se encuentran llenos de enredaderas, raíces de árboles y lianas en flor. Puede que antaño estuviera rodeada por una ciudad, pero hoy la jungla es tan densa que se necesitarían horas de búsqueda para dar con cimientos enterrados y piedras caídas.

El zigurat está cubierto de magia, lo que resulta obvio si alguien lanza *detectar magia*. Esta capa protectora evita que alguien ascienda por la edificación mediante cualquier medio que no sea subiendo las escaleras. Los personajes que intentan volar se elevan por encima de los árboles, pero nunca pueden acercarse al zigurat, como si chocasen contra un poderoso viento que no pueden detectar. Aquellos que tratan de trepar una pared llegan a la mitad, luego pierden sujeción de un modo inexplicable y vuelven a caer. Si se construye una escalera para subir, nunca llegará a la parte superior, sin importar lo larga que sea. Si se arroja un garfio atado a una cuerda para afianzarlo al borde, siempre se quedará corto. Lanzar *teletransporte* o *paso brumoso* mueve a la persona hacia un lado en lugar de subirla al siguiente piso. Evitar las pruebas es del todo imposible. Quizá ayude imaginar la situación como si de un cuento de hadas se tratara. No necesita tener sentido, porque la magia de Orolunga se encuentra en una escala mítica que sobrepasa la capacidad de cualquier mortal.

PRIMER TRAMO DE ESCALONES

El camino de los escalones desde el suelo hasta el primer piso del zigurat mide 50 pies de largo y se eleva 30 pies. Una maraña de raíces, lianas y enredaderas cubre la escalera. Los aventureros pueden escalar los primeros 10 pies como si fuera terreno difícil. Después de 10 pies, las espinas les arañan. Si continúan subiendo, reciben 1 de daño cortante por cada pie escalado. Después de 20 pies, aumenta a 2 de daño cortante por cada pie que escalen. Las espinas vuelven a crecer a medida que las cortan, queman o destruyen, y no pueden eliminarse mediante la magia o usando las características de los personajes. No se incurre en ningún daño al bajar los escalones.

Tras los primeros intentos de subir los escalones, los aventureros se dan cuenta de que un **chwinga** (consulta el apéndice D) se encuentra entre ellos. Mide aproximadamente un pie de alto y su máscara se parece a la cabeza de un triceratops. También sujeta una gran orquídea naranja y morada. Tras un momento, carga ascendiendo por la escalera. Las espinas se abren a su paso y se vuelven a cerrar tras él.

Para subir los escalones, los personajes deben hallar más orquídeas anaranjadas y moradas. Si alguno de los personajes del grupo tiene competencia en la habilidad Naturaleza podrán encontrarlas en la selva, dedicando para ello 30 minutos. Si no es el caso, los aventureros tardan 60 minutos en encontrarlas. Para subir las escaleras, cada personaje necesita su orquídea.

SEGUNDO TRAMO DE ESCALONES

El camino de escalones que va del primer al segundo piso del zigurat mide 33 pies de largo y 20 pies de altura. La piedra se está quebrando a causa de la edad y el deterioro. Quien intenta subir esta escalera descubre que, tras los primeros peldaños, la roca se convierte en grava al pisarla, de manera que es imposible avanzar. Por mucho que los aventureros intenten ascender y demoler los escalones, nunca parece que se destruyan más y la grava no se acumula.

Tras los primeros intentos de subir la escalera, los personajes se dan cuenta de que otro **chwinga** se encuentra entre ellos en el rellano. Su máscara se asemeja a la cabeza de un camaleón. Lleva una orquídea naranja y morada, así como una pluma de loro roja. Ascende los escalones con facilidad; es, literalmente, ligero como una pluma sobre las frágiles piedras.

Los aventureros pueden hallar plumas de loro en la selva o en el suelo de este piso tras buscar durante apenas algunos minutos. Necesitan tanto la pluma como la orquídea para subir por la escalera.

TERCER TRAMO DE ESCALONES

El camino de escalones que va del segundo al tercer piso (a la altura del santuario) mide 20 pies de largo y 12 pies de altura. Las escaleras están en un estado excelente, pero **enjambres de serpientes venenosas** reptan sobre ellas. Si los personajes acaban con estas víboras, aparecen más arrastrándose desde los agujeros en las piedras para reemplazarlas, de manera que nunca logran matar o debilitar a los enjambres. Ningún conjuro o característica evita que las serpientes ataquen a alguien que sube los escalones.

Tras examinar las escaleras un momento, los aventureros perciben la presencia de un tercer **chwinga** entre ellos, en el rellano de los escalones. Su máscara se asemeja a la cara de una mangosta y lleva una pluma de loro roja y una orquídea naranja y morada. En el primer escalón, el chwinga golpea a una serpiente con su orquídea para enfadarla y luego le acaricia el flanco con la pluma para calmarla. Después se tiende frente a la víbora y entonces el reptil se arrastra a través de la boca de la máscara y entra en el chwinga. Este último asciende reptando por las escaleras como una serpiente, sin que sea molestado por el resto de serpientes venenosas. Para subir los escalones sin peligro, los personajes deben hacer lo mismo, pero este paso, a diferencia de los anteriores, no es automático. Usar la orquídea y la pluma es fácil, pero un aventurero debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 después de tragarse una serpiente. Los personajes de alineamiento malvado tienen desventaja en la tirada de salvación. Si supera la tirada, el aventurero puede subir reptando por los peldaños y estar a salvo. Si no la supera, el personaje recibe 17 (5d6) de daño psíquico. Puede realizar la tirada de nuevo, pero la CD sube a 11. La CD aumenta en 1 con cada intento fallido.

SANTUARIO DE SAJA N'BAZA

El santuario que corona el zigurat es una estructura simple y rectangular hecha de ladrillo. Las paredes exteriores están decoradas con símbolos laberínticos de Ubtao. Al cruzar el umbral abierto, hay un cuarto vacío y polvoriento, pero cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) de 13 o más discierne un aroma a incienso.

Los aventureros que entren sin su orquídea y su pluma verán el santuario vacío. No cambiará nada si se marchan y vuelven con esos objetos. Será demasiado tarde. Los personajes que acceden con sus orquídeas y plumas se encuentran en la misma habitación, pero tal como era

hace siglos. Pueden entrar en la presencia de la naga una sola vez. Alguien que sale y vuelve a acceder solo verá una estancia vacía.

Lee el texto siguiente a los jugadores cuyos aventureros se encuentran en presencia de la naga:

Lámparas colgadas iluminan la habitación, que los incensarios llenan de aromas exóticos y jirones de humo. Cojines y alfombras hechas de cañas cubren el suelo. Las paredes de yeso están revestidas de macetas de flores. Los pájaros cantan y revolotean de planta en planta.

Una inmensa serpiente con escamas iridiscentes reposa sobre un montón de cojines frente a la puerta. Se levanta lentamente hasta una altura de 5 pies y os mira directamente a los ojos mientras se mueve. Su cara es muy parecida a la de un humano y mueve la lengua antes de hablar.

“Soy Saja N’baza. ¿Qué buscáis en este antiguo lugar? ¡Hablad con sinceridad, pues puedo escuchar vuestros corazones!”.

Si los personajes no se han encontrado todavía a Artus Cimper y Dragonbait, el dúo podría estar haciendo una consulta a la **naga guardiana** cuando llega el grupo. Saja N’baza sabe lo que le sucedió a la ciudad de Mezro (consulta “Mezro” en página 75) y le dice a Artus que no volverá mientras Ras Nsi viva. Esto incentiva a Artus a acompañar al grupo a Omu.

La naga es conocedora, por sus visiones, de que Ras Nsi y sus seguidores yuan-tis planean acabar con el mundo desde su guarida en Omu. No tiene demasiada información acerca de la maldición de muerte, pero cuando los aventureros la describen, confirma que encaja con varios presagios ligados a Omu. La naga sabe que Omu se encuentra entre los Picos de Fuego y el Valle del Honor Perdido, así como que está hundida bajo el nivel de la selva circundante, por lo que la mejor manera de localizarla es desde el aire o desde el terreno elevado más cercano.

La naga recuerda la primera sublevación de Ras Nsi e insta a los personajes a que le maten, tanto como castigo por sus atrocidades pasadas como para prevenir cualquier posibilidad de que se repitan. Cada aventurero que acepta recibe un sortilegio sobrenatural (consulta el capítulo 7 del *Dungeon Master’s Guide*) para ayudarlo en esta tarea. Asigna sortilegios a los personajes de tal forma que encajen con sus funciones en el grupo. Los aventureros que parecen reticentes pueden recibir *geas*.

IRSE DEL SANTUARIO

Una vez los personajes abandonen el santuario, no habrá nada que puedan hacer para volver a estar en presencia de Saja N’baza. El santuario es una habitación vacía cada vez que entran de nuevo. El tiempo ha avanzado hasta el amanecer del día siguiente, sin importar la hora que era cuando accedieron. Pueden descender el zigurat sin dificultad, con o sin la orquídea y la pluma. Las serpientes han desaparecido, los escalones son sólidos y hay un camino claro extendiéndose a través de las plantas y de las espinas. Cuando llegan al suelo, los aventureros ven tulipanes azules floreciendo alrededor de la base del zigurat. Estas flores son bonitas, pero no mágicas.

PUERTO CASTIGLIAR

Lo único que tiene de puerto Puerto Castigliar (se pronuncia [kastíliar]) es el nombre. De hecho, no se trata más que de una extensión de la playa con un depósito de suministros abandonado, siete chozas de bambú y paja hechas polvo y

un cementerio profanado. Los muertos vivientes ahuyentaron a los habitantes hace tiempo y los gules desenterraron los sepulcros.

RESTOS DEL DIOSA ESTELAR

Hay un navío de madera atrapado en lo alto de las ramas de un árbol y está roto en tres pedazos. Parece un barco, pero ciertas diferencias señalan claramente que no se trata de una embarcación marítima. La popa es el pedazo que se encuentra en la parte más baja. Cuelga precariamente de su aparejo a unos 50 pies sobre el nivel del suelo. La sección central parece estar 15 pies más arriba y el pedazo de la proa se ha encajado con firmeza en un amasijo de ramas a otros 10 pies por encima.

Una voz débil llama: “Hola a los que estáis en tierra. ¿Nos podríais ayudar?”

El *Diosa Estelar* era un barco volador de 90 pies que procedía de Halruaa. Volaba como un dirigible con la ayuda de una bolsa de gas asombrosa y más ligera que el mismo aire. Una tripulación de aventureros de Halruaa estaba usando la nave para explorar Chult desde el aire cuando les atacó una bandada de hombres pterodáctilo. Estos últimos rajaron la bolsa de aire y la embarcación se estrelló contra las copas de los árboles de la jungla. Como muestra el mapa 2.14, la góndola de madera se rompió en tres pedazos, que ahora cuelgan de manera inestable de las copas de árboles a tres alturas distintas. El globo desinflado está enredado en las ramas de arriba. La caída podría haber ocurrido en cualquier momento de los últimos 3d10 días.

Subir hasta los restos es relativamente fácil, gracias a las muchas lianas que hay en los árboles y al cordaje que cuelga de la nave. Superar una prueba de Fuerza CD 10 (Atletismo) basta para llegar al barco desde el suelo. Hay que repetir la misma prueba para pasar de una sección de la nave a otra. Como alternativa, un personaje puede saltar hacia abajo a una sección inferior superando una prueba de Destreza CD 10 (Acrobacias).

LOS SUPERVIVIENTES DEL ACCIDENTE

La voz que llama la atención del grupo pertenece a Thasselandra Bravewing, la capitana de la nave (**noble** humana halruaana NG). Ella explica la situación brevemente antes de desfallecer y que su voz se apague demasiado como para que la oigan desde el suelo. Los otros supervivientes del accidente son el piloto del barco, Ra-das (**batidor** humano halruaano N), el maestro de armas, Falx Haranis (**veterano** humano halruaano CN), y tres miembros más de la tripulación que se llaman Brax, Nhar, y Veliod (**guardias** humanos halruaanos N). Ra-das y Falx están en la parte de la popa, mientras que el resto de PNJ se encuentra en el pedazo del centro.

El barco llevaba suministros, aunque la mayor parte de su cargamento se cayó al suelo cuando se partió la góndola. Los supervivientes han podido recoger el agua de la lluvia en cubos, pero llevan varios días sin comer. En consecuencia, todos los PNJ tienen 4 niveles de cansancio (consulta el apéndice A del *Player’s Handbook* para conocer los efectos) y no se encuentran lo bastante bien como para bajar hasta el suelo solos.

LADRONES MUERTOS VIVIENTES

Cuando los personajes acaban de llegar al lugar, ven a ocho **gules** al acecho entre el follaje que hay bajo los restos. Todos ellos llevan el símbolo de Ras Nsi (un pequeño triángulo



MAPA 2.14: RESTOS DEL DIOSA ESTELAR

azul) tatuado en la frente. Los gules cuentan con cobertura tres cuartos por los árboles y salen de la zona temporalmente si la situación se complica demasiado.

Unos minutos después de que los aventureros suban hasta la ruina, esta es atacada por tres **girallons zombis** (consulta el apéndice D). Los monstruos se acercan desde el este y, puesto que tienen velocidad trepando, pueden moverse a cualquier parte del mapa o del barco con facilidad. Los PNJ se defienden, pero están tan cansados que no son demasiado eficaces. Los girallons zombis no descartan coger a sus enemigos y tirarlos desde la nave al suelo. Uno o dos de los guardias PNJ morirán de este modo. Un personaje que se cae o que es lanzado desde el barco puede dividir el daño por caída entre dos si supera una prueba de Destreza CD 10 (Acrobacias), pues habrá logrado agarrarse a las lianas y a las ramas mientras caía.

TESORO

No hay tesoro alguno a bordo del *Diosa Estelar* o entre los escombros que hay bajo la nave, aunque los aventureros pueden reunir armas, ropa y suficientes provisiones como para preparar un paquete de explorador y un paquete de sacerdote.

RESTOS DEL NARVAL

A causa de un percance mágico, un galeón marítimo llamado el *Narval* acabó en el corazón de la selva. Está bocabajo y tiene el casco cubierto de percebes y hiedra. No hay rastro de la tripulación, pero el antiguo barco sigue teniendo inquilinos: lo comparten un hombre tigre huraña y una pequeña tribu de vegepigmeos. Puesto que el hombre tigre mata más de lo que come y deja lo que le sobra a

los vegepigmeos, la diminuta comunidad se lleva bien. Los vegepigmeos residen cómodamente en la parte húmeda y oscura que se localiza bajo el barco y su bodega, mientras que el hombre tigre vive con más elegancia, en el camarote espacioso y bien aprovisionado del capitán, a pesar de que el barco esté boca abajo.

La tribu de vegepigmeos consiste en un **jefe vegepigmeo**, doce **vegepigmeos** y tres **espinosos** (consulta el apéndice D para comprobar el perfil de los vegepigmeos y los espinosos). El **hombre tigre** (humano chultano N) ya no utiliza ningún nombre, pero se llamaba Bwayes O'tamu hace años. Es un primo de Wakanga O'tamu (consulta "Los príncipes mercantes" en la página 25) y los dos tenían una relación estrecha de niños. El parecido familiar es considerable. Los personajes que hayan conocido a Wakanga ven la semejanza cuando el hombre tigre asume su forma humana. Este último habla común y vegepigmeo, aunque ha olvidado mucho de la primera lengua por la falta de uso.

Cuando los aventureros entran en el mismo hexágono que el *Narval*, tira cualquier dado. En caso de resultado impar, Bwayes se encuentra fuera, cazando, y detecta automáticamente la presencia de los personajes, antes de que ellos se enteren de que vive allí. Si el resultado es par, Bwayes está descansando en el barco, lo que significa que los aventureros seguramente se topen con los vegepigmeos antes que con el hombre tigre. Si Bwayes detecta a los personajes, los rastrea en secreto, más por curiosidad que por sed de sangre. Quiere conocerlos y descubrir qué buscan. Incluso los llevaría hasta el barco y les daría piedras preciosas a cambio de vino, si tienen. A menos que Bwayes acompañe a los aventureros, los vegepigmeos reaccionarán hacia ellos con hostilidad.

Si los personajes se hacen amigos del hombre tigre y preguntan por otros lugares de Chult, él les da la información siguiente:

- Los huesos de una gran dragona yacen en una gruta al suroeste. Bwayes puede llevar a los aventureros hasta Huesos de Aguja si se lo piden con amabilidad.
- Entre el río Olung y el Desierto Nsi se encuentran las ruinas de un jardín palaciego que tiempo atrás fue hermoso y del que se dice que contiene tesoros inigualables. Aunque Bwayes puede guiar a los personajes hasta Nangalore, no lo explorará, pues respeta el lugar.

TESORO

En el camarote del hombre tigre hay suficiente material para crear un juego de herramientas de cartógrafo y otro de herramientas de curtidor, así como útiles de herborista. Un tronco de madera hecho trizaca cerca de su hamaca contiene un paquete de explorador, un catalejo, un juego de cartas de la Apuesta de los Tres Dragones (aunque el hombre tigre no sabe jugar), una bolsa de cuero que alberga cuatro piedras preciosas variadas (100 po cada una) y dos *pociones de curación*.

RÍO OLUNG

Las aguas ardientes del lago Luo se enfrían rápidamente mientras descienden en forma de rápidos y cataratas bajas. Los guías y exploradores reconocen este río como una frontera importante. Al este se encuentra la selva “normal”. Al oeste, el territorio de los muertos vivientes. Solo por este motivo, algunas expediciones optan por entrar en la península a través de la Bahía Refugio.

RÍO SOSHENSTAR

El Soshenstar fluye al norte desde la cuenca Aldani hasta la Bahía de Chult. Después, cae en forma de cascadas, que aparecen cada diez o quince millas.

RÍO TATH

Este río emerge de la cuenca Aldani y serpentea hacia el oeste, pasando sobre las cascadas y a través del barranco de Ataaz Kahakla antes de desembocar en la Bahía Jahaka.

RÍO TIRYKI

El Tiryki nace en la parte posterior de un barranco cubierto de niebla y fluye al norte hacia la Bahía de Chult. Cada pocas millas, se hunde en forma de cascada. Esto hace que subir el río en canoa sea arduo, ya que hay que acarrear todo el equipo laboriosamente alrededor de las cataratas. También es peligroso viajar río abajo, pues la barca podría quedarse atrapada en una corriente y ser barrida bajo una cascada o destrozada en los rápidos. Para empeorar las cosas, los depredadores de la selva y los muertos vivientes rondan ambas orillas. Se entiende fácilmente por qué el Tiryki se considera el río más peligroso de Chult, si se tiene en cuenta a los hombres pterodáctilo que anidan en Dedo de Fuego y los grungs que viven por encima de la garganta.

SHILKU

Este pueblo costero abandonado fue a la vez destruido y preservado por una erupción volcánica. Sus silenciosas calles están sepultadas bajo ceniza y el puerto se encuentra enterrado en lava fría.

Puesto que Mezro ahora está casi “despejada” del todo, Liara Portyr de Fuerte Beluarian recibe presiones de sus jefes en Puerta de Baldur para empezar a explorar y excavar Shilku, con el fin de descubrir los tesoros que, sin lugar a duda, yacen enterrados. Para tal empresa, sería necesario construir una nueva fortaleza desde cero en alguna parte de la costa suroeste, pero Liara no tiene ni personal ni fondos para eso. Quizás intente alistar a los personajes para que viajen y busquen posibles ubicaciones para un baluarte así. De este modo, aseguraría a sus superiores de Puerta de Baldur, ya impacientes, que la misión prospera.

Aunque carece de vida humana, la ciudad no está muerta en absoluto. Mephits, salamandras flamíferas, salamandras y otras criaturas amantes del fuego rondan sus callejones cenicientos y cavan túneles en los sótanos que hace mucho selló la piedra volcánica.

TIERRA DE HUMO Y CENIZA

Este mar infernal y humeante de piedra volcánica negra se encuentra marcado por riachuelos de lava. La Tierra de Humo y Ceniza es una zona de descanso para las salamandras flamíferas y para Tzindelor, una dragona roja joven (consulta “Mina Wyrmheart” en la página 76) que disfruta bañándose en los ríos de lava. Este valle gris y estéril suele estar a una temperatura entre unos 12 y 24 grados superior a la de cualquier otro lugar de Chult. Solo recibe una fracción de las precipitaciones que caen en el resto de la península y lo poco que llueve se evapora con rapidez en el calor castigador. Varias expediciones han intentado explorar la zona, pero la mayor parte de lo se sabe sobre ella (y lo que aparece en el mapa de Syndra Silvane) se basa en observaciones visuales hechas desde las montañas costeras.

VALLE DE ASCUAS

Este valle chamuscado rodea el lago Luo. Flujos piroclásticos, ríos de lava y ceniza arrastrada por el viento han aniquilado la mayor parte de la vegetación alrededor de la orilla meridional y del este del lago. Las ascuas ardientes escupidas por los Picos de Fuego flotan en el cielo y caen como si fueran lluvia sobre la tierra ennegrecida. El norte del lago es una zona pantanosa lo bastante húmeda como para sobrevivir, aunque la ceniza que se acumula sobre el agua la ha convertido en una extensión casi infranqueable de suciedad que llega a la rodilla. Abundan los mephits de barro y los de vapor.

VALLE DEL HONOR PERDIDO

Las hordas de muertos vivientes de Ras Nsi aniquilaron a una tribu chultana en este valle. Los huesos de los eshowe caídos ya han desaparecido, junto a todo lo demás. Se los tragó la lava del volcán al oeste de Hrakhamar. Las salamandras flamíferas han asumido el control de la vieja fragua enana en las montañas y reivindican toda la extensión de este valle. Las salamandras flamíferas guerreras que cabalgan caminantes gigantes (consulta el apéndice D) se ocupan de hacer cumplir sus pretensiones territoriales, lo que convierte el valle en un lugar muy peligroso para los intrusos. Tzindelor, la joven dragona roja que habita la Mina Wyrmheart, es la única criatura cuya fuerza y autoridad las salamandras flamíferas respetan a regañadientes. Por ahora, Tzindelor y las salamandras flamíferas se dejan en paz la una a las otras, pero cada bando desea lo que tiene el contrario. La dragona quisiera poseer Hrakhamar y las salamandras flamíferas sacarían partido de controlar los recursos de la Mina Wyrmheart.

VALLE DEL TERROR

Es probable que los exploradores que entran a Chult caminen a través de este paso, que al norte penetra en las Montañas del Lagarto Celestial, erosionadas por el viento, y al sur en las escarpadas Montañas Sanrach. Este valle de jungla densa se ha ganado su nombre porque es el territorio de caza de todo tipo de dinosaurios. También acoge a reinos salvajes de hombres lagarto, gobernados por despiadados reyes y reinas lagarto.

VORN

Al lado de unas rocas y helechos hay una estatua de 8 pies de altura, de forma humanoide, con puños de bronce, articulaciones de hierro, una coraza de adamantina y un casco de hierro con hendiduras para los ojos. El resto de la escultura está tallada a partir de madera reforzada con bandas y remaches de adamantina. Alrededor de sus pies se encuentran dispersas ofrendas de comida, plumas, piedras de colores y cráneos.

La estatua es en realidad un **guardián escudo** desactivado, que solía servir como guardaespaldas de un mago. Este último murió de malísima suerte hace décadas. Cayó de un árbol durante un ataque especialmente malo de fiebre del mono loco, se golpeó la cabeza contra una piedra, lo que le dejó inconsciente, y cayó rodando a un charco, donde se ahogó. Desde entonces, el guardián escudo ha permanecido impassible e inmóvil, esperando órdenes. Un personaje con competencia en la habilidad Conocimiento Arcano reconoce que la escultura se trata de un guardián escudo si supera una prueba de Inteligencia CD 10 (Conocimiento Arcano).

Un aventurero que examine la zona y supere una prueba de Sabiduría CD 10 (Supervivencia) encuentra huellas en la tierra. O, dicho de otra forma, encuentra pruebas de que las tribus nómadas de goblins, grungs y vegepigmeos veneran al autómata como deidad menor. Estos grupos podan las lianas y enredaderas de la selva, que en caso contrario se tragarían al autómata, y le dejan ofrendas a sus pies. El área que rodea la estatua a varias millas de distancia se considera una “zona neutral” en la que pueden entrar todas estas tribus sin provocar conflictos entre ellas.

Quien halle el amuleto que controla al guardián escudo (consulta “Yellyark” a continuación) puede dar vida al autómata y controlarlo. Reactivar al guardián escudo y llevarse lo enfurece a los grupos locales de goblins, grungs y vegepigmeos. En los encuentros aleatorios, esas criaturas son automáticamente hostiles, a menos que los personajes aplaquen a las tribus con tesoro o les convenzan de que Vorn “desea” que le trasladen a otro lugar.

YELLYARK

Yellyark (mapa 2.15) es el hogar de la tribu de goblins batis Hormiga Que Pica. Estas criaturas llevan máscaras de madera que representan a hormigas con un diseño estilizado. La tribu marca el perímetro de su territorio con las cabezas y cráneos de sus enemigos (humanoides y bestias). En este contexto, “territorio” se refiere a un solo hexágono en el mapa de Syndra Silvane.

Para protegerse contra los carnívoros gigantes, los goblins construyeron las estructuras importantes de su aldea encima de una “red” de ramas fuertes y flexibles atadas entre sí con lianas. La malla está amarrada a un

REINA PILLAPINCHA

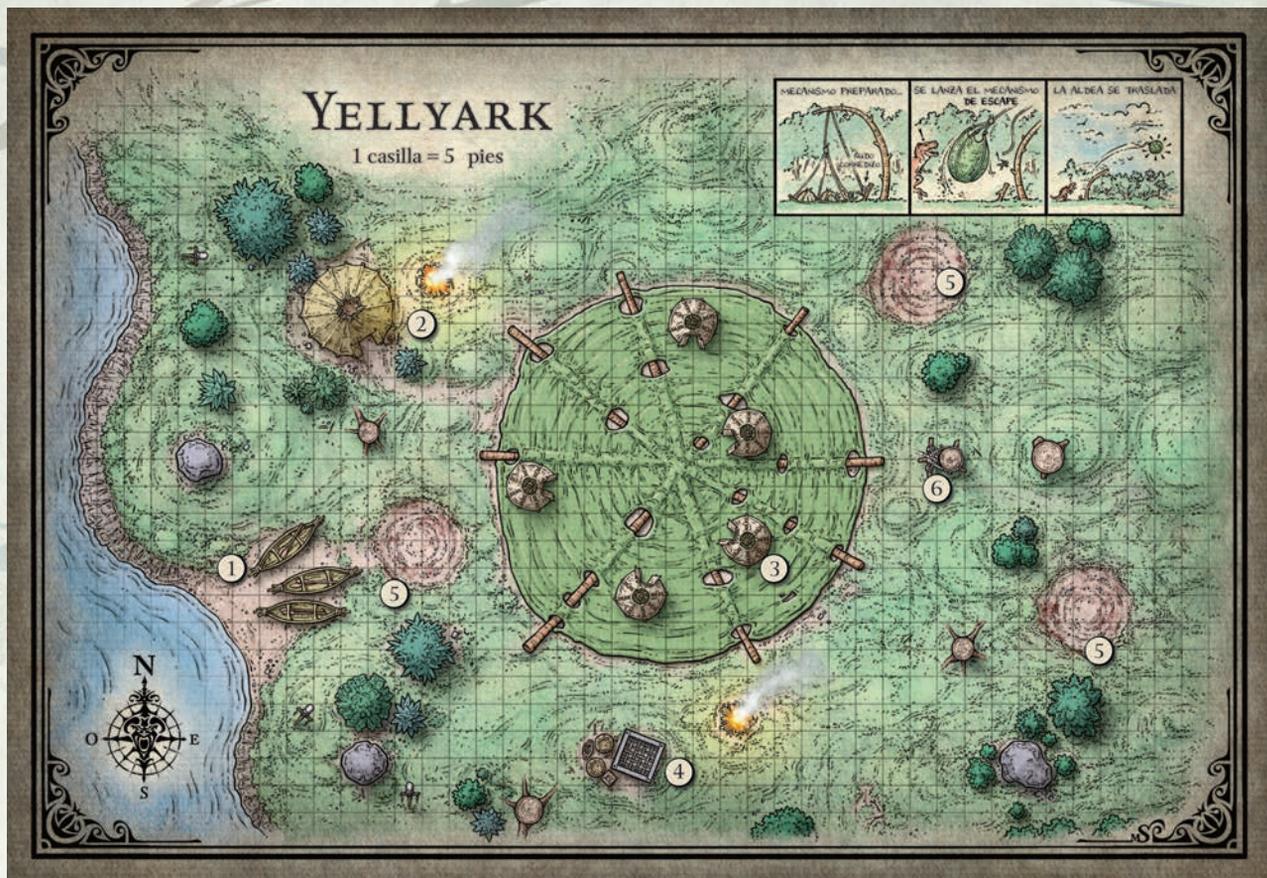


árbol grueso que se dobla hacia abajo como si fuera un resorte gigante. Cuando un depredador amenaza con destruir la aldea, los goblins cortan la liana. ¡Entonces la aldea entera se convierte en una bola y sale volando a una altura de mil yardas sobre la selva! Se ha amortiguado el interior de las chozas con capas de hojas y de musgo para contrarrestar el impacto. Es posible reparar el daño en las estructuras flexibles y se protege la mayor parte de los queridos tótems de la aldea, la comida, los objetos de mimbre y las armas.

Cuarenta goblins viven en la población: la reina Pillapincha (una **jefa goblin**), veinticuatro **goblins** adultos y quince niños no combatientes. Para más información sobre los goblins batis y sus tácticas, consulta “Razas de Chult” en la página 11. La supervivencia de la tribu depende de enterarse pronto de un peligro que se acerque, así que siempre hay centinelas alrededor de la aldea. Visten ponchos hechos de lianas y hojas, que les dan ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) si se mantienen quietos del todo, pero que a la vez suponen una desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) si se mueven. Los centinelas también han rodeado el pueblo de trampas con cuerdas atadas a conchas y cráneos llenos de guijarros. Los personajes que busquen trampas mientras se acercan a la aldea percibirán las trampas de cuerda si superan una prueba de Sabiduría CD 13 (Percepción). También las detectará cualquiera que tenga una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 o más. Si los centinelas perciben a los enemigos o estos últimos accionan una trampa, la población de la aldea estará en alerta, lo que imposibilita entrar furtivamente en ella.

1. CANOAS

Hay tres canoas apoyadas en la orilla del riachuelo.



MAPA 2.15: YELLYARK

2. DESPENSA

Los goblins almacenan la carne y pescado frescos así como otros alimentos perecederos, en esta choza. Esta despensa no se lanza junto al resto de la aldea. En caso de ataque, la comida se deja atrás para mantener ocupados a los carnívoros mientras los goblins escapan.

3. LA CHOZA DE LA REINA PILLAPINCHA

La choza de la monarca no es más grande que el resto, pero siempre hay dos **goblins** haciendo guardia fuera de la suya. La reina Pillapincha (una **jefa goblin**) y cuatro **goblins** más (sus hijos adultos y sus asistentes) viven dentro, donde discuten sobre temas que solo les conciernen a ellos. Uno de los asistentes de la monarca lleva con orgullo la llave de la jaula de madera (zona 4), colgada de una cuerda en el cuello.

Tesoro. La reina porta un medallón de bronce y adamantina con la palabra “Vorn” grabada. Este es el amuleto que controla al guardián escudo (consulta “Vorn” en la página 89). Ninguno de los goblins tiene la menor idea de que el amuleto está relacionado con el objeto que veneran como una deidad menor.

4. JAULA DE MADERA

Esta jaula hecha de partes de bambú puede contener animales o prisioneros, según se requiera. Rara vez se pide rescate por los cautivos, ya que los batiris no emplean dinero. Generalmente, los presos permanecen aquí hasta que los goblins deciden comérselos. Uno de los goblins de la zona 3 lleva la llave del toco candado de la jaula. Usando herramientas de ladrón, un personaje puede forzar la cerradura superando una prueba de Destreza CD 11. Esta última se hace con desventaja si el personaje intenta forzar la cerradura desde dentro de la jaula.

5. HORMIGUEROS

Esta tribu batiri en concreto está especializada en la cría de hormigas. La aldea se ubica entre tres hormigueros que miden 10 pies de anchura en la base y 8 de altura cada uno. Los hormigueros se encuentran unidos entre sí por túneles.

Dañar o destruir un hormiguero provoca que salgan seis enjambres de hormigas (**enjambres de insectos**) de un nido subterráneo. Surgen dos enjambres de hormigas de cada hormiguero. Las hormigas ignoran a los goblins batiris y persiguen a cualquier otra cosa que perciban en las cercanías.

6. MECANISMO DE LANZAMIENTO

El árbol torcido que catapulta la aldea está en este sitio. El lanzamiento se produce al cortar la liana gruesa, que tiene una CA de 15, así como 15 puntos de golpe, y es vulnerable al daño cortante, resistente al fuego y al daño perforante, e inmune al daño contundente, de veneno, psíquico y de trueno. Todo el mecanismo se encuentra bien camuflado para evitar que los intrusos se acerquen furtivamente y lancen el pueblo como ataque por sorpresa. Un personaje que eche un buen vistazo a la aldea en plena luz del día y supere una tirada de Sabiduría CD 18 (Percepción) localiza la red de lianas y el árbol doblado, y reconoce que forman un resorte gigantesco. Las criaturas competentes en la habilidad Supervivencia tienen ventaja en esa prueba.

Los propios goblins no se arrojan con el mecanismo, pues es demasiado mortal. Cualquier persona que esté en la red si se lanza la población y caiga al suelo debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 28 (8d6) de daño contundente si no la supera, o la mitad de ese daño si tiene éxito.

CAPÍTULO 3: MORADORES DE LA CIUDAD PROHIBIDA



LA CIUDAD DE OMU YACE EN UNA CUENCA OCULTA en las profundidades de la selva, rodeada por todas partes de escarpados riscos. No es nada fácil de encontrar. Quienes lo intentan deben enfrentarse a millas de jungla impenetrable habitada por depredadores de la naturaleza, caníbales y los restos del ejército de muertos vivientes de Ras Nsi. Incluso los guías cualificados tienen dificultades para abrirse camino hasta ella.

Para entrar en la Tumba de los Nueve Dioses, los aventureros deberán andarse con cautela, luchar contra los moradores de la ciudad en ruinas y aprender todo lo que puedan sobre los nueve dioses embaucadores de Omu y sus antiguas rivalidades.

OMU

Al ojo inexperto le puede dar la impresión de que Omu se encuentra abandonada, pero sus calles elevadas y agrietadas plazas no están deshabitadas en absoluto. Si los personajes llegan a un punto desde el que puedan ver la urbe al completo, ya sea porque la sobrevuelen o porque la contemplen desde el borde de un risco, da a los jugadores una copia del documento 12 del apéndice E.

LLEGADA A LA CIUDAD

Hay dos rutas principales para llegar a Omu. La primera se localiza al noreste, donde un río baja serpenteando desde las estribaciones de los Picos de Fuego y entra en la ciudad a toda velocidad a través de un cañón (lee la información de la zona 17). El segundo punto de acceso es una escalera situada al suroeste (consulta la información de la zona 1).

ENTRADA A LA CIUDAD

Cuando los personajes vean Omu por primera vez, léeles lo siguiente:

La selva se abre para revelar una ciudad muerta encerrada entre escarpados riscos. De entre la bruma que cubre el fondo de la cuenca surgen edificios en ruinas y bulevares de piedra como si de fantasmas se tratasen, por encima de los cuales planean pájaros de colores.

Una cascada cae en el valle y forma un río crecido que inunda gran parte de la urbe antes de derramarse en una profunda sima llena de lava líquida. A varios cientos de pies del borde del humeante abismo se yergue un palacio en ruinas.

Los riscos que rodean Omu poseen una altura de 100–150 pies y están formados por rocas sueltas. Sus cimas se encuentran coronadas de espesa selva y por sus bordes se extienden helechos, orquídeas y musgo. Aproximadamente cada 100 pies hay una **gárgola** posada en el borde del precipicio. Cuando alguno de los personajes consiga ver bien a alguna de estas criaturas, lee lo siguiente:

Sobre la cima del risco se halla posada una gárgola cubierta de enredaderas con la mirada fija en las ruinas de la ciudad que hay debajo. Su rostro es el de un diablo y tiene la boca abierta en un grito mudo.

Las gárgolas atacarán a todo aquel que sobrevuele la urbe o trate de escalar por los riscos, ya sea hacia arriba o hacia abajo, pero harán caso omiso de los intrusos que entren por el río o por el barranco que se sitúa al suroeste. Sirven a Acererak y están a las órdenes del muerto viviente que custodia la tumba para él, Mustio (consulta el capítulo 5).

HISTORIA DE OMU

La trágica historia de Omu se encuentra escrita en sus ruinas. Usa la información que aquí se proporciona para dar vida a la ciudad conforme los aventureros vayan explorándola.

LA CIUDAD PROHIBIDA

Omu fue una vez la joya de la corona de Chult. La urbe, construida sobre ricas vetas de minerales, cosechaba riquezas en abundancia. Las joyas omuenses eran codiciadas por todas partes y los mercaderes de la ciudad se enriquecieron gracias al comercio. Se decía que entrar en Omu era como atravesar las puertas del mismo paraíso. No obstante, tal fortuna trajo la codicia. La sed de esclavos de Omu hizo que sus gobernantes exigieran tributos cada vez mayores a sus vecinos. Cuando sus vasallos no podían pagar en carne, lo hacían con sangre. Las temidas legiones de Omu marchaban por todo Chult encargándose de ello.

La codicia y la soberbia de los omuenses encolerizó al dios Ubtao, lo que provocó que diera la espalda a Omu hace doscientos años, mucho antes de que abandonara al resto de Chult. Los clérigos de Omu perdieron sus conjuros y la ciudad quedó sumida en la desgracia y la enfermedad. Las revueltas de esclavos sacudieron Omu y sus nobles huyeron en desbandada. Los mapas que mostraban la localización de la urbe fueron destruidos y sus monedas fundidas y vueltas a acuñar. Omu había caído en desgracia y desde entonces pasó a ser conocida como la Ciudad Prohibida.

LOS NUEVE DIOSOS EMBAUCADORES

Sin la sombra de Ubtao, surgieron de la selva unos espíritus primarios con la intención de encandilar a los pocos omuenses que quedaban. Se disfrazaron como criaturas de la jungla y les prometieron gran poder a cambio de su devoción. Los habitantes de Omu, desesperados por redimirse, derribaron su templo a Ubtao y erigieron santuarios a estos nueve dioses embaucadores.

Las nuevas deidades eran divisivas y, a menudo, crueles. Como no se trataba de seres lo bastante poderosos para conceder milagros a todos sus seguidores, diseñaron complejas pruebas para seleccionar al clero. En los días sagrados, examinaban el templo de los aspirantes a sacerdotes en sus nueve santuarios, con fatales consecuencias para quienes fracasaban. Las pruebas proporcionaban entretenimiento a los degenerados omuenses y a sus débiles dioses los sacrificios que tanto necesitaban.

Durante nueve décadas, las vidas de los habitantes de la ciudad se rigieron por los mantras de sus divinidades embaucadoras. Construían estatuas en su honor y conspiraban unos contra otros para defender el dominio del dios de su elección. El glorioso pasado de Omu se había perdido, pero su pueblo perduraba. Sin embargo, esa suerte no duró mucho.

LA CAÍDA DE OMU

Las sangrientas pruebas de Omu atrajeron la atención de Acererak, un archiliche que vaga por el cosmos en busca de almas que cosechar. Acererak, muy aficionado a las trampas mortales, se maravilló de las pruebas creadas por los omuenses y se inspiró en ellas para diseñar su propia mazmorra bajo la ciudad.

Hace poco más de un siglo, Acererak entró en Omu y dio muerte a los nueve dioses embaucadores. Entonces esclavizó a los omuenses y los obligó a excavar una tumba para sus deidades derrotadas. Cuando la cripta estuvo completa, Acererak asesinó a los omuenses y los selló en ella junto a sus falsas divinidades. El archiliche retomó su odisea por los planos, satisfecho de saber que la mazmorra alimentaría su filacteria con almas de aventureros muertos. La selva reclamó la Ciudad Prohibida, que cayó en la ruina.

LA ASCENSIÓN DE RAS NSI

Hace cincuenta años, una camada de yuan-tis de Hisari (consulta el capítulo 2) reptó hasta Omu y lo convirtió en su nuevo hogar. Construyeron un templo subterráneo bajo el antiguo palacio y esperaron pacientemente a que su diosa, Dendar, la Serpiente Nocturna, viniera y devorara el mundo. Varios terremotos sacudieron la Ciudad Prohibida y la reventaron como un higo, haciendo que el río se desbordara. La casualidad quiso que el templo yuan-ti se librara de la destrucción, pero docenas de yuan-tis perecieron, incluido su líder (una abominación yuan-ti).

Poco después de la llegada de los yuan-tis vino a Omu el malvado señor de la guerra Ras Nsi, que había levantado un ejército de muertos vivientes para conquistar la ciudad sagrada de Mezro sin conseguir más que una terrible derrota. Con su astucia, Ras Nsi se ganó el favor de los yuan-tis y se sometió a un ritual para transformarse en un corrupto yuan-ti. Poco después, se convirtió en su gobernante. A día de hoy, bajo las agrietadas y partidas calles de Omu, Ras Nsi ejerce su dominio y trama la venida al mundo de Dendar, la Serpiente Nocturna, que sellaría su fatal destino.

LA LEYENDA DE LOS NUEVE DIOSOS

Las historias de los nueve dioses embaucadores de Omu murieron junto a los omuenses que los adoraban. Conforme los aventureros vayan explorando los santuarios dedicados a dichas deidades, los jugadores irán reuniendo fragmentos de la siguiente leyenda, lo que les dará pistas de cómo entrar en la Tumba de los Nueve Dioses.

Hace mucho tiempo, el dios Ubtao endureció su corazón y juró dejar de llorar por el pueblo de Omu. Las lluvias cesaron, la selva se marchitó y murió, y la muerte se extendió por toda la ciudad.

Una mañana, una sabia zorba salió del tronco hueco en el que vivía y habló a los agonizantes omuenses. Para convencer a Ubtao de la valía del pueblo de Omu, había decidido prepararle un guiso con todas las buenas cualidades que tenían. Atrapar esas virtudes no iba a ser fácil, así que le pidió ayuda a una astuta almiraj. La almiraj coló en la olla la temeridad, que ella veía como una virtud, y Ubtao escupió el guiso cuando lo probó. Desde ese día, la zorba Obo'laka y la almiraj I'jin se convirtieron en terribles enemigos.

Al mediodía, una valiente kamadan bajó de su roca de un salto. Vio la maldad de los corazones de los omuenses y decidió reventarla como si fuera un molesto forúnculo. La kamadan fabricó una lanza sagrada, pero la dejó en la ribera del río y una artera grung la robó. Movida por la ira, la kamadan Shagambi se olvidó de los omuenses y se lanzó a por la grung Nangnang en una eterna persecución por el cielo.

Al caer la tarde, un astuto eblis salió de su choza de juncos. No le gustaban los omuenses, aunque sin ellos no tendría a quién gastar sus bromas. El eblis mandó a una rana del pantano a razonar con Ubtao, pero aquella rana estaba enfadada y decidió luchar contra el dios en su lugar. Esto le hizo gracia a Ubtao, así que dio tentáculos a la rana para hacerla más fuerte. Cuando el ranamot Kubazan regresó ante el eblis Papazotl, lo persiguió hasta el pantano con sus nuevos tentáculos.

Esa noche, un sucarate se coló en el palacio de Ubtao y robó un cubo de agua para los omuenses. Cuando el dios vino corriendo a buscarlo, el sucarate ocultó el cubo en la madriguera de un jaculi. Ubtao preguntó a los animales de la selva dónde estaba escondida su agua y el jaculi Moa confesó, ya que era demasiado honesto para mentir. Cuando el sucarate Wongo descubrió que Moa lo había traicionado, juró atraparlo y comérselo.

Mientras tanto, el caracol flagelo Unkh vivía en las profundidades de la tierra. El ruido de las peleas de los demás animales provocó que se deslizase hasta la superficie y, cuando el alba despuntó sobre su concha, la luz cegó a Ubtao e hizo que le llorasen los ojos. La vida regresó a Omu y el pueblo construyó santuarios en honor a los animales que los habían salvado.

HABITANTES DE LA CIUDAD

En Omu residen varias facciones, entre las que se encuentran yuan-tis, grungs, vegepigmeos y kobolds. Además, a la ciudad siempre acuden exploradores en busca de oro y gloria. En la actualidad, esto incluye a Magos Rojos y tres cazadores tabaxis. El papel que cada uno de estos grupos desempeña en la historia puede ser tan importante como quieras. Podrían hacer de enemigos o de aliados unidos por intereses comunes.

YUAN-TIS

Los yuan-tis ofrecen sacrificios a Dendar, la Serpiente Nocturna, en un templo subterráneo que se extiende bajo las ruinas del palacio real de Omu (zona 20); el templo se describe en el capítulo 4. Estas criaturas guardan las entradas de la ciudad, patrullan sus calles y envían grupos de asalto a la selva circundante. Están gobernados por Ras Nsi, aunque hay unos sacerdotes traidores tramando cómo destronarlo.

La traición de Salysa. Una de las guías que se presentan en el capítulo 1 es Salysa, una yuan-ti purasangre leal a Ras Nsi. Si esta guía acompaña a los personajes a Omu, contactará en secreto con Ras Nsi mediante su *pedra mensajera* para que prepare una emboscada. Al caer la noche, Salysa usará una linterna para dar la señal de ataque a los yuan-tis. El grupo de asaltantes estará compuesto por un **corrupto yuan-ti** de tipo 3 y dos **yuan-tis purasangre** por cada miembro del grupo de aventureros. Ras Nsi prefiere capturar a los personajes para poder interrogarlos sobre su misión.

GRUNGS

Sobre los tejados que rodean el santuario de Nangnang (zona 18) vive una pequeña colonia de grungs. Ras Nsi suele organizar incursiones para diezmarlos.

Los grungs adoran a Nangnang y consideran su santuario terreno sagrado para su líder y sus guardias de élite. Yorb, el jefe loco de los grung, ansía vengarse de Ras Nsi, pero aún no ha conseguido trazar un buen plan de ataque.

VEGEPIGMEOS

Hace años, un meteorito cayó de los cielos y creó la Gran Sima de la ciudad. Sobre las ruinas llovió polvo estelar, formando unas manchas de moho rojizo de las que emergieron los vegepigmeos. Sus tribus rondan por los callejones inundados. Los yuan-tis han aprendido a evitar estas zonas y matar a los “mohos” en cuanto los ven.

Omu alberga varias tribus pequeñas de vegepigmeos que se pelean por el territorio y cuyo único nexo de unión es la veneración que sienten por la Gran Sima. Aunque los vegepigmeos pudieran comunicarse con los aventureros, tienen escasos deseos de colaborar con ellos. Sus jefes no son muy listos, así que los personajes podrían engañar a estas criaturitas para que se unan contra un enemigo común.

KOBOLDS

El secreto para entrar en la Tumba de los Nueve Dioses está guardado en nueve mortíferos santuarios. Para mantener sus trampas a punto, Acererak encargó el cuidado y reparación de las ruinas a una tribu de kobolds. Estas criaturas habitan en los sótanos que hay bajo las ruinas del mercado (zona 15). Acererak ha prometido a los kobolds que transformará a su hechicero, Kakarol, en un dragón si mantienen su parte del trato. No obstante, Kakarol, demasiado impaciente para esperar su ascensión, se ha aficionado a dormir sobre un pequeño montón de tesoros e insiste en que sus subordinados se dirijan a él como Gran Sierpe. Si los personajes hacen un trato con los kobolds, la codicia del hechicero es fácilmente manipulable.

Acererak no ha hablado a los kobolds de su alianza con Ras Nsi. Por su parte, los yuan-tis apenas tienen conciencia de la existencia de los kobolds.

MAGOS ROJOS DE THAY

Un par de días antes de la llegada de los aventureros a la ciudad, un grupo de Magos Rojos entró en ella. Acamparon en el complejo de ruinas de la zona 2, pero las fuerzas de Ras Nsi casi los aniquilaron en una incursión nocturna. Los supervivientes del ataque siguen registrando Omu en busca del Almero.

Entre ellos se cuentan cuatro Magos Rojos (**magos** humanos thayanos LM de ambos sexos) llamados Dyrax (hombre), Thazma (mujer), Yamocho (hombre) y Zagmira (mujer). Sus túnicas rojas, sus cabezas afeitadas y su piel

OMUENSE ANTIGUO

Los omuenses escribían en omuense antiguo, un tipo de escritura cuneiforme que no guarda casi parecido con ningún otro alfabeto. Un personaje que tenga el trasfondo erudito o erudito ermitaño puede traducir una inscripción escrita en omuense antiguo si supera una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10, mientras que un brujo con la invocación Ojos del Guardián de las Runas puede traducir el omuense antiguo sin realizar tirada alguna. Si los aventureros recuperan el “decreto de la reina” del carro del chwinga de la zona 11, pueden usarlo para decodificar las inscripciones escritas en omuense antiguo. Sin el decreto de la reina ni un personaje con el trasfondo adecuado, la única forma que poseen los aventureros de traducir el omuense antiguo es utilizar un conjuro de *entender idiomas* u otro efecto mágico similar.

cetrina delatan su lealtad a Thay. Los magos están escoltados por ocho mercenarios (**matones** humanos LM de ambos sexos y etnias variadas). La maga de mayor rango, Zagmira, aparenta solo dieciocho años, aunque la mitad de su rostro se encuentra arrugado y envejecido. Esta secuela es un vestigio del terrible ritual que realizó para ocupar el cuerpo de su propia nieta. Los cuatro magos llevan libros de conjuros que contienen todos los conjuros que tienen preparados.

Zagmira ha visto la entrada de la Tumba de los Nueve Dioses (zona 14) y cree que el Almero se halla en su interior. Los Magos Rojos se han separado para localizar los cubos de puzle necesarios para abrir la tumba (consulta “Cubos de puzle”, en la página 94).

Hay un hombre llamado Orvex (consulta la información de la zona 2) que sirve a los Magos Rojos de escriba y traductor, pero la lealtad que les guarda no es muy fuerte. Los aventureros pueden ganarse su favor fácilmente.

CAZADORES TABAXIS

En el ocaso de su vida, los tabaxis más ancianos a veces abandonan a sus familias y se aventuran en la selva en busca de una muerte de cazador. Un ser divino conocido como el Señor de los Gatos conduce a los más valientes a Omu, donde pasan sus últimos días persiguiendo a dinosaurios y otras bestias selváticas.

Tres ancianos **cazadores tabaxis** (consulta el apéndice D) acechan en la ciudad cuando llegan los aventureros. Se llaman Linterna Sorda (hombre), Saco de Clavos (hombre) y Campana de Cobre (mujer). Los cazadores conocen bien Omu, pero su historia no les importa lo más mínimo y se mantienen alejados de los santuarios. Cazan solos y evitan el contacto con los exploradores. Los únicos objetos que los personajes podrían ofrecerles para conseguir su ayuda son armas y equipo de caza raros.

Linterna Sorda tiene el pelo negro entrecano y el ojo izquierdo velado por las gafas. Se está preparando para recibir una muerte gloriosa luchando contra el gran tiranosaurio rex conocido como Rey de Plumitas (consulta la información de la zona 13). Campana de Cobre tiene el pelo anaranjado con manchas y lleva un raído paño azul sobre los huesudos hombros: la manta que usaba para arropar a sus hijos cuando eran cachorros. Mantiene gran parte de su curiosidad y su humor irónico. Saco de Clavos se ha vuelto loco y está descrito en la zona 7.

CUBOS DE PUZLE

Para abrir la Tumba de los Nueve Dioses, los aventureros primero han de conseguir los nueve cubos de puzle que hay en los santuarios escondidos por la ciudad. Los Magos Rojos ya están buscando los cubos y Ras Nsi hará todo lo necesario para impedir que tanto los thyanos como los personajes los obtengan todos.

Se trata de cubos de piedra de 3 pulgadas (7,5 cm) de lado que tienen grabadas imágenes de alguno de los dioses embaucadores. Cada una de estas piezas de puzle pesa media libra (225 gr). Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelan un aura de magia de abjuración alrededor de cada uno.

Los cubos de puzle no se pueden destruir de ninguna forma. Si se tiran, se entierran o se llevan a más de una milla de la ciudad de Omu, se teletransportan de vuelta al lugar donde descansaban en sus respectivos santuarios. Si los personajes regresan a un santuario que ya hubieran superado, existe una probabilidad de un 20 % acumulativo por cada día que haya pasado de que los kobolds hayan vuelto a colocar las trampas.



DESCUBRIR LA EXISTENCIA DE LOS SANTUARIOS

Hay unas cuantas pistas que pueden dirigir a los aventureros a los santuarios, incluyendo el diario perdido que se encuentra en el campamento (zona 9). También es posible que los personajes descubran los santuarios por sí mismos o que sepan de ellos por Orvex Ocrammias (zona 2).

LA CARRERA POR LOS CUBOS DE PUZLE

No hace falta que los aventureros exploren los nueve santuarios. Los Magos Rojos hallarán al menos dos cubos y Ras Nsi siempre entrará en escena para hacerse con el último cubo. Los sucesos se desarrollarán de otra forma si los jugadores encuentran alguna forma de frustrar los planes de sus enemigos. Por ejemplo, matándolos.

El día que los personajes consigan el primer cubo de puzle, los Magos Rojos superarán otro santuario diferente de la ciudad. Mientras los thyanos sigan en activo, hay una probabilidad de un 25 % acumulativo cada día de que consigan otro cubo de puzle de un santuario al azar. Si los aventureros llegan a un santuario ya vaciado, descubrirán una escena de devastación: trampas activadas, monstruos muertos y ni rastro del cubo.

En cuanto se hayan retirado cinco cubos de puzle de los santuarios, Ras Nsi empezará a tender emboscadas. Cuando los personajes lleguen al siguiente santuario, los atacarán tres **corruptos yuan-ti** de tipo 1 y seis **yuan-tis purasangre**. Sus órdenes son las de capturar a los aventureros y llevarlos al Fano de la Serpiente Nocturna para interrogarlos.

Cuando se hayan cogido ocho cubos de puzle de los santuarios, Ras Nsi se hará con el noveno cubo y dejará un rastro evidente que dirija a quienes lo sigan a la entrada principal de su templo subterráneo (consulta la información de la zona 20A). Los personajes deberán infiltrarse en el templo y conseguir el cubo de puzle por la fuerza, o bien vencer a Ras Nsi para que se desprendan de él.

Para saber más sobre el templo y sus habitantes, consulta el capítulo 4.

UNA PRECARIA ALIANZA

Los aventureros podrían aliarse con los Magos Rojos para hacerse con el cubo de puzle que se han llevado los yuan-tis. Si llegan a un acuerdo, Zagmira revelará que tiene un espía en el templo de Ras Nsi: un yuan-ti purasangre llamado Ishmakahl (pronunciado [ishmakol]). Lo que no les desvelará es que este espía es un doppelganger.

Zagmira instará a los personajes humanos a infiltrarse en el templo yuan-ti disfrazados de purasangres y a que los no humanos lo hagan como sus esclavos. Si no hay ningún aventurero humano presente, Zagmira estará dispuesta a gastar un espacio de conjuro de nivel 5 para lanzar *invisibilidad* sobre un máximo de cuatro miembros del grupo. Si los personajes consiguen el cubo de puzle que se ha llevado Ras Nsi, en cuanto salgan del templo yuan-ti los thyanos se volverán contra ellos e intentarán quedarse con todas las piezas. Si Artus Cimber va con el grupo, los Magos Rojos también tratarán de quitarle el *Anillo del Invierno*.

Si los thyanos consiguen los nueve cubos de puzle, los usarán para entrar en la Tumba de los Nueve Dioses y, uno a uno, caerán presa de sus insidiosas trampas.

MOVERSE POR LA CIUDAD

La cuenca en la que se localiza la ciudad rebosa de villas en ruinas y patios llenos de maleza. Los edificios de Omu son de piedra caliza. La mayoría de las edificaciones están sepultadas bajo un manto de gruesas enredaderas de anchas hojas y las calles se encuentran ahogadas por helechos y arbustos espinosos. En numerosas intersecciones hay estatuas de mirada traviesa que representan a los dioses embaucadores.

Un personaje prudente puede moverse por la ciudad a razón de 200 pies cada 5 minutos, pero, incluso desechando toda precaución, la densidad de la maleza hace difícil avanzar a una velocidad superior a 200 pies por minuto. Si los aventureros se detienen a buscar tesoros, tardarán 30 minutos en registrar cada edificio. Siempre que el grupo explore una estructura en ruinas, tira un d100 y consulta la tabla “interior de las ruinas” para ver si contiene algo y de qué se trata.

INTERIOR DE LAS RUINAS

d100	Contenido de las ruinas
01–40	—
41–50	Enredaderas asesinas
51–55	Suelo que se derrumba (y tira otra vez)
56–65	Niebla del mono loco (y tira otra vez)
66–70	Nido
71–75	Plantas raras
76–85	Tesoro
86–00	Vegepigmeos

ENREDADERAS ASESINAS

Las ruinas de este edificio están infestadas de enredaderas, entre las que se esconden 1d3 **enredaderas asesinas** (consulta el apéndice D).

SUELO QUE SE DERRUMBA

Mientras los aventureros exploran el edificio, elige a un personaje al azar para que haga una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si la falla, el suelo se hunde y el personaje

cae desde una altura de 20 pies hasta un piso inferior, sufriendo el daño normal de la caída. Haz una nueva tirada de la tabla “interior de las ruinas” para ver si hay algo interesante en el piso de abajo.

NIEBLA DEL MONO LOCO

En el interior de las ruinas se acumula una ligera e inodora niebla azul. Los personajes que entren en el edificio se exponen a la fiebre del mono loco (consulta “Enfermedades”, en la página 40). Realiza otra tirada de la tabla “interior de las ruinas” para descubrir si el grupo encuentra algo más en el edificio.

NIDO

Unas alimañas han hecho su nido en el edificio. Tira un d6 y consulta la tabla “ocupantes del nido” para determinar cuáles son sus habitantes. Cualquier personaje que sufra daño de una avispa gigante debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 al final del encuentro si no quiere contraer el mal de los temblores (consulta “Enfermedades”, en la página 40).

OCUPANTES DEL NIDO

d6	Criaturas
1–2	1d6 avispas gigantes
3–4	2d6 estirges
5–6	1d3 enjambres de serpientes venenosas

PLANTAS RARAS

Las ruinas de este edificio contienen una o más plantas raras, cuya naturaleza se determina tirando un d6 y consultando la tabla de “plantas raras”. Estas últimas se describen en el apéndice C.

PLANTAS RARAS

d6	Planta
1	2d6 frutas del mono bailongo que cuelgan de un árbol
2	Arbusto menga con 1d6 onzas de hojas
3	1d6 raíces de ryath que crecen en el suelo
4	4d6 bayas sinda que crecen en un arbusto
5	1d6 raíces silvestres
6	2d6 zabous que crecen en el suelo

TESORO

Las ruinas de este edificio contienen 1d6 obras de arte omuenses (anillos de jade, cerámica pintada, estatuillas de los dioses embaucadores hechas de madera con incrustaciones de plata, jarrones de cristal, etcétera). Cada una de ellas vale 25 po.

VEGEPIGMEOS

Escondidos en las ruinas hay 1d4 **vegepigmeos** (consulta el apéndice D). No tienen ganas de luchar y rehúyen a los intrusos. Si son atacados, huirán por las grietas de las paredes e intentarán esconderse en las zonas inundadas de los alrededores.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN OMU

Es probable que los aventureros vivan uno o más encuentros aleatorios mientras exploran Omu. El apéndice B contiene más información sobre los encuentros aleatorios en la ciudad.

ORVEX OGRAMMAS



LOCALIZACIONES DE LA CIUDAD

Las siguientes descripciones corresponden a las zonas marcadas en los mapas 3.1 y 3.2.

1. ENTRADA DE LA CIUDAD

Cerca de la entrada de la ciudad se encuentra un cuartel de guardia. Sus paredes de caliza están horadadas por aspilleras y sobre la puerta de acceso cuelga torcido un rastrillo de hierro, tras el cual podéis ver una plaza.

Si los personajes entran en el cuartel de guardia, lee lo siguiente:

Gran parte del interior se ha reducido a escombros. Por las paredes suben plantas trepadoras y de entre las losas de piedra brotan altas hierbas rodeadas por restos de fogatas apagadas hace largo tiempo. Una de las paredes se ha cubierto de grafitis. Algunas palabras están pintadas; otras, grabadas.

Los grafitis (escritos en común) dan pistas de los desafíos que aguardan:

“¡Teme los colmillos de Ras Nsi!”.

“Erik, he ido en busca de los nueve santuarios. V”.

“Los cubos de puzle son la clave. ¡Cuidado con el monstruo rana!”.

“¿Quién es Unkh?”.

“¡Viva el Rey de Plumas!”.

“Las serpientes no son lo que parecen”.

“Kubazan = valor. Shagambi = sabiduría. Moa = ?”.

EXPLORADORES DE RAS NSI

Cinco **corruptos yuan-ti** vigilan esta entrada a la ciudad desde una pequeña cueva excavada en la pared de los riscos. Un estrecho camino de cabras sube por el risco zigzagueando hasta su guarida.

El grupo consta de dos corruptos de tipo 1, dos de tipo 2 y uno de tipo 3. Seguirán a los personajes hasta Omu y aún más de cerca cuando se internen por las calles. Su objetivo es tenderles una emboscada y capturar al menos a uno de ellos. Si consiguen que no los descubran, los yuan-tis lanzarán su ataque cuando los aventureros intenten tomarse su primer descanso en la ciudad, ya sea largo o corto.

TESORO

El arco largo del corrupto de tipo 3 está pintado y tallado en forma de serpiente, con diminutos trozos de ámbar por ojos. Esta arma vale 250 po como obra de arte.

2. COMPLEJO AMURALLADO

Unas perezosas nubes de humo se elevan desde un complejo amurallado. La puerta se ha hecho astillas y los edificios presentan quemaduras. Cerca del centro del conjunto se localiza una plaza por la que hay esparcidos cadáveres humanos carbonizados. Una manada de perros salvajes está despedazando uno de ellos.

Los Magos Rojos tomaron este complejo como base de operaciones en Omu, pero los yuan-tis lo atacaron y por poco aniquilan completamente a los thyanos. Treinta cadáveres se encuentran diseminados por el complejo: los restos de tres Magos Rojos, veinte mercenarios humanos y siete portadores contratados en Puerto Nyanzaru. Los yuan-tis saquearon todas las provisiones que hallaron y robaron las armas de sus enemigos. Seis perros salvajes (usa el perfil del **chacal**) se están comiendo el cadáver de uno de los magos caídos. Estos animales no representan ningún peligro si los personajes guardan las distancias.

PIRA ESPIRITUAL

Los yuan-tis quemaron a sus camaradas muertos y colocaron sus huesos en una suerte de rito funerario. Los aventureros que exploren el complejo descubren la siguiente efígie:

En los restos de una pira consumida se ha clavado una guja. La lanza tiene atados cráneos de serpiente calcinados y vértebras inhumanas ennegrecidas. En una pared cercana hay un símbolo pintarrajeado con ceniza: una serpiente enroscada en espiral con un círculo entre sus fauces.

Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15, es capaz de reconocer la marca de la pared como el símbolo de Dendar, la Serpiente Nocturna, devorando el mundo.

ORVEX OGRAMMAS

Durante el ataque, una explosión enterró a uno de los miembros de la expedición de los Magos Rojos bajo una sección de pared derrumbada. Se trata de un hombre llamado Orvex, que está agonizando a causa de la sed y el cansancio. Mientras los aventureros registran el complejo, oirán cómo pide ayuda a gritos desde debajo de los escombros. Si los personajes liberan a Orvex, este les suplicará que lo dejen unirse a su grupo hasta que encuentre dónde refugiarse.

Orvex hacía de escriba y traductor para los Magos Rojos. Es un humano pragmático y casi calvo que está entrando en la cuarentena y que trabaja para los thyanos porque, dicho con sus propias palabras, pagan bien. Orvex tiene el perfil de un **espía**, con los siguientes cambios:

- Es neutral.
- Le quedan 3 puntos de golpe y sufre 3 niveles de cansancio (consulta el apéndice A del *Player's Handbook* para ver los efectos del cansancio).
- Habla común y grung.

Si los aventureros se hacen amigos de Orvex, este les puede ayudar a pactar una tregua con los Magos Rojos supervivientes. Además, debido a su profesión es capaz de traducir el omuense antiguo y, gracias a sus estudios de las tallas de Omu, conoce la leyenda de los nueve dioses embaucadores (consulta “La leyenda de los nueve dioses”, en la página 92), que estará encantado de contar cuando esté completamente curado y descansado.

Pese a los evidentes riesgos, Orvex desea explorar más la ciudad y desentrañar sus secretos. Si aún sigue con los personajes cuando consigan los nueve cubos de puzle, dará saltos de alegría ante la oportunidad de acompañarlos en su descenso a las profundidades de la Tumba de los Nueve Dioses.

3. SANTUARIO DE KUBAZAN

Un estanque rectangular lleno de agua turbia se extiende delante de este santuario cubierto de lianas. Los puentes de cuerda que una vez cruzaron las aguas flotan sobre su superficie, enredados con otros desechos. Los fragmentos de un monolito caído se asemejan a piedras puestas para cruzar hasta el centro del estanque, donde una pétrea estatua con forma de rana se eleva sobre el agua.

El santuario del dios embaucador Kubazan (representado por un ranamot) contiene uno de los nueve cubos de puzle necesarios para entrar en la Tumba de los Nueve Dioses.

3A. ESTANQUE DEL RANAMOT

El estanque tiene 6 pies de profundidad y está enturbiado por lodo y algas. Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14, distinguirá los ojos saltones de un **ranamot** (consulta el apéndice D) que sobresalen del estanque. Esta criatura atacará a cualquiera que perturbe el agua o trate de alcanzar al santuario, llegando a salir del estanque para perseguir a su presa.

El monolito roto está resbaladizo por el musgo y los puentes de cuerda podridos se hundieren en cuanto se les pone el pie encima. Todo aventurero que salte por las piedras de este monumento caído debe superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 para no caer en el estanque.

Llave de piedra. Si un personaje examina la boca de la estatua de la rana verá una llave de piedra inserta en una ranura que tiene en la lengua. Esta llave abre la puerta cerrada de la zona 3B.

3B. PUERTA CERRADA

En el dintel situado encima de esta puerta cerrada con llave hay grabada una inscripción en omuense antiguo: “Kubazan nos insta a pisar sin miedo y devolver tanto como tomamos”. Los aventureros que presten atención a estas palabras tendrán una pista para entender la prueba que les aguarda en la zona 3C.

Para forzar la cerradura, un personaje que disponga de herramientas de ladrón debe superar una prueba de Destreza CD 20. Tanto si tiene éxito como si no, un conjuro de *glifo custodio* lanzará un conjuro de *terror* sobre dicho personaje (salvación CD 15). El glifo no se activará si la puerta se abre con la llave de piedra del estanque del ranamot (zona 3A).

3C. CÁMARA DEL VALOR

Una escalera desciende hasta un rellano que da a parar a un foso lleno de estacas afiladas. En la pared opuesta se encuentra una hornacina que contiene un pedestal sobre el que descansa un cubo de piedra. El relieve grabado en el fondo del nicho representa a una monstruosa rana con tentáculos que lucha contra una grulla. De las paredes, a la altura del suelo, salen vigas de madera, separadas unas de otras por huecos de 4 pies. Por encima de las vigas sobresalen cabezas de ranas talladas en las paredes.

El relieve de la pared muestra a Kubazan (un ranamot) luchando contra Papazotl (un eblis). Una inscripción en omuense antiguo cuenta cómo Kubazan consiguió sus tentáculos gracias al dios Ubtao (consulta “La leyenda de los nueve dioses”, en la página 92).

Foso de estacas. El foso tiene 30 pies de profundidad. Si una criatura cae a este, sufre 10 (3d6) daño contundente de la caída y debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla dicha tirada, 1d4 estacas la empujan y le provocan 1d6 de daño perforante más por cada estaca.

Vigas de madera. Una criatura puede moverse por el perímetro de la habitación saltando de viga en viga. Para brincar de una a otra sin caerse, se debe superar una prueba de Destreza (Acrobacias) cuya CD es 5 + la distancia (en pies) entre las dos vigas.

Cuando se aplica y luego se retira peso de una viga, esta se retrae hasta quedar empotrada en la pared, lo que impide que pueda volver a usarse. Las vigas recuperan su posición inicial después de que todas ellas se hayan metido en las paredes.

Cubo de puzle. Si se retira el cubo de puzle de Kubazan de su pedestal, la puerta de la zona 3B da un portazo y queda cerrada con cerrojo. Las pruebas para forzar la cerradura de esa puerta desde dentro del santuario tienen desventaja. Al mismo tiempo, las cabezas de ranas talladas en las paredes de la cámara abren la boca, escupen gas venenoso suficiente para llenar la sala y vuelven a cerrarla. Colocar sobre el pedestal un objeto que pese tanto como la pieza de puzle (media libra) impide que se cierre la puerta y se libere el veneno.

El gas se extiende por el santuario durante 1 minuto, luego se disipa. Toda criatura que empiece su turno dentro de la cámara mientras este está presente debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrir 10 (3d6) daño de veneno. El veneno afecta incluso a las criaturas que aguanten la respiración o que no necesiten respirar.

4. SANTUARIO DE SHAGAMBI

En el corazón de este complejo amurallado se halla un santuario en ruinas. La entrada está flanqueada por altos monolitos decorados con imágenes de un jaguar de cuyos hombros brotan seis serpientes. Al santuario que se sitúa tras ellos se accede por una puerta de piedra.

El santuario de la diosa embaucadora Shagambi (representada por una kamadan) alberga uno de los nueve cubos de puzle que se requieren para penetrar en la Tumba de los Nueve Dioses.

Una pareja de **kamadans** (consulta el apéndice D) han convertido en su guarida una carreta que hay al fondo del templo. Si escuchan intrusos acercarse al santuario, intentarán tenderles una emboscada. Los kamadans lucharán

OMU

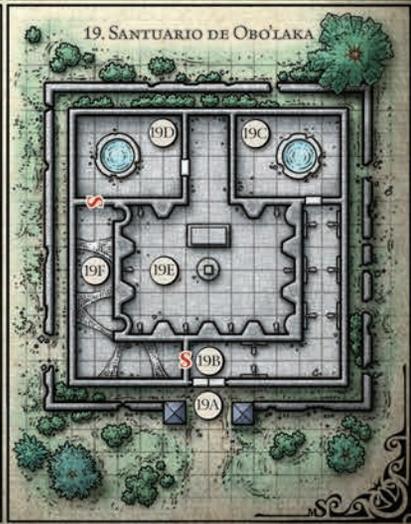
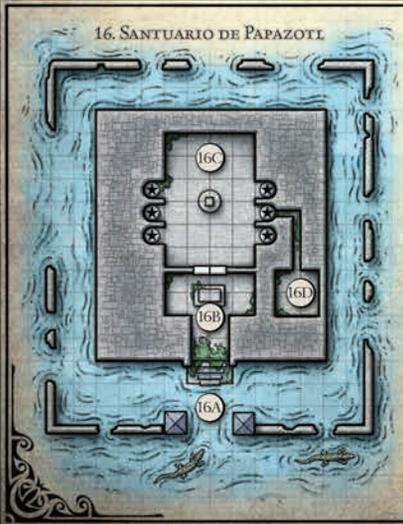
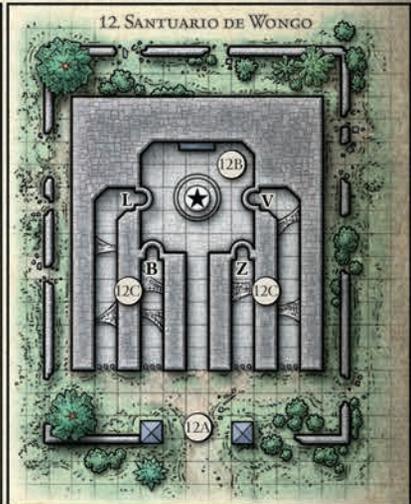
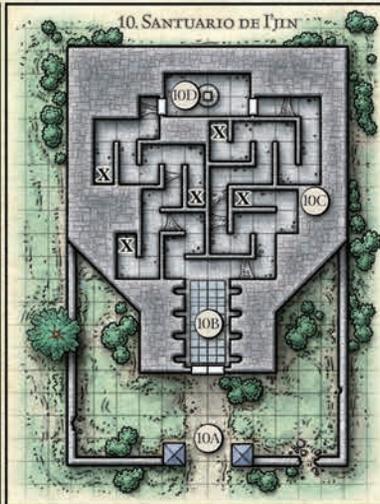
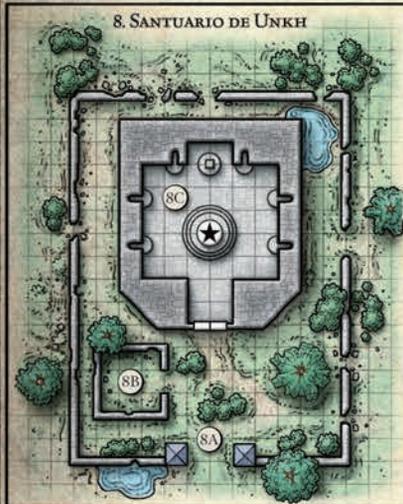
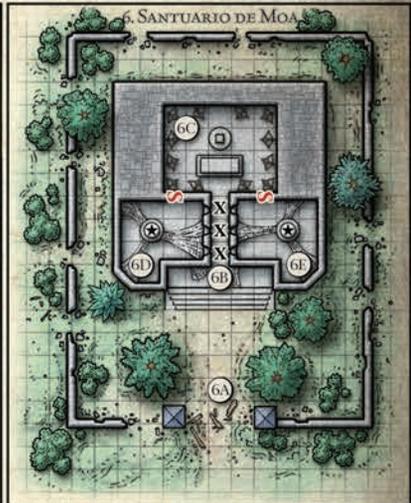
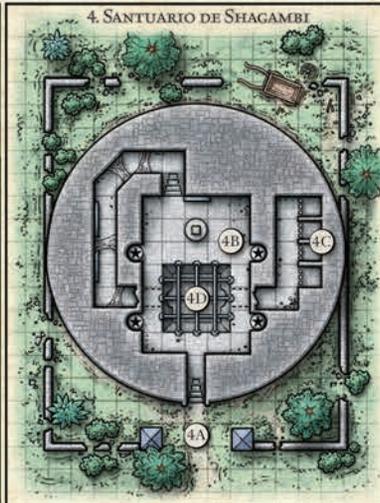
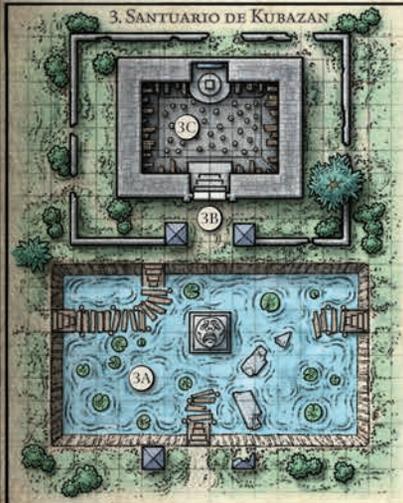
LA CIUDAD PROHIBIDA



MAPA 3.1: OMU

LOS NUEVE TEMPLOS

1 cuadrado = 5 pies



MAPA 3.2: LOS NUEVE SANTUARIOS DE OMU

con uñas y dientes para proteger a sus tres retoños. Los cachorros de kamadan no combaten, tienen el aspecto de crías de leopardo y tardarán un año en alcanzar su tamaño adulto. Tendrán que transcurrir otros seis meses para que les salgan serpientes de los hombros. Los aventureros pueden capturar a los cachorros y pasarse meses tratando de domesticarlos, pero los kamadans se volverán contra sus supuestos dueños cuando alcancen la madurez, en un año.

4A. ENTRADA AL SANTUARIO

La entrada está flanqueada por dos monolitos de piedra, cada uno de 15 pies de alto y cubierto de enredaderas. Los personajes que examinen sus relieves descubrirán una inscripción en omuense antiguo: “Shagambi nos enseña a combatir el mal con honor”. Además, estas decoraciones de los monolitos muestran a Shagambi supervisando a unos guerreros chultanos que entrenan con lanzas y espadas.

La puerta del santuario no está cerrada con llave, pero es muy pesada. Pesa 600 libras, por lo que para abrirla tienen que empujarla uno o más aventureros cuyas puntuaciones de Fuerza combinadas sumen al menos 20.

4B. GALERÍA DE LA PALESTRA

Cuando alguno de los personajes entre al santuario, lee lo siguiente:

Una escalera desciende hasta una habitación de quince pies de alto cubierta de musgo. A cada lado se ubican dos hornacinas con estatuas de guerreros omuenses, flanqueando un foso de gladiadores abierto en el suelo y cubierto por una reja. Da la impresión de que cada escultura debiera llevar una lanza, aunque las armas no aparecen. Al fondo de la sala se alza un pedestal de piedra sospechosamente vacío. El relieve de la pared que hay tras él representa a un monstruoso jaguar de cuyos hombros salen seis serpientes luchando contra un humanoide achaparrado, parecido a una rana, armado con una lanza. A la izquierda del relieve se sitúa un estrecho túnel con unas escaleras que conducen hacia abajo.

Las estatuas no se pueden mover de las hornacinas y son resistentes al daño y a los conjuros. El túnel de la pared norte desciende en pendiente hasta el fondo del foso de gladiadores (zona 4D) y llega al bloque de celdas que hay tras él (zona 4C).

El relieve de la pared muestra a Shagambi (una kamadan) luchando contra Nangnang (una grung). Justo debajo se encuentra una inscripción en omuense antiguo que cuenta la historia de cómo Nangnang le robó la lanza a Shagambi (consulta “La leyenda de los nueve dioses”, en la página 92). Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, se dará cuenta de que el relieve tiene unos agujeritos diminutos. Rellenar los agujeros con tela o cera evitará que salga por ellos gas venenoso al intentar forzar el pedestal (véase la explicación que sigue).

Pedestal. El pedestal es un cilindro de piedra de 4 pies de alto resistente al daño y los conjuros. Una inspección pormenorizada revelará una trampilla de piedra en la parte superior. Todo intento físico de forzar la apertura de dicha trampilla hará que los agujeritos del relieve de la pared liberen una nube de gas. Esta llena un cubo de 15 pies de lado justo delante del mural. Todas las criaturas que haya en el área deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 14 (4d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan. El gas afecta incluso a las criaturas que contengan la respiración o no tengan que respirar. Tras esto, la nube se disipa.

Cubo de puzle. Para obtener el cubo de puzle de Shagambi, los personajes han de conseguir las cuatro lanzas de bronce de los monstruos de la zona 4C y colocarlas en las manos de las cuatro estatuas de los guerreros. La única forma de obtener estas armas es derrotar a las criaturas del foso de gladiadores. Cuando las cuatro lanzas estén situadas en su lugar en las esculturas, lee:

El pedestal empieza a girar sobre sí mismo como un tornillo y de la trampilla de la parte superior va saliendo poco a poco un ornamentado cubo de piedra.

Una vez haya emergido del pedestal, la pieza de puzle de Shagambi se puede retirar sin peligro.

4C. CELDAS DE LOS GLADIADORES

Este pasillo contiene cuatro estrechas celdas delimitadas por rastrillos de hierro. Estos últimos están cerrados con llave y solo se pueden levantar con un conjuro de *abrir* o pisando la placa de presión de la zona 4D. Cada celda alberga un gladiador chultano de cerámica pintada. Cada uno de ellos es una criatura semejante a un gólem con una lanza de bronce en una mano y un escudo de madera en la otra. Poseen el perfil de un **gladiador**, con los siguientes cambios:

- El gladiador de arcilla es un autómatas sin alineamiento con Clase de Armadura 17 (natural, escudo).
- Tiene una velocidad trepando de 30 pies y puede trepar por superficies difíciles, lo que incluye el techo (cabeza abajo), sin necesidad de hacer ninguna prueba de característica.
- Es inmune al daño de veneno y a los estados asustado, hechizado y envenenado. No necesita comer, beber, dormir ni respirar.
- No habla.
- No puede realizar ataques a distancia y no se le puede desarmar.

Los gladiadores de arcilla luchan si se los ataca o cuando se los invoca al foso de gladiadores (zona 4D). Si los puntos de golpe de uno de ellos se reducen a 0 fuera de dicho foso, el autómatas desaparece junto con sus posesiones, reaparece en su celda con la salud plenamente restaurada y armado con su lanza y escudo e intenta volver al foso de gladiadores si puede. Sin embargo, si es derrotado en el foso de gladiadores, abandona su lanza antes de reformarse en su celda. Es entonces cuando es posible llevar el arma a la zona 4B. Si se saca una lanza del santuario, esta desaparece y reaparece en la mano del autómatas.

Los gladiadores pueden ir a cualquier parte del santuario, pero no salir de él. Cuando no queden otras criaturas en el edificio, los autómatas regresarán a sus celdas y los rastrillos se cerrarán tras ellos.

4D. FOSO DE GLADIADORES

El foso tiene una profundidad de 20 pies y los barrotes de la reja que lo cierra están separados 2 pies unos de otros. Una criatura de tamaño Mediano o inferior puede deslizarse fácilmente entre los barrotes, pero las paredes del foso son demasiado lisas para trepar por ellas sin la ayuda de útiles de escalada o magia.

A cada lado del foso hay sendos pasadizos abovedados de seis pies de altura. El suelo del espacio es una gran placa de presión. Aplicar un peso de 50 libras o más sobre el mismo hace que los rastrillos de la zona 4C se abran con gran estrépito, tras lo cual los gladiadores de arcilla emergen de sus celdas y se dirigen rápidamente al foso.

5. GRAN SIMA

Unas desvencijadas ruinas se aferran al borde de una sima desde la que se domina un lago de lava burbujeante.

Si una criatura cae desde lo alto del precipicio al lago sufre 70 (20d6) de daño contundente de la caída y 55 (10d10) de daño de fuego por la lava. Si una criatura comienza su turno en la lava, vuelve a recibir el daño de fuego.

EL SACRIFICIO DE FUEGO

La primera vez que los personajes llegan a este sitio, encuentran una pequeña tribu de vegepigmeos preparándose para sacrificar a un **grung** (consulta el apéndice D) a la sima. El grung, Imbok, está atado con lianas y apresado. Mientras este último se debate, los vegepigmeos lo rodean y realizan una extraña danza ritual. A no ser que los aventureros intervengan, los vegepigmeos llevarán a su cautivo hasta el borde del barranco y lo arrojarán. Un par de vegepigmeos saltarán tras él, llevados por el trance de la devoción.

La tribu consta de un **jefe vegepigmeo**, ocho **vegepigmeos** y el **espinoso** mascota del jefe. Los perfiles de todas estas criaturas aparecen en el apéndice D. El grung cautivo es Imbok, el bienamado centésimo octogésimo hijo del jefe grung Yorb. Si los personajes liberan a Imbok, este se postrará a sus pies. No habla común, aunque prometerá cubrir de oro a sus benefactores si lo escoltan hasta el santuario de su padre (zona 18). La promesa de Imbok es vana, pero no tiene nada más que ofrecer a sus salvadores.

6. SANTUARIO DE MOA

Este santuario está encaramado en una aguja de roca a mucha altura sobre la gran sima (zona 5).

A 200 pies de altura sobre la lava se alza una columna de roca. En su cima hay encaramadas unas ruinas amuralladas llenas a rebosar de palmeras.

En su punto más estrecho, el abismo que separa el santuario del resto de la ciudad tiene 60 pies de ancho. Los personajes que tengan cuerda y garfios de escalada pueden tender una sogá para cruzarlo.

El santuario del dios embaucador Moa (representado por un jaculi) contiene uno de los nueve cubos de puzle necesarios para entrar en la Tumba de los Nueve Dioses.

6A. ENTRADA AL SANTUARIO

Delante de este edificio achaparrado crecen palmeras. Su entrada es un arco al que se asciende por unos escalones gastados y está flanqueada por relieves de serpientes enroscadas.

En el patio acechan cuatro **jaculis** (consulta el apéndice D) escondidos, gracias a su camuflaje, enroscados en troncos de árboles. Si los personajes entran en el patio, los jaculis saltarán sobre ellos y los atacarán.

6B. PASILLO CON TRAMPAS

El corredor se encuentra sembrado de escombros y tiene serpientes grabadas en las paredes, que se han horadado con aspilleras cada 5 pies. Los huecos de estos ventanaucos están llenos de telarañas, al igual que el techo, del que cuelgan como cortinas. Sobre la entrada hay una placa de piedra con un mensaje en escritura cuneiforme.

El mensaje grabado en la placa se ha escrito en omuense antiguo y dice “Moa nos enseña que los secretos esconden la verdad”. Los exploradores deben hacer caso a este texto para encontrar el cubo de puzle del santuario.

Las aspilleras tienen 6 pulgadas de ancho, 2 pies de alto y 1 pie de profundidad. Si un personaje se asoma por una de ellas tras quitar las telarañas, podrá apreciar la habitación que se sitúa al otro lado (zonas 6D y 6E), siempre que dis ponga de una fuente de luz o pueda ver en la oscuridad.

Pozos. A lo largo del corredor se sitúan tres pozos sellados en las posiciones marcadas con una X en el mapa del santuario. Sus tapas permanecerán bloqueando la caída al interior hasta que el cubo de puzle sea retirado del pedestal de la zona 6C. Después de eso, si una criatura pisa la tapa de un pozo hará que esta se abra y caerá dentro a no ser que supere una tirada de salvación de Destreza CD 15. Cada pozo posee 10 pies de profundidad y un charco de limo verde (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) en el fondo.

Un personaje que busque trampas en el suelo del corredor encontrará uno de los pozos si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. La forma en que están construidas las tapas es muy inteligente y solo se pueden bloquear con magia tal como el conjuro de *cerradura arcana*.

6C. CÁMARA DEL ENGAÑO

En el centro de esta sala hay un cubo de piedra que descansa sobre un pedestal de roca liso. De las paredes circundantes sobresalen doce estatuas de guerreros tribales que apuntan con sus arcos al centro de la estancia. El suelo que se encuentra delante del pedestal luce un mosaico que representa a una monstruosa serpiente que constriñe a un furioso mono. Gran parte de los detalles quedan ocultos por el musgo.

El mosaico muestra a Moa (un jaculi) luchando contra Wongo (un sucarate). Si un personaje retira el musgo, descubrirá el siguiente mensaje escrito en omuense antiguo: “La recompensa para el ladrón engañado es la muerte. La verdad sale de la boca de la serpiente”. Otra inscripción rodea el suelo y cuenta la historia de cómo Moa reveló la verdad a Ubtao y traicionó la confianza de Wongo (consulta “La leyenda de los Nueve Dioses”, en la página 92).

El cubo de puzle que hay en el pedestal es una ilusión, aunque al tacto parece real. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura de magia de ilusión alrededor del objeto. Al sacarlo del santuario se desvanecerá en una nubecilla de humo verde. Si alguien retira el falso cubo de puzle del pedestal o intenta dañar alguna de las estatuas, los arqueros cobrarán vida y dispararán contra todas las criaturas de la sala. Las esculturas pueden detectar la presencia de criaturas aunque sean invisibles. Antes de que disparen, aparecerán flechas en sus arcos por arte de magia. Los arqueros permanecerán animados durante 1 hora, tras la cual volverán a su estado inerte.

Los doce arqueros actúan en la posición 20 del orden de iniciativa. En su turno, cada estatua dispara una flecha (+6 a impactar). Si una criatura es alcanzada por una flecha sufre 5 (1d8+1) de daño perforante. Cada escultura es un objeto Mediano con CA 17; 30 puntos de golpe, inmunidad al daño contundente, perforante y cortante de objetos no mágicos e inmunidad a daño psíquico y de veneno.

Puertas secretas. Los personajes que busquen puertas secretas en las paredes encontrarán una a cada lado del túnel de entrada si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

SACO DE CLAVOS



6D. SALA SECRETA OCCIDENTAL

Esta habitación llena de telarañas está dominada por la estatua de una serpiente enroscada. A la figura le falta la cabeza, que yace en el suelo, rota, junto a un cubo de piedra.

La estatua mide 7 pies de alto sin cabeza. El cubo de puzle que yace en el suelo junto a los restos de la cabeza hecha añicos es falso y se desvanecerá en una nubecilla de humo verde al sacarlo del santuario. Llevarlo a la zona 6C activará las estatuas que allí se encuentran.

6E. SALA SECRETA ORIENTAL

Esta habitación llena de telarañas está dominada por la enorme escultura de una serpiente enroscada. Entre sus fauces hay un cubo de piedra.

La estatua mide 8 pies de alto y es inofensiva.

Cubo de puzle. Este es el cubo de puzle de Moa. Se puede retirar de la boca de la estatua y sacar del santuario sin peligro.

7. ÁRBOL CAÍDO

Un árbol caído hace de puente sobre el río. Su tronco es más ancho que un hombre y se extiende más de 100 pies. A ambos lados del cauce yacen edificios en ruinas.

Un viejo cazador tabaxi llamado Saco de Clavos embosca a los personajes si tratan de cruzar el río por aquí.

El tronco caído es lo bastante ancho para que dos criaturas Medianas se crucen sin peligro. Bajo el árbol,

las aguas se corren agitadas río abajo hacia la cascada durante 200 pies. Si alguien se cae al río o intenta cruzarlo a nado, debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14 para alcanzar la otra orilla. Si la falla, la corriente lo arrastra hacia la cascada a una velocidad de 50 pies por asalto.

SACO DE CLAVOS

Saco de Clavos anhela una muerte de cazador. La senilidad se ha adueñado de su mente y ahora considera presas a todas las criaturas.

Cuando llegan los aventureros, Saco de Clavos está escondido en un edificio en ruinas en la orilla este del río, a 150 pies del árbol caído. Para descubrirlo, un personaje debe superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 22. Cuando alguien cruce el puente, Saco de Clavos disparará. Después de cada flechazo, saltará por los tejados hasta un nuevo punto desde el que disparar e intentará esconderse.

Saco de Clavos es un **asesino** tabaxi con los siguientes cambios:

- Es caótico neutral.
- Tiene una velocidad trepando de 20 pies y el atributo “Agilidad Felina” (descrito a continuación).
- Posee visión en la oscuridad hasta 60 pies.
- Habla común, enano y jerga de ladrones.
- Como acción, puede realizar un ataque con armas cuerpo a cuerpo con sus garras (+3 a impactar), que hacen 1d4 de daño cortante si impactan.
- Lleva un arco largo en vez de una ballesta (alcance 150/600 pies).

Agilidad Felina. Cuando el tabaxi se mueve durante su turno en combate, puede duplicar su velocidad hasta el final del turno. Una vez haya usado este atributo, no podrá volver a utilizarlo hasta que se mueva 0 pies en uno de sus turnos.

Si Saco de Clavos pierde más de la mitad de sus puntos de golpe máximos, se rendirá ante sus enemigos, los llevará a su guarida (un sótano en ruinas) y les ofrecerá estofado como muestra de amistad. Mientras reparte tazones de guiso, explicará que vino a Omu en busca de un tesoro fabuloso llamado Anillo de la Luna (consulta el capítulo 5). Deseaba emplear los poderes que se le atribuyen para encontrar a su hijo perdido, pero hace mucho que ha perdido la esperanza de hallar la gema. Superar una tirada de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 revelará que el tabaxi no tiene intención alguna de dejar que los aventureros abandonen sus dominios con vida. El estofado está sazonado con lágrimas de medianoche (consulta “Venenos” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

TESORO

Los personajes que registren la guarida del tabaxi localizarán cinco dosis de lágrimas de medianoche en una calabaza hueca y equipo suficiente para componer un paquete de explorador.

8. SANTUARIO DE UNKH

A la entrada de este complejo hay dos obeliscos decorados con grabados en forma de volutas. Bajo la sombra de unas altas palmeras se extiende un patio lleno de maleza. La entrada de este santuario, carente de ventanas, está sellada por puertas de piedra. Cerca de ella yacen las ruinas de un edificio más pequeño.

El santuario de la diosa embaucadora Unkh (representada por un caracol flagelo) alberga una de las nueve piezas de puzle que se requieren para acceder a la Tumba de los Nueve Dioses.

8A. ENTRADA AL SANTUARIO

Sobre la entrada se sitúa una inscripción en omuense antiguo: “Unkh nos insta a contrastar todas las opciones antes de actuar”. Los sacerdotes de esta deidad eran dados a la contemplación y propensos a la indecisión. Su mensaje es una pista para resolver el acertijo del santuario. Las puertas del templo no están cerradas con llave, pero son pesadas. Cada hoja de la puerta alcanza las 600 libras, por lo que para abrirla se necesitan uno o más personajes cuyas puntuaciones de Fuerza combinadas sumen al menos 20.

8B. TALLER EN RUINAS

El tejado de este taller se derrumbó hace mucho y ahora una densa masa de plantas surge de entre los escombros. A través del musgo veis cientos de llaves de hierro colgadas de ganchos en la pared. Algunas están torcidas y rotas, mientras que otras se encuentran tan oxidadas que han quedado inservibles. Las demás parecen poder usarse.

Una de las llaves abre la trampilla del pedestal de la zona 8C. Si los aventureros saben qué llave quieren, la encontrarán tras unos minutos de búsqueda.

8C. CÁMARA DE LA CONTEMPLACIÓN

La estatua de un caracol gigante se yergue imponente ante vosotros. En lugar de antenas, tiene cinco pseudópodos que acaban en garrotes de roca. A lo largo de las paredes cuelgan seis llaves de hierro en pequeños nichos sobre zócalos de piedra. Detrás de la escultura hay un pedestal tallado en una amplia hornacina con una cerradura en la base.

La estatua mide 9 pies de alto y representa a la diosa embaucadora Unkh como un caracol flagelo. Tras ella se ocultan tres **ghasts** (muertos vivientes miembros de una tribu chultana). Todos ellos llevan el símbolo de Ras Nsi (un pequeño triángulo azul) tatuado en la frente. Los ghasts salen de detrás de la escultura de un salto y atacan en cuanto los aventureros entran en la habitación.

Ninguna de las llaves que se encuentran en la cámara abre el pedestal. Sin embargo, todas ellas poseen un tamaño similar. Si un personaje coge las seis llaves y las superpone, sus dientes forman una figura concreta. Buscando en el taller en ruinas (zona 8B) se puede hallar una sola llave que tiene ese perfil. Esa es la que abre el pedestal.

Cubo de puzle. El cubo de puzle de Unkh está escondido en el pedestal. Si un personaje inserta la llave correcta en la cerradura y la gira un cuarto de vuelta en el sentido de las agujas del reloj, el cubo de puzle emerge de una trampilla oculta:

El pedestal gira sobre sí mismo. Conforme gira, un ornamentado cubo de piedra va saliendo de una trampilla oculta en su superficie.

Ahora se puede retirar la pieza de puzle de su pedestal sin peligro.

Con herramientas de ladrón, un personaje puede forzar la cerradura del pedestal superando una prueba de Destreza CD 25. Si este falla la prueba por 5 o más hace saltar una trampa.

Trampa. Si alguien inserta la llave equivocada en la cerradura de la base del pedestal o fracasa en un intento de forzar la cerradura, la concha de la estatua del caracol flagelo emite unos deslumbrantes rayos de luz que se disparan en todas direcciones. Cuando esto ocurre, todas las criaturas que haya en el santuario deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18. Cualquiera que falle la tirada de salvación es alcanzado por un rayo y sufre 33 (6d10) de daño radiante. La escultura no puede emitir rayos si se halla completa o parcialmente contenida en un campo *antimágico*.

9. CAMPAMENTO DE LOS AVENTUREROS

Entre las ruinas se sitúa un campamento abandonado. Veis mochilas rotas y piezas de equipo podrido diseminadas por el suelo que rodea las tres tiendas en estado de descomposición. En el centro del lugar, un trozo de tela amarilla sucia cuelga de una asta de bandera de madera sin barnizar.

Este campamento lo levantó la Compañía del Estandarte Amarillo, un grupo de exploradores que llegó a Omu hace más de seis meses. Todos ellos ya están muertos. Para saber más, consulta el capítulo 5.

Los personajes que registren la zona descubrirán un pergamino mohoso sujeto al forro de una de las tiendas; cuando lo hagan, dales a los jugadores una copia del documento 13 (consulta el apéndice E). El líder de la compañía, lord Brixton, dejó esta carta para una camarada desaparecida. El resto del campamento ha sido saqueado.

DESARROLLO

Si los aventureros permanecen en este lugar durante una hora o más, un Mago Rojo determinado al azar (consulta “Magos Rojos de Thay” en la página 93) los encontrará por casualidad. El thayano va acompañado de dos mercenarios y está buscando santuarios omuenses. La batalla está asegurada a menos que el grupo haya forjado con anterioridad una alianza con Zagmira, en cuyo caso el Mago Rojo se ofrecerá a unir fuerzas con el grupo.

10. SANTUARIO DE I'JIN

La entrada del santuario queda flanqueada por unos monolitos agrietados. Entre las losas rajadas del patio crecen helechos de hojas serradas. Una puerta doble de piedra da acceso a las ruinas de un edificio grande de techo plano.

El santuario de la diosa embaucadora I'jin (representada por un almiraj) contiene uno de los nueve cubos de puzle necesarios para entrar en la Tumba de los Nueve Dioses.

10A. ENTRADA AL SANTUARIO

Un inofensivo **almiraj** (consulta el apéndice D) vive en una madriguera bajo el patio y se mete en la tierra en cuanto percibe intrusos. Cuando un personaje se acerque a la puerta, lee:

La puerta de este santuario está decorada con relieves. Las tallas muestran un conejo con un cuerno que carga contra un pequeño oso con garras afiladas y aspecto feroz. Sobre las puertas hay grabado un mensaje cuneiforme.

El texto está escrito en omuense antiguo y dice “I’jin nos enseña a tomar el camino más insospechado”. I’jin instaba a sus seguidores a llevar vidas impredecibles, a siempre cambiar de rumbo y nunca seguir un plan hasta el final. Los aventureros harían bien en hacer honor a su mensaje cuando se encuentren en el santuario.

Bajo las tallas se sitúan ocultas otras inscripciones más pequeñas que cuentan la historia de cómo I’jin (una almiraj) desató la ira de Obo’laka (una zorba) al arruinar el guiso que había preparado para el dios Ubtao. Para saber más, consulta “La leyenda de los nueve dioses”, en la página 92.

10B. SUELO PUZLE

Un pasillo de diez pies de ancho se interna en la oscuridad. El suelo está decorado con losas talladas que representan diversas bestias.

Dales una copia del documento 14 del apéndice E a los jugadores.

Hay una sección del pasillo de 20 pies de largo y 10 de ancho cubierta por treinta y dos losas de 5 pies cuadrados cada una, dispuestas en ocho filas de a cuatro. Las bestias representadas en las losas son almirajes (consulta el apéndice D), libélulas, águilas, jirafas, monos, tigres, jabalíes y cebras.

Dardos envenenados. Para cruzar el pasillo sin peligro, los personajes deben evitar pisar el mismo animal más de una vez. Si se ejerce una presión de más de 20 libras en una losa con el dibujo equivocado, salen cuatro dardos envenenados de unos agujeros en las paredes. Cada dardo constituye un ataque con armas a distancia (+5 a impactar) contra un objetivo aleatorio que se encuentre a un máximo de 10 pies de la losa que haya activado la trampa. Una misma criatura puede ser atacada por varios dardos. Cada impacto de los dardos causará 2 (1d4) de daño perforante y el objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 7 (2d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 será capaz de darse cuenta de la presencia de los agujeros. Es posible tapar estos últimos con tela o cera, bloqueando así la salida de los dardos.

Los aventureros pueden evitar la trampa volando, teletransportándose al otro lado del pasillo o usando conjuros de *tregar cual arácnido* para deslizarse por las paredes o el techo. Las paredes son demasiado lisas para trepar de ninguna otra forma.

Losas de almirajes. Los conjuros de *detectar magia* revelan un aura de magia de abjuración alrededor de cada losa de almiraj. Si una criatura pisa una losa de almiraj obtiene 2d10 puntos de golpe temporales. Una vez que la losa ha otorgado su beneficio, pierde la magia hasta el siguiente amanecer. Lanzar *disipar magia* sobre una losa tiene el mismo efecto.

10C. LABERINTO

Este polvoriento laberinto está plagado de trampas. En las posiciones marcadas con una X en el mapa del santuario hay placas de presión escondidas. Si se ejercen más de 20 libras de presión en una de ellas, una afilada hoja de hacha se descuelga desde un compartimento oculto

en el techo. La hoja realiza un ataque cuerpo a cuerpo (+6 a impactar) contra la criatura que haya sobre la placa de presión. Si impacta, el objetivo recibe 8 (1d8 + 4) de daño cortante. Un personaje que esté buscando trampas advierte una placa de presión y su correspondiente compartimento en el techo si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16. Usar un pincho de hierro o cualquier otro objeto como cuña, colocándolo bajo la placa de presión, impedirá que la trampa se active. Empleando herramientas de ladrón, un personaje puede dismantelar una hoja de hacha si supera una prueba de Destreza CD 15. Si falla la tirada por 5 o más, la trampa se activa y hace un ataque con desventaja contra el personaje.

10D. CUBO DE PUZLE.

Las puertas de esta sala no están aseguradas con cerraduras ni trampas.

Desde un diminuto agujero cuadrado situado en el techo se derrama un rayo de luz natural que cae sobre un pedestal de piedra tallada. Sobre su superficie descansa un ornamentado cubo de piedra.

Este es el cubo de puzle de I’jin. No cuenta con ninguna trampa y se puede retirar del pedestal sin peligro.

11. CARRO DEL CHWINGA

En la calle por la que vais hay un carro volcado. A su alrededor el suelo está cubierto de pétalos de flores marchitos y en sus ruedas rotas han hecho panales las abejas. De la viga de la carreta cuelga una corona de flores silvestres recién cortadas.

El carro es el hogar de un **chwinga** (consulta el apéndice D). Los vegepigmeos de la zona tienen miedo de esta criatura, por lo que la obsequian con flores para apaciguar su ira, pero, en realidad, es inofensiva.

El chwinga usa su magia para esconderse en un disco de piedra cubierto de musgo que se encuentra bajo el carro (consulta “Decreto de la reina”, a continuación). Los aventureros que se acerquen a la carreta se darán cuenta de que la zona está inusualmente exuberante y llena de vida. Si dejan una ofrenda, el chwinga se presentará ante ellos tímidamente. Si no, la curiosidad natural de la criatura hará que siga de cerca a los personajes y los espíe.

Un olor a miel anuncia la aparición del chwinga, que va seguido a todas partes por inofensivas abejas. Siente fascinación por el pelo humanoide y es probable que se pegue a un enano barbudo o a un aventurero de rizada cabellera. Mientras esta criatura acompañe al grupo, todos los vegepigmeos con los que se encuentren huirán en cuanto se den cuenta de su presencia. La afinidad del chwinga por el mundo natural le impide seguir a los personajes al interior de santuarios o mazmorras.

DECRETO DE LA REINA

Si los aventureros miran bajo el carro, lee:

Un disco de piedra cubierto de musgo yace semienterrado en el barro bajo la carreta. Su superficie está cubierta por inscripciones que forman anillos concéntricos, unos escritos en común y otros en un destartado alfabeto cuneiforme.

La lápida es una proclama de una monarca omuense a sus rivales de Mezro. Los mezroitas no sabían leer la escritura nativa de los omuenses, por lo que la lápida contiene el mismo mensaje escrito tanto en común como en omuense antiguo. Dice así: “La reina Napaka proclama que el pueblo libre de Omu no teme a nada. Unos magníficos dioses nuevos nos protegen, como Ubtao hiciera en su momento. Omu volverá a alzarse y Napaka reclamará todo lo que le corresponde por derecho de conquista”.

Con esta lápida, los personajes pueden traducir cualquier texto escrito en omuense antiguo. Este objeto mide 3 pies de diámetro y pesa 200 libras, pero los aventureros que dispongan de tinta y pergamino pueden copiarla o calcarla frotándola. Si los personajes sacan la lápida del carro, acabarán llevándose al chwinga con ella.

12. SANTUARIO DE WONGO

Frente al santuario rodeado de rajadas murallas hay dos agrietados obeliscos decorados con tallas de monos colgados por el rabo. Tras los obeliscos se ubica un patio lleno de colas de caballo y flores de pato. En la base de las ruinas se abren cinco pasadizos abovedados que se pierden en la oscuridad. Sobre el arco del pasadizo central se sitúa una placa de piedra con una inscripción en un alfabeto cuneiforme.

El santuario del dios embaucador Wongo (representado por un sucarate) alberga una de las nueve piezas de puzle que se requieren para acceder a la Tumba de los Nueve Dioses. La inscripción que hay sobre el arco central se ha escrito en omuense antiguo y reza lo siguiente: “Mejor ser amigo de Wongo que su enemigo”.

Rastrillos. Los rastrillos de cuatro de los cinco pasadizos de entrada están subidos, metidos en los dinteles. Cuando un personaje consiga el cubo de puzle de la zona 12B, los rastrillos se cerrarán de un golpe y sellarán estos corredores. Cada rastrillo pesa 600 libras, por lo que para levantarlo se necesitan uno o más aventureros cuyas puntuaciones de Fuerza combinadas sumen al menos 20. Un personaje puede impedir la caída de un rastrillo atacándolo con al menos dos pinchos de hierro.

12A. OBELISCOS AGRIETADOS

Los aventureros que pasen entre estos dos obeliscos oyen una cacofonía de monos chillando en su mente. El sonido se desvanecerá en cuanto se muevan a otra parte. Los gritos son molestos pero inofensivos. Los obeliscos no son mágicos y su efecto no se puede disipar.

12B. PRUEBA DE AMISTAD

En el centro de esta cámara de veinte pies de alto se sitúa una estatua de piedra de diez pies. Representa un mono de aspecto malvado que se balancea sobre la cola encima de una tarima de piedra. La escultura tiene los miembros extendidos y las manos y los pies ahuecados formando cuencos. En la pared que se encuentra tras él hay esculpido un relieve que muestra a una criatura simiesca arremetiendo contra una serpiente gigante. Encima y debajo de dicha decoración hay grabadas inscripciones cuneiformes. De las paredes sobresalen cuatro máscaras de piedra pintada con formas de cabezas de león, cebra, jabalí y buitre.

El relieve de la pared muestra al dios embaucador Wongo (un sucarate) luchando contra su odiado enemigo Moa (un jaculi).

Las inscripciones en omuense antiguo explican cómo Moa delató a Wongo ante el dios Ubtao (consulta “La leyenda de los nueve dioses”, en la página 92).

Estatua y cubo de puzle. Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura de magia de conjuración alrededor de la estatua, que es fácil de escalar. Si un personaje examina la base de la estatua, descubrirá la siguiente inscripción en omuense antiguo: “El amigo de Wongo sabe dónde verter el agua”. Se puede identificar cuál es “el amigo” de Wongo (el buitre) resolviendo el acertijo que hay escrito sobre las máscaras en los pasillos de observación (zona 12C).

Si alguien vierte al menos una pinta de agua en los cuencos formados por la mano derecha de la escultura o uno de sus pies, el líquido chisporrotea y se transforma en 1d3 **mephits de vapor** que luchan hasta ser destruidos. La estatua puede crear un máximo de seis mephits de vapor de esta manera, tras lo cual no puede generar más de ellos hasta el siguiente amanecer. Un mephit de vapor cuyos puntos de golpe hayan quedado reducidos a 0 pierde la forma y desaparece.

Cuando se vierta una pinta de agua o más en el cuenco de la mano izquierda de la escultura, el cubo de puzle de Wongo aparecerá por arte de magia sobre la cabeza de la estatua. En el momento en que la pieza de puzle surja, el personaje que ha derramado el agua oír una voz gruñona e incorpórea que dice: “Coge el premio y maldice a tus amigos o lucha contra mis hijos para ganártelo. ¿Qué eliges?”. Si algún personaje coge el cubo de puzle, las máscaras de las paredes lanzarán sus maldiciones (consulta la información de la zona 12C). Si ninguno se hace con el cubo inmediatamente, los rastrillos se cerrarán de un golpe sobre los corredores de entrada de la zona 12A a la vez que cuatro **sucarates** (consulta el apéndice D) son teletransportados a la habitación, aferrados a la escultura como si fueran niños asustados que se abrazan a un padre o madre protector. Los sucarates saltarán de la estatua y atacarán. Una vez hayan aparecido estas criaturas, tomar el cubo de puzle ya no desencadenará las maldiciones de las máscaras. Los sucarates invocados son reales y sus cuerpos no desaparecen cuando mueren.

Máscaras. Los aventureros que examinen las máscaras de piedra de las paredes verán que sus ojos son agujeros abiertos que permiten asomarse a los corredores adyacentes (zona 12C). Estos objetos son extensiones de las paredes y no pueden retirarse sin ser destruidos.

12C. PASILLOS DE OBSERVACIÓN

Cada uno de estos cuatro corredores termina en una máscara de piedra moldeada que sobresale hacia la zona 12B. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de magia de transmutación alrededor de cada máscara. En este lado se sitúan inscripciones en omuense antiguo grabadas en las paredes sobre las máscaras.

Máscara de león (L). El texto que hay sobre esta máscara reza: “Yo me comí a uno de los amigos del jabalí”. Si un personaje mira a través de la máscara, verá un rayo de luz azul cayendo desde el techo hasta la mano derecha de la estatua que se encuentra en la zona 12B.

Máscara de jabalí (J). La inscripción que está sobre esta máscara dice: “El buitre tiene suerte de estar vivo”. A través de la máscara se puede apreciar un rayo de luz azul que cae sobre el pie izquierdo de la escultura que hay en la zona 12B.

Máscara de cebra (C). El texto que se encuentra sobre la máscara reza: “Mi único amigo se murió de hambre”.

A través de la máscara es posible ver un rayo de luz azul que cae sobre el pie derecho de la estatua que se sitúa en la zona 12B.

Máscara de buitre (B). La inscripción que hay sobre la máscara dice: “Uno de los otros no tiene amigos”. A través de la máscara se puede percibir un rayo de luz azul que cae sobre la mano izquierda de la escultura que se localiza en la zona 12B.

Cuando las máscaras lanzan sus maldiciones (consulta la información de la zona 12B), todo personaje que haya observado a través de una de ellas durante la última hora debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o se transformará en la criatura representada por la última máscara por la que haya mirado. Esta maldición funciona como un conjuro de *polimorfar* y se desvanece al cabo de 24 horas.

Una cebra posee el mismo perfil que un **caballo de monta**. Los del **jabalí**, el **león** y el **buitre** también aparecen en el *Monster Manual*.

13. ANFITEATRO

Un anfiteatro en ruinas se alza dominante sobre los edificios de alrededor. Tiene los escalones invadidos por las enredaderas y las gradas bordeadas de estatuas de animales. El suelo embarrado de fuera está desprovisto de vegetación y la zona se encuentra sumida en un inquietante silencio. Ningún pájaro trina, ningún insecto chirría, nada se mueve.

Esta edificación es la guarida del Rey de Plumas, un poderoso tiranosaurio rex con poderes mágicos. Conforme se aproximen al anfiteatro, los personajes no podrán pasar por alto las huellas gigantes de pisadas con garras que hay en el barro. De la uña al talón, cada huella se extiende más de 5 pies. Más cerca de las ruinas encontrarán plumas largas y delgadas de tonos escarlatas, naranjas y verdes y montones de excremento lo bastante grandes para enterrar a un enano.

Se trata de una construcción semicircular al aire libre con gradas escalonadas que miran hacia un escenario en ruinas. Los omuenses lo usaban para hacer debates públicos y representar obras de teatro tanto cómicas como trágicas. Bajo el graderío se extienden estrechos pasillos y cámaras llenas de escombros. Este sombrío laberinto es el hogar de cinco **deinonychus** (consulta el apéndice D). Mientras el tiranosaurio está de caza, los deinonychus dejan su madriguera y rondan por el anfiteatro, atacando a otras criaturas en cuanto las ven. Por su guarida hay tiradas reliquias omuenses (consulta “Tesoro” a continuación).

EL REY DE PLUMAS

El monstruoso tiranosaurio conocido como Rey de Plumas es el señor indiscutible de Omu. La mayoría de los demás habitantes de la Ciudad Prohibida viven con miedo a oír los atrozadores pasos que señalan su llegada y se mantienen bien lejos del anfiteatro, su guarida.

El Rey de Plumas se puede encontrar en cualquier lugar de Omu. Al principio, deja que los personajes lo entrevean moverse a través de la niebla en la lejanía u oigan el eco de su rugido por las ruinas para poner nerviosos a los jugadores. La criatura puede aparecer mientras los héroes están explorando la ciudad o descansando, aunque también puede interrumpir una pelea que vaya mal para el grupo (o resulte demasiado fácil).

SALVE AL REY

Durante el día, hay un 50 % de probabilidad de que el Rey de Plumas esté descansando en el anfiteatro. Por la noche, la probabilidad desciende al 25 %. Si la bestia ha salido de caza, existe un 20 % de probabilidad acumulativa de que regrese por cada hora que pasa. El Rey de Plumas es un **tiranosaurio rex** emplumado con los siguientes cambios:

- Es una monstruosidad con 200 puntos de golpe.
- Puede ver criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles.
- Es capaz de lanzar *paso brumoso* a voluntad y de forma innata, sin necesidad de componentes. Su aptitud mágica es Sabiduría.
- Tiene el atributo Resistencia Legendaria y puede utilizar la acción Invocar Enjambre (descrita a continuación). No puede usar la acción de Invocar Enjambre mientras tiene una criatura agarrada entre las fauces.

Resistencia Legendaria (3/Día). El Rey de Plumas puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Invocar Enjambre (Recarga 5–6). El Rey de Plumas exhala un **enjambre de insectos (avispas)** que se forma en un espacio situado a un máximo de 20 pies de él. Este actúa como aliado del Rey de Plumas y su turno va justo después del suyo. El enjambre se dispersa pasado 1 minuto.

TESORO

Realizar una búsqueda en las habitaciones que hay bajo el anfiteatro revela una placa de electro que tiene grabadas imágenes de rituales de festividades chultanas (25 po), una máscara mortuoria omuense hecha de oro (250 po) y un *yelmo de telepatía*.

14. LA TUMBA DE LOS NUEVE DIOS

Un obelisco cubierto de enredaderas señala la entrada a la Tumba de los Nueve Dioses. Para saber todos los detalles, consulta el capítulo 5.

15. BAZAR EN RUINAS

En la siguiente esquina hay un mercado cubierto abandonado. Se trata de un amplio callejón bordeado de puestos sobre el que cuelgan toldos de tela raída hechos jirones.

En los sótanos ocultos bajo el mercado en ruinas viven unos kobolds que han puesto seis trampas a lo largo y ancho del bazar. Cualquier personaje tiene una probabilidad de un 20 % acumulativo de hallar una trampa por cada minuto que pase registrando el lugar. Cuando se encuentre con una trampa, haz que el aventurero haga una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Si la supera, el personaje ve la trampa (una catapulta a resorte escondida) y el mecanismo que la activa (un cable trampa o una placa de presión) sin activarla. Una vez halladas, las trampas son fáciles de evitar o desarmar (no se requiere prueba alguna). No superar la prueba indica que el aventurero activa accidentalmente la trampa, que es igual al ataque Arma Inventada del inventor kobold (consulta el apéndice D).

Cuando los personajes hayan encontrado tres trampas, verán a un **kobold** perderse de vista bajando por una escalera bien escondida en los límites del bazar. Si siguen a la criatura, esta los conducirá a los sótanos que hay bajo el mercado.

SÓTANOS DE LOS KOBOLDS

Los kobolds viven en unos sótanos que no aparecen en el mapa 3.1. Todas las escaleras que conducen a su guarida se han derrumbado o las tienen bloqueadas con montones de muebles, excepto una. Mientras los aventureros se van abriendo paso por los sótanos, lee:

Unas antorchas parpadeantes proyectan una luz tenue bajo los arcos de una bodega de unos 20 pies cuadrados. El techo agrietado tiene 8 pies de altura. La luz de las antorchas arranca destellos a un montón de tesoros que se encuentra en un hueco al fondo de la habitación. Los kobolds están reunidos en torno a él.

Sobre el montón de tesoros descansa Kakarol, un **hechicero escamoso kobold**. También hay presentes dos **inventores kobold** y diez **kobolds**. Los perfiles del hechicero escamoso kobold y el inventor kobold aparecen en el apéndice D.

Los kobolds se unen para defender a Kakarol. Mientras luchan por expulsar a los intrusos, El hechicero y sus inventores hacen ataques a distancia desde la retaguardia. Si las cosas se ponen feas, Kakarol suplicará la clemencia de los personajes.

TESORO

Kakarol lleva un tapiz roto de 6 pies de largo con el dibujo de un guacamayo decorado con cuentas de granate (75 po) como capa. Su montón de tesoro contiene 30 po, 250 pp, 1800 pc, una estatuilla de cristal coloreado con forma de libélula (25 po), cuatro heliotropos (50 po cada una) y una *poción de curación mayor*.

DESARROLLO

Kakarol cree que Acererak va a transformarlo en dragón. Como tal, el kobold es arrogante, codicioso y vanidoso, características que se pueden usar en su contra. No sabe nada de los objetivos reales de Acererak ni ha oído hablar del Almero. Los kobolds de Kakarol espían a la mayoría de las demás facciones de la ciudad. Si se les ofrecen tesoros suficientes, podrían convertirse en un útil sistema de aviso temprano para los aventureros.

16. SANTUARIO DE PAPAZOTL

Del lodoso fondo de este lago lleno de cocodrilos se levantan unas ruinas amuralladas. La entrada está flanqueada por dos columnas talladas con imágenes de un ave zancuda con un pico largo y fino como una aguja. En la parte frontal del edificio hay unos resbaladizos escalones que ascienden hasta un arco de entrada.

El santuario del dios embaucador Papazotl (representado por un eblis) alberga una de las nueve piezas del puzle que se requieren para acceder a la Tumba de los Nueve Dioses. El agua que rodea el santuario tiene una profundidad de 2 pies.

16A. ENTRADA AL SANTUARIO

Sobre la entrada del santuario se sitúa una placa con la siguiente inscripción en omuense antiguo: "Papazotl nos enseña a no inclinarnos ante nadie". A los personajes que recuerden el lema del culto les irá mejor cuando exploren la tumba de Papazotl en el capítulo 5.

En el inundado patio del templo acechan cuatro hambrientos **cocodrilos**. Estas criaturas son la prole de un **cocodrilo gigante** que posee su nido detrás del santuario. Si los aventureros atacan a los cocodrilos, su madre se unirá a la refriega 2 asaltos después.

16B. SUELO DE MOSAICOS

Hay musgo en las paredes de piedra por todo el vestíbulo. El suelo de mosaicos muestra un ave muy alta que usa su largo y puntiagudo pico para inmovilizar a una monstruosa criatura semejante a una rana a la que le salen tentáculos de los hombros. En la pared del fondo se ubica una pesada puerta doble.

El mosaico muestra al dios embaucador Papazotl (un eblis) luchando contra su enemigo, Kubazan (un ranamot). La imagen está rodeada de inscripciones en omuense antiguo. Si los personajes los traducen, descubren la historia de cómo Kubazan desobedeció a Papazotl y quedó maldito (consulta "La leyenda de los nueve dioses", en la página 92).

La puerta no se ha cerrado con llave, pero es pesada. Cada una de sus hojas pesa 600 libras, por lo que para abrirla tienen que empujarla uno o más personajes cuyas puntuaciones de Fuerza combinadas sumen al menos 20.

16C. CÁMARA DE MANDO

En medio de la habitación hay un pedestal vacío. Seis estatuas lo miran desde sus hornacinas en las paredes. Representan humanos con el torso desnudo y cabezas de diversos animales. De izquierda a derecha, las cabezas se parecen a las de un lagarto, un jaguar, una langosta, un tucán, un murciélago y una rana.

Si un personaje examina el pedestal, encontrará un acertijo grabado en su base (dale a los jugadores una copia del documento 15 del apéndice E). A diferencia del resto de inscripciones de las salas de pruebas, este acertijo está grabado en común:

Con el alba se levanta
Y hasta la noche no duerme
En las tinieblas se oculta
Y aunque la pisen no muerde
Siempre unida a quien la arroja
Ni uno de ella se despoja

La respuesta al acertijo ("la sombra") es una pista para hallar la cámara secreta (zona 16D). Si un aventurero sostiene una fuente de luz cerca de la escultura con cabeza de murciélago, en su sombra aparece un estrecho pasadizo. En caso contrario, la entrada del pasadizo queda oculta bajo una pared ilusoria que se puede disipar con un conjuro de *disipar magia*. El pasadizo, que mide 2 pies de ancho y 3 de alto, conduce a la zona 16D.

Cubo de puzle. Si un personaje examina el pedestal, descubrirá el contorno de una trampilla de piedra en la superficie de su cara superior. Por mucho que lo intenten, los aventureros no pueden forzar la apertura de la trampilla. El cubo de puzle de Papazotl que hay en su interior solo emergerá cuando las seis estatuas tengan los ojos tapados (consulta la zona 16D). En el momento en que esto ocurra, lee:



JEFE YORB

El pedestal rota y de la trampilla que tiene en la superficie emerge un cubo ornamentado.

Ahora los aventureros pueden coger el cubo de puzle sin peligro.

16D. SALA OCULTA

En la pared del fondo de esta celda de piedra hay grabada una extraña cuadrícula.

Cuando un personaje entre en esta sala, da a los jugadores una copia del documento 16 del apéndice E. Esta cuadrícula es la clave de un nuevo acertijo. Si se meten las letras del acertijo de la zona 16C en la cuadrícula (sin espacios), las letras que caen en las casillas sombreadas forman las palabras “tapar ojos”. Esta frase da una pista de cómo conseguir el cubo de puzle de la zona 16C.

17. CASCADA

El río atraviesa un barranco rocoso antes de precipitarse en una caída libre de 50 pies hasta una charca de 30 pies de profundidad. Si una criatura se cae por la cascada debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 12 (5d4) de daño contundente si no la supera y nada de daño si la pasa. No hay ningún camino seguro desde lo alto de la cascada hasta la ciudad que se sitúa debajo.

LA VISIÓN DE ACERERAK

El primer personaje que contemple la ciudad desde los acantilados que se encuentran cerca de la cascada tendrá una visión de la caída de Omu:

Una ciudad de magníficos edificios encalados se extiende ante ti. La luz del sol arranca destellos de las ventanas y las cúpulas de cristal, pero algo no anda bien. Por toda la urbe arden fuegos desde los que se elevan columnas de humo negro, las calles están sembradas de cadáveres y sobre los tejados planean apariciones como si de buitres se tratasen. Del corazón de la ciudad crece una esfera de pura oscuridad que bloquea la luz conforme se va expandiendo hacia ti. Apartas la vista y, cuando vuelves a mirar, las tinieblas han desaparecido. La urbe se ha convertido en unas ruinas semiinundadas y cubiertas de maleza.

Mientras se encuentre en Omu, el aventurero que haya tenido la visión volverá a revivir el mismo oscuro sueño siempre que tome un descanso largo. En la pesadilla, el personaje está de pie en la ciudad durante su caída y ve una figura esquelética caminando sola por las calles muertas. Esta viste una túnica hecha jirones, lleva un bastón con una calavera en la punta y en el fondo de sus ojos hundidos hay sendas motas de luz mortecina. Con cada sueño, la figura (Acererak) se acerca un poco más.

18. SANTUARIO DE NANGNANG

Del pantano surgen dos monolitos adornados con figuras de ranas saltarinas. Tras ellos está agazapado un edificio en ruinas con forma de punta de flecha. En su tejado crecen árboles y arbustos. El vértice frontal del edificio está ocupado por una escalera que asciende hasta una puerta de piedra cubierta de limo.

El santuario de la diosa embaucadora Nangnang (representada por una grung) contiene uno de los nueve cubos de puzle necesarios para entrar en la Tumba de los Nueve Dioses. El agua que rodea el templo tiene una profundidad de 2 pies.

18A. ENTRADA AL SANTUARIO

El santuario es el hogar de un **guerrero de élite grung** con la piel dorada llamado Jefe Yorbb. Cuatro **guerreros de élite grung** con la piel naranja nadan por el patio inundado junto con Yorbb y su **hadrosaurio** de monta domesticado. Un **grung salvaje** con la piel roja y siete **grungs** con la piel verde acechan en el tejado del santuario, a 20 pies de altura. Para ver los perfiles de estas criaturas, consulta el apéndice D.

Los grungs del tejado lanzan flechas para repeler a los intrusos. Si los intrusos contraatacan, vienen más **grungs** de piel verde de edificios cercanos y los rodean. Irán apareciendo 1d4 de ellos al final de cada asalto hasta que hayan llegado veinte.

Los grungs son nerviosos y desconfían de los extraños. Al principio, Yorbb estará más interesado en espantar a los intrusos que en hablar con ellos. Si los personajes rescatan a su hijo preferido en la zona 5 y tienen medios para comunicarse con el jefe, Yorbb les abrirá su corazón. Ahora mismo no tiene ni idea de que su hijo ha desaparecido.

Los grungs rinden culto a la difunta diosa embaucadora Nangnang. Si los aventureros inician negociaciones con Yorbb, este puede contarles la leyenda completa de los nueve dioses embaucadores de Omu (consulta “La leyenda de los nueve dioses”, en la página 92).

Puertas del santuario. Las puertas del santuario están entreabiertas. Si la batalla adquiere mal cariz para el Jefe Yorbb, este se retirará al interior del santuario con sus

guardias de élite y atrancará las puertas. Un personaje puede forzar las puertas obstruidas superando una prueba de Fuerza CD 25.

18B. CÁMARA DE LA CODICIA

Las antorchas iluminan salas llenas de tesoros: cofres rebosantes de monedas, ánforas pulidas, sartas de perlas y ornamentadas piezas de armadura. En el suelo, delante de otra puerta doble, hay un mosaico que representa a un humanoide semejante a una rana pegándole a un leopardo de cuyos hombros salen serpientes. Por encima y por debajo de los combatientes zigzaguean inscripciones cuneiformes.

Las inscripciones están escritas en omuense antiguo. La que se sitúa sobre el mosaico dice: “Nangnang nos enseña a no servir a nadie más que a uno mismo”. Las que se encuentran debajo cuentan cómo Nangnang (una grung) robó la lanza de Shagambi (una kamadan). Para saber más, consulta “La leyenda de los nueve dioses”, en la página 92.

Mientras los tesoros permanezcan en el santuario, parecerán reales a la vista y el tacto. Si un personaje saca uno de ellos del edificio, la ilusión se desvanecerá y el tesoro volverá a su forma original: las monedas de oro se convertirán en discos de hojalata, las licoreras de plata en jarras de barro y las armaduras relucientes en chatarra oxidada. Un conjuro de *detectar magia* revelará que dichos tesoros irradian un aura de magia de ilusión mientras están en el santuario. Todos estos “tesoros” carecen de valor.

Puertas cerradas. Las puertas de piedra que dan a la zona 18C están cerradas a cal y canto y no tienen ni cerradura ni pomo. Sobre ellas está grabado en la piedra el siguiente mensaje en omuense antiguo: “El más rico de entre vosotros, tráigame sus presentes”. A día de hoy, ni siquiera el Jefe Yorb ha descubierto lo que se halla al otro lado de esas puertas. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de magia de adivinación alrededor de ellas. Las puertas se abrirán si una criatura se acerca llevando uno o más de los tesoros que se encuentran en el santuario. Sin embargo, si en el santuario se halla alguna otra criatura que también porte alguno de dichos tesoros, las puertas seguirán cerradas. También pueden abrirse mediante un conjuro de *abrir*.

18C. CUBO DE PUZLE

En medio de esta polvorienta habitación hay un cubo de piedra que descansa sobre un pedestal pintado y tallado con la forma de una rana humanoide en cuclillas.

La pieza de puzle de Nangnang se puede retirar de su pedestal sin peligro.

19. SANTUARIO DE OBO'LAKA

La entrada de estas ruinas amuralladas está marcada por un par de columnas que parecen agujas. En el patio que hay tras ellas puede verse un edificio achaparrado envuelto en raíces de baniano. Las puertas de piedra que sellan el acceso tienen tallas que representan osos con largas y afiladas garras que enseñan los dientes.

El santuario de la diosa embaucadora Obo'laka (representada por una zorba) alberga una de las nueve piezas de puzle que se requieren para acceder a la Tumba de los Nueve Dioses.

19A. ENTRADA AL SANTUARIO

Sobre la entrada del santuario se sitúa una placa que tiene escrito el siguiente mensaje en omuense antiguo: “Obo'laka nos enseña a ser cautelosos y permanecer a la luz de la razón”. Este texto puede iluminar a los personajes a la hora de conseguir el cubo de puzle de Obo'laka. Las puertas están ligeramente entreabiertas y poseen bisagras oxidadas que chirrían muy fuerte al abrirlas.

Cuando los aventureros llegan, hay cuatro **zorbos** (consulta el apéndice D) acechando en el perímetro del santuario. Investigarán el chirrido de las puertas, pero no están dispuestos a atacar a grupos grandes, sino que prefieren ir a por quienes vayan solos o se queden atrás.

19B. GALERÍA DE LOS GRABADOS

Las paredes de este oscuro corredor están llenas de relieves policromados que muestran a omuenses cazando, recogiendo fruta, plantando cultivos, fabricando armas, festejando, tejiendo y despellejando animales. De las paredes sobresalen ocho hacheros para antorchas bajo los relieves.

Para desactivar la trampa del cubo de puzle situada en la zona 19E, hay que colocar las antorchas mágicas de esa habitación en los soportes de esta galería.

Puerta secreta atrancada. Si un personaje examina la pared y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17, descubrirá una puerta secreta justo al lado de la entrada. Este acceso está asegurado con tres trancas desde el lado oeste. No se puede abrir manualmente desde este lado, aunque tres conjuros de *abrir* sí serán capaces de hacerlo.

19C. ESTANQUE DEL SOL

En el techo se ha grabado un glorioso sol, justo encima de un estanque de aguas en calma. No obstante, el reflejo sobre el agua no muestra el grabado de un sol, sino de una luna.

El estanque es un portal mágico que conecta con otro similar en la zona 19D. Los personajes que se metan en él saldrán en la zona 19D.

19D. ESTANQUE DE LA LUNA

Si los aventureros llegan a esta sala a través del estanque, lee:

Aquí hay una luna llena grabada en el techo, justo encima del estanque. Las paredes están decoradas con relieves de omuenses realizando tareas del día a día.

El reflejo del agua no muestra el grabado de una luna, sino de un sol. Para volver a la zona 19C, un personaje debe sumergirse bajo la superficie del estanque.

Puerta secreta cerrada con llave. Hay una puerta secreta en la pared sur, pero para advertirla es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Aunque encontrándola, no existe ninguna forma evidente de abrirla, aunque un conjuro de *abrir* funcionará.

Si un personaje examina los relieves de la pared y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, se dará cuenta de que una de las figuras del relieve está forjando una llave. Si presiona entonces la llave, la puerta secreta se abrirá y revelará un túnel polvoriento y lleno de telarañas (zona 19F) al otro lado.

19E. CÁMARA DE LOS SACRAMENTOS

Esta sala está iluminada por ocho antorchas. La luz baña el mosaico que hay en el suelo, que muestra dos criaturas enzarzadas en combate: un pequeño oso de afiladas garras y un conejo de cuya frente brota un cuerno en espiral. En medio de la habitación se sitúa una figura ataviada con una túnica que está de pie junto a un pedestal que le llega por la cintura, sobre el que descansa un cubo de piedra. La figura es calva y tiene una mano sobre el cubo. Tardáis un momento en daros cuenta de que se trata de una estatua.

El mosaico del suelo muestra a Obo'laka (una zorba) luchando contra I'jin (una almiraj). Las inscripciones en omuense antiguo que hay bajo el mosaico explican cómo I'jin echó a perder el intento de Obo'laka de aplacar a Ubtao (consulta "La leyenda de los nueve dioses", en la página 92).

La escultura es un Mago Rojo petrificado (**mag**o humano thayano LM) llamado Voj. No consiguió desarmar la trampa del cubo de puzle antes de tocarlo y su magia lo convirtió en piedra. Si se le lanza un conjuro de *restablecimiento mayor* o un efecto mágico similar sobre Voj, volverá a ser de carne y hueso, se dará cuenta de que no está solo y atacará a todo aquel que pretenda arrebatarle el cubo.

Voj está a las órdenes de Zagmira y conoce la leyenda de Obo'laka e I'jin. Si los personajes lo derrotan, encontrarán los objetos de valor que lleva encima (consulta "Tesoro", a continuación) y que no se pueden conseguir mientras está petrificado.

Cubo de puzle. Toda criatura que toque el cubo de puzle tiene que superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará petrificada. Aun si la supera, quien sostenga el cubo debe repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos hasta que la pieza de puzle esté fuera del santuario. Cuando las antorchas de esta habitación estén insertas en los soportes vacíos de la zona 19B, el cubo de puzle de Obo'laka se podrá manejar sin peligro.

Antorchas. Cada antorcha arde con una llama que nunca consume su tea de madera. Se pueden apagar, pero prenden de nuevo cada vez que vuelven a entrar en esta sala. Volver a encender una antorcha por cualquier otro método resulta imposible. Cuando las ocho antorchas de esta habitación estén insertas en los soportes vacíos de la zona 19B, el cubo de puzle se podrá manejar sin peligro.

Tesoro. Voj lleva una *vara inamovible*, una bolsa de cuero que contiene tres gemas de ojo de tigre (10 po cada una) y un libro de conjuros encuadernado en cuero rojo con los conjuros que tiene preparados.

19F. PASADIZO SECRETO

Este oscuro pasadizo está atestado de polvo y telarañas. Queda claro que nadie lo ha atravesado en años.

Atravesar este corredor es la forma más fácil de transportar las antorchas de la zona 19E hasta la 19B sin que se apaguen al meterlas en los estantes. La puerta secreta que conduce a la zona 19B se ha asegurado con tres trancas de madera. Una vez retiradas las trancas, se puede abrir hacia adentro con facilidad.

20. PALACIO REAL

Miles de murciélagos se arremolinan sobre las ruinas de este enorme complejo. Tras una muralla circular de 15 pies de alto, veis arcadas que parecen a punto de derrumbarse, estatuas cubiertas de enredaderas, plazas vacías y edificios enterrados en raíces de baniano. Las calles que no están inundadas se encuentran abarrotadas de escombros.

El palacio parece abandonado y todos sus tesoros han sido saqueados. Las serpientes que se deslizan por los escombros son en su mayoría inofensivas (pero consulta la información de las zonas 20A y 20B, a continuación). Los murciélagos que sobrevuelan las ruinas tampoco suponen una amenaza.

Bajo el palacio yace el Fano de la Serpiente Nocturna (consulta el capítulo 4). Hay dos entradas: una grande, al norte (zona 20A), y una secreta, al sur (zona 20B). Tres **corruptos yuan-ti** de tipo 1 en forma de serpiente están vigilando cada entrada. Salen reptando de su escondite, vuelven a asumir su aspecto original y atacan a todo aquel que no vaya acompañado de yuan-tis.

20A. ENTRADA PRINCIPAL AL FANO

La entrada norte del Fano de la Serpiente Nocturna es fácil de encontrar:

Un túnel excavado desciende al interior de la tierra. Hay huellas de ruedas de carro embarradas que suben y bajan desde la entrada.

El túnel desciende en pendiente hasta la zona 1 del templo yuan-ti (consulta el capítulo 4).

20B. ENTRADA SECRETA AL FANO

La entrada sur del Fano de la Serpiente Nocturna está oculta tras unas palmeras y arbustos espinosos. Los yuan-tis que pasan por aquí siempre tratan de borrar su rastro. Para hallar la entrada, un personaje debe superar una prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia) CD 15 mientras busca por los alrededores.

Al apartar las hojas de las palmeras, descubres un pasadizo estrecho y toscamente labrado que se interna en la tierra.

Este pasadizo conecta con la zona 23 del templo yuan-ti (consulta el capítulo 4).

CAPÍTULO 4: EL FANO DE LA SERPIENTE NOCTURNA



BAJO EL PALACIO EN RUINAS DE OMU, se encuentra un templo yuan-ti dedicado a una diosa apocalíptica conocida como Dendar, la Serpiente Nocturna. El templo era originalmente parte del palacio, pero los yuan-tis lo expandieron y modificaron a lo largo de los años para satisfacer sus necesidades. Cuando Ras Nsi roba uno de los cubos de puzle de Omu (consulta el capítulo 3), los aventureros deben adentrarse en el templo para recuperarlo. Los personajes capturados por los yuan-tis también terminan en este lugar.

PLANES DE LOS YUAN-TIS

Antes de dirigir este capítulo, repasa la información sobre los yuan-tis en el *Monster Manual*. Tienes información adicional en la *Guía de Volo de los Monstruos*.

RAS NSI

Ras Nsi lidera a los yuan-tis de Omu en una misión sagrada para traer de vuelta a Dendar, la Serpiente Nocturna, y desencadenar el fin del mundo (consulta el apéndice D para más información sobre el líder de los

yuan-tis y sus malvados planes). Su versión del apocalipsis no es inminente, ya que está distraído por los temores sobre su propia mortalidad. Ha caído víctima de la maldición de muerte y se va debilitando día tras día, y ni él ni sus sacerdotes yuan-tis han podido averiguar la causa o encontrar una cura. Mientras disminuye el poder de Ras Nsi, sus rivales se preparan para deshacerse de él y continuar con su sacrosanta misión.

Acererak prometió ayudar a los yuan-tis si ellos protegían la Tumba de los Nueve Dioses. Ras Nsi no sabe que el archiliche le está engañando. Si los personajes convencen al líder de los yuan-tis de que Acererak es un enemigo común, este no se interpondrá en su camino, a condición de que prometan destruir el Almero. Por encima de todo, Ras Nsi valora su propia vida.

FENTHAZA

Fenthaza, una cruel corrupta yuan-ti, solo es superada en poder por Ras Nsi y sirve como suma sacerdotisa del templo. Como “cuentapesadillas” de Dendar, interpreta las visiones de ensueño de la diosa serpiente y la satisface con torturas y sacrificios.

REGISTRO DE MIEMBROS DEL TEMPLO Y REFUERZOS

Si los yuan-tis detectan intrusos dentro del templo que no sean prisioneros, intentarán hacer sonar el gran gong de la zona 9. El registro de miembros del templo describe los puestos de los yuan-tis que se encuentran por toda la guarida e indica cómo reaccionarán cuando descubran intrusos o se haya tocado el gong.

Una vez que se ha producido una alarma, debes llevar la cuenta de cuánto tiempo pasan los personajes en el templo. Al final de cada hora, haz una tirada de d100 y consulta la tabla “refuerzos del templo” para ver quién más acude. Los refuerzos entran en el templo desde la zona 1 o la 23 y se comportan como desees.

El templo es una comunidad viva. Cuando no combaten, sus habitantes se mueven por las habitaciones, se alimentan, lavan, descansan y se implican en todos los malvados asuntos de la vida de los yuan-tis. Puedes utilizar la tabla “refuerzos del templo” para simular esto.

Fenthaza lleva mucho tiempo resentida con el líder de los yuan-tis por obsesionarse con los peligros de su condición humana. Ahora, sus sueños presagian la ruina a manos de Ras Nsi, por lo que trama activamente contra él. Sus visiones han revelado un tesoro llamado la Corona del Ópalo Negro, bien oculto dentro de la Tumba de los Nueve Dioses. Ella está convencida de que dicho objeto es la clave para desencadenar a Dendar, la Serpiente Nocturna. Fenthaza quiere asesinar a Ras Nsi y obtener la corona de la tumba. La sacerdotisa es paciente y astuta, y no actuará contra el líder de los yuan-tis a menos que las probabilidades le sean favorables. Los personajes prisioneros pronto se convertirán en los dientes y el veneno del viperino mordisco de Fenthaza.

ACCESO

Las dos entradas al templo de los yuan-tis están situadas entre las ruinas del palacio real de Omu (consulta el capítulo 3, zona 20). El mapa 4.1 proporciona una descripción del templo. El acceso principal conduce a la zona 1 del mapa y la entrada secreta lleva a la 23.

Lo más probable es que los aventureros entren en el templo como infiltrados o cautivos. Si han forjado una alianza con los Magos Rojos, tal como se indica en el

capítulo 3, buscarán a la espía de Zagmira en el harén del templo (zona 10).

INFILTRARSE EN EL TEMPLO

Los personajes humanos pueden hacerse pasar por yuan-tis purasangres si visten y actúan apropiadamente e, incluso, son capaces de introducir a otros aventureros dentro del templo como si se tratasen de sus cautivos. Deben fingir para abrirse paso entre los guardias yuan-tis. Los corruptos yuan-tis son los más fáciles de engañar: su inherente desdén por la baja estofa de la sociedad yuan-ti conlleva prestar poca atención a los purasangres que deambulan por el templo.

Los moradores del templo poseen tics raciales que son difíciles de imitar y hablan en un dialecto que combina el común y el dracónico. Para evitar levantar sospechas al conversar, un personaje humano que finja ser un yuan-ti purasangre debe tener éxito en una prueba de Carisma (Engaño) CD 15.

A los no humanos les resulta mucho más difícil engañar a los yuan-tis sin la ayuda de la magia. Los personajes no humanos que intentan hacerse pasar por yuan-tis purasangres tienen desventaja en cualquier prueba de característica realizada para actuar disfrazados.

CAPTURADOS POR LOS YUAN-TIS

Los aventureros apresados por los yuan-tis son despojados de su equipo, inmovilizados con grilletes (un par que ata las muñecas y otro que amarra los tobillos) y encerrados en fosos en la zona 8. Sus posesiones se almacenarán en la zona 13 hasta que puedan ser estudiadas e inventariadas por el guardián del almacén, Azi Mas. Si los personajes no escapan en menos de 1 hora, serán visitados por el maestro de espías de los yuan-tis, Yahru, y sus escoltas (consulta la información de la zona 17). Yahru les interroga acerca de su misión. Él y sus guardaespaldas escoltan luego a los aventureros hasta Ras Nsi o Fenthaza.

Yahru disfruta con los juegos políticos y utilizará a los personajes para enfrentar a Ras Nsi y a Fenthaza. Si los aventureros respondieran a las preguntas de Yahru con formas agresivas o arrogantes, tendrán una audiencia con Ras Nsi. Si, por el contrario, reaccionaran de una manera tranquila y civilizada, serán llevados ante Fenthaza.

TAREAS DE LOS ESCLAVOS

d100	Tarea	Resultado
01–15	Limpiar el establo de los dinosaurios en la zona 2.	El personaje se entera de que a Nahth (zona 1) se le puede sobornar.
16–40	Ayudar a Azi Mas a reordenar los contenidos del almacén (zona 13).	Azi Mas comparte sus sospechas de que Fenthaza está planeando un golpe.
41–60	Asistir a Xopal en la destilería de veneno (zona 14).	Xopal envía al personaje, sin escolta, a recolectar hongos de la zona 22.
61–75	Fregar los baños de los yuan-tis en la zona 16.	El personaje averigua que Fenthaza tuvo un sueño profético sobre la Corona del Ópalo Negro, un tesoro que, según creen los yuan-tis, tiene el poder de traer de vuelta a Dendar, la Serpiente Nocturna.
76–90	Limpiar los cubiles de los yuan-tis en la zona 18.	El personaje escucha a un yuan-ti susurrar a otro, en común, “pluma blanca, máscara negra”. Consulta la información de la zona 4 para entender el significado de estas palabras.
91–00	Alimentar a la hidra de la zona 21 con un prisionero muerto.	Los personajes encuentran un trozo de pergamino doblado y oculto en los ropajes del fallecido. En una de sus caras, hay esbozado un tosco mapa del templo.

REGISTRO DE MIEMBROS DEL TEMPLO

Zona	Criatura(s)	Notas
1	Nahth (corrupto yuan-ti tipo 1), 4 guardianes yuan-tis y 3 enjambres de serpientes venenosas	Los yuan-tis se quedan en este lugar, al cual se incorporan refuerzos desde la zona 2. Las serpientes están confinadas en los pozos.
2	Soakosh (yuan-ti purasangre), 4 guardaestirpes yuan-tis , 2 basiliscos y 1 triceratops	Si comienza un combate, un guardián intentará hacer sonar el gong de la zona 9 para alertar a todo el templo. Si alguien golpea el gong, todos los yuan-tis y basiliscos salen a investigar. El triceratops huye en estampida hacia la zona 1 si es atacado o amenazado con fuego.
4	1 naga ósea y 2 minotauros esqueletos	Los muertos vivientes permanecen en esta zona.
5	Fenthaza (yuan-ti cuentapesadillas), 2 corruptos yuan-tis (tipo 2) y 1 elemental de aire	Si se ven amenazados, los yuan-tis traerán refuerzos desde la zona 6. El elemental permanece en su urna hasta que Fenthaza lo libera.
6	4 guardaestirpes yuan-tis	Los guardaestirpes yuan-tis permanecen en este lugar, a menos que sean atraídos hacia la zona 5 por ruidos de combate.
7	3 corruptos yuan-tis (variantes del tipo 3)	Los corruptos se quedan en esta zona.
10	1 doppelganger , 11 yuan-tis purasangres y 2 guardaestirpes yuan-tis	El doppelganger ayuda a los personajes que trabajan con los Magos Rojos de Thay. Los guardaestirpes protegen a los purasangres.
11	Ras Nsi (solo de día), Sekelok (variante de campeón), 2 corruptos yuan-tis (tipo 1), 3 guardianes yuan-tis y 4 gules	Ras Nsi se retira hacia la zona 12 si es amenazado. Si se hace sonar el gong de la zona 9, Sekelok, los corruptos y los guardianes investigarán mientras los demonios se quedan en la zona 11.
12	Ras Nsi (presente solamente de noche o cuando se ha visto forzado a huir de la zona 11)	Ras Nsi huirá o intentará negociar si se ve superado.
13	Azi Mas (serpiente constrictora gigante despertada)	La serpiente se queda en esta zona.
14	Xopal (yuan-ti purasangre) y 5 zombis	El yuan-ti y los zombis permanecen en el lugar.
15	Enjambres de serpientes venenosas	Los enjambres están confinados en los fosos.
16	2 corruptos yuan-tis (tipo 2) y 4 yuan-tis purasangres	Si se hace sonar el gong de la zona 9, los yuan-tis saldrán a investigar. En caso de que estalle un combate aquí, llegarán refuerzos desde la zona 17.
17	Yahru (corrupto yuan-ti de tipo 1) y 2 gladiadores	Si resuena el gong de la zona 9, o detectan algo fuera de lo normal en la zona 16, los corruptos y los gladiadores saldrán a investigar.
18	6 corruptos yuan-tis (2 de cada tipo: 1, 2 y 3) y 6 yuan-tis purasangres	Si se toca el gong de la zona 9, los yuan-tis saldrán a investigar. De lo contrario, descansarán en esta zona.
19	Issar (corrupto yuan-ti tipo 3) y 3 guardianes yuan-tis	Los yuan-tis permanecen en este lugar.
20	4 guardianes yuan-tis	Los yuan-tis protegen la entrada secreta. Si se inicia un combate, uno de ellos huirá hacia la zona 19 para alertar a los yuan-tis destacados allí. Los intrusos que sean capturados al intentar evitar furtivamente a los guardias serán llevados a la zona 19 para el interrogatorio.
21	1 hidra	La hidra atacará a los nadadores, así como a las criaturas que viajen al norte de la zona 18. Si se hace sonar el cencerro de un bote de remos, la hidra aparecerá en 1d6 asaltos y atacará, a menos que esté bien alimentada.

REFUERZOS DEL TEMPLO

d100	Criatura(s)
01–15	1d4 yuan-tis purasangres escoltando a un corrupto yuan-ti de tipo 3.
16–30	1d4 + 1 yuan-tis purasangres custodiando a 2d4 prisioneros (plebeyos humanos chultanos de cualquier alineamiento)
31–45	2d4 yuan-tis purasangres regresando al templo de una expedición o patrulla.
46–60	4 guardianes yuan-tis (consulta el apéndice D) arrastrando a un corrupto yuan-ti de tipo 2 en una camilla.
61–70	1 corrupto yuan-ti regresando al templo. Tira un d6 para determinar su tipo: 1–2, tipo 1; 3–4, tipo 2; 5–6, tipo 3.
71–75	1 abominación yuan-ti llegando al templo para desafiar el liderazgo de Ras Nsi. Si Fenthaza está viva, usará su influencia para orquestar un enfrentamiento entre el líder de los yuan-tis y la abominación en el fano (zona 9). Si la suma sacerdotisa está incapacitada o muerta, la abominación se abrirá camino hacia la sala del trono de Ras Nsi (zona 11), donde será derrotada.
76–85	2d4 sectarios fanáticos enloquecidos (NM de diferentes etnias) buscando audiencia con Ras Nsi para rendir pleitesía a Dendar, la Serpiente Nocturna. Estos fanáticos traen tributos en forma de tesoros (tira una vez en la tabla “tesoro acumulado: Desafío 0–4”, en el capítulo 7 del <i>Dungeon Master's Guide</i>)
86–00	2d6 guerreros tribales (humanos chultanos N) entregando tributos a Ras Nsi. Estos son comida, bebida y tesoro (tira una vez en la tabla “tesoro acumulado: Desafío 0–4”, en el capítulo 7 del <i>Dungeon Master's Guide</i>)

AUDIENCIA CON RAS NSI

Ras Nsi se reunirá con los prisioneros en el salón del trono (zona 11). Quiere saber por qué los personajes invadieron Omu. Si encuentra su respuesta insatisfactoria, les considerará peligrosos y ordenará su muerte de inmediato. Si Ras Nsi se entera de que han venido a poner fin a la maldición de muerte, sentirá curiosidad. Si revelan que la causa se halla en la Tumba de los Nueve Dioses, les liberará. Además, les dará cualquier cubo de puzle que necesiten (y él posea) para entrar en la tumba y les concederá un salvoconducto para salir de Omu si logran destruir el Almero. No les ayudará más allá de esto, ya que podría incitar a una revuelta yuan-ti.

AUDIENCIA CON FENTHAZA

Fenthaza se encontrará con los prisioneros en sus propios aposentos (zona 5). Ella ve a los aventureros como meros peones en su plan para derrocar a Ras Nsi. Para determinar si son de confianza, les pondrá a trabajar como esclavos a las órdenes del maestro de esclavos Issar (zona 19). Este último asignará a cada personaje un trabajo, determinado lanzando un d100 y consultando la tabla "tareas para esclavos" (más de un personaje puede recibir la misma tarea.) Mientras llevan a cabo sus trabajos, los aventureros verán cómo funciona el templo y podrían hallar formas de escapar.

Si los personajes realizan sus trabajos sin incidentes o quejas durante 1 día, serán llevados ante Fenthaza una vez más. Ella les prometerá su libertad si acceden a derrocar a Ras Nsi. También les permitirá quedarse con cualquier cubo de puzle que posea el líder de los yuan-tis. Si acceden, les dará el santo y seña de la armería (consulta la información de la zona 4) y los animará a que lideren un alzamiento de los esclavos. También ofrecerá transformar ritualmente a los personajes humanos en yuan-tis purasangres para que puedan conseguir acercarse más a Ras Nsi (lee la zona 9). Mientras los aventureros siembran la confusión, ella reúne a sus guardias y sacerdotes (consulta la información de las zonas 6 y 7), embosca a Ras Nsi e intenta matarle.

Si se frustra el golpe, Fenthaza y sus aliados son condenados a muerte. Por el contrario, si este tiene éxito, la suma sacerdotisa concluye que los personajes ya no son de utilidad e intenta eliminarlos. Si los aventureros huyen antes de que ella pueda traicionarlos, Fenthaza envía a su elemental de aire (lee la información de la zona 5) para darles caza y acabar con ellos.

LUGARES EN EL TEMPLO

El mapa 4.1 muestra la disposición de la totalidad del templo. Las siguientes características son comunes a todo el lugar.

TECHOS

A menos que se indique otra cosa, los techos de las estancias tienen una altura de 20 pies y los de los pasillos de 10 pies.

PUERTAS

Las puertas se han fabricado en piedra trabajada, con agujeros de 4 pulgadas de ancho espaciados a lo largo de sus travesaños inferiores para permitir que serpientes medianas y pequeñas puedan pasar a través de ellos. Las puertas no están cerradas con llave a menos que se indique lo contrario.

ILUMINACIÓN

Las lámparas de aceite proporcionan una luz tenue en todo el complejo. Cada una de ellas arde con una esbelta llama verde que ilumina tanto como una antorcha.

RASTRILLOS

Rastrillos de hierro aseguran ciertas zonas del templo. Las barras de cada uno tienen 1 pulgada de grosor y están separadas 4 pulgadas. Se puede subir o bajar un rastrillo usando una palanca de hierro cercana. Si no se puede alcanzar dicha palanca, siempre se puede forzar el rastrillo hacia arriba o hacia abajo entre varios personajes con una Fuerza combinada de 30 o más. No obstante, hacerlo así romperá los mecanismos que impiden que el rastrillo caiga. Un conjuro de *abrir* también alzará un rastrillo cerrado.

RAMPAS

En lugar de escaleras, el templo tiene rampas de piedra, que los cuerpos de serpiente de los yuan-tis encuentran mucho más fáciles de subir.

TELETRANSPORTES

Ras Nsi creó cinco teletransportes mágicos (en las zonas 8 a 12) y no permite que nadie más que él los use. Cada uno parece un disco de piedra ligeramente elevado con respecto al suelo que lo rodea, tenuemente brillante, y con un glifo serpentino grabado en la parte superior del mismo. Los discos irradian un aura de conjuración mágica bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*.

Si Ras Nsi se adentra en uno de estos discos, puede continuar su movimiento desde cualquier otro disco situado en el templo. Un aventurero con competencia en la habilidad Conocimiento Arcano puede hacer lo mismo y entrar en el teletransporte siempre que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20. Si tiene éxito en la tirada, pero el personaje no posee un disco de destino en mente, aparecerá en uno determinado al azar.

1. PORTÓN PRINCIPAL

Si los aventureros se acercan a esta zona desde el norte, lee lo siguiente:

Un ancho pasadizo desciende hasta unas puertas de bronce. Serpientes enroscadas decoran el metal, que tiene una trampilla corredera a la altura de la cabeza. Se han realizado orificios de cuatro pulgadas de ancho en la base de cada puerta.

Al abrirlas, las puertas de bronce se deslizan en huecos excavados en los laterales del túnel. Para hacer esto, los guardaestirpes yuan-tis, bajo el mando de Nahth, tiran de pesadas cadenas localizadas en el lado sur de la entrada. Para franquear las puertas sin abrirlas, los corruptos yuan-tis se transforman en serpientes y se deslizan a través de los orificios de la parte inferior.

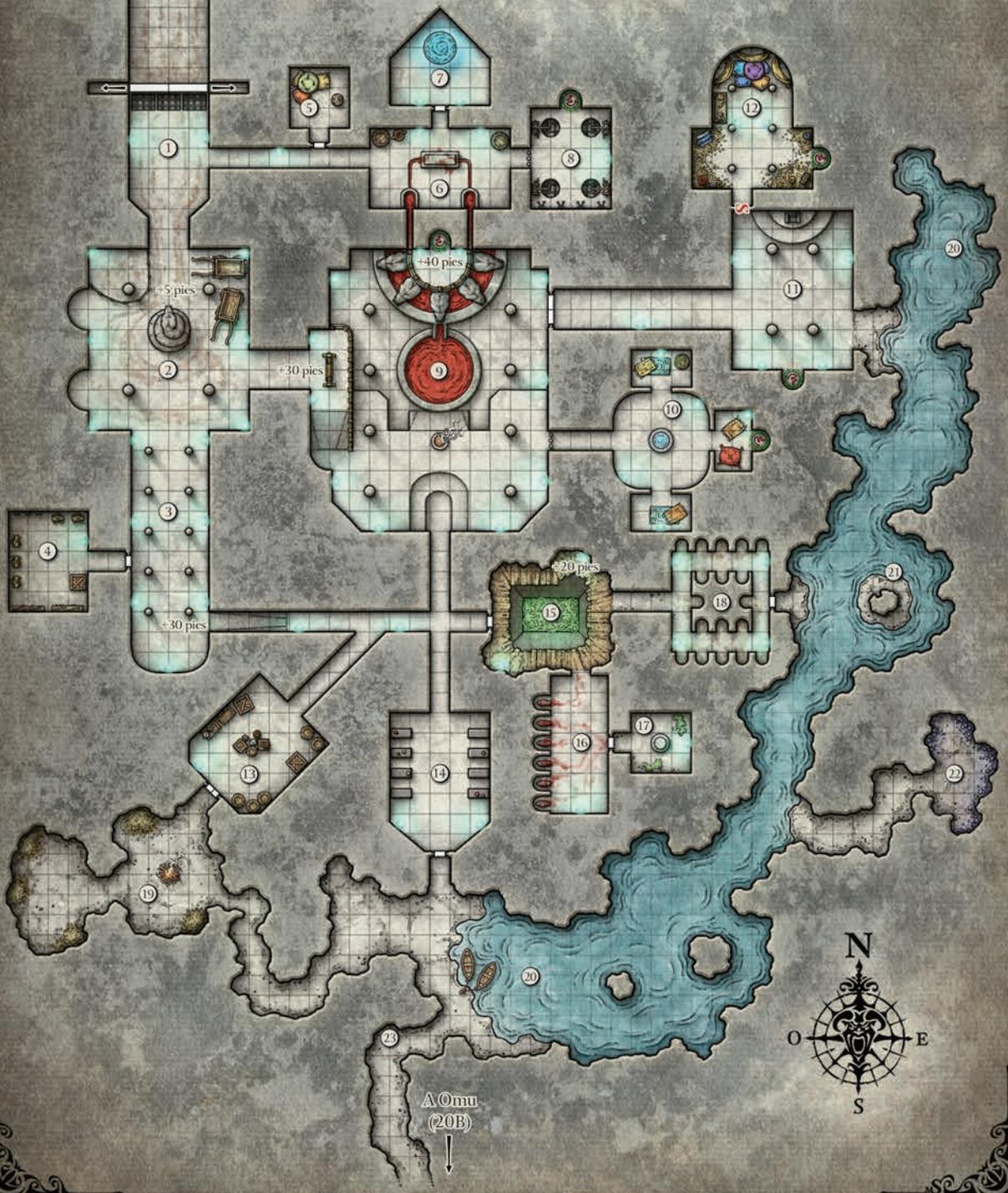
Un **corrupto yuan-ti** de tipo 1 llamado Nahth (pronunciado [náz]) y cuatro **guardaestirpes yuan-tis** (consulta el apéndice D) defienden la puerta principal. A los extraños se les niega la entrada a menos que vayan acompañados por uno o más yuan-tis.

Nahth es codicioso. Tras permitir que los aventureros atraviesen las puertas, exige un soborno en forma de comida (preferiblemente carne) o tesoro (al menos 10 po). Si los personajes se niegan a pagar, Nahth querrá pelea. Combatir aquí atraerá refuerzos procedentes de la zona 2.

EL FANO DE LA SERPIENTE NOCTURNA

1 casilla = 5 pies

↑
A Omu
(20A)



MAPA 4.1: EL FANO DE LA SERPIENTE NOCTURNA

POZOS DE SERPIENTES

Más allá de la puerta principal hay tres pozos cubiertos con rejillas de hierro. Cuando los enemigos atacan, los guardaestirpes las retiran y forman una línea defensiva en el lado sur de dichos pozos. Cada uno tiene 5 pies de anchura, 10 pies de profundidad y está ocupado por un **enjambre de serpientes venenosas**. Las paredes de cada pozo son demasiado lisas como para subirlas sin ayuda de equipo o magia. Una criatura puede sortear un pozo bordeándolo, siempre que tenga éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10, pero caerá si la tirada falla. Igualmente, también es posible superar los agujeros con un salto normal o con carrerilla (consulta el *Player's Handbook* para ver las reglas de salto), siempre que no haya guardaestirpes alineados a lo largo del lado más alejado.

TESORO

Nahth posee una bolsa de piel de cocodrilo que contiene 28 po y unos brazaletes ceremoniales de oro con forma de murciélago (con un valor de 150 po por el par).

2. SALA DE GUERRA

Cuatro pilares grabados con relieves de serpientes soportan el techo de esta gran estancia, de unos 20 pies de altura, en medio de la cual se erige una estatua de 18 pies de alto que representa una cobra enroscada, encarada al norte. Antorchas de llamas verdes flamean en las paredes y el aire apesta a estiércol. Dos carretas han sido aparcadas en una esquina y, en la otra, se puede ver a un triceratops confinado en una jaula de metal. Hacia el oeste se encuentran un par de oquedades oscuras; al sur, una amplia sala llena de columnas.

Las tropas yuan-tis se agrupan en esta sala antes de poner rumbo a la ciudad. A menos que hayan sido reclamados en otro lugar, un **yuan-ti purasangre** llamado Soakosh (pronunciado [sókosh]) y cuatro **guardaestirpes yuan-tis** (consulta el apéndice D) están destacados aquí. Dos **basiliscos** encadenados a argollas en las oquedades occidentales han sido entrenados para no mirar a sus maestros yuan-tis a los ojos. Trozos mordisqueados de piedra (restos de víctimas petrificadas) se esparcen por el suelo de estos huecos. El **triceratops** confinado en la jaula metálica de la esquina noroeste es dócil mientras no se ve amenazado. Los yuan-tis lo utilizan para tirar de las carretas de suministros.

Soakosh es orondo y tiene la lengua bífida. Rara vez se le ve sin una bolsa de su comida favorita a mano: huevos de grung garrapiñados.

Si se da la alarma, Soakosh ordena a los guardaestirpes liberar a los basiliscos de sus argollas y conducirlos a la batalla como perros de guerra. En cambio, si esta no ha sonado, pero el combate se desencadena aquí, un guardaestirpe se apresurará a golpear el gong de la zona 9.

Si el triceratops es amenazado con fuego o es herido por un ataque, embestirá las paredes de su jaula hasta abrirse paso y se dirigirá a la zona 1.

ESTATUA DE LA COBRA GIGANTE

La escultura no es peligrosa. Un personaje puede escalarla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

CARRETAS

Las carretas de suministros de la esquina noreste están vacías.

3. SALA DE LAS SERPIENTES

Las paredes de esta sala llena de columnas muestran relieves de una serpiente gigante y sus adoradores yuan-tis llevando a cabo actos abominables.

Los relieves representan la leyenda de Dendar, la Serpiente Nocturna, y el alzamiento de Ras Nsi. Los aventureros que los examinen apreciarán las siguientes escenas:

- Una serpiente gigante enroscada en el Inframundo, donde devora los sueños de criaturas dormidas.
- Yuan-tis aterrorizando a chultanos y alimentando con sus pesadillas a la gran serpiente.
- Un corrupto yuan-ti (Ras Nsi), blandiendo una espada llameante y ostentando una corona de oro con un ópalo negro incrustado, guía al pueblo serpiente hacia una gran puerta al Inframundo.
- La puerta al Inframundo se abre y libera a la serpiente. Esta devora el sol y sume al mundo en el terror y la oscuridad.

Un personaje que examine los relieves y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 descubrirá que el ópalo negro en la corona de Ras Nsi es un botón de piedra. Si tiene éxito en la tirada por 5 o más, también percibirá los agujeros minúsculos ocultos entre las escamas talladas en la Serpiente Nocturna.

Si un personaje presiona el botón en la corona de Ras Nsi, por los orificios de la Serpiente Nocturna se liberará un gas soporífero que llenará el vestíbulo y permanecerá activo durante 1 minuto. Cualquier criatura que entre en el alcance del gas o comience su turno dentro del mismo, debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. El gas no tiene ningún efecto en criaturas inmunes al veneno, pero las que no lo sean y fallen la prueba caerán inconscientes durante 1 hora. Los aventureros pueden usar ropa o cera para tapar los centenares de agujeros y evitar que el gas fluya.

4. ARMERÍA

La puerta de la armería tiene imbuido un conjuro de *cerradura arcana*. Oficialmente, solo Ras Nsi, Sekelok, y Fenthaza conocen las palabras de mando para sortear el conjuro ("pluma blanca"). Pronunciar estas palabras mientras se está a 5 pies o menos de la puerta, suprime su magia durante 1 minuto, tiempo en que se puede abrir la puerta con normalidad. La puerta también puede ser forzada mediante un conjuro de *abrir* o superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

Cuando los personajes entren, lee lo siguiente:

Relucientes cimitarras, yelmos de serpiente y armaduras de escamas abarrotan los estantes de esta cámara. Hay grandes osamentas y calaveras con cuernos esparcidas por el suelo. Un escudo hecho a partir de un caparazón de tortuga cuelga de la pared más alejada.

Una gran sierpe esquelética aparece deslizándose entre los estantes, alza su cabeza y dice en común: "¡Ellos nos dirán la contraseña! Así ha hablado Ukurlahmu".

Una **naga ósea** llamada Ukurlahmu (pronunciado [ukurlámu]) tiene órdenes de proteger la armería contra los ladrones, pero le cuesta recordar las caras. Solo atacará a las criaturas que no digan la contraseña correcta. El código actual es "máscara negra". Los aventureros tienen tres oportunidades para decir las palabras adecuadas antes de que

Ukurlahmu les ataque. Justo antes de atacar, la naga utiliza una acción adicional para pronunciar una palabra de activación mágica que alza a dos **minotauros esqueletos** de entre los huesos del suelo. Estos muertos vivientes obedecen a la naga.

Ukurlahmu habla de forma extraña. Cuando hace una pregunta o pide algo, empieza cada oración con “Él...” o “Ellos...” (por ejemplo: “Él nos contará por qué está aquí y lo que quiere”). Cuando sentencia o responde a una pregunta, siempre termina sus frases con “... así ha hablado Ukurlahmu”.

TESORO

La armería contiene diez armaduras completas de escamas, cincuenta cimitarras, veinte arcos largos, veinte arcos cortos y cincuenta aljabas con veinte flechas cada una. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de magia de transmutación alrededor del escudo colgado en la pared. El objeto posee una propiedad mágica menor: lo hablado por el portador del escudo es amplificado y suena diez veces más fuerte de lo normal.

El escudo de caparazón de tortuga pertenece a Sekelok, por lo que solo a él se le permite tocarlo. Si un personaje descuelga el escudo de la pared, Ukurlahmu exige con frialdad que se devuelva a su lugar, atacando si se ignoran sus instrucciones.

5. APOSENTOS DE FENTHAZA

Dos **corruptos yuan-tis** de tipo 2 hacen guardia en el pasillo, fuera de esta habitación. Un combate en el vestíbulo alertará a los guardaestirpes yuan-tis de la zona 6, que llegarán en 1 asalto. Puedes describir la habitación como sigue:

Una nube de incienso inunda estos aposentos. Murales desgastados decoran las paredes, y alfombras pequeñas y cojines están esparcidos por doquier. Un ornamentado cofre descansa en una esquina, junto a una urna de piedra cubierta con tallas de serpientes. Una criatura de piel oscura, con cabeza y torso de mujer, y con la parte inferior del cuerpo de una serpiente, se encuentra en medio de la habitación.

Fenthaza, una **yuan-ti cuentapesadillas** (consulta el apéndice D), mora aquí. Si se da la alarma, la suma sacerdotisa confía en que sus guardias la protegerán mientras ella libera a la criatura atrapada en la urna de piedra (lee a continuación). Fenthaza intenta incapacitar a los intrusos y confinarlos en la zona 8. Un enemigo particularmente molesto puede acabar encadenado al altar de la zona 6, donde ella misma lo torturará en su tiempo libre.

Siendo una de las figuras más poderosas en el templo, Fenthaza gobernó a los yuan-tis después de que la abominación yuan-ti que los lideraba muriera. Fue ella quien realizó el ritual que transformó a Ras Nsi en un corrupto. Recientemente, sus visiones han conducido a que dude de las capacidades de Ras Nsi. A su vez, este ha comenzado a ceder más poder a su campeón, Sekelok (zona 12).

URNA DE PIEDRA

La urna de piedra mide 4 pies de altura y pesa 250 libras. Su tapadera alcanza las 25 libras de peso. Atrapado dentro de este objeto hay un **elemental de aire** que obedece a Fenthaza. Si alguien que no sea la suma sacerdotisa retira la tapa de la urna, la criatura saldrá de su interior y atacará.

Fenthaza suele utilizar el elemental para dar caza y matar a los prisioneros fugados. Una vez que ha completado su tarea, el elemental vuelve siempre junto a su ama.



FENTHAZA

TESORO

Fenthaza lleva un manojito de llaves que abren las esposas y grilletes de los prisioneros de la zona 8. Porta también un símbolo sagrado de Dendar, la Serpiente Nocturna, (25 po) alrededor de su cuello.

El cofre no está cerrado con llave y contiene 200 po, una aljaba de cuero negro bordada con un mapa estelar tachonado con cuarzos (75 po) y una daga ceremonial en una funda de oro que muestra la escena en relieve de una estampida de animales en la selva (25 po).

6. CÁMARA DE LOS SACRIFICIOS

A menos que sean atraídos a la zona 5 por sonidos de batalla, cuatro **guardaestirpes yuan-tis** (consulta el apéndice D) hacen guardia en esta cámara, uno en cada esquina.

En el centro de esta sala se sitúa un altar ensangrentado. Tiene grilletes encastrados a su superficie y huecos horadados en los laterales. Encajados en estos últimos orificios hay sendos cráneos humanos. Los surcos recorren el altar hasta el suelo acanalado, lo que permite que la sangre derramada desagüe en las paredes. Urnas de arcilla rebosan vísceras y sangre.

Fenthaza sacrifica a prisioneros en el altar de manera rutinaria. Cuando mueren, su sangre acaba en el estanque de la zona 9. Un personaje cautivo que insulte o moleste de algún modo a la suma sacerdotisa puede terminar aquí, encadenado al altar.

CRÁNEOS SALMODIANTES

El altar tiene seis oquedades (una en cada extremo y dos en cada lateral largo). El cráneo humano que hay en cada una irradiará un aura de magia de abjuración si se le lanza un conjuro de *detectar magia*. En caso de que se entable un combate aquí, estas calaveras comenzarán una salmodia en lenguaje abisal. Los cráneos detendrán su cántico cuando sean extraídos de sus huecos. Cada calavera tiene CA 9, 1 punto de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Mientras uno o más cráneos estén salmodiando, los yuan-tis en la sala tendrán los siguientes beneficios:

- Resistencia a daño: contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.
- Ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

PRISIONEROS DE LOS YUAN-TIS

Los cautivos de los yuan-tis que no están trabajando como esclavos son encarcelados en celdas hasta que puedan ser sacrificados a Dendar, la Serpiente Nocturna. Diez presos se describen a continuación como muestra, pero puedes crear otros. Todos los prisioneros llevan grilletes en sus muñecas y tobillos (consulta la zona 8 para obtener los detalles). Han sido despojados de sus armaduras y armas, a menos que se indique otra cosa. Todos tratarán de escapar del templo y encontrar el camino de vuelta a sus tribus o a la civilización.

- Tahvo, un chico de diez años (humano chultano no combatiente LB con CA 10 y 2 puntos de golpe), lleva una guirnalda de flores y reza constantemente a Tymora.
- Sev, un **yuan-ti purasangre** que parece humano salvo por su bífida lengua, sucumbió a la fiebre del mono loco y ha sido confinado aquí hasta que recupere su cordura. Haz una tirada en la tabla “locura a largo plazo” del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide* para determinar la forma de locura de Sev.
- Oloma Authdamar (**batidora** humana turami CB) es una extripulante del *Diosa Estelar* (consulta el capítulo 2). Saltó por un ojo de buey cuando el barco se estrelló y los yuan-tis la capturaron en la jungla. Oloma porta una daga oculta.
- Tesela, un **juglar tabaxi** (consulta el apéndice D), fue secuestrado cuando viajaba de Puerto Nyanzaru a Fuerte Beluarian.
- Gorvax, un **guerrero salamandra flamígera** (lee el apéndice D), está ansioso por escapar y regresar al Valle del Honor Perdido.
- Un miembro de los Arpistas llamado Lomar Dral (**mago** humano turami LB, sin espacios de conjuros disponibles). Mientras intentaba localizar a Artus Cimber en Puerto Nyanzaru, fue drogado por Salysa, su guía yuan-ti, y despertó ya prisionero en Omu.
- Mung, un **goblin** batiri, fue atrapado por los yuan-tis cuando buscaba comida en la jungla. Está desnutrido y sufre 3 niveles de cansancio (consulta el apéndice A del *Player's Handbook*).
- Kanush Natombe (**guerrero tribal** humano chultano N) viajó a Omu de forma temeraria para demostrar su valía a otro hombre. Está desnutrido y sufre 4 niveles de cansancio.
- Zilla Atazi (**bandida** humana chultana LM) era pirata a bordo del *Colmillo de Dragón*. El capitán Elok Jaharwon arrojó a Zilla por la borda por insubordinación. Los yuan-tis la capturaron después de que el mar la devolviera a tierra firme.

RASTRILLO

Un rastrillo bloquea la entrada a la zona 8. Hay una palanca de bronce en la pared, al sur de la puerta, fuera de la vista de la zona 8. Tirar de la palanca levantará el rastrillo, y empujarla lo bajará.

7. ORÁCULO MALVADO

Volutas de vapor emanan de una pileta de piedra colmada de un líquido viscoso negro y púrpura. Tres criaturas serpentina rodean el estanque. Cada una de ellas tiene la cabeza y la parte superior del cuerpo de una mujer de piel oscura, y la parte inferior del cuerpo de una serpiente.

Las sacerdotisas yuan-tis usan el estanque para comulgar con Dendar, la Serpiente Nocturna. Arakiti, Kultha, y Nyss, tres sacerdotisas, permanecen aquí en todo momento. Leales a Fenthaza, son **corruptas yuan-tis** de tipo 3, con estos cambios:

- Añade lo siguiente a la lista de conjuros que las yuan-tis pueden lanzar a voluntad de manera innata: *descarga sobrenatural* (2 rayos; +5 a impactar; 1d10 + 3 de daño de fuerza por rayo), *ilusión menor* y *rociada venenosa*.
- No llevan arcos largos.

ESTANQUE DEL ORÁCULO

El lodo de la piscina canaliza las ensoñaciones de Dendar, la Serpiente Nocturna. Una criatura que entre en dicho fango o comience su turno dentro del estanque, sufrirá 5 (1d10) de daño psíquico.

Cualquier criatura que mire fijamente al estanque durante más de unos segundos tendrá una breve pesadilla. En esta visión, el que sueña es engullido por una serpiente gigante. Cuando termina la visión, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si la falla, sufrirá 5 (1d10) de daño psíquico y quedará afectada por una forma de locura a largo plazo determinada al azar (consulta “Locura” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

8. POZOS DE LOS PRISIONEROS

Un rastrillo de hierro cierra esta cámara. La palanca para levantarlo se encuentra en la zona 6.

Los personajes capturados por los yuan-tis están confinados aquí. Si así es como los aventureros llegan por primera vez al templo, lee lo siguiente:

El hedor del sudor llena el húmedo aire. Estáis encadenados a la pared de un frío y lóbrego pozo parcialmente inundado. Otros prisioneros gimen cerca, iluminados por la tenue luz de las antorchas sobre los pozos.

Si los personajes miran en esta habitación a través del rastrillo, utiliza esta descripción en vez de la anterior:

Sollozos y gemidos amortiguados llegan desde cuatro pozos cubiertos con rejillas circulares de hierro forjado. Una cadena enganchada a cada reja cuelga de una polea atornillada al techo y se enrosca alrededor de un torno de hierro situado en una pared cercana. Grilletes de hierro penden de varios ganchos en la pared sur. Al norte, un disco de piedra ligeramente brillante cubre el suelo de una estancia por lo demás vacía; grabado en la parte superior del disco, hay un símbolo serpentina.

La sala contiene cuatro pozos de forma acampanada que alcanzan los 10 pies de profundidad y 10 pies de diámetro. Todos ellos están inundados hasta una profundidad de 3 pies. Cada pozo se ha cubierto con una reja de hierro circular de 600 libras que requiere de uno o más personajes con una puntuación de Fuerza combinada de al menos 20 para poder levantarla. Alternativamente, un aventurero puede usar el torno de hierro situado cerca de cada pozo para levantar o bajar la tapa superando una prueba de Fuerza CD 12. Escalar las paredes resbaladizas y acampanadas de un pozo requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

Los prisioneros recién llegados son encadenados, abofeteados e introducidos después en un pozo al azar. Los yuan-tis despojan a todos los cautivos de sus pertenencias, que se guardarán en el almacén (zona 13) hasta que sean debidamente inventariadas. Si los yuan-tis necesitan sacar a un prisionero del pozo, quitan el gancho de la tapa y lo usan para izar al cautivo por los grilletes.

Cada pozo contiene 1d3 prisioneros; en la caja “presos de los yuan-tis” se describen algunos. Si un personaje jugador muere, podrías introducir aquí un aventurero de reemplazo a modo de cautivo que espera ser rescatado.

Los prisioneros se ven forzados a llevar esposas en las muñecas y grilletes en los tobillos. Las primeras imponen desventaja a la hora de hacer pruebas de característica para escalar o nadar. Los segundos reducen la velocidad caminando de un prisionero a la mitad e imponen desventaja en las pruebas de característica para saltar. Fenthaza (consulta la zona 5) lleva consigo las llaves de los grilletes y las esposas. Lee “Equipo de aventureros” en el capítulo 5 del *Player's Handbook* para conocer las reglas sobre romper, escapar y forzar esposas (y grilletes).

TELETRANSPORTE

El disco de piedra grabado situado en la estancia, al norte, es uno de los teletransportes mágicos de Ras Nsi (consulta “Teletransportes”, en la página 114).

9. EL FANO

Una catedral subterránea se abre ante vosotros. En un extremo, un balcón esculpido se asienta sobre cinco esculturas hieráticas de serpientes realizadas en roca. La sangre que gotea de las mandíbulas de dichas figuras llega a una vasija semicircular y de allí fluye en pendiente a lo largo de un canal hasta un amplio cuenco de piedra encajado en el suelo. Al sur de este recipiente hay un entresuelo, situado en un lugar prominente, sobre el cual borbotea un caldero lleno de una sopa que exuda hedor a carne. Al oeste, un enorme gong grabado con motivos de serpiente se yergue en un segundo balcón.

Durante los rituales, el fano se llena de yuan-tis, pero por lo demás la sala no está vigilada. Cuando se golpea el gong, este puede oírse en todo el complejo del templo. Un tañido anuncia el comienzo de un ritual de la serpiente: cuando se ha hecho sonar, todos los yuan-tis dentro del complejo se congregan aquí en media hora. Dos o más tañidos en rápida sucesión indican una alarma: cuando se toca de esta forma, los yuan-tis de todo el templo acuden a este lugar lo más rápidamente posible (consulta la tabla “registro de miembros del templo”).

ESTANQUE DE SANGRE

La sangre derramada en la zona 6 se canaliza hasta esta sala, de modo que el estanque central contiene un espesor de 3d6 pulgadas de este líquido viscoso procedente de sacrificios previos. Los yuan-tis se revuelcan en la sangre de vez en cuando y, a veces, traen esclavos aquí para que sean devorados vivos por sectarios enloquecidos o transformados en yuan-tis (consulta “Rituales yuan-tis” abajo).

CALDERO

Un guiso de carne hervida borbotea dentro del caldero, que los yuan-tis calientan gracias a una chimenea volcánica bajo este. Volcar el recipiente es una acción que requiere superar una prueba de Fuerza CD 15. Cuando el caldero es golpeado, cada criatura en el suelo dentro de un cono de 15 pies con origen en el recipiente debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 4 (1d8) de daño de fuego si falla, o la mitad de ese daño si la supera.

BALCÓN NORTE Y TELETRANSPORTE

Ras Nsi y Fenthaza usan el balcón norte para dirigirse a sus subordinados. Para escalarlo, un personaje debe superar con éxito una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. Las barandillas alrededor del balcón proporcionan cobertura media contra los ataques a distancia procedentes de la sala inferior.

Ubicada en la pared trasera está una hornacina con un disco de piedra grabado colocado en el suelo; es uno de los teletransportes mágicos de Ras Nsi (consulta “Teletransportes”, en la página 114).

RASTRILLO

Un rastrillo bloquea el acceso a la zona 10. Hay una palanca de bronce en la pared, al norte de la puerta, fuera de la vista de la zona 10. Tirar de la palanca levantará el rastrillo, y empujarla lo bajará.

RITUALES YUAN-TIS

Una vez cada diez días, los yuan-tis se reúnen en el fano para llevar a cabo un depravado ritual. La ceremonia tiene lugar en el transcurso de una noche; un grupo de esqueletos protege el resto del complejo del templo durante esos períodos.

Durante la ceremonia, un cautivador incienso es quemado en los candeleros de las paredes (consulta la zona 13 para obtener más detalles sobre el incienso). Fenthaza predica ante la congregación desde el balcón norte. Cuando el ritual alcanza un clímax febril, se une a sus ya desaforados fieles en el estanque de sangre para darse un banquete a costa de los esclavos; más tarde, se retira discretamente a sus aposentos. En ocasiones, los cautivos humanos son convertidos en yuan-tis purasangres o guardaestirpes durante estos ritos. Para realizar la transformación, los esclavos deben bañarse con serpientes en sangre de víctimas ceremoniales previas, bajo la influencia de los alucinógenos del templo. La metamorfosis deja a cada individuo con 1d6 niveles del cansancio. Una vez han mudado su vieja piel, aquellos que sobreviven al proceso son conducidos a su nuevo hogar en los cubiles yuan-tis (zona 18) para recuperarse. Por su parte, los que sucumben se utilizan para alimentar a la hidra de la zona 21.

Fenthaza puede hacer que los personajes humanos capturados sean transformados en yuan-tis purasangres, para que puedan moverse libremente dentro del complejo del templo y aproximarse a Ras Nsi. La metamorfosis solo puede ser revertida mediante un conjuro de *deseo* o una intervención divina. Los aventureros que sobrevivan

quedarán marcados por una forma de locura indefinida determinada al azar (consulta “Locura” en el capítulo 8 del *Dungeon Master’s Guide*). Un humano que experimenta el ritual y vive para contarlo, conserva sus atributos y gana los siguientes atributos raciales de los yuan-tis:

Visión en la Oscuridad. Puedes ver hasta a 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris.

Lanzamiento de Conjuros Innato. Conoces el truco *rociada venenosa*. Puedes lanzar *encantar animal* un número ilimitado de veces con este atributo, pero solo puedes usarlo sobre serpientes. A partir de nivel 3, este mismo atributo también te permite lanzar *sugestión*, pero una vez lo hagas, no podrás volver a lanzarlo de nuevo hasta que completes un descanso largo. Tu aptitud mágica para estos conjuros es Carisma.

Resistencia Mágica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Inmunidad al Veneno. Eres inmune al estado envenenado y tienes inmunidad al daño de veneno.

10. HARÉN

Un rastrillo de hierro bloquea la entrada a esta cámara. Para subirlo, una criatura debe levantar una palanca en la zona 9.

Una fuente de agua fresca burbujea en el suelo más adelante. La fragancia de los lirios inunda el aire y sedosos cortinajes se mecen suavemente con el calor. Un pasaje abovedado conduce a unos veladores donde abundan cojines amontonados y bandejas de ambrosías azucaradas. Docenas de humanoides medio desnudos deambulan despreocupadamente por el lugar. Tienen ojos de serpiente y parches escamosos en sus brazos, piernas, cuello y espalda. Hay un par de reptiles bípedos no humanos custodiándolos.

Las concubinas (de ambos sexos) de Ras Nsi llevan una vida suntuosa entre estas estancias. Once **yuan-tis purasangres** y un **doppelganger** disfrazado de purasangre componen el harén. Dos **guardaestirpes yuan-tis** (consulta el apéndice D) vigilan el lugar a todas horas.

Ras Nsi solía pasar mucho de su tiempo aquí, probando los placeres del harén. Desde que la maldición de muerte cayó sobre él, prefiere enclaustrarse en cualquier otro sitio. Los purasangres ni ayudarán ni obstaculizarán a los personajes, ya que temen al líder de los yuan-tis lo suficiente como para no traicionarlo voluntariamente. A pesar de los esfuerzos de Ras Nsi para ocultar los efectos de la maldición de muerte, las concubinas saben que está enfermo y moribundo.

El campeón yuan-ti de Ras Nsi, Sekelok (zona 11), siente fascinación por la concubina Neema y coquetea con el desastre visitándola de madrugada. Ella amenaza al resto de miembros del harén para que encubran sus encuentros.

EL ESPÍA DOPPELGANGER

El doppelganger se infiltró en el templo y asumió la forma de un yuan-ti purasangre llamado Ishmakahl (pronunciado [ishmakal]) tras matarlo. Ha sido enviado por Zagmira, una Maga Roja de Thay, para espiar a Ras Nsi. Por desgracia para sus patrones, el doppelganger ha tenido poco contacto con el líder de los yuan-tis desde su llegada al fano. Sin embargo, ha averiguado cierta información cotilleando las conversaciones íntimas entre Sekelok y Neema.

Ishmakahl tiene el aspecto de un hermoso chultano con ojos de serpiente. Si los aventureros establecen contacto con el doppelganger de parte de los Magos Rojos, este se ofrece ayudarles a robar cualquier cubo de puzzle de la guarida de Ras Nsi (zona 12). Ishmakahl conoce la distribución del templo y sabe que hay una puerta secreta en algún punto del salón del trono (zona 11) que lleva a la guarida de Ras Nsi. El doppelganger también ha descubierto que otra forma de llegar a la guarida del líder de los yuan-tis es a través de los teletransportes del fano, aunque no ha averiguado cómo actuarlos. Aconseja a los personajes que entren en la guarida durante la siguiente visita de Sekelok al harén.

Ishmakahl sopesa en secreto la posibilidad de desertar y unirse a los yuan-tis. Si su plan sufre cualquier revés, el doppelganger se revelará ante Ras Nsi o Sekelok y les advertirá sobre los intrusos.

TELETRANSPORTE

La sala del este contiene una hornacina. En su suelo hay un disco de piedra que brilla débilmente, grabado con un símbolo serpentino. Es uno de los teletransportes mágicos de Ras Nsi (consulta “Teletransportes”, en la página 114).

TESORO

Los aventureros que saqueen estas cámaras conseguirán los siguientes tesoros: una tiara de oro blanco con las figuras de dos víboras entrelazadas con ojos de topacio (750 po), una caja de bisutería hecha de jade en forma de atrapamoscas con hojas de oro entreveradas (250 po), y dos candelabros de oro con silueta de cobra (75 po).

11. SALA DEL TRONO

Cuatro pilares soportan el techo abovedado y unos escalones ascienden hasta un trono de hierro forjado a imagen y semejanza de una hidra. Pintado en la pared de detrás de este, hay un gran triángulo azul. Al sur, un disco de piedra grabada se encuentra colocado en el suelo de una hornacina. Al este, una abertura de diez pies de ancho conduce a una cueva inundada.

Las circunstancias determinarán a los ocupantes de esta habitación:

- Durante el día, **Ras Nsi** (consulta el apéndice D) se “sienta” en el trono mientras comanda a dos **corruptos yuan-tis** de tipo 1, que rutinariamente le asesoran. Haciendo guardia en medio de la habitación están el campeón del líder yuan-ti, Sekelok (ver a continuación), y tres **guardaestirpes yuan-tis** (lee el apéndice D). Ocultos, detrás del trono, hay cuatro **gules** que obedecen las órdenes de Ras Nsi. Cada gul tiene un triángulo azul tatuado en su frente.
- Por la noche, Ras Nsi se retira a la zona 12, de manera que deja a los otros yuan-tis (Skelok incluido) y a los gules en esta zona. Sekelok se escabulle a veces al harén (zona 10).
- Si se hace sonar el gong de la zona 9, Sekelok y los otros yuan-tis saldrán a investigar, mientras los gules se ocultarán tras el trono y Ras Nsi se retirará a la zona 12.

SEKELOK

Skelok es un yuan-ti purasangre alto y musculado. Tiene las características de un **campeón** (consulta el apéndice D), con los siguientes cambios:

- Sekelok es neutral malvado.
- No usa ninguna armadura, pero sus escamas son tan duras como el acero (CA 18).

- Es inmune al daño de veneno y al estado envenenado.
- Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Habla abisal, común y dracónico.
- Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
- Posee el atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato descrito a continuación.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Sekelok es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes), *rociada venenosa* 3/día: *sugestión*

Sekelok es el escolta de confianza de Ras Nsi y siente un placer morboso al matar a los enemigos de su amo. A su vez, Ras Nsi se deleita obligando a quienes le ofenden a batirse en duelo con Sekelok, ya sea a primera sangre o a muerte.

Sekelok tiene una relación sentimental secreta con Neema, una de las concubinas de Ras Nsi (consulta la zona 10). Sus motivaciones en este punto están confusas: por una parte, es incondicionalmente leal al líder de los yuan-tis, pero, por otra, engañarle alimenta su ego. Si Ras Nsi descubre el asunto, les arrancará a ambos la piel a tiras y alimentará con sus cuerpos a su mascota, la hidra (consulta la zona 21).

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta en la esquina oeste de la pared norte conduce a la guarida de Ras Nsi (zona 12). Para localizarla, un personaje debe superar con éxito una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 mientras tanea las paredes. Si los aventureros ya tienen conocimiento de la existencia de la puerta secreta, realizarán esta prueba con ventaja.

TELETRANSPORTE

El disco de piedra grabado instalado en la hornacina al sur es uno de los teletransportes mágicos de Ras Nsi (consulta “Teletransportes”, en la página 114).

12. LA GUARIDA DE RAS NSI

Retazos de sombras danzan por toda esta opulenta alcoba. Hay cojines colocados en las esquinas y varios escudos decorativos alineados en las paredes. Se ven tesoros apilados alrededor de la estancia: monedas de oro y plata, un arpa chapada en oro, una botella de vino enojada, sedosas almohadas y ostentosos ropajes dispuestos en maniqués de madera. Al este, un disco de piedra grabada se encuentra instalado en el suelo de una hornacina. Al oeste, colgada en la pared, se sitúa una placa rectangular de acero tan pulida que parece un espejo.

Por la noche, **Ras Nsi** (consulta el apéndice D) descansa aquí, debilitado por la maldición de muerte que lo está consumiendo lentamente. Si los enemigos le acorralan, los escudos saltarán de las paredes para protegerle (consulta “Escudos flotantes” a continuación). Durante las horas en las que está despierto, Ras Nsi vuelve aquí solamente si se encuentra en peligro.

Si los aventureros derrotan a Ras Nsi y le interrogan, revelará la siguiente información para salvar el pellejo:

- Ras Nsi se está pudriendo por dentro lentamente y va a morir. Él no conoce la causa de su aflicción y no tiene forma de curarla.
- Antes de morir, el líder de los yuan-tis desea traer de vuelta a Dendar, la Serpiente Nocturna, y destruir el mundo.

- Los yuan-tis creen que existe una puerta bloqueada en alguna parte bajo los Picos de Fuego, que evita que Dendar entre en este mundo. Acererak ha prometido ayudar a Ras Nsi a abrir la puerta y traer a la Serpiente Nocturna. A cambio, el líder de los yuan-tis defenderá la Tumba de los Nueve Dioses.
- Son necesarios nueve cubos de puzzle de piedra para acceder a la Tumba de los Nueve Dioses. Ras Nsi no sabe cómo usarlos para abrir la tumba.
- La entrada de la tumba está marcada con un obelisco (Ras Nsi puede proporcionar su ubicación y, además, escolta).
- Acererak mató a los nueve dioses de Omu antes de esclavizar a los habitantes de la Ciudad Prohibida, lugar que más tarde utilizó para construir su tumba.

ESCUDOS FLOTANTES

Como acción adicional, Ras Nsi pueden pronunciar una palabra de activación (“Ssilum”) que hace que cinco escudos vuelen desde las paredes y leviten a su alrededor. Mientras están activos, Ras Nsi gana un bonificador de +10 a su CA. Si un ataque que normalmente impactaría a Ras Nsi es detenido por los escudos, uno de ellos queda desactivado y cae al suelo, reduciendo en 2 el bonificador de CA de Ras Nsi. Cuando no hay más escudos activos, el efecto termina y Ras Nsi no podrá usar este poder de nuevo hasta que termine un descanso largo. Un conjuro de *detectar magia*, u otro efecto mágico similar, revelará un aura de magia de transmutación alrededor de estos objetos. Solo Ras Nsi puede activar los escudos, cuyos efectos se limitan a esta sala.

TELETRANSPORTE

El disco de piedra grabado instalado en la hornacina al este es uno de los teletransportes mágicos de Ras Nsi (consulta “Teletransportes”, en la página 114).

TESORO

Ras Nsi esgrime una espada larga de *lengua de fuego* y porta una *piedra mensajera*. La piedra hermana está en posesión de Salysa (consulta “Encontrar un guía”, en la página 33).

La guarida de Ras Nsi alberga tesoros de tierras lejanas. La colección incluye una botella de vino sembiano (50 po), un jubón enojado amniano con una bolsa de dinero a juego (75 po), una delicada capa cormyta (100 po), un arpa chapada en oro de las islas Moonshae (250 po) y tres grandes cojines enfundados en seda turami (25 po cada uno). Oculto bajo uno de estos últimos está el libro de conjuros de Ras Nsi, que contiene todos los conjuros que ha preparado (consulta el apéndice D). Además, su tesoro también cuenta con treinta piedras preciosas de 50 po en una urna de porcelana, 150 pp en un cofre de madera sin cerrar, 350 po y 900 pp desperdigadas por el suelo, y la estatuilla de un ranamot de madera pintada con tres amatistas para los ojos (100 po).

Cubos de puzzle. Si Ras Nsi ha cogido uno o más cubos de puzzle de los santuarios de Omu, se encontrarán en su tesoro.

13. ALMACÉN

Las puertas dobles al suroeste están cerradas con llave. Usando herramientas de ladrón, un personaje puede forzar la cerradura superando una prueba de Destreza CD 15.

Por el suelo se ven pilas de robustas cajas de madera, montones de ropa y ánforas de cerámica.

En esta cámara se almacenan suministros procedentes de todos los rincones del mundo. Una **serpiente constrictora gigante** (despertada), llamada Azi Mas, custodia estas provisiones. Cuando llegan productos frescos, Azi Mas en persona los comprueba y los cataloga mentalmente. El resto del tiempo permanece enroscada entre las sombras. La serpiente suele aburrirse y disfruta charlando con los yuan-tis que pasan por allí. En caso de que otras criaturas entren desde el suroeste, Azi Mas las embosca y trata de tomarlas como rehenes. Si se ve superada, se desmoronará y pedirá clemencia.

Hace mucho tiempo, un druida de la selva lanzó un conjuro de *despertar* sobre Azi Mas, otorgándole una Inteligencia de 10 y la capacidad de hablar el común. Tras servirle mientras el conjuro estuvo activo, la serpiente se escabulló y encontró la forma de llegar hasta Omu. Azi Mas tiene buena memoria; puede recordar nombres y caras y es rápida para avisar a sus amos si se cruza con un yuan-ti al que no haya visto antes.

TESORO

El almacén contiene cincuenta rollos de paño, seis cajas de lingotes de bronce, tres barriles de sal y especias, y tres cofres que albergan cuerda, aceite, linternas, papel y mantas. A partir de estos suministros, los personajes serán capaces de preparar hasta cinco paquetes de explorador.

Incienso cautivador. También hay una caja sellada que guarda diez bloques de incienso del templo. Prender uno de ellos creará una nube neblinosa que abarcará una zona esférica de 20 pies de diámetro y que se moverá con el bloque. Cualquier criatura que comience su turno en la nube y respire el aire deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o caerá en una suerte de estupor onírico lleno de visiones terroríficas. Aunque se mantendrá despierta, la criatura estará envenenada. Incluso los yuan-tis son vulnerables a este efecto, que permanece durante 1 hora después de que una criatura haya salido de la nube, o hasta que reciba un conjuro de *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar.

14. DESTILERÍA DE VENENO

La puerta al sur está cerrada con llave y, además, la cerradura contiene una trampa de aguja envenenada hábilmente oculta. Para forzarla, un personaje que disponga de herramientas de ladrón debe superar una prueba de Destreza CD 15. Encontrar la trampa requiere superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Una vez hallada, se puede desactivar superando una prueba de Destreza CD 12. Un aventurero que intenta forzar la cerradura sin primero anular la trampa, debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16. En caso de fallo, el personaje se pincha con la aguja y recibe 5 (1d10) de daño de veneno y queda cegado. La ceguera es permanente, pero se puede curar con un conjuro de *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar.

El aire aquí es húmedo y bochornoso. La luz natural se filtra desde grietas en el techo y capas de barro cubren el suelo. Los bancos de trabajo de piedra están llenos de recipientes cerámicos de varios tamaños y formas. Hongos venenosos y plantas de serpentaria y belladona crecen entre el desorden, alimentadas por el agua que se cuele por arriba. Cerca de las plantas, de pie, hay un hombre calvo de piel escamosa; porta una jeringa de bronce. Acechando en las sombras a su alrededor se sitúan cinco humanos encorvados que desprenden un hedor putrefacto.

Los yuan-tis usan esta cámara para extraer veneno de las serpientes. Xopal (pronunciado [dsopál]), un **yuan-ti purasangre**, embotella y mezcla el veneno para crear nuevas y

mortíferas variantes. Cinco humanos **zombis** sirven a Xopal como ayudantes.

Xopal lleva una jeringa de bronce con tres dosis de un cóctel de veneno. Como acción, puede realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo usando la jeringa (+3 a impactar), que inflige 1 de daño perforante e inyecta una dosis de veneno al impactar. Cualquier criatura que reciba una dosis de veneno deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Además, la criatura queda envenenada durante 1 hora, supere o no su tirada de salvación.

Xopal cree que su destino es transformarse en una forma mucho más poderosa de yuan-ti; una metamorfosis que se producirá cuando consiga desarrollar una sustancia tan virulenta que incluso su inmunidad innata al veneno no pueda ponerle freno. Xopal utiliza a los zombis como sujetos experimentales; una vez haya superado la inmunidad de estos, planea llevar a cabo más ensayos en yuan-tis vivos.

VENENOS EMBOTELLADOS

La presencia de tantos venenos hace que combatir en esta sala sea extremadamente peligroso. Si un banco de trabajo está expuesto a una fuerza explosiva, como la producida por un conjuro de *ola atronadora* o *bola de fuego*, las botellas reventarán y crearán una esfera de 15 pies de radio de vapores venenosos que durará 1 minuto. Cualquier criatura que entre en la zona por primera vez en un turno, o que comience su turno dentro de la esfera, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 18 (4d8) de daño de veneno si falla. El veneno afectará incluso a las criaturas que aguanten la respiración o que no necesiten respirar.

Entre los venenos hay una jarra de bronce cerrada con un tapón, utilizada para fermentar raíces selváticas y obtener así un gas soporífero. Quitar el tapón liberará el gas, que llenará una esfera de 15 pies de radio, centrada en la jarra. Consulta la zona 3 para comprobar el efecto del gas soporífero.

TESORO

Xopal lleva una llave de cobre que abre la puerta al sur de la sala.

Los personajes que busquen entre las botellas podrán hacerse con veinte dosis de veneno de serpiente, cinco de esencia de éter y cinco de letargo (consulta "Venenos" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

15. POZO DE LAS SERPIENTES

Una desvencijada pasarela de madera rodea las paredes de un profundo pozo. Olores nauseabundos emanan desde el fondo. En algún lugar en la oscuridad bajo vuestros pies, miles de serpientes se retuercen.

A pesar de las apariencias, la endeble pasarela de madera es segura. En ocasiones, los yuan-tis lanzan a los esclavos díscolos al pozo para que sean devorados por las serpientes. Este alcanza los 50 pies de profundidad y está lleno de víboras. Cuando una criatura cae o hace pie en el pozo, un **enjambre de serpientes venenosas** se arremolina a su alrededor y ataca. El número de enjambres que pueden crearse de esta forma es prácticamente inagotable. Un enjambre que no tenga nada que atacar se desbandará a medida que se vayan retirando las serpientes que lo componen.

Para escalar las húmedas paredes cavernosas, un personaje debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

16. BAÑOS DE SANGRE

El hedor ferroso de la sangre inunda esta cámara. A lo largo de una pared, hundidos en el suelo, hay una serie de estanques colmados de sangre y vísceras. Pueden verse rastros de sangre y huellas sanguinolentas entre los estanques.

Cada día, al despertar, los yuan-tis realizan abluciones con la sangre procedente de los sacrificios. Esta última se almacena dentro de estos baños de piedra y se calienta mediante las chimeneas termales situadas bajo los mismos. Al entrar, los personajes ven a cuatro **yuan-tis purasangres** y dos **corruptos yuan-tis** de tipo 2 bañándose en los cálidos estanques. Cinco esclavos en taparrabos (**plebeyos** humanos chultanos de ambos sexos y de diversos alineamientos) atienden todas sus necesidades. Asigna nombres a los siervos cuando lo creas necesario (consulta la caja “nombres chultanos” en la introducción de este libro).

Los yuan-tis empapados de sangre mantienen sus armas en la parte posterior de cada habitáculo. Si oyen el gong de alarma, ordenarán a sus esclavos que permanezcan aquí mientras ellos se arman y se dirigen rápidamente a la zona 9. Si el combate se desata en esta zona, los refuerzos del área 17 llegarán en 1d3 asaltos.

17. SAUNA

El calor se eleva desde una enorme piedra oval instalada en el suelo de esta cámara. Las pieles desechadas se amontonan a su alrededor, y los estantes de debajo están llenos de jarras. Un yuan-ti con cabeza de serpiente se despoja de su piel mientras lo observan dos humanos fuertes y semidesnudos armados con lanzas.

La piedra oval mide 8 pies de altura y está fabricada a partir de roca porosa. Colocada sobre un respiradero volcánico, distribuye el calor uniformemente por toda la habitación. Los yuan-tis vienen aquí a mudar sus pieles y a pulir sus escamas.

Treinta jarras se alinean en los estantes bajo la piedra ovalada; contienen un ungüento perfumado que los yuan-tis usan para mantener sus pieles flexibles y para facilitar la muda de las mismas. El ungüento no es valioso.

A menos que se les haya combatido y derrotado en otra parte, dos hombres esclavizados (**gladiadores** humanos chultanos NM) observan a Yahru (pronunciado [yáru]), un **corrupto yuan-ti** de tipo 1, mientras se despoja de su piel (un proceso que puede llevar hasta una hora). Yahru es el maestro de espías de Ras Nsi, y no le gusta que le molesten. A los aventureros que se hagan pasar por yuan-tis purasangres se les ordenará abandonar la sala de inmediato. A los personajes esclavizados se les dará la orden de aplicar ungüento sobre la piel de Yahru para acelerar el proceso de muda.

El maestro de espías aborrece el combate físico. Tiene en demasiada estima a sus escoltas como para arriesgar sus vidas en una absurda batalla. A menos que los aventureros provoquen una pelea, tratará de averiguar más sobre ellos y conocer cualquier secreto que puedan esconder, a la vez que proporcionará la menor cantidad de información propia posible. Si Yahru consigue datos que beneficiarían claramente a Ras Nsi o a Fenthaza, elegirá a cuál de sus superiores revelarla. El maestro de espías disfruta enfrentándoles entre sí.

Si sus escoltas son derrotados y la muerte es inminente, Yahru ofrecerá pequeños fragmentos de información a

cambio de su libertad. Además de la disposición y las defensas del templo, el maestro de espías sabe lo siguiente:

- Ras Nsi comanda a los yuan-tis de Omu, pero su mando es precario. La suma sacerdotisa, Fenthaza, es la principal rival del actual líder.
- Ras Nsi está siendo devorado lentamente por una enfermedad mágica para la cual no se conoce cura.
- Ras Nsi ha sellado un pacto con un poderoso liche llamado Acererak, que conquistó Omu hace mucho tiempo y construyó una tumba bajo la ciudad.
- La entrada de la tumba está marcada con un obelisco (Yahru puede proporcionar indicaciones).
- Acererak mató a los nueve dioses de Omu antes de esclavizar a los minotauros que habitaban la ciudad; minotauros que más tarde utilizaría para construir su tumba.

18. NIDOS DE LOS YUAN-TIS

Estas frías y húmedas catacumbas se han convertido en dormitorios. Las paredes están repletas de nichos que ahora sirven como nidos para los yuan-tis.

Cuando los aventureros llegan, doce de los dieciocho nichos están ocupados por seis **corruptos yuan-tis** (dos de cada uno de los tipos: 1, 2 y 3) y seis **yuan-tis purasangres**. Los seis nichos restantes no están actualmente en uso. Pasar por la zona sin ser vistos es imposible a menos que los personajes usen magia para ocultarse.

Si se hace sonar el gong de la zona 9, todos los yuan-tis de esta sala cogerán sus armas e irán a investigar.

19. GRUTA DE LOS ESCLAVOS

Una fogata arroja una cálida luz por toda esta caverna. Matojos de hierba muerta y frondosas palmeras se diseminan aquí y allá, y el suelo embarrado está lleno de huellas.

Cuando no están trabajando, viven aquí 2d10 esclavos (**plebeyos** de diversas razas, alineamientos y sexos). Para asignar nombres a los esclavos, consulta la caja “nombres chultanos”, en la introducción de este libro. Tres **guardaestirpes yuan-tis** (consulta el apéndice D) vigilan a los cautivos por orden de Issar el Maestro de Esclavos, un **corrupto yuan-ti** de tipo 3 que lleva un tocado de tela roja. Este tiene más interés en admirar su propio reflejo en un espejo de mano que suele llevar encima que en poner a trabajar a los esclavos.

Issar es demasiado clasista como para dirigir la palabra a la “carnaza” bajo su mando. Para eso, ha elegido a un esclavo chultano llamado Khoti que traduce su sutil lenguaje gestual. Una sacudida de la cola podría interpretarse como una orden de ir a por agua o un chasquido de su lengua como un signo de aprobación. A decir verdad, Khoti se inventa el significado de la mayoría de los gestos que ve. De todos modos, a Issar esto no le importa lo más mínimo, siempre y cuando se muestre el nivel de deferencia adecuado. Si aparecen extraños ante Issar, Khoti los interroga en nombre de su amo.

ESCLAVOS

Se supone que los esclavos están ampliando estas cavernas bajo la supervisión de Issar para crear nuevos dormitorios para los yuan-tis. Sin embargo, los progresos han sido lentos. Los cautivos han desgastado o roto la mayoría de sus herramientas, por lo que el Maestro de Esclavos está esperando la entrega de nuevos equipos para seguir con el trabajo.

Los esclavos se encuentran en condiciones físicas saludables, pero sus voluntades se han derrumbado debido a los traumas mentales y a las drogas tranquilizantes. Sus emociones solo salen a la luz durante el descanso, cuando los sueños de la Serpiente Nocturna los hacen despertar gritando a causa de sus terroríficas pesadillas.

Los esclavos no están encadenados. Ante la oportunidad de escapar, la mayoría quedarán paralizados por la indecisión. Para forzarlos a la fuga es necesario hablarles con dureza y superar una prueba de Carisma (Persuasión o Intimidación) CD 17. Los esclavos armados que vuelvan en sí intentarán matar tantos yuan-tis como les sea posible. Conocen las defensas del templo y la distribución general, excepto en lo que respecta a las zonas 11 y 12 (que nunca han visto).

TESORO

Issar lleva una llave de hierro que abre la puerta doble a la zona 13. Su tocado de tela roja está engarzado con piedras preciosas de malaquita (250 po) y suele acicalarse con ayuda de un espejo de mango dorado (75 po).

20. RÍO SUBTERRÁNEO

Un río subterráneo se abre ante vosotros. Las estalactitas casi rozan su superficie y los ecos del goteo del agua resueñan en la oscuridad.

El río enlaza varias secciones del complejo. El agua varía entre los 5 y los 30 pies de profundidad y la corriente no es lo suficientemente fuerte como para representar un peligro para los nadadores. Al norte y al sur, el río desciende hacia túneles subterráneos que se extienden durante millas bajo la jungla.

BOTES DE REMOS

Cuando los personajes llegan, ven un par de botes de remos varados en la orilla, cerca del túnel hacia la zona 23 (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* para saber más sobre estas barcas). Un cencerro cuelga de un gancho en la proa de cada bote. Hacer sonar cualquiera de ellos convocará a la hidra de la zona 21, que aparecerá en 1d6 asaltos.

GUARDAESTIRPES YUAN-TIS

Protegiendo los botes de remos y vigilando la entrada secreta (zona 23) hay cuatro **guardaestirpes yuan-tis** (consulta el apéndice D). Si detectan intrusos que no estén disfrazados de yuan-tis, un guardaestirpe correrá a advertir a los yuan-tis destacados en la zona 19 mientras los otros intentan repeler a los recién llegados.

Los guardaestirpes darán el alto e interrogarán a los personajes disfrazados de yuan-tis purasangres. Para engañar a los guardias, los aventureros deben superar una prueba en grupo de Carisma (Engaño) CD 10. Si la prueba en grupo tiene éxito, los guardaestirpes les dejarán pasar sin verificar sus explicaciones. En cambio, si se falla, los guardaestirpes les conducirán ante el Maestro de Esclavos Issar, en la zona 19.

21. LA GUARIDA DE LA HIDRA

Un río subterráneo se ensancha hasta desembocar en una gruta inundada. Hacia el oeste, un banco cubierto de guijarros se eleva hasta una puerta empotrada en la pared de la caverna. Cerca del centro del lago, los huesos se amontonan en torno a un pilar rocoso, restos de la marea.

Una **hidra** acecha bajo el agua en las proximidades. Ras Nsi trata al monstruo como si fuera su querida mascota y lo alimenta regularmente con esclavos, prisioneros y subordinados que le han desafiado. Las víctimas de la hidra son atadas y transportadas en botes de remos hasta la parte más profunda del río. Para llamar al monstruo, sus captores hacen sonar el cencerro de uno de los botes y lanzan a (por lo menos) una víctima maniatada por la borda.

Mientras esté alimentada, la hidra evitará cualquier barca que surque las aguas. Al hacer sonar el cencerro de un bote, la bestia emergerá antes de que pasen 1d6 asaltos. Si no se la alimenta inmediatamente, atacará dicha nave. La hidra acometerá contra cualquier bote que se aventure al norte de la zona 18. Los nadadores también se convertirán en objetivos de sus ataques.

22. CAVERNA DE HONGOS

El pasadizo se ensancha hasta desembocar en una caverna repleta de hongos. Bejines hongos venenosos y otras matas tuberosas cubren las paredes y el suelo. Contra el muro más alejado, un esqueleto malformado yace enterrado bajo una zona de moho grasiento. Una llave de latón cuelga alrededor de su cuello.

Un trozo de limo verde (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) se aferra al techo sobre la entrada y caerá sobre la primera criatura que pase por debajo.

Un emplasto de moho amarillo (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) cubre el esquelético cadáver. Si una criatura toca el moho, este expulsará una nube de esporas mortíferas.

El cadáver pertenece a Kukuga, un yuan-ti purasangre que adoraba en secreto a Zuggtmoy (la reina demonio de los hongos). Este elaboró un preparado fúngico que conseguiría transformar su cuerpo en una forma más próxima a la de su señora demoníaca. Sin embargo, el preparado solo sirvió para conducir a Kukuga a una muerte repentina y terrible. De vez en cuando, Xopal (zona 14) se aventura en la caverna para cosechar hongos venenosos de su cadáver.

Para coger la llave de latón sin alterar al hongo, un personaje debe superar una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 12. La llave abre la puerta a la destilería de venenos (zona 14).

23. ENTRADA SECRETA

Si los personajes acceden a este túnel desde la superficie, lee lo siguiente:

El pasadizo serpentea entre las entrañas de la tierra. El aire es húmedo y bochornoso y las paredes están resbaladizas debido a la humedad. Inofensivos ciempiés se arrastran por el suelo a vuestro paso mientras descendéis.

El túnel tiene aproximadamente 100 pies de largo. Los personajes que suban por el pasadizo hacia la superficie saldrán en medio de las ruinas del palacio real de Omu (consulta el capítulo 3, zona 20B).

CAPÍTULO 5: LA TUMBA DE LOS NUEVE DIOSSES



ACERERAK CONSTRUYÓ LA TUMBA DE LOS NUEVE Dioses no solo para albergar los restos de las deidades embaucadoras de Omu, sino también para acabar con los intrusos. No obstante, pocos saben hoy siquiera de la existencia del lugar, por lo que este sigue siendo un enigma. Escasas son las historias de taberna que guían a los aventureros hasta sus puertas e, igualmente, sus horrores permanecen indocumentados en los anaqueles de Candlekeep. El motivo es simple: ni una sola persona que haya entrado en la tumba ha sobrevivido para contarlo.

HISTORIA DE LA TUMBA

Mientras los personajes sondeen las profundidades de la Tumba de los Nueve Dioses, conocerán retazos de su espantoso pasado.

CONSTRUCCIÓN DE LA TUMBA

Después de que Acererak asesinara a los dioses de Omu, esclavizó a los omuenses y los forzó a excavar una inmensa tumba bajo uno de los acantilados que rodean la ciudad. El archiliche diseñó brutales desafíos para cada una de las cámaras mortuorias, que llenó de acertijos e ilusiones

para engañar a los intrusos. Cuando el trabajo de edificación terminó, utilizó a sus esclavos para probar la eficacia de esta trampa mortal. El archiliche convirtió a algunas de sus víctimas en gólems muertos vivientes y gólems de carne; después los encerró dentro de la tumba para que sirvieran como guardianes. Hecho esto, Acererak volvió a sus viajes.

En ausencia del archiliche, la tumba atrajo a aventureros de tierras lejanas y cosechó sus almas para alimentar la filacteria de Acererak, que permanecía oculta en otro plano. Cada pocas décadas, el archiliche volvía para revisar las trampas de su mazmorra, añadir tesoros a sus cámaras y cosechar una generosa cantidad de almas capturadas. Sus viajes planares han influenciado los eclécticos estilos arquitectónicos de la tumba y la han poblado de monstruos extraños y mortíferos.

ALIMENTAR AL ATROPAL

En uno de sus viajes a través del cosmos, Acererak se topó con un atropal (consulta el apéndice D). Lo trajo a Toril, le dio cobijo en lo más profundo de su tumba y comenzó a alimentarle con energía nigromántica esperando transformarlo en una deidad, una capaz de conseguir el dominio sobre la muerte. Liberado en Toril, el recién nacido dios de la muerte devoraría la vida hasta que nada, salvo los muertos, caminaran sobre el mundo.

Para alimentar al atropal, Acererak precisó de un número incontable de almas. El archiliche llegó a un acuerdo con las Hermanas Cosidas, un aquelarre de sagas de la noche temidas en todos los Planos Inferiores. Seducidas por la perspectiva de una fuente casi inagotable de ánimas, las sagas se unieron a Acererak en su tumba. Con su ayuda, el archiliche creó el Almero, un dispositivo nigromántico que podía cosechar las almas de los moribundos de todo Toril y alimentar con estas al atropal. Dejando atrás a las Hermanas Cosidas como amas de cría, Acererak abandonó su tumba para contemplar en la distancia la ascensión del dios de la muerte.

EXPLORAR LA TUMBA

Para sobrevivir a los horrores de la tumba, los personajes jugadores deberán servirse de toda su astucia y fuerza de voluntad.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Las siguientes características son comunes a toda la tumba. Algunos niveles tienen características adicionales que aparecerán descritas al comienzo de sus respectivos apartados.

TECHOS

A menos que se especifique otra cosa, los techos en la tumba poseen 8 pies de altura en los pasillos y 12 pies de altura en las salas.

PASADIZOS

Ciertas zonas de la tumba son solo accesibles a través unos estrechos túneles. Estos pasadizos tienen 3 pies de alto por 2 pies de ancho.

ILUMINACIÓN

Todas las zonas de la tumba permanecen a oscuras, a menos que se indique otra cosa.

PUERTAS SECRETAS

La mayoría de las puertas secretas dentro de la tumba se abren deslizándose sobre guías de piedra. Los mecanismos que las desbloquean están ocultos en los relieves tallados en las paredes, e incluso dentro de las mandíbulas de muchas calaveras esculpidas.

Cualquier personaje puede identificar una puerta secreta si está a menos de 5 pies de esta y tiene una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 20 o más, o bien superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 para buscarla.

ESCALERAS

Las escaleras de la tumba se han tallado en la roca viva, con cada peldaño rematado con una única losa de piedra cortada. Cráneos y huesos de omuenses muertos llenan los nichos que hay a lo largo de las paredes de cada escalera. Las escaleras salvan 25 pies entre cada nivel de la tumba.

RASTROS

Unos exploradores han irrumpido recientemente en la tumba, por lo que Mustio y sus enanos de la tumba la patrullan con frecuencia. Señales de su paso se entrecruzan aquí y allá, dificultando el rastreo de otras criaturas en la tumba. Los rastros más frescos pertenecen a las llaves-esqueleto (consulta "Moradores de la Tumba", a continuación). Cualquier personaje que intente seguir el rastro de una llave-esqueleto podrá hacerlo superando una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 12; encontrará el camino hacia la zona inexplorada más cercana marcada con el símbolo de un cráneo en el mapa de la mazmorra.

MORADORES DE LA TUMBA

Un macabro desfile de seres monstruosos acecha en la tumba, esperando para dar la bienvenida a los visitantes.

MUSTIO Y LOS ENANOS DE LA TUMBA

Mustio, el custodio muerto viviente de Acererak, supervisa al equipo de mantenimiento que asegura el buen funcionamiento las trampas de la tumba. Para crear este grupo, el archiliche secuestró a mineros enanos y los transformó en tumularios, aprovechando así su experiencia en construcción subterránea. Mustio actúa como supervisor de estos muertos vivientes y sirve como adjunto de Acererak cuando el archiliche visita la tumba. Empleando su estanque de escudriñamiento de la zona 25, Mustio puede comandar las gárgolas de Omu y hablar con los agentes en el mundo de la superficie.

Mustio y su equipo usan la escalera de la zona 26 para desplazarse sin ser vistos a través de los muchos niveles de la tumba. Una vez finalizadas sus tareas, se retiran a su cuartel general secreto del nivel 2 del complejo (zonas 27 y 28). Mustio evita el contacto con los personajes cuando le es posible, confía en que las trampas de Acererak les derrotarán.

MONSTRUOS LEGENDARIOS

Dos monstruos legendarios habitan en la tumba de Acererak: un contemplador que guarda una cámara del tesoro (zona 44) y un aboleth que acecha en un lago subterráneo (zona 65). Estas criaturas no pueden utilizar sus acciones en guarida dentro de la tumba. Además, los efectos regionales de la guarida de cada monstruo se restringen a los niveles donde estas moran.

A pesar de ser el creador de la mazmorra, Acererak no contempla la Tumba de los Nueve Dioses como su guarida. En consecuencia, el archiliche no dispondrá ni de las acciones en guarida ni de los efectos regionales en esta aventura.

LLAVES-ESQUELETO

Para desbloquear la puerta final que conduce al Almero, los aventureros deben reunir cinco llaves-esqueleto, siendo cada una de estas el cráneo tallado de un esqueleto humano animado que deambula por la tumba. Los personajes pueden capturar y controlar a estos esqueletos o simplemente separar cada cráneo de su columna vertebral.

Una llave-esqueleto usa el perfil de un esqueleto, con estos cambios:

- La llave-esqueleto no posee alineamiento.
- Tiene una velocidad trepando de 30 pies y puede trepar superficies difíciles, lo que incluye el techo (cabeza abajo), sin necesidad de realizar ninguna prueba de característica.
- Porta un par de dagas y puede hacer dos ataques con arma cuerpo a cuerpo (+4 a impactar) como acción. Cada golpe de la daga hace 4 (1d4+2) de daño perforante al impactar.
- Cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, la llave-esqueleto se derrumba, aunque su cráneo y los huesos permanecen intactos.
- Una llave-esqueleto no dispara ninguna de las trampas colocadas en salas o puertas de la tumba.

Cada llave-esqueleto posee un cráneo que se expande en la forma tallada de una llave. Estas formas coinciden con los receptáculos de las diferentes cerraduras de la puerta esquelética, en la guarida de las Hermanas Cosidas (zona 71). La tabla "llaves-esqueleto" recoge la ubicación y forma de cada llave.

Encontrar una llave-esqueleto. Cada uno de los primeros cinco niveles de la tumba tiene su propia llave-esqueleto. Una de estas llaves puede hallarse en cualquiera de los lugares marcados con el símbolo de un cráneo en el mapa de niveles. La localización de la llave-esqueleto la eliges tú. También puedes cambiar de opinión y reubicarla para que sea más fácil o difícil de encontrar.

Aparte de desbloquear la puerta del esqueleto en la zona 71, estas llaves no cumplen ninguna función. Cuando los personajes entran en una zona que contiene una llave-esqueleto, esta podría estar de pie en medio de la sala, en una esquina, deambulando por el techo o agarrada a una pared. El objetivo principal de estas llaves es evitar ser capturadas o destruidas, así que huirán si pueden.

LLAVES-ESQUELETO

Nivel de la tumba	Forma de la llave
1	Triángulo
2	Cuadrado
3	Pentágono
4	Hexágono
5	Octágono

HERMANAS COSIDAS

En el nivel más bajo de la tumba, un aquelarre de sagas de la noche cría al atropal para llevarlo a su apoteosis. Consulta la zona 71 y la caja “Hermanas Cosidas” cerca de esa sección para obtener más información sobre estas sagas.

GUARDIANES DE LA TUMBA

Los aventureros que han perecido dentro de la mazmorra son recompuestos por enanos de la tumba y embutidos en armaduras. Una vez terminados, estos improvisados gólems son liberados en el complejo, a la caza de intrusos.

Un guardián de la tumba es un **gólem de carne** acorazado con una armadura de placas que le otorga CA 17. Cuando creas que es necesario un combate, podrías hacer aparecer a una o dos de estas criaturas. A medida que los personajes se adentren más en las profundidades de la tumba, deberían llegar a conocer bien a estos monstruos.

ESPÍRITUS DE LOS DIOSOS EMBAUCADORES

Los espíritus de los nueve dioses embaucadores de Omu guardan la tumba. Aunque no pueden escapar, estos espíritus pueden alojarse en aventureros que estén dentro de la tumba (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129).

TESOROS LEGENDARIOS

Entre los muchos tesoros ocultos en la tumba, hay cuatro espléndidas obras de arte que encierran un valor especial. Aceraerak las utiliza para atraer a aventureros a la tumba.

Cualquier personaje con competencia en la habilidad Historia que ponga los ojos sobre uno de estos tesoros podrá rememorar sus conocimientos al respecto superando una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20.

CORONA DEL ÓPALO NEGRO

La Corona del Ópalo Negro fue en tiempos lucida por el archimago Sadamor de Netheril. La leyenda habla de cómo Sadamor vio las profundidades del mal de la humanidad reflejadas en el ópalo de su corona. Devastado, creó un dispositivo del juicio final: una *esfera de aniquilación* para engullir el mundo, pero fue presa de su propia creación.

Fenthaza, la cuentapesadillas yuan-ti (consulta el capítulo 4) cree que la Corona del Ópalo Negro puede despertar a Dendar, la Serpiente Nocturna. Si los personajes hallan este objeto, Fenthaza intentará matarlos antes de que escapen de Chult con ella. La corona descansa en el laberinto de la muerte (zona 49).



EL OJO DE ZALTEC

Durante siglos, este rubí del tamaño de un puño coronaba la Gran Pirámide de Nexal, la capital del Imperio de Maztica. La gema es una reliquia del culto de Zaltec; su afilada punta en forma de daga se hundió en los corazones de incontables condenados al sacrificio.

Una banda aventurera conocida como la Compañía del Estandarte Amarillo se adentró en Omu para encontrar el Ojo de Zaltec y nunca se volvió a saber de ellos. Este artefacto está custodiado por una mole de piedra (zona 62).

CONJUROS MODIFICADOS

Conjuros	Efecto
Adivinación	Igual que <i>augurio</i> .
Augurio	Este conjuro devolverá lecturas falsas si se lanza en la tumba.
Campo antimagia	Este conjuro no evitará que los espíritus de los dioses embaucadores habiten en sus anfitriones. El conjuro tampoco tiene efecto sobre el Almero.
Castigo desterrador	Cualquier criatura expulsada por este conjuro aparecerá en la zona 57.
Círculo de teletransportación	Igual que <i>puerta arcana</i> .
Clarividencia	Este conjuro fallará si el sensor se convoca para que aparezca dentro de la tumba.
Comunión	Este conjuro no devolverá ninguna respuesta si se lanza en la tumba.
Deseo	Este conjuro no se podrá utilizar para escapar la tumba.
Destierro	Igual que <i>castigo desterrador</i> .
Desplazamiento entre planos	Igual que <i>puerta arcana</i> .
Detectar trampas	Este conjuro fallará si se lanza en la tumba.
Excursión etérea	El lanzador accederá a la Frontera Etérea, pero no podrá moverse a través de superficies o puertas en la tumba. Los personajes etéreos podrían encontrarse a una o más de las Hermanas Cosidas.
Moldear la piedra	Este conjuro no tendrá ningún efecto en superficies, puertas, sarcófagos, sillares de piedra o estatuas en la tumba.
Palabra de regreso	Igual que <i>puerta arcana</i> .
Pasamuros	Este conjuro no permitirá el paso a través de superficies o puertas en la tumba.
Paso arbóreo	Igual que <i>proyección astral</i> .
Portal	Cualquier criatura en la tumba que traspase el portal creado por este conjuro aparecerá en la zona 57.
Proyección astral	Este conjuro fallará si se lanza en la tumba o si se intenta fijar el destino dentro de la tumba.
Puerta arcana	Cualquier criatura que intente entrar o salir de la tumba usando este conjuro aparecerá en la zona 57.
Puerta dimensional	Igual que <i>puerta arcana</i> .
Teletransporte	Igual que <i>puerta arcana</i> .
Viajar mediante plantas	Igual que <i>proyección astral</i> .

EL OMBLIGO DE LA LUNA

Esta piedra ovalada y pulida, que se cree está tallada a partir de un pedazo de luna, fue un regalo del syl-bajá regente de Calimport a su hija, que era marinera. Se dice que cualquier persona que sostenga la piedra podrá encontrar siempre el camino a casa, hasta sus seres queridos.

El cazador tabaxi Saco de Clavos (consulta el capítulo 3) llegó a Omu en busca del Ombligo de la Luna, pero fue incapaz de dar con él. Este objeto se encuentra en el péndulo de un reloj dentro de una habitación secreta (zona 56).

EL CÁLIZ DEL CRÁNEO DE CH'GAKARE

Esta copa enojada se fabricó a partir del cráneo de un rey omuense fallecido mucho tiempo atrás y sirvió como símbolo dinástico para el linaje real de Omu. Se dice que el legendario héroe chultano Ch'gakare (pronunciado [chagákari]) habría decapitado al monarca tras escapar este de los Nueve Infernos a lomos de un mastodonte.

La princesa Mwaxanaré (consulta "Kir Sabal", en la página 70, y el apéndice D) desea recuperar el Cáliz del Cráneo de Ch'gakare como parte de su apuesta para reclamar el trono de Omu. Para conseguirlo, los personajes deberán sobrevivir primero a los peligros del salón del mastodonte dorado (zona 67).

RESTRICCIONES DE CONJUROS

Muchos conjuros verán sus efectos alterados cuando se lancen dentro de la Tumba de los Nueve Dioses, incluyendo los utilizados desde objetos mágicos, artefactos o incluso aptitudes de clase que replican el efecto de conjuros. En cambio, la magia de Acererak y la del *amuleto del cráneo negro* (consulta el apéndice C) no se verán afectadas.

Conjuros que normalmente permitirían a criaturas teletransportarse dentro y fuera de la tumba también fallarán o, en su defecto, depositarán lo transportado en la zona 57. Tampoco funcionarán adecuadamente los conjuros que permiten atravesar la piedra y los conjuros de adivinación arrojarán lecturas falsas. Los conjuros diseñados para comunicarse a largas distancias quedarán igualmente mermados. Estas alteraciones se resumen en la siguiente tabla. Los conjuros no incluidos en ella podrían sufrir alteraciones similares, a tu discreción.

La magia que convoca a criaturas u objetos de otros planos funcionará con normalidad, al igual que la magia que implica la creación de un espacio extradimensional. Cualquier conjuro lanzado dentro de un espacio extradimensional, tal y como el que genera el *truco de la cuerda*, estará sujeto a las mismas restricciones que la magia lanzada en la tumba.

REEMPLAZAR A

PERSONAJES MUERTOS

Si un personaje muere en la Tumba de los Nueve Dioses y necesitas un gancho para introducir a un nuevo miembro del grupo, elige alguna de entre las siguientes sugerencias o trabaja con el jugador del aventurero fallecido para desarrollar una opción adecuada:

- El personaje de reemplazo asaltó la tumba hace siglos, pero fue encarcelado dentro de una escultura mágica. Cuando uno de los otros aventureros se apoye accidentalmente contra esta talla, el personaje de reemplazo quedará libre de su cautiverio.
- El personaje de reemplazo proviene de otro mundo, como Athas, Krynn, Oerth, la Tierra del medievo o cualquier otro contexto a tu elección; está atrapado, en estasis, dentro de la tumba como uno de los trofeos de Acererak. Si se

toca al personaje, la magia del archiliche que lo mantiene preso desaparecerá.

- El personaje de reemplazo es un clon del aventurero fallecido. Las sagas de la zona 71 lo crearon y torturaron para obtener información sobre la presencia de los aventureros en la tumba. Tras haber escapado, el nuevo personaje sufre de amnesia y apenas tiene recuerdos de las sagas. El equipo del clon procede de otros aventureros muertos.
- El nuevo personaje es el único superviviente de una malhadada compañía aventurera que asaltó la tumba para encontrar y destruir el Almero.

ESPÍRITUS DE LOS NUEVE DIOSES EMBAUCADORES

Acererak capturó a los espíritus de los nueve dioses embaucadores de Omu en la tumba que construyó precisamente en nombre de estos, que no se lo han tomado nada bien. Los espíritus no conocen la distribución ni las defensas de la tumba, pero ofrecerán consejo y poderes mágicos a aquellos que los alojen. Por supuesto, su ayuda tendrá un precio.

ALOJAMIENTO ESPIRITUAL

Los espíritus están vinculados a objetos mágicos repartidos por toda la tumba. Cuando una criatura de tipo humanoide toque alguno de ellos, el dios embaucador que habita dentro intentará alojarse en ella. Si supera una tirada de salvación

de Carisma CD 16, la criatura logrará oponerse al poder del espíritu, y esa deidad no podrá tratar de introducirse en la misma criatura durante el resto de la aventura. En caso de no superarla —o si la criatura elige renunciar a la tirada— el espíritu se alojará en el cuerpo de la criatura. Los dioses embaucadores pueden adivinar si una criatura es humanoide o no, y no tienen el menor interés en poseer otros tipos de criaturas.

Mientras esté alojado en el cuerpo del anfitrión, el dios embaucador actuará como un pasajero exigente. La criatura anfitriona mantendrá el control de sus acciones, pero se verá imbuida de una flaqueza de la deidad, así como de un poder especial. Cuando uno de estos espíritus se aloje en un personaje jugador, entrega al jugador la carta del dios que corresponda (consulta el apéndice F). Un aventurero no sabrá qué poder ni qué defecto recibirá del dios embaucador específico hasta que ese espíritu se introduzca en el personaje por primera vez. Tanto el defecto como el poder terminarán cuando el dios abandone al anfitrión.

SALIR DE UN ANFITRIÓN

Un dios embaucador nunca saldrá de un anfitrión voluntariamente, pero su espíritu se verá forzado a ello si el aventurero muere, abandona la tumba o es afectado por la función de romper encantamiento de un conjuro de *disipar el bien y el mal*. Un dios embaucador también puede ser

DIOSES EMBAUCADORES

Espíritu	Alin.	Personalidad	Defecto heredado	Enemigo	Poder
l'jin (femenino)	CN	Voluble e impredecible	“Nunca me ciño a ningún plan”	Obo'laka	La puntuación de Destreza del anfitrión pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.
Kubazan (masculino)	CB	Salvaje y aguerrido	“No tengo miedo a nada y no me asusta asumir grandes riesgos”	Papazotl	La puntuación de Fuerza del anfitrión pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.
Moa (masculino)	LB	Amable y honrado	“Debo decir siempre la verdad”	Wongo	El anfitrión podrá usar una acción para hacerse invisible. Cualquier elemento que este vista o lleve consigo será invisible mientras siga llevándolo encima. El efecto terminará si el anfitrión ataca, lanza un conjuro, provoca una tirada de salvación o inflige daño.
Nangnang (femenino)	NE	Egoísta y cruel	“No comparto nada con los demás”	Shagambi	El anfitrión podrá moverse hacia arriba, hacia abajo y por superficies verticales, así como colgarse boca abajo del techo, manteniendo al mismo tiempo las manos libres. Además, obtendrá una velocidad trepando igual a su velocidad caminando.
Obo'laka (femenino)	LN	Nerviosa y obsesiva	“Soy reacia a asumir riesgos, una esclava de la rutina”	l'jin	El anfitrión puede sintonizarse con un objeto mágico adicional. Cuando Obo'laka abandone al personaje, todos los objetos mágicos con los que este estuviera en sintonía dejarán de estarlo.
Papazotl (masculino)	LM	Astuto y confabulador	“No me inclino ante nadie y espero que los demás hagan lo que les mando”	Kubazan	No se puede sorprender al anfitrión, que tendrá ventaja en todas las pruebas de Sabiduría y nunca recibirá daño por caída.
Shagambi (femenino)	NB	Sabia y virtuosa	“Nunca muestro misericordia ante los malvados”	Nangnang	El anfitrión puede hacer un ataque adicional cuando realiza la acción de Atacar en su turno.
Unkh (femenino)	N	Introspectiva e indecisa	“Soy incapaz de tomar decisiones”	Ninguno	La puntuación de Constitución del anfitrión pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.
Wongo (masculino)	CM	Violento y trastornado	“Actúo sin preocuparme por el bienestar de los demás”	Moa	El anfitrión podrá emplear una acción para desatar un asalto psiónico sobre una criatura que pueda ver y que se encuentre a 60 pies de distancia o menos. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno.

obligado a salir de un cuerpo por otro dios embaucador (consulta “Disputarse a un anfitrión” a continuación).

Cuando el espíritu de un dios embaucador se vea forzado a abandonar un anfitrión, volverá al objeto mágico al que esté vinculado y no podrá alojarse de nuevo en ese humanoide durante el resto de la aventura. Si dicho artefacto es destruido o sacado de la tumba, el espíritu encontrará otro objeto dentro del complejo para alojarse. Los espíritus de los dioses embaucadores no pueden ser destruidos, ni pueden dejar la tumba jamás.

DISPUTARSE A UN ANFITRIÓN

Cuando el espíritu de un dios embaucador pretenda alojarse en un anfitrión que ya esté habitado por otro dios embaucador, ambas deidades deberán luchar por el derecho a permanecer en dicho humanoide. Asigna “par” a un dios e “impar” a otro, y luego tira cualquier dado. El resultado determinará qué espíritu sale victorioso y cuál debe salir del anfitrión. El humanoide no tendrá ninguna influencia sobre qué dios es forzado a abandonar su cuerpo.

INTERPRETAR A LOS ESPÍRITUS

Un dios embaucador podrá utilizar los sentidos del anfitrión y hablarle mentalmente. El personaje conservará su alineamiento y podrá pensar con autonomía. No obstante, si el anfitrión tiene un defecto que va en contra del que posee el espíritu, el defecto del personaje desaparecerá hasta que el dios embaucador abandone su cuerpo.

Puedes interpretar las voces de los dioses embaucadores que resuenan en las mentes de los personajes, pero deja que los jugadores actúen en función a los defectos heredados de estos. Si un jugador no interpreta correctamente el defecto de uno de los espíritus, haz que este incite al personaje a comportarse de manera más acorde al mismo. Puedes premiar con inspiración a un jugador que interprete particularmente bien el defecto de un dios embaucador.

Todas estas deidades están ansiosas por vengarse de Acererak. La información que pueden ofrecer con respecto a la tumba y a sus moradores es limitada, pero animarán a los aventureros a buscar a otros espíritus de dioses embaucadores y ofrecerán ayuda sobrenatural en la batalla final contra el archiliche.

Cada dios embaucador (excepto Unkh) tiene su propio rival a evitar en la tumba. Los omuenses entretejieron coloridas historias para explicar estos antagonismos, pero, en realidad, los espíritus representan simplemente los extremos en conflicto dentro del eje de los alineamientos. Cuando dioses embaucadores rivales ocupen diferentes personajes en el mismo grupo, intentarán conseguir que sus anfitriones discutan y se desafíen cada vez que encuentren ocasión.

NIVEL 1: SALONES PUTREFACTOS

El mapa 5.1 muestra este nivel de la mazmorra. El aire húmedo huele a rancio aquí. El musgo cubre las paredes, que aparecen decoradas con cráneos de gesto agonizante y raíces arbóreas podridas que cuelgan entreveradas de enredaderas muertas.

GRIETAS DEL TECHO

Delgados haces de luz diurna y luz de luna se derraman por entre las pequeñas fisuras en la roca, de manera que se forman espacios de luz natural tal y como se muestra en el

mapa 5.1. Una criatura Diminuta puede usar estas estrechas grietas para entrar y salir de la tumba.

RÍO SUBTERRÁNEO

Un agua de lluvia fangosa se filtra desde las junglas de la superficie, fluyendo a través de la tumba como un flemático río subterráneo que deberá tratarse como terreno difícil. El agua tiene 3 pies de profundidad. Sobre su superficie, la altura con respecto al techo del túnel varía entre las 6 pulgadas y los 3 pies. El agua no es potable.

I. ADVERTENCIA DE ACERERAK

Cerca de los pies de los acantilados hay un obelisco de piedra agrietada, de quince pies de alto, cubierto de hiedra y musgo negro. Tras él veis un pasaje sombrío, oscurecido por más enredaderas marchitas. Un segundo túnel más pequeño se interna en la base de un acantilado hacia el este.

El túnel que conduce a la verdadera entrada de la tumba (zona 4) está tapado por la vegetación y no podrá detectarse a menos que los aventureros lo busquen. Sin embargo, cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 en las inmediaciones de la entrada falsa (zona 2) o de la galería abierta (zona 3) notará algo más:

Tres gárgolas de piedra os miran desde estrechos salientes tallados en la ladera del acantilado. Cada una representa a un diablo barbado con su boca abierta en un grito mudo.

Las tres gárgolas se sitúan al borde de los salientes, orientadas hacia el obelisco, en los puntos marcados con una G en el mapa 5.1. Los salientes están a 30 pies sobre el suelo y tienen 5 pies de ancho, 2 pies de profundo y un espacio entre los mismos de 25 pies. Las gárgolas se lanzarán sobre cualquiera que intente derribar o dañar el obelisco, o sobre quién las ataque primero.

OBELISCO

El obelisco irradiará una fuerte aura mágica de abjuración ante un conjuro de *detectar magia* o algún efecto mágico similar. Además, un paladín que use Sentidos Divinos podrá detectar una presencia demoníaca dentro del obelisco. Despejar las enredaderas y el musgo de la cara del sur del monumento dejará a la vista un mensaje tallado en idioma común (da a los jugadores una copia del documento 17 del apéndice E.) El texto dice lo siguiente:

Temed la noche en que el abandonado se apodere del manto de la muerte y los mares se sequen, y se alcen los muertos; y yo, Acererak el Eterno, coseche en el mundo de los vivos. Aquellos que se atreven a entrar, que presten atención:

- Los enemigos se oponen.
- Uno destaca entre ellos.
- En las tinieblas se oculta.
- Ponte la máscara o serás visto.
- No digas la verdad al niño condenado.
- Las llaves solo activan el interior.

Las advertencias que Acererak ha dejado en el obelisco y en la gran escalinata (zona 7) proporcionan pistas para superar algunos de los desafíos de la tumba. Las talladas en el obelisco hacen referencia a características y localizaciones del

nivel 1; específicamente a la entrada verdadera (zona 4), la cara del diablo (zona 5B) y las tumbas de Obo'laka (zona 10), de Moa (zona 14) y de Wongo (zona 16).

Personajes con una Fuerza combinada de 60 o más pueden derribar el monumento, quebrándolo por su base. Romper o destruir el obelisco liberará una nube de humo negro que se transmutará en un demonio nalfeshnee. Este último aparecerá en un espacio vacío situado a 30 pies o menos del monumento y atacará a los responsables de la profanación. Después de 1 minuto, el demonio desaparece y vuelve al Abismo.

La función de teletransporte del estanque de ébano (zona 81) devolverá a los aventureros al obelisco incluso si ha sido derribado o destruido.

2. GALERÍA DE LOS EMBAUCADORES

Una serie de hornacinas se disponen a lo largo de un angosto túnel. Cada una contiene la estatua de una bestia de pie o en cuclillas sobre una piletta de aceite.

Las esculturas representan a los nueve dioses embaucadores, y cada par de hornacinas encara a dos deidades que se oponen entre sí. Bajando por el corredor, de oeste a este, las antagonicas estatuas muestran a Moa (jaculi) y Wongo (sucarate), I'jin (almiraj) y Obo'laka (zorbo), Papazotl (eblis) y Kubazan (ranamot), y Nangnang (grung) y Shagambi (kamadan).

Cada escultura mide 3 pies de altura y está fija en su pedestal. Cuando cualquier personaje que lleve una pieza de puzle (consulta el capítulo 3) entre en el túnel, la piletta de aceite que coincide con el dios embaucador del cubo estallará en llamas. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de adivinación alrededor de las estatuas. Las piletas de aceite irradiarán un aura de conjuración.

Solo ocho de los dioses embaucadores son visibles al principio. La escultura de Unkh (caracol flagelo) está escondida tras una puerta secreta al final del corredor, aunque funciona igual que las demás. Llevar el cubo de puzle de Unkh en el túnel encenderá el brasero de esta deidad, dando a los personajes ventaja en sus pruebas de característica a la hora de buscar la puerta secreta.

TESORO

Un colgante dorado con forma de ojo cuelga de la estatua de Unkh. Tiene un valor de 25 po e irradia un aura mágica de adivinación. Si un personaje que lleve puesto el colgante pasa a menos de 10 pies del obelisco en la zona 1, dicho objeto tirará del aventurero hacia la entrada oculta de la tumba (zona 4). El colgante también será útil en la zona 79.

3. ENTRADA FALSA

20 pies más adelante, una puerta-puzle, que sella una pequeña cámara posterior, cierra esta falsa entrada a la tumba.

Un corto túnel desemboca en una losa de piedra trabajada, cuyos bordes están marcados con tallas en relieve de cráneos sonrientes. Cuatro líneas grabadas en el centro de la losa se entrecruzan para formar una estrella. Los extremos de cada recta marcan la ubicación de una cavidad cúbica practicada en la puerta; ocho orificios en total.

Cada cavidad está dimensionada para contener uno de los cubos de puzle recuperados de los santuarios de Omu (consulta el capítulo 3). Sin embargo, hay nueve cubos de puzle en total, y tan solo ocho cavidades.

Si las piezas de puzle que representan a los dioses embaucadores, excepto el de Unkh, se insertan en las cavidades de tal forma que los cubos de los dioses antagonicos se enfrenten entre sí, un bloque de piedra descenderá lentamente sobre la entrada del túnel. Cualquier personaje que se encuentre en el corredor deberá decidir si se queda o escapa, lo que requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Los aventureros que esperen o que no superen la prueba quedarán atrapados cuando el bloque de piedra selle el túnel. Una vez que el corredor esté totalmente sellado, un gas cáustico emanará de las bocas de los cráneos tallados en relieve. Cualquier criatura atrapada en el túnel deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o recibirá 5 (1d10) de daño de veneno y 5 (1d10) de daño de ácido. Mientras una criatura afectada permanezca en el corredor, deberá repetir la tirada de salvación al comienzo de cada uno de sus turnos. Tras 10 asaltos, las válvulas de gas se cerrarán y el bloque de piedra volverá a subir al techo. Todos los cubos de puzle que aún estén en sus cavidades saltarán de las mismas y la trampa se rearmará.

Cualquier personaje que busque trampas en el túnel detectará el bloque de piedra alzado si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16. El peso del enorme sillar hace que resulte imposible impedir su descenso. Si un personaje examina la puerta-puzle y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14, notará los orificios en la boca de los cráneos. Rellenar dichos agujeros con tela o cera evitará que se libere el gas. Hacerlo mientras la trampa está activa será complicado, requiriendo de seis éxitos en sendas pruebas de Destreza CD 10, cada una realizada como acción.

Más allá de la puerta falsa hay una cámara llena de gas. Cualquier criatura que comience su turno en esta zona recibirá 11 (2d10) de daño de veneno y 11 (2d10) de daño de ácido.

4. ENTRADA VERDADERA

El espeso follaje oculta la verdadera entrada a la Tumba de los Nueve Dioses. Cualquier personaje que investigue la base del acantilado en este paraje encontrará el acceso superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.

Atravesando la espesa maleza, descubris un pasaje abovedado en la pared del acantilado. Unos cráneos de piedra os observan desde el dintel, y hay viejos huesos esparcidos por el umbral. Cuando la luz golpea la entrada, una banda de murciélagos chilla desde el interior.



DIAGRAMA 5.1: EJEMPLO DE CONFIGURACIÓN DE LOS CUBOS DE PUZZLE

Los murciélagos son inofensivos. Los depredadores de la selva se sirven de este túnel como refugio, de modo que los restos son una mezcla de huesos de grungs y de velocirraptores. Cualquier personaje que rastree descubrirá huellas de botas que conducen al interior de la tumba. Estas no son recientes y pertenecen al último grupo de buscadores de tesoros que pasó por aquí.

4A. PRIMERA PUERTA-PUZZLE

Una losa de piedra trabajada bloquea el descuidado túnel a unos veinte pies de la entrada. Cráneos sonrientes remarcen los bordes de la losa, en el centro de la cual hay nueve cavidades cúbicas dispuestas en tres filas de a tres.

Entrega a los jugadores copias de los símbolos de los dioses que aparecen en el documento 11 del apéndice E. Los cuadros individuales se pueden recortar para que los jugadores los dispongan como lo deseen, o simplemente pueden apuntarlos en un papel.

Para abrir la puerta, los personajes deberán insertar en las cavidades los nueve cubos de puzzle recuperados de los santuarios de Omu (consulta el capítulo 3), pero en la configuración adecuada. Las piezas que representan a los dioses embaucadores deben colocarse de manera que cada deidad se oponga al cubo de su rival en la cuadrícula, con Unkh (que es neutral y no tiene rivales) en el centro. Por ejemplo, una pieza de puzzle colocada en una esquina de la cuadrícula debe tener a su antagonista en la esquina diagonalmente opuesta. El diagrama 5.1 muestra una posible configuración, aunque otras podrían funcionar siempre que Unkh esté situada entre I'jin (CN) y Obo'laka (LN), entre Kubazan (CB) y Papazotl (LM),

entre Moa (LB) y Wongo (CM), y entre Nangnang (NM) y Shagambi (NB). Si una pieza se coloca incorrectamente, los cubos situados previamente saltarán fuera del puzzle. Luego, la pieza incorrectamente colocada generará una descarga eléctrica, que infligirá 18 (4d8) de daño de relámpago a cualquier criatura que se encuentre a 20 pies o menos de la puerta. Puede usarse un conjuro de *mano de mago* para situar los cubos desde lejos y evitar recibir el daño.

Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de evocación en torno a cada una de las cavidades. Si los personajes colocan las piezas correctamente, lee lo siguiente:

Los nueve cubos brillan con intensa luminosidad y luego desaparecen. Gruñendo como una bestia furiosa, la losa comienza a elevarse, deslizándose dentro del techo.

Al abrirse la entrada, las piezas del puzzle se teletransportan a sus respectivos santuarios en Omu. Una vez la puerta se haya levantado del todo, permanecerá abierta durante 1 hora antes de volver a deslizarse lentamente en su lugar. Los personajes que estén fuera cuando la entrada se cierre deberán volver a la ciudad para recuperar los cubos.

4B. SEGUNDA PUERTA-PUZZLE

Cuando los aventureros atraviesen la primera puerta, lee lo siguiente:

Otra losa bloquea el pasillo a veinte pies de la primera puerta. Hay una palanca de hierro en la superficie de la puerta y una calavera grabada en la piedra que observa malévolamente desde arriba.

Cuando un personaje alcance el punto medio del corredor, lee lo siguiente:

Las mandíbulas del cráneo se abren con un crujido y una mano esquelética que sostiene un reloj de arena de cristal sale de su interior. Tras un chasquido, el reloj gira y la arena comienza a caer en su globo inferior.

Cuenta lentamente desde 10 hasta 0, y deja que los jugadores te digan qué acciones realizan sus personajes, si es que hacen algo, durante ese espacio de tiempo. Si los aventureros no han tirado de la palanca para cuando hayas terminado tu cuenta atrás, la palanca y el temporizador de arena se retraerán mientras la puerta se hunde en el suelo, revelando la zona 5 de detrás. El temporizador de arena no se puede reconfigurar ni dañar.

Tras permanecer abierta durante 1 hora, la puerta se elevará lentamente para volver a sellar el pasaje de nuevo. Los personajes podrán evitar que esta vuelva a subir atrancando su perímetro con barras de hierro. La palanca recuperará su posición original cuando la entrada quede de nuevo cerrada. La puerta no se puede abrir desde el lado norte.

Trampa de foso. Al tirar de la palanca, el suelo entre las dos puertas se abrirá por la mitad. Cada criatura que esté de pie en este corredor cuando se manipule la palanca caerá en un foso de 20 pies de profundidad lleno de estacas envenenadas. Si supera una tirada de salvación de Destreza CD 15, el personaje que tiró de la palanca puede evitar caer colgándose de ella. El foso permanecerá abierto hasta que la palanca vuelva a su posición original.

Cada criatura que caiga en el foso recibirá 11 (2d10) de daño contundente y quedará empalada por 1d4 estacas, cada una de las cuales le infligirá 3 (1d6) de daño perforante y 5 (1d10) de daño de veneno. Cualquiera que reciba daño por veneno de una o más estacas quedará envenenado durante 24 horas, o hasta que se elimine dicho estado con un conjuro de *restablecimiento menor* o un efecto mágico similar.

Detectar la grieta a lo largo de la superficie del corredor requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Los aventureros podrán clavar cuñas en el suelo para evitar que este se abra, pero se necesitarán al menos diez de ellas debido al tamaño y peso del propio suelo.

5. CORREDOR TRAICIONERO

Un corredor cubierto de musgo se extiende más allá de la segunda puerta. Raíces arbóreas cuelgan del hundido techo y el aire apesta a humedad putrefacta. Más adelante, una escultura en bajorrelieve con la cara de un diablo barbudo adorna la pared de una intersección en forma de T. La boca abierta del demonio es un pozo de absoluta oscuridad.

5A. DARDOS ENVENENADOS

Cada X en el mapa marca una placa de presión de 5 pies cuadrados que se activa con 20 libras o más de peso. Cuando una de ellas se activa, cuatro dardos envenenados salen disparados por un resorte desde los tubos cargados en las paredes. Cada dardo supone un ataque a distancia (+8 a impactar) contra un objetivo aleatorio que se encuentre a un máximo de 10 pies de la placa de presión que haya activado la trampa. Cualquier criatura impactada por un dardo recibirá 2 (1d4) de daño perforante, y deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 14 (4d6) de daño de veneno si falla, o la mitad si la supera.

El musgo disimula los pequeños orificios de las paredes a través de los que se disparan los dardos, pero se pueden detectar superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Una inspección detenida y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 permitirán a un personaje notar irregularidades en los patrones de las losas del suelo, que revelarán las placas de presión. Introducir una pieza de hierro o similar a modo de cuña bajo una placa evitará que esta se dispare. Taponar los agujeros de la pared adyacentes a una placa de presión con tela o cera impedirá que los dardos se disparen.

5B. CARA DE DIABLO

Una oscuridad mágica y un conjuro de *silencio* permanente llenan la boca de la cara del diablo, así como la gran cavidad tras esta. El rostro está esculpido en piedra y se funde a la perfección con la pared circundante; su boca es lo suficientemente amplia como para que una criatura Mediana o más pequeña pueda atravesarla a rastras. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de ilusión sobre la cara.

La cavidad tras la boca del diablo es el hogar de un **demonio de las sombras** que puede ver con normalidad dentro de la oscuridad mágica. Si alguna criatura se mete en dicho hueco, el demonio realizará un ataque con ventaja. Continuará atacando si cualquier criatura entra en su morada.

ENANO DE LA TUMBA



Un conjuro de *disipar magia* (CD 16) lanzado con éxito sobre la guarida del demonio acabará con la oscuridad mágica y el silencio. Si la oscuridad se disipa, el demonio de las sombras saldrá de la boca y atacará hasta verse reducido a la mitad de sus puntos de golpe o menos, en cuyo caso huirá a alguna otra zona más oscura de la tumba.

5C. TRAMPILLA EN EL SUELO

En el suelo del corredor hay una reja de hierro oxidado. Entre sus barrotes, veis agua fangosa que discurre lentamente.

Los barrotes no se pueden doblar ni romper, pero están lo suficientemente espaciados como para que una criatura Pequeña pueda escurrirse entre ellos. Uno o más personajes con una puntuación de Fuerza conjunta de 24 o más podrían levantar la trampilla. Cualquier criatura que pase a través de la trampilla caerá en el fangoso río subterráneo que fluye hacia la zona 17.

6. VENTANA DE CRISTAL

Hierbajos y enredaderas se extienden por las paredes de este pasillo, al final del cual hay una ventana arqueada de cristal, de seis pies de anchura y diez pies de altura. Por ella podéis ver una oscura cámara.

La ventana de cristal mira hacia la tumba de Obo'laka (zona 10). No se puede abrir y bloquea todo sonido entre las zonas 6 y 10. La ventana tiene CA 5, un umbral de daño de 15, 10 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

Cuando un personaje se acerca a la ventana de cristal y mira a través de ella, lee el texto del recuadro de la zona 10, omitiendo la última frase, que habla sobre la ventana.

Si los aventureros entran en la zona 10 a través de la ventana rota sin hacer lo necesario para ocultarse previamente, los muertos vivientes de la tumba de Obo'laka les atacarán (consulta la zona 10 para obtener más información).

7. GRAN ESCALINATA

Una gran cámara de cincuenta pies de ancho se abre más adelante, hundiéndose en la oscuridad. Un balcón de piedra se extiende alrededor de las paredes para conectar cuatro arcadas. También se ven otros miradores en niveles inferiores, con corredores que parten en todas direcciones. Al norte, una escalera de piedra desciende hacia los pisos inferiores.

La gran escalera conecta los primeros cuatro niveles de la tumba, cada uno de los cuales está a 25 pies por debajo del piso inmediatamente superior. El balcón tiene 5 pies de anchura.

7A. NO ESTAMOS SOLOS

El primer personaje que llegue a este punto en el mapa vislumbrará un enano de la tumba más abajo, en el siguiente nivel:

Una figura jorobada te mira desde el balcón de abajo; lleva una máscara que replica la cara del diablo que viste en la entrada de la tumba. Sin mediar palabra, la figura se pierde de vista.

Si los aventureros actúan de inmediato, pueden atrapar al enano de la tumba. Este último tiene un perfil idéntico al de un **tumulario**, salvo porque porta un hacha de guerra y una ballesta ligera. Si no es capturada, la criatura se deslizará silenciosamente a través de la puerta secreta a la zona 25. Para cualquier personaje que se haya asomado al balcón intentando ver adónde fue el enano, parecerá que se ha desvanecido en el aire.

7B. SEGUNDA ADVERTENCIA DE ACERERAK

Hay una placa de bronce fijada a la pared este del balcón en el nivel 2; está grabada con otra de las crípticas advertencias de Acererak en lengua común (facilita a los jugadores una copia del documento 18 del apéndice E). El mensaje dice lo siguiente:

El anillo es una senda hacia otra tumba.
Los muertos aborrecen la luz del sol.
Solo una joya puede amansar a la rana.
Inclínate como el dios muerto cantó.
Hacia la oscuridad, desciende.

Las pistas de esta placa hacen referencia a ubicaciones del nivel 2, específicamente al anillo gravitatorio (zona 19), la tumba falsa (zona 20), la tumba de Nangnang (zona 24), la tumba de Papazotl (zona 22) y la fosa del diablo (zona 18).

7C. TERCERA ADVERTENCIA DE ACERERAK

Otra placa de bronce está colocada en la pared norte del balcón del nivel 3 (facilita a los jugadores una copia del documento 19 del apéndice E). El mensaje dice lo siguiente:

Atraviesa las aguas arma en mano.
Aplaca a tu sombra en la fuente.
El buitre es el primer paso.
Reorienta a los dioses.
Las paredes de la historia lo cuentan todo.

Las pistas en esta placa de bronce hacen referencia a las características y ubicaciones del nivel 3, específicamente al salón refractado (zona 31), la fuente mágica (zona 33), la tumba de I'jin (zona 35), la fosa del gólem (zona 39) y la tumba de Kubazan (zona 42).

7D. CUARTA ADVERTENCIA DE ACERERAK

La última advertencia aparece sobre una placa de bronce instalada en la pared oeste del balcón del nivel 4 (facilita a los jugadores una copia del documento 20 del apéndice E). El mensaje dice lo siguiente:

Muerte al fuego, comer o ahogarse,preciado aire, y lluvia de arena.
El ejército duerme en silencio.
El espejo alberga a doce.
Encuentra al gemelo del cetro de hierro.
El laberinto guarda la llave.

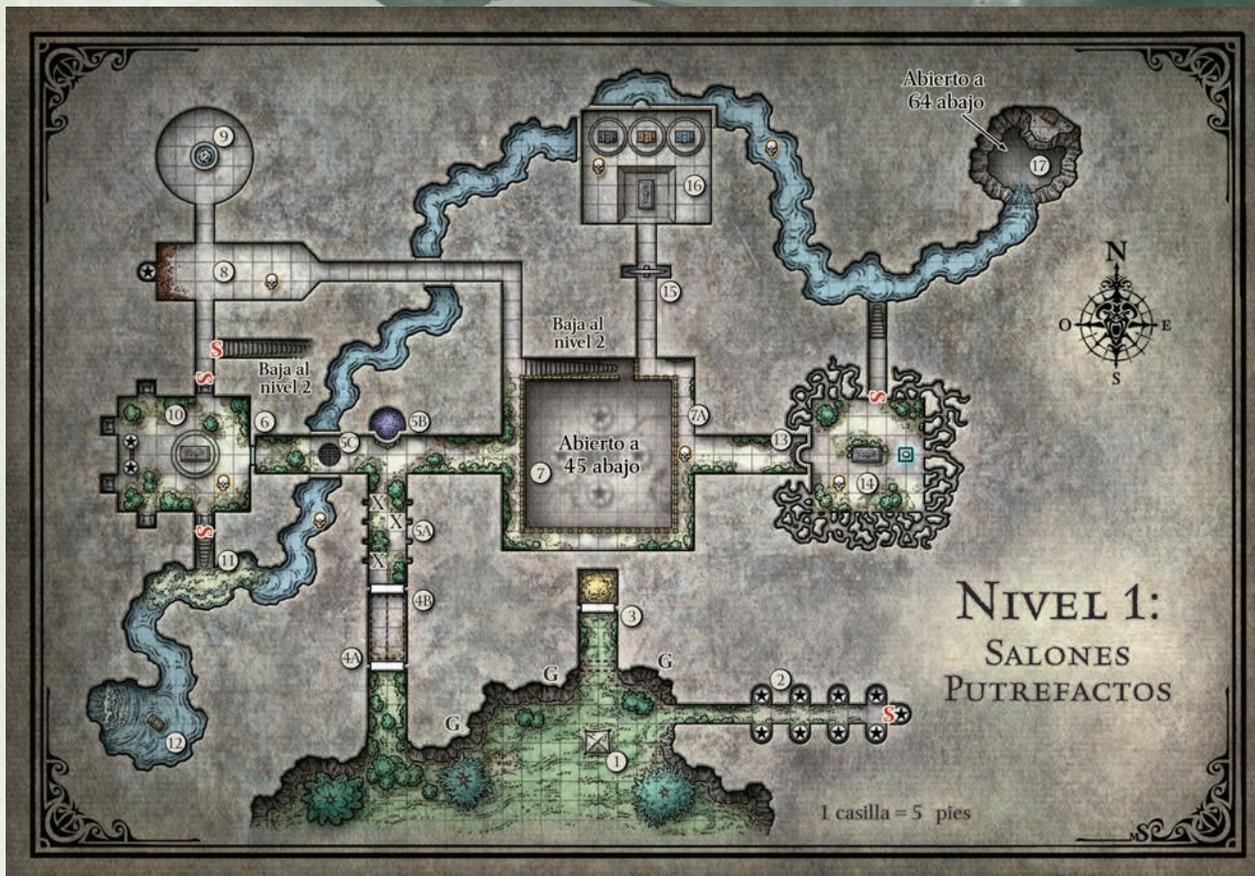
Las pistas en esta placa de bronce hacen referencia a características y ubicaciones del nivel 4, específicamente a las trampas elementales (zona 47), la tumba de Shagambi (zona 48), el *espejo atrapavidas* (zona 50), el cetro en la cripta de la Reina del Sol (zona 53) y la tumba de Unkh (zona 55).

8. ATRACCIÓN MÁGICA

La estatua oxidada de un caballero se yergue en el extremo oeste de esta sala; sujeta un gran escudo de hierro. Fragmentos y restos de metal oxidado cubren el suelo a los pies de la escultura.

Un campo mágico alrededor de la estatua atrae los objetos metálicos de cualquier tipo (no solo el metal de hierro). Un objeto metálico que entre en contacto directo con el escudo se desintegrará, regando el suelo de polvo oxidado. Los artefactos serán inmunes a esta corrosión. Cualquier objeto de metal no equipado o transportado que sea introducido en la sala será atraído instantáneamente hacia el escudo si pesa 150 libras o menos. Una criatura que esté equipada o cargue con objetos metálicos y que entre a la habitación, o comience su turno en esta, sentirá la atracción de la estatua y deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para resistirla. Si falla la prueba, la criatura perderá pie, volará a través de la cámara y chocará contra la escultura, recibiendo 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que se haya desplazado. Si el personaje lleva una armadura de metal, la prueba se realizará con desventaja. El escudo desintegrará solo los objetos metálicos que entren en contacto directo con él, por lo que un objeto de metal guardado en una mochila estaría a salvo de la destrucción gracias al cuero.

Un conjuro de *detectar magia*, o efectos similares, revelará un aura mágica de transmutación sobre el escudo. Tanto la estatua como el escudo se tratarán como un solo



MAPA 5.1: SALONES PUTREFACTOS

objeto Grande con CA 17, 40 puntos de golpe, inmunidad al daño perforante, contundente y cortante de ataques no mágicos, e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Si escultura y escudo son destruidos, la trampa quedará desactivada. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 17) sobre la estatua desactivará el campo magnético durante 1 hora.

9. LA FUENTE MÁGICA

Una gran fuente cubierta de musgo se alza en medio de una habitación circular. Tres doncellas de mármol adornan la estructura sosteniendo cántaros de los que fluye el agua.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Obo'laka o Wongo recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La cautelosa Obo'laka desaconsejará beber de la fuente.
- El imprudente Wongo alentará a su anfitrión a beber de la fuente.

LA FUENTE MÁGICA

Cualquier criatura que beba de la fuente experimentará un efecto mágico al azar, que se determinará lanzando un d4 y consultando la tabla "efectos de la fuente mágica". El agua extraída del caño y almacenada en un recipiente conservará sus propiedades mágicas, de modo que cada vez que alguien beba de este se producirá un efecto diferente. Bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, la fuente irradiará un aura mágica de transmutación.

EFFECTOS DE LA FUENTE MÁGICA

d4 Efecto

- 1 La criatura que beba el agua deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 44 (8d10) de daño de necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Si este daño reduce a 0 sus puntos de golpe, morirá y se convertirá en polvo
- 2 La criatura que beba el agua perderá la capacidad de hablar durante 8 horas. Un conjuro de *restablecimiento menor*, o un efecto mágico similar, eliminará este efecto
- 3 La criatura que beba el agua cambiará de sexo mágicamente. Un conjuro de *restablecimiento mayor* restaurará su sexo original, al igual que otro sorbo de la fuente que produzca el mismo resultado
- 4 La criatura que beba el agua ganará 2d10 puntos de golpe temporales

10. LA TUMBA DE OBO'LAKA

Esta tumba abovedada está cubierta de musgo y enredaderas. Un sarcófago de piedra descansa sobre un estrado escalonado en el medio de la sala. En la pared, tras el sarcófago, dos grandes estatuas de osos sostienen un disco de bronce de cinco pies de diámetro grabado con una docena de ojos vigilantes.

Hay seis cadáveres disecados desplomados sobre troncos que se ubican en hornacinas a lo largo de las paredes. Cada cuerpo lleva puesto una máscara negra hecha de papel maché y plumas. Una ventana de cristal en arco hacia el este ofrece una vista de lo que hay más allá en el túnel.

Consulta la zona 6 para tener una descripción de la ventana de cristal.

Los cadáveres desplomados en los tronos son seis **tumularios** dormidos. Si los ojos del disco de bronce detectan intrusos en la tumba (consulta “El disco de ojos”), los muertos vivientes se levantarán y atacarán. Los tumularios también atacarán si al menos uno de ellos recibe algún daño. No abandonarán la cámara para perseguir a los intrusos. Una vez todos los intrusos hayan muerto o se hayan marchado, las bestias regresarán a sus tronos y volverán a dormirse de nuevo.

EL DISCO DE OJOS

Cualquier personaje que estudie el disco notará que sus ojos se mueven; sus bronceas pupilas se orientan en todas direcciones para escrutar la tumba en busca de intrusos. Estos ojos tienen Visión en la Oscuridad hasta un alcance de 30 pies. Si los ojos detectan a cualquier humanoide dentro del complejo, los tumularios se despertarán y atacarán. El disco de ojos no podrá percibir a ningún humanoide que se ponga una de las máscaras de papel maché que llevan los tumularios, ni será capaz de ver en la oscuridad mágica o mientras esté cubierto con una manta u objeto similar.

El disco de bronce pesa 250 libras. Las estatuas de oso agarran el disco con fuerza entre sus zarpas de piedra, por lo que no se puede liberar sin romper las esculturas. Cada estatua es un objeto Grande con CA 17, 45 puntos de golpe, inmunidad al daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos, e inmunidad a daño psíquico y de veneno. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de adivinación alrededor del disco.

SARCÓFAGO

Cualquier criatura que lleve puesta una de las máscaras de papel maché de los tumularios podrá deslizarse hacia un lado la tapa del sarcófago si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. Para todos los demás, la tapa estará bloqueada mágicamente y no se podrá abrir sin lanzar un conjuro de *abrir* o superar una prueba de Destreza CD 20 realizada por un personaje que pueda usar herramientas de ladrón.

PUERTAS SECRETAS

Las puertas secretas están ubicadas en las paredes traseras de dos nichos, uno al norte y el otro al sur. La puerta secreta al sur tiene rebordes hechos de pedernal. Abrir esta puerta generará unas chispas que prenderán el gas inodoro de la zona 11 (consulta esa zona para más detalles).

TESORO

Los huesos de un zorbo (la forma animal de Obo'laka; consulta el apéndice D) se amontonan en una pila polvorienta dentro del sarcófago. Un *anillo de protección* descansa sobre ella. El objeto se convertirá en polvo y se destruirá si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

El espíritu de Obo'laka. El espíritu de Obo'laka tratará de alojarse en cualquier personaje que toque el anillo (lee “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129). Cuando el espíritu de esta diosa embaucadora se manifieste, lee lo siguiente:

En cuanto tocas el anillo, el polvo se arremolina adoptando la forma de una pequeña criatura salvaje, parecida a un oso, que se abalanza sobre ti con un rugido fantasmal.

Si el espíritu se aloja con éxito en el personaje, dale al jugador la carta de Obo'laka (consulta el apéndice F). Si el intento falla, el espíritu regresará al anillo y esperará a que otro aventurero lo toque.

11. BOLSA DE GAS

Esta sección del río subterráneo contiene un embolsamiento de gas inflamable que desprende olor a podrido. Si una antorcha, linterna u otra llama viva entra en la zona, o si se abre la puerta secreta a la zona 10, el gas explotará. Todas las criaturas que se encuentren en la zona de la bolsa de gas, o situadas a 15 pies o menos de la misma, deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. La explosión quemará el gas, que volverá a acumularse nuevamente después de 8 horas.

12. COFRE CON TRAMPA

El agua se derrama entre las grietas y las fisuras de las bastas paredes de esta caverna, cuyo suelo es un estanque de légamo que se filtra hacia el túnel posterior. Sobre la superficie, un gran cofre del tesoro cuelga de unas cadenas oxidadas atornilladas al techo.

El cofre mide 6 pies de largo, 3 pies de ancho y 3 pies de alto; está suspendido 1 pie sobre la superficie del estanque, que a su vez tiene 5 pies de profundidad. El ojo de una cerradura forjada con la cara de un demonio en plena carcajada decora el frontal de la tapa. Rodeando el rostro de la criatura infernal, una minúscula inscripción en común dice: “Devoro a todos los ladrones, excepto a los más grandes”.

El cofre está cerrado y no parece esconder trampa alguna. No obstante, un conjuro de *detectar magia*, o efectos similares, revelará un aura mágica de evocación a su alrededor. Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 22. Esto también desarmará la trampa mágica de la cerradura, permitiendo abrir el cofre con seguridad.

Si la prueba falla, el cráneo demoníaco destrozará a mordiscos las herramientas de ladrón. Si la prueba falla por 5 o más, la trampa mágica teletransportará al personaje dentro del cofre cerrado, donde quedará apresado. A continuación, las cadenas que sostienen el cofre lo dejarán caer al agua, donde se hundirá hasta el fondo del estanque. Aunque se saque el cofre del agua, un personaje atrapado dentro se quedará sin aire tras 5 asaltos (consulta “Asfixia” en el capítulo 8 del *Player's Handbook*).

El cofre es un objeto Mediano con CA 13, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Cualquier personaje que intente forzar la cerradura o golpear el cofre con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia mientras esté sumergido, lo hará con desventaja.

TESORO

El interior del cofre se ha forrado con plomo y contiene 300 po, una jarra de oro decorada con una cara triste que sonrío cuando se llena (250 po) y un tubo de hueso sellado que contiene un *pergamino de conjuro* de *levantar maldición*.

13. EL CRÁNEO DE PIEDRA

Un gigantesco cráneo de piedra cubierto de musgo destaca al final del pasadizo. Sendas llamas oscilan dentro de sus cuencas oculares, y a través de sus mandíbulas abiertas puede vislumbrarse una cámara posterior.

Cualquier personaje que se acerque a mirar a través del cráneo podrá ver la zona 14 (consulta la descripción a continuación). Las mandíbulas del cráneo están lo suficientemente abiertas como para permitir a una criatura Mediana o menor trepar a través de ellas.

Cada vez que una criatura atraviese las mandíbulas del cráneo, la llama de una de sus cuencas oculares se extinguirá. La tercera vez que alguien haga esto, las fauces se cerrarán, realizando un ataque con arma cuerpo a cuerpo con un bonificador de +10. Si impacta, la criatura recibirá 22 (4d10) de daño contundente y quedará agarrada (CD para escapar 19). Mientras permanezca agarrada, recibirá 5 (1d10) de daño contundente al comienzo de cada uno de sus turnos. Cuando la criatura consiga liberarse de las mandíbulas, las llamas de las cuencas oculares se encendrán y la trampa se rearmará.

Las llamas de las cuencas oculares no desprenden calor o humo, y no pueden ser extinguidas salvo de la manera descrita anteriormente. Un personaje que investigue el cráneo y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 notará que la mandíbula inferior está articulada. Un objeto resistente colocado entre las fauces del cráneo las mantendrá abiertas mientras el objeto sea capaz de absorber el daño. Un conjuro de *detectar magia*, o efectos similares, revelará un aura mágica de transmutación alrededor del cráneo.

14. LA TUMBA DE MOA

Cráneos cubiertos de barro seco observan amenazadoramente desde nichos excavados en las paredes de esta tumba. Hay un sarcófago de piedra en el centro de la cámara. Su tapa está adornada con la talla en relieve de una serpiente enroscada. Tras el sepulcro, descansando sobre un pedestal de mármol, se ve una ornamentada caja de cristal; en su interior flota un cráneo humanoide pequeño.

Si los aventureros entran en esta tumba desde el pasaje secreto que se sitúa junto al río, verán la superficie interior cóncava del cráneo de piedra de la zona 13.

Hay un laberinto de diminutos pasadizos excavado en las paredes, tras los nichos; cualquier personaje que consiga superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 podrá oír el débil aunque grotesco corretear de los insectos en su interior. Cientos de arañas muertas vivientes del tamaño de tarántulas se arrastran por estos conductos laberínticos.

EL CRÁNEO DE NEPARTAK

El cráneo que se guarda en la caja de cristal pertenece a Nepartak, la nieta de 10 años de Napaka, la última reina de Omu. La magia del recipiente cristalino la mantiene consciente, pero siglos de soledad y horror han hecho que su mente elimine los detalles de su calvario.

El primer personaje que entre en la tumba oír la llamada telepática de Nepartak:

La voz de una joven resuena en tu mente: “¿Qué sucede? ¿Por qué no puedo ver?”

Nepartak detectará mágicamente la presencia de los intrusos, usando la telepatía para preguntar a todos los aventureros. Interpretala como a una niña perdida en la oscuridad y aterrorizada. Presa del pánico, la chica podría hacer cualquiera de las siguientes preguntas:

- “¿Dónde estoy? ¿Cómo he llegado aquí?”.
- “¿Por qué no puedo ver nada?”.
- “¿Son ustedes amigos de mi padre? ¿Me está buscando?”.

Para explorar esta zona con seguridad, los personajes deben calmar antes a Nepartak sin revelar su verdadero problema. Mentirle requerirá superar una prueba de Carisma (Engaño) CD 12. Si los aventureros le revelan que ella no es más que un cráneo sin cuerpo, si no superan tres pruebas de Carisma para engañarla contándole otra cosa, o si simplemente deciden ignorar a Nepartak, esta se pondrá cada vez más nerviosa, hasta caer presa de una rabia asesina.

La voz grita de terror mientras en las cuencas oculares de la calavera estallan unas llamaradas verdes. La caja de cristal explota en mil pedazos y el cráneo se alza en el aire.

Nepartak usa el perfil de una calavera llameante, pero no habla; en su lugar se comunica telepáticamente hasta un alcance de 30 pies. Cuando ataque, enjambres de arañas momificadas surgirán de los nichos al comienzo del siguiente asalto.

NIDOS DE ARAÑAS MUERTAS VIVIENTES

Seis enjambres de arañas muertas vivientes moran en los nidos tras los muros de la tumba. Se les considerará **enjambres de insectos (arañas)**, con la excepción de que serán susceptibles a los efectos que tengan como objetivos a muertos vivientes.

Los nidos son demasiado angostos para que puedan acceder criaturas Medianas o de mayor tamaño; las Pequeñas deben apretarse para moverse por ellos (consulta “Movimiento y posición” en el capítulo 9 del *Player’s Handbook*). Las de tamaño Diminuto podrán desplazarse libremente por estos espacios. Los enjambres atacarán a las criaturas que entren en los nidos o a cualquier criatura que se encuentre en la tumba de Moa si Nepartak llega a enfurecerse.

TESORO

Ningún mecanismo mantiene cerrado el sarcófago de piedra, por lo que puede abrirse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. En su interior, un montón de ropajes envuelven la serpiente osamenta de un jaculi (la forma animal de Moa, un dios embaucador; consulta el apéndice D). Sobre los restos, descansa un *bastón de la pitón*. Este objeto se convertirá en polvo y resultará destruido si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

El espíritu de Moa. El dios embaucador Moa tratará de alojarse en cualquier personaje que toque el bastón (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129). Cuando el espíritu de Moa se manifieste, lee lo siguiente:

Un humo verde emana desde el bastón, enroscándose a tu alrededor como una serpiente. Una voz sibilante te susurra al oído: “¡Déjame ayudarte! Te prometo que seré buena”.

Si el espíritu se aloja con éxito en el aventurero, dale al jugador la carta de Moa (consulta el apéndice F). Si falla en su intento, el espíritu regresará al bastón y esperará a que otro personaje lo toque.

15. TÚNEL DE VIENTO

En las paredes de este corredor abundan las tallas de aves. Bloqueando el pasadizo cerca de su extremo norte, hay una gran hélice de adamantina con cinco afiladas cuchillas.

Superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, un personaje podrá discernir que todo el suelo del corredor es una única placa de presión. La hélice de adamantina tiene CA 20, 30 puntos de golpe e inmunidad a todos los tipos de daño, excepto al de fuerza. Cada vez que el suelo del túnel soporta más de 20 libras de presión, la hélice iniciará su movimiento con un ruido atronador. Una vez activada, girará hasta llegar a su máxima velocidad en 6 segundos. Si se retira el peso del suelo, las cuchillas tardarán un minuto completo en detenerse.

Mientras la hélice esté acelerando o desacelerando, una criatura podrá saltar a través del espacio entre dos cuchillas superando una prueba Destreza (Acrobacias) CD 20. Si no la supera, el recibirá 33 (6d10) de daño cortante cuando atraviese las cuchillas.

A velocidad máxima, la hélice inflige 66 (12d10) de daño cortante a cualquier criatura que intente cruzarla; las cuchillas girarán demasiado rápido como para que un personaje salte entre ellas. El veloz giro de la hélice también creará un efecto de túnel de viento, de modo que cualquier criatura que se acerque a 10 pies de la hélice o comience su turno en dicha posición deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Quien falle dicha tirada de salvación saldrá despedido hacia el norte, yendo a caer en la fosa de la zona 16. Si este movimiento fuerza a la criatura a pasar a través de la hélice, recibirá daño de las cuchillas giratorias.

Se puede bloquear la hélice encajando una *vara inamovible* en el espacio entre dos de las cuchillas. Si se intenta usar algún otro objeto mágico a modo de cuña entre las aspas, saldrá despedido por el giro de la hélice. La hélice destruirá todos los objetos no mágicos que se coloquen entre sus cuchillas giratorias.

Mientras la hélice esté inmóvil, una criatura que no está incapacitada podrá atascar el mecanismo con su cuerpo. Cuando la hélice comience a girar, deberá realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Si supera la prueba, la hélice se atascará hasta el comienzo del siguiente turno de la criatura, en el que podrá usar su acción para repetir la prueba. Una criatura que falle la prueba o que decida salir de la hélice por sus propios medios, recibirá 11 (2d10) de daño cortante y saldrá despedido al norte de la hélice.

Si se consigue bloquear la hélice durante 3 asaltos consecutivos, esta se romperá y quedará inservible. Al día siguiente, al alba, Mustio enviará a los enanos de la tumba para que reparen los daños y devuelvan la trampa a su estado operativo.

16. LA TUMBA DE WONGO

A la entrada de esta tumba, un sarcófago de piedra descansa en el fondo de un profundo foso. Una criatura simiesca en pose agresiva decora la tapa del sepulcro. Más allá del foso, tres cofres del tesoro se asientan en estrados de piedra. El cofre de la izquierda está tallado en ónice negro, el de en medio está hecho de hierro oxidado y el de la derecha está moldeado en plata y luce un brillo escarchado.

El foso alcanza los 20 pies de profundidad. Para desbloquear el sarcófago de Wongo, los personajes deben utilizar las tres llaves ocultas dentro de los cofres del tesoro.

COFRES DEL TESORO

Cada cofre tiene 5 pies de largo, 3 pies de ancho, y 3 pies de alto. Ninguno de los tres cuenta con cerradura y están vacíos (en su mayor parte). Los cofres no se pueden mover y son inmunes al daño y a los conjuros.

Abrir cualquiera de ellos revelará una llave de oro de 3 pulgadas de largo que sobresale de una cerradura ubicada en la parte interior de la tapa del cofre. La llave no se puede sacar y unas abrazaderas de adamantina evitan que pueda girar mientras el cofre esté abierto. Al cerrar la tapa del cofre, un clic sordo suena desde dentro cuando las abrazaderas que rodean la llave la liberan. Cualquier personaje que se meta en un cofre y cierre su tapa podrá girar la llave de oro con facilidad.

Si se gira la llave de un cofre mientras está cerrado, volverá a bloquearse y las abrazaderas asegurarán de nuevo la llave. Si se da este caso, cualquier personaje que esté dentro del cofre quedará atrapado. Al mismo tiempo, un botón mágico aparecerá en la tapa del sepulcro de Wongo.

EL SARCÓFAGO

La tapa del sarcófago está tallada con la estilizada imagen de Wongo en su forma de sucarate (consulta el apéndice D) y ha sido fundida al resto del sepulcro mediante una poderosa magia. Por tanto, no se puede retirar la tapa. El sarcófago de piedra es inmune al daño y a los conjuros.

Cada vez que uno de los tres cofres se bloquea, aparece por arte de magia un botón tallado en la tapa del sepulcro, sobre la monstruosa imagen de Wongo. El material de cada botón guarda relación con su cofre correspondiente: ónice, hierro oxidado, o plata. Presionar el botón abre simultáneamente el cofre asociado y dispara una trampa dentro del mismo:

- Presionar el botón de ónice forzará a cualquier criatura dentro del cofre del mismo material a superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir 75 (10d6 + 40) de daño de fuerza. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe debido a este daño quedará convertida en un montón de polvo, dejando como restos cualquier objeto que llevara consigo, tuviera equipado o guardara.
- Presionar el botón de hierro oxidado hará que cualquier objeto metálico no mágico dentro del cofre del mismo material (incluyendo los objetos equipados o guardados por cualquier criatura que esté dentro del cofre) quede convertido en un puñado de herrumbre. Los objetos fabricados parcialmente en hierro quedarán inservibles al corroerse sus componentes metálicos.

- Presionar el botón plateado forzará a cualquier criatura dentro del cofre del mismo material a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 45 (10d8) de daño de frío si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Una vez pulsados los tres botones aparecidos sobre la tapa del sarcófago, lee lo siguiente:

El sarcófago de piedra se vuelve transparente como el cristal, revelando a una simiesca criatura momificada en su interior. Aferrada entre sus garras disecadas hay una temible maza.

Al hacerse cristalino, el sarcófago se vuelve frágil, quedando con CA 5, 10 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño contundente y de trueno, e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Estallará en pedazos si se ve reducido a 0 puntos de golpe, momento en que la **momia** del sucarate que está dentro se alzarán y atacarán. En su primer asalto de combate, este muerto viviente activará su *maza del terror* para desatar una ola de terror contra los personajes. A continuación, realizará ataques cuerpo a cuerpo con la maza o sus putrefactos puños.

TESORO

La momia de Wongo blande una *maza del terror*. Este objeto se convertirá en polvo, y será destruido, si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

Espíritu de Wongo. El dios embaucador Wongo está vinculado a la maza. Si el arma impacta o entra en contacto de alguna otra forma con cualquier aventurero, el espíritu de Wongo intentará alojarse en dicho personaje (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, página 129). Cuando la deidad se manifieste, lee lo siguiente:

Un humo rojo emana de la cabeza de la maza y forma la silueta de un mono de larga cola. Con un rugido, la humeante aparición salta hacia ti gritando: “¡Déjame entrar!”.

Si el espíritu se aloja con éxito en el aventurero, dale al jugador la carta de Wongo (consulta el apéndice F). Si fracasa en el intento, el dios embaucador volverá a la maza y esperará a que otro personaje entre en contacto con esta. La momia se mostrará amistosa hacia cualquier aventurero que haya alojado al espíritu de Wongo y tratará a ese personaje como un aliado.

17. LA CASCADA SUBTERRÁNEA

El río subterráneo se sumerge hacia un abismo oscuro y rocoso. Ráfagas de aire frío ascienden arremolinadas desde abajo, como el aliento de alguna monstruosa criatura. Entre la penumbra, divisáis un cofre ornamentado que descansa sobre un saliente justo enfrente.

El cofre es un **mimeto** disimulado. Si cualquier criatura lo toca, atacará en su forma de objeto.

EL SALIENTE

El saliente se encuentra a 15 pies del borde de la cascada. Para trepar alrededor del saliente es necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14.

Es irregular y resbaladizo. Cualquier criatura que reciba daño estando en el saliente deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá al vacío por la grieta, que tiene 100 pies de profundidad, hasta el agua de la zona 64. La caída causará 35 (10d6) de daño contundente, o nada de daño si se supera una tirada de salvación de Destreza CD 10.

NIVEL 2: MAZMORRA DE LOS ENGAÑOS

El mapa 5.2 muestra este nivel de la mazmorra. Las paredes poseen grabados de diablos de rostro burlón y el aire apesta a carne en descomposición. Sin luz que la bañe, la vegetación que predomina en gran parte del nivel 1 no se extiende hasta aquí.

18. FOSO DEL DIABLO

Las paredes y el suelo de esta habitación de quince pies cuadrados están agrietados y tallados con imágenes de humanoides aterrorizados cayendo al vacío. En el centro de la sala hay un bajorrelieve de piedra que representa la faz de un diablo barbudo pintada de verde. Lamentos de desolación resuenan desde el negro vacío que son sus fauces abiertas.

La cara del diablo conforma la boca de un conducto cilíndrico de 5 pies de anchura que desciende 10 pies hasta abrirse en el techo de la zona 35. Tanto la boca como el conducto están saturados de oscuridad mágica. Un conjuro de *detectar magia*, o efecto similar, revelará sendas auras mágicas de evocación e ilusionismo dentro del conducto.

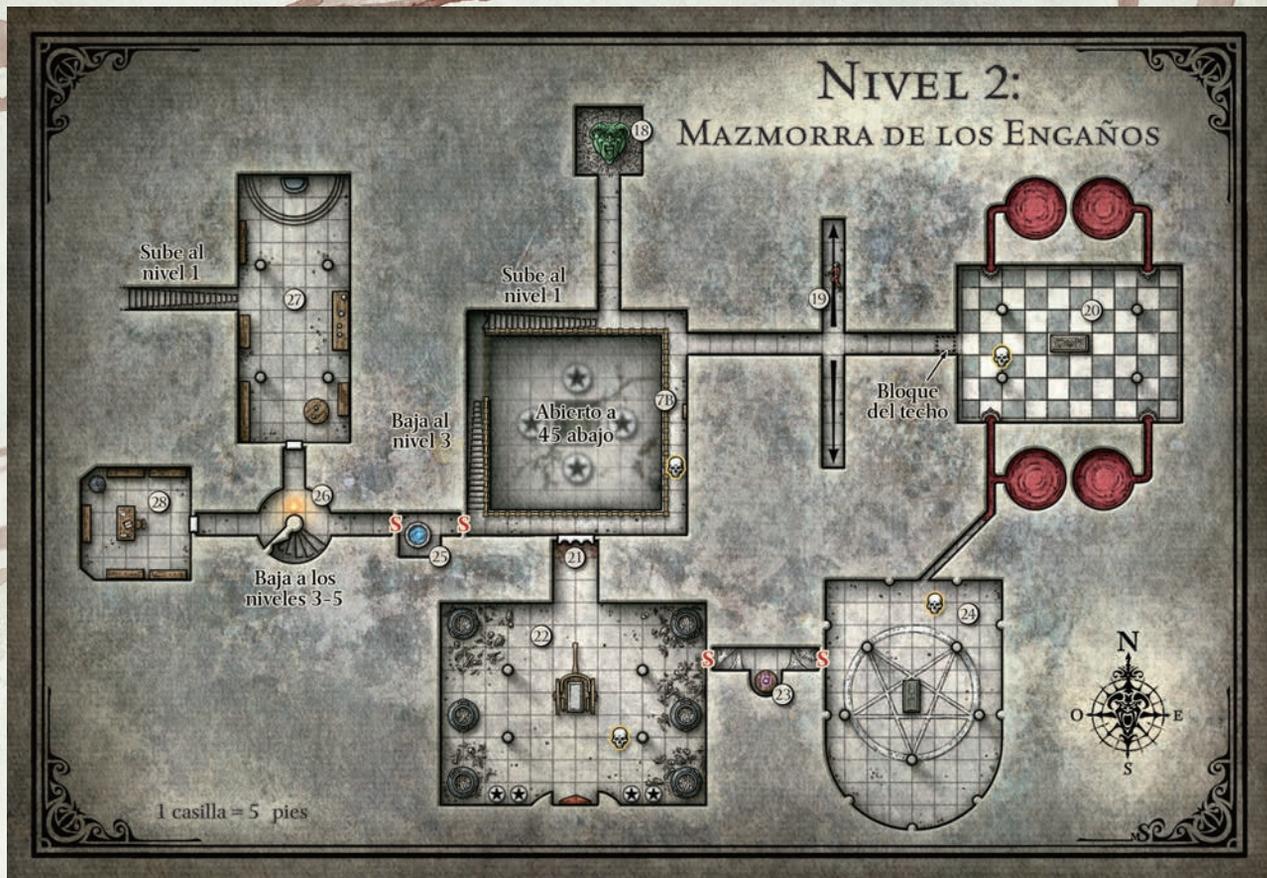
Un conjuro de *disipar magia* (CD 16) lanzado con éxito sobre la oscuridad la eliminará. Si la oscuridad se disipa, su esencia mágica la transmutará en un **enjambre de murciélagos** que saldrán volando del conducto y atacarán a cualquier criatura que haya en la habitación.

19. EL ANILLO GRAVITATORIO

En una intersección de cuatro direcciones, los corredores al norte y al sur forman pronunciadas curvas ascendentes hasta perderse de vista, pero sin pasamanos o escalones que permitan trepar por ellas. El cadáver de una criatura mitad humana y mitad cabra, embozada en una túnica, yace a diez pies al norte. Sostiene un bastón rematado por una cabeza de cabra de bronce.

El corredor curvo forma un círculo perfecto que, imbuido de gravedad mágica, mantiene a las criaturas pegadas al suelo mientras lo atraviesan. Un conjuro de *detectar magia*, o efectos similares, revelará un aura mágica de transmutación dentro de este espacio.

El cadáver pertenece a Devlin Bashir, un mago calishita, miembro de la Compañía del Estandarte Amarillo. Los rasgos caprinos de Devlin son resultado de una maldición. Fue asesinado por enanos de la tumba tras separarse de sus compañeros. Una inspección de sus restos revelará que murió por las heridas causadas por hachas y virotes de ballesta. Los ropajes manchados de tinta de Devlin contienen un diario que proporciona pistas sobre los misterios del complejo (consulta “El diario de Devlin” a continuación). Al inspeccionar el cuerpo también se encontrarán objetos más valiosos (consulta “Tesoro” más adelante).



MAPA 5.2: MAZMORRA DE LOS ENGAÑOS

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Papazotl o Shagambi recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- El autoritario Papazotl apremiará a su anfitrión para que ordene a otro personaje recorrer todo el corredor circular.
- La sabia Shagambi advertirá a su anfitrión que el bastón que sostiene el mago muerto podría estar maldito.

LA TUMBA ESPEJO

Hacia la mitad del pasillo circular, directamente “enfrente” de la intersección, hay un portal planar invisible e indetectable mediante la magia. Cualquier criatura que pase a través de este portal aparecerá en una realidad paralela. Aquellos personajes que recorran todo el pasillo circular comprobarán que el cuerpo de Devlin ya no está, así como ninguno de los compañeros que quedaron atrás aguardándoles. Si vuelven sobre sus pasos a través de la puerta, retornarán a su propio mundo.

Para probar sus trampas, Acererak creó una “tumba espejo” y la ocultó dentro de un semiplano. Es idéntica a la tumba verdadera tal y como estaba exactamente hace un año. Todos los objetos y criaturas encontrados en la tumba espejo parecen genuinos, pero se esfumarán si se vuelve con ellos al mundo real. La tumba espejo tiene las mismas defensas mágicas que la tumba verdadera, y cualquier personaje que muera en el semiplano será atrapado por el Almero.

Cada amanecer, la magia de Acererak restituye la tumba espejo con una recreación nueva. Los monstruos muertos reaparecen en sus lugares originales y los objetos movidos se teletransportan de vuelta a donde fueron hallados. Cuando esto suceda, los aventureros que estén dentro de la tumba espejo percibirán una extraña conmoción en aire.

EL DIARIO DE DEVLIN

Cuando los personajes encuentren el diario de Devlin, da a los jugadores una copia del documento 21 del apéndice E, que muestra la última anotación del mago. Las entradas anteriores relatan las hazañas de la Compañía del Estandarte Amarillo en Chult. Este grupo hizo escala en la Ensenada de Kitcher y siguió el curso del río Olung hasta el lago Luo, antes de girar al suroeste e internarse en la selva, en dirección a Omu. El diario describe los brutales encuentros, las pesquisas de los aventureros para localizar los cubos de puzle en Omu, sus encontronazos con los yuan-tis y el descubrimiento de la entrada verdadera de la tumba. Solo la anotación final menciona sus experiencias en el interior del complejo, pero no hace referencia alguna al bastón de Devlin (consulta “Tesoro” a continuación).

Si un personaje se pasa 10 minutos hojeando el diario podrá localizar unas breves menciones sobre los otros miembros de la compañía: lord Brixton (un caballero cormyta), Bravus Boulderborn (un enano de oro, clérigo de Moradin), Seward (un explorador humano chondathano) y Sephirius (un paladín dracónico al que se refieren a menudo como “Seph”).

TESORO

Un examen el cuerpo de Devlin también revelará un tintero que nunca se seca (100 po), y un grimorio que contiene los siguientes conjuros:

- Nivel 1: *alarma, detectar magia, disco flotante de Tenser, dormir, entender idiomas, identificar, retirada expeditiva, texto ilusorio*
 Nivel 2: *abrir, cerradura arcana, esfera de llamas, nube de dagas*
 Nivel 3: *bola de fuego, disipar magia*

El cayado de Devlin es un *bastón de impacto*, pero cualquier aventurero sintonizado con él se transformará paulatinamente en un híbrido de cabra y humanoide durante el curso de 3 días. Los tieflings son inmunes a esta maldición. Durante el primer día, una piel velluda comenzará a crecer por todo el cuerpo del personaje maldecido. Tras 24 horas, sus ojos adoptarán el aspecto de los de una cabra y unos recios cuernos comenzarán a brotarle en la frente. Al llegar el último día, los dedos de manos y pies del aventurero se fusionarán hasta convertirse en extremidades unguiladas y los cuernos terminarán de desarrollarse completamente. Esta transformación no impedirá al personaje esgrimir armas o lanzar conjuros. *Levantar maldición, restablecimiento mayor* o cualquier otro efecto que ponga fin a una maldición devolverá al aventurero su aspecto original, pero solo un conjuro de *deseo* podrá librar al bastón de su poder de transformar a aquellos que se sintonicen con él.

20. LA TUMBA FALSA

Encastrado en el techo del túnel occidental hay un bloque de piedra. Un personaje que busque trampas en el túnel lo detectará si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. El bloque es parte de la trampa de la sala (consulta “Trampa” más adelante).

Esta habitación huele a vino. Sobre un suelo de mármol ajedrezado, un ataúd chapado en oro destella bajo la luz del sol procedente del techo abovedado de la cámara, que se arquea hasta alcanzar 12 pies de altura. Cuatro enormes cabezas de gárgolas de piedra, con sus fauces abiertas, sobresalen de las paredes.

La luz solar que brilla sobre el ataúd es una ilusión mágica, aunque debe tratarse como verdadera luz del sol, de modo que aquellas criaturas con aversión a la luz solar se verán afectadas por ella. Las cabezas de gárgolas tienen 5 pies de alto y 5 pies de ancho, con bocas que miden 2 pies de diámetro. Detrás de cada cabeza, una válvula de piedra hermética bloquea un pasadizo. Las válvulas permanecerán cerradas hasta que la trampa de la sala se active, aunque un conjuro de *abrir* o superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25 permitirá abrir las válvulas por la fuerza. Conjurando un *disipar magia* contra la luz del sol ilusoria la eliminará y evitará que la trampa se dispare.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Kubazan o Moa recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- El animoso Kubazan intentará persuadir a su anfitrión para que abra la tapa del ataúd y arrase con lo que haya en su interior.
- El honesto Moa recalcará que esta tumba no se corresponde con el simbolismo de ninguno de sus compañeros de panteón.

TRAMPA

El ataúd está cerrado y fijado al suelo con *pegamento soberrano*; tiene una tapa con bisagras. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelan un aura mágica de abjuración alrededor del féretro. Una placa de madera dentro dice “Ahoga tus penas” en común.

Si la luz solar ilusoria que baja del techo ilumina la placa cuando se abra el ataúd, el bloque de piedra del pasillo, fuera de la sala, descenderá lentamente, sellando la

entrada en 6 segundos. Una criatura que desee entrar o salir de la estancia durante este tiempo podrá hacerlo moviéndose todo lo que le permita su velocidad. Si termina su movimiento bajo el bloque, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la supera, la criatura logrará salir de debajo del bloque al otro lado, tal y como pretendía. Si falla la tirada, recibirá 55 (10d10) de daño contundente. Si este daño reduce los puntos de golpe de la criatura a 0, esta quedará reducida a una masa sanguinolenta; de lo contrario, será repelida de vuelta a la habitación. El bloque es inmune al daño y a conjuros. Además, cuando está completamente bajado es hermético y se resiste a ser movido.

Cuatro enormes depósitos llenos de vino tinto están ocultos en las paredes tras las cabezas de gárgola. Cuando el bloque de piedra selle la entrada, las válvulas que hay detrás de las cabezas se abrirán, haciendo que dicho líquido comience a verterse desde las bocas y fosas nasales de las gárgolas. El vino inundará la zona a una velocidad de 1 pie por asalto. Introducirse en la boca de una gárgola mientras el líquido está saliendo requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

Cuando el vino empiece a derramarse en la habitación, todas las criaturas presentes deberán tirar iniciativa. Lleva la cuenta de cuántos asaltos pasan:

- Al comienzo del asalto 3, tres extraños de vino (usa el perfil del **extraño de agua**) fluirán dentro de la tumba desde las cisternas ubicadas al noroeste, noreste y sureste, respectivamente. Atacarán a cualquiera que esté en la estancia y serán invisibles si están totalmente sumergidos en el vino.
- Tras 12 asaltos, el vino llenará la tumba por completo. Usa las reglas de combate submarino del capítulo 9 del *Player's Handbook* para dirigir combates en estas condiciones. Dentro del vino, la visibilidad quedará limitada a 5 pies.

La capacidad de respirar bajo el agua no evitará que un personaje se ahogue en el vino. Cuando hayan pasado 10 minutos, el bloque de piedra que sella la zona se alzará hasta volver a su habitáculo en el techo. Un torrente de vino recorrerá el túnel occidental, desembocando en la gran escalinata (zona 7). Al amanecer del día siguiente, Mustio enviará a enanos de la tumba para que limpien la sala y el túnel; después, las cisternas volverán a llenarse de vino mágicamente y la trampa se rearmará.

TÚNEL DE HUIDA

El pasadizo del suroeste asciende hacia la zona 24. Cuando la tumba está inundada con el vino, el nivel del líquido llega hasta la parte inclinada del túnel.

21. PUERTA ZOMBI

Los aventureros que estén situados en la balconada oirán gemidos guturales procedentes de esta puerta.

En una puerta de piedra de nueve pies de ancho y nueve pies de alto hay tallados tres agujeros ovalados a la altura de una cabeza humana. Al acercarlos, tres cabezas humanoides emergen de los orificios, cubiertas de carne pútrida. Entre sus mandíbulas llevan filetes de hierro atornillados a cadenas, como si fueran riendas.

Las cabezas pertenecen a tres **zombis** que están encadenados a una polea fijada al techo en el lado sur de la puerta. La polea está instalada de tal forma que cuando los tres muertos vivientes se alejan de la puerta hacen fuerza y la levantan. Los zombis no se moverán mientras haya carne fresca llamando su atención desde la balconada, pero si se les expulsa, en su huida hacia el sur levantarán la puerta.

La puerta pesa 1.000 libras. Varios personajes con una puntuación de Fuerza combinada de 33 o más podrán levantarla. Los zombis atacarán a cualquier criatura que tengan a su alcance. Mustio y sus enanos de la tumba reemplazarán a los zombis destruidos durante las siguientes 24 horas.

22. LA TUMBA DE PAPAZOTL

Seis marmitas de cristal repletas de huesos humanoides se alinean en las paredes de esta tumba; en el centro de la sala descansa un antiguo carro que porta un sarcófago de bronce cubierto de tesoros. Varias pinturas sobre el vehículo muestran a un gran pájaro de pico largo y afilado. En la pared sur, un escudo de bronce lleva la imagen en relieve de un guerrero chultano esgrimiendo una lanza; debajo, en una inscripción puede leerse: “Arrodíllate ante nadie”. Cuatro estatuas bronceas se erigen sobre pedestales, dos a cada lado del escudo. Representan a guerreros chultanos: uno sosteniendo una espada, dos con lanzas y uno sin rostro.

El sarcófago contiene los restos de Papazotl, pero están bien protegidos (lee “Marmitas de cristal” y “Escudo de bronce” a continuación).

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen al espíritu de Nangnang u Obo'laka recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La codiciosa Nangnang anima a su anfitrión a coger alguno de los tesoros del carro.
- La inquieta Obo'laka advertirá a su anfitrión que las marmitas contienen los huesos de los acólitos más devotos de Papazotl, quienes podrían tratar de protegerlo incluso después de haber muerto.

MARMITAS DE CRISTAL

Alterar el carro, el sarcófago o el tesoro que yace sobre este, hará que doce **esqueletos** salgan a rastras de las marmitas de cristal (dos por recipiente). Todos estos muertos vivientes actuarán en el mismo orden de iniciativa. Cada marmita arrojará un **esqueleto** adicional por asalto, al comienzo del turno de los muertos vivientes y hasta que el recipiente sea destruido o bien la tumba quede limpia de intrusos. Cuando no haya enemigos, los esqueletos restantes volverán a las marmitas.

La destrucción de las marmitas detendrá el flujo de muertos vivientes, al igual que postrarse ante la estatua sin rostro (“Arrodíllate ante nadie”). Cada marmita se considera un objeto Grande, con CA 15, 22 puntos de golpe, con vulnerabilidad al daño contundente y de trueno, e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de abjuración alrededor de ellas. Una marmita vacía pesa 500 libras.

ESCUDO DE BRONCE

Un escudo de bronce cuelga de la pared, sostenido por correas de cuero. Irradiará magia de conjuración ante un conjuro de *detectar magia* o efecto similar.

Si el carro, el sarcófago o el tesoro son alterados, o si se descuelga el escudo de la pared, el relieve del cazador repujado en este último cobrará vida. Cada asalto, en la posición 20 en el orden de iniciativa, arrojará una lanza de fuerza mágica contra el personaje más cercano que pueda ver, respetando a cualquier criatura que se haya inclinado ante la estatua de bronce sin rostro. El cazador no podrá ver a quien se haya situado tras la cara frontal del escudo. Cuando arroje una lanza sobre una criatura, realizará un ataque de conjuro a distancia (+10 a impactar) e infligirá 18 (4d8) de daño de fuerza en cada impacto. Un objetivo reducido a 0 puntos de golpe a causa de este ataque se desintegrará, convirtiéndose en polvo.

Para evitar que el cazador del escudo siga arrojando lanzas, los aventureros deben cegararlo cubriendo el escudo con algo opaco (como un saco o capa) o girando el escudo para dejarlo de cara a la pared. Este objeto también puede ser destruido; tiene CA 15, 10 puntos de golpe y es inmune a todo tipo de daño excepto al de fuerza. Si se saca de la habitación, el escudo se desvanecerá y reaparecerá en la pared, entre las estatuas.

EL SARCÓFAGO

El sarcófago contiene el frágil cráneo y los huesos de un eblis (la forma animal de Papazotl; consulta el apéndice D).

TESORO

Los siguientes tesoros se desparraman sobre el sarcófago: una gargantilla de oro (250 po), tres copas de oro (75 po cada una), cinco broches de capa dorados (25 po) y un *amuleto de salud*. Este último se convertirá en polvo y será destruido si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

Espíritu de Papazotl. El dios embaucador Papazotl tratará de alojarse en cualquier personaje que toque el *amuleto de salud* (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129). Cuando el espíritu de Papazotl se manifieste, lee lo siguiente:

Extrañas sombras emanan de las paredes, dando forma a la figura de un ave zancuda. Su pico te atraviesa mientras una voz resuena en tu cabeza: “¡Harás como yo te ordene!”.

Si el espíritu se aloja con éxito en el aventurero, dale al jugador la carta de Papazotl (consulta el apéndice F). Si el intento falla, el dios embaucador regresará al amuleto y esperará a que otro personaje lo toque.

23. EL GENIO DE LA BOTELLA

Viejas telarañas inundan este estrecho pasillo, cuyo punto medio alberga un espacio abovedado. Dentro de este hueco, hay una mesa sobre la que descansa una polvorienta botella.

La botella tiene tapón y contiene a una **dao** llamada Keshma al-Wazir, que fue atrapada hace siglos por Acererak. Cualquiera que examine el recipiente verá a la genio agitándose en su interior y oír sus gritos amortiguados pidiendo salir. Keshma solo habla terrano. En un primer momento, ordenará a los personajes que la liberen. Si se niegan, intentará negociar con ellos (consulta “Interpretar a la dao” más adelante). Mientras esté encerrada dentro de la botella, Keshma no podrá atacar ni lanzar conjuros. Una vez haya sido

liberada, podrá utilizar el conjuro de *don de lenguas* para comunicarse mejor con sus libertadores.

Si el recipiente se rompe o se le extrae el tapón, la dao emergerá en un torbellino de arena. Satisfará cualquier promesa que hiciera a los aventureros a cambio de su libertad, para después lanzar un conjuro de *desplazamiento entre planos* en un esfuerzo por volver al Plano Elemental de la Tierra (el intento fallará, por supuesto, y ella acabará atrapada en la zona 57).

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los personajes que alojen a los espíritus de Moa, Nangnang o Papazotl recibirán un consejo al encontrarse al genio en la botella:

- El honrado Moa aconsejará a su anfitrión no romper ninguno de los tratos hechos con la dao.
- La codiciosa Nangnang aconsejará a su anfitrión que lleve a acuerdos con la dao que beneficien únicamente a su anfitrión y a la propia diosa.
- El orgulloso Papazotl recomendará a su anfitrión que trate a la dao como una advenediza servil.

INTERPRETAR A LA DAO

Las décadas de encarcelamiento han hecho poca mella en la naturaleza arrogante de Keshma. Como corresponde a una dao, ella considera a los aventureros criaturas menores y solo negociará con ellos si se niegan a obedecerla.

Al principio, Keshma promete a los personajes riquezas a cambio de libertad: los zafiros que ensortijan sus cabellos trenzados y sus brazaletes de platino (consulta “Tesoro” más adelante). Semejantes bagatelas son poca cosa en la escala de prioridades de una dao, pero ella fingirá angustia al ofrecerlas. Si los aventureros la presionan un poco más, Keshma les prometerá llevarlos al lugar que deseen del multiverso. Por último, se ofrecerá a viajar con ellos a través de la tumba y les prestará auxilio hasta tres veces con sus conjuros.

Una vez liberada, Keshma seguirá siendo fiel a su palabra. No obstante, no tolerará el más mínimo menoscabo de su honor. Si se siente insultada, atacará a los personajes e intentará esclavizarlos.

La dao podría convertirse en una molestia o en una aliada difícil para los aventureros. Su desconocimiento de las defensas de la tumba la confinará a la zona 57 si trata de lanzar *desplazamiento entre planos*. Si escapa de la zona 57, esperará que los personajes la ayuden a encontrar una vía segura para salir del complejo. Cuando Keshma tenga conocimiento sobre la existencia de los dioses embaucadores, animará a los aventureros a buscarlos y utilizarlos para derrotar a Acererak.

TESORO

La dao luce dos cordones de zafiro (1.250 po cada uno), dos brazaletes de platino grabados con dragones enfrentados (750 po cada uno) y una gema de topacio para el ombligo (500 po).

24. LA TUMBA DE NANGNANG

El aire aquí apesta a sulfuro y a azufre. En esta cámara hay un bonito sarcófago rodeado por un pentáculo trazado en el suelo usando sal. Su tapa está cubierta con figurillas de humanoides con aspecto de rana en diferentes posturas.

Un **slaad gris** invisible anda de un lado a otro del interior del pentáculo de sal. Varias guardas mágicas evitan que la criatura altere la sal o salga de los límites del círculo. Si alguien

ataca al slaad, atraviesa los límites de la figura o rompe cualquier parte del círculo o del pentáculo arrastrando o cepillando la sal, la criatura quedará en libertad. Ávido de sangre, el slaad descargará su rabia contra los personajes antes de salir de la habitación en busca de su gema de control, que se encuentra, aunque lo desconoce, custodiada en la zona 28.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Obo'laka o Wongo recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La precavida Obo'laka cree que el pentáculo podría reforzarse con más sal y animará a su anfitrión a agregarla si se dispone de ella (hacerlo no romperá las guardas que mantienen encerrado al slaad).
- Al imprudente Wongo no le importan demasiado los pentáculos de sal, por lo que exhortará a su anfitrión para que lo destruya y ver qué sucede.

EL SARCÓFAGO

Hay doce estatuillas de madera policromada representando a grungs dispuestas sobre el sarcófago. Son preciosas, pero no tienen valor alguno. La tapa del sepulcro se puede levantar y echar a un lado superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17. El sarcófago alberga una urna de arcilla barnizada que contiene el cráneo y los huesos de un grung (la forma animal de Nangnang; consulta el apéndice D), así como un buen número de objetos de valor (consulta “Tesoro” a continuación).

Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura de encantamiento rodeando a la urna. La primera criatura en tocar dicha pieza o alterar su contenido deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 o quedará afectada por un conjuro de *baile irresistible de Otto*. Hasta que el efecto termine, la criatura también recibirá 11 (2d 10) de daño psíquico al final de cada uno de sus turnos, mientras su mente queda abrumada por una música rítmica y discordante. Cualquier criatura bajo el efecto de un conjuro de *mente en blanco* o un efecto mágico similar no escuchará la música ni sufrirá el daño psíquico. Un conjuro de *disipar magia* (CA 18) lanzado con éxito cancelará el efecto de la urna, lo que hará posible tocarla con seguridad.

TESORO

Dentro del sarcófago hay una *poción de veneno* camuflada como una de *sanación suprema* y un huevo de grung petrificado que funciona como una *perla de energía*. Un lanzador de conjuros que se sintonice con el huevo también ganará resistencia al daño de veneno. El amuleto se convertirá en polvo si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

El espíritu de Nangnang. La diosa embaucadora Nangnang tratará de alojarse en cualquier personaje que toque el huevo (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129). Cuando el espíritu de Nangnang se manifieste, lee lo siguiente:

Cuando tocas el huevo, un zarcillo de limo emerge de su superficie y se transforma en una cabeza similar a la de una rana que se inclina hacia ti. Una voz ronca resuena tu su mente: “Nangnang te ayudará ahora”.

Si el **espíritu** se aloja con éxito en el aventurero, dale al jugador la carta de Nangnang (consulta el apéndice F). Si falla en su intento, este regresará al huevo y esperará a que otro personaje lo toque.

GUARDIÁN DE
LA TUMBA



25. PILA DE ESCUDRIÑAMIENTO

Tras la puerta secreta se encuentra una pila de piedra tallada llena de agua.

Mustio usa esta pila para hablar con las criaturas que están fuera de la tumba y para contactar con sus guardianes. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de adivinación sobre el agua. Cuando cualquier personaje mire en la pila, lee lo siguiente:

A medida que el agua comienza a arremolinarse, una luz misteriosa emana desde dentro de la pila. Una imagen va tomando forma lentamente sobre la superficie del agua.

Aquellos que miren en la pila podrán ver a través de los ojos de un guardián de la tumba al azar que esté patrullando la mazmorra. Escoge un nivel aleatoriamente (o tira un d6) y describe el camino que sigue la criatura a través de este. El guardián puede ver gracias a su visión en la oscuridad, así que las imágenes de la pila estarán en blanco y negro. Las imágenes se oscurecerán y los efectos del escudriñamiento finalizarán si ningún personaje mira en el agua.

A menos que uno de los aventureros que mire en la pila esté usando un *amuleto del cráneo negro* (consulta el apéndice C y la zona 28), el guardián de la tumba percibirá el escudriñamiento del grupo una vez haya transcurrido 1 minuto. Cuando eso suceda, lee lo siguiente:

La superficie de la fuente estalla y una descomunal figura con armadura de placas y un yelmo cerrado se alza desde la pila.

El guardián de la tumba es un gólem de carne equipado con una armadura de placas (CA 17). Cuando emerja de la fuente, atacará a todos los que estén en la cámara, y luchará hasta ser destruido. En el momento en que aparezca el guardián, la piscina perderá su poder de escudriñamiento hasta el siguiente amanecer.

26. ESCALERA DE CARACOL

Tres pasajes abovedados dominan una cámara circular desde la que una escalera de caracol desciende hacia la oscuridad. En las paredes de esta última se suceden antorchas apagadas en hacheros de hierro, así como nichos que contienen cráneos y huesos humanoides en descomposición.

Esta escalera baja desde el nivel 2 a los niveles 3, 4, y 5, descendiendo cada piso 25 pies con respecto al nivel anterior. Los huesos y cráneos en los nichos pertenecen a omuenses muertos que Acererak sacrificó para construir la tumba. Mustio y sus enanos muertos vivientes usan estas escaleras para moverse entre los niveles.

Las antorchas se pueden sacar de sus soportes para llevarlas donde se quiera.

27. FRAGUA DE LOS ENANOS DE LA TUMBA

Por toda esta cámara abundan viejos bancos y estantes de madera llenos de engranajes, cadenas, componentes para trampas y jaulas llenas de las ratas. Varios braseros de hierro encendidos cuelgan de cadenas fijadas al techo. En la pared norte, sobre una tarima escalonada, se ubica un voluminoso artilugio: una suerte de doncella de hierro, conectada a una red de pistones humeantes, tubos y tanques de sangre burbujeante. Cinco enanos enmascarados operan el aparato.

Cuando los personajes llegan, encuentran a cinco enanos de la tumba trabajando dentro de la cámara. Cada uno de ellos tiene el perfil de un tumulario, salvo que porta un hacha de guerra y una ballesta ligera. Si los aventureros abandonan esta zona, hay un 50 % de posibilidades de que 1d4 de los otros enanos de la tumba que deambulan por la mazmorra estén presentes cuando vuelvan.

Cualquier personaje que busque por la fragua hallará suficientes materiales como para apañar dos juegos de herramientas de ladrón, un juego de suministros de alquimista, un juego de herramientas de albañil y un juego de herramientas de herrero. Las ratas enjauladas se utilizan para probar trampas.

HORNO DE HIERRO

Los enanos emplean el artilugio de hierro de la tarima para crear a los guardianes de la tumba a partir de los cadáveres de aventureros muertos. Cuando los personajes lleguen, encontrarán a los enanos en proceso de liberar a su última creación.

El artilugio de hierro se estremece al abrirse, expulsando una nube de vapor sibilante. A través del turbio vapor, una figura acorazada y equipada con un yelmo cerrado queda a la vista.

La criatura que sale del artilugio es un guardián de la tumba, un **gólem de carne** embutido en una armadura de placas (CA 17). Esta criatura se ha ensamblado usando los restos de Seward, uno de los aventureros de la Compañía del Estandarte Amarillo que pudieron recoger, así como los de un buen número de otros desafortunados intrusos. Siendo la criatura un mero muerto viviente enajenado, atacará a los personajes en cuanto los vea.

TESORO

Cualquier aventurero que busque en la fragua encontrará una *linterna fantasma* (consulta el apéndice C) que una vez perteneció a Seward. Está en un banco, junto a algunas herramientas.

El espíritu de una bruja elfa de la luna conocida como La que Cayó de las Estrellas reside dentro de la *linterna fantasma*. Si un personaje toca la linterna, podrá ver dentro al espíritu. Este último es insustancial y no puede ser dañado, como tampoco es capaz de causarlo. Habla y entiende común, elfo y silvano. Si se destruye la linterna, el espíritu será atrapado por el Almero.

La que Cayó de las Estrellas fue asesinada hace casi mil años por un fomoré. Tras su muerte, su alma se alojó en la linterna. La Compañía del Estandarte Amarillo encontró el objeto y comenzó a buscar la forma de devolver la vida a la bruja elfa. Se dice que el legendario Ojo de Zaltec posee el poder de alzar a los muertos antiguos. Por ello, este grupo rastreó la joya hasta la tumba, aunque pereció sin haberla encontrado.

El espíritu de La que Cayó de las Estrellas se ha debilitado con el paso del tiempo y se ha vuelto olvidadizo. Ella recuerda poco de su pasado o sus viajes con la Compañía del Estandarte Amarillo, pero ciertas situaciones podrían refrescar su memoria. Si los jugadores se quedan atascados, puedes recurrir a la bruja elfa como un medio para darles consejos y mantener así la aventura en marcha.

28. LA OFICINA DE MUSTIO

Unas velas iluminan tenuemente esta oficina revuelta. Un ruiseñor esquelético os grazna desde una sucia jaula en una esquina. El resto del mobiliario incluye un escritorio de madera y una silla de respaldo alto. Bocetos anatómicos bosquejados al carboncillo cuelgan en la pared tras el escritorio. Sentado en la silla se halla el apergaminado cadáver de un humanoide vestido con ropas llenas de moho y una máscara bronceada esculpida a modo de rostro ceñudo. Alrededor del cuello de la figura cuelga un amuleto negro con forma de calavera, y un montón de manos amputadas se arrastran por el escritorio y el suelo a su alrededor.

Antes de convertirse en un muerto viviente, Mustio era un ingeniero omuense llamado Gorma. Como todos los ciudadanos de Omu, fue esclavizado y puesto a trabajar en la construcción de la tumba. Cuando Acererak sacrificó a sus trabajadores en la mazmorra que habían construido, las trampas de Gorma resultaron ser las mejores.

Esto complació al archiliche lo suficiente como para transformar a Gorma en un **tumulario**, con los cambios siguientes:



MUSTIO

- Mustio tiene una Inteligencia de 16 (+3).
- Usa un *amuleto del cráneo negro* (consulta el apéndice C) y no lleva arco largo.
- Tiene el atributo de Lanzamiento de Conjuros, que se describe a continuación.
- Posee un valor de desafío de 4 (1.100 PX).

Lanzamiento de Conjuros. Mustio es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor*, *mano de mago*, *prestidigitación*, *salpicadura ácida*

Nivel 1 (4 casillas): *caída de pluma*, *detectar magia*, *ola atronadora*, *retirada expeditiva*

Nivel 2 (3 casillas): *inmovilizar persona*, *oscuridad*, *truco de la cuerda*

Nivel 3 (3 casillas): *disipar magia*, *relámpago*

Nivel 4 (3 casillas): *marchitar*, *muro de fuego*

Nivel 5 (1 casilla): *telequinesis*

Cuando llegan los aventureros, Mustio está trabajando en su escritorio. Siete **garras reptantes** le siguen y obedecen sus órdenes.

Mustio es ferozmente leal a Acererak. Su pasión por aprender le llevó a la muerte en vida, concediéndole la oportunidad de estudiar durante toda la eternidad. Las paredes de su oficina están cubiertas de documentos sobre historia natural y anatomía, y utiliza la fuente de escudriñamiento de la zona 25 para observar el mundo natural a través de los ojos de las gárgolas de Omu.

Cuando se encuentre con los personajes, Mustio tendrá interés en aprender todo lo que pueda de ellos antes de matarlos. Estará particularmente interesado en temas de actualidad de Chult y en la historia de tierras extranjeras. Si los aventureros le siguen la corriente, él se mostrará cordial mientras respondan a sus preguntas. Llegado el momento, con un cierto pesar, el tumulario finalmente anunciará que les ha llegado la hora de morir. Mustio preferiría escapar que ser destruido o capturado, así que usará sus conjuros para retirarse si la batalla se le pone en contra, guardándose el *muro de fuego* para cortar el camino a sus perseguidores cuando huya.

REGISTROS

Mustio es un escribano diligente. Sus mohosos cuadernos registran la historia de Omu y la Tumba de los Nueve Dioses, además de detallar la llegada del atropal y la construcción del Almero. Cualquier aventurero que pase 10 minutos hojeando los diarios encontrará una entrada que le llamará la atención. Da al jugador de ese personaje una copia del documento 22 en el apéndice E. Para complementar la información de los registros, consulta la sección “Historia de Omu”, en el capítulo 3, e “Historia de la tumba” un poco antes en este mismo capítulo.

TESORO

Mustio tiene suficiente equipo en su escritorio como para conformar un paquete de erudito. Un *manual de gólems* (arcilla) descansa abierto sobre su escritorio, junto a un libro de conjuros que contiene todos los conjuros que ha preparado. En la guarda de la contraportada del libro de conjuros figura lo que parece ser un nombre: Khomara Fuego Negro. “Khomara” y “Fuego Negro” son en realidad las palabras de mando para el *espejo atrapavidas* de la zona 50.

El cajón del escritorio contiene una piedra gris translúcida, del tamaño de un puño, que irradiará un aura de encantamiento ante un conjuro de *detectar magia* o efecto similar. Esta piedra es la gema de control para el slaad gris de la zona 24. Para más información sobre este tipo de gemas, consulta la entrada “Slaads” en el *Monster Manual*.

El ruiseñor esquelético de Mustio es dócil pero un poco cascarrabias. A pesar de que no puede volar, un comprador en Puerto Nyanzaru pagaría por él 75 po. La máscara de bronce de Mustio posee un valor de 25 po.

NIVEL 3: BÓVEDA DEL REFLEJO

El mapa 5.3 muestra este nivel de la mazmorra, reclamado como hogar por un contemplador invisible llamado Belchorzh (consulta la zona 44). No puede utilizar acciones en guarida ni efectos regionales, aunque ha infestado su refugio con un raro cultivo alienígena.

CULTIVO ALIENÍGENA

La aberrante influencia del contemplador empapa la piedra por todo este nivel de la tumba haciendo que los suelos, las paredes y los techos supuren un moho púrpura, que huele como lo hacen los cuerpos en descomposición y ocasionalmente libera nubes de esporas inofensivas. Mientras los personajes atraviesen zonas con este cultivo alienígena, pequeños globos oculares aparecerán en el moho para vigilarlos. Belchorzh puede ver a través de esos ojos y los usará para seguir los progresos del grupo.

Cualquier efecto que produzca daño de fuego, necrótico o radiante destruirá un área de cultivo alienígena al contacto.

Sin embargo, el contemplador no se tomará bien la pérdida del moho. Cuando un área de cultivo sea dañada, el área más próxima producirá un ojo tentaculado que disparará un rayo ocular determinado al azar contra el personaje más cercano (lanza un d10 y consulta el perfil del **contemplador** para determinar qué rayo produce). Tras hacer este ataque, el ojo tentaculado desaparecerá rápidamente de vuelta en el moho.

29. LA MÁSCARA DE CHACAL

Una talla enorme de la cabeza de un chacal amenazante sobresale de la pared al final de este corredor. Se puede ver una cámara a través de los espacios entre sus colmillos.

Los espacios entre los dientes tienen solamente 2 pulgadas de ancho, pero cualquier personaje que mire a través de ellos podrá ver la zona 35:

Cuatro antorchas iluminan sendas esfinges de piedra encurvadas en las esquinas de esta habitación de quince pies de altura. La luz parpadeante de las antorchas ilumina unos jeroglíficos tallados en las baldosas del suelo. En el centro de la sala, una barcaza fúnebre con el interior chapado en oro se alza sobre un pedestal de piedra de tres pies de altura. Sobre la cubierta de la nave descansa un pequeño sarcófago de oro decorado con conejos con un cuerno cada uno. Un conducto oscuro se abre en el techo, directamente sobre la barcaza.

Esta vista es una ventana mágica al pasado. Quienquiera que mire a través de las mandíbulas del chacal verá una panorámica de la tumba de I'jin (zona 35) tal y como era momentos antes de que la última persona entrara allí. Después de unos segundos, la visión revelará a alguien accediendo a la cámara.

Un tramo de pared se levanta de pronto hacia el este, y un enano con cota de malla y turbante entra sigilosamente en la tumba. Se protege tras un escudo mientras avanza pisando el suelo con cautela.

La magia ha registrado aquí los últimos momentos de Bravus Boulderborn, el héroe de la Compañía del Estandarte Amarillo. El enano ignorará cualquier intento de los personajes de comunicarse con él.

Un fuerte clic resuena cuando el enano pisa una de las baldosas. Al momento, comienzan a salir langostas por las bocas de las estatuas de las esfinges con un zumbido ensordecedor; rápidamente le envuelven. Él intenta luchar contra ellas, sin éxito. Cuando la nube de insectos desaparece, no queda nada del enano, salvo sus huesos y su equipo.

Si todos los aventureros apartan la vista, la visión se reinicia. En caso de que un personaje vuelva a mirar a través de la máscara, contemplará al enano entrando en la tumba de I'jin una vez más.

La máscara de chacal irradiará un aura de adivinación ante un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar. Si cualquier personaje se teletransporta o utiliza otro efecto mágico para atravesar los dientes y entrar en la tumba, descubrirá el esqueleto enmohecido del enano en la zona 35.

30. BARRERA DE HIERRO

Ante vosotros, la cara gruñona de un minotauro aparece grabada en una hoja de hierro que divide el pasadizo en dos. Se han recortado sus ojos, lo que permite ver a través de la hoja que al otro lado el túnel sigue adelante.

La cara del minotauro aparece grabada en ambos lados de una hoja de hierro de bordes afilados y 1 pulgada de grosor, que bloquea el túnel. Los agujeros de los ojos tienen 2 pulgadas de ancho. Los aventureros podrían usar conjuros como *forma gaseosa* y *paso brumoso* para superar la hoja del hierro.

Cualquier personaje que examine la barrera descubrirá que se desliza hacia arriba, encastrándose en el techo. Hay unos muelles que ofrecen resistencia, por lo que para levantar la hoja será necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17. Si se tiene éxito, un bloqueo oculto trabará la hoja en su lugar, permitiendo que las criaturas se arrastren por debajo. A menos que se apuntele en el sitio con algún tipo de cuña de hierro, un arma resistente o un objeto similar, la barrera se cerrará de golpe después de 1 minuto, sellando el túnel de nuevo. Cualquiera que se encuentre debajo de la hoja cuando descienda deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrirá 44 (8d10) de daño cortante. Una criatura que quede reducida a 0 puntos de golpe por este daño será cortada por la mitad.

31. PASILLO REFLEJADO

Una cortina de agua separa dos pasillos que son, básicamente, imágenes reflejadas el uno del otro. Cuando los personajes entren en el primer pasillo, lee lo siguiente:

Inmóviles charcos de agua cubren el suelo de este corredor de quince pies de anchura. Las paredes están perladas de humedad y decoradas con murales que muestran a humanoides con cabeza de animal vistiendo armaduras. En su mayor parte, parecen blandir las armas reales que cuelgan de las paredes. Hay un angosto túnel de tres pies de altura en la pared oriental, a ras de suelo. En el otro extremo del pasillo, una sinuosa cortina de agua transparente ocupa toda una arcada de piedra. Más allá de la cortina, veis otro pasillo que parece similar a este en el que os encontráis ahora.

Las deslustradas armas que cuelgan en las paredes están en malas condiciones, y se han sujetado con cáncamos de forma que parezca que los guerreros pintados las están sosteniendo.

Doce figuras pintadas se alinean en cada sala; seis en la pared oeste y seis en la pared este, unas justo enfrente de las otras. Las representaciones de las paredes enfrentadas son perfectos reflejos mutuos.

Pasillo del sur. De sur a norte, los guerreros y las armas en este pasillo son los siguientes:

- Hombres con cabeza de cigüeña portando hachas de mano (la figura de la pared este tiene el estrecho pasadizo hacia la zona 36 entre sus piernas).
- Mujeres con cabeza de lagarto portando mazas.
- Hombres con cabeza de pantera portando cerbatanas.
- Mujeres con cabeza de halcón desarmadas (el mural del este es ilusorio; consulta la zona 31A).
- Hombres con cabeza de cabra portando hoces.
- Mujeres con cabeza de rana portando tridentes.

Pasillo del norte. De sur a norte, los guerreros y las armas en este pasillo son los siguientes:

- Mujeres con cabeza de rana portando tridentes.
- Hombres con cabeza de cabra portando hoces.
- Mujeres con cabeza de halcón desarmadas (el mural del este es ilusorio; consulta la zona 31A).
- Hombres con cabeza de pantera portando cerbatanas.
- Mujeres con cabeza de lagarto portando mazas.
- Hombres con cabeza de cigüeña portando hachas de mano (la figura de la pared este tiene el estrecho pasadizo hacia la zona 32 entre sus piernas).

31A. HORNACINAS OCULTAS

Dos hornacinas de 5 pies de ancho y 8 pies de alto se ocultan tras paredes de húmeda piedra ilusoria, que muestran pinturas de guerreras con cabeza de halcón. Al tocar la superficie de cualquiera de estas secciones de pared, se descubrirá que la piedra y las imágenes que se perciben en ellas son meras ilusiones.

Cada hornacina contiene un plinto que soporta un globo ocular de cristal de 1 pulgada de diámetro: un globo ocular color púrpura pálido al sur y un globo ocular color verde brillante al norte.

Ojos de cristal. Los ojos de cristal no mágicos son dos de las diez llaves necesarias para abrir la bóveda del contenedor (zona 44).

31B. CORTINA DE AGUA

Un agua limpia forma una cortina de 1 pie de grosor, 7 pies de altura y 10 pies de ancho entre los dos pasillos, irradiando un aura mágica de conjuración si se expone a un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar. Un conjuro de *disipar magia* (CD 17) lanzado con éxito sobre la cortina hace que esta desaparezca, dejando el arco expedito. No obstante, esta reaparecerá mágicamente después de 1 hora.

Si alguna criatura atraviesa la cortina de agua con un tridente, no sucederá nada. Cualquier arma de este tipo servirá, no solo los que estén en los pasillos.

Si una criatura pasa a través de la cortina sin un tridente, el agua generará una ola devastadora que fluirá hacia el norte y hacia el sur. Quien esté en cualquiera de las salas será golpeado por el agua y deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si la falla, recibirá 14 (4d6) de daño contundente y será arrastrado hasta el final del pasillo con tanta fuerza que caerá derribado al suelo. Las criaturas que tengan éxito en la tirada de salvación recibirán la mitad de daño y caerán derribadas, pero el agua no las arrastrará. Las armas colgadas en las paredes permanecerán donde están.

El agua generada por la cortina desaparecerá antes de que pueda fluir más allá de los extremos de los pasillos. Tampoco invadirá ninguna de las hornacinas ocultas (zonas 31A), por lo que las criaturas refugiadas allí estarán a salvo del efecto de las olas.

El agua conjurada por la cortina se evacuará del pasillo a través de pequeñas grietas de drenaje en el suelo, aunque deja algunos charcos.

32. PASADIZOS GIRATORIOS

Un personaje que busque trampas o puertas secretas en este túnel notará una estrecha grieta en la mampostería si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Esta fisura marca un extremo de una sección de 25 pies de largo del estrecho pasadizo (marcada como "Túnel A" en el mapa 5.3) que puede rotar. Si se pasa la prueba por 5 o

más, el aventurero podrá deducir que la grieta representa un punto en el que dos secciones del túnel pueden separarse una de la otra.

Cuando se aplican 50 libras o más de peso al suelo en el punto medio del túnel A, un mecanismo hará que el corredor rote rápidamente 90 grados en el sentido de las agujas del reloj y, simultáneamente, se hunda 5 pies. Ambos extremos del túnel quedarán cortados de inmediato, atrapando a las criaturas dentro. Al mismo tiempo, un segundo pasadizo perpendicular al primero (marcado como “Túnel B” en el mapa 5.3) girará 90 grados en el sentido de las agujas del reloj y se hundirá también en el sitio, posicionado ahora donde el túnel A solía estar. Los personajes que están volando, en forma gaseosa, o que hayan reducido su peso de alguna otra manera efectiva, no activarán la trampa y podrán moverse a través del túnel con seguridad.

TÚNEL GIRATORIO

Lee el siguiente texto a los jugadores cuyos aventureros quedan atrapados en un túnel giratorio por primera vez:

Con un fuerte estruendo de engranajes en movimiento, esta sección del pasadizo comienza a girar, cortando al instante las salidas adelante y atrás. Podéis sentir cómo el estrecho pasaje se hunde unos cinco pies a medida que gira. Tras unos segundos, se detiene y el ruido va reduciéndose.

Cuando el túnel B se conecta con el resto del pasadizo, se forma un nuevo conducto que se extiende de norte a sur. El túnel B esconde la misma trampa que el túnel A, salvo que ambos corredores ascienden 5 pies mientras giran 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj cuando se dispara la trampa. La única forma de recolocar el túnel A en su posición original es activar la trampa del túnel B, y viceversa.

Los personajes atrapados en una sección del túnel no conectada al resto del pasadizo no tienen forma clara de escapar. El túnel es hermético. Una sola criatura consumirá el suministro de aire disponible en 24 horas; con múltiples criaturas, se dividirá ese tiempo entre ellas. Por ejemplo, cuatro criaturas atrapadas en el túnel podrán sobrevivir 6 horas antes de que comiencen a asfixiarse.

RESTOS ESQUELÉTICOS

Cualquier personaje que pueda ver el interior del túnel B, advertirá el cuerpo de un desafortunado aventurero.

Al tiempo que un nuevo túnel rota hasta situarse en el lugar del anterior, observáis un cadáver esquelético en el suelo del corredor, a unos diez pies de distancia.

El cuerpo pertenece a Saphirius, el paladín dracónido de la Compañía del Estandarte Amarillo. Al saquear el cadáver se encontrarán varios objetos de interés (consulta “Tesoro” a continuación).

TESORO

Saphirius no llevaba armadura, pero sí un *yklwa +1* (consulta “Comprar un objeto especial” en el capítulo 1 para obtener más información sobre esta arma), un paquete de explorador de mazmorras, una bolsa con 8 po, un rasgador de espalda de marfil con forma de garra de dinosaurio (25 po), un símbolo sagrado de Bahamut (25 po) y un ojo de cristal rojo que mide 1 pulgada de diámetro.

Ojo de cristal. El ojo de cristal no mágico es una de las diez llaves necesarias para abrir la bóveda del contemplador (zona 44).

33. CÁMARA DE LA OPOSICIÓN

Esta cámara contiene una fuente de piedra llena de un humeante líquido verde. Más adelante, una figura sombría se encuentra en el otro extremo de la habitación, en el umbral de una puerta abierta, dándoos la espalda.

La fuente de piedra está fijada al suelo y no se puede volcar. También es inmune al daño y a los conjuros. Parece contener 40 pintas (5 galones) de una sopa caliente, pero el líquido es ilusorio. Una exploración táctil revelará que el líquido es inmaterial y que la fuente está seca.

La figura oscura es un duplicado mágico e ilusorio del personaje que haya abierto la puerta de la habitación. Copiará los movimientos del aventurero, permitiendo que un jugador astuto use este doble para deshacerse del líquido de la fuente. El duplicado sombrío usa el perfil de un **plebeyo** y es inmune al daño de veneno. Se adaptará perfectamente a los movimientos del personaje que lo creó, siempre dando la espalda a su creador, como si se tratara de una imagen proyectada a 15 pies más adelante.

Si el aventurero que creó el duplicado sombrío se mueve hacia atrás, el doble se moverá hacia la fuente. Si el personaje luego hace el gesto de beber de la fuente, el duplicado sorberá la “sopa” a razón de 5 pintas por asalto, secando la fuente en 8 asaltos. Una vez que la fuente se vacíe de sopa ilusoria, aparecerá en ella un tesoro que no estaba allí previamente (consulta “Tesoro” a continuación). Lanzar un *disipar magia* en la fuente hará que la sopa ilusoria sea eliminada, pero el tesoro no aparecerá. La sopa ilusoria volverá 1 minuto más tarde.

El duplicado sombrío no podrá ejercer presión sobre los objetos y se deslizará atravesando los obstáculos que encuentre. Lanzar un conjuro de *disipar magia* a la figura hará que desaparezca. No reaccionará al daño, pero desaparecerá si sus puntos de golpe se ven reducidos a 0 o si sale de la cámara. Cerrar la puerta de la habitación y volver a abrirla creará un nuevo duplicado de quien hubiera abierto la puerta. Solo puede haber un duplicado sombrío a la vez.

El doble tiene un aspecto terrible y mortífero. Cualquiera que lo mire a la cara verá su horrible semblante desencajado en un grito silente perpetuo, por lo que deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o sus puntos de golpe descenderán a 0. Una criatura a la que no se pueda asustar superará automáticamente la tirada de salvación.

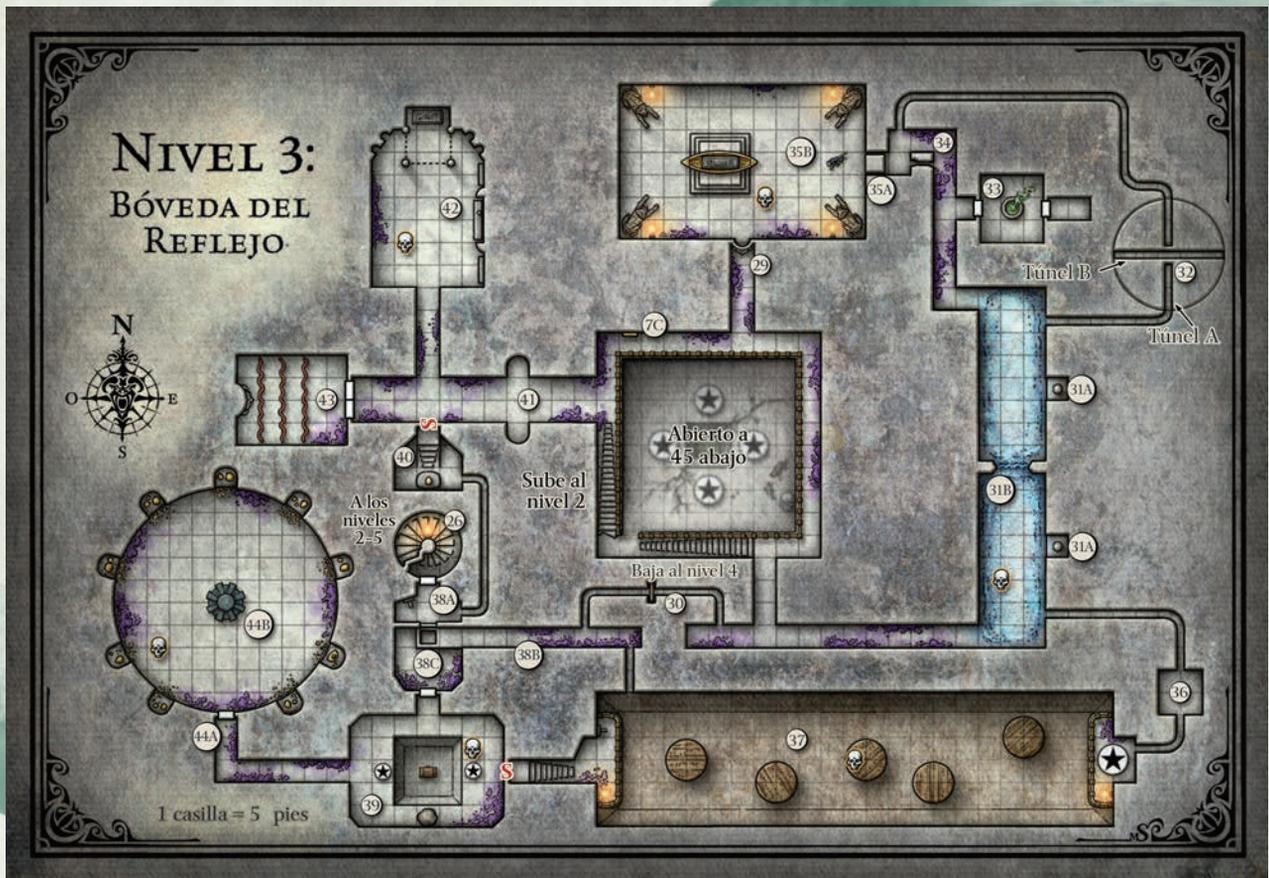
TESORO

Si un duplicado sombrío se bebe toda la sopa ilusoria de la fuente, en el fondo de esta aparecerá un ojo de cristal naranja incandescente de 1 pulgada de diámetro que se podrá sacar con facilidad. Si se recoge el ojo de la fuente y luego se vuelve a colocar en ella, desaparecerá y se restablecerá el efecto de la sopa ilusoria.

Ojo de cristal. El ojo de cristal no mágico es una de las diez llaves necesarias para abrir la bóveda del contemplador (zona 44).

ARMARIO VACÍO

Al este de la fuente se sitúa una habitación polvorienta y vacía.



MAPA 5.3: BÓVEDA DEL REFLEJO

34. MIRILLA

Si uno o más personajes se acercan a esta zona desde el sur, lee lo siguiente:

El corredor vira bruscamente hacia la izquierda. En la esquina justo antes del giro, hay una mirilla tallada en la pared de piedra a una altura de 6 pies.

La mirilla es el extremo de un tubo de 5 pies de largo perforado a través de la sólida pared de roca. Unas lentes de aumento instaladas a lo largo del conducto darán a cualquier persona que mire a través del agujero una visión clara del medallón de oro de la zona 35A, así como del jeroglífico visible en el disco detrás del mismo. Además, una criatura que observe por el tubo podrá comunicarse telepáticamente con criaturas que estén en la zona 35B. Usando la mirilla, un personaje podrá identificar la secuencia correcta de baldosas a pisar en la zona 35B y comunicar esa información a aquellos que se encuentren en la tumba de I'jin.

35. TUMBA DE I'JIN

Los aventureros podrán llegar a esta tumba a través de la zona 18, bajando el bloque de piedra que hay en la pared este (zona 35A), o desliziéndose entre los dientes de la cara del chacal en la zona 29.

35A. BLOQUE DE PIEDRA

Un bloque de piedra sólida, de 5 pies de ancho, 5 pies de grosor y 12 pies de alto, obstruye la entrada que conduce a la tumba de I'jin (zona 35B). El bloque no tiene ningún

rasgo particular en la cara que da a la tumba, y es inmune al daño y a los conjuros. Si los personajes se acercan al bloque desde el este, lee lo siguiente:

El corredor termina en un bloque de piedra en el que aparece pintado un humanoide de siete pies de alto, con cabeza de chacal, y que lleva un medallón circular de oro alrededor del cuello. En torno a la figura hay tallas de langostas.

Una inspección más minuciosa revelará que una de las langostas talladas es un botón que se puede presionar. Cuando esto suceda, el bloque de piedra se hundirá en el suelo, creando un paso franco a la tumba (zona 35B).

El "medallón" que lleva la pintura con cabeza de chacal es en realidad un disco de oro de 6 pulgadas de diámetro grabado con la cara de un diablo astado; su boca está abierta. Alojado tras este disco se sitúa otro disco de arcilla grabado con ocho jeroglíficos. Uno de ellos (un buitre) se ve a través del orificio que forma la boca abierta del diablo, pero el disco se encuentra bloqueado en esa posición y sus restantes siete jeroglíficos están ocultos detrás del medallón.

Si cualquier personaje pisa sobre una baldosa de buitre en la zona 35B, el dial girará, revelando un nuevo jeroglífico: una serpiente. Al ritmo de un jeroglífico cada vez, la esfera revelará la secuencia correcta de baldosas donde pisar: buitre, serpiente, puerta, junco, escarabajo, cetro, pie y urna. Pisar una baldosa emparejada con el jeroglífico del dial hará que este gire, revelando el siguiente símbolo de la secuencia.

El medallón de oro está unido al bloque de piedra con *pegamento soberano*, por lo que quitarlo requerirá de *disolvente universal*. Sin embargo, basta con destruir el medallón para conseguir el dial que está debajo. Arrancar o destruir el medallón dejará a la vista el dial y sus ocho jeroglíficos.

Una vez apartado el medallón, el dial se puede sacar fácilmente de su eje dentro del bloque de piedra. Sin embargo, al quitar el dial se liberará un gas corrosivo almacenado dentro del bloque. El gas saldrá a través de unos agujeros minúsculos ocultos tras el dial e inundará un espacio de 5 pies directamente al este del bloque. Todas las criaturas que se encuentren en esta zona cuando se libere el gas deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 44 (8d10) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Un personaje que busque trampas podrá detectar los agujeros ocultos tras el dial superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 25; una vez encontrados, estos agujeros se podrán taponar con cera antes de sacar el dial, evitando así que el gas salga.

35B. TUMBA

Cuatro antorchas iluminan unas esfinges de piedra encorvadas en las esquinas de esta habitación de quince pies de altura. Su luz parpadeante ilumina unos jeroglíficos tallados en las baldosas del suelo. En el centro de la sala, una barcaza fúnebre con el interior chapado en oro se alza sobre un pedestal de piedra de tres pies de altura. Descansa sobre la cubierta de la nave un pequeño sarcófago de oro decorado con conejos con un cuerno cada uno. Una chimeña oscura se abre en el techo directamente sobre la barcaza, mientras que, al sur, un pasillo es visible a través de un conjunto de colmillos tallados en la pared.

El esqueleto de un enano yace en el suelo al este de la barcaza, ataviado con un andrajoso turbante amarillo, una cota de malla llena de polvo y un escudo de bronce.

Para abrir el sarcófago de I'jin se deben pisar ocho baldosas del suelo en la secuencia correcta (consulta "Suelo jeroglífico", a continuación, y el documento 23 en el apéndice E). Pisar las baldosas en el orden incorrecto disparará una trampa (lee "Estatuas de las esfinges" abajo).

Los restos esqueléticos fueron una vez Bravus Boulderborn, enano de oro clérigo de Moradin y antiguo miembro de la Compañía del Estandarte Amarillo. Bravus murió como resultado de pisar las baldosas del suelo en el orden incorrecto, y su cuerpo descansa sobre una baldosa que lleva el jeroglífico del "pie". Al registrar el cadáver se encontrarán algunos objetos de valor (consulta "Tesoro" más adelante).

Cuatro antorchas iluminan la habitación. Mientras permanezcan en sus hacheros, nunca se consumen. Si se quita una antorcha de su soporte, se apagará con normalidad.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Nangnang o Shagambi recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La caprichosa y codiciosa Nangnang querrá que su anfitrión saquee el cadáver del enano muerto antes que nadie.
- La sabia Shagambi sugerirá que podría haber una pista cerca que sugiera qué baldosas del suelo se pueden pisar con seguridad.

SUELO JEROGLÍFICO

El suelo alrededor del pedestal y de las estatuas está cubierto con baldosas de piedra de 5 pies cuadrados, cada una grabada con un jeroglífico. Da a los jugadores una copia del documento 23 del apéndice E.

Los aventureros podrán evitar activar los azulejos del suelo volando o trepando por las paredes y el techo. Realizar esto último requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Aquellos que pisen las baldosas deberán atravesarlas en la secuencia adecuada o sufrirán las consecuencias.

Si cualquier personaje pisa una baldosa y el paso al este está abierto, el bloque de piedra de la zona 35A se alzará para sellar el túnel. Cualquier criatura que se encuentre sobre el bloque cuando este vuelva hacia el techo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 7 para saltar en una dirección u otra y escapar. Si falla la tirada, recibirá 55 (10d10) de daño contundente. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por este daño acabará convertida en pulpa sanguinolenta. En cualquier otro caso, simplemente caerá derribada dentro de la tumba.

La secuencia correcta de baldosas coincide con el orden en el que los jeroglíficos aparecen en el disco de arcilla de la zona de 35A: buitre, serpiente, puerta, junco, escarabajo, cetro, pie, urna. Cada vez que un aventurero pise sobre una baldosa correcta, un nuevo jeroglífico aparecerá con un clic en el disco de arcilla, siendo visible por cualquier personaje que use la mirilla de la zona 34. El dial rotará pasando por todos los jeroglíficos en el orden correcto. Si un aventurero pisa un jeroglífico que no corresponda, las esculturas reaccionarán según lo descrito en "Estatuas de las esfinges". Pisar una baldosa incorrecta no reiniciará la serie.

Cuando se haya pisado la baldosa final de la secuencia, sucederá simultáneamente lo que sigue:

- El sarcófago de I'jin se abrirá.
- El bloque de piedra de la zona 35A se hundirá en el suelo, dejando el camino expedito hacia el este.
- Las langostas conjuradas por las estatuas de las esfinges desaparecerán.
- El suelo jeroglífico quedará desactivado. Después de 24 horas, Mustio enviará a 1d4 enanos de la tumba para rearmar la trampa.

ESTATUAS DE LAS ESFINGES

Cada una de estas esculturas representa a una ginoesfinge a tamaño natural, y las cuatro irradiarán auras mágicas de abjuración y conjuración ante un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar. Las estatuas son inmunes al daño y a conjuros.

Cuando una criatura pise en una baldosa incorrecta, las cuatro esculturas bostezarán al unísono y montones de langostas invocadas mágicamente saldrán volando de sus bocas. Los insectos formarán una sola nube que ocupará un cubo de 15 pies centrado sobre la baldosa errada. Cada criatura que esté en la nube cuando se forme, así como cualquier otra que entre en la nube por primera vez en su turno, o comience su turno allí, recibirá 44 (8d10) de daño perforante. Cualquiera que vea reducidos a 0 sus puntos de golpe por esta trampa morirá y será roído hasta los huesos por las voraces langostas. La nube tiene una duración de 1 minuto o hasta que se forme otra nube de langostas.

EL SARCÓFAGO

El sarcófago dorado de I'jin no se puede abrir por otro medio que no sea el de pisar las ocho baldosas en el orden correcto. El sepulcro tiene un valor de 7.500 po si está intacto, pero pesa 75 libras. Retirarlo de la barcaza funeraria hace que aparezcan cuatro muros de fuerza del suelo al techo (como los creados por un conjuro de *muro de fuerza*) rodeando la tarima por sus cuatro lados. Los muros durarán

hasta ser destruidos o hasta que el sarcófago sea devuelto a la barcaza.

El sarcófago contiene la frágil osamenta de un almiraj (la forma animal de I'jin; consulta el apéndice D), así como su cuerno en espiral, que funciona como una *varita de las maravillas*. Este objeto se convertirá en polvo y resultará destruido si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

El espíritu de I'jin. La diosa embaucadora I'jin tratará de alojarse en cualquier personaje que toque el cuerno (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, página 129). Cuando el espíritu de I'jin se manifieste, lee lo siguiente:

Serpentinas luminosas emanan de la punta del cuerno. Mientras se arremolinan a tu alrededor, forman la figura de un conejo espectral con un solo cuerno en su frente. Una voz femenina te susurra: “¡Rápido, rápido, déjame entrar! ¡Debemos detener a Acererak!”.

Si el espíritu se aloja con éxito en el aventurero, dale al jugador la carta de I'jin (consulta el apéndice F). Si falla en su intento, el espíritu regresará al cuerno y esperará a que otro personaje lo toque.

TESORO

El turbante amarillo de Bravus lleva engarzado una piedra preciosa de peridoto (500 po). Una búsqueda detenida entre el cadáver de Bravus también revelará un escudo no mágico, una bolsa al cinto que contiene un diamante de 500 po (el componente material de un conjuro de *alzar a los muertos*) y dos ojos de cristal de 1 pulgada de diámetro, uno azul oscuro y otro de un vibrante color púrpura.

Ojos de cristal. Los ojos de cristal no mágicos son dos de las diez llaves necesarias para abrir la bóveda del contemplador (zona 44).

36. CÁMARA DE DESCANSO

Lo guardianes de la tumba se han olvidado del todo de este pequeño cuarto interpuesto entre dos angostos pasadizos. Los personajes que se refugien aquí podrán disfrutar de un descanso tranquilo.

37. VIENTOS DEL PANDEMÓNIUM

Dos balcones se sitúan frente a frente sobre un vasto foso. Entre la pareja de miradores se sitúan cinco plataformas de madera flotando en el aire; cada una es un disco de diez pies de ancho. Una sola antorcha arde sobre cada balcón. En el mirador del este se yergue la tosca estatua de un descomunal demonio de quince pies de alto; tiene unas enormes alas plegadas y sus puños apretados. Instalada en la pared del balcón oeste hay una palanca oxidada apuntando hacia arriba.

Trepar por las paredes requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Un estrecho pasadizo parte de la esquina noroeste, a la misma altura que los balcones y las plataformas flotantes. Otro corredor se extiende desde el mirador del este. Tras el balcón oeste, una escalera descendiendo 10 pies hasta un rellano y una puerta secreta.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de I'jin o Kubazan recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La caprichosa I'jin instará a su anfitrión a tirar de la palanca: “¿Qué daño podría hacer?”.
- El intrépido Kubazan insistirá en que su anfitrión salte a las plataformas, incluso si otros están mejor equipados para hacerlo.

PLATAFORMAS FLOTANTES

Las plataformas circulares de madera tienen 10 pies de diámetro y flotan a entre 6 y 12 pies de distancia unas de las otras, como se muestra en el mapa 5.3. Levitan al mismo nivel que los balcones, 15 pies por debajo del techo y 60 pies sobre el fondo del foso. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de abjuración y transmutación alrededor de cada disco. Las plataformas son lo suficientemente anchas como para que los personajes puedan desplazarse 10 pies antes de saltar (consulta “Movimiento” en el capítulo 8 del *Player's Handbook*). Los discos se balancearán ligeramente cuando algo caiga sobre ellos, como si flotaran sobre el agua. Cualquier criatura que se precipite desde una plataforma al fondo del foso recibirá 21 (6d6) de daño contundente. Lanzar *disipar magia* sobre una plataforma provocará su caída.

VIENTOS PLAÑIDEROS

Si se tira de la palanca del balcón oeste, la estatua demoníaca abrirá sus puños y revelará un objeto del tamaño de una canica en la palma de cada mano (consulta “Tesoro” más adelante). Simultáneamente, unos fuertes vientos se levantarán en toda la estancia. Al devolver la palanca a su posición original, los vientos amainarán y las manos de la escultura se cerrarán.

Haz que todos los miembros del grupo tiren iniciativa cuando los vientos empiecen a aullar. Mientras se produzca el vendaval, cualquier criatura que no se encuentre sobre una plataforma flotante y que comience su turno en la estancia, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o sufrirá una forma de locura a corto plazo, determinada aleatoriamente mediante una tirada en la tabla “locura a corto plazo” del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. Los autómatas y los muertos vivientes son inmunes a este efecto. Además, los vientos harán que todos los presentes en la sala sufran desventaja en cualquier prueba de característica basada en Fuerza, incluidas las realizadas para saltar hacia y desde las plataformas flotantes, así como para escalar paredes.

ESTATUA

Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 se dará cuenta de que la escultura representa a un nycaloth. Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará auras mágicas de transmutación que irradian de los puños cerrados de la estatua.

La escultura pesa 15.000 libras y es inmune al daño y a conjuros. Lanzar un conjuro de *abrir* sobre la estatua hará que uno de sus puños se abra durante 1 asalto; durante ese tiempo el objeto de dicha mano podrá cogerse con seguridad.

TESORO

La estatua sostiene un ojo de cristal blanco nacarado de 1 pulgada de diámetro en su mano izquierda y otro de color rojo intenso y tamaño similar en la derecha.

Ojos de cristal. Los ojos de cristal no mágicos son dos de las diez llaves necesarias para abrir la bóveda del contemplador (zona 44).

SALA GIRATORIA (ZONA 38)

Vista lateral

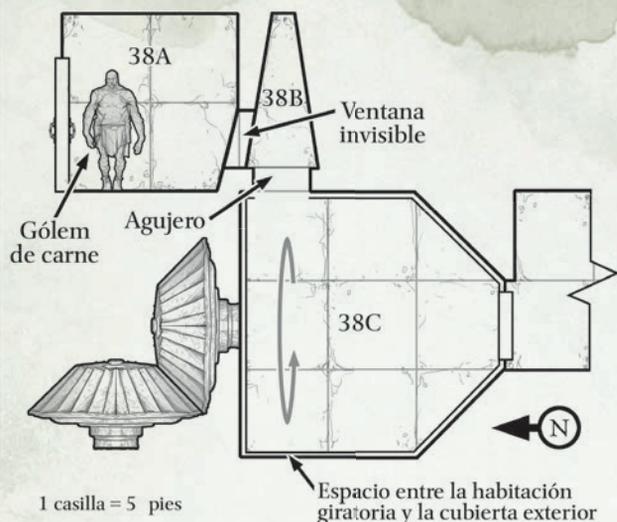


DIAGRAMA 5.2: TRAMPA DE LA SALA GIRATORIA

38. TRAMPA DE LA SALA GIRATORIA

Esta sección de la tumba comprende tres zonas separadas: una sala de control (zona 38A), un corredor de acceso (zona 38B) y una trampa mortal giratoria (zona 38C). El diagrama 5.2 muestra una vista lateral de estas zonas.

38A. SALA DE CONTROL

Esta habitación es oscura y polvorienta. Al oeste hay una figura descomunal con un gran casco cerrado; con una mano sujeta una palanca de hierro colocada en el muro. La pared sur está inclinada y tiene un gran ventanal rectangular de cinco pies de ancho por siete pies de alto. Desde este se ve un pasillo; un agujero rectangular en el suelo de este corredor permite apreciar más abajo una sala bien iluminada, y con forma cilíndrica, colocada de costado.

La figura del casco es un guardián de la tumba: un **gólem de carne** embutido en una armadura de placas (CA 17). Su tarea es tirar de la palanca cuando vea a aventureros entrar en la zona 38C. El guardián de la tumba luchará solo en defensa propia y tiene órdenes de Mustio de no abandonar la sala de control. Si entra en estado "berserk", ignorará estas órdenes.

Ventana. La ventana de la pared sur es de piedra, pero ha sido convertida en transparente por medios mágicos únicamente si se mira desde este lado. Un conjuro de *disipar magia* (CD 17) lanzado sobre ella hará que pierda su transparencia. Si el guardián de la tumba no puede ver las zonas 38B y 38C, no tirará de la palanca.

Palanca de hierro. La palanca sobresale de una ranura vertical trabajada en la pared noroeste. Está posicionada hacia arriba. Al tirar de la palanca hacia abajo se activará la trampa en la zona 38C.

38B. TÚNEL DE ACCESO

Este pasillo mide 10 pies de alto y 5 pies de ancho. Si los personajes entran en la sala a través de los angostos pasadizos desde las zonas 30 o 37, lee lo siguiente:

Las paredes de este estrecho túnel se inclinan hacia el interior a medida que se van aproximando a un techo de diez pies de altura. Parches de moho se adhieren a los muros y al suelo en la mitad oriental de la sala. Cortada en el suelo del extremo oeste del corredor hay una abertura rectangular de tres pies de ancho y cuatro pies de largo de la que emana una luz brillante.

Cualquier personaje junto a la abertura podrá asomarse y ver una habitación cilíndrica (zona 38C), cuyo suelo curvo se encuentra 15 pies más abajo.

La pared al norte de la abertura actuará como una ventana unidireccional desde el otro lado, pero no parecerá diferente del resto del túnel desde este. Las criaturas en la zona 38A podrán ver lo que hay en este túnel. Sin embargo, las situadas en el túnel no serán capaces de ver lo que hay en la zona 38A. Conjuros como *detectar magia* y *visión veraz* no revelarán la ventana desde este lado.

38C. TAMBOR GIRATORIO

Los personajes podrán entrar en esta habitación a través de la abertura rectangular del techo (zona 38B) o cruzando la puerta de piedra en la pared sur.

Esta habitación tiene la forma de un tambor o cilindro tumbado de lado, con su extremo sur estrechándose en torno a una pequeña puerta de piedra. Tallas de demonios con llamas titilantes en sus ojos decoran la piedra.

Las llamas parpadeantes han sido creadas usando conjuros de *llama permanente*, de modo que llenan la habitación de una luz brillante.

Al tirar de la palanca de la zona de 38A, tres cerraduras ocultas sellarán la puerta sur, un conjuro de *muro de piedra* bloqueará la abertura rectangular del techo (cortando la vía de escape al área 38B) y la sala comenzará a girar. Cuando esto suceda, todas las criaturas presentes deberán tirar iniciativa.

Cualquier criatura que no esté firmemente sujeta a una pared, volando o bajo los efectos de un conjuro de *forma gaseosa* o un efecto mágico similar será machacada por el cuarto giratorio. La criatura deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 al comienzo de cada uno de sus turnos, recibiendo 11 (2d10) de daño contundente si falla, o la mitad de ese daño si tiene éxito.

Mientras la sala esté girando, se desencadenará un efecto adicional al final de la posición 10 en el orden de iniciativa. Lanza un d20 y consulta la tabla "efectos de la habitación giratoria".

La habitación parará de dar vueltas si se levanta la palanca de la zona de 38A o si la puerta del sur se abre o es destruida. Las cerraduras de la puerta están ocultas en las paredes y no pueden ser forzadas con herramientas de ladrón; requerirán tres conjuros de *abrir* por separado para desbloquearlas. Es posible forzar la puerta superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 26 o atacándola. Tiene CA 17, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño de fuego, perforante, de veneno, psíquico, cortante y de trueno.

EFFECTOS DE HABITACIÓN GIRATORIA

d20	Efecto
1-6	Las caras demoníacas exhalan chorros de un gas soporífero que se disipará rápidamente. Cada criatura que se encuentre en la habitación que no sea inmune al estado “envenenado” deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o caerá inconsciente. Una criatura inconsciente podrá repetir la tirada de salvación cada vez que reciba daño, dejando de sufrir los efectos si la supera.
7-12	Las caras demoníacas exhalarán chorros de un polvo brillante que cegará a cualquier criatura situada en la habitación y que no supere una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. La ceguera durará hasta que sea curada por un conjuro de <i>restablecimiento menor</i> o un efecto mágico similar.
13-18	Pinchos de piedra de 6 pulgadas de largo aparecerán por arte de magia en las paredes. Cualquier criatura dañada por la sala al comienzo de su turno, sufrirá 11 (2d10) de daño perforante adicional causado por los pinchos. Estos se retraerán cuando se active el siguiente efecto de la habitación.
19-20	Las caras demoníacas vomitan chorros de un gas incendiario que prenderá rápidamente, llenando de fuego la habitación. Cada criatura que se encuentre en la sala recibirá 45 (10d8) de daño de fuego.

39. FOSO DEL GÓLEM

Un foso de 15 pies de anchura y 15 pies de profundidad domina esta cámara. En sus profundidades, una figura de arcilla de 8 pies de altura se encuentra inmóvil al lado de un cofre de piedra. Una llave plateada pende de un cordón alrededor del cuello de la figura.

Hay dos estatuas de piedra de 9 pies de altura colocadas sobre pedestales a ambos lados de la fosa. Además, existe un tercer pedestal, vacío, situado contra la pared sur. Una de las esculturas representa a una figura masculina con capucha y barba, su mano izquierda en alto y el dedo índice apuntando hacia arriba. La otra retrata a un caballero con armadura cuya mano derecha enguantada aparece extendida, con la palma hacia adentro mirando hacia el propio caballero.

Una pared invisible de fuerza (como la creada por el conjuro de *muro de fuerza*) cubre la parte superior de la fosa, escuchando al **gólem de arcilla** y el cofre a sus pies. Manipulando las estatuas, los personajes pueden teletransportar al gólem hasta su nivel o enviar a uno de los suyos al foso.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Moa o Papazotl recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- El reflexivo Moa advertirá de que se necesitan armas adamantinas o mágicas para dañar un gólem de arcilla.
- El autoritario Papazotl insistirá en que alguien se suba al tercer pedestal: “¡Debe estar vacío por una razón!”.

ESTATUAS DE LOS DIOSES

Las dos esculturas encaradas sobre el foso representan a Azuth (el dios de la magia) y Torm (el dios del valor y el sacrificio). Cualquiera puede identificarlos superando una prueba de Inteligencia (Religión) CD 12. Los conjuros de *detectar magia* y otros efectos similares revelarán un aura mágica de abjuración alrededor de cada estatua.

Un examen de los pedestales revelará que cada estatua se encuentra sobre un engranaje giratorio, accionado por un resorte. Si se mueve la estatua de Azuth a la derecha, una criatura que esté dentro del foso se teletransportará al tercer pedestal, desplazando a un lado a cualquier otra criatura que se encuentre allí. Si hay varias en el foso, se determinará al azar qué criatura será teletransportada. Si se gira la estatua de Torm a la derecha, se teletransportará al foso lo que quiera que esté en o sobre el tercer pedestal. Incluso si no hubiera nada, se oirá un restallido seco cuando el aire se precipite a llenar el vacío creado. Cuando una estatua que se ha movido quede libre, volverá a su posición inicial.

El gólem de arcilla tiene órdenes de atacar a cualquier criatura que vea y esté a su alcance. Si es destruido, Mustio utilizará su *manual de gólems* de la zona 28 para crear uno nuevo después de 30 días.

COFRE DE PIEDRA

El cofre y sus bisagras se han elaborado en piedra. Pesa 250 libras y está equipado con un mecanismo de bloqueo de plata. Para abrir la cerradura se necesitará la llave de ese mismo metal que el gólem lleva alrededor de su cuello. Un conjuro de *mano de mago* o un efecto mágico similar puede agarrar la llave del cuello de la criatura sin provocar que esta ataque. Usando herramientas de ladrón, un personaje puede forzar la cerradura superando una prueba de Destreza CD 20. Sin embargo, abrir el cofre por cualquier otro medio que no sea la llave de plata liberará una nube de gas que llenará un cubo de 15 pies centrado en el cofre (inundando todo el foso). El gas corroerá y destruirá al instante todo el metal no mágico con el que entre en contacto, incluyendo armas y armaduras. Los objetos metálicos que estén sellados en contenedores estarán protegidos.

El cofre es un objeto Pequeño con CA 12, 10 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

TESORO

El cofre contiene dos ojos de cristal de 1 pulgada de diámetro que descansan sobre un cojín rojo. Un ojo es de color verde pálido y el otro es de color rosado.

Ojos de cristal. Los ojos de cristal no mágicos son dos de las diez llaves necesarias para abrir la bóveda del contemplador (zona 44).

40. LA MALDICIÓN DE

LA CALAVERA DORADA

Una calavera de oro descansa sobre un pedestal en medio de esta pequeña y polvorienta sala.

Este cráneo humano maldito, chapado en oro, forma parte de los restos de un necio llamado Yaka, un animador que en tiempos divirtió a la familia real de Omu. Si algún aventurero la toca, la calavera levitará en el aire

y comenzará a seguir a dicho personaje por todas partes. El cráneo nunca se desviará más de unos pocos pies de distancia, teletransportándose junto al aventurero si lo pierde de vista. Mientras esté levitando, la calavera de Yaka desplegará, con su voz impostada y hueca, un arsenal de chistes socarrones. A menos que se silencie al cráneo mediante magia, sus inoportunos comentarios harán que el personaje realice todas las pruebas de característica con desventaja.

Interpreta a la calavera como cruel, cínica y con un oscuro sentido del humor. En realidad, no sabe nada de la tumba, pero fingirá conocerlo todo. Acererak ha protegido el cráneo con fuertes guardas mágicas, haciéndolo inmune al daño y a los conjuros. Su maldición es tan poderosa que no se puede revertir con ningún otro conjuro que no sea *deseo*; podría usarse tanto para destruir la calavera como para poner fin a la maldición. Si la maldición es levantada, liberando al personaje de la persecución del cráneo, pero este sobrevive, se teletransportará de vuelta a su pedestal y esperará a que otro personaje lo toque.

La maldición también puede eliminarse alimentando a la calavera con sus ansiadas piedras preciosas. El cráneo masticará y destruirá cualquier gema no mágica que se le proporcione, sin dejar ni rastro de la joya. Cuando haya acabado con piedras preciosas por valor de 10.000 po, la calavera se teletransportará de vuelta a su pedestal y la maldición finalizará para el personaje afectado.

41. GUARDIANES DE LA TUMBA

Hay dos imponentes figuras ubicadas en sendos nichos en este largo pasillo, una frente a la otra. Llevan armaduras atornilladas al cuerpo y usan cascos cerrados y guanteletes erizados de pinchos. Los collares de hierro que rodean sus cuellos están conectados por una cadena de alambre de espino que se extiende a lo largo del corredor.

Los guardianes de la tumba de las hornacinas atacarán a cualquier criatura que los ataque o que intente pasar de largo. Son **gólems de carne**, con estas modificaciones:

- Los gólems están protegidos por armaduras de placas (CA 17).
- Con sus guanteletes de pinchos, un guardián de la tumba infligirá 13 (2d8 + 4) de daño contundente, más 7 (2d6) de daño perforante cada vez que impacte con su ataque de golpe.
- Cada guardián de la tumba tiene un valor de desafío de 6 (2.300 PX).

CADENA DE PINCHOS

La cadena de pinchos mágica que une a los guardianes les impide separarse más de 15 pies. Además, mientras la cadena esté intacta, el daño que se inflija a cualquiera de los dos guardianes se dividirá por igual entre ellos. La cadena de pinchos puede atacar por separado y tiene CA 18, un umbral de daño de 10, 5 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Si la cadena se rompe, ambos guardianes de la tumba entrarán en estado “berserk” de inmediato.

42. LA TUMBA DE KUBAZAN

Un pórtico de cuatro columnas sobresale de la pared más lejana; debajo, se sitúa un sarcófago de piedra que descansa en una hendidura de la pared. Cuatro máscaras de rana hechas de cerámica cuelgan en cubículos alrededor del sepulcro. Debajo de las máscaras hay huesos humanoides desperdigados por el suelo. Al este, la gran talla de un monstruoso batracio tentaculado se cierne sobre un santuario. Frente el monstruo hay un estante con ofrendas. Cuatro frescos rectangulares adornan las paredes adyacentes.

Para abrir el sarcófago, los personajes deberán ponerse las máscaras de rana y llevar a cabo un simple ritual en la capilla. Los frescos de la pared revelarán lo que deben hacer.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Nangnang, Obo'laka o Shagambi recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La codiciosa Nangnang empujará a su anfitrión a saquear las monedas de oro que hay en el santuario de la pared.
- La cautelosa Obo'laka se mostrará en contra de probarse las máscaras.
- La sabia Shagambi estará convencida de que los frescos son pistas para entender el poder del santuario.

FRESCOS

Cuatro pinturas al fresco se alinean en la pared este de la tumba, dos a cada lado del santuario.

Fresco 1. Esta pintura muestra la vez en que Kubazan utilizó sus tentáculos para ayudar a los omuenses a echar abajo una estatua del dios Ubtao:

Una bestia con aspecto de rana emplea sus tentáculos para ayudar a los omuenses a derribar una poderosa estatua. Al frente, una vieja que luce una máscara de rana deja caer cinco monedas de su mano como si estuviera sembrando semillas.

Fresco 2. Esta pintura recoge aquella ocasión en que Kubazan ayudó a un grupo de cazadores omuenses a matar a un cocodrilo gigante que amenazaba la ciudad:

Una bestia con aspecto de rana rodea con sus tentáculos a un cocodrilo gigante mientras los cazadores de Omu lo ensartan con sus lanzas. Al frente, un viejo que luce una máscara de rana introduce un insecto entre sus mandíbulas abiertas.

Fresco 3. Esta pintura muestra aquella vez en que Kubazan ayudó a los omuenses a encontrar a un niño perdido en la jungla:

Una bestia con aspecto de rana, y con cuatro cazadores omuenses sobre su lomo, encuentra a un niño pequeño en la jungla. Los humanos parecen eufóricos. Al frente, una joven que luce una máscara de rana sostiene un cuchillo en una mano y un pollo sin cabeza en la otra.

Fresco 4. Esta pintura recoge una ocasión en la que Kubazan se enfadó y los omuenses aplacaron su enojo con tesoros:

Una bestia con aspecto de rana se refocila en un estanque poco profundo; mientras, los omuenses le ofrecen urnas llenas de alimentos y tesoros como tributo. Las grietas en el fresco oscurecen la cabeza de la figura humana que está al frente, pero es posible ver que agarra una vela encendida.

Si se investiga el santuario se hallarán varios objetos:

- Una estatuilla de piedra de 6 pulgadas de alto de un ranamot (consulta el apéndice D), que pesa 5 libras y tiene una inscripción en su base en omuense antiguo: “Muéstrame gratitud como han hecho otros desde el amanecer de los tiempos”.
- Un tazón de cobre que contiene huesos de rata.
- Cuatro cucarachas muertas.
- Una vela de cera verde con un pabilo aún útil.
- 5 po (en monedas sueltas).

CELEBRAR EL RITUAL

Para abrir el sarcófago, unos o más personajes deben permanecer ante el santuario y realizar las siguientes acciones en cualquier orden:

- Donar al menos a 5 po al santuario mientras se lleva puesta una máscara de rana.
- Encender una vela ante el santuario mientras se lleva puesta una máscara de rana.
- Derramar la sangre de una criatura viva dentro del tazón de cobre mientras se lleva puesta una máscara de rana.
- Comerse un insecto (vivo o muerto) mientras se lleva puesta una máscara de rana.

Si cualquiera de estas acciones se lleva a cabo incorrectamente, tres **apariciones** se alzarán de entre los huesos del suelo. Atacarán hasta ser destruidas, y perseguirán a cualquier aventurero que huya de esta zona. Cuando se alcen las apariciones, cualquier personaje que estuviera usando una de las máscaras de rana se convertirá en una **rana**, como si hubiera fallado una tirada de salvación contra el conjuro de *polimorfar*.

EL SARCÓFAGO

El sarcófago de Kubazan está desprovisto de ornamentos, aunque un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará auras mágicas de abjuración y evocación a su alrededor.

Cuando el ritual se realice correctamente, la tapa del sepulcro se desbloqueará y se deslizará hasta quedar abierta. Contiene los huesos de un ranamot (la forma animal de Kubazan; consulta el apéndice D) así como algunos objetos valiosos (lee “Tesoro”, a continuación). En cualquier caso, la tapa del sarcófago está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*. Puede ser abierta con un conjuro de *abrir* o forzada superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Sin embargo, si se abre el sepulcro con otro medio que no sea el ritual, un conjuro de *rociada prismática* (salvación CD 19) se desencadenará en la pared tras este. Todas las criaturas que se encuentren en la habitación, así como las criaturas situadas en el estrecho pasillo al sur, serán blanco del conjuro.

TESORO

El sarcófago contiene un par de *brazales de arquería* y veinte flechas quebradizas en una aljaba de cuero podrido. Cada flecha se romperá al chocar y hará solo 1 de daño perforante cuando impacte. Varias tallas de ranamots

adornan los brazales, que mantendrán la piel de cualquier personaje que se haya sintonizado con ellos cubierta de una molesta humedad. Los brazales se convertirán en polvo y resultarán destruidos si salen de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

Espíritu de Kubazan. El dios embaucador Kubazan tratará de alojarse en cualquier personaje que toque los brazales (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129). Cuando el espíritu de Kubazan se manifieste, lee lo siguiente:

Los brazales brillan intensamente, al tiempo que ondulaciones concéntricas de luz fluyen a través de las paredes. Una sombra monstruosa, tentaculada, emerge del sarcófago y el aire se llena con el hedor propio de un pantano. Una voz atronadora resuena por toda la tumba: “Eres osado al convocarme. ¡juntos aplastaremos a aquel que no puede morir!”.

Si el espíritu se aloja con éxito en el aventurero, dale al jugador la carta de Kubazan (consulta el apéndice F). Si falla en su intento, el dios embaucador regresará a los brazales y esperará a que otro personaje toque uno de ellos.

43. LOS VELOS DEL MIEDO

Esta sala se encuentra más allá de unas puertas dobles. Su cara exterior está tallada con cráneos sonrientes de mirada malévolos. Las puertas no están cerradas con llave, ni provistas de trampas, y se abren hacia adentro mediante unas bisagras oxidadas, revelando la habitación contigua.

A diez pies de las puertas, un grueso tapiz a modo de cortina cuelga de pared a pared. Su bordado muestra una escena jovial: nobles festejando alrededor de una mesa de banquete, un jabalí asado en una fuente y siervos escanciando vino.

Más allá de la primera, otras dos cortinas exponen la misma imagen, pero degenerando hacia el horror. Cuando se desvele la segunda cortina, lee lo siguiente:

Otra cortina cuelga detrás de la primera, mostrando la misma escena, pero sumida en la depravación. Los nobles luchan entre sí, participan en encuentros carnales sobre la mesa o se despatarran por el suelo entre charcos de vómito.

Tras la segunda cortina hay una tercera:

Te enfrentas a una escena horripilante: nobles comiéndose a sus siervos, devorándose vivos los unos a los otros y prendiendo fuego al salón. El jabalí asado está vivo y ríe sobre su bandeja.

Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará un aura mágica de encantamiento irradiada por la tercera cortina. Cualquier criatura que mire esta cortina deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedará asustada. Un personaje asustado intentará abandonar la sala lo más rápidamente posible, y no será capaz de entrar de nuevo. Una vez fuera de la habitación, la criatura podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Un personaje que

se haya salvado de este efecto no volverá a verse afectado por la cortina posteriormente y podrá entrar de nuevo en la habitación.

EL SEÑOR DEL FESTÍN

Cuando se descorra el último tapiz de cortina, el temido Señor del Festín se enfrentará a los aventureros:

La cabeza podrida de un jabalí gigante está colgada en la pared tras la última cortina. La sangre fresca gotea de sus sucios colmillos, escurriéndose pared abajo.

Cualquier humanoide que pueda ver la cabeza de jabalí amputada deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedará hechizado por ella. En su turno, una criatura hechizada no hará nada excepto acercarse a la cabeza cortada y poner su propia cabeza en la boca del jabalí. Solo una cabeza cabe en la boca cada vez. Si la boca de jabalí ya está llena, una criatura hechizada esperará pacientemente hasta que la boca esté vacía. Cualquier criatura que termine su turno con la cabeza en la boca del jabalí recibirá 22 (4d10) de daño cortante cuando las fauces del animal se cierren. Si este daño reduce a la criatura a 0 puntos de golpe, será decapitada. Una criatura hechizada podrá repetir la tirada de salvación cada vez que reciba daño, dejando de sufrir los efectos si la supera. La cabeza de jabalí no podrá volver a afectar a una criatura que haya superado la salvación contra este efecto durante las siguientes 24 horas.

La destrucción del Señor del Festín terminará con los efectos del conjuro en todas las criaturas. La cabeza de jabalí es un objeto Mediano, con CA 5 y 22 puntos del golpe.

TESORO

Acabar con la cabeza de jabalí revelará tres objetos entre sus dientes: un par anteojos de oro doblados (25 po), un parche de cuero con un heliotropo engarzado (50 po) y un pasador de pelo de platino (75 po).

44. BÓVEDA DEL CONTEMPLADOR

Un contemplador invisible tiene su guarida en esta cámara circular. Para entrar, los aventureros deberán atravesar una puerta cerrada con llave.

44A. OJOS DEL CONTEMPLADOR

El corredor termina en un gran portón con un espejo redondo adosado a su superficie. Diez orificios circulares, cada uno de una pulgada de profundidad aproximadamente, enmarcan el espejo.

La puerta está sellada herméticamente y no se puede abrir ni mediante pruebas de característica ni con magia. Para abrirla, hay que introducir en los orificios los diez ojos de cristal encontrados por la mazmorra (consulta las zonas 31A, 32, 33, 35B, 37 y 39). Cada uno de ellos se iluminará al encajar en su lugar con un clic. Con cada ojo que se inserte, la imagen que el espejo devuelve de los personajes se irá deteriorando progresivamente, perdiendo peso, pelo y dientes, hasta que lleguen a parecerse a muertos vivientes.

Cuando los diez ojos al completo estén en su lugar desaparecerán y la puerta se abrirá con un chirrido, permaneciendo así desde ese punto en adelante.

44B. DENTRO DE LA BÓVEDA

Cuando la puerta se abra, lee lo siguiente:

Con un chirrido, la puerta de la cámara se desliza hacia arriba, revelando una sala abovedada de 50 pies de altura e iluminada por velas. El suelo de mármol pulido ofrece un reflejo tan perfecto que crea la ilusión de estar a la entrada de una esfera. Nueve cubículos llenos de tesoros deslumbrantes se reparten por las paredes. En medio de la cámara hay un objeto esférico grande, suspendido a veinte pies sobre el suelo bajo un paño de seda negro.

El **contemplador**, Belchorzh (pronunciado [bélcorj]), flota en la parte superior de la habitación. Acererak lanzó un conjuro de *deseo* para volver a Belchorzh invisible. Un conjuro de *disipar magia* (CD 19) sobre el contemplador o el contacto con un *campo antimagia* anularán su invisibilidad. Belchorzh reaccionará ante los intrusos como se describe más adelante en la sección “Tácticas del contemplador”.

La sala tiene un centenar de velas encendidas. Mientras permanezcan dentro de esta bóveda, arderán indefinidamente. Si se saca una vela fuera de esta estancia, pasará a arder normalmente hasta consumirse. El suelo bajo la cúpula está mágicamente pulimentado. Cualquier criatura que lo pise por primera vez o que comience su turno sobre él, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá derribada. Cuando una criatura que esté en el suelo, y no esté agarrada a algo, sea empujada o se mueva de cualquier otra forma, se deslizará en una dirección y no parará hasta dar con una pared o alguna otra barrera.

Los cubículos contienen tesoro (consulta “Tesoro” más adelante).

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Kubazan, Obo'laka o Wongo recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- El impulsivo Kubazan apremiará a su anfitrión para que ataque a lo que sea que se esconda bajo el paño negro, sin previo aviso ni negociación.
- La prudente Obo'laka cree que hay un contemplador oculto bajo el paño negro y exhortará a su anfitrión a huir de inmediato.
- En cuanto note la presencia del contemplador, el imprudente Wongo sugerirá a su anfitrión que ataque a otro miembro del grupo para engañar así a Belchorzh y hacerle creer que tiene un aliado.

PAÑO NEGRO, ESFERA DE HIERRO

El paño negro oculta una esfera mágica de hierro de 6 pies de diámetro, que flota a 20 pies sobre el suelo. Un conjuro de *aura mágica de Nystul* lanzado sobre la esfera hace que esta parezca una malvada aberración si se la expone a magia o aptitudes que sirvan para recabar ese tipo de información.

La esfera de hierro es hueca, está inmóvil y permanecerá inerte mientras el paño la cubra. Belchorzh puede usar su rayo ocular telequinético para quitar el paño en cualquier momento, revelando la esfera y haciendo que emita un campo magnético mágico. Todas las criaturas que se encuentren en la sala que lleven armadura de metal serán atraídas hacia la esfera y se quedarán pegadas a ella, al igual que las armas de metal u objetos que no estén asegurados o sujetos en las manos. Cualquier criatura pegada a la esfera permanecerá apresada hasta que el campo magnético se desactive.

Cualquier ataque a distancia realizado en la cámara que use munición hecha total o parcialmente de metal tendrá desventaja en las tiradas de ataque; si el ataque falla, la munición quedará pegada a la esfera.

Arrojar el paño negro sobre la esfera la dejará temporalmente inerte, de manera que todas las criaturas y objetos pegados a ella caerán al suelo. Un conjuro de *disipar magia* (CD 16) lanzado sobre la esfera disipará el conjuro de *aura mágica de Nystul*, desactivará permanentemente el campo magnético y hará que la esfera se estrelle contra el suelo. Esto creará una red de grietas a través del mármol, anulando el efecto de ausencia de fricción en el suelo, lo que permitirá que las criaturas se muevan por este con normalidad.

La esfera también se desactivará y caerá al suelo si entra en contacto con un *campo antimagia* o si es destruida. La esfera es un objeto Grande con CA 20, 100 puntos de golpe, resistencia al daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos, e inmunidad a daño psíquico y de veneno. Pesa 1.000 libras. Mientras el campo magnético esté activo, cualquier ataque realizado contra la esfera con un arma de metal impactará automáticamente, aunque el arma se quedará pegada a la esfera tras el impacto.

TÁCTICAS DEL CONTEMPLADOR

La Tumba de los Nueve Dioses no es realmente el dominio del contemplador, por lo que no puede usar acciones en guardia.

Belchorzh pondrá tanta distancia entre sí mismo y los aventureros como le sea posible, mientras se asegura de no afectar a la esfera de hierro con su cono antimagia.

El contemplador no perseguirá a los intrusos que huyan de su bóveda. Sin embargo, si los aventureros roban aunque sea una sola pieza de cobre de su tesoro, Belchorzh utilizará contra ellos el cultivo alienígena extendido por todo este nivel de la mazmorra.

Cada vez que los personajes se acerquen a una zona de cultivo, brotará un pedúnculo ocular y atacará (consulta “Cultivo alienígena”, en la página 146).

El contemplador conoce el habla de las profundidades y el infracomún; se referirá a sí mismo en tercera persona. Activo y desafiante, se deleitará con la destrucción de los ladrones de tumbas y se negará a rendirse. Cualquier personaje que entienda sus palabras podrá traducir algunos de los dichos preferidos de Belchorzh:

- “¡Lucháis como flumphs!”
- “¡No sois rivales para los terribles rayos oculares de Belchorzh el Inobservable!”
- “Menuda panda de criaturas contrahechas e imperfectas sois”.

TESORO

Los nueve cubículos albergan los siguientes tesoros:

- 12.000 pc, 5.000 pp, y 2.200 po.
- Una estatuilla de un camaleón hecha de arcilla y cubierta de cuentas de cristal que cambian de color (25 po).
- Tres máscaras de oro pintadas, de tamaño infantil, y modeladas para parecer un murciélago, un mono y un loro, respectivamente (75 po cada una).
- Una corona de oro con forma de pulpo, que tiene madreperlas por ojos (2.500 po).
- Una *poción de encofer*, una *canica de fuerza* y un *escudo +1* forjado con la cara de un diablo frenético.

NIVEL 4: CÁMARAS DEL HORROR

El mapa 5.4 muestra este nivel de la mazmorra. Estos corredores y cámaras están saturados de polvo y sus suelos cubiertos de escombros y huesos de omuenses muertos.

45. GÁRGOLAS GUARDIANAS

Al pie de la gran escalinata, un fuerte estruendo mecánico proviene de un oscuro conducto que se abre en medio del suelo de esta cámara. Cuatro pedestales cilíndricos de piedra rodean el canal; tienen diez pies de alto, cinco pies de ancho y muestran una pequeña ranura en sus respectivos laterales. Encorvada sobre cada pedestal hay una gárgola de cuatro brazos.

Cualquier personaje que mire hacia abajo, a la habitación, desde uno de los balcones superiores o desde algún otro punto elevado que le dé una buena perspectiva, notará algo más:

Cada gárgola está colocada dentro de un cuadrado hecho de baldosas metálicas encajadas en la parte superior de su pedestal. Comenzando con el que está más al norte y yendo en sentido de las agujas del reloj, los azulejos son de cobre, plata, oro y platino.

Hay cuatro **gárgolas gigantes de cuatro brazos** (mira el apéndice D) sobre los pedestales, cada una encorvada dentro de su cuadrado alicatado con metales preciosos. Las gárgolas permanecerán inmóviles hasta que se las provoque.

La ranura de cada pedestal está a 4 pies sobre el suelo; las cuatro tienen aproximadamente el tamaño de una moneda normal. Todos los humanoides deben pagar un diezmo antes de salir de este lugar, para evitar provocar la cólera de las gárgolas. Más concretamente, cada personaje deberá insertar una moneda del tipo adecuado en cada pedestal (1 pc en el norte, 1 pp en el este, 1 po en el sur, y 1 ppt en el oeste). Una gárgola aceptará siempre una moneda más valiosa que la requerida; así, un personaje que inserte una moneda de platino en cada pedestal podría salir de la sala con seguridad. Una gárgola también admitirá un tributo de varias monedas de valor igual o superior al exigido (10 o más pc en vez de 1 pp en el pedestal del este, por ejemplo). Los pedestales tienen depósitos huecos en su interior, para almacenar los diezmos (consulta “Tesoro” a continuación).

Las gárgolas siempre saben cuándo se las está engañando. Si un humanoide sale de la sala sin ofrecer suficientes monedas, las gárgolas engañadas cobrarán vida y atacarán al tacaño. Una gárgola también cobrará vida y atacará si esta o su pedestal reciben cualquier tipo de daño. Las baldosas metálicas de los pedestales se pueden sacar haciendo palanca, pero se convertirán en polvo si salen de esta cámara.

CONDUCTO

El conducto del suelo tiene 10 pies de ancho y 15 pies de profundidad. Desemboca en el techo de la zona 58. Para escalar las lisas paredes del canal, un personaje necesita equipo de escalada o magia.



TESORO

Cada pedestal es un cilindro hueco de piedra con paredes de 6 pulgadas de grosor. Los personajes que dispongan de las herramientas adecuadas podrán romper la piedra para llegar a las monedas atesoradas en cada pedestal.

El pedestal del norte contiene 5 pp y 100 pc. El del este alberga 1 po, 120 pp y 200 pc. El pedestal del sur guarda 2 ppt, 90 po, 350 pp y 500 pc. El del oeste contiene 10 ppt, 630 po, 7.200 pp, 5.000 pc y los restos esqueléticos de un ingeniero omuense.

46. EL CUBIL DEL LAGARTO

La cara de seis pies de altura de un diablo verde aparece tallada en el extremo más alejado de este vestíbulo, con su boca abierta. Unos murales pintados en las paredes representan figuras de humanoides sin rostro doblegados por el dolor, cubriendo cabeza y oídos con sus crispadas manos.

A pesar de los ominosos murales y de la talla de la cara diabólica, este pasillo está desprovisto de trampas. Cualquier personaje que inspeccione el rostro del diablo encontrará un **lagarto** oculto en la cavidad formada por la boca abierta de la figura. El animal, que fue objeto de un conjuro de *desperstar* lanzado por un druida chultano, tiene una puntuación de Inteligencia de 10 y sabe hablar druídico. La Compañía del Estandarte Amarillo lo capturó en Omu y lo trajo a la tumba pensando que podría ser útil para hacer saltar algunas trampas. El lagarto escapó y se ocultó aquí. No sabe qué fue de sus captores y ayudará a los personajes en todo lo que pueda si prometen llevarlo de vuelta a Omu.

47. CELDAS ELEMENTALES

Para llegar hasta la tumba de Shagambi (zona 48), los aventureros deberán atravesar cuatro celdas vinculadas temáticamente al fuego, al agua, al aire y a la tierra.

A menos que los personajes acabaran con él, Mustio (consulta la zona 28) sentirá cuando se ha abierto la puerta secreta a la zona 47A y usará su estanque de escudriñamiento de la zona 25 para observar a los aventureros mientras lidian con las celdas.

Cada celda dispone de un *campo antimagia* que deja inservibles los objetos mágicos, suprime los efectos mágicos en curso y hace imposible el lanzamiento de conjuros. Consulta la descripción del conjuro al detalle en el *Player's Handbook*.

47A. CELDA DEL FUEGO

Oleadas de calor emanan de esta angosta celda. Las paredes están decoradas con relieves que muestran volcanes arrasando ciudades enteras con su fuego. Unas filas de agujeros diminutos aparecen perforadas en el suelo y el techo, que tiene diez pies de alto. Un esqueleto humano incrustado en la pared opuesta sostiene un candil de hierro con una vela roja encendida.

El esqueleto es todo lo que queda de un ingeniero omuense muerto. Mientras la vela permanezca en esta celda, arderá indefinidamente. Si sale de esta zona, se consumirá con normalidad.

Puerta secreta. Si Mustio está observando, intentará atrapar a tantos personajes como pueda dentro de la celda susurrando una palabra de activación que hará que la puerta secreta de la pared sur se deslice hasta quedar cerrada y bloqueada. No hay ningún ojo de cerradura ni mecanismo de apertura visible en la puerta secreta. Esta última permanecerá sellada hasta que los personajes escapen de las celdas o mueran en el intento. Es posible utilizar un clavo, cuña u objeto similar para evitar que la puerta se cierre.

Trampa de lava. Los pequeños agujeros en el techo comenzarán a verter lava fundida cuando cualquier personaje se acerque a 1 pie de la vela o la quite de su candil.

La lava cae como una cortina de lluvia y es drenada mágicamente a través de los agujeros del suelo. Todas las criaturas que estén en la celda cuando la lava comience a caer deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, y sufrir 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Cualquiera que entre en la celda por primera vez en un turno, o comience su turno en ella, deberá repetir la tirada de salvación. Debido al *campo antimagia* de la celda, los conjuros y objetos mágicos que proporcionarían resistencia al fuego no lo harán aquí.

Apagar la vela. Si se apaga la vela dentro de la celda, el *campo antimagia* se disipará, y todas las criaturas presentes serán teletransportadas a alguna de las otras celdas, como se indica a continuación:

- Si la llama de la vela se sofoca con agua o algún otro líquido, serán teletransportadas a la celda del agua (zona 47B).
- Si se apaga la vela soplándola o privándola de oxígeno (incluso si se la restriega contra el suelo o la pared), serán teletransportadas a la celda del aire (zona 47C).

47B. CELDA DEL AGUA

Aparecéis en una celda que huele a moho. Sus húmedos muros están cubiertos de caracoles y ostras vivas, así como de relieves esculpidos que muestran maremotos destruyendo barcos y ciudades costeras. El esqueleto de un sirénido empotrado en una pared sostiene un candil de hierro con una vela roja encendida. De repente, un agua tibia comienza a caer en la celda desde hileras de pequeños agujeros practicados en el techo, a diez pies de altura.

La vela es una mera distracción y no servirá para escapar de la celda. Mientras permanezca en esta celda, la vela arderá indefinidamente, salvo que sea apagada. Si sale de esta zona, se consumirá con normalidad.

Trampa de inundación. El agua llenará la celda a una velocidad de 1 pie por asalto, tardando 10 asaltos en inundarla por completo. Si la vela permanece en su candil, la subida del agua se detendrá en el cuarto asalto. Intentar taponar los agujeros no impedirá que siga cayendo el agua. Debido al *campo antimagia* de la celda, los conjuros y objetos mágicos que permitirían a los aventureros respirar bajo el agua no funcionarán aquí. Cualquier personaje que se quede sin aire comenzará a asfixiarse (consulta “El entorno”, en el capítulo 8 del *Player’s Handbook*).

Caracolas y ostras. Hay docenas de caracoles y ostras pegadas a las paredes. Un personaje podrá arrancar una ostra o un caracol de la pared, abrirla y comerla; esto le requerirá una acción completa. La primera vez que se arranque una ostra o caracol de una pared, el *campo antimagia* de la celda se disipará. Consumir una ostra teletransportará al aventurero (junto con todo su equipo) a la celda del aire (zona 47C), mientras comer un caracol teletransportará al personaje (junto con sus posesiones) a la celda de la tierra (zona 47D).

Cuando el último aventurero abandone la celda, unas hileras de pequeños agujeros practicados en el suelo drenarán el agua a una velocidad de 1 pie por asalto.

47C. CELDA DEL AIRE

Os veis transportados a una habitación sin luz, silenciosa y sin aire, donde inmediatamente empezáis a asfixiaros.

El *campo antimagia* de la celda extinguirá toda luz mágica; la luz no mágica no será posible debido a la falta de oxígeno en la estancia. Las criaturas que puedan ver en la oscuridad observarán lo siguiente:

Unos relieves escultóricos en las paredes de esta oscura celda muestran tornados arrancando árboles y devastando ciudades enteras. El esqueleto de un aarakocra empotrado en uno de los muros sostiene un candil de hierro con una vela roja apagada.

Cualquier criatura que necesite el aire para respirar comenzará a asfixiarse de inmediato, a menos que tomara la precaución de aguantar la respiración antes de teletransportarse aquí (consulta “El entorno”, en el capítulo 8 del *Player’s Handbook*).

Cualquier personaje que no pueda ver utilizará una acción para explorar la celda a ciegas mediante el tacto, realizando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Si supera la prueba, el personaje detectará uno de estos elementos clave de la habitación: las tallas de la pared, el esqueleto del aarakocra o la vela.

Huesos de aarakocra. El esqueleto de aarakocra incrustado en la pared tiene los huesos huecos y llenos de aire viciado, aunque respirable; cada uno es esencialmente un contenedor sellado con cera. Un personaje que disponga de una daga o cualquier herramienta similar podrá utilizar una acción para hacer palanca y sacar un hueso de la pared, perforar el sello de cera e inhalar el aire de su interior. La primera vez que se extraiga un hueso de la pared, el *campo antimagia* de la celda se disipará. Cualquier personaje que inhale el aire será teletransportado (junto con sus posesiones) a la zona 48.

Vela apagada. La vela no se podrá encender sin aire, pero deja que los aventureros pierdan tiempo intentándolo. La vela no es el medio que los personajes deberán usar para escapar de la celda. Si de alguna manera consiguen encenderla, mientras permanezca en esta celda, arderá indefinidamente. Si sale de esta zona, se consumirá con normalidad.

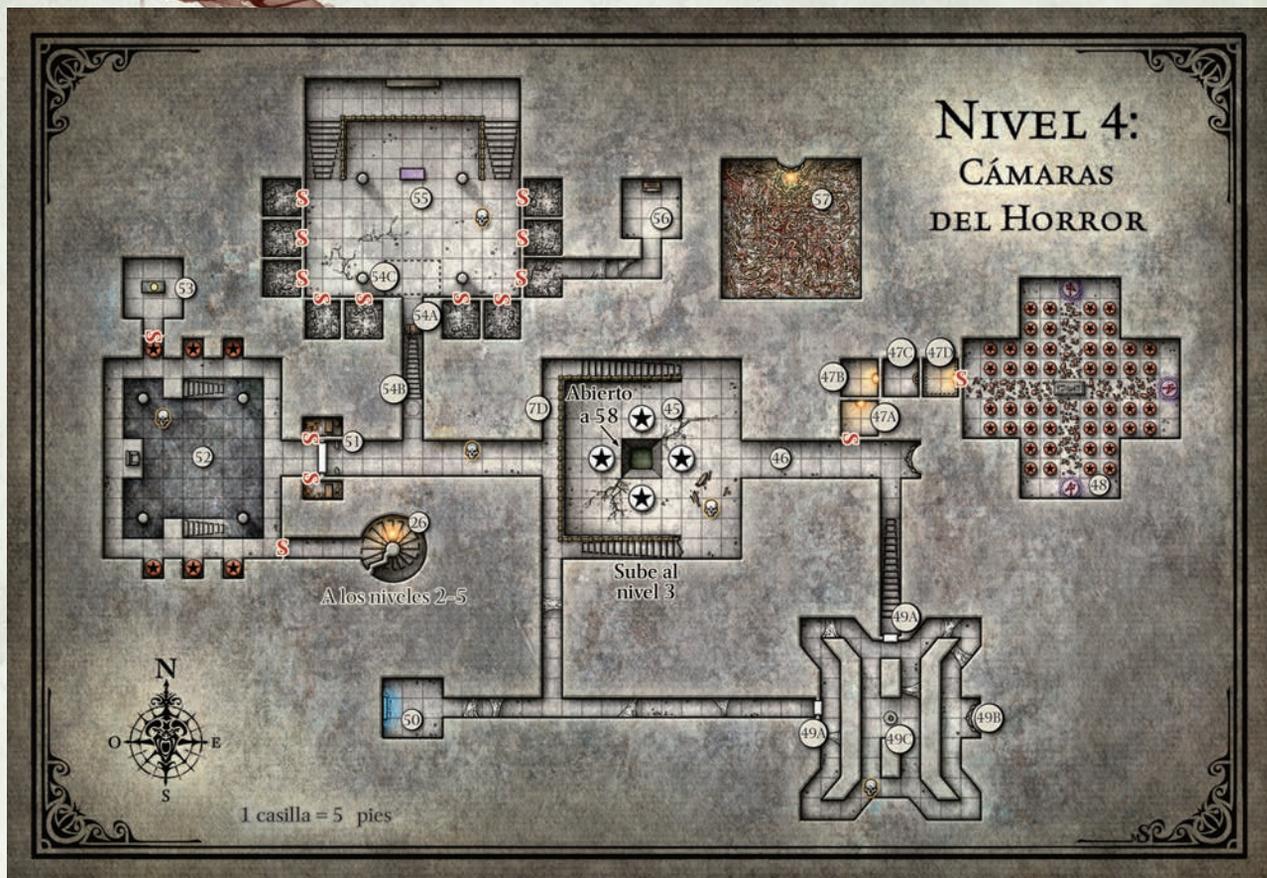
47D. CELDA DE LA TIERRA

Las paredes de esta celda de piedra están cubiertas con relieves que muestran cómo las arenas del desierto engullen las ruinas de la civilización. El bajorrelieve de una medusa ataviada con una túnica domina uno de los muros. Lleva un collar de piedra con un colgante de obsidiana y sujeta un candil de hierro con una vela roja encendida. Por unos minutos agujeros practicados en el techo, que tiene 10 pies de alto, comienza a caer arena, y oyes un atronador ruido bajo el suelo.

La vela puede ser apagada y encendida de nuevo, pero no ayudará a los personajes a escapar de la habitación. Mientras la vela permanezca en esta celda, arderá indefinidamente. Si sale de esta zona, se consumirá con normalidad.

Si un personaje que investigue la celda consigue superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, detectará una fisura que atraviesa todo el suelo de norte a sur. La grieta parecerá sugerir la existencia de una trampa de foso.

Trampa. La cortina de arena llenará la habitación a una velocidad de 6 pulgadas por asalto, convirtiendo el suelo en terreno difícil después del primero. Cualquier personaje que sea capaz de llegar al techo, podrá utilizar una acción



MAPA 5.4: CÁMARAS DEL HORROR

para rellenar algunos agujeros con tela o cera, retardando así la caída de la arena en 1 pulgada por asalto. Si la arena alcanza una profundidad de 12 pulgadas, el suelo se dividirá a todo lo largo de la fisura. Cuando se abra el foso, una mitad del suelo se abatirá hacia el oeste, la otra hacia el este y la arena dejará de caer. Un saliente de 6 pulgadas de ancho rodea el foso. Cualquier criatura que esté de pie en el suelo cuando este se abra deberá realizar una prueba de Destreza CD 15; los que estuvieran junto a las paredes harán la prueba con ventaja. Las criaturas que superen la prueba conseguirán agarrarse al saliente. Las que la fallen, caerán.

El foso de 10 pies de profundidad contiene dos rodillos de piedra gigantes dentados y engranados entre sí. Cualquier cosa más grande que un grano de arena será machacada por estos rodillos, recibiendo 132 (24d10) de daño de fuerza. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por este daño acabará convertida en pulpa sanguinolenta. Si alguien ha atravesado los rodillos con al menos 1 punto de golpe, aterrizará en una rejilla del hierro situada 5 pies por debajo de ellos. Hay un botón de piedra instalado en una de las paredes sobre la rejilla; solo es visible desde la parte inferior de los rodillos. Al presionarlo, el botón hará que estos se detengan y se retiren, quedando escamoteados en las paredes; así, las criaturas que sobrevivieran a la horrible trampa podrán subir superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

El foso está dentro del *campo antimagia* de la celda, por lo que tanto los conjuros como los efectos mágicos que puedan ayudar a un personaje a sobrevivir a los rodillos o salir del foso no funcionarán.

Puerta secreta. Cualquier personaje que investigue el relieve de la medusa y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 11 percibirá unas fisuras alrededor de la talla, que sugerirán la presencia de una puerta secreta. Tener éxito en la prueba también revelará que el colgante de obsidiana de la medusa es un botón. El botón no cederá a la presión a menos que el foso esté abierto. Un personaje podrá tratar de forzar el botón usando herramientas de ladrón; para ello, deberá superar una prueba de Destreza CD 17. Pulsar el botón forzado hará que la cerradura de la puerta secreta se desbloquee con un ruido sordo; tras esto, la puerta se podrá abrir con normalidad, dejando a la vista la zona 48 contigua. La puerta secreta tiene resortes que harán que se vuelva a cerrar automáticamente, a menos que alguien la aguante o se le coloque una cuña. Al cerrarse la puerta se bloqueará y solo podrá volverse a abrir desde el interior de la celda.

48. LA TUMBA DE SHAGAMBI

Cada personaje que se teletransporte a esta tumba desde la zona 47C aparecerá sobre una runa de teletransportación determinada al azar (consulta "Runas de teletransportación" más adelante). Los aventureros también podrán entrar en la tumba a través de la puerta secreta de la zona 47D.

Esta tumba está llena de guerreros de terracota, arrodillados en perfecta formación alrededor de un elegante féretro de madera. Entre las figuras, cuatro pasillos cubiertos de restos rotos de cerámica conducen al ataúd, cuya tapa pintada muestra a un leopardo con serpientes brotando de sus hombros.

Si los guerreros de terracota oyen a los intrusos llegar a la tumba, se alzarán para defenderla (consulta “Guerreros de terracota” más adelante). Para robar los tesoros de Shagambi, los personajes deben moverse en silencio.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Unkh o Wongo recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La inquieta Unkh sugerirá a su anfitrión salir de la tumba de inmediato utilizando una de las runas de teletransportación, aunque ella no podrá precisar cuál es la mejor.
- El impulsivo Wongo creará que es buena idea destruir tantos guerreros de terracota como sea posible, tan rápido como puedan.

RUNAS DE TELETRANSPORTACIÓN

Hay tres runas de teletransportación inscritas en el suelo, junto a las paredes norte, este y sur de la tumba. Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará que cada una irradia un aura diferente: la del este, un aura fuerte y consistente de magia de conjuración; la del norte, un aura vacilante de magia de conjuración; por último, la del sur, una combinación de magia de conjuración y transmutación.

Cuando una criatura se teletransporte a la tumba, tira un d6 para determinar en qué runa aparece: 1–2, runa del norte; 3–4, runa del este; 5–6, runa del sur. Si más de una criatura se teletransporta a la misma runa, la última en llegar desplazará inofensivamente a un lado a la anterior que estuviera ocupándola. Por otra parte, el funcionamiento de la runa del norte es deficiente, por lo que cualquier criatura que aparezca allí recibirá 18 (4d8) de daño de fuerza.

Cualquiera que se mueva desde fuera de una runa a su espacio se teletransportará instantáneamente a la zona 50. Una criatura que use la runa del sur para teletransportarse también resultará polimorfada en una bestia al azar, como si hubiera fallado su tirada de salvación contra el conjuro de *polimorfar*. Tira un d4 para determinar la nueva forma: 1, **babuino**; 2, **murciélago**; 3, **serpiente voladora**; 4, **mordedor**.

GUERREROS DE TERRACOTA

Cuarenta y ocho guerreros de terracota protegen la tumba. Usa el perfil de la **armadura animada**, con estas modificaciones:

- Cada guerrero de la terracota maneja una espada corta. Como acción, puede atacar dos veces con su arma (+4 a impactar), infligiendo 5 (1d6 + 2) de daño perforante con cada golpe.
- Si se causa un crítico contra un guerrero de terracota, se hará añicos y quedará destruido.

Los guerreros de terracota permanecerán perfectamente quietos y no representarán una amenaza mientras la tumba siga estando relativamente tranquila. Si cualquier personaje habla en voz alta, pisa un trozo de cerámica rota o hace cualquier otro ruido similar mientras esté en la zona, lee lo siguiente:

Todos los guerreros de terracota giran sus cabezas hacia ti. Como si fueran uno, sacan sus espadas unas pocas pulgadas de sus vainas.

Tras esta única advertencia, los guerreros atacarán si oyen cualquier otro ruido. Sin la ayuda de medios mágicos, una

criatura que pretenda caminar por la tumba deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 para hacerlo en silencio. Moverse a través de los restos de cerámica impondrá desventaja en la prueba. Una vez entren en acción, los guerreros de terracota atacarán a todas las criaturas que se hallen en la tumba.

ATAÚD

El ataúd de Shagambi no está cerrado con llave, pero tiene una trampa. Cuando se abra la tapa, se activará una caja de música dentro del ataúd, despertando a los guerreros de terracota que escuchen su evocadora melodía (aunque los aventureros hayan sido silenciosos hasta ese momento). Cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 al levantar suavemente la tapa del ataúd descubrirá el alambre del activador de la trampa; podrá cortarlo con herramientas de ladrón superando una prueba de Destreza CD 12. La caja de la música se activará si se falla la prueba.

Los huesos de un kamadan (la forma animal de Shagambi; consulta el apéndice D) están envueltos en un paño dentro del sarcófago, junto con algunos objetos de valor (consulta “Tesoro”, a continuación).

TESORO

Los siguientes tesoros están apilados alrededor de los huesos de Shagambi: 200 po, cinco piedras lunares (50 po cada una), la bonita caja de música activada por la trampa (250 po) y un *instrumento de los bardos* (una mandolina de Canaith). Este último se convertirá en polvo y quedará destruido si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

Espíritu de Shagambi. La diosa embaucadora Shagambi tratará de alojarse en cualquier personaje que toque la mandolina (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129). Cuando el espíritu de Shagambi se manifieste, lee lo siguiente:

Seis serpientes sombrías surgen de la mandolina y se enroscan en torno a tu cuerpo. Oyes una voz que ronronea en tu mente: “No soy tu enemiga”.

Si el espíritu se aloja con éxito en el aventurero, dale al jugador la carta de Shagambi (consulta el apéndice F). Si falla en su intento, el espíritu regresará a la mandolina y esperará a que otro personaje la toque.

49. EL LABERINTO DE LA MUERTE

Losas de piedra sellan las entradas a este rincón de la mazmorra.

49A. LOSAS DE PIEDRA

Cuando los personajes lleguen a través de cualquiera de los accesos, lee lo siguiente:

Una losa de piedra bloquea el extremo de este corredor. Pintada sobre la losa aparece la imagen de un humanoide demacrado que lleva puesta una capa con capucha; su cara es una máscara de estrellas. Su cadavérica mano izquierda está levantada y abierta, con la palma hacia arriba.

Las losas de piedra son inmunes al daño y a los conjuros. Están instaladas con tal precisión que ni siquiera las criaturas en forma gaseosa podrían atravesarlas. Si cualquier



personaje se sitúa ante una losa y levanta su mano izquierda abierta con la palma hacia arriba, ambas losas se abrirán al mismo tiempo, sin importar los esfuerzos realizados para impedir que lo hagan.

Cuando esto suceda, lee lo siguiente:

La losa se hunde en el suelo, revelando un pasillo polvoriento más adelante. Los relieves tallados en los muros representan a muchedumbres de humanoides; huyen de una estrella negra en el cielo cuyos rayos de luz convierten en polvo a aquellos a los que alcanzan.

Si las losas de piedra se alzan y sellan de nuevo las salidas (consulta la zona 49C), los aventureros que estén dentro del laberinto verán una segunda imagen en la superficie interior de cada losa:

Pintado en el interior de la losa hay un humanoide que viste una capa con capucha, de nuevo con estrellas donde debería estar su rostro. La figura sostiene en alto su brazo derecho, que aparece amputado limpiamente hasta el codo.

Esta imagen solo será visible cuando las losas estén alzadas. Desde dentro del laberinto, un personaje podrá hacer que las dos losas bajen si se coloca delante de cualquiera de ellas con su brazo derecho levantado, siempre y cuando este esté amputado hasta el codo. La forma de amputación del brazo no importa, pero introducirlo en la *esfera de aniquilación* de la zona 49B es una manera de hacerlo.

49B. LA CARA DEL DIABLO VERDE

Una cara de piedra verde y expresión diabólica sobresale de la pared. La boca del diablo está abierta y saturada por la oscuridad.

La cara del diablo tiene 6 pies de altura y su boca 2 pies de diámetro. Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará un aura mágica de transmutación en el rostro.

La oscuridad dentro de la boca es una *esfera de aniquilación*, que no puede ser controlada o desplazada. Cualquier aventurero que se encuentre a 5 pies de la esfera podrá oír un débil susurro que emana de la misma. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 permitirá a un personaje intuir unas palabras pronunciadas en abisal, que podrá traducir como sigue: “La oscuridad viene a por ti. Tu final se acerca”.

49C. CORONA DEL ÓPALO NEGRO

En esta amplia zona central, una corona de oro rematada por un brillante ópalo negro descansa sobre un pedestal de mármol.

Si una criatura quita la corona del pedestal, sucederán dos cosas simultáneamente:

- Las losas de piedra de la zona 49A se alzarán para sellar ambas salidas del laberinto.
- Dos **bodaks** (consulta el apéndice D) surgirán mágicamente de la *esfera de aniquilación* de la zona 49B, aparentemente no afectados por esta, y comenzarán a

rastrear presas por en el laberinto. Los bodaks arrastrarán a cualquier criatura a la que maten hasta la esfera y la arrojarán dentro. Retornarán a la esfera solo si están convencidos de que no queda nada más por matar en el laberinto.

Tesoro. La Corona del Ópalo Negro tiene un valor de 5.000 po, pero puede alcanzar hasta cuatro veces ese precio si se vende en una subasta de cualquier ciudad importante. Para saber más sobre este objeto, consulta “Tesoros legendarios”, en la página 127.

50. ESPEJO ATRAPAVIDAS

Cualquier criatura teletransportada aquí desde la zona 48 aparecerá en un lugar al azar cerca del centro de la sala y mirando hacia el oeste, una posición de lo más peligrosa.

Esta polvorienta habitación mide quince pies cuadrados y está vacía, a excepción de un ornamentado espejo rectangular montado en la pared opuesta a la única salida de la estancia.

Fijado a la pared oeste con *pegamento soberano* se halla un *espejo atrapavidas*. Cualquier criatura que esté a menos de 30 pies y que vea su reflejo en el espejo deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o quedará atrapada dentro de una de las doce celdas extradimensionales del mismo, junto con cualquier cosa que tenga equipada o lleve consigo. Los autómatas superarán automáticamente esta tirada de salvación.

El espejo tiene en este momento tres celdas vacías. Si atrapa a una criatura, pero sus doce celdas extradimensionales están llenas, liberará a uno de sus prisioneros determinado al azar para así dejar sitio al nuevo preso. La tabla “prisioneros del espejo” enumera a los cautivos que

hay en este momento dentro del espejo y resume cómo reaccionarán si se les deja en libertad o si se habla con ellos. O también puedes interpretarlos como mejor te convenga.

El espejo posee dos órdenes de activación. Pronunciar la palabra “khomara” estando a 5 pies del espejo lo desactivará o lo reactivará (el espejo no podrá capturar criaturas mientras esté desactivado). Pronunciar la orden “fuego negro” seguida de un número de celda liberará a quien esté atrapado en esa celda.

Lanzar un conjuro de *identificar* sobre el espejo revelará sus órdenes de activación y propiedades mágicas. Las órdenes de activación también estarán escritas en el libro de conjuros que se encuentra en la zona 28.

DESTRUIR EL ESPEJO

Si se destruye el espejo, todas las criaturas atrapadas en él serán liberadas a la vez (consulta el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para conocer el perfil del espejo). En lugar de plantear combates con tantas criaturas, supón que solo el acechador invisible y el troll atacan inicialmente al grupo. Las otras reaccionarán a su libertad enzarzándose en combate unas contra otras o huyendo, como se describe a continuación:

- Lukanu y Zaal atacarán a la gárgola, la destruirán en 4 asaltos y luego ayudarán a los personajes a lidiar con el acechador invisible y el troll.
- La estirge atacará a A'tan, matándolo en 1 asalto. Después de drenar la sangre de A'tan, la criatura se irá volando para digerir su comida.
- El doppelganger tratará de huir, pero no se alejará demasiado; esperará a que los aventureros sobrevivan y salgan victoriosos para volver y darles las gracias.
- Tlad Xolbrys usará su magia para ayudar a los personajes, a menos que crea que llevan las de perder, en cuyo caso el drow se volverá contra ellos.

PRISIONEROS DEL ESPEJO

Celda	Prisionero	Notas	Reacción si es liberado
1	A'tan (plebeyo humano chultano CN)	Comerciante omuense capturado poco después de la caída de Omu.	Enloquecido por su prolongado cautiverio, seguirá a sus libertadores diciendo cosas sin sentido.
2	—	—	—
3	Acechador invisible	Guardián del espejo.	Intentará matar a quien lo liberó y se desvanecerá si lo logra.
4	Zaal (minotauro)	Atrapado por Acererak poco después la caída de Omu.	Atacará a cualquier otra criatura que vea, excepto a Lukanu, al que obedecerá.
5	—	—	—
6	Yraggath (troll)	Enloquecido por su cautiverio.	Atacará a todo aquello que pueda comer.
7	Tlad Xolbrys (mago drow NM)	Un visitante de Omu que fue atrapado durante la construcción de la Tumba de los Nueve Dioses.	Ayudará o traicionará a sus libertadores para asegurar su propia supervivencia.
8	Pox (doppelganger)	Disfrazado como el aventurero humano conocido como Biff Longsteel; acompañó a la Compañía del Estandarte Amarillo a la tumba.	Intentará unirse al grupo y evitará todo peligro.
9	Gárgola gigante de cuatro brazos (consulta el apéndice D)	Guardian del espejo.	Atacará a todas las demás criaturas, luego hará guardia junto al espejo.
10	—	—	—
11	Lukanu (campeona chultana N; consulta el apéndice D)	Escolta de la reina Napaka de Omu, fue capturada durante la caída de la ciudad; lleva una <i>armadura del escorpión</i> (consulta el apéndice C)	Ayudará a sus libertadores, pero no dejará Omu hasta que averigüe qué fue de su monarca (consulta la zona 53)
12	Estirge	Atrapada cuando volaba hacia el espejo.	Atacará a la criatura de sangre caliente más cercana.

51. PUERTA FANTASMAL

Lo que parece ser una gran puerta de piedra se vislumbra al final del pasillo, pero no se aprecian en ella pomos ni bisagras. En los lados de la puerta sobresalen dos esculturas gemelas de bronce. Cada una de ellas representa el cuello y la cabeza de una serpiente con sus colmillos desnudos. En el dintel sobre la puerta puede leerse la siguiente inscripción en común: “Cálida como la llama, fría para los crueles, inerte para los muertos, alimento para los gules”.

Un hedor a carne putrefacta flota en torno a las serpientes de bronce. Un examen más detenido revela que hay sangre seca en la boca de las estatuas, así como unos minúsculos tubos en la parte posterior de sus cuellos. Los tubos se prolongan hasta unas habitaciones secretas situadas a cada lado de la puerta; allí se ocultan seis **ghasts** (tres por estancia).

La puerta de piedra se abrirá cuando una pinta o más de sangre fresca se vierta en la boca de cada serpiente de bronce. La sangre goteará en las cámaras ocupadas por los ghasts, incitándoles a sorberla con un frenesí que se podrá oír a través las fauces abiertas de las esculturas. Una vez saciados de sangre, los ghasts tirarán de unas cadenas para levantar la puerta.

La puerta pesa 1.000 libras y podrán levantarla entre varios personajes que sumen una fuerza combinada de 33 o más. Si los aventureros deciden hacer esto, las puertas secretas a cada lado del pasillo tras la puerta se desbloquearán y deslizarán hasta quedar abiertas. Esto liberará a los ghasts hambrientos, que lucharán hasta ser expulsados o destruidos. Los personajes podrán abrir cada puerta secreta bloqueada mediante un conjuro de *abrir* o forzándola superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22.

52. SALA DEL TRONO

En esta cámara abovedada, el suelo está hundido diez pies y rodeado de unos salientes sin pasamanos. Varias hornacinas a lo largo de los salientes albergan estatuas de madera pintadas que representan a guerreros humanoideos con cabeza de avispa; visten faldas hechas de hierba y portan lanzas.

Sobre el saliente del oeste, hay colocado un repugnante trono pergeñado con huesos y tiras de piel. Un temible cráneo astado sobresale por encima de dicha silla, y otras muchas calaveras pequeñas se apilan a su alrededor. El asiento del trono parece estar hecho con un pellejo tirante y tiene un cetro de metal encima.

Merodeando por la zona hundida de la habitación, se encuentran tres figuras humanoides cadavéricas envueltas en atuendos polvorientos y cubiertos de telarañas; sus ojos y bocas están cosidos. Armados con brochas y cuencos de arcilla llenos de pigmento, pintan las paredes y los pilares con lúgubres ilustraciones, pobremente representadas.

Cuatro pilares soportan el techo, que está a 15 pies sobre los salientes y a 25 pies sobre el suelo. Las estatuas de madera son inofensivas (sus lanzas son meramente decorativas) y pesan 150 libras cada una.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Obo'laka o Papazotl recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La cautelosa Obo'laka aconsejará a su anfitrión no alterar el trono ni coger el cetro, pero admitirá no saber con certeza si son peligrosos o no.
- El astuto Papazotl se dará cuenta de que el trono está construido con huesos de omuenses muertos y con el cráneo del gran campeón minotauro de Omu: Karagos.

ARTISTAS CIEGOS

Las tres criaturas que deambulan por la sala son los criados muertos vivientes de Acererak. A pesar de su ceguera, cada uno tiene la capacidad mágica de percibir y pintar escenas de dolor y carnicerías, así como de las muertes que han sucedido en la Tumba de los Nueve Dioses.

Uno de los artistas está pintando en este momento escenas que representan la caída de la Compañía del Estandarte Amarillo. Todo lo que queda es una imagen de un humano (el finado lord Brixton, cuyos restos se pueden encontrar en la zona 63) ahogándose en gas venenoso. Los otros dos artistas están en proceso de elaborar las imágenes que capturan los penosos progresos de los personajes jugadores en la tumba hasta el momento (elige momentos memorables en los que uno o más miembros del grupo resultaron gravemente heridos o muertos).

Los artistas muertos vivientes usan el perfil de los **zombis**, con estas modificaciones:

- En vez de visión en la oscuridad, cada artista tiene visión ciega con un alcance de 30 pies. Los artistas estarán ciegos más allá de este radio y serán inmunes al estado “cegado”.
- No poseen ningún ataque efectivo y tienen un valor de 0 PX.

Si los aventureros expulsan o destruyen a alguno de los artistas, un **tiranosaurio zombi** (consulta el apéndice D) irrumpirá desde un habitáculo bajo el suelo y atacará, dejando tras de sí un agujero de 20 pies de diámetro y baldosas rotas por doquier. Aunque es demasiado grande para acceder a cualquiera de los pasadizos de 5 pies de ancho, la bestia podrá moverse fácilmente por el corredor más amplio que hay al este.

TRONO DE ACERERAK

El trono se ha elaborado a partir de la piel y los huesos de guerreros omuenses asesinados, y las pequeñas calaveras que se apilan alrededor son también de niños de Omu. El cráneo sobre la silla perteneció una vez al guardián minotauro de la ciudad, llamado Karagos. Cualquier criatura que toque el cráneo o que se siente en el trono deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 16 o será maldecido con la rabia de Karagos. Cuando esté maldita, la criatura ganará 50 puntos de golpe temporales y entrará en estado “berserk”. Hasta que se anule la maldición, la víctima se verá forzada a atacar a la criatura más cercana que pueda ver con ataques cuerpo a cuerpo. No podrá realizar ataques a distancia o lanzar conjuros y, si no puede ver a ninguna criatura a la que atacar, no hará nada. La maldición terminará si los puntos de golpe de la criatura sujeta al estado “berserk” descienden a 0 o si se le lanza un conjuro de *restablecimiento mayor* o *levantar maldición*. Cuando la maldición termine, los puntos de golpe temporales otorgados por esta desaparecerán.

Cetro de Acererak. El cetro sobre el trono está hecho de duro hierro y tiene una cabeza adamantina. No es mágico, pesa 12 libras y puede blandirse a modo de maza. Su gemelo mágico está oculto en la zona 53.

PUERTAS SECRETAS

Tras la estatua que hay en la hornacina del noroeste, una puerta secreta conduce a la zona 53. La puerta está ligeramente entreabierta y cualquier personaje que investigue la hornacina la encontrará.

Una puerta secreta bien cerrada en la esquina sureste de la sala conduce a una escalera de caracol (zona 26) por la que se puede subir o bajar.

53. CRIPTA DE LA REINA DEL SOL

Los muros de esta habitación están adornados con mosaicos cerámicos que representan una ciudad selvática; se entremezclan con frescos de plantas floridas, pájaros, insectos, y seres humanos vestidos con faldas doradas que portan lanzas y jarros ornamentados. El techo se ha pintado para asemejarse a un cielo azul. Una pequeña cucaracha enojada descansa sobre un sarcófago de basalto negro en mitad del salón. Un orbe de oro batido de dos pies de diámetro cuelga de una cadena sobre el sepulcro, representando a un sol sonriente.

Después de que Acererak matara a los dioses embaucadores de Omu y esclavizara la ciudad, Napaka, reina madre de la ciudad, decidió no huir y, en su lugar, se ofreció como sacrificio a cambio de la liberación de su pueblo. Acererak quedó impresionado por la valentía de la monarca; no lo suficiente como para salvar su vida u honrar su petición, pero sí como para ubicarla en una cripta especial.

Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará auras mágicas de evocación alrededor del sol dorado y de la cucaracha enojada (consulta “Tesoro” más adelante).

La tapa del sarcófago negro lleva un nombre grabado en común: NAPAKA. Está sellada con cordones de plomo fundido que se pueden forzar fácilmente haciendo palanca. Una vez retirado el plomo, la tapa se puede echar a un lado superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. El interior del sepulcro está recubierto con plomo y contiene varios tesoros (consulta “Tesoro” más adelante).

SOL DORADO

Siempre que se toque o se dañe al sol o su cadena, la sonrisa de este mutará en una expresión inescrutable e irradiará un tremendo calor en forma de esfera de 20 pies de radio centrada en sí mismo. Una criatura que comience su turno en la zona recibirá 10 (3d6) de daño de fuego. Este efecto terminará si todas las criaturas salen del área afectada.

La primera vez que los restos de la reina o a alguno de sus tesoros sean extraídos del sarcófago, el sol mostrará una expresión de enfado y emitirá rayos de luz abrasadora. Cada criatura situada a 30 pies o menos del sol que no disponga de cobertura total, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o será golpeada por un rayo, que le infligirá 42 (12d6) de daño de fuego.

El sol y su cadena serán tratados como un solo objeto Pequeño con CA 15, 22 puntos de golpe e inmunidad al daño de fuego, de veneno y psíquico. El sol perderá sus propiedades mágicas cuando dispare sus rayos o sea destruido.

TESORO

El joyero y el sarcófago contienen tesoro.

Joyero. El joyero en forma de cucaracha está hecho de oro y engastado con piedras preciosas (incluyendo pequeñas perlas negras a modo de ojos); posee un valor de 1.500 po. Pesa 5 libras y contiene dos elementos: una pequeña llave de



ARTISTAS CIEGOS

jade en forma de cocodrilo (diseñada para encajar en el ojo de la cerradura de la zona 62B) y un *collar de bolas de fuego* con ocho cuentas aún por gastar. Acererak lanzó una maldición sobre el collar, cuya existencia se manifestará ante un conjuro de *identificar*.

Cuando una criatura se ponga el collar maldito, todas sus cuentas detonarán a la vez. Cualquier criatura situada dentro de una esfera de 20 pies de radio centrada en el collar explosivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 56 (16d6) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. El portador del collar fallará su tirada de salvación automáticamente. Un conjuro de *levantar maldición*, o un efecto mágico similar, eliminará la maldición del collar.

Sarcófago. El sepulcro alberga los restos preservados mágicamente de la reina Napaka. Viste los despojos ajados de un vestido negro y una máscara de avispa cubierta de pan de oro (250 po).

En su mano izquierda, Napaka sostiene un cetro de hierro con cabeza adamantina más ligero de lo que parece (5 libras). Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará un aura mágica de transmutación alrededor del objeto, que puede utilizarse para destruir a la mole de piedra de la zona 62. Lanzar un *identificar*, *conocer las leyendas* o conjuros similares sobre el cetro revelará que su único propósito es destruir a un autómatas cuyo nombre hace honor a Napaka.

Si se saca el cetro y no es inmediatamente reemplazado por su gemelo no mágico de la zona 52, o si se retiran los restos de Napaka de su lugar de reposo, el cadáver de la monarca abrirá su boca en un gran bostezo y exhalará un funesto gas negro que llenará un cubo de 15 pies centrado en el cuerpo. Cada criatura que se encuentre en la zona deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 18, sufriendo 45 (7d12) de daño necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

INTERROGAR A NAPAKA

La reina Napaka lleva muerta durante más de un siglo. Si se lanza sobre su cadáver un conjuro de *hablar con los muertos*, los aventureros podrán hacerle preguntas sobre Omu

y recibir respuestas sinceras. Napaka llegó a creer que los dioses de Omu no eran seres verdaderamente sagrados sino, más bien, espíritus embaucadores que habían engañado a la ciudadanía de Omu para que los adorara. La reina recuerda a Acererak matando a los falsos dioses y esclavizando a los omuenses. En cambio, no sabe nada sobre la Tumba de los Nueve Dioses, que fue construida tras su propia muerte. Tiene constancia de que algunos miembros de la familia real huyeron de Omu, pero es ajena al hecho de que los aarakocras refugian a sus bisnietos en Kir Sabal. La monarca también sabe que su abuela, Zalkoré, se pudre en las ruinas de Nangalore.

Incluso tras su muerte, Napaka anhela una Omu renacida y repoblada. Sin embargo, lo que más desea, por encima de todo, es la destrucción de Acererak.

54. LA MUERTE RODANTE

Diez pies más adelante, este polvoriento corredor da paso a una escalera que desciende quince pies hasta un túnel inferior. Descansando en el suelo, al pie de la escalera, se encuentra un viejo cofre; su cerradura está oxidada. Justo tras el cofre, el túnel desemboca en una enorme y oscura sala.

El cofre (zona 54A) activa una trampa. Cuando se levante el cofre o su tapa, una pesada bola de piedra (zona 54B) rodará por las escaleras. Los aventureros que huyan de la bola de piedra caerán en un foso oculto (zona 54C).

54A. COFRE DEL TESORO

Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar la cerradura del cofre si supera una prueba de Destreza CD 10. Dentro de este hay una llave invisible hecha de bronce de 3 pulgadas de largo. Cualquiera que investigue detalladamente el cofre notará la llave, que abre el reloj de la zona 56.

Si el cofre resulta aplastado por la bola de granito (ver a continuación), la llave invisible desaparecerá entre los restos, pero podrá encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, también revelará la presencia de la llave, ya sea en el cofre o entre los restos. Un conjuro de *disipar magia* (CD 14) lanzado con éxito sobre la llave la hará visible.

54B. BOLA DE GRANITO

Una esfera de granito sólido de 5 pies de diámetro se balancea dentro de un compartimento secreto sobre las escaleras. Encontrar el compartimento requerirá que un personaje examine el techo del túnel y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. La trampilla puede ser atrancada con una espiga de hierro o con herramientas de ladrón, superando una prueba de Destreza CD 20.

Cuando es liberada, la bola de piedra rueda escaleras abajo hasta caer en el foso de la zona 54C. Cualquier personaje que esté en las escaleras o en el túnel inferior podrá llevar la delantera a la bola si corre hacia el foso. Los aventureros también podrán saltar sobre la bola superando una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15. Un personaje que falle la prueba o que no sea capaz de apartarse de la trayectoria de la bola, recibirá un impacto de 22 (4d10) de daño contundente y caerá derribado. La bola también aplastará el cofre del tesoro (54A) al pasarle por encima.

54C. FOSO DE ÁCIDO

Este foso de 10 pies de profundidad tiene sus muros revestidos de un grueso cristal, y está lleno de ácido verde hasta una profundidad de 5 pies. La tapa del foso se ha fabricado a partir de losetas de piedra encajadas unas con otras, que se colapsarán cuando soporten un peso igual o superior a 100 libras. Cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13, observará la inusual apariencia de la piedra al examinar el suelo y olerá el ácido bajo el mismo.

Una criatura que se encuentre en la zona del foso cuando el suelo se venga abajo podrá evitar la caída agarrándose al borde de este si supera una tirada de salvación de Destreza CD 15. La tirada se hará con desventaja si el personaje es ajeno a la existencia del foso. Cualquier criatura que entre en el ácido por primera vez en un turno, o que comience su turno en él, recibirá 66 (12d10) de daño de ácido. Las paredes del foso son demasiado lisas como para trepar por ellas sin la ayuda de equipo de escalada o magia.

El ácido del foso se puede almacenar con seguridad en frascos de cristal si los aventureros tienen alguno a mano. Puede usarse a partir de ese momento igual que el ácido que se detalla en el capítulo 5, "Equipo", del *Player's Handbook*.

55. LA TUMBA DE UNKH

Cuatro columnas de mármol soportan el techo de esta gran tumba. Escaleras gemelas conducen hasta una galería superior, donde la talla de un laberinto gigantesco adorna la pared. En el suelo de la cripta se sitúa un sarcófago de cristal opaco que cambia constantemente de color. Murales de minotauros adornan los muros en el nivel inferior de la tumba.

En las paredes de la cripta se alinean puertas secretas que al deslizarse revelan cámaras llenas de huesos de minotauro; hay diez cámaras en total. Una de estas cámaras tiene un pasillo trasero que conduce a la zona 56.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de I'jin o Kubazan recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La caprichosa I'jin sugerirá esperar a que el sarcófago se vuelva dorado antes de intentar abrirlo (el dorado es el color favorito de I'jin).
- El valiente Kubazan instará a su anfitrión a que inspeccione la talla de laberinto y a que sea el primero en tocarla.

LABERINTO

Cuando se examine la talla, lee lo siguiente:

La intrincada talla se transforma ante tus ojos, reconfigurándose sin parar. El laberinto no tiene salidas y sus pasillos inundados por la niebla están iluminados por minúsculas antorchas.

Cualquier criatura que no sea un muerto viviente que toque la talla de la pared se desvanecerá y reaparecerá en un laberinto semiplanar, cuya configuración coincidirá con la de la talla. La primera vez que esto suceda, todas las puertas secretas se abrirán y los huesos de minotauro se unirán, formando diez **minotauros esqueletos** que saldrán de sus cámaras y atacarán a cualquiera que esté en

la sala. Todas las criaturas presentes deberán tirar iniciativa, incluyendo a cualquiera atrapada en el laberinto. Las llaves para abrir el sarcófago de Unkh se hallan ocultas en el laberinto.

Cuando un personaje se interne en el laberinto, descríbelo como sigue:

Te encuentras dentro de un brumoso pasillo de quince pies de altura construido con paredes de piedra lisa, sin ninguna particularidad, e iluminado por antorchas. No hay techo y, cuando miras hacia arriba, observas una perspectiva distorsionada de la habitación que has dejado atrás.

Los aventureros que se hallen junto a la talla de la pared podrán ver a los que están atrapados en el laberinto, pero no serán capaces de oírlos. Asimismo, los personajes del laberinto percibirán versiones gigantes y distorsionadas de cualquier criatura que esté a 10 pies o menos de la talla de pared, aunque no oirán nada de lo que suceda fuera del laberinto.

La configuración del laberinto cambiará constantemente para asegurarse de que los aventureros dentro del mismo permanecen separados e incapaces de encontrarse unos a otros. La visibilidad dentro del laberinto quedará limitada a 20 pies debido a la espesa bruma. Los conjuros que se ven alterados dentro de la tumba lo harán de igual modo en el laberinto (consulta “Restricciones de conjuros”, en la página 128).

Se puede trepar por las paredes del laberinto superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Cualquier personaje que ascienda hasta arriba por uno de los muros o vuele sobre ellos, será expulsado del laberinto, recibiendo 22 (5d8) de daño de fuerza y reapareciendo con un sonoro restallido en un espacio vacío situado junto a la talla de la pared.

Encontrar una llave. Cualquier aventurero que esté en el laberinto podrá dedicar tiempo a explorarlo. Al final de cada turno de exploración, tira un d100 y utiliza la tabla “hallazgos en el laberinto” para determinar lo que encuentra el personaje, si es que da con algo. Si un aventurero halla una llave de cristal y la recoge será teletransportado a un espacio vacío situado al lado del sarcófago de Unkh, junto con todo su equipo y sus posesiones.

HALLAZGOS EN EL LABERINTO

d100	Hallazgo
01–70	Nada
71–75	Restos óseos de un niño omuense
76–84	Minotauro que luchará hasta la muerte
85–87	Llave de cristal azul
88–90	Llave de cristal dorada
91–93	Llave de cristal púrpura
94–96	Llave de cristal verde
97–99	Llave de cristal roja
00	Llave de cristal negra

SARCÓFAGO

Cualquier personaje que examine el sarcófago verá un pequeño ojo de cerradura en su tapa. Este último no profundiza hasta el interior del sepulcro, de modo que no tiene mecanismos internos que se puedan forzar o desarmar. El sarcófago es inmune al daño y a los conjuros.

El sepulcro de cristal cambiará de color cada 6 segundos, rotando según el siguiente ciclo: azul, dorado, púrpura, verde, rojo, negro. Si una llave de cristal recuperada del laberinto se inserta en el ojo de la cerradura cuando el

sarcófago y la llave sean del mismo color, la tapa del sepulcro desaparecerá y su contenido quedará a la vista (consulta “Tesoro” a continuación). Al mismo tiempo, el personaje que hubiera recuperado la llave del laberinto recibirá un don sobrenatural de un misterioso benefactor (lee “El don de Acererak” más adelante).

Si se inserta una llave de cristal cuando el sarcófago y la llave no sean del mismo color, la llave se teletransportará de vuelta al laberinto y el sepulcro permanecerá sellado.

TESORO

El sarcófago está lleno de sal, dentro de la cual se encuentran enterradas diez pulseras iridiscentes (75 po cada una) hechas a partir de la concha de un caracol flagelo (la forma animal de Unkh; lee el apéndice D); también hay una *túnica de colores hipnóticos*. La túnica se convertirá en polvo y resultará destruida si sale de la Tumba de los Nueve Dioses (pero consulta “Tesoros perdidos”, en la página 189).

Espíritu de Unkh. La diosa embaucadora Unkh tratará de alojarse en cualquier personaje que toque la *túnica de colores hipnóticos* (consulta “Espíritus de los nueve dioses embaucadores”, en la página 129). Cuando el espíritu de Unkh se manifieste, lee lo siguiente:

De entre los pliegues de la túnica brillante se derrama un limo que adopta la forma de múltiples pseudópodos parecidos a mazas. Una voz de mujer retumba por toda la cámara: “Yo puedo ayudarte. Al menos, creo que es lo que se supone que debo hacer”.

Si el espíritu se aloja con éxito en el personaje, dale al jugador la carta de Unkh (consulta el apéndice F). Si falla en su intento, este regresará a la túnica y esperará a que otro aventurero la toque.

EL DON DE ACERERAK

El personaje que recupere la llave de cristal usada para abrir el sarcófago de Unkh recibirá un don sobrenatural de Acererak que variará según el color de la llave. El aventurero tomará conciencia de este cuando el símbolo arcano de Acererak aparezca en alguna parte de su cuerpo. La fuente del don no se podrá confirmar sin consultar a un poder superior, pero la marca se puede eliminar a través de un conjuro de *restablecimiento menor* o un efecto mágico similar. Estos dones, salvo que se indique otra cosa, siguen las reglas para los amuletos que figuran en “Otras recompensas”, capítulo 7 del *Dungeon Master’s Guide*.

Llave negra. El destinatario disfrutará del *sortilegio de las nueve vidas*. Cuando sus puntos de golpe descendan a 0 como resultado de haber recibido daño, podrá elegir quedar a 1 punto de golpe. Una vez lo haya usado nueve veces, el sortilegio se desvanecerá.

Llave azul. El destinatario disfrutará del *sortilegio del corazón de cristal*. Este encantamiento otorgará inmunidad al daño perforante y cortante de ataques no mágicos, pero sufrirá vulnerabilidad al daño contundente. Estos efectos durarán 10 días, tras los cuales el sortilegio se desvanecerá.

Llave dorada. El destinatario disfrutará del *sortilegio de sentir tesoros*. Mientras este encantamiento dure, podrá emplear una acción para identificar, por el olor, la ubicación de piedras y metales preciosos, tales como monedas y gemas, que se encuentren a 30 pies o menos de distancia. El efecto durará 3 días, tras los cuales el sortilegio se desvanecerá.

Llave verde. El destinatario disfrutará del *sortilegio de la saña tumefacta*. Este conjuro le permitirá escupir una **rana** utilizando una acción. La rana entenderá y obedecerá las órdenes del personaje. Una vez lo haya usado tres veces, el sortilegio finalizará.

Llave púrpura. El destinatario disfrutará del *sortilegio de los mutilados*. Este amuleto permite al personaje recupere un apéndice u órgano perdido, como un brazo, un pie o un ojo. Tras utilizarlo una vez, el sortilegio finalizará.

Llave roja. El destinatario disfrutará del *sortilegio de los gúles*. Este encantamiento le permitirá emplear una acción para comer un bocado de carne de un humanoide que lleve no más de 1 día muerto. Cuando lo haga, recuperará 3d8 + 3 puntos de golpe. Una vez lo haya usado tres veces, el sortilegio finalizará.

56. RELOJ DE PIE

Cualquier personaje que se acerque a esta sala oírá un rítmico tictac desde el interior.

En esta habitación hay un armario de madera que tiene una esfera numerada en su parte superior con dos ornamentadas manecillas metálicas. Bajo la esfera oscila un péndulo dentro de un compartimento abierto. Una piedra ovalada adorna el extremo del péndulo.

Este alto reloj de pie irradia un aura mágica de transmutación al ser expuesto a un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Unkh o Wongo recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La indecisa Unkh quedará maravillada por el prodigio tecnológico que representa el reloj y querrá hacer un alto para disfrutar de su belleza.
- El desquiciado Wongo encontrará el tictac del reloj extrañamente relajante e instará a su anfitrión a que- darse un rato.

RELOJ

Unas campanillas de bronce dentro del reloj suenan a cada hora en punto. Cualquier criatura situada a 30 pies o menos del reloj cuando marque la hora en punto deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o envejecerá diez años. El envejecimiento puede revertirse mediante un conjuro de *restablecimiento mayor*, pero solo si se lanza antes de que transcurran 24 horas. Cuando los aventureros lleguen por primera vez a la sala, calcula que la hora será 5d10 + 5 minutos pasada la última hora en punto.

Una puerta de metal invisible cerrada con llave protege el compartimento que contiene el péndulo del reloj. La invisibilidad en la puerta no se puede disipar, pero el ojo de la cerradura se puede localizar al tacto. La llave invisible del cofre del tesoro de la zona 54A abrirá la cerradura, al igual que un conjuro de *abrir*. Para forzar la cerradura, un personaje que disponga de herramientas de ladrón deberá superar una prueba de Destreza CD 20. Si al aventurero se le ocurre soplar polvo de yeso o algún otro material similar sobre la cerradura para resaltar sus engranajes, realizará la prueba con ventaja.

TESORO

La joya ovalada engastada en la punta del péndulo es el legendario Ombligo de la Luna. Esta piedra del tamaño

de un puño tiene un valor de 2.500 po, pero puede alcanzar hasta tres veces este precio si se vende en una subasta de cualquier ciudad importante. Para saber más sobre esta joya, consulta “Tesoros legendarios”, en la página 127.

Si la joya se extrae del péndulo, el reloj perderá sus propiedades mágicas y dejará de funcionar.

57. MAZMORRA

Cualquier criatura que intente teletransportarse mágicamente fuera de la tumba acabará aquí.

Llegas a una habitación llena hasta la mitad de cadáveres en descomposición. De una pared sobresale la cara de un gran diablo verde, cuyas anchas fosas nasales quedan justo por encima de la masa putrefacta. Un hachero sostiene una antorcha llameante sobre el mencionado rostro.

La antorcha arde con un conjuro de *llama permanente*, que ilumina los cuerpos humanoides amontonados en la sala hasta alcanzar una profundidad de 6 pies; la zona es terreno difícil. Cuando hace falta, la magia de *Acererak* trae hasta aquí nuevos cadáveres de cementerios repartidos por todo el mundo, en diferentes estados de descomposición.

Un *otyugh* se alimenta de los cadáveres y en este momento se encuentra enterrado bajo el montón de la esquina suroeste. Cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 detectará el pedúnculo ocular de la criatura sobresaliendo de la masa hedionda. El *otyugh* ataca con saña a un aventurero solitario, pero evitará enfrentarse a varios enemigos a la vez. Una vez muerta, esta criatura no será reemplazada.

LA CARA DEL DIABLO VERDE

La cara del diablo tiene 8 pies de altura y sobresale de la pared norte. Una inspección detallada revelará que sus fosas nasales poseen cavidades huecas, y cada una alberga una palanca de piedra. Si se tira de una palanca, esta quedará bloqueada y no se podrá mover más hasta que sea restablecida a su posición inicial.

Al tirar de la palanca de la fosa nasal izquierda, la boca de la cara del diablo se abrirá por completo revelando una garganta llena de oscuridad impenetrable que empezará a atraer todo lo que haya en la habitación. Se ha de tirar iniciativa para todas las criaturas en la zona. Cualquier criatura que comience su turno en la sala y que no esté agarrada a algo de forma segura, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o será engullida por la garganta y destruida. Si un personaje falla la tirada de salvación, otro aventurero cercano, o cualquier personaje atado al primero con una cuerda, podrá utilizar su reacción para dar al personaje en peligro la oportunidad de repetir su tirada. Tras 1 minuto, la palanca volverá a su posición inicial con un sonoro golpe metálico. La garganta seguirá abierta hasta que la palanca sea restablecida de esta forma. La magia no tiene ningún efecto sobre la garganta o la oscuridad dentro de la misma.

Al tirar de la palanca en la fosa nasal derecha, los ojos del diablo irradiarán un brillo rojizo, haciendo que todas las criaturas vivas de la habitación (incluyendo al *otyugh*, si aún está vivo) se teletransporten ante la cara del diablo de la zona 5B, junto con su equipo y pertenencias. Tras esto, la palanca volverá a su posición inicial. Si los aventureros vuelven a esta sala posteriormente, los efectos de las palancas estarán intercambiados.

NIVEL 5: ENGRANAJES DEL ODO

El mapa 5.5 muestra este nivel de la mazmorra. El Almero obtiene la energía de la maquinaria de este piso. El estruendo de la maquinaria se hace eco en todas las zonas, generando vibraciones en los paneles de metal remachado que revisten muchas de las paredes, suelos y techos. Este nivel también está contaminado por la maligna influencia de un aboleth.

LÉGAMO DE ABOLETH

Charcos de un légamo gris viscoso cubren el suelo en algunas zonas, como se indica en el mapa 5.5. Estas áreas son terreno difícil, y cualquier criatura que empiece su turno en un charco de légamo, o entre en contacto con este por primera vez en su turno, sufrirá 5 (1d10) de daño psíquico. Los charcos de légamo serán destruidos si reciben cualquier cantidad de daño de frío, radiante o necrótico. Son inmunes a todos los demás tipos de daño.

GRANDES ENGRANAJES DE PIEDRA

Las zonas 58, 59 y 60 han sido construidas dentro de gigantes engranajes de piedra. Cuando los aventureros lleguen a este nivel por primera vez, las salas de los engranajes estarán configuradas como se muestra en el mapa 5.5. A partir de ese momento, las estancias podrán rotarse mediante los controles de la zona 61. Sus techos están separados de las paredes, permitiendo que las cámaras puedan girar sin reorientar los techos ni el conducto de la zona 58.

58. ENGRANAJE DE PUTREFACCIÓN

Un hedor acre inunda esta habitación pentagonal, cuyas paredes están cubiertas con chapas de hierro remachadas. Un descuidado jardín lleno de plantas enfermas y abono podrido ocupa la mayor parte del lugar, y un estrecho camino pegado a la pared conecta dos salidas. Sobresaliendo en el centro del jardín hay un aspersor oxidado de seis pies de altura. En el techo sobre el aspersor, un conducto de diez pies de ancho conduce hacia arriba.

Cada vez que se usen los controles de la zona 61 para rotar esta sala, el aspersor extraerá agua del lago subterráneo (zona 65) para regar las plantas. La magia mantiene la vegetación viva a pesar de la falta de luz solar.

Si los engranajes giran de forma que una de las salidas quede alineada con la zona 63 al norte, el gas de dicha zona inundará el jardín; esto transformará tres montones de desechos pútridos escogidos al azar en tres **brozas movedizas**, que se alzarán y atacarán a cualquier otra criatura que se encuentre en la sala. Después de 1 hora, las brozas movedizas volverán a convertirse en abono muerto.

El conducto del techo asciende 15 pies hasta la zona 45. Para trepar por las lisas paredes del conducto, un personaje necesitará equipo de escalada o magia.

59. ENGRANAJE DE ÁCIDO

Un hedor ácido llena esta cámara pentagonal, que dispone de dos salidas. Las paredes están cubiertas con planchas de hierro remachadas; el suelo de piedra muestra arañazos y un gran charco de légamo gris en el centro. Hay cinco dragones negros representados en unos frisos a lo largo de cada pared, uno en cada una, justo bajo el techo.

Cada vez que se usen los controles de la zona 61 para rotar esta sala, las bocas de los frisos de dragón expulsan una lluvia de ácido, pero en este momento los compartimentos de ácido, que se ubican en el techo, están vacíos. En consecuencia, cuando gire la estancia no sucederá nada. Cualquier personaje que pueda acercarse lo suficiente al techo como para examinar los frisos verá los pequeños agujeros en las fauces de los dragones.

60. ENGRANAJE DE SANGRE

Hay cinco armarios de teca junto a las paredes acorazadas de esta cámara, todos con sus puertas talladas mostrando imágenes o escenas. Los charcos de légamo gris cubren el suelo aquí y allá. La habitación tiene dos salidas; un rastrillo de adamantina bloquea el pasaje hacia el norte. Colocado en una placa de metal sobre el rastrillo se encuentra una hilera de cinco cristales rojos con forma de gotas de sangre.

El rastrillo de adamantina es inmune al daño y a los conjuros, y sus barras están espaciadas 4 pulgadas. Una criatura Diminuta o gaseosa puede deslizarse fácilmente entre ellas.

Para levantar el rastrillo, se debe convocar a los monstruos de los cinco armarios para luego matarlos en esta habitación. Solo se puede abrir uno cada vez, y hasta que las criaturas de ese armario no sean derrotadas, los demás armarios de la estancia permanecerán sellados y no podrán abrirse. Cuando todos los monstruos de un armario mueran, el mueble desaparecerá y uno de los cristales rojos sobre el rastrillo se iluminará. Cuando los cinco cristales estén iluminados, el rastrillo se elevará y permanecerá abierto durante 24 horas. Una vez haya transcurrido ese tiempo, el rastrillo volverá a su lugar, los cristales se oscurecerán y los armarios reaparecerán con sus puertas cerradas.

Cada armario contiene una puerta de un solo sentido hacia otro plano; esta se desactivará si el mueble sale de esta cámara o si resulta destruido. Cualquier criatura que se proponga atravesar la puerta de un armario desde este lado será expelida y no podrá pasar.

Cada uno de estos muebles pesa 250 libras, mide 6 pies y medio de alto e irradiará un aura mágica de conjuración ante un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar. El armario es un objeto Mediano, con CA 11, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

ARMARIO DE AQUERONTE

La escena sobre esta puerta representa a un ejército de orcos luchando contra una hueste de hobgoblins. Cuando se abra, lee lo siguiente:

Una oleada de polvo y humo sale del armario y el aire que os rodea resuena con el fragor de la batalla. Más allá de la puerta, dos ejércitos luchan bajo un cielo sangriento en el que flota un cubo de hierro, como si fuera una luna enorme y distante. Nubes de ceniza salen de pronto del mueble y se transforman en orcos furibundos ante vuestros ojos.

Abrir el armario convocará a un **caudillo orco** y siete **orc**s. Sus cuerpos, armaduras y armas se quedarán en esta cámara cuando mueran.

ARMARIO DE GEHENNA

En esta puerta se representa a una sonriente saga de la noche con un bebé humano envuelto en sus brazos. Cuando se abra, lee lo siguiente:

La puerta se abre sobre la caldera de un volcán activo. Fragmentos de roca negra flotan en el magma fundido. Sobre uno de los fragmentos hay dos criaturas del tamaño de un hombre, pero con rasgos insectoides y cuatro brazos cada una.

Abrir el armario revelará a dos **mezzoloths**, que se teletransportarán a la habitación y atacarán. Cuando un mezzoloth muera, su cuerpo se transformará en volutas de humo aceitoso, aunque su tridente permanecerá.

ARMARIO DE MECHANUS

Esta puerta se ha tallado para representar la esfera de un reloj ornamentado. Cuando se abra, lee lo siguiente:

Un marasmo de enormes engranajes interconectados se extiende hasta donde alcanza la vista. De repente, un autómatas esférico de patas delgadas y alas pequeñas cae a través de la puerta abierta.

Abrir el armario convocará a un despistado y desorientado **monodron**, que se estrellará a los pies de los aventureros. Entonces tratará de estabilizarse y volver a entrar en el mueble, pero será repelido por la magia de este. El monodron luchará solo en defensa propia y se desintegrará si lo destruyen.

ARMARIO DE LOS NUEVE INFIERNOS

La escena en esta puerta representa rostros humanoides desencajados y envueltos con cadenas. Cuando se abra, lee lo siguiente:

Oleadas de calor te golpean al abrirse la puerta; un camino de hierro se dirige hacia una ciudadela de basalto rodeada por restos carbonizados de ejércitos derrotados. Varios prisioneros gritan desde jaulas de hierro colgantes que adornan las paredes de la ciudadela. De repente, una ascua brillante sale volando a través del armario y se transforma en un huesudo demonio alado de rostro cadavérico y sonriente.

Abrir el armario convocará a un **diablo óseo**. Cuando muera, su cuerpo se transformará en un charco de icor hediondo.

ARMARIO DEL SHADOWFELL

La escena de esta puerta representa a gules royendo carroña. Cuando se abra, lee lo siguiente:

Contempláis un antiguo camposanto, con sus lápidas rodeadas por la niebla. Terroríficas formas hambrientas deambulan por entre las tumbas en la distancia. De pronto, unos orbes de luz brillante aparecen en la sala, detrás de vosotros.

Abrir el armario convocará a cuatro **fuegos fatuos**, que permanecerán invisibles hasta que ataquen. No quedará nada de ellos cuando sean destruidos.

61. SALA DE CONTROL

En el centro de esta herrumbrosa sala chapada con planchas de hierro se sitúa un atril de cuatro pies de alto y siete pies de ancho; sobre este, hay un panel de control inclinado. En el este último se ubica una palanca de oro cuyo mango tiene forma estrellada, dos diales en rojo y azul y dos botones de esos mismos colores. En la pared tras el panel de control se encuentran unos grabados que muestran cinco grupos de círculos; debajo de cada grupo, hay un pequeño cristal incrustado en la pared. El cristal bajo la configuración marcada "3" aparece iluminado en un brillante color verde. Tres tuberías de hierro oxidado de seis pulgadas de diámetro sobresalen de la pared por encima de los grabados.

Cuando los personajes lleguen a esta sala, entrega a los jugadores una copia del documento 24 en el apéndice E. Este muestra el panel de control en el atril de hierro, así como los grabados de la pared y las tuberías oxidadas. Una inspección de estas últimas revelará rastros del mismo lógamo gris que aparece formando charcos por todo este nivel.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Papazotl, Unkh o Wongo recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- El sagaz Papazotl aseverará que los controles azules son útiles mientras que los rojos no sirven para nada bueno (lo cual no es más que una mera suposición suya).
- La curiosa Unkh cree que podría averiguar para qué sirven los controles si los estudia. Si su anfitrión le permite una hora de estudio y reflexión, concluirá que los controles son un misterio y que es mejor dejarlos estar.
- El agresivo Wongo instará a su anfitrión a destrozar los controles.

PASADIZO OCULTO

Un angosto pasaje oculto va desde la base del atril hasta la zona 70, pero no se puede acceder desde dentro de esta cámara. Cualquier personaje que entre en el pasadizo desde la zona 70 descubrirá una palanca de piedra en la pared de su extremo sur. Al tirar de ella el atril se deslizará a un lado, revelando así el punto de acceso.

PANEL DE CONTROL

El panel de control es un objeto Mediano con CA 15, un umbral de daño de 10, 15 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Destruir el panel deshabilitará los controles y hará que el atril de hierro genere arcos relampagueantes durante unos momentos. Cada criatura en la sala deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 o será alcanzada por un rayo, recibiendo por ello 11 (2d10) de daño de relámpago.

Los controles sobre el atril de hierro no tienen etiquetas, por lo que se deberá experimentar con ellos para averiguar cuál es su propósito.

Dial azul. Este dial se puede girar a izquierda o derecha, y si se deja suelto vuelve por sí solo a su posición central. El dial azul determina qué cristal de la pared se ilumina. Ahora mismo aparece iluminado el cristal bajo la configuración 3. Si se gira el dial, el cristal que esté encendido en ese momento se apagará y se iluminará el que esté a izquierda o derecha (según en qué sentido se desplace el dial).



pensamiento que enviará la criatura es un exasperado “¿Y qué quieres ahora, Gorma?”. Una vez que el aboleth se dé cuenta de que está vinculado telepáticamente a unos extraños, querrá saberlo todo sobre ellos, tan solo por satisfacer su curiosidad.

CONFIGURACIONES DE LOS ENGRANAJES

El documento 24 (consulta el Apéndice E) muestra las cinco diferentes configuraciones para este nivel de la mazmorra:

Configuración 1. Las puertas abiertas conectan la zonas 58, 59 con la 60 y la 63. La zona 59 está cortada, al igual que las salidas a las zonas 61, 62 y 67.

Configuración 2. Una puerta abierta conecta las zonas 58 y 63, pero una puerta hacia la zona 59 acaba en un muro ciego. La zona 60 también está cortada, al igual que las salidas a las zonas 61, 62, 67 y 68.

Configuración 3. Como se muestra en el mapa 5.5.

Configuración 4. Una puerta abierta conecta la zona 58 con la zona 62. Las zonas 59 y 60 están cortadas, al igual que las salidas a las zonas 61, 67 y 68.

Configuración 5. Las puertas abiertas conectan las zonas 59 y 61, así como las zonas 60 y 67. La zona 58 está cortada, al igual que las salidas a las zonas 62 y 68.

62. LA MOLE DE PIEDRA

Esta zona es un callejón sin salida... En más de un sentido.

62A. “NAPAKA, ¡DESPIERTA!”

Esta sala está llena de polvo y telarañas. Más adelante, unas tenues luces parpadeantes iluminan una estancia más amplia, perpendicular a esta. En el punto donde se encuentran los dos muros aparecen unas palabras mal garabateadas con sangre seca en el techo.

Una puerta secreta en la pared oeste se desliza a un lado revelando un oscuro túnel hacia las zonas 26 y 66. En el lugar marcado con una X en el mapa 5.5, unas palabras sangrientas en el techo rezan: “NAPAKA, ¡DESPIERTA!”.

62B. SALA INCLINADA

Hay grandes charcos de lodo gris repartidos por el suelo ligeramente inclinado de este pasillo de diez pies de ancho. Unas velas parpadean en candiles remachados, proyectando una luz tenue sobre varios relieves esculpidos donde aparecen representados humanoides con cabezas de bestias arrodillados ante una estrella negra. En el extremo inferior del pasillo, una gruesa cortina púrpura cuelga de pared a pared. En el extremo superior, el pasillo termina.

El pasillo discurre ligeramente cuesta abajo hacia la zona 62C. La zona 62D queda al oeste, tras una puerta secreta que ocupa todo el ancho del pasillo (consulta esa zona para los detalles).

Velas. Seis velas mágicas aparecen distribuidas en lados alternos del pasillo a 10 pies unas de otras. No se consumen mientras permanecen en esta zona.

Pasaje secreto. Escondido tras el bajorrelieve de un humanoide con cabeza de cocodrilo que sostiene un cofre trapezoidal, hay un estrecho pasadizo que conduce a la zona 62D. Una inspección minuciosa de la talla revelará que el ojo de la cerradura del cofre es real. La llave de jade encontrada en la zona 53 podrá utilizarse para abrir la cerradura del bajorrelieve, revelando así el pasadizo. Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 21. No obstante, si falla la prueba por 5 o más, la puerta secreta de la pared oeste se abrirá, liberando la mole de piedra (consulta “Napaka se despierta” en la zona 62D).

62C. LA ESTATUA ROTA

El pasillo llega a su fin 15 pies más allá de la cortina púrpura. La estatua de una gárgola de seis pies de altura con cuatro brazos descansa contra la pared posterior. Uno de sus brazos se ha roto y yace en el suelo delante de esta, con el puño apretado. Los otros tres tienen las garras abiertas, de tal forma que sugieren estar hechas para sostener algo. Tallado en la pared sobre la escultura hay un acertijo:

Tres necesito
Luego tres más
Aún tres solicito
La puerta se abrirá

La estatua de la gárgola es inmune al daño y a los conjuros, no así su brazo roto. Si se colocan tres piedras preciosas en las tres manos abiertas de la escultura, las garras se cerrarán mágicamente, machacando las piedras hasta convertirlas en polvo. Luego, las manos volverán a abrirse. Si se repite esto dos veces más, de forma que un total de nueve piedras preciosas acaben destruidas, la garra del brazo roto se abrirá, mostrando un rubí del tamaño de un puño. Esta joya es el Ojo de Zaltec, que se ha teletransportado desde la zona 62D gracias al sacrificio de las gemas. Si se coge el rubí de la mano de la gárgola, la estatua abrirá la boca y exhalará una nube de gas soporífero que llenará los 15 pies del tramo de pasillo que tiene ante sí. Al mismo tiempo, la puerta secreta del extremo oeste del corredor se abrirá y la mole de piedra de la zona 62D comenzará a rodar pasillo abajo.

Cada criatura que esté en la nube de gas que no sea inmune al estado “envenenado” deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o caerá inconsciente durante 1 hora. El efecto terminará si la criatura recibe daño.

62D. HABITACIÓN SECRETA

La puerta secreta a esta habitación ocupa todo el ancho del pasillo y no se puede abrir ni por la fuerza ni con magia. Solo se hará accesible en función de las acciones que los aventureros lleven a cabo en las zonas 62B o 62C.

Dos tercios de esta estancia están ocupados por la **mole de piedra** de Acererak (consulta el apéndice D). El archiliche bautizó a la mole en honor a Napaka, una reina omuense muerta (consulta la zona 53). Si los personajes entran en la habitación a través del pasadizo y todavía no han despertado a la mole, esta seguirá inerte y no atacará a menos que reciba daño o se abra la puerta secreta.

Napaka se despierta. Cuando la mole de piedra se active, lee lo siguiente:

La pared del extremo oeste del pasillo se desliza a un lado revelando una mole de piedra sobre rodillos. El autómatas ocupa todo el ancho y el alto del pasillo y rueda hacia vosotros a una velocidad alarmante.

Todas las criaturas presentes deben tirar iniciativa. En su turno, la mole rodará pasillo abajo haciendo un ataque de “golpe” contra cualquiera que se cruce en su camino, y usando su rasgo “Rodillo Devastador” para aplastar a enemigos pequeños o derribados en el suelo. Cuando no queden intrusos vivos volverá a su habitáculo secreto. La mole no puede pasar por ningún espacio inferior a 10 pies de ancho, y no hay lugar en el pasillo donde pueda dar la vuelta. Ataca rodando adelante y atrás.

Oculto en la tumba de la Napaka verdadera (zona 53) hay un cetro mágico, cuya cabeza de adamantina puede reducir a la mole a 0 puntos de golpe y convertirla en polvo con su simple contacto. Mientras la mole esté inerte, no hará falta ninguna tirada de ataque para golpearla con el cetro. Si está activada, un personaje podrá utilizar el cetro para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra la mole, reduciéndola a 0 puntos de golpe y convirtiéndola en polvo tras un impacto.

Tesoro. A menos que haya sido teletransportado a la zona 62C, un anguloso y brillante rubí, del tamaño de un puño humano, descansa en una repisa de piedra que sobresale de la pared oeste de la habitación. Esta piedra preciosa es el legendario Ojo de Zaltec. Tiene un valor de 5.000 po, pero puede alcanzar hasta cinco veces ese precio si se vende en una subasta de cualquier ciudad importante. Para saber más sobre Ojo de Zaltec, consulta “Tesoros legendarios”, en la página 127.

Si el Ojo de Zaltec fue teletransportado a la zona 62C, la estantería estará vacía.

63. HABITACIÓN LLENA DE GAS

Esta cámara está sellada la mayor parte del tiempo. Los personajes podrán acceder a esta zona reorientando los engranajes de modo que una puerta se abra desde la zona 58.

Un denso gas verdoso sale de unas bocachas con forma de cráneo empotradas en los muros de este opresivo lugar. Un cadáver en descomposición embutido en una armadura de cuero tachonado yace en el suelo, con la boca abierta y sus crispadas manos aferradas a la garganta. En uno de sus brazos luce un brazalete amarillo.

El gas verde acumulado en esta habitación inundará la zona 58 cuando las dos salas estén conectadas entre sí, pero, debido a su peso, el gas no seguirá ascendiendo por el conducto del techo de la zona 58. El gas tiene dos efectos:

- Transforma la vegetación muerta de la zona 58 en tres brozas movedizas (consulta esa zona para los detalles).
- Es venenoso para todo lo que no sea vegetal. Cualquier criatura susceptible a ser afectada por el gas que comience su turno dentro de un área llena del mismo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13, recibiendo 18 (4d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. El gas afectará a las criaturas incluso aunque aguanten la respiración o no necesiten respirar.

Taponar las bocachas con tela evitará que entre más gas en la habitación. Si los personajes las bloquean, el gas remanente se dispersará transcurrido 1 minuto.

TESORO

La figura muerta en el suelo es lord Brixton, el líder cormyta de la Compañía del Estandarte Amarillo. Murió cuando Mustio rotó los engranajes desde la zona 61 y lo atrapó en esta habitación.

El cadáver viste una armadura de cuero tachonado y lleva una espada larga enfundada con la empuñadura en forma de dragón. Esta arma tiene una propiedad mágica menor: su portador gana la habilidad de hablar y comprender el idioma dracónico.

Junto al cuerpo de lord Brixton hay un paquete de explorador de mazmorras, que contiene seis piedras preciosas de cornalina (50 po cada una).

64. ROMPIENTE DE LA CASCADA

Cualquier cosa que cae desde la zona 17 acaba aquí.

Las paredes de esta gruta son resbaladizas debido al limo y el aire apesta a descomposición. Un torrente de agua sucia se precipita desde un agujero en el techo y luego discurre por un túnel hasta un oscuro lago. Ruidos de maquinaria resuenan desde esa dirección.

Trepar por las resbaladizas paredes requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. El agua tiene aquí 30 pies de profundidad. Los personajes que se dejen llevar por la corriente serán arrastrados suavemente hacia la zona 65.

65. LAGO SUBTERRÁNEO

Un oscuro lago subterráneo se abre ante vosotros. Su techo está ornamentado con cadenas y engranajes, algunos de los cuales parecen tener enanos colgando. Un gigantesco engranaje de piedra inmóvil se alza sobre el agua; otros dos, de características similares, están enlazados con este. Unos conductos de metal oxidado se extienden desde las paredes de la caverna hasta los engranajes. El agua del lago es fangosa y muestra esporádicos centelleos de luz fosforescente aquí y allá en medio del légamo.

El techo de la caverna está situado a 20 pies sobre la asquerosa superficie del lago, que a su vez tiene 20 pies de profundidad. Cualquier criatura que beba agua estará envenenada hasta que vomite el líquido, lo que sucederá automáticamente en los siguientes 1d4 minutos. Las luces en el fondo del lago son **cangrejos** fosforescentes que se alimentan de la ponzoña. Cada uno de ellos emite luz tenue en un radio de 5 pies, pero si se le saca del agua dejará de brillar 10 minutos después.

Los tres engranajes de piedra de las zonas 58, 59 y 60 están sumergidos en el agua hasta la mitad y sobresalen 10 pies por encima de su superficie. Sus desiguales áreas se consideran terreno difícil y sus lisas paredes exteriores no se pueden trepar sin equipo de escalada o magia.

La cadena de Mechanus (zona 69) hace funcionar la maquinaria de esta caverna, que da energía al Almero y a las muchas trampas y mecanismos dentro de la mazmorra. En todo momento, 1d4+1 enanos de la tumba con arneses de cuero estarán colgados del techo mientras realizan labores de mantenimiento general en la maquinaria y los gigantescos engranajes. Cada uno de ellos tiene el perfil de un **tumulario**, con la diferencia de que porta un hacha de guerra y una ballesta ligera. Los enanos de la tumba ignorarán a los intrusos, salvo que sean atacados, en cuyo caso se defenderán con sus ballestas.

EL ACECHADOR DEL LAGO

Un **aboleth** llamado G'lyh'rul (pronunciado [galírlul]) mora en el lago. Cuando Acererak lo esclavizó, el aboleth perdió la cabeza y desarrolló una doble personalidad. Su lado dominante espera el advenimiento del dios de la muerte, al que considera heraldo de la caída de todo lo divino. Hasta ese día, esta criatura obedecerá humildemente a Mustio (a quien la criatura suele referirse por su nombre original: Gorma) y atacará a quienes busquen evitar el alzamiento del atropal. La otra personalidad del aboleth es la de un niño humanoide: inofensivo, alegre y extremadamente curioso.

En este estado mental, el aboleth no supondrá ninguna amenaza para nadie y huirá si es atacado. Tira cualquier dado para determinar qué personalidad es la dominante en cualquier momento dado. Si el resultado es par, la infantil será la que prevalezca.

Si los personajes exploran el lago usando los botes de remos de la zona 66, el aboleth les ignorará con independencia de lo que hagan, a menos que llamen la atención de forma indeseada. En caso de darse un combate, el aboleth no es el amo del lago, por lo que no dispondrá de ninguna acción en guardia.

Vetusto más allá de donde se tienen registros, G'lyh'rul ha atesorado decenas de miles de años de conocimiento. Si los aventureros establecen comunicación telepática con el aboleth y este se siente inclinado a hablarles, podrá proporcionarles información como si los personajes hubieran lanzado un conjuro de *comunidad* (puesto que no están realmente empleando el conjuro, este efecto no estará sujeto a las restricciones de lanzamiento de conjuros dentro de la Tumba de los Nueve Dioses). Después de compartir estos datos, G'lyh'rul se aburrirá y se retirará a alguna esquina oscura del lago a soñar con cosas malévolas.

66. PUERTA DE LA VORACIDAD

Si los aventureros se aproximan a esta zona por la vía de la escalera de caracol (zona 26), lee lo siguiente cuando alcanzan el pie de las escaleras:

Al pie de la escalera, un oscuro pasillo conduce al sur, mientras que al este puede verse una puerta de piedra con bisagras del hierro y un pomo de cobre amarillo.

Si los personajes se acercan a esta zona desde el lago, lee lo siguiente:

Una trabajada columna de piedra se extiende desde el fondo del lago hasta el techo de la caverna; está unida a la pared cercana por un conducto del mismo material. A un lado de la columna, unos peldaños de roca cubiertos de musgo suben desde un muelle de piedra hasta un descansillo cuya puerta, también de piedra, no tiene bisagras ni picaporte. Unas cuerdas mantienen atados dos botes de remos a un poste del muelle y una jaula de hierro oxidado flota en el limo, encadenada a un torno. Cangrejos fosforescentes se congregan en el fondo del lago, bajo la jaula.

La puerta de piedra que separa el embarcadero de la escalera de caracol (zona 26) irradiará auras de abjuración, conjuración e ilusión ante un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar. Se puede abrir fácilmente desde el lado oeste simplemente tirando del pomo de latón. Sin embargo, la puerta es mucho más difícil de abrir desde el lado este.

PUERTA HAMBRIENTA

La escalera musgosa que asciende desde el lago al descansillo que hay arriba está llena de trocitos de cáscaras de cangrejo. Si cualquier personaje toca o examina la puerta, lee lo siguiente:

Una boca monstruosa se forma en la superficie de la puerta, que te desafía con una voz arrastrada y profunda: "Tengo tanta hambre que podría devorarte vivo, pero me conformaré con alguna otra cosa. Algo vivo. ¡Algo ligero!".

La boca es similar a la creada por un conjuro de *boca mágica*, pero más potente. Un conjuro de *disipar magia* (CD 19) lanzado con éxito sobre la puerta suprimirá su magia durante 10 minutos, impidiendo la aparición de la boca. Sin embargo, no se podrá abrir la puerta sin la boca, excepto desde el lado oeste; ni siquiera con un conjuro de *abrir*.

La boca no está programada para decir nada más, pero sus palabras (y las cáscaras de cangrejos a sus pies) proporcionarán una pista a los personajes de cómo abrirla. Si se le ofrece un cangrejo fosforescente vivo, se abrirá, lo masticará y luego escupirá su cáscara machacada. Una vez alimentada, la boca desaparecerá y se abrirá la puerta de la zona 26. Si se cierra de nuevo, la puerta se bloqueará y el conjuro se reactivará.

Si un aventurero echa algo en la boca que no sea un cangrejo fosforescente, la boca lo escupirá. Si el personaje se encuentra a menos de 10 pies de la puerta cuando esto ocurra, la puerta envolverá su lengua alrededor del aventurero y se lo tragará entero. No se requiere ninguna tirada de ataque o de salvación. Un personaje “devorado” de esta manera será teletransportado a la zona 57.

JAULA SUMERGIDA

Una puerta de hierro oxidada en un lado de la jaula permite entrar a dos criaturas Medianas o más pequeñas. La jaula irradiará magia de transmutación ante un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar y concederá los beneficios del conjuro *respirar bajo el agua* a cualquier criatura en su interior. Los recios barrotes ofrecerán cobertura media ante los ataques provenientes del exterior de la jaula.

Un personaje que esté en los escalones podrá bajar la jaula 20 pies hasta el lecho del lago usando el cabrestante, permitiendo así que los aventureros sean capaces de recoger fácilmente del fango 2d6 **cangrejos** fosforescentes.

El chirriante descenso de la jaula atraerá la atención del aboleth de la zona 65. Si en ese momento la personalidad cruel de la criatura es la dominante, intentará esclavizar a los personajes que estén en la jaula. Si tiene éxito, los enviará a la superficie con orden de atraer a otros a las profundidades. Si, por el contrario, prevalece la personalidad infantil, solo nadará por la zona y usará su telepatía para entablar una amistosa conversación con los buceadores.

BOTES DE REMOS

Los dos botes de remos muestran sus nombres a popa: *depredador* y *presa*. Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará un aura de magia de transmutación alrededor de las barcas. Cada uno puede transportar hasta cuatro criaturas Pequeñas o Medianas con su impedimenta y lleva dentro dos remos, un cubo de madera vacío y un rollo de cuerda de cáñamo de 50 pies.

Depredador. Las criaturas a bordo del *depredador* tendrán ventaja en las tiradas de ataque mientras el bote esté en el agua. Una linterna sorda con combustible cuelga en la proa de la embarcación.

Presa. Las criaturas a bordo del *presa* tendrán ventaja en las tiradas de salvación mientras el barco esté en el agua.

67. SALÓN DEL

MASTODONTE DORADO

Un personaje que busque trampas en el túnel que llega a esta sala detectará que hay un bloque de piedra en el techo superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. El bloque permanecerá así hasta que se active la trampa de la sala.

La estatua dorada de un mastodonte a tamaño natural se alza sobre un engranaje de piedra de un pie de altura que se localiza en el centro de esta habitación. De su quijada parten unos colmillos enjorjados y su trompa aparece levantada en un rugido. Unas inscripciones rodean el cuerpo de la escultura y varios murales en las paredes muestran a un guerrero chultano cabalgando sobre un mastodonte vivo a través de una sucesión de paisajes infernales. En cada escena, un tipo diferente de diablo los ataca.

Los murales de las paredes cuentan la historia de Ch'gakare (pronunciado [chagákari]), un guerrero chultano que robó la montura más preciada de su rey: un mastodonte llamado Ghom. Como castigo, los hechiceros del monarca desterraron a Ch'gakare y a Ghom a los Nueve Infernos, pero ambos lucharon para conseguir volver a casa. A su regreso, el guerrero decapitó al rey y convirtió su cráneo en un cáliz enjorjado. Cualquier personaje que estudie las escenas y supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15, reconocerá la leyenda y podrá recordararla. Los murales muestran a Ch'gakare y a Ghom luchando contra diablos espinosos, diablos punzantes, diablos astados y erinias.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los personajes que alojen a los espíritus de I'jin, Obo'laka, o Shagambi recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La imprevisible I'jin... ¡Querrá montar el mastodonte de oro!
- La inquieta Obo'laka temerá al mastodonte dorado y recomendará a su anfitrión que no provoque la ira de la estatua.
- Si se hace partícipe a la sabia Shagambi de los desafíos que afrontaron Ch'gakare y Ghom, concluirá que la sala se construyó para presentar retos similares.

EL MASTODONTE DORADO

Cuando los aventureros accedan por primera vez a la habitación, se encontrarán la estatua de 10 pies del mastodonte frente a la entrada. El aspecto tan vívido de la escultura se debe al hecho de que se trata de Ghom, cuyo cuerpo fue perfundido con hierro mágico y cubierto con una fina capa de oro batido. Sus colmillos han sido decorados con gemas (ver “Tesoro”, a continuación).

Las inscripciones que aparecen sobre la estatua están escritas en omuense antiguo. Rezan como sigue:

Deja que tus huesos vigilen mi tesoro, bravo Ghom. Al igual que me trajiste de vuelta del infierno, así me alzaré yo de entre los muertos para defender mis riquezas.

Las marcas en el suelo bajo el engranaje de piedra indican que este puede rotar; no obstante, no parece posible poder moverlo, independientemente de cuánta presión se aplique.

Una exploración de la parte superior de la escultura revelará un orificio estrellado en la parte posterior de su cabeza. Aquellos que hayan visto la palanca dorada de la zona 61 reconocerán la forma de estrella del pomo de dicho objeto y sabrán que se corresponde perfectamente con este hueco. Si se recurre a la palanca y se coloca por el pomo en el orificio, lee lo siguiente:

La trompa del mastodonte produce una atronadora fanfarria, haciendo que un bloque de piedra selle la habitación. El engranaje bajo las patas del animal comienza a girar, permitiendo que la estatua se vaya orientando hacia cada uno de los murales.



EL CÁLIZ DEL CRÁNEO
DE CH'GAKARE

El bloque de piedra ocupará el espacio del pasillo indicado en el mapa 5.5. Cualquier criatura bajo el bloque deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la supera, evitará la piedra moviéndose en la dirección que prefiera. Si falla la tirada, recibirá 55 (10d10) de daño contundente. Si este daño reduce los puntos de golpe de la criatura a 0, esta quedará reducida a una pulpa sanguinolenta; de lo contrario, será repelida de vuelta a la habitación.

Cuando la escultura del mastodonte comienza a girar, todas las criaturas presentes deberán tirar iniciativa. La estatua rotará en sentido antihorario y completará una vuelta de 360 grados en la posición 0 del orden de iniciativa de cada asalto.

Cuando la escultura complete su primera vuelta, un fuego mágico envolverá el suelo y el engranaje, con llamas que alcanzan hasta los 6 pies de altura. Si una criatura entra en el fuego por primera vez en un turno, o comienza su turno allí, recibirá 10 (3d6) de daño de fuego. Cualquier personaje que esté encaramado al mastodonte dorado estará protegido de las llamas. Hasta seis criaturas Medianas pueden subirse a la vez en el animal, cuatro en su grupa y una en cada uno de sus curvados colmillos.

Cada vez que la estatua se encara al norte, uno o más diablos emergerán de los murales y atacarán al resto de las criaturas de la sala. Tira iniciativa para cada grupo de nuevas llegadas. Cada diablo mágicamente convocado se desvanecerá en una nube de humo al descender sus puntos de golpe a 0, o cuando no queden más criaturas a las que atacar. Los diablos aparecerán en el siguiente orden, emergiendo desde las paredes, por donde mejor te parezca:

Asalto 2: Cuatro **diablos espinosos**

Asalto 3: Tres **diablos barbados**

Asalto 4: Dos **diablos punzantes**

Asalto 5: Un **diablo astado**

Asalto 6: Una **erinia**

Si los aventureros intentan llegar a un acuerdo con los diablos, solo la erinia estará dispuesta a negociar, pero a cambio exigirá el sacrificio voluntario del alma de un personaje. Un aventurero que ofrezca su alma a la erinia será destruido por el fuego. El alma del personaje quedará atrapada en el Almero, dejando todas sus pertenencias atrás. Todos los demás diablos que queden en la sala desaparecerán entre volutas de humo.

CH'GAKARE

Cuando el último diablo sea derrotado, o cuando el grupo cierre un trato con la erinia, la estatua del mastodonte volverá a su posición original orientada al norte y dejará de girar. En el momento en que esto suceda, lee lo siguiente:

Los fuegos se extinguen, aunque aún queda humo en el aire. Un cálido viento sopla a través de la sala, trayendo aromas de jazmín, incienso y polvo rocoso. El humo se condensa hasta formar la figura de un maltrecho guerrero envuelto en vendas. Sostiene un horrible cáliz hecho a partir de un cráneo humano.

El guerrero muerto viviente es Ch'gakare; apenas hay rastro en él del hombre que monta al mastodonte en los murales. Usa el perfil de un **redivivo**, pero no se le puede destruir. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, Ch'gakare se convertirá en humo, se desvanecerá y volverá a tomar forma en su tumba, distante en algún lugar de la selva.

Ch'gakare no habla, pero sostiene el cáliz en alto, de forma que parece estar ofreciéndolo como regalo. Si se toma el cáliz de sus manos, el guerrero se convertirá en humo y desaparecerá. El bloque de piedra que cierra la sala volverá al techo cuando Ch'gakare se haya desvanecido.

TESORO

Si se desmontan, las láminas de oro que cubren a la estatua tienen un valor de 2.500 po, aunque a un personaje le llevará 30 horas su extracción. Si lo hacen entre varios aventureros, el tiempo se verá reducido proporcionalmente. También pueden obtener cincuenta gemas (100 po cada una) de los colmillos del mastodonte haciendo palanca.

El presente de Ch'gakare es el legendario Cáliz del cráneo de Ch'gakare. Posee un valor de 2.500 po, pero puede alcanzar hasta cuatro veces ese precio si se vende en una subasta de cualquier ciudad importante. Por otra parte, si se devuelve el cáliz a princesa Mwaxanaré, esta hará honor a la recompensa prometida (consulta "Kir Sabal", en la página 70). Para saber más sobre el cáliz, lee "Tesoros legendarios", en la página 127.

68. SALA DE LA PODREDUMBRE

Grabados de cadáveres en descomposición decoran esta sala. El suelo está cubierto de monedas deslustradas, retazos de armaduras, escudos rotos, cabezas de hachas y otros trocitos de chatarra.

Todos los objetos no mágicos hechos de tela, cuero, madera o metal que entren en este corredor se pudrirán o corroerán al instante, hasta el punto de quedar inservibles y sin valor. Los ropajes y las armaduras se caerán, los escudos y las armas se volverán frágiles e ineficaces, etc. Un conjuro de *reparar* no podrá restaurar un objeto así de dañado.

En el extremo oeste del pasillo hay un pasaje abovedado a través del cual los personajes pueden vislumbrar la zona 69.

La dovela central de esta amplia arcada está adornada con la calavera de hierro de un toro que muerde una argolla de marfil.

Un conjuro de *detectar magia*, o un efecto similar, revelará un aura mágica nigromántica que emana desde la argolla de marfil. Si esta última es arrancada de las mandíbulas, se desintegrará y el efecto destructivo del pasillo finalizará.

La escalera del lado sur del pasillo desciende 25 pies hacia la zona 71 del nivel 6.

69. LA CADENA DE MECHANUS

Un viento caliente mezclado con el olor del aceite ardiente desciende desde un conducto vertical de cuarenta pies de diámetro. Unos balcones de piedra sobresalen de las paredes en lados opuestos de esta extensión, con el mirador del oeste quince pies más alto que el del este. Dos gruesas cadenas traquetean en el espacio entre los dos balcones; una asciende doscientos pies antes de desaparecer en un vórtice brumoso iluminado por relámpagos color púrpura; la otra se enrolla alrededor de un enorme engranaje de metal que flota cien pies más abajo. Un segundo vórtice ruge otros cien pies por debajo del engranaje.

Para proporcionar energía a su infernal maquinaria, Acerearak corrompió a un equipo de trabajadores modrons del plano de Mechanus. Bajo la supervisión de un pentadron corrupto, los modrons redirigieron una de sus grandes cadenas hacia la tumba. Las secciones del conducto que se encuentran sobre y bajo los balcones existen fuera de espacio normal, evitando que el conducto se entrecruce con otros niveles de la tumba.

INTERVENCIÓN MODRON

La primera vez que cualquier personaje se asome a un balcón, lee lo siguiente:

Una brecha se abre en el vórtice superior y nueve criaturas aladas con forma cúbica y portando arcos cortos aparecen volando a través de esta. Son seguidas rápidamente por un gran decaedro de cristal que aloja a una extraña criatura con forma de estrella de mar.

Un **pentadron** lidera una escuadrilla de nueve **cuadrones** a través del vórtice planar superior, que les permite el acceso seguro al conducto, pero no salir de este. Sabiendo que no podrán volver a Mechanus, los modrons lucharán hasta el final. Una vez despachados, el conducto quedará indefenso: ningún otro modron atravesará el vórtice.

El pentadron no puede volar por sí solo, pero tendrá una velocidad volando de 30 pies y será capaz de levitar mientras se encuentre encapsulado en el decaedro de cristal, que le proporcionará cobertura total contra los ataques originados fuera del vehículo. El pentadron no puede realizar ataques cuerpo a cuerpo a través del decaedro, pero podrá usar una acción adicional para abrir un pequeño agujero en cualquiera de las caras del decaedro con el fin de pulverizar a otras criaturas con su gas paralizante.

El decaedro tiene CA 16, 50 puntos de golpe, inmunidad al daño de veneno, resistencia al daño perforante y cortante, y vulnerabilidad al daño contundente y de trueno. Si queda reducido a 0 puntos de golpe, el decaedro de cristal se romperá y el pentadron caerá.

El decaedro posee espacio suficiente como para acomodar a una criatura Pequeña o Mediana además de al pentadron, en caso de que a algún personaje se le ocurra acceder al vehículo usando *paso brumoso*, *puerta dimensional* o un efecto mágico similar. Dentro del vehículo, el pentadron podrá atacar de forma normal. Cuando este último muera, el decaedro se hará pedazos.

CONOCIMIENTO PLANAR

Los aventureros competentes en Conocimiento Arcano podrán realizar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) para determinar qué pueden recordar, si acaso, acerca de los vórtices planares y las cadenas de Mechanus. Si tiene éxito, un personaje obtendrá el conocimiento correspondiente a su resultado y toda la información aportada por CD inferiores:

CD 10: Los vórtices planares son increíblemente destructivos. Nadie puede esperar entrar en un vórtice y sobrevivir.

CD 15: La cadena se llama cadena de Mechanus. Dichas cadenas están fabricadas por modrons y se utilizan junto con otras máquinas para mantener el plano de Mechanus en perfecto y completo funcionamiento.

CD 20: Esta cadena de Mechanus ha sido acondicionada para su uso en la tumba. Una cadena sería suficiente para mantener las trampas de la tumba y cualquier otro mecanismo en funcionamiento.

CD 25: La destrucción de una cadena de Mechanus requiere el lanzamiento de tres conjuros de *deseo*.

EL CONDUCTO

El conducto tiene 400 pies de altura en total y presenta mortíferos vórtices planares tanto en su zona superior como en la inferior. Cualquier criatura en el conducto que atraviese un vórtice planar, verá su cuerpo desgarrado y sus pertenencias dispersas por todo el multiverso.

La cadena de Mechanus forma un bucle en constante en movimiento. Una parte de ella desciende a una velocidad de 50 pies por asalto, rodeando al engranaje gigante que flota 100 pies bajo el balcón del este, mientras que la otra parte de la cadena sube hasta introducirse en el vórtice superior a la misma velocidad.

Los dos balcones están separados por una brecha de 15 pies de ancho, a través de la cual se suben y bajan los eslabones de la cadena. Los aventureros podrán cruzar fácilmente de un balcón a otro usando magia que les permita volar o caminar por las paredes. Cualquier personaje que coja carrerilla de al menos 10 pies podrá saltar del balcón oeste al este. Debido a que el balcón oeste está 15 pies más alto que su contraparte al este, un aventurero que quiera moverse de este último al primero deberá salvar la brecha entre ambos utilizando una pértiga (una vara de 10 pies o elemento similar) o emplear magia. Un personaje también podrá cruzar saltando de un balcón a la cadena más cercana, de dicha cadena a la otra y, finalmente, al balcón opuesto. Cada uno de estos saltos requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Cualquier aventurero que falle una prueba a la hora de saltar a un balcón o cadena, caerá por el conducto y será engullido por el vórtice planar inferior, a menos que consiga detener la caída de alguna manera. Un personaje que caiga podrá aterrizar en el engranaje flotante 100 pies más abajo si supera una tirada de salvación de Destreza CD 10, pero recibirá el daño habitual por caída.

70. ESFERA ARMILAR

Esta cámara contiene un aparato de bronce centrado en un brazo articulado. Rotando lentamente dentro del brazo se encuentra un orbe de 10 pies de diámetro adornado por un mapa topográfico de masas terrestres y océanos. Varios anillos concéntricos de latón rodean el dispositivo; todos giran y soportan sus propias esferas menores. Una de esas esferas tiene puntas afiladas que le dan la apariencia de un sol. Unas tallas de humanoides altos y sin cabeza decoran las paredes de la sala.

La esfera armilar representa a Toril, su luna, el sol y otros cuerpos planetarios en el Cosmos de los Reinos. Cualquier personaje que haya visto mapas de Faerûn a gran escala reconocerá ciertas características geográficas en el orbe.

ACTIVAR LA ESFERA

La primera vez que cualquier criatura se mueva a 5 pies o menos de la esfera central, lee lo siguiente:

Repentinamente, el artilugio comienza a oscilar y sus anillos se apartan mientras su superficie se repliega hacia atrás revelando una oscura oquedad interna. Dentro de esta cavidad hay una silla de bronce cuyos reposabrazos están llenos de palancas.

Cuando una criatura se siente en la silla armilar, el globo se cerrará otra vez. Cualquier intento de evitar que se cierre sobrecargará el mecanismo; hasta que se elimine lo que sea que impide el cierre, cualquier criatura situada a 5 pies o menos de la esfera armilar que no esté sentada en la silla recibirá 18 (4d8) de daño de relámpago.

En el momento en que la criatura sentada en la silla se levante, la cubierta del orbe se abrirá, volviendo a cerrarse de nuevo solo cuando otra criatura se siente en la silla o cuando no haya criaturas a 5 pies o menos de la esfera.

Mientras la esfera está sellada, el personaje sentado en la silla podrá ver a través de ella como si estuviera hecha de cristal transparente. Tirar de las palancas de los apoyabrazos hará girar los anillos de la esfera, y con ellos las representaciones del sol, la luna y los otros cuerpos planetarios, en una dirección o la otra.

EL MONSTRUO DE LA LUNA

En el orbe de bronce que representa a la luna de Toril, Selûne, hay un **nycaloth** hacinado. La primera vez que una criatura dentro de la esfera armilar reoriente sus anillos y orbes exteriores, el nycaloth reventará la luna, irrumpiendo así en la sala. Desde ese momento, intentará matar al resto de las criaturas de la sala, persiguiendo a los enemigos que huyan. Ignorará a las criaturas que estén dentro del globo, pero atacará a cualquiera que salga del mismo.

Cuando este nycaloth saque un 20 natural en una tirada de ataque hecha con su hacha a dos manos, cortará la cabeza del objetivo (o una de sus cabezas, si cuenta con más de una). Este último morirá si no puede sobrevivir sin la cabeza perdida. Un objetivo que sea inmune al daño cortante también será inmune a este efecto. El objetivo también estará a salvo de la decapitación si no tiene cabeza o no la necesita, si posee acciones legendarias, o si su cabeza es demasiado grande como para ser cercenada con el hacha de dos manos; aun así, recibirá el daño del crítico del arma.

CONJUNCIÓN CRÍTICA

Si los anillos se giran de tal modo que todos los cuerpos celestes queden alineados, tira en la tabla “conjunciones en la esfera armilar” para determinar lo que sucede. En cuanto una conjunción haya producido un efecto, la esfera armilar se estropeará, haciendo que las palancas queden inservibles y su trampilla de acceso bloqueada.

La trampilla es un objeto Grande con CA 11, 25 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Mientras los anillos y los orbes externos no estén en el movimiento, la trampilla podrá forzarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 o mediante el uso de herramientas de ladrón, siempre que se supere una prueba de Destreza CD 20.

CONJUNCIONES EN LA ESFERA ARMILAR

d100	Efecto de la conjunción
01–05	La esfera armilar y cualquier criatura en su interior desaparecen. El DM decidirá, en última instancia, donde terminan, si es que van a alguna parte. Los posibles destinos incluyen Mechanus, el vasto pantano de Oerth, el monte Noimporta en Krynn, un desierto en Athas, el Londres victoriano en la Tierra o el Sol.
06–15	Una entidad desconocida toca a la criatura sentada en la silla armilar y le provoca un cambio radical de personalidad. Trabaja con el jugador para determinar una transformación adecuada.
16–30	Un conjuro de <i>nube aniquiladora</i> se desencadena dentro de la esfera.
31–50	El orbe con forma de sol se fractura y de su interior caen al suelo 5.000 po.
51–65	La criatura sentada en la silla armilar recibe un <i>sortilegio del heroísmo</i> (consulta “Dones sobrenaturales” en el capítulo 7 del <i>Dungeon Master's Guide</i>)
66–80	Cada criatura situada a 20 pies o menos de la esfera armilar recupera 50 puntos de golpe. Aquellas que estén dentro del globo no obtienen este beneficio.
81–90	Una <i>gema del resplandor</i> aparece en el regazo de la criatura sentada en la silla armilar.
91–99	La puntuación de Inteligencia de la criatura sentada en la silla armilar aumenta permanentemente en 1d4 + 1, hasta un máximo de 22.
00	A la criatura sentada en la silla armilar se le otorga la capacidad de lanzar el conjuro de <i>deseo</i> una vez.

PASADIZO SECRETO

Una puerta secreta en la pared sur oculta un estrecho pasadizo que conduce hacia el sur y que pasa bajo la sala de control. Consulta la zona 61 para los detalles.

NIVEL 6: CUNA DEL DIOS DE LA MUERTE

El mapa 5.6 muestra este nivel de la mazmorra. Aquí, el temido Almero cuida del atropal hasta que alcance la divinidad. Un aquelarre de sagas llamadas las Hermanas Cosidas protegen la sala de cría, que seguirá sellada hasta que se usen cinco llaves-esqueleto para abrirla. En caso de que los aventureros no hayan podido obtener estas llaves en los niveles superiores, no conseguirán mucho en este nivel. Si quieres mantener el ritmo de la aventura, en lugar de hacer que los personajes vuelvan sobre sus pasos, ubica las llaves-esqueleto que falten en la zona 71 o en algún otro lugar cercano.

71. GUARIDA DE LAS HERMANAS COSIDAS

Una vaharada de humo verde llega desde un caldero de bronce situado en el centro de esta sala abovedada de veinte pies de alto. Apenas visibles a través del humo hay tres mecedoras, varios bancos de trabajo cubiertos de artículos de mercería, una rueca y una jaula de hierro oxidado en cuyo interior se encuentra un prisionero. Unas galerías se levantan a diez pies del suelo a ambos lados de la habitación.

El humo verde oscurece ligeramente esta cámara e impide que los personajes vean una gran puerta verde al sur (consulta "Puerta esquelética" más adelante). La jaula de hierro y su prisionero se describen en la sección "Jaula".

Cuando los aventureros estén en un lugar desde donde tengan mejor panorámica de las galerías superiores, lee lo siguiente:

Hay cinco puertas de madera dispuestas en las paredes de las galerías; cada una de ellas luce la talla de un símbolo geométrico: un triángulo, un cuadrado, un pentágono, un hexágono y un octógono.

Esta cámara pertenece a las Hermanas Cosidas, un aquarelle de tres **sagas de la noche** fieles a Acererak. Juntas, las sagas crían al atropal y protegen el Almero. Aguardan la apoteosis del atropal, cuando la caída de la civilización provea una ingente cantidad de almas que cosechar. Las Hermanas Cosidas espían a los intrusos desde la Frontera Etérea. De este modo, cualquier personaje que pueda percibir criaturas y objetos en el Plano Etéreo verá a las sagas como figuras espectrales encorvadas en medio de la sala. Consulta la caja "las Hermanas Cosidas" para saber más.

MUÑECOS DE LAS SAGAS

Cada saga ha creado un juguete cruel: un muñeco imbuido de vida tras haberle implantado el alma de un niño. Cuando los aventureros llegan, estos muñecos se apresuran a acercarse.

Tres diminutas figuras se contonean hacia vosotros entre la bruma: una muñeca de paja con agujas oxidadas clavadas en su cuerpo, un niño sin rostro hecho de arcilla y un mono de peluche cuya parte inferior del cuerpo es un monociclo. La muñeca de la paja dice: "¡Tenéis que huir! ¡Las Hermanas Cosidas volverán en cualquier momento!".

Cada muñeco se considera un autómata Diminuto con CA 10, 1 punto de golpe, una velocidad caminando de 10 pies, inmunidad a daño de veneno y al estado "envenenado", y ningún ataque. Destruir un muñeco hará que el alma del niño alojada en este quede atrapada en el Almero.

La muñeca, Briznas, suele hablar en nombre del grupo. Clay Sinrostro podrá comunicarse solo si moldea una boca en su rostro vacío y Joho el mono toserá echando fuera su relleno cuando intente hablar. Si se les da la oportunidad, los muñecos compartirán la siguiente información:

- Las Hermanas Cosidas son tres sagas de la noche. Los muñecos rehusarán el mencionarlas por sus nombres, ya que temen que ellas los escuchen.
- Los muñecos se hicieron con almas de niños que quieren verse libres de sus captoras.
- Las sagas están cuidando a alguna clase de criatura que acecha al otro lado de la puerta esquelética (la gran puerta verde), pero los muñecos no saben de qué se trata.
- Para saber más sobre los aventureros, las sagas han estado torturando al "trasunto" de la jaula.

Si los personajes se interesan en la puerta esquelética, los muñecos les contarán lo que saben al respecto:

- Hacen falta cinco llaves-esqueleto para desbloquear esta puerta. Cada llave tiene el aspecto de un esqueleto alzado con un cráneo que se expande, tallado en forma de llave.
- Las llaves-esqueleto vagan por los niveles superiores de la tumba.
- Antes de poder usar las llaves-esqueleto, primero deben habilitarse las cinco cerraduras en la puerta esquelética. Las cinco salas contiguas (zonas 72 a 76) contienen pruebas que, una vez superadas, las habilitarán.

Los muñecos no conocen la naturaleza de estas pruebas de las zonas 72 a 76, y no podrán salir de esta cámara a menos que alguien los recoja y se los lleve.



LAS HERMANAS COSIDAS

Acererak reclutó a tres sagas de la noche por su pericia en la confección de *bolsas de almas*, artesanía que adaptaron para la creación del Almero. Las sagas conforman un grupo siniestro:

Calderilla tiene monedas de oro roñosas sobre los ojos y nidos de hormigas en su cráneo. Las hormigas le sirven de espías, por lo que la aparición de estas suele ser un presagio de su llegada. Lleva una *pedra corazón*, una *bolsa de almas* y un manojo de ocho llaves en un aro de hierro. Las llaves abren los grillettes de la zona 78.

Peggy Ánimas viste una ristra de ruidosos dientes de niños y avanza golpeando el suelo con su pesada pata de palo. Cuando se ríe, le sale gas amarillo de la nariz y las orejas. Alrededor de su cuello, porta una bolsita hecha de piel de gnomo, dentro de la cual hay una *pedra corazón* y cinco canicas negras brillantes (consulta la zona 81). Atada al cinto de cuerda de Peggy hay una *bolsa de almas*.

Ancha Yaya lleva un arrugado saco de cuero cosido sobre su cabeza. Este contiene un pollo, una víbora y un terrier. Un animal podrá salir del saco en lugar de su propia cabeza para hablar en su nombre. Los animales se convertirán en humo si Ancha Yaya muere. En sus bolsillos guarda una *pedra corazón*, una *bolsa de almas* y tres dedos de goblin.

Las sagas de la noche tienen una fuente de conjuros compartida (consulta la caja “aquelarres de sagas” en el *Monster Manual*). El **espantapájaros** Don Remiendos (lee la zona 74) lleva el *ojo de bruja* del aquelarre.

Para saber más sobre las *pedras corazón* y las *bolsas de almas*, consulta la caja “objetos de las sagas de la noche” en el *Monster Manual*.

Si algún personaje se esfuerza por hacerse amigo de uno de los muñecos, el alma del niño atrapado en el interior del muñeco le otorgará un sortilegio mágico a ese aventurero. Cada uno de ellos otorga su encanto solo una vez. Estos sortilegios son similares a los descritos en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* y siguen las mismas reglas.

Sortilegio de Briznas. Mientras lleve consigo a Briznas, este sortilegio permitirá al personaje lanzar el conjuro de *excursión etérea* como acción, sin usar componentes. Después de utilizarlo tres veces, el sortilegio desaparecerá.

Sortilegio de Clay Sinrostro. Mientras lleve consigo a Clay Sinrostro, el personaje no necesitará comer, beber o respirar. Si guarda el muñeco entre sus posesiones, estos beneficios durarán 30 días, tras los cuales el sortilegio desaparecerá.

Sortilegio de Joho. Mientras lleve consigo a Joho, recibirá un beneficio equivalente al de un *yelmo de entender idiomas*. Si guarda el muñeco entre sus posesiones, este beneficio durará 7 días, tras los cuales el sortilegio desaparecerá.

JAULA

Un pesado candado asegura la puerta de una oxidada jaula, dentro de la cual hay una figura desnuda arrebujada bajo una manta manchada de sangre.

Don Remiendos (consulta la zona 74) tiene la llave de este candado, aunque también podrá abrirse superando una prueba de Destreza CD 15, si se usan herramientas de ladrón. También se podrá forzar a golpes con bastante facilidad.

El prisionero de la jaula es un clon venido a menos de uno de los personajes y lo reconocerán al instantáneamente como tal. Fue creado a partir de la sangre o de mechones de pelo del aventurero, obtenidos por una de las sagas mientras este dormía. Los personajes habrán tenido una pequeña probabilidad de tropezarse con la saga a modo de encuentro aleatorio en sus viajes por la naturaleza (consulta el apéndice B); sin embargo, cuándo y dónde ocurrió el robo lo decides tú.

El clon no es una copia perfecta. Es más bajo y escuálido que el personaje en base al cual está modelado y muestra deformidades. Usa el perfil de un **plebeyo** para representar a esta criatura, aplicando los atributos raciales según corresponda.

El clon no tiene nombre y tampoco recuerdos de haber sido creado. Sin embargo, las sagas han forjado un vínculo mágico entre el clon y el aventurero a partir del cual ha sido modelado. El clon sabe todo lo que sabe el personaje, el conocimiento hasta el presente inclusive. Las sagas han estado interrogando al clon para conocerlo todo sobre los aventureros. Ahora que no les hace falta esa información, las Hermanas Cosidas planean matar al clon para comérselo.

CALDERO

Hay un caldero de bronce lleno de un brebaje pastoso color negro verduzco. Cualquier criatura que pruebe el preparado quedará aturdida durante 1d10 minutos. Mientras esté en ese estado, sufrirá espasmos debidos a los tenebrosos sueños del atropal.

La tapa de bronce del caldero yace a un lado, en el suelo. Si se cubre el caldero con su tapa, el humo verdoso que inunda la habitación se disipará tras 1 minuto.

PUERTA ESQUELÉTICA

Cuando los personajes se acerquen lo suficiente como para distinguir los detalles de la puerta verde, lee lo siguiente:

Esta puerta de 12 pies de altura y 10 pies de anchura está fabricada en piedra verde; su superficie se ha cubierto de tallas de esqueletos de goblins sonrientes. Una franja de piedra lisa atraviesa la puerta a una altura de cuatro pies; presenta una fila de símbolos dorados: un triángulo, un cuadrado, un pentágono, un hexágono y un octógono. Cada símbolo está grabado en un sello circular empotrado en la piedra.

Los símbolos geométricos tienen 6 pulgadas de ancho, quedan separados 1 pie entre sí y están ubicados en discos de piedra de 8 pulgadas de diámetro. Ocultas tras los sellos hay cinco cerraduras conformadas con las mismas dimensiones y tamaños que las llaves-esqueleto localizadas en los otros niveles de la tumba (consulta “Llaves-esqueleto”, en la página 126).

Cada vez que un personaje complete una de las pruebas en las zonas 72 a 76, un sello se deslizará a un lado, exponiendo el ojo de la cerradura que haya detrás. Cuando una llave-esqueleto se inserte en el ojo de su cerradura correspondiente y se gire a la derecha, un fiador se abrirá dentro de la puerta. Cuando los cinco fiadores estén desbloqueados,



la puerta esquelética podrá abrirse como cualquier otra puerta (bastante pesada, eso sí), revelando una amplia escalera que desciende 20 pies hacia la zona 77. La puerta y sus sellos son inmunes al daño y a los conjuros. No se pueden abrir de ninguna manera, salvo como se ha descrito anteriormente.

Enfrentarse a las sagas de la noche. Si los aventureros se las arreglan para abrir las cinco cerraduras y tienen en su poder las llaves-esqueleto requeridas, las Hermanas Cosidas saldrán de la Frontera Etérea y les atacarán. El objetivo de estas criaturas será recuperar una o más llaves-esqueleto, con el fin de evitar que los personajes lleguen hasta el Almero. Si una saga consigue una llave-esqueleto, volverá a la Frontera Etérea riéndose a carcajadas.

Si dos sagas mueren, la tercera intentará pactar con los aventureros ofreciendo información útil a cambio de su vida. La saga hará prometer a los personajes, por sus almas mortales, que no la dañarán una vez les haya dado la información. Cualquier aventurero que rompa el acuerdo contraerá la maldición legamosa como si hubiera fallado una tirada de salvación contra el conjuro de *contagio*. Una vez se llegue a un acuerdo con la saga, esta revelará únicamente la siguiente información:

- “Oculta en este nivel de la mazmorra hay una biblioteca de conocimientos olvidados, guardada por un arcanaloth de nombre Ygga Raxyg” (consulta la zona 80 para más detalles).
- “Solo existe una manera de salir de la mazmorra: el estanque de ébano. Los huesos carbonizados señalarán el camino” (consulta la zona 81 para obtener más información sobre la piscina de ébano. Los “huesos carbonizados” son una referencia al esqueleto carbonizado en el suelo de la zona 79).
- “La senda roja conduce a la muerte” (consulta la zona 79).

72. PRUEBA DEL TRIÁNGULO

La puerta que conduce a esta zona tiene un triángulo tallado. Cuando los aventureros abran la puerta, lee lo siguiente:

Cerca de la pared al fondo de esta sala, hay un cilindro de cristal de 5 pies de ancho que va del suelo al techo; está inundado de luz, aunque no existe ninguna fuente de luz evidente. A 5 pies sobre el suelo, se le ha practicado al cristal un diminuto agujero triangular. Dentro del cilindro, en el suelo, se sitúa una palanca de hierro colocada sobre una plancha metálica.

Para alcanzar la palanca, los personajes deben idear una forma de entrar o salvar el cilindro. Si se tira la palanca, el sello del triángulo en la puerta esquelética de la zona 71 rodará a un lado, revelando una cerradura triangular tras de sí.

El cilindro tiene 5 pies de diámetro y está hecho con cristal de 2 pulgadas de grosor. El agujero triangular en el cristal posee 1 pulgada de ancho. El cilindro es normalmente inmune al daño y a los conjuros, y no se puede mover. Un aventurero en *forma gaseosa* puede entrar en el cilindro a través del agujero, mientras que un personaje etéreo puede pasar a través del cristal. También podría utilizarse una *puerta dimensional*, el *paso brumoso* o algún efecto mágico similar para acceder al cilindro. Una criatura convocada mágicamente puede aparecer dentro del cilindro, al igual que un *serviente invisible*; en ambos casos se les puede ordenar tirar de la palanca. Esta última es demasiado pesada como para moverla con un conjuro de *mano de mago*, pero sí cederá ante un conjuro de *telequinesis*.

Si tres criaturas se disponen alrededor del cilindro de cristal formando los vértices de un triángulo, la figura se volverá quebradiza y se romperá cuando reciba un buen impacto. Una vez sea destruido el cilindro, cualquiera podrá llegar hasta la palanca y tirar de ella.



MAPA 5.6: CUNA DEL DIOS DE LA MUERTE

73. PRUEBA DEL CUADRADO

La puerta que da acceso a esta zona tiene un cuadrado tallado. Cuando los aventureros abran la puerta, lee lo siguiente:

Este lugar está lleno de hojas apergaminadas que vuelan por doquier; hay escrituras visibles en las páginas, legibles mientras aletean de un lado a otro. En la pared más alejada se sitúa una palanca fantasma instalada en una placa metálica.

Las volátiles páginas pertenecen a un libro de conjuros y se destruirán si se ven afectadas por el más mínimo daño de fuego. Un personaje podrá utilizar una acción para coger una de ellas al vuelo si supera una prueba de Destreza CD 10. Escrito en la página habrá un conjuro al azar; tira un d6 para determinar su nivel; luego, elije aleatoriamente un conjuro de ese nivel de la lista de conjuros del mago.

Si se cogen más de tres páginas, todas las restantes que haya en la habitación se convertirán en polvo. Este se compactará hasta tomar la forma de un **mephit de polvo** hostil y tres duplicados ilusorios creados por un conjuro de *imagen múltiple*. El mephit atacará a cualquier otra criatura en la habitación, con sus copias apareciendo para replicar sus actos.

El mephit conoce tres palabras de activación: “bicharraco”, “escupitajo” y “torbellino”. Mientras esté en este lugar, podrá decir una palabra de activación como acción adicional durante su turno, desencadenando el efecto mágico asociado que se detalla a continuación. No puede emplear la misma palabra de activación dos asaltos seguidos.

Bicharraco: El mephit apuntará a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos de él, que pueda ver, y esta aumentará inmediatamente su peso en un 50%. Cualquier conjuro que anule una maldición, como *restablecimiento mayor* o *levantar maldición*, eliminarán el efecto y devolverán al objetivo a su peso normal.

Escupitajo: Cada criatura en la habitación deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrirá 9 (2d8) de daño de veneno (el mephit es inmune al daño de veneno).

Torbellino: Este efecto se aplica a una criatura al azar en la sala. Haz que los jugadores tiren un d20 para cada uno de los personajes en la sala, y tira tú un d20 para el mephit y cualquier otra criatura en el lugar. La criatura que haya sacado la tirada más baja recibirá 21 (6d6) de daño de fuerza.

Cuando el mephit de polvo muera, se derrumbará y se transformará en una barrita de tiza negra.

PALANCA FANTASMA

La palanca de la pared norte está tallada en hueso, pero es insustancial, de modo que un personaje la atravesará con la mano. En cambio, esta parece sólida en el Plano Etéreo, por lo que una criatura etérea podrá tirar de ella con normalidad. Un *disipar magia* no tendrá ningún efecto en la palanca, que seguirá siendo insustancial incluso dentro del área de un *campo antimagia*. Si alguien utiliza tiza para dibujar un cuadrado en la pared alrededor de la palanca, esta se volverá sólida. Si se borra el cuadrado, la palanca se volverá insustancial otra vez.

Si se tira de la palanca, el sello del cuadrado en la puerta esquelética de la zona 71 rodará a un lado, revelando una cerradura cuadrada tras de sí.

74. PRUEBA DEL PENTÁGONO

La puerta que conduce a esta zona tiene un pentágono tallado. Cuando los aventureros abran la puerta, lee lo siguiente:

Un delicioso aroma a carne especiada os recibe. Al final de un corredor de 20 pies de largo, se abre una habitación cuyas paredes están cubiertas por unos tapices rojos. Hay un banquete servido sobre tres mesas, compuesto por jabalí a la brasa, guiso de calabaza y una bandeja de pasteles glaseados. Jarras de espumosa cerveza completan el festín. Un humano demacrado vestido con un polvoriento atuendo negro ha percibido vuestra llegada mientras disponía las viandas en silencio sobre la mesa de los pasteles. Sin mediar palabra, os hace un gesto para que os acerquéis y degustéis el banquete.

El caballero sombrero es Don Remiendos, el mayordomo de las Hermanas Cosidas. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de ilusión a su alrededor. Un conjuro de *disipar magia* (CD 16) lanzado con éxito revelará su verdadero aspecto.

Don Remiendos es un **espantapájaros** disfrazado mágicamente para parecer humano. En un bolsillo lleva el *ojo de bruja* (consulta la entrada “Sagas” en el *Monster Manual*) de las Hermanas Cosidas, así como una canica negra pulida (consulta la zona 81). Don Remiendos entiende el común, pero no puede hablar. Se comunica asintiendo, meneando la cabeza o por medio de gestos y expresiones faciales.

Advertidas de la llegada de los aventureros, las sagas prepararon este festín mágico e instruyeron a Don Remiendos para que lo dispusiera todo. El espantapájaros atacará a los personajes solo si estos lo atacan a él primero, o si las Hermanas Cosidas se lo ordenan.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los aventureros que alojen a los espíritus de Kubazan o Nangnang recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- El salvaje Kubazan urgirá a su anfitrión a probar el jabalí a la brasa.
- La codiciosa y caprichosa Nangnang querrá que su anfitrión acapare todos los pastelillos glaseados y evite la cerveza espumosa.

FESTÍN MÁGICO

La comida se ha cocinado bien y resulta deliciosa; la cerveza está rica. Los personajes que tomen parte en el banquete disfrutarán de efectos beneficiosos o sufrirán otros perjudiciales en función de lo que hayan consumido. No reveles los efectos perjudiciales a los jugadores hasta que estos efectos entren en juego.

Carne a la brasa: El personaje se sentirá más fuerte y tendrá ventaja en las pruebas de Fuerza, pero contará con desventaja en las tiradas de ataque que realice contra Calderilla. Ambos efectos tendrán una duración de 24 horas.

Guiso de calabaza: El personaje se sentirá más sano y tendrá ventaja en las tiradas de salvación de Constitución, pero contará con desventaja en las tiradas de ataque contra Peggy Ánimas. Ambos efectos tendrán una duración de 24 horas.

Pastelillos glaseados: El personaje se sentirá energizado y ganará 2d10 puntos de golpe temporales, pero tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra Ancha Yaya durante las siguientes 24 horas.

Cerveza espumosa: El personaje ganará un dado especial: un d6. En cualquier momento de las siguientes 24 horas, podrá tirar este dado una vez y agregar el resultado a la tirada de d20 que haya acabado de hacer. Además, si el personaje aloja al espíritu de algún dios embaucador, el poder concedido normalmente por este quedará suprimido durante 24 horas.

Los aventureros que entren en la estancia, pero no participen del alimento o de la bebida, quedarán maldecidos por un hambre incapacitante tan pronto como salgan de esta zona. El efecto impondrá desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica, aunque podrá eliminarse mediante un conjuro de *restablecimiento mayor*, *levantar maldición* o un efecto mágico similar.

TAPICES

Cinco tapices rojos cuelgan de barras de hierro fijadas en las paredes. Están hechos de parches pentagonales cosidos. Cualquiera que examine los textiles de la pared suroeste y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectará algo más: la cara de un diablo disimulada con maña en la trama del diseño. La boca abierta del demonio forma un pentágono. Un personaje podrá atravesar la boca del diablo como si la tela no estuviera allí; tras esta descubrirá un pequeño compartimento extradimensional con una palanca de cristal fijada en su parte posterior. Se puede acceder a este lugar solamente desde la parte delantera del tapiz, y únicamente mientras dicho textil cuelgue de la pared. Si se saca el tapiz de la habitación o es destruido, uno nuevo se materializará de nuevo sobre el muro en las siguientes 4d6 horas.

Si se tira de la palanca situada tras el textil, el sello pentagonal en la puerta esquelética de la zona 71 rodará a un lado, revelando una cerradura pentagonal.

75. PRUEBA DEL HEXÁGONO

Tallado en la puerta de esta sala hay un hexágono. Cuando los aventureros abran la puerta, lee lo siguiente:

En una repisa que sobresale de la pared opuesta, se localiza un gran espejo agrietado de seis lados. Cinco velas apagadas están colocadas en el estante, hechas de cera amarilla y cubiertas con diminutos símbolos negros. Garabateadas con sangre reseca en la pared, sobre el espejo, pueden leerse las palabras “PUERCO, PUERCO, PUERCO”.

Una sexta vela, idéntica a las cinco que están a la vista, se encuentra encajada bajo la repisa, oculta a la vista. Cualquier personaje que busque trampas o compartimentos secretos en el estante, hallará de inmediato la sexta vela. Tanto el espejo como las velas irradiarán auras mágicas de conjuración ante un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar.

ESPEJO AGRIETADO

El espejo agrietado no se puede separar de la pared ni se le puede dañar más de lo que ya lo está.

Si se encienden las seis velas, un personaje que se mire en el espejo y diga la palabra “puerco” tres veces seguidas verá cómo el reflejo de las velas muestra una palanca de madera inserta en un panel de metal de la pared norte. Por el contrario, si hay encendidas menos de seis velas cuando se pronuncian las palabras, la palanca aparecerá en la pared sur. Estas palancas existen únicamente como imágenes en el espejo, no en la realidad.

Solo un personaje que pueda ver una palanca reflejada en el espejo podrá tirar de ella. Como probablemente esta quede fuera del alcance del personaje, este querrá lanzar un conjuro de *mano de mago* o de *telequinesis*. Otras opciones son convocar a un *sirviente invisible*, echar el lazo a la palanca con una cuerda o poner en práctica cualquier otra solución inteligente que se le ocurra.

Palanca verdadera. Si se tira de la palanca del norte, el sello del hexágono en la puerta esquelética de la zona 71 rodará a un lado, revelando una cerradura hexagonal tras de sí.

Palanca falsa. Si se tira de la palanca del sur, saldrán mágicamente del espejo, aterrizando en medio de la sala, tres **hombres jabalf** en su forma híbrida enloquecidos que lucharán hasta la muerte. Cuando estas criaturas no encuentren en la habitación a ningún enemigo más contra el que luchar, se unirán a las sagas de la noche de la zona 71.

Los hombres jabalf se puede convocar solo una vez. Si se tira de nuevo de esta palanca no ocurrirá nada.

76. PRUEBA DEL OCTÓGONO

Tallado en la puerta de esta sala hay un octógono. Cuando los aventureros abran la puerta, lee lo siguiente:

El techo de esta habitación de paredes enyesadas alcanza los quince pies de alto. Un tomo encuadrado en cuero descansa abierto sobre un atril de madera atornillado al suelo. En la pared, tras el atril, hay ocho esqueletos humanos dispuestos como si estuvieran cayendo y gritando.

Los esqueletos son restos inanimados incrustados en las paredes enyesadas. El atril se ha fijado fuertemente al suelo con cuatro pernos y es inmune a daño, conjuros y cualquier intento de moverlo. Las tapas del libro están aseguradas al atril con *pegamento soberano*, evitando así que se pueda coger fácilmente. El libro tiene ocho páginas y recoge una cancioncilla infantil de ocho líneas escrita por las Hermanas Cosidas en idioma infernal; cada página alberga una línea del poema. El libro está abierto por las páginas 4 y 5 cuando llegan los personajes.

Oculto en la pata del atril, en el lado orientado hacia la pared este, hay un compartimento secreto que puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Si los versos de la cancioncilla infantil (a continuación) se leen en voz alta en sentido inverso, empezando por el último verso y terminando por el primero, las puertas del compartimento se abrirán y dejarán a la vista una palanca de latón. Si se tira de esta última, el sello del octógono en la puerta esquelética de la zona 71 rodará a un lado, revelando una cerradura octagonal tras de sí.

El compartimento también se puede abrir con un conjuro de *abrir* o superando una prueba de Destreza CD 20, hecha por un personaje que use herramientas de ladrón. Abrir el compartimento, da igual cómo, activará una trampa (consulta “Trampa de la picadora arácnida” a continuación).

LIBRO DE LA CANCIONCILLA INFANTIL

Cualquier personaje que entienda la lengua infernal podrá traducir la canción infantil de las sagas así:

Página 1: Ocho a uno, atrás, atrás.

Página 2: Hasta acabar los versos dirás.

Página 3: Deja a la araña encerrada estancia.

Página 4: Está muy claro, mira la palanca.

Página 5: Gira, da vueltas, arañita de hierro.

Página 6: Convierte en sidra la carne y el hueso.

Página 7: Diciendo los versos tu sino sabrás.

Página 8: Leyendo uno a ocho adelante, no hacia atrás.

TRAMPA DE LA PICADORA ARÁCNIDA

Cualquier personaje que inspeccione el suelo de la sala y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectará unas delgadas fisuras a lo largo del perímetro del suelo que parecen indicar la existencia de un foso debajo. Las grietas están pensadas para engañar a los aventureros y hacer que se preocupen por el suelo, que en realidad no tiene foso alguno debajo.

El auténtico peligro reside en el techo, que parece ser de simple piedra cortada, pero realmente es de escayola fina. A cinco pies sobre esta cubierta de yeso está el techo verdadero de la sala, que tiene un ventilador de cuchillas con la forma de una araña gigante de hierro.

Si un personaje en la sala lee la cancioncilla completa comenzando por la primera línea de la página 1 y terminando por la última línea de la página 8, o si se abre el compartimento del atril de forma inapropiada, el ventilador del techo empezará a girar y en la estancia se activará un conjuro de *invertir la gravedad*. El atril es el único objeto fijo en la sala. Cualquier criatura que esté lo suficientemente cerca podrá agarrarse a este superando una tirada de salvación de Destreza CD 17, evitando así levitar hacia el techo. Las que no puedan asirse al atril o no estén aseguradas de alguna otra forma, “caerán” hacia arriba a través del falso techo de escayola, yendo a parar a las hojas giratorias del ventilador y recibiendo 44 (8d10) de daño cortante. Las criaturas recibirán otra vez ese daño cada vez que comiencen su turno en el techo. El efecto del conjuro de *invertir la gravedad* tendrá una duración de 1 minuto, después del cual las criaturas que estuvieran en el techo caerán de nuevo al suelo, 20 pies más abajo. Cuando termine el conjuro, el ventilador del techo dejará de girar. La trampa no se rearmará.

77. SALA DE CRÍA DEL DIOS DE LA MUERTE

Abrir la puerta esquelética de la zona 71 revelará una escalera de mármol negro pulimentado de 10 pies de ancho y 20 pies de largo que desciende a esta nueva zona. Cuando los aventureros lleguen al pie de las escaleras, lee lo siguiente:

Unos balcones derruidos dominan un estanque de lava que ocupa toda esta sala triangular; sobre este, se encuentra suspendido un enorme cilindro de cristal reforzado por tres puntales de adamantina. Formas fantasmales se arremolinan en el interior del cilindro cristalino y gritos ultraterrenos impregnan el aire. Cuatro largos tentáculos retorcidos brotan de la tapa del cilindro. Una monstruosidad cadavérica del tamaño de un elefante flota cerca del recipiente. Su cuerpo está húmedo y malformado, sus brazos y piernas atrofiados, y de su sobredimensionada cabeza gotea una sustancia viscosa y negra. Un cordón umbilical retorcido une a la criatura al cilindro.

El dispositivo cilíndrico es el Almero. La criatura deforme que flota al lado de este es un **atropal** (consulta el apéndice D) que se alimenta de las almas capturadas de los muertos. El monstruo atacará a cualquier criatura que lo amenace o intente dañar su fuente del alimento. Si el atropal muere, Acererak volverá para vengarse (consulta “La venganza de Acererak”, más adelante).

El techo de la bóveda tiene 30 pies de alto. En las paredes a lo largo del balcón del norte se alinean hornacinas llenas de montones de cráneos y huesos, restos de omuenses anti-guoy y de sus minotauros protectores.



CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los personajes que alojen a algún espíritu embaucador recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La voluble I'jin animará a su anfitrión a investigar el pasaje abovedado neblinoso del balcón del sur (consulta “La puerta de la bruma”, más adelante).
- El aventurero Kubazan tendrá la esperanza de que su anfitrión haga el sacrificio definitivo y muera con las botas puestas.
- El bueno de Moa querrá liberar a las almas atrapadas dentro del Almero.
- La codiciosa Nangnang urgirá a su anfitrión a buscar tesoros por los balcones y las hornacinas llenas de huesos.
- La inquieta Obo'laka mostrará preocupación ante la posibilidad de que los huesos de las hornacinas del norte se puedan levantar y atacarles.
- El astuto Papazotl sospechará que el atropal podría ser vulnerable al daño radiante y que matarle convocaría a su malvado amo.
- La virtuosa Shagambi reconocerá que el atropal es un ente impío y ordenará a su anfitrión destruirlo inmediatamente.
- La contemplativa Unkh animará a su anfitrión a comunicarse con el atropal de inmediato. Tal vez solo se haya malentendido a la criatura.
- El desquiciado Wongo querrá que su anfitrión ataque a los tentáculos que brotan de la parte superior del Almero.

EL ALMERO

El Almero es un cilindro vertical de cristal de 20 pies de alto y 10 pies de diámetro. Los puntales de adamantina que lo mantienen suspendido sobre la lava se fijan a un anillo del mismo material que rodea al cilindro por su parte central.

Ante un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar, el Almero irradiará un aura intensa de magia necromántica. Destruir este dispositivo no solo eliminará los efectos de la maldición de muerte (consulta la introducción de la aventura),

sino que también liberará todas las almas atrapadas dentro de este. Las almas rescatadas viajan a la otra vida, y cualquier criatura cuya alma quede en libertad podrá ser traída de entre los muertos por medios mágicos.

El Almero es un artefacto de maldad; se considera un objeto Enorme, con CA 15, 200 puntos de golpe, vulnerabilidad a daño radiante e inmunidad a daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

Puntales de adamantina. Una forma de destruir al Almero es romper cualquiera de los tres puntales de adamantina que lo mantienen suspendido sobre la lava. Se considera a cada puntal un objeto Grande con CA 20, 100 puntos de golpe, inmunidad al daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos, e inmunidad al daño de fuego, de veneno y psíquico. Cuando un puntal llegue a 0 puntos de golpe, se romperá y hará que los otros dos puntales se derrumben junto con el Almero.

Los puntales son lo suficientemente anchos como para que criaturas Medianas o Pequeñas puedan caminar sobre ellos sin dificultad. Sin embargo, cualquier criatura que reciba daño estando sobre uno de ellos deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá, hundiéndose en la lava, a menos que la criatura esté asegurada de alguna manera.

Lo mismo le ocurrirá a cualquier criatura no asegurada que esté de pie sobre un puntal de adamantina si este se rompe y cae en la lava. Si la criatura está cerca de un balcón, podrá intentar alcanzarlo para evitar la caída superando una tirada de salvación de Destreza CD 10.

Tentáculos. Una vez por turno, en respuesta al impacto de un ataque con arma cuerpo a cuerpo de cualquier criatura contra el cilindro o uno de sus puntales, el Almero atacará a dicha criatura con uno de sus tentáculos de 30 pies de largo. Cada apéndice tiene una puntuación de Fuerza de 22 y realizará un ataque de arma cuerpo a cuerpo contra la criatura: +7 a impactar, 24 (4d8 + 6) de daño contundente. En lugar de causarle daño, el tentáculo podrá agarrar a su objetivo (CD para escapar 16). Si el objetivo pesa 330 libras o menos, el apéndice podrá también levantar a la criatura y moverla a cualquier espacio desocupado dentro de sus 30 pies de alcance, o dejarla caer en la lava.

Los tentáculos pueden ser atacados y destruidos. Cada uno se considera un objeto animado Enorme con CA 15, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

Destruir el Almero. Cuando el Almero llegue a 0 puntos de golpe, lee lo siguiente:

El cilindro de cristal estalla en pedazos y una mirada de diminutas luces se derraman desde su interior. Las almas, luminosas, se arremolinan en el aire como un tornado, ascendiendo fulgurantes para luego desaparecer en un espectral destello cegador.

Si el atropal no ha sido destruido, chillará cuando las almas de los muertos escapen de los restos del Almero.

FOSO DE LAVA

El foso de lava está a 30 pies bajo el suelo de la sala y tiene 100 pies de profundidad. Una criatura que caiga en el magma o comience su turno en ella recibirá 55 (10d10) de daño de fuego. Cualquier objeto que caiga en la lava sufrirá daño por el contacto inicial y, en adelante, una vez por asalto hasta que se extraiga de la lava o resulte destruido.

FILACTERIAS

A lo largo de las paredes este y oeste de la cámara, dos balcones se asoman a 30 pies sobre el foso de lava.

Dos balcones enfrentados hacia la mitad de la sala aparecen llenos de ornamentadas botellas de cristal, urnas plateadas repujadas, cofrecillos de marfil y otros recipientes, todos ellos marcados con símbolos siniestros.

Acererak tiene discípulos diseminados por todo el multiverso, incluidos muchos lichés que buscan llegar a ser tan poderosos como él. Aquí es donde el archiliche guarda sus filacterias.

Cada balcón alberga 2d6+5 filacterias de liche. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcana) CD 15 reconocerá las filacterias como tales. Destruir uno de estos objetos no es tarea fácil, ya que suele requerir un ritual, objeto o arma especial. Las filacterias presentes son todas únicas, por lo que descubrir la clave para acabar con cada una requerirá tiempo, amén de una costosa investigación. Hay un 10 % de probabilidad de que alguna de estas filacterias pueda destruirse lanzándola a la lava.

PUERTA DE LA BRUMA

En el balcón del extremo sur de la sala está la entrada a las últimas cámaras de la Tumba de los Nueve Dioses.

Un bonito arco cubre este balcón. Calaveras sonrientes aparecen moldeadas en su estructura y una bruma brillante se arremolina en su interior.

Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura mágica de conjuración alrededor de la puerta. Cualquier criatura que atravesara el arco emergerá de un arco similar en la zona 78, junto con cualquier cosa que lleve puesta o transporte.

LA VENGANZA DE ACERERAK

Si los personajes matan al atropal, lee lo siguiente:

En el balcón del sur aparece una esquelética figura envuelta en túnicas raídas sosteniendo un bastón rematado por un cráneo. El odio escapa de sus cuencas oculares en forma de fognazos de luz blanca mientras una esfera de dos pies de diámetro de la más absoluta oscuridad flota en el aire, a su lado.

Acererak (consulta el apéndice D) tira iniciativa y ataca con todo su poder, con la esperanza de matar a los intrusos y hacerse con sus almas. El archiliche porta el *Bastón del Olvidado* (lee el apéndice C) y se acompaña de una *esfera de aniquilación*; controla la esfera utilizando un *talismán de la esfera* que lleva alrededor del cuello. Debido a que la Tumba de los Nueve Dioses no es la guarida de Acererak, este no dispondrá de las acciones en guarida durante este combate.

El archiliche hablará a los aventureros en tono condescendiente, refiriéndose a ellos como “insignificantes mortales” mientras se prepara para destruirlos.

La ira de los dioses embaucadores. Cuando Acererak aparezca, cualquier personaje que aloje al espíritu de un dios embaucador oír a dicha deidad clamar venganza. Además del poder otorgado por su dios embaucador, el aventurero obtendrá los siguientes beneficios mientras tenga al archiliche a la vista:

- El personaje ganará 50 puntos de golpe temporales al comienzo de cada uno de sus turnos.
- Cuando el aventurero haga una tirada de ataque contra Acererak e impacte, dicho ataque causará al archiliche 3d6 de daño psíquico adicional.

LA DERROTA DE ACERERAK

Si los puntos de golpe de Acererak descienden por debajo de 100, lanzará *teletransporte* en su siguiente turno y huirá. Cuando escape, lee lo siguiente:

“¡Nos volveremos a encontrar, necios!”, dice el liche. “¡Y ese día moriréis!”. Con esto, Acererak levanta su bastón, murmura unas sílabas arcanas y desaparece.

Si los personajes logran matar a Acererak antes de que pueda escapar, lee lo siguiente:

Una mueca de horror aparece en la cara del liche mientras su cuerpo se convierte en polvo. Su andrajosa túnica cae al suelo, al igual que su bastón y su talismán.

El cuerpo de Acererak se recompone cerca de su filacteria, que está escondida en algún semiplano remoto, pero sus pertenencias quedan atrás para que los aventureros se hagan con ellas. La *esfera de aniquilación* permanecerá estacionaria hasta que alguien la tome bajo su control usando el talismán. Como no es una criatura, la esfera no se teletransportará si pasa a través de la puerta de la bruma (consulta “Puerta de la bruma”, explicada anteriormente).

78. LA CAPILLA DEL ODIO

Cualquier criatura que pase a través de la puerta de la bruma de la zona 77 aparecerá en un arco similar situado en la pared sur de esta sala. La puerta también permite viajar de regreso a la zona 77.

Emergéis de entre la bruma en una capilla subterránea con columnas de basalto negro y un altar de brillante obsidiana. Descansando sobre el altar hay una bolsa de cuero del tamaño y la forma de un cuerpo humano; parece haber sido cosida. Más allá del altar, una pesada cortina negra cuelga de un arco.

Ocho demacradas criaturas de piel verde están encadenadas a las paredes de la capilla; cada una de ellas os mira con un único ojo siniestro. Los monstruos comienzan a farfullar y babear mientras agitan sus grilletes, ansiosos de ser liberados.

Una vez que el atropal se hubiera nutrido de suficientes almas, Acererak planeaba bautizarlo con la sangre de un sacrificio digno de tal fin. Esta capilla se construyó para esa oscura ceremonia. Las Hermanas Cosidas consiguieron un sacrificio adecuado y lo metieron dentro de la bolsa de cuero para cadáveres que descansa en el altar.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los personajes que alojen a los espíritus de Moa o Wongo recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- El bueno de Moa sugerirá liberar a las criaturas prisioneras.
- El violento Wongo instará a su anfitrión a apuñalar la bolsa, y asegurarse así de que lo que sea que haya dentro está muerto.

BOLSA PARA CADÁVERES

La bolsa mortuoria de cuero puede abrirse; revelará a un prisionero inconsciente cuya identidad deberás decidir tú. Podría ser Artus Cimber, Dragonbait, Volothamp Geddarm o algún otro PNJ que los aventureros nunca tuvieron la oportunidad de conocer. También podría tratarse de un PNJ que se separó del grupo durante el transcurso de la aventura.

Si no te viene a la mente ningún PNJ adecuado, utiliza a un miembro capturado de la Orden del Guantelete llamado Zalder Faelrond (**caballero** de Torm, humano tethiriano LB, sin armadura ni armas). La historia de Zalder es que fue secuestrado por las Hermanas Cosidas mientras patrullaba por la selva. Si se le libera, pedirá que se le escolte de vuelta al Campamento Venganza (consulta el capítulo 2).

La magia de las sagas de la noche mantiene al preso vivo e inconsciente. Superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Religión) CD 17, un personaje podrá determinar que el efecto solo se eliminará rociando al prisionero con agua bendita.

DEVOTOS DE ACERERAK

Las criaturas encadenadas a las paredes de la capilla son ocho **nóticos**, antiguos discípulos de Acererak que perdieron el juicio tratando de aprender los secretos arcanos de su amo. Están apesados por los grilletes y no podrán hacer ataques cuerpo a cuerpo hasta que se les libere. Hablan infracomún y exigen ser puestos en libertad.

Calderilla, la saga de la noche (consulta la zona 71), tiene las llaves de los grilletes de los nóticos; también los puede abrir un personaje que use herramientas de ladrón superando una prueba de Destreza CD 13, o incluso dando un golpe seco y certero con un arma.

Si los aventureros ignoran las exigencias de los nóticos, las despreciables criaturas los atacarán empleando su mirada putrescente. Si los liberan, los nóticos se dedicarán a merodear por la capilla, dejando tranquilo al grupo.

Además, aportarán la siguiente información útil si sus libertadores les preguntan:

- Si los personajes están buscando una salida de la tumba, un nótico salta sobre la cortina negra, la aparta a un lado, señala el túnel hacia el norte (zona 79) y grita en infracomún: “¡Cuidado con los huesos!”.
- Si los aventureros pretenden encontrar tesoros, otro nótico realizará las mismas acciones que arriba, pero vociferará: “¡Sigue la senda púrpura!”.

79. SALA DE LA FINALIDAD

Tras la cortina se sitúa un pasillo de 10 pies de ancho por 45 pies de largo, dispuesto con cuatro arcos decorativos que tienen paredes vacías en su interior. Tres sendas marcadas con baldosas color rojo, dorado y púrpura serpentean por el suelo, cada una encaminada a uno de los tres arcos. Un esqueleto carbonizado en el suelo señala el cuarto arco, al que no conduce ninguna senda.

Una solitaria antorcha arde en un soporte de pared en el extremo más alejado de la sala. Montada bajo esta, hay una placa de bronce que lleva una advertencia en común: “¡He aquí el destino de aquellos que me desafían!”.

La antorcha está encendida y no se consumirá mientras permanezca en este corredor. Si sale de este pasillo, se consumirá con normalidad.

CONSEJOS DE LOS ESPÍRITUS

Los personajes que alojen a los espíritus de I'jin o Shagambi recibirán un consejo al entrar en esta zona:

- La caprichosa I'jin querrá que su anfitrión siga la senda de baldosas púrpura para averiguar a dónde conduce (el púrpura es el color favorito de I'jin, al menos por ahora).
- La sabia Shagambi instará a su anfitrión a no apartarse de las sendas embaldosadas.

ESQUELETO CARBONIZADO Y PUERTA SECRETA

El esqueleto chamuscado señala el arco que alberga una puerta secreta; una vez abierta revelará la contigua zona 81.

Glifo custodio. Al abrir la puerta secreta se activa un *glifo custodio*, que tendrá como objetivos a todas las criaturas que se encuentren dentro de una esfera de radio 20 pies centrada en la puerta. La esfera se extiende más allá de las esquinas. Todas las criaturas situadas en la zona deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24, sufriendo 22 (5d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El glifo de activación está en la esquina inferior derecha de la puerta y se puede detectar superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 24.

Muro de fuego. Cuando el conjuro de *glifo custodio* se active o se disipe, un muro mágico de fuego se elevará en el extremo sur del pasillo, prendiendo la cortina negra si aún estuviera allí. El muro de fuego se extenderá a todo lo largo y ancho de la sala. Cualquier criatura que entre en el muro, comience su turno dentro o comience su turno a 5 pies del lado norte de este, recibirá 22 (5d8) de daño de fuego.

Cuando el muro de fuego aparezca, todas las criaturas presentes deberán tirar iniciativa. Cada asalto, en la posición 15 en el orden de iniciativa, el muro se moverá 10 pies hacia el norte, deteniéndose solo cuando llegue a 5 pies de la pared norte. El muro perdurará hasta que no quede ninguna criatura en el pasillo o hasta que sea disipado mediante un conjuro de *disipar magia* (CD 14).

LA SENDA DORADA Y LA PUERTA SECRETA

El camino de baldosas doradas conduce al arco en la pared del oeste, que alberga una puerta secreta. Cualquier personaje que lleve puesto el colgante en forma de ojo encontrado en la zona 2 podrá hallar el acceso oculto sin necesidad de efectuar una prueba y podrá abrirla sin disparar la trampa (consulta los detalles a continuación). Detrás de la puerta secreta hay un pasillo polvoriento lleno de telarañas e imbuido de una dulce melodía de salterio. La música aumenta de volumen a medida que uno se aproxima a la zona 80.

Glifo custodio. Al abrir la puerta secreta se activa un *glifo custodio*, que tendrá como objetivos a todas las criaturas que se encuentren dentro de una esfera de radio 20 pies centrada en la puerta. La esfera se extiende más allá de las esquinas. Todas las criaturas situadas en la zona deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24, sufriendo 22 (5d8) de daño de trueno si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El glifo de activación está en la esquina inferior derecha de la puerta y se puede detectar superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 24.

SENDA PÚRPURA

Un sendero de baldosas de color púrpura conduce hasta el arco más al norte de la sala. Si un personaje camina por el sendero sin pisar fuera de él y toca la pared dentro del arco, el muro adquirirá la consistencia de un espeso fango durante 1 hora. Mientras dure este efecto, cualquier criatura que atraviese la pared, o cualquier objeto que sea empujado a través de esta, saldrá por el otro lado, surgiendo del nicho situado al fondo de la zona 80.

SENDA ROJA

La breve senda de baldosas de color rojo muere frente al arco más al sur del pasillo. Una criatura que vaya por este sendero sin pisar en ningún momento fuera y, a continuación, toque la pared interior del arco, será absorbida por la pared y arrojada de forma indecorosa a la zona 57.

80. LA BIBLIOTECA ROJA

Los personajes podrían llegar aquí a través del túnel situado al este o por el nicho de la esquina suroeste, si activaron el arco de la senda púrpura en la zona 79.

La suave música del salterio inunda esta habitación, cuyas paredes están pintadas del color de la sangre seca. Alineados en las paredes se localizan unos anaqueles cubiertos de polvo y telarañas. Destacan otros cuatro en el centro de la estancia. Cientos de tomos encuadernados en cuero lastran sus combados estantes. En un extremo de la habitación, se sitúa un pequeño estudio compuesto por una silla de cuero acolchado, un reposapiés y una mesita; también hay tres cadáveres colgando boca abajo de cadenas y grilletes atornillados al techo, cerca de la pared norte. Un dispositivo en forma de linterna que descansa sobre la mesa parece ser la fuente de la música. Un anciano está dormido en la silla, con sus anteojos de montura de Carey en la punta de la nariz.

La biblioteca contiene la sabiduría acumulada de cien sabios, junto con unos pocos libros de conjuros y pergaminos (consulta “Tesoro”, más adelante).

Los cadáveres colgados a lo largo de la pared del norte son los restos de tres archimagos que trataron de inmiscuirse en los asuntos de Acererak. Si se supera una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12, se confirmará que los tres murieron en algún momento del mes pasado a causa de conjuros destructivos.

El anciano que duerme en la silla es un **arcanaloth** bajo el efecto de su conjuro de *alterar el propio aspecto*. El demonio tiene uno de los libros de conjuros de la biblioteca abierto sobre su regazo y finge estar dormido. Si se le acerca alguien, el hombre parecerá despertar y preguntará: “¿por qué me molestas?”. La criatura no revelará su verdadero nombre, refiriéndose a sí misma como “el Sr. Zorro”. El arcanaloth está vinculado a la biblioteca por la magia de Acererak y no puede abandonarla. Tampoco puede permitir que lo haga ninguno de los libros o pergaminos que allí se encuentran.

Si algún personaje pronuncia el verdadero nombre del arcanaloth (“Ygga Raxyg”; consulta la zona 71) al alcance del oído del demonio, lo aturdirá durante 1 minuto. Una vez el efecto de aturdimiento haya desaparecido, repetir el nombre de la criatura no tendrá efecto alguno en este durante las siguientes 24 horas. Si resulta muerto, el arcanaloth se fundirá en un charco de icor, dejando tras de sí únicamente su atuendo y sus gafas de montura de Carey (lee “Tesoro”, a continuación).

HABITÁCULO

El habitáculo situado en la esquina suroeste de la habitación está vacío. Si la magia al final de la senda púrpura sigue estando activa (consulta la zona 79), la pared posterior del nicho tendrá la consistencia de un fango espeso. Cualquier criatura que atraviese la pared, o cualquier objeto que sea empujado a través de ella, emergerá del arco más al norte de la zona 79.

TESORO

Los anteojos con montura de Carey del arcanaloth no son mágicos, pero poseen un valor de 250 po. Además, también son la llave de un portal que se abre en la ciudad planar de Sigil. El portal es una puerta de doble dirección al plano de Arcadia. Un conjuro de *conocer las leyendas* lanzado sobre los anteojos revelará esta información y aumentará su valor potencial a 2.500 po si se venden a un mago o sabio.

El objeto sobre la mesa es una caja de música hecha de madera oscura con una filigrana de oro. Los conjuros de *detectar magia* y efectos similares revelarán un aura mágica de conjuración alrededor de esta. Cada uno de sus cinco lados está esculpido con la imagen de una mujer astada que toca un instrumento musical diferente: un salterio, una flauta, un arpa, una lira y una viola. Mientras esté en contacto con la caja, una criatura puede usar una acción para hacer que suene música con uno de los instrumentos que se muestran. Es posible escuchar la melodía hasta a 60 pies de distancia. Un personaje también podrá utilizar una acción para detener la música. La caja de música vale 750 po.

La biblioteca contiene doscientos textos históricos (50 po cada uno), sesenta tomos de conocimientos arcanos (100 po cada uno), tres *pergaminos de conjuros* (*crear muerto vivo*, *fabricar* y *resurrección*), y seis libros de conjuros. Los tres primeros libros de conjuros contienen cada uno 1d6 conjuros, de niveles 1 al 3. El cuarto y el quinto contienen cada uno 1d4 conjuros de niveles 4 al 6. El sexto tiene un título (*Grimorio Arcano de X el Místico*) grabado a fuego en su lomo y contiene 1d3 conjuros de niveles 7 al 9.

81. ESTANQUE DE ÉBANO

Un estanque de cieno negro azabache brilla dentro de esta silenciosa cámara, cuyas paredes están decoradas con tallas en relieve que representan estrellas negras.

Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura mágica de conjuración en el estanque. Las criaturas que toquen el fango no sufrirán daño alguno. Cualquier objeto que alguien no vista o esté transportando desaparecerá si se sumerge en el cieno. Dichos objetos se darán por perdidos para siempre, al haber sido transportados a un semiplano secreto cuya localización no puede adivinarse. Cualquier cantidad de cieno que se extraiga del estanque desaparecerá instantáneamente.

ACTIVACIÓN DEL ESTANQUE

Peggy Ánimas (en la zona 71) y Don Remiendos (en la zona 74) tienen unas canicas negras en su poder que pueden utilizarse para activar el estanque. Si una de esas canicas azabaches es arrojada a la piscina, lee lo siguiente:

La oscura canica se hunde en el cieno, que se alza de repente para formar un obelisco negro de cuatro pies de altura, una versión en miniatura del que había fuera, en la entrada de la tumba.

Cualquier criatura que toque el obelisco de cieno será teletransportada, junto con todos los objetos que lleve puestos y cargue, a un espacio desocupado situado a 10 pies o menos del obelisco que se encuentra fuera, en la entrada de la tumba (zona 1). Este efecto no está sujeto a las guardas mágicas que impiden el funcionamiento de los conjuros de teletransportación desde dentro de la tumba.

El obelisco de cieno volverá a al estanque y desaparecerá después de 1 minuto. Echar otra canica negra en el estanque hará que el monumento vuelva a tomar forma.

CONCLUSIÓN

Destruir al Almero libera a las almas atrapadas en su interior y levanta la maldición de muerte de Acererak. Los aventureros que logren este objetivo habrán salvado muchas vidas y, si se extienden las noticias sobre su heroísmo, ricos e influyentes PNJ acudirán con regalos como agradecimiento. Estos presentes pueden adoptar muchas formas, incluyendo parcelas de tierra y favores especiales (consulta “Signos de prestigio” en el capítulo 7 del *Dungeon Master’s Guide*). Si los personajes permiten que el atropal sobreviva en las profundidades de la tumba, con el tiempo atraerá a devotos nihilistas de Acererak que lo alimentarán con sus propias almas oscuras como sustento.

TESOROS PERDIDOS

Mientras exploran la tumba, es probable que los aventureros encuentren uno o más tesoros legendarios, así como objetos mágicos que alojan a los espíritus de los dioses embaucadores muertos de Omu. Lo que sucede con estos objetos cuando los personajes salen de la tumba se detalla a continuación.

RELIQUIAS DEL PASADO

Acererak ubicó cuatro tesoros en la tumba como señuelos: la Corona del Ópalo Negro, el Ojo de Zaltec, el Ombligo de la Luna y el Cáliz del Cráneo de Ch’gakare. Estos artículos

pueden guardarse, venderse a compradores que estén interesados o devolverse a sus legítimos propietarios.

Corona del Ópalo Negro (zona 49). Los yuan-tis de Omu andan detrás de este tesoro. Si no pueden arrebatar la corona a los aventureros, intentarán comprársela o robársela al individuo al que los personajes se la hayan vendido. Que este objeto tenga o no el poder de restaurar a Dendar, la Serpiente Nocturna, es tu decisión. Si la corona cayera en manos equivocadas, los aventureros deberían adentrarse en las cavernas bajo los Picos de Fuego para recuperarla antes de que llegue el fin del mundo.

Ojo de Zaltec (zona 62). La Compañía del Estandarte Amarillo fue derrotada tratando de conseguir esta joya perdida, de la que se rumorea posee el poder de resucitar a los muertos antiguos. Si el Ojo de Zaltec tiene realmente tal capacidad, se requiere de un gran número de sacrificios para hacerlo funcionar. Los ladrones tabaxis podrían tratar de robar este objeto y llevarlo de vuelta a Maztica, para negociar quizás un intercambio por sus seres queridos esclavizados allí. Por el contrario, algún individuo malvado podría comprar la joya y utilizarla para devolver a la vida a algún tirano, un vil archimago o alguna otra amenaza incluso mayor.

Ombligo de la Luna (zona 56). Si los personajes intentan vender esta piedra en Puerta de Baldur, Puerto Nyanzaru u otra ciudad, la noticia de la venta llegará rápidamente a los espías de los adinerados mercaderes calishitas. Podría darse una guerra de pujas, o tal vez envíen asesinos para recuperar la piedra y deshacerse de su nuevo propietario. Si la piedra tiene o no el supuesto poder de reunir a familias separadas por el tiempo y el destino, deberás decidirlo tú.

Cáliz del Cráneo de Ch’gakare (zona 67). La princesa Mwaxanaré no puede permitirse pagar a los aventureros lo que vale este tesoro y les despreciará si se lo venden a alguna otra persona. Tres de los príncipes mercaderes de Puerto Nyanzaru expresarán su interés en comprar el cáliz: Ifan Talro’a quiere añadirlo a su colección privada de reliquias chultanas, Kwayothé pretende fundirlo y Zhanthi lo desea por razones sentimentales. Negárselo a cualquiera de ellos sería un grave error por parte de los personajes y podría dar lugar a que estos recibieran una ficha de la ominosa Sociedad Ytepká.

OBJETOS MÁGICOS DE LOS DIOSOS EMBAUCADORES

Ciertos objetos mágicos, específicamente aquellos en los que residen los espíritus de los nueve dioses embaucadores, se convertirán en polvo y quedarán destruidos en cuanto salgan de la tumba. Estos artículos incluyen el *anillo de protección* de Obo’laka (zona 10), el *bastón de la pitón* de Moa (zona 14), la *maza del terror* de Wongo (zona 16), el *amuleto de salud* de Papazotl (zona 22), la *perla de poder ovalada* de Nangnang (zona 24), la *astada varita de las maravillas* de I’jin (zona 35), los *brazales de arqueología* de Kubazan (zona 42), el *instrumento de los bardos* de Shagambi (zona 48) y la *túnica de colores hipnóticos* de Unkh (zona 55).

Si, en tu opinión, un jugador hizo una interpretación extraordinaria de una flaqueza provocada por un dios embaucador, el espíritu de la deidad podría recompensar a su personaje permitiendo que su objeto mágico perviva fuera de la tumba, siempre que el aventurero esté en sintonía con el objeto cuando lo saque de la tumba.

EL DESTINO DE SYNDRA

Los aventureros que sobrevivan a la Tumba de los Nueve Dioses no conocerán el destino de Syndra Silvane hasta que regresen a Puerto Nyanzaru, usen un conjuro como *escudriñar* para espiarla o contacten con ella con un conjuro de *recado* o magia similar. Si los personajes destruyen al Almero y Syndra todavía sigue viva, los sacerdotes restaurarán su salud al completo rápidamente, de modo que los aventureros podrán recibir la recompensa prometida. Si Silvane muere, pero su alma se salvó antes de que el atropal la devorara, ella se alzará de entre los muertos en torno a una decana tras la destrucción del Almero y hará honor a su acuerdo con el grupo. En el caso de que Syndra fallezca y su alma sea consumida, su cuerpo permanecerá en la capilla ardiente hasta que se le dispensen unas honras fúnebres apropiadas.

ARTUS Y EL ANILLO DEL INVIERNO

Artus Cimber no está dispuesto a desprenderse del *Anillo del Invierno*. Le preocupa, con razón, que el objeto pueda dominar y controlar a cualquier otro dueño. Además, Artus comenzaría a envejecer como un ser humano normal sin el anillo, lo que le impediría vivir para siempre con su amada Alisanda.

Xandala, los Arpistas, los Zhentarim y los gigantes de escarcha leales a Jarl Storvald no cejarán en su empeño de buscar el *Anillo de Invierno*. Si los personajes vuelven a la civilización escoltando a Artus, deberían encontrarse con uno o más de estos grupos durante el camino. Valindra Shadowmantle y los Magos Rojos de Thay tampoco perderán la oportunidad de hacerse con el objeto por la fuerza.

Con o sin el anillo, Artus Cimber sigue esperando el retorno de Mezro mientras busca los medios para llegar o invocar a la ciudad desplazada. Nada le importa más que reencontrarse con su esposa. Los aventureros interesados en ayudar a Artus pueden utilizar conjuros de adivinación o investigar en su tiempo de descanso. También podrían consultar con los Arpistas, que tienen acceso a conocimientos que podrían facilitar a Artus su búsqueda, pero estos exigirán el anillo a cambio de su apoyo. Si se ve obligado a elegir entre la ayuda de los Arpistas y el anillo, Artus escogerá este último. Alternativamente, un portal al semiplano de Mezro podría estar oculto en algún lugar de Chult, plantando así las simientes de una maravillosa y nueva aventura.

DRAGONBAIT

Si se encuentra con los personajes cuando escapen de la Tumba de los Nueve Dioses, Dragonbait estará ansioso de dejar Omu y esta aventura tras de sí. Mientras Artus Cimber viva, Dragonbait seguirá comprometido a ayudar a que su amigo localice la ciudad desplazada de Mezro. En cambio, si Artus está muerto y no hay esperanzas de devolverle a la vida, Dragonbait optará por regresar a Puerto Nyanzaru, donde ahogará sus penas en unos barriles de tej antes de disfrutar de algún tiempo de descanso. El saurial desprende el aroma de las rosas mientras se despide del grupo. Con el tiempo, cruzará su camino con el de Volothamp Geddarm, y ambos exploradores se embarcarán en numerosas aventuras juntos.

OMU

A menos que los aventureros limpiaran el Fano de la Serpiente Nocturna, Omu continúa bajo las garras de los yuan-tis. Si Ras Nsi aún sigue vivo, los personajes no le serán de mayor utilidad una vez la maldición de muerte ya no exista. Creyendo que saben demasiado para su propio bien, envía a una partida de yuan-tis para capturarlos o matarlos antes de que salgan de la ciudad. Si el grupo consiguió la Corona del Ópalo Negro, pueden negociar un intercambio de sus vidas por el objeto.

Si Fenthaza todavía vive, Ras Nsi cometerá el error de ponerla al frente de la partida enviada para matar a los aventureros. Ella les ofrecerá otro acuerdo muy diferente. Si los personajes acceden a matar al líder de los yuan-tis, podrán marcharse libremente y quedarse con todo el tesoro que puedan coger del Fano, a excepción de la Corona del Ópalo Negro; Fenthaza insistirá en que los aventureros se la entreguen de inmediato. Si los personajes derrotan Ras Nsi con soltura, la suma sacerdotisa hará honor a su parte del trato. Si salen del Fano debilitados, ella intentará acabar con ellos.

La princesa Mwaxaná quiere devolver a Omu a su antigua gloria y construir un nuevo reino allí. Con el Cáliz del Cráneo de Ch'gakare en su poder, puede ganarse el apoyo de los chultanos ansiosos por volver a los viejos tiempos. Sin embargo, los príncipes mercantes de Puerto Nyanzaru no están por la labor de respaldar sus intenciones, de mismo modo que los yuan-tis no cederán Omu sin luchar. Podría llevar años que el sueño de Mwaxaná se hiciera realidad, si es que alguna vez lo hace.

MAGOS ROJOS DE THAY

La noticia de la destrucción del Almero molesta a Valindra Shadowmantle. Mediante su *círculo de teletransportación*, vuelve a Thay e informa a Szass Tam de que no ha cumplido su misión en Chult. Enfurecido por la interferencia del grupo, el liche envía a nuevos agentes y poderosos muertos vivientes para espiar a los aventureros y conocer sus debilidades para, llegado el momento, deshacerse de ellos. Si los personajes mantienen buenas relaciones con los Arpistas o los Zhentarim, los espías que trabajen para una u otra facción tendrán conocimiento de la trama de los Magos Rojos y podrán advertirlos.

ACERERAK EL ETERNO

Acererak mantiene oculta su filacteria, y ni dioses ni conjuros pueden adivinar su ubicación. Si su cuerpo físico es destruido, Acererak se recompone junto a su filacteria en 1d10 días. El archiliche no se apresurará a vengar su derrota. Preferirá dejar que el tiempo —su más poderoso aliado— acabe con los aventureros. Una vez estén muertos y enterrados se dispondrá a hacer la vida imposible a sus descendientes.

MÁS AVENTURAS

Con esto concluye *La Tumba de la Aniquilación*. Limitaciones de espacio nos impiden explorar Chult en su totalidad, pero puedes crear tus propias aventuras con Chult como escenario y publicarlas en la *Dungeon Masters Guild* (www.dmsguild.com).

APÉNDICE A: TRASFONDOS DE PERSONAJES

Durante la creación de personajes, los jugadores pueden elegir los siguientes trasfondos para sus aventureros si les das permiso. Estos son apropiados para cualquier personaje o campaña relacionados con descubrir y explorar culturas exóticas y civilizaciones perdidas.

ANTROPÓLOGO

Siempre te han fascinado otras culturas, desde las tierras perdidas más antiguas y primitivas a las civilizaciones modernas. Al estudiar las costumbres, las ideologías, las leyes, los rituales y las creencias religiosas, los idiomas y el arte de otras culturas, has aprendido cómo las tribus, los imperios y todos los tipos de sociedad entre ambos extremos forjan su propio destino y determinan su final. Has obtenido este conocimiento no solo de libros y pergaminos, sino también mediante la observación de primera mano, visitando asentamientos remotos y aprendiendo costumbres e historias locales.

Competencias en habilidades: Perspicacia, Religión.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: un diario forrado en cuero, una botella de tinta, una pluma, una muda de ropas de viaje, un abalorio con un significado especial y una bolsa con 10 po.

CAMALEÓN CULTURAL

Antes de convertirte en aventurero, pasaste gran parte de tu vida adulta lejos de tu tierra natal, viviendo entre personas de origen diferente al tuyo. Has llegado a entender esas culturas extranjeras y su forma de ser, y con el tiempo esas personas han llegado a tratarte como a uno más de entre los suyos. Una cultura ha tenido en ti más influencia que ninguna otra, de manera que ha moldeado tus creencias y costumbres. Elige una raza cuya cultura has adoptado o tira en la tabla “cultura adoptada”.

CULTURA ADOPTADA

d8	Cultura	d8	Cultura
1	Aarakocra	5	Hombre lagarto
2	Elfo	6	Humano
3	Enano	7	Mediano
4	Goblin	8	Orco

RASGO: LINGÜISTA EXPERTO

Puedes comunicarte con humanoides que no hablen ninguna lengua de las que conoces. Debes observarlos relacionándose entre ellos durante al menos 1 día, tras lo cual aprenderás un puñado de palabras, expresiones y gestos, suficientes para comunicarte con ellos a nivel elemental.

CARACTERÍSTICAS RECOMENDADAS

Los antropólogos dejan atrás la sociedad en la que nacieron para descubrir cómo es la vida en otras partes del mundo. Tratan de establecer cómo sobreviven otras razas y civilizaciones... o por qué no lo consiguieron. Algunos antropólogos se mueven por curiosidad intelectual, mientras que otros buscan el reconocimiento y la fama que conlleva ser el primero en descubrir un nuevo pueblo, una tribu perdida o la verdad sobre la caída de un imperio antiguo.

d6 Rasgo de personalidad

- 1 Prefiero la compañía de los que no son como yo, incluyendo personas de otras razas.
- 2 Soy muy puntilloso cuando se trata de respetar la etiqueta y las costumbres locales.
- 3 Prefiero observar en lugar de entrometerme.
- 4 Al vivir entre personas violentas, me he insensibilizado a la violencia.
- 5 Arriesgaría mi vida para descubrir otra cultura o desentrañar los secretos de una que haya desaparecido.
- 6 La primera vez que piso un nuevo asentamiento, tengo que aprender todas sus costumbres.

d6 Ideal

- 1 **Descubrimiento.** Quiero ser el primero en descubrir una civilización perdida. (Cualquiera)
- 2 **Distancia.** No se debe intervenir en los asuntos de otra cultura, ni siquiera aunque necesite ayuda. (Legal)
- 3 **Conocimiento.** Al entender otras razas y culturas, aprendemos a entendernos a nosotros mismos. (Cualquiera)
- 4 **Poder.** Las personas normales y corrientes anhelan un liderazgo fuerte, y yo hago lo máximo posible por proporcionárselo. (Legal)
- 5 **Protección.** Debo hacer todo lo posible para salvar a una sociedad que se enfrenta a la extinción. (Bueno)
- 6 **Indiferente.** La vida es cruel. ¿De qué sirve salvar a la gente si van a morir de todas formas? (Caótico)

d6 Vínculo

- 1 Mi mentor me dio un diario lleno de tradiciones y sabiduría. Perderlo me haría pedazos.
- 2 Tras haber vivido con personas de una tribu o clan primitivo, estoy deseando volver y ver qué tal les va.
- 3 Hace años, la tragedia sobrevino a los miembros de una sociedad aislada a los que apreciaba, y voy a honrarlos.
- 4 Quiero aprender más de una cultura humanoide en particular, que me fascina.
- 5 Busco venganza por un clan, tribu, reino o imperio que fue aniquilado.
- 6 Tengo una baratija que creo que es la clave para encontrar una civilización perdida.

d6 Defecto

- 1 Me mareo en los barcos.
- 2 Hablo solo, y me cuesta hacer amigos.
- 3 Creo que soy superior intelectualmente a personas de otras culturas y que tengo mucho que enseñarles.
- 4 He adquirido hábitos desagradables por vivir entre goblins, hombres lagarto u orcos.
- 5 Me quejo por todo.
- 6 Llevo una máscara tribal y nunca me la quito.

ARQUEÓLOGO

Un arqueólogo aprende sobre culturas desaparecidas hace tiempo estudiando sus restos materiales: sus huesos, sus ruinas, sus obras maestras supervivientes y sus sepulcros. Los que practican la arqueología viajan a los rincones más recónditos del mundo para examinar ciudades desmoronadas y mazmorras perdidas, excavando en busca de artefactos que pudieran narrar historias de monarcas y altos sacerdotes, de guerras y cataclismos.

Competencias en habilidades: Historia, Supervivencia.

Competencias con herramientas: herramientas de cartógrafo o herramientas de navegante.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: una funda de madera que contiene un mapa para llegar a una ruina o mazmorra, una linterna de ojo de buey, un pico de minero, una muda de ropas de viaje, una pala, una tienda de campaña para dos personas, una bagatela recogida en un yacimiento y una bolsa con 25 po.

EXCAVADOR ENTRE EL POLVO

Antes de convertirte en un aventurero, pasaste la mayor parte de tu juventud arrastrándote entre el polvo, rapiñando reliquias de dudoso valor en criptas y ruinas. Aunque te las apañaste para vender algunos de tus descubrimientos y así ganar suficientes monedas para comprar un equipo de aventurero decente, has conservado un objeto que tiene un gran valor emocional para ti.

Tira en la tabla "objetos distintivos" para ver cuál posees o elige uno de la tabla.

OBJETOS DISTINTIVOS

d8	Objeto	d8	Objeto
1	Gorro	5	Medallón
2	Látigo	6	Pala
3	Linterna sorda	7	Palanqueta
4	Mazo	8	Vara de 10 pies

RASGO: CONOCIMIENTO HISTÓRICO

Cuando entras en unas ruinas o en una mazmorra, puedes determinar correctamente su propósito y quién las construyó, ya fuesen enanos, elfos, humanos, yuan-tis o cualquier otra raza conocida. Además, eres capaz de estimar el valor económico de objetos de arte que tengan más de un siglo.

CARACTERÍSTICAS RECOMENDADAS

Pocos arqueólogos pueden resistirse a la tentación de una mazmorra o unas ruinas inexploradas, sobre todo si ese emplazamiento es fuente de leyendas o si se rumorea que contiene tesoros y reliquias de magos, brujos o miembros de la realeza. Algunos arqueólogos expolían para conseguir fama o riquezas, mientras que otros consideran que es su misión iluminar el pasado, o impedir que las mayores maravillas caigan en las manos equivocadas. Cualesquiera sean sus motivaciones, los arqueólogos combinan las capacidades de historiadores con conocimientos rudimentarios y el heroísmo propio de un bribón cazatesoros.

d8 Rasgo de personalidad

- 1 Me encantan los rompecabezas y los misterios.
- 2 Soy un acumulador, nunca me deshago de nada.
- 3 La fama me importa más que el dinero.
- 4 No siento escrúpulos por robar a los muertos.
- 5 Soy más feliz en una tumba polvorienta que en plena civilización.
- 6 Las trampas no me inquietan. Son los idiotas que las activan los que me ponen nervioso.
- 7 Es posible que fracase, pero nunca me rendiré.
- 8 Puede que parezca un académico, pero adoro una buena trifulca. Estos puños están hechos para atizar.

d6 Ideal

- 1 **Preservación.** Este artefacto debe estar en un museo. (Bueno)
- 2 **Codicia.** No pienso arriesgar mi vida por nada. Espero algún pago a cambio. (Cualquiera)
- 3 **Deseo de morir.** Nada es más estimulante que escapar por los pelos de las garras de la muerte. (Caótico)
- 4 **Dignidad.** Los difuntos y sus pertenencias merecen ser tratados con respeto. (Legal)
- 5 **Inmortalidad.** Toda mi exploración es parte de un plan para encontrar el secreto de la vida eterna. (Cualquiera)
- 6 **Peligro.** Cada gran descubrimiento entraña un serio peligro. Ambos van de la mano. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Desde niño, siempre he escuchado leyendas acerca de una ciudad perdida. Mi objetivo es encontrarla, aprender sus secretos y pasar a los libros de historia.
- 2 Quiero encontrar a mi mentor, que desapareció hace algún tiempo en una expedición.
- 3 Tengo un amigo rival. Solo uno de nosotros puede ser el mejor, y voy a demostrar que soy yo.
- 4 No pienso vender un objeto de arte u otro tesoro que tenga valor histórico o sea único.
- 5 Amo en secreto al rico mecenas que patrocina mi explotación arqueológica.
- 6 Espero dar prestigio a una biblioteca, museo o universidad.

d6 Defecto

- 1 En secreto tengo miedo a un animal salvaje común, y, en mi trabajo, los veo por todas partes.
- 2 No puedo abandonar una habitación sin haber buscado puertas secretas.
- 3 Cuando no estoy explorando mazmorras o ruinas, me vuelvo nervioso e impaciente.
- 4 No tengo tiempo para amigos o familia. Dedico cada segundo que estoy despierto a pensar en mi próxima expedición y prepararla.
- 5 Cuando hay que elegir si ir a la izquierda o a la derecha, siempre voy a la izquierda.
- 6 No puedo dormir a no ser que esté totalmente a oscuras.

APÉNDICE B: ENCUENTROS ALEATORIOS

Los encuentros aleatorios pueden tener lugar en Puerto Nyanzaru, en la selva de Chult y en Omu. Estos aportan misterio y ambiente a la aventura, e incluso aumentan la tensión al desgastar los recursos del grupo.

Los encuentros aleatorios deben usarse en la medida de lo posible cuando haya un momento de calma durante la sesión o cuando tus jugadores parezcan inquietos. No se recomienda tener más de uno o dos por sesión, dado que el abuso de ellos puede enredar la aventura y provocar que los jugadores pierdan el hilo de la historia.

ENCUENTROS EN PUERTO NYANZARU

Incluso sin encuentros aleatorios, en Puerto Nyanzaru ocurren muchas cosas, pero si los aventureros dedican tiempo a explorar la ciudad, unos cuantos incidentes al azar pueden ayudar a dar vida a esa experiencia. Tira un d20 tres veces por cada día dentro del juego para comprobar si hay encuentros cada mañana, tarde y noche. Si en la tirada sale 16 o más, se produce un encuentro. Tira un d20 y comprueba la tabla “encuentros en Puerto Nyanzaru” para determinar con qué se topan los personajes o simplemente elige un encuentro que te guste.

ENCUENTROS EN LA NATURALEZA

Cuando los aventureros estén explorando o acampando en zonas salvajes, tira un d20 tres veces al día para comprobar cada mañana, tarde y noche si hay un encuentro. Si en la tirada sale 16 o más, se produce un encuentro. Tira un d100 y comprueba la tabla “encuentros en la naturaleza” en la columna correspondiente al terreno en el que se localizan los personajes. Después de determinar con qué se topan los aventureros, puedes utilizar la información presentada más adelante en este apéndice para dar vida al encuentro.

Los mapas de Chult tienen zonas marcadas como territorio de muertos vivientes (con pocos o muchos). La tabla “encuentros en la naturaleza” cuenta con columnas separadas que deberías emplear cuando establezcas encuentros en estas zonas infestadas de muertos vivientes.

Si tus jugadores se cansan de tener encuentros aleatorios, reduce su frecuencia haciendo que se produzcan con una tirada de 18 o mayor o, incluso, solo con un 20. También puedes dejar que los jugadores narren cómo evitan los encuentros fáciles o aumentar la dificultad de los encuentros más sencillos para que sigan siendo emocionantes. Una forma de volver un encuentro más desafiante es que este desencadene un segundo encuentro aleatorio. Por ejemplo, una pelea con goblins podría atraer a una manada de gules o de dinosaurios. También puedes acortar los encuentros haciendo que los monstruos huyan cuando pierdan la ventaja táctica o la mayor parte de sus puntos de golpe.

Los encuentros aleatorios no están adaptados a personajes de un nivel específico. Si los aventureros hallan criaturas hostiles más allá de sus capacidades de lucha, dales la oportunidad de correr, esconderse, negociar o evitar la muerte de otra forma. También puedes hacer que aparezcan otras criaturas y creen una distracción que los personajes puedan aprovechar para escapar. Por ejemplo, si un aventurero tiene que realizar una prueba de característica o una tirada de salvación que sean cruciales, puedes hacer que aparezca un **chwinga** (consulta el apéndice D), que lance *gúa* o *resistencia* al personaje, y desaparezca en el siguiente turno.

ENCUENTROS EN PUERTO NYANZARU

d20	Encuentro
1	A un personaje aleatorio le cae una caca de loro en la cabeza.
2	Cerca del puerto, un anquilosaurio que remolca barcos por los canales del almacén se vuelve loco y debe ser calmado, dominado o sacrificado.
3	Un mercader grita: “¡Detente! ¡Al ladrón!”, mientras un joven clandestino (plebeyo) pasa a toda prisa al lado de los personajes. Si se atrapa al ladrón, el agradecido mercader puede presentar a los aventureros a un príncipe mercante o hacerles algún otro favor.
4	Un marinero borracho extranjero (veterano sin armadura) está llamando la atención al intentar iniciar una pelea con tres plebeyos locales, que claramente no son rivales para el patán. Si los personajes intervienen, los lugareños se convertirán en una fuente de información fiable de Puerto Nyanzaru, pero el marinero y sus compañeros de tripulación emboscarán a los aventureros más tarde en otro punto de la ciudad.
5	Un mendigo (plebeyo) agarra del brazo a un personaje y grita: “¡El anciano bajo la Ciudad Prohibida da a luz a un nuevo dios terrible! ¡Los hombres serpiente lo saben! ¡Lo saben!”. Y se pierde tropezando entre la multitud. Los transeúntes les dicen a los aventureros que ignoren al mendigo, que sus profecías casi nunca aciertan.
6	Los cuernos alertan de que los muertos vivientes están atacando la Garganta de Malar. Los mercenarios hacen un buen trabajo manteniendo a los monstruos fuera de la ciudad, pero hay personas atrapadas en el templo de Tymora, que está siendo sitiado por 2d6 zombis y 2d6 esqueletos liderados por un gul . Si los personajes vencen a los muertos vivientes, el templo les recompensará con 5 galones de tej y una <i>poción de curación</i> .
7	Unos gritos de “¡cuidado!” son la breve advertencia que recibe un aventurero cuando se precipita un barril de agua, una piedra de un edificio o cualquier otro gran peso. El personaje debe tener éxito en una tirada de salvación CD 12 o será aplastado, recibiendo 14 (4d6) de daño contundente. Cualquier aventurero que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 divisa a un luan-ti purasangre disfrazado escabulléndose de la escena.
8	Una juglar tabaxi (consulta el apéndice D) pide una pieza de oro a uno de los personajes para apuestas, prometiendo pagar al día siguiente. Si el aventurero acepta, la tabaxi cumple su promesa al día siguiente y le devuelve una bolsa con 10 po.
9	Un ladrón (espía) intenta robarle la bolsa a uno de los personajes.
10	Los aventureros se encuentran con Volothamp Geddarm (consulta el apéndice D), que está entregando una copia de su nuevo libro a uno de los príncipes mercantes de la ciudad. Hay un 50 por ciento de probabilidades de que Volo esté ebrio.
11–20	Los personajes se encuentran con un PNJ con una misión secundaria (consulta “Misiones secundarias” en la página 16).

ENCUENTROS EN LA NATURALEZA

Encuentro	Playa	Selva			Montañas	Ríos	Ruinas	Pantanos	Eriales
		Sin muertos vivos	Pocos muertos vivos	Muchos muertos vivos					
Aarakocras	01-07	—	—	—	01-11	01-03	—	—	—
Enanos albinos	—	01	01	—	12-17	—	01-02	—	—
Aldanis	—	—	—	—	—	04-07	—	01-10	—
Almirajes	—	02	—	—	—	—	03	—	—
Simios	—	03-04	—	—	18-20	—	04-06	—	—
Artus Cimber	08	05	02	01	—	08-09	07-08	11	01
Enredaderas asesinas	—	06-07	03-05	02	—	10	09-12	12-14	—
Picos de hacha	—	08	06	—	—	—	—	—	—
Babuinos	—	09	—	—	21-22	—	13-14	—	—
Alijo	09-10	10-11	07-08	03-05	23-25	11-12	15-18	—	02-05
Caníbales	—	12-13	09-10	—	—	13-15	—	—	—
Chwinga	11-12	14-15	—	—	26-27	16-18	19	15-16	—
Cocodrilos	—	—	—	—	—	19-23	—	17-21	—
Cíclope	—	16	—	—	28-29	—	20-21	—	—
Dinosaurios, alosaurios	13-14	17	11	06	—	—	—	22	—
Dinosaurios, anquilosaurio	—	18	12	07	—	—	—	23	—
Dinosaurios, brontosaurio	—	19	—	—	—	24	—	24-25	—
Dinosaurios, deinonychus	—	20-21	13	—	—	—	22	—	—
Dinosaurios, dimetrodones	15-16	—	—	—	—	25-26	—	26-30	—
Dinosaurios, hadrosaurios	—	22-23	14	08	—	27-28	—	31-33	—
Dinosaurios, plesiosaurios	17-21	—	—	—	—	29-31	—	—	—
Dinosaurios, pteranodones	22-28	24	15	09	30-38	32-34	—	34-35	—
Dinosaurios, quetzalcoatlus	29-31	—	—	—	39-42	35-36	—	—	—
Dinosaurios, estegosaurio	—	25-26	16	10	—	—	—	—	—
Dinosaurios, triceratops	—	27-28	17	—	—	—	—	—	—
Dinosaurios, tiranosaurio	—	29-30	18	11-12	—	—	—	—	—
Dinosaurios, velocirruptores	32-37	31-35	—	13-14	—	—	23	—	—
Dragón feérico	—	36	—	—	—	37	—	—	—
Dragón rojo	38-40	—	—	—	43-45	—	—	—	06-09
Eblis	—	37	—	—	—	38-40	—	36-39	—
Enclave Esmeralda	41-42	38-42	19-20	15-16	46-47	41-43	24-26	—	—
Exploradores muertos	—	43-44	21-22	17-20	48-50	44-45	27-28	40-41	10-18
Exploradores	43-46	45	23	21	51-53	46-49	29-31	42-45	19
Salamandras flamíferas	—	—	—	—	—	—	—	—	20-37
Caracol flagelo	—	46	—	—	—	—	32-33	46-47	—
Puño Ardiente	47-49	47-50	24-26	22-23	—	50-51	34-36	—	—
Monos voladores	50-52	51	—	—	54-59	52-53	37-38	—	—
Serpientes voladoras	53-55	52-53	27	—	60-61	54-55	39	48-50	—
Gigantes de escarcha	56-57	54-55	—	—	—	—	40-41	—	—
Jabalíes gigantes	—	56	—	—	62	—	—	—	—
Cocodrilo gigante	—	—	—	—	—	56-58	—	51-53	—
Ranas gigantes	—	57	—	—	—	59-60	—	54-56	—
Lagartos gigantes	58-63	58	28	—	63	—	42	57-58	—
Escorpiones gigantes	—	59	—	—	—	—	43-45	—	38-45
Tortuga mordedora gigante	64-67	—	—	—	—	61-62	—	59-60	—

Encuentro	Playa	Selva			Montañas	Ríos	Ruinas	Pantanos	Eriales
		Sin muertos vivos	Pocos muertos vivos	Muchos muertos vivos					
Avispas gigantes	—	60	29	24	64–65	63	46–48	61–62	—
Girallons	—	61–62	30–31	—	66–70	—	49–50	—	—
Goblins	—	63–64	32–33	—	—	—	51–52	—	—
Grungs	—	65–66	34–35	—	—	64–66	—	63–64	—
Jaculis	—	67	—	—	—	67	53–54	—	—
Kamadans	—	68	—	—	—	—	55–57	—	—
Hombres lagarto	68–71	69–70	—	—	—	68	58	65–66	—
Niebla del mono loco	—	71–72	36–39	—	—	69–70	59–60	67–69	—
Magmins	—	—	—	—	—	—	—	—	46–54
Atrapahombres	—	73	40–41	25	—	—	—	—	—
Mephits	—	—	—	—	—	—	—	70	55–71
Saga de la noche	—	74	42	—	71–73	—	61	71	72–78
Hombres pterodáctilo	—	75	43–44	26	74–80	71–72	—	—	—
Planta(s) rara(s)	—	76	45	27	—	73	62	72	—
Mago rojo	72–74	77	46	28	81	74	63	—	—
Salamandra	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Sagas de los mares	75–84	—	—	—	—	75–76	—	—	—
Broza movediza	—	—	—	—	—	—	—	73–76	—
Serpiente constrictora	—	78–79	47–48	29–31	—	77–79	—	77–80	—
Serpiente constrictora gigante	—	80	49	32	—	80	—	81–82	—
Serpiente venenosa gigante	—	81	50	33	82–84	—	64–66	—	—
Arañas	—	82	51–52	34–36	—	—	67–68	—	—
Estatua de Ubtao	—	83–85	53–55	37–40	—	81	69–73	83–85	79
Estirges	85–87	86	56–57	41–44	85–87	82–83	74–75	86–87	—
Sucarates	—	87	58–59	45	—	—	—	—	—
Enjambres de murciélagos	88–89	88	60–62	46	88–90	—	76–77	88–89	—
Enjambres de insectos	—	89	63–65	47–49	—	84–85	—	90–94	—
Enjambres de mordedores	—	—	—	—	—	86–91	—	—	—
Cazador tabaxi	90–94	90	—	—	91–92	92–93	78	—	—
Tigre	—	91	—	—	—	—	—	—	—
Palma triflor	95–00	92	66	50	—	—	79–80	—	—
Troll	—	—	67	51	93–97	—	81	—	80–83
Muertos vivos, gules	—	—	68–72	52–63	—	94	82–84	95	84–85
Muertos vivos, esqueletos	—	—	73–77	64–67	—	95	85–87	96–97	86–95
Muertos vivos, espectro	—	—	78–79	68–70	—	—	88–89	—	—
Muertos vivos, tumulario	—	—	80	71–73	—	—	90–91	—	96–97
Muertos vivos, zombis	—	—	81–89	74–85	—	96	92–93	98	98
Vegepigmeos	—	93	90–91	86–87	—	—	—	—	—
Hombre jabalí	—	94	92	88–89	98–00	—	—	—	—
Hombre tigre	—	95	93	90–91	—	—	94	—	—
Paisaje invernal	—	96	94	92	—	—	95	—	—
Trepadora amarilla almizclada y zombis	—	97	95–96	93–96	—	—	96	99	—
Yuan-ti	—	98	97–98	97–98	—	97–98	97–98	00	—
Zhentarim	—	99	99	—	—	99–00	99–00	—	99–00
Zorbo	—	00	00	99–00	—	—	—	—	—

ALIJOS

d20	Alijo
1	Colector de lluvia (consulta el capítulo 1) y utensilios de cocina
2	Raciones en conserva para 10 días
3	Raciones en conserva para 20 días
4	Raciones en conserva para 50 días
5	1d4 barriles de agua con 5 galones cada uno
6	1d4 barriles de tej (consulta el capítulo 1)
7	1d4 útiles de escalada
8	Cofre que contiene 2d4 viales de antitoxina
9	Bálsamo repelente de insectos (consulta el capítulo 1) para 20 días en un tubo de cuero
10	1d4 aljabas, con 1d20 flechas cada una
11	Canoa con seis remos
12	2 linternas sordas y 10 frascos de aceite para lámparas
13	Tienda para dos personas y 1d4 paquetes de explorador
14	Caja de madera que contiene 2d10 dagas (de baja calidad, del tipo que se usa como mercancía para comerciar)
15	Juego de herramientas de navegante
16	1d10 mudas de ropa de lana
17	Juego de herramientas de cartógrafo
18	Tienda para dos personas y 1d4 útiles de sanador
19	2 tiendas para dos personas, mesa de campo plegable y cuatro taburetes plegables
20	Una caja de madera que contiene 2d4 pociones de curación

AARAKOCRAS

Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más divisa en las alturas 1d4 + 1 **aaarakocras** volando sobre los aventureros. Estas criaturas son batidores de Kir Sabal o de alguna otra casa colgante. Observan al grupo a distancia prudencial, pero no se acercarán a no ser que los personajes demuestren que sus intenciones son pacíficas. Los hombres pájaro son amistosos y pueden indicar a los aventureros la dirección en la que se encuentran puntos de referencia cercanos.

ALDANIS

1d4 **aldanis** (consulta el apéndice D) siguen a los personajes, aunque podrán ser detectados por cualquier aventurero con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más. Los aldanis no se comunican con otros de no ser necesario, y no lucharán a menos que los personajes se nieguen a aceptar un soborno para abandonar la zona. Los aldanis solo ayudarán a los aventureros si se les ofrece algo muy valioso a cambio, como, por ejemplo, ahuyentar una manada de dinosaurios depredadores que invaden su territorio.

ALIJO

El grupo localiza un alijo de provisiones que se han dejado otros exploradores. No hay forma de saber si los que las guardaron allí siguen vivos y volverán a por ellas o si están muertos. Tira un d20 y consulta la tabla “alijos” para determinar qué encuentran los personajes.

ALMIRAJES

Cualquier personaje con una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más avista 1d6 **almirajes** (consulta el apéndice D) a 60 pies de distancia. Los almirajes huyen de cualquier criatura que vean a 30 pies o menos. Cualquier aventurero que atrape con éxito a un almiraj puede utilizar una acción para hacer una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 14. Si tiene éxito, el almiraj se calmará y no huirá ni atacará al personaje, a no ser que se sienta amenazado o que resulte herido.

ARAÑAS

Las telas de arañas gigantes se ocultan con facilidad en las tupidas selvas y pantanos de Chult. Cualquier aventurero con una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 13 o más podrá ver las telas a tiempo para alertar a los demás antes del encuentro con 1d6 **arañas gigantes**. Si no, las arañas atacarán por sorpresa cuando el miembro del equipo que vaya el primero caiga en la pegajosa red y sea agarrado (CD 12 para escapar). Cientos de crías de araña gigante trepan por las telas, pero son inofensivas.

ARTUS CIMBER

Los aventureros pueden encontrarse con **Artus Cimber** (con o sin su compañero de viaje saurial, **Dragonbait**) casi en cualquier parte. Consulta el apéndice D para conseguir más información sobre estos PNJ. Los personajes podrían tropezarse con el campamento de Artus por la noche, o viceversa. También sería posible hallarle en el campamento de otro grupo de exploradores o contándole una historia a Dragonbait. Podría aparecer de la nada y utilizar los poderes del *Anillo del Invierno* para ayudar a los aventureros si se encuentran atrapados en un encuentro difícil.

ATRAPAHOMBRES

Los aventureros tienen la mala suerte de caer en la trampa de 1d4 + 1 **atrapahombres** (consulta el apéndice D), que son indetectables hasta que atacan. Estas plantas están separadas 10 pies, de modo que solo una ataca en el primer asalto. Las otras deben esperar hasta que los personajes se muevan a 5 pies de ellas.

AVISPAS GIGANTES

Un zumbido anuncia la presencia de 1d6 **avispas gigantes** antes de que los personajes puedan verlas. Las avispas atacan de inmediato, ignorando los objetivos con armadura pesada para ir directamente a aquellos que tienen poca o ninguna protección. Al final del encuentro, cualquier aventurero que haya recibido daño de una avispa gigante deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 11 o será infectado con el mal de los temblores (consulta “Enfermedades”, en la página 40).

BABUINOS

Un grupo de 3d6 **babuinos** se ofenden por la intrusión de los aventureros. Se puede distraer a estos monos lanzando a cada uno de ellos los suministros de comida para un día. En cualquier otro caso, atacarán.

BROZA MOVEDIZA

Tira cualquier dado cuando los aventureros se encuentren con una **broza movediza**. Si el resultado es par, escuchan a la criatura arrastrándose por el fango antes de que les ataque. Si el resultado es impar, la broza movediza acecha entre la vegetación, donde puede ser vista por cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más.

CANÍBALES

Caníbales chultanos merodean por la selva en grupos pequeños, matando y comiendo zombis mientras se mantienen lejos de otros muertos vivientes más rápidos y peligrosos. Abandonados por sus dioses, los caníbales se han encomendado al culto de Dendar, la Serpiente Nocturna, y rinden tributo a Ras Nsi a cambio de su favor y protección. Estos hombres se pintan un triángulo azul (el símbolo de Ras Nsi) en la frente como prueba de su devoción, y se sabe que se aventuran en Omu para cazar y entregar su tributo.

Si este encuentro se produce durante el día, los aventureros divisan 3d6 **guerreros tribales** alimentándose de los restos putrefactos de un zombi desmembrado. Si los personajes se quedan en silencio y a distancia, pueden alejarse sin que los caníbales se percaten de su presencia.

Si este encuentro se produce durante la noche, 3d6 **guerreros tribales** intentan infiltrarse en el campamento de los aventureros y asesinarlos. Un personaje cualquiera que esté de guardia se apercebirá del ataque si tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.

CARACOL FLAGELO

Los personajes ven el viscoso rastro de un **caracol flagelo** (mira el apéndice D). Si deciden seguirlo, una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 que tenga éxito les permite deducir en qué dirección iba.

CAZADOR TABAXI

Cualquier personaje con una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más divisa a un **cazador tabaxi** (consulta el apéndice D) contemplando al grupo desde un punto de observación a 300 pies. Si el tabaxi pasa desapercibido, podría seguir a los aventureros un tiempo y aparecer de repente para ayudarles en un encuentro difícil o para advertirles de un peligro cercano.

Si este encuentro se desarrolla en Omu, consulta el capítulo 3 para más información sobre los cazadores tabaxis localizados allí.

CHWINGA

Un **chwinga** (consulta el apéndice D) se interesa por los aventureros. Intentará robar algo valioso de un petate o canoa que no se encuentre vigilada, pero cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 17 o más se dará cuenta. El chwinga siempre deja algo a cambio: una hermosa concha, un puñado de nueces o una gema en bruto (10 po).

CÍCLOPE

Un **cíclope** va de camino a su casa, cercana a la Bahía Tortuga Mordedora. No busca pelea, pero cualquier movimiento brusco u hostil por parte de los personajes podría ser el desencadenante de una. El cíclope conoce la región alrededor de lago Luo y el extremo occidental del Valle del Terror bastante bien, pero en esas zonas nunca ha visto nada como Omu.

Tira dos veces en la tabla “tesoros obtenidos” para ver qué objeto de valor tiene el cíclope, si es que posee alguno.

COCODRILO GIGANTE

Antes de que emerja del agua, el **cocodrilo gigante** debe hacer una prueba de Destreza (Sigilo). Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva que sea menor que el resultado se sorprenderá cuando ataque la monstruosa criatura.

TESOROS OBTENIDOS

d100	Tesoro
01–50	Ninguno
51–52	Un mapa rudimentario pintado en un trozo de piel de dinosaurio. Muestra la ruta a Puerto Nyanzaru y la localización de una guarida o punto de referencia determinado al azar (250 po)
53–54	1d4 gemas (10 po cada una) en un pequeño monedero
55–56	Un anillo de malaquita con incrustaciones de electro (50 po)
57–58	Un vial hecho de hueso de ala de aarakocra grabado y con tapón de corcho (5 po)
59–60	Una aljaba podrida con 1d10 flechas de plata
61–62	Una pepita de oro del tamaño de un puño de enano (50 po)
63–64	Un vial de veneno de serpiente (consulta el capítulo 8 del <i>Dungeon Master's Guide</i>) con tapón
65–66	Una pipa de fumar de marfil grabada (25 po)
67–68	Estuche que contiene 2d12 bloques de incienso repelente de insectos
69–70	Una ficha de hierro con el signo de un triceratops (el signo de la Sociedad Ytepka), valorada en 50 po en Puerto Nyanzaru
71–72	<i>Poción de amistad animal</i>
73–74	<i>Poción de vitalidad</i>
75–76	<i>Pergamino de conjuro</i> (elige un conjuro de nivel 1)
77–78	Un vial de veneno de guiverno (consulta el capítulo 8 del <i>Dungeon Master's Guide</i>) con tapón
79–80	Un cuchillo de obsidiana (25 po)
81–82	Un tubo con tapa que contiene 1d4 gemas (50 po cada una)
83–84	Un pequeño orbe de ónice con patrones laberínticos grabados en su superficie (75 po), que puede utilizarse como canalizador arcano o druídico
85–86	Una máscara de goblin batiri hecha de madera pintada, con nueve gemas (10 po cada una)
87–88	Un catalejo (1.000 po)
89–90	Un laúd (35 po) con una cuerda rota
91–92	Un juego de herramientas de ladrón (25 po)
93–94	Una cerradura excelente (50 po), que requiere éxito en una prueba de Destreza CD 20 para ser forzada con herramientas de ladrón (falta la llave de la cerradura)
95–96	<i>Bote de ungüento de Keoghtom</i>
97–98	<i>Cuernos de estallido</i>
99–00	<i>Varita de secretos</i>

COCODRILOS

Un personaje con puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más podrá ver y oír a 1d4 + 1 **cocodrilos** justo antes de que ataquen; los demás aventureros serán sorprendidos. Un cocodrilo puede utilizar su acción para volcar una canoa y lanzar al agua a sus ocupantes si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

DINOSAURIOS

Los encuentros con los “bramadores” son comunes en Chult, pero no todas estas criaturas son hostiles.

Alosaurios. El olor del grupo atrae a 1d3 **alosaurios**, que estarán a 100 yardas cuando los aventureros se den cuenta.

EXPLORADORES MUERTOS

d20 Restos

- 1 El cadáver hinchado de un mediano, acribillado con minúsculas flechas y colgado de una enredadera (el mediano entró sin derecho en terreno sagrado de los grung, y el cuerpo fue colocado en ese lugar como advertencia).
- 2 Los huesos de un humanoide sin armas, atado con lianas a un árbol (este explorador fue capturado por globins batiriss, que lo empaparon en miel y lo dejaron allí para ser devorado por los insectos).
- 3 Los restos aplastados de una enana sin armadura, con signos de haber sido pisoteada hasta la muerte por un dinosaurio desbocado.
- 4 Los huesos roídos y carbonizados de un humanoide (este desgraciado fue asesinado y devorado por sus compañeros, hambrientos y enloquecidos por la fiebre).
- 5 El cuerpo destrozado de una semielfa, aparentemente golpeada hasta la muerte (un hombre pterodáctilo la dejó caer desde muy alto).
- 6 Los huesos dispersos de un enano, desmembrado antes de ser engullido (lo mató una manada de velocirraptores).
- 7 El cuerpo tumefacto y amoratado de un elfo, muerto hace solo un par de días por la picadura de una serpiente venenosa.
- 8 Un cadáver de humano fresco, incrustado en un árbol hueco (los girallons planean regresar más tarde para comérselo).
- 9 El esqueleto de un humanoide sentado en un taburete plegable, aferrando el cuchillo y el tenedor con sus manos huesudas.
- 10 La disecada cáscara de un gnomo, dentro de un capullo en una tela de araña gigante.
- 11 El cuerpo de un humano... de cintura para arriba. Hay signos de que el explorador se arrastró una distancia considerable después de ser partido por la mitad por el mordisco de un tiranosaurio (un permiso del Puño Ardiente encontrado en el cadáver le identifica como lord Onovan IV, de los Valles).
- 12 El esqueleto calcinado de un elfo dentro del esqueleto también calcinado de una serpiente constrictora (a ambos los mató un conjuro de *relámpago*).
- 13 El cuerpo putrefacto de una rana gigante con el filo de una espada corta saliendo de su espalda (si se corta y se abre la rana, en el interior se encuentra el cuerpo a medio digerir de un mediano).
- 14 Un tabaxi situado en el suelo con los brazos y piernas abiertos, pero cuyos miembros y cabeza han sido amputados y vueltos a coser en el cuerpo de forma incorrecta.
- 15 Un semiorco al que el cuerno arrancado de un triceratops ha ensartado en un enorme árbol.
- 16 Un gnomo en un espetón, sobre una fogata ya consumida y completamente achicharrado, pero al que no han llegado a comerse (unas armas y herramientas de goblin están esparcidas por allí, entre huellas de velocirraptor).
- 17 Un humanoide descabezado, colgando boca abajo de un árbol y con seis lanzas de goblin batiri clavadas por el cuerpo (era un Mago Rojo, a juzgar por su túnica. La cabeza no aparece por ninguna parte).
- 18 Un elfo, en equilibrio sobre una rama situada a 40 pies del suelo, con los brazos y las piernas colgando (una nota entre el cuerpo y la rama explica que el elfo trepó al árbol para escapar de un alosaurio que le acechaba, pero estaba demasiado aterrorizado para bajar).
- 19 Los restos descompuestos de un humano que porta un casco del estilo del Puño Ardiente, con las piernas rotas (sucumbió al arma de aliento de euforia de un dragón feérico y se cayó por un barranco. Un camarada intentó llevarlo de vuelta a Fuerte Beluarian, pero el guerrero murió de camino).
- 20 Una enana con seis enormes agujeros que atraviesan su armadura y su pecho (un estegosaurio la alcanzó de lleno con un coletazo).

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 podrá encontrar un refugio seguro (una rama alta, una pequeña grieta, un tronco hueco, etcétera) que los depredadores no sean capaces de alcanzar o en el que no puedan entrar.

Anquilosaurio. Un **anquilosaurio** malhumorado está atiborrándose de plantas, pero atacará a cualquier personaje que le moleste.

Brontosaurio. Un **brontosaurio** solitario (consulta el apéndice D) se mueve pesadamente hacia los aventureros, sin percatarse de su presencia. Aunque podría pisar a los personajes que no se aparten de su camino, solo luchará en defensa propia.

Deinonychus. Un **jabalí** salvaje corre por el camino del grupo, seguido de cerca por una manada de 1d4 + 2 **deinonychus** de caza (consulta el apéndice D). Los depredadores deciden que los personajes son una presa más interesante.

Dimetrodones. Una manada de 2d6 **dimetrodones** (consulta el apéndice D) se vislumbra en la ribera del río o en las rocas que sobresalen en el agua. Tira un dado. Si sale impar, los dimetrodones no se dan cuenta de la presencia de los aventureros; si es par, están hambrientos y atacarán a la menor provocación, o si los personajes se acercan a 100 pies de ellos o menos.

Estegosaurio. Este **estegosaurio** solitario está de un humor afable. Se acerca a los personajes por curiosidad, pero cualquiera que lo toque provocará que dé un coletazo.

Hadrosaurios. Un rebaño de 3d6 **hadrosaurios** (consulta el apéndice D) están pastando allí cerca, con 1d6 crías no combatientes entre ellos. Los adultos no atacarán a no ser que sean agredidos u hostigados. Las crías son bestias Pequeñas que se pueden vender a Ifan Talro'a en Puerto Nyanzaru a cambio de 50 po cada una, o por un precio de 100 po si un personaje tiene éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 para negociar la venta. Los dinosaurios pequeños son fáciles de manejar una vez han sido separados de sus padres, pero los adultos lucharán para impedir que se capture a las crías.

Plesiosaurios. Dos **plesiosaurios** se encuentran luchando por un pulpo gigante muerto. Si los aventureros están navegando por el río, verán a las criaturas a una distancia de 300 pies rugiendo amenazadoramente y desde donde se moverán para atacar al grupo. Para remar hasta un lugar seguro en la orilla del río usando una canoa, un personaje de cada canoa debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13, con otros personajes en la misma canoa utilizando la acción Ayudar. Los dinosaurios volcarán y destruirán las canoas que no alcancen la otra orilla, y atacarán a los que nadan en el agua.

Pteranodones. Una bandada de 2d6 **pteranodones** se vislumbra en las alturas. Se mantienen a distancia y solo atacarán si se les amenaza.

Quetzalcoatlus. Se divisa en las alturas un grupo de 1d4 + 1 **quetzalcoatlus** (consulta el apéndice D). Se mantienen a distancia y solo atacarán si se les amenaza.

Tiranosaurio. Los personajes ven un **tiranosaurio rex** a 300 yardas. Hay un 50 % de posibilidades de que la enorme bestia esté luchando con cualquiera de los siguientes: un estegosaurio, un triceratops, un par de serpientes constrictoras gigantes, un simio gigante o una masa de gules y zombis. Ninguna de estas criaturas unirá sus fuerzas con el grupo, pero su presencia puede debilitar al tiranosaurio hasta el punto de que los aventureros pueden tener alguna posibilidad de matarlo.

Los personajes pueden evitar el encuentro con el tiranosaurio si se mantienen a distancia y tienen éxito en una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) CD 15. Si uno de los aventureros es competente en la habilidad Supervivencia, todos los personajes tienen ventaja en la prueba.

Triceratops. Un **triceratops** que parece estar pastando en solitario es en realidad una madre que tiene un nido cerca, con una cría que acaba de salir del cascarón (no combatiente) y dos huevos sin eclosionar. La triceratops observa a los aventureros con suspicacia, pero no atacará, salvo si se colocan entre ella y su nido. Ifan Talro'a en Puerto Nyanzaru ofrece 50 po a cambio de un huevo de triceratops intacto o una cría recién nacida, aunque un personaje puede subir el precio a 150 po si le convence con una prueba con éxito de Carisma (Persuasión) CD 15.

Velocirraptores. Un grupo de 3d6 **velocirraptores** (consulta el apéndice D) salen de repente de detrás de un obstáculo y atacan. Los dinosaurios hacen una única prueba de Destreza (Sigilo), con ventaja. Cualquier personaje que tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva igual o mayor que el resultado de la prueba de los velocirraptores no estará sorprendido.

DRAGÓN FEÉRICO

Un **dragón feérico** verde invisible se interesa por los aventureros y los sigue un rato. Si los personajes están de buen humor, el diminuto dragón hará travesuras inofensivas a su costa durante el siguiente descanso corto o largo del grupo. Si los aventureros no se enfadan por estos engaños, el dragón aparecerá ante ellos y contestará honradamente tres preguntas antes de despedirse. Si los personajes parecen severos o irascibles, o si les amargan las bromas del dragón, se irá revoloteando sin prestarles ninguna ayuda.

El dragón feérico ha visitado Omu recientemente y sabe que gárgolas malvadas y "hombres serpiente" vigilan la ciudad. También conoce otros lugares y puntos de interés cercanos, bajo tu criterio.

DRAGÓN ROJO

Si los aventureros están a menos de 50 millas de la Mina Wyrnheart (consulta el capítulo 2), ven a la **dragona roja joven** conocida como Tzindelor o Yesca volando en círculos sobre ella. Si se encuentran más lejos, la descubren yendo hacia la mina. La dragona los ignorará, a menos que hagan algo para atraer su atención.

EBLIS

Si los personajes están desplazándose cuando ocurre el encuentro, se tropezarán con 1d4 + 1 **eblis** (consulta el anexo D) viviendo en chozas de junco construidas sobre soportes en una ciénaga pantanosa o lago. Los eblis atacarán a aventureros heridos o que parezcan debilitados, pero si se

encuentran con un grupo bien armado y de apariencia fuerte, en su lugar ofrecerán intercambiar información por gemas preciosas. A cambio de gemas por valor de 50 po, señalarán a los personajes la dirección en la que se localizan los puntos de interés cercanos. Si los aventureros siguen estas direcciones, tendrán ventaja en las pruebas para alcanzar esos puntos (consulta "Orientación", en la página 38). Si los personajes derrotan a los eblis y registran sus cabañas, tira tres veces en la tabla "tesoros obtenidos" para determinar qué es lo que tenían almacenado en sus hogares.

Si este encuentro ocurre mientras el grupo acampa, los eblis se infiltrarán en el campamento e intentarán atacar por la fuerza a uno de los personajes.

ENANOS ALBINOS

Los personajes son emboscados por 1d4 + 3 **guerreros enanos albinos** (consulta el apéndice D) que atacan desde madrigueras ocultas. Cualquier aventurero con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 13 o más avistará a los enanos, pero los demás serán sorprendidos. Los enanos dejarán sin conocimiento a los personajes en lugar de matarlos y robarán el agua, comida y equipo de los que estén inconscientes. Detendrán de inmediato su ataque si cualquier aventurero les habla en enano o da señales de que sus intenciones son pacíficas.

ENCLAVE ESMERALDA

Los personajes se encuentran con una banda de batidores del Enclave Esmeralda o se topan con uno de sus puestos fronterizos. Elige el encuentro que mejor vaya a funcionar, en función de las circunstancias y de la localización.

Batidores del Enclave. El grupo se encuentra a 1d4 + 1 miembros del Enclave Esmeralda trabajando para librar a la selva de la amenaza de los muertos vivientes. Los dirige un **sacerdote** de Mielikki, pero el resto son **batidores**. Si alguno de los aventureros ha muerto recientemente, puedes utilizar este encuentro para presentar a un personaje nuevo, ya sea un miembro del Enclave Esmeralda, alguien que ha sido rescatado los exploradores o un personaje que los haya contratado como guías.

Estarán dispuestos a intercambiar información en igualdad de condiciones con un grupo que no sea malvado. Los aventureros también pueden convencer a los batidores de que se unan a ellos durante como mucho 3 días si tienen éxito en una prueba en grupo de Carisma (Persuasión) CD 12. Los batidores del Enclave Esmeralda tienen suficiente agua y comida para alimentarse, y cada uno lleva un paquete de explorador. El sacerdote porta un paquete de sacerdote.

Puesto fronterizo del Enclave. Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 13 o más puede detectar una plataforma de madera en un árbol. La plataforma está a 2d6 × 5 pies de altura, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 para trepar. La plataforma tiene una superficie de 10 pies cuadrados y es suficientemente robusta para soportar el peso de seis personajes y su equipo.

ENJAMBRES DE INSECTOS

Los aventureros son asaltados por 1d4 **enjambres de insectos (ciempiés)**. Al final del encuentro, cualquier personaje que haya recibido daño de un enjambre deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o será infectado con el mal de los temblores (consulta "Enfermedades", en la página 40).

ENJAMBRE DE MORDEDORES

Este encuentro indica que 1d4 **enjambres de mordedores** avistan al grupo, pero estas criaturas solo son peligrosas si los personajes se meten en el agua con ellas. Los personajes

que estén en la costa o en canoas estarán a salvo, pero, en ambos casos, los enjambres seguirán a los aventureros hasta que se encuentren lejos de su vista y fuera del agua.

ENJAMBRE DE MURCIÉLAGOS

Ruinas, troncos huecos y cavernas escondidas pueden albergar murciélagos. Este encuentro se produce cuando los personajes molestan a 1d4 **enjambres de murciélagos** que se han vuelto agresivos de forma antinatural por haber comido carne de muerto viviente.

ENREDADERAS ASESINAS

Los personajes entran inadvertidamente en el terreno de caza de 1d3 **enredaderas asesinas** (consulta el apéndice D). Estas son indistinguibles de las plantas normales y no pueden ser detectadas con pruebas de Sabiduría (Percepción). No obstante, como transportan carroña hasta sus raíces, los aventureros podrían oler a muerto cerca. Como las enredaderas asesinas se desplazan, podría ocurrir un encuentro por la tarde o por la noche en el que se arrastrasen sigilosamente al campamento de los personajes y los estrangulasen mientras duermen.

ESCORPIONES GIGANTES

Cualquier personaje con una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 11 o más podrá ver 1d3 **escorpiones gigantes** momentos antes de que emerjan de su escondite para atacarles. Al final del encuentro, un aventurero que haya recibido daño de un escorpión gigante deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 11 o será infectado con el mal de los temblores (consulta “Enfermedades”, en la página 40).

ESTATUA DE UBTAO

Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más avista una estatua de 10 pies de alto cubierta de enredaderas. La escultura retrata a un estilizado rey chultano, una representación de Ubtao. Tira un d4 para determinar qué tiene de especial la estatua:

1. Hay un tesoro a los pies de la escultura, que alguna criatura de la selva depositó allí como tributo. Tira en la tabla “tesoros obtenidos” para determinar qué dejaron ahí. Si la tirada indica que no hay ningún tesoro, los aventureros habrán hallado unas piezas de bisutería hechas de hueso, sin ningún valor.
2. Alrededor de la base de la estatua, hay apilados cráneos de goblins, grungs y sucarates.
3. La escultura tiene una inscripción con un *glifo custodio*. Para localizarlo, un personaje que esté mirando la estatua debe pasar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. Si cualquier criatura toca la escultura, una energía mágica surge del glifo, en un radio de 20 pies centrado en la estatua. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 22 (5d8) de daño de trueno si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El trueno tiene un 75 por ciento de oportunidades de atraer a estirges o trolls que merodean por allí (consulta “Estirges” y “Troll” más adelante).
4. La escultura tiene en su estómago unas marcas talladas que forman un laberinto. Cualquier aventurero que estudie las muescas y tenga éxito en una prueba de Inteligencia CD 10 verá un camino muy claro para salir del laberinto. A ese personaje se le concede el poder de lanzar el conjuro de *encontrar el camino* como acción, sin que se necesiten componentes, si traza esa misma senda con el dedo. Cuando se usa una vez, esta habilidad desaparece. Tras conceder este beneficio, la estatua ya no lo puede hacer de nuevo hasta el siguiente amanecer.

ESTIRGES

Chult está repleto de cuevas, ruinas y troncos huecos en los que se pueden ocultar las estirges. De día, los aventureros molestan a 2d6 **estirges** mientras se mueven por la selva. Por la noche, el mismo número de estirges se abalanza sobre el campamento de los viajeros.

EXPLORADORES

El grupo coincide con otra banda de exploradores, formada por un **mag**o, un **sacerdote**, un **batidor** y 1d6 **guerreros tribales**.

Tira un d6 para ver cuál es su situación:

- 1–2. Los exploradores están perdidos y hambrientos.
- 3–4. Los exploradores están en buena forma, pero les persiguen salamandras flamígeras, gules, goblins o grungs (consulta la entrada correspondiente en este apéndice).
5. Los exploradores están en buen estado de salud y se dirigen al punto de interés más cercano con la intención de examinarlo.
6. Los exploradores están bien y se dirigen de vuelta a Puerto Nyanzaru para descansar y conseguir víveres.

EXPLORADORES MUERTOS

Chult está plagado de cadáveres y huesos de los que han caído víctimas de sus horrores. Cuando los aventureros descubran una de esas víctimas, tira un d20 y consulta la tabla “exploradores muertos” en la página 198 para determinar lo que se encuentran. A continuación, tira en la tabla “tesoros obtenidos” en la página 197 para ver si pueden encontrarse algo entre los restos o en los alrededores.

GIGANTES DE ESCARCHA

Los personajes oyen a criaturas gigantes pisoteando en la espesura. Si siguen el ruido, se encontrarán con un grupo de búsqueda de tres **gigantes de escarcha** acompañados de 1d2 **lobos invernales**. Por cada encuentro, hay un 20 por ciento de probabilidades de que sea el grupo de búsqueda de Drufi (consulta “Hvalspyd”, en la página 69).

Los gigantes de escarcha están, por encima de todo, preocupados por localizar el *Anillo del Invierno*, por lo que podrían prestar su ayuda a aventureros que puedan darles información útil. Atacarán de inmediato a los que oculten información o amenacen con revelar su presencia al Puño Ardiente. Los gigantes de escarcha van de caza sin llevar encima sus tesoros.

GIRALLONS

Dos **girallons** (ver apéndice D) están colgando de los árboles, encaramados en rocas o se mueven pesadamente entre ruinas desmoronadas y cubiertas de enredaderas. Los aventureros los ven automáticamente y pueden evitar un encuentro hostil con ellos si se retiran y tienen éxito en una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) CD 13.

Si los personajes derrotan a los girallons o los ahuyentan, un registro de la zona revelará un alijo escondido, a determinar con una tirada en la tabla “alijos”. Los girallons también podrían tener algún tesoro escondido cerca del alijo. Tira una vez en la tabla “tesoros obtenidos” para establecer qué se encuentra tras buscar por la zona, si es que hay algo.

GOBLINS

Una patrulla o grupo de cazadores batiris está formado por un **jefe goblin** que lidera 2d6 + 3 **goblins**. Todos ellos llevan máscaras de madera pintadas. Se mueven silenciosamente por las zonas que les son familiares y apenas deambulan más allá de su territorio. Los batiris prefieren

cazar por la noche y recostarse en posiciones para emboscar durante el día.

Un encuentro nocturno con goblins batiris implica que atacarán el campamento de los aventureros. Cada miembro del grupo que esté de guardia deberá hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 con desventaja, debido a los ruidos nocturnos de la noche en la selva. Si tiene éxito, el personaje detectará a los goblins poniéndose en posición de ataque y podrá despertar al resto del grupo. Si nadie de guardia tiene éxito en la prueba, todos los personajes serán sorprendidos.

Si este encuentro sucede mientras los aventureros viajan durante el día, haz que cada miembro del grupo haga una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) CD 16 para advertir los signos de una emboscada: terreno desfavorable y un silencio inquietante, impropio de la selva.

Si son capturados, los goblins intentarán hacer un trato para salvar sus vidas. En el caso de que los personajes consigan obligar a cooperar a los prisioneros goblin, los batiri pueden servir de guías. Tendrán entonces la siguiente habilidad adicional: Supervivencia +1.

GRUNGS

Un grupo de cazadores grungs está formado por 2d6 **grungs** liderados por un **guerrero de élite grung** (consulta el apéndice D para ambos). Si este encuentro sucede mientras los aventureros viajan, los grungs han preparado una emboscada entre los árboles. Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14 o más podrá detectarlos justo a tiempo. El resto de aventureros estarán sorprendidos.

Si este encuentro sucede mientras el grupo acampa, los grungs avistaron a los personajes previamente ese día y les han seguido sin ser vistos. Cada miembro del grupo que está de guardia deberá hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 con desventaja, debido a los ruidos nocturnos de la noche en la selva. Si tiene éxito, el personaje detectará a los grungs invasores y podrá levantar al resto de aventureros. Si nadie de guardia tiene éxito en la prueba, todos los personajes serán sorprendidos.

Si los aventureros capturan uno o más grungs, los hombres ranas se ofrecerán para guiarles a un tesoro a cambio de prometerles su libertad. El “tesoro” está a media milla del lugar en el que se encuentra el grupo y consiste en un alijo, que puedes determinar al azar tirando en la tabla “alijos”.

HOMBRE JABALÍ

Un **hombre jabalí** disfrazado para hacerse pasar por un sacerdote chultano juzga con dureza a los exploradores que invaden su territorio y les exige que den la vuelta. Lleva un símbolo sagrado de Ubtao de madera al cuello (un patrón laberíntico labrado en un disco circular). Es posible que el hombre jabalí esté protegiendo un santuario de Ubtao, un huerto de árboles wukka (consulta el apéndice C) o la cueva que le sirve de guarida. La criatura podría tener algo valioso en esta última. Tira tres veces en la tabla “tesoros obtenidos” para ver qué se consigne al registrar la guarida del hombre jabalí.

HOMBRE TIGRE

Un **hombre tigre** en forma humana se ofrece a escoltar a los aventureros por un tramo especialmente peligroso. No tiene segundas intenciones y no pide ningún pago a cambio. Si los personajes aceptan su ayuda, no tendrán encuentros aleatorios hostiles mientras se encuentren a su lado. Les dejará tras acompañarlos durante 24 horas o al llegar a una localización que no desee explorar, como Omu, Nangalore u Orolunga.

HOMBRES LAGARTO

Los personajes se encuentran con 2d4 **hombres lagarto** y un **chamán hombre lagarto**. Pertenecen a una tribu o reino del Valle del Terror, y se les puede apaciguar con comida (suministros para un día para cada hombre lagarto). En cualquier otro caso, atacarán.

HOMBRES PTERODÁCTILO

Acechando desde los cielos, 1d4 + 2 **hombres pterodáctilo** (consulta el apéndice D) observan los movimientos de los personajes y esperan a que se encuentren en peligro. Cuando suceda el siguiente encuentro aleatorio, los hombres pterodáctilo se aprovecharán de esa distracción y acometerán desde el cielo, lanzando jabalinas a los aventureros heridos, mientras se mantienen fuera de la distancia de cuerpo a cuerpo. Si los personajes resisten con resolución, los hombres pterodáctilo escaparán volando, pero podrían reagruparse para volver a atacar si lo crees oportuno.

JABALÍES GIGANTES

Los personajes escuchan y ven a 1d4 + 1 **jabalíes gigantes** pastando. Rodear a los puercos para que no carguen contra ellos requiere superar una prueba de grupo de Destreza (Sigilo) CD 12.

JACULIS

Sin previo aviso, 1d6 **jaculis** (consulta el apéndice D) se lanzan desde los árboles sobre el grupo. Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14 o más podrá reaccionar, pero los demás serán sorprendidos.

KAMADANS

El grupo es emboscado por 1d2 **kamadans** (consulta el apéndice D). Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más habrá advertido el ataque, pero los demás serán sorprendidos. Los aventureros que prevalezcan frente a los kamadans pueden registrar el área buscando su guarida, encontrándola si superan una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15.

La madriguera de una kamadan tiene un 25 por ciento de probabilidades de contener 1d3 crías no combatientes del tamaño de un gato. Como aún no les han crecido las serpientes, parecen cachorros de leopardo. Ifan Talro'a en Puerto Nyanzaru pagará 150 po por una cría de kamadan viva, pero una prueba con éxito de Carisma (Persuasión) CD 15 hará que suba su precio a 300 po.

LAGARTOS GIGANTES

Los personajes se encuentran con 1d6 **lagartos gigantes** tomando el sol en las rocas. Estos no suponen una amenaza a no ser que sean atacados, pero son demasiado suyos para ser entrenados como animales de carga.

MAGMINS

Los personajes son atacados por 2d6 **magmins**, que huyen si son reducidos a menos de la mitad de su número inicial.

MAGO ROJO

Este grupo está formado por un Mago Rojo (un **mag** humano thayano, hombre o mujer, LM), 1d6 **guardias** y 1d6 **esqueletos**. Todos responden ante Valindra Shadowmantle (consulta “Corazón de Ubtao”, en la página 49). Si este encuentro sucede fuera de Omu, son refuerzos que van de camino a la ciudad.

Si el encuentro tiene lugar en Omu, el Mago Rojo está inspeccionando la ciudad en busca de santuarios (mira el

capítulo 3). Los thyanos no son agresivos; si su derrota parece inevitable, el Mago Rojo se rendirá y ofrecerá un tosco mapa de Chult en el que están marcadas las regiones ocupadas por muertos vivientes (consulta el mapa 2.1). Los personajes pueden usarlo para esquivar esas zonas.

MEPHITS

Los personajes podrían encontrarse con **mephits de magma**, **mephits de barro**, **mephits de humo** o **mephits de vapor**, que aparecen cada uno en grupos de 2d6. Atacarán solo si superan en número a los aventureros en una proporción de dos a uno, pero tampoco se mostrarán dispuestos a ayudar a los personajes a no ser que sean los aventureros los que les superan en número a ellos.

MONOS VOLADORES

Un aleteo anuncia la llegada de 3d6 **monos voladores** (consulta el apéndice D), que caen en picado sobre los aventureros y los intentan agarrar con todas sus extremidades. Cada personaje deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o perderá un componente muy útil de su equipo, que se quedarán los peludos ladrones. Si este encuentro ocurre cerca de Mbala (mira el capítulo 2), los monos son sirvientes de la saga cetrina conocida como la Yaya Pu'pu.

Estas criaturas tan sociables sienten curiosidad por los humanoides y no les temen. Un mono volador al que consigas agarrar, y al que encierren en una red o le impidan escapar de alguna manera, puede ser entrenado por un aventurero con competencia en Trato con Animales que pase un par de horas al día trabajando con el simio. Al final de la primera semana, el personaje deberá hacer una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 10. Si tiene éxito, el mono volador aprenderá a realizar con éxito un truco simple, como traer un objeto específico o bailar. Cada mono puede aprender como máximo 1d6 trucos, y se le puede enseñar uno por semana.

MUERTOS VIVIENTES

Los muertos vivientes se propagan por las selvas de Chult como una plaga. El Enclave Esmeralda, la Orden del Guantelete y el Puño Ardiente están adoptando medidas para contener esta amenaza, pero sus esfuerzos hasta ahora han resultado insuficientes.

Espectro. Los restos malvados de un explorador muerto se han transformado en un **espectro** que ataca al grupo. El cuerpo del explorador puede hallarse si se tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 13. Si los personajes localizan el cadáver, mira “Explorador muerto”, que apareció antes en esta sección, para determinar qué encuentran.

Esqueletos. Los aventureros se cruzan con 3d6 **esqueletos**. Si el encuentro sucede cuando el grupo está de viaje, estos muertos vivientes estarán reposando en el suelo o enterrados bajo él, preparados para alzarse cuando pasen cerca exploradores obstinados. En cambio, si el grupo está acampado, los esqueletos vagan hasta el campamento y atacan.

Gules. Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más oír y olerá una manada de muertos vivientes que se acerca, formada por 2d6 **gules** liderados por un **ghast**. Este último tiene un triángulo azul tatuado en la frente, un indicador de que fue servidor de Ras Nsi.

Tumulario. Los aventureros se topan con un **tumulario** que merodea por la selva de Chult desde antes de la Plaga de Conjuros. Alberga un odio eterno hacia los chultanos y cualquier cosa relacionada con Ubtao. Si el grupo incluye algún chultano o personaje que lleve el símbolo sagrado de

dicho dios, el tumulario atacará a esos aventureros con preferencia frente a otros objetivos.

Zombis. Los personajes sienten el olor de la muerte en el aire y escuchan a los muertos vivientes moviéndose pesadamente por la selva. Tira un d10 para determinar qué aparece:

1–3. 3d6 **zombis**

4–5. 1 **anquilosaurio zombi** (lee el apéndice D)

6–7. 1d4 **girallons zombi** (consulta el apéndice D)

8–9. 1d4 **ogros zombi**

10. 1 **tiranosaurio zombi** (lee el apéndice D)

NIEBLA DEL MONO LOCO

Un banco de niebla azul vaga hacia el grupo, cubriendo un área que comprende 1d6 cuadrados de 20 pies. Cualquier personaje con una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 13 o más se percata de la niebla y puede advertir a los demás de que se está acercando. Si el encuentro sucede mientras el grupo acampa, la niebla flota por el campamento con a velocidad de 5 pies por asalto. Los aventureros que entren en contacto con la niebla se exponen a la fiebre del mono loco (consulta “Enfermedades”, en la página 40).

PAISAJE INVERNAL

Los personajes tropiezan con una vista asombrosa: una esfera de 120 pies de radio con clima de invierno. Artus Cimber (consulta el apéndice D) creó la esfera para espantar unos monstruos utilizando el *Anillo del Invierno*. Todas las plantas y superficies en la esfera están cubiertas con escarcha y hielo relucientes, ya que la temperatura dentro de ella es de unos hirientes -35°C . Este efecto fue creado por un artefacto y no se puede disipar.

PALMA TRIFLOR

Si este encuentro ocurre mientras los personajes están de viaje, su deambular los ha llevado hasta el terreno de 1d4 **palmas triflor** (consulta el apéndice D), que parecen plantas normales hasta que atacan. Si este encuentro tiene lugar mientras el grupo acampa, las palmas tratan de infiltrarse en el campamento y anestesiarse a los aventureros con sus flores naranjas para, después, matarlos con sus flores amarillas y rojas.

PICOS DE HACHA

Una manada de 1d6 + 3 **picos de hacha** corre en estampida por el lugar donde se encuentran los aventureros. Los personajes pueden oír que las aves cargan hacia ellos, pero no pueden ver nada a través de la densa vegetación hasta que los picos de hacha emergen y atacan, cortando con su pico a cualquiera a su alcance.

PLANTA(S) RARA(S)

Los aventureros hallan una o más de las siguientes plantas inusuales (mira el apéndice C), determinadas al tirar un d6:

1. 2d6 frutas del mono bailongo de un árbol.
2. Arbusto de menga con 2d6 onzas de hojas.
3. 1d4 raíces de ryath que crecen en el suelo.
4. 4d6 bayas de sinda que crecen en un arbusto.
5. Árbol wukka con 2d6 frutos secos wukka.
6. 1d6 zabous que crecen en un árbol muerto.

PUÑO ARDIENTE

Los soldados del Puño Ardiente conocen los peligros de Chult mejor que nadie y no se toman la naturaleza a la ligera. Una patrulla típica consta de un **caballero** o

veterano, que lidera a un **acólito**, un **batidor** y 2d6 **guardias**, a los que en ocasiones acompañan 1d4 **deinonychus** (consulta el apéndice D) entrenados para pelear y cazar junto a sus adiestradores. El Puño Ardiente se muestra amigable y servicial con los aventureros que posean un permiso de exploración de la comandante Liara Portyr de Fuerte Beluarian. Si el grupo no tiene ese documento, la patrulla intentará confiscar el equipo básico de los personajes y les aconsejará ir al Fuerte Beluarian, a reponerlo... y conseguir el permiso adecuado, ya que están.

RANAS GIGANTES

2d6 **ranas gigantes** se han unido por la hambruna e intentarán comer cualquier cosa que se cruce en su camino. Los anfibios saltarán ruidosamente, alertando a los aventureros.

SAGA DE LA NOCHE

Una de las Hermanas Cosidas (lee el capítulo 5) sigue al grupo desde la Frontera Etérea. Durante el siguiente descanso largo, esta **saga de la noche** se materializa y roba a un aventurero aleatorio un poco de pelo o de sangre antes de volver al Plano Etéreo.

SAGAS DE LOS MARES

Los aventureros se encuentran con tres **sagas de los mares** que forman un aquelarre. Su truco favorito es llevar una canoa abandonada o rota hasta la orilla del río y fingir que se trata de exploradores a la deriva o heridos que necesitan rescate.

Si los personajes vencen a las sagas de los mares y registran la zona, tira tres veces en la tabla “tesoros obtenidos” para determinar qué es lo que hallan, si es que encuentran algo. Independientemente de qué tesoro se trate, las sagas lo tienen guardado en un cofre de madera podrida.

SALAMANDRA

Los personajes ven una **salamandra** cuidando un nido de 1d6 **serpientes de fuego**. La salamandra no quiere luchar y solo atacará para protegerse a sí misma y a las serpientes.

SALAMANDRAS FLAMÍGERAS

Una patrulla ligera de salamandras flamígeras está formada por 1d4 **salamandras flamígeras guerreras** montadas en **caminantes gigantes**. Una patrulla pesada está compuesta por 2d4 **salamandras flamígeras guerreras** y una **salamandra flamígera brujo de Imix**, todos ellos montados en **caminantes gigantes**. Las estadísticas de todas estas criaturas aparecen en el apéndice D. Estos seres siempre golpean a sus adversarios hasta dejarlos inconscientes, para llevarlos a su cueva, donde los torturan y engullen.

SERPIENTE CONSTRICTORA

Una **serpiente constrictora** ataca a un miembro del grupo desde su escondite. El personaje objetivo es sorprendido a no ser que tenga una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más.

SERPIENTE CONSTRICTORA GIGANTE

Una **serpiente constrictora gigante** ataca desde su escondite de la misma forma que la serpiente constrictora.

SERPIENTE VENENOSA GIGANTE

Una **serpiente venenosa gigante** se lanza desde los matorrales para atacar a un aventurero aleatorio. El personaje objetivo es sorprendido a no ser que tenga una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 14 o más.

SERPIENTES VOLADORAS

Tira cualquier dado. Si sale par, el grupo se encuentra una **serpiente voladora**. Si sale impar, los aventureros se topan con 2d6 **serpientes voladoras**. Estas sierpes solo atacarán si se sienten amenazadas. Si consiguen agarrar con éxito una serpiente voladora, pueden guardarla en un saco o en otro envoltorio suave. Después de una hora, se calmará. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 13 puede sacar una serpiente calmada del saco sin que ataque ni huya.

Los aventureros pueden vender las serpientes voladoras que hayan capturado a Ifan Talro'a en Puerto Nyanzarú. Ofrece 25 po por cada una, pero si un personaje tiene éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, puede venderlo de que suba el precio a 50 po.

SIMIOS

Los aventureros se tropiezan con 2d4 **simios** disfrutando una fruta deliciosa. Estos se sienten amenazados y dan muestras de defender su comida. Si los personajes se retiran lentamente, los simios no les harán nada, aunque se mostrarán amenazantes. En cualquier otro caso, atacarán.

SUCARATES

El grupo se topa con 1d4 + 1 **sucarates** (consulta el apéndice D). Estos se acercan con cautela, fingiendo curiosidad. Si se les permite aproximarse, cada sucarate utilizará su aplastamiento psíquico con la esperanza de dejar aturdido al aventurero antes de atacarlo con sus garras y mordisco. Los sucarates huyen a su guarida en lo alto de los árboles si la lucha parece ir en su contra.

Los sucarates podrían haber almacenado cosas de valor en alguno de sus árboles; tira en la tabla “tesoros obtenidos” para determinar qué resultado produce una búsqueda en los árboles, si es que se encuentra algo.

TIGRE

Un **tigre** está tendido esperando al grupo, pero cualquier personaje cuya puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva sea 16 o superior se percata de su presencia. Si no lo detectan, el animal saltará sobre un aventurero que se acerque a 40 pies o menos de él. El tigre se retirará si pierde más de la mitad de sus puntos de golpe.

TORTUGA MORDEDORA GIGANTE

Los personajes distinguen una **tortuga mordedora gigante** (mira el apéndice D) tomando el sol en la orilla. Esta ataca a cualquier aventurero que pueda ver a 30 pies o menos de ella.

TREPADORA AMARILLA ALMIZCLADA Y ZOMBIS

Los personajes pasan cerca de unas ruinas en las que habitan 3d6 **zombis amarillos almizclados** (lee el apéndice D). Estos muertos vivientes pueden aparecer dispersos por la zona o todos juntos, dependiendo del terreno. En el corazón de las ruinas, una **trepadora amarilla almizclada** (consulta el apéndice D) se aferra a un arco o estatua derruidos, o a un pozo contaminado.

Si este encuentro tiene lugar cuando el grupo está acampando, los zombis emergen de unas ruinas cercanas para atacar el campamento e intentan dejar inconscientes a los aventureros. A continuación, tratan de arrastrarlos hasta la trepadora amarilla almizclada.

TROLL

Un hambriento **troll** sale de la selva a pisotones con la intención de comerse a los personajes.

VEGEPIGMEOS

1d4 **vegepigmeos** se cruzan en el camino de los personajes, cada uno de ellos montado en un **espinoso** (consulta el apéndice D para ambos). Estos cazadores vegepigmeos se han alejado de su tribu. Huirán si son superados en número, pero si no, atacarán.

YUAN-TIS

Las patrullas yuan-tis están formadas por 1d6 + 1 **yuan-tis purasangre**, que se mantienen a una distancia prudencial, recogiendo información que llevarle a Ras Nsi. Los yuan-tis están camuflados, pero cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 con desventaja alcanza a ver a los hombres serpiente al retirarse.

Si este encuentro ocurre a menos de 25 millas de Omu, la patrulla está formada en su lugar por 1d4 **corruptos yuan-ti** (de tipo 1), y hace falta una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 para verlos. Si los personajes persiguen a los corruptos, estos se transformarán en serpientes y desaparecerán en la selva.

ZHENTARIM

Un **asesino** Zhent con una **serpiente voladora** domesticada lidera a un **sacerdote**, 2d6 **matones** y 1d6 **guerreros tribales** por la selva en busca de Artus Cimber y el *Anillo del Invierno*. Si Artus va con los aventureros, los Zhents le pedirán el anillo y atacarán si no lo reciben inmediatamente. Si no está con ellos, mostrarán poco interés por los personajes.

Tira en la tabla “tesoros obtenidos” para determinar qué llevan encima los Zhents, si es que portan algo.

ZORBOS

Si este encuentro tiene lugar mientras los aventureros están de viaje, descubren a 2d6 **zorbos** (consulta el apéndice D) en árboles wukka (lee el apéndice C). Las criaturas gruñen y enseñan sus dientes si cualquier personaje se les acerca. Si los aventureros actúan de forma amenazante, los zorbos atacarán.

ENCUENTROS EN OMU

Encuentro	Ruinas	Palacio	Pantanos
Simios	01–05	—	—
Babuinos	06–10	01–10	—
Canibales	11–15	—	—
Cocodrilos	—	—	01–10
Dragón feérico	16–20	11–15	—
Gárgolas	21–25	16–25	11–15
Avispas gigantes	26–30	—	16–25
Tarántulas gigantes	31–35	26–35	—
Goblins	36–40	36–40	—
Grungs	41–45	—	26–35
Rey de Plumas	46–50	41–50	36–50
Kobolds	51–55	51–60	—
Mago Rojo	56–60	61–70	—
Broza movediza	61–65	—	51–60
Sucarates	66–70	71–75	—
Cazador tabaxi	71–75	76–80	—
Muertos vivientes, gules	76–80	—	61–65
Muertos vivientes, zombis	81–85	—	66–70
Vegepigmeos	86–90	—	71–80
Trepadora amarilla almizclada y zombis amarillos almizclados	91–95	81–90	81–90
Yuan-tis	96–00	91–00	91–00

Si este encuentro sucede mientras el grupo está acampado, los hambrientos zorbos se precipitarán desde los árboles cercanos para atacar.

ENCUENTROS EN OMU

Los encuentros aleatorios en Omu pueden suceder en edificios en ruinas y en calles, en fétidas ciénagas alrededor de los edificios y en el derruido palacio real. Tira un d20 tres veces por cada día en el juego para comprobar si hay encuentros cada mañana, tarde y noche. Si en la tirada sale 18 o más, se produce un encuentro. Tira un d100 y comprueba la tabla “encuentros en Omu” en la columna correspondiente al terreno en cuestión y ver con qué se encuentran los personajes.

Más abajo se describen cuatro encuentros aleatorios que solo suceden en Omu.

GÁRGOLAS

Encaramadas en un precipicio hay 2d4 **gárgolas** que se lanzan en picado para atacar. Dos gárgolas llevan una red entre ellas. Como acción, cualquier gárgola puede utilizar la red para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo (+ 4 para impactar) contra una criatura Pequeña o Mediana. Si el ataque impacta, las gárgolas izarán al personaje y se lo llevarán volando. Ambas gárgolas deberán levantar la red si contiene a una criatura. Las gárgolas huyen si son reducidas a la mitad de su número inicial.

KOBOLDS

Moviéndose por la ciudad o las ruinas del palacio hay 1d4 + 1 **kobolds** liderados por un **inventor kobold** (ver apéndice D). Los aventureros con una puntuación en Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más detectarán a los kobolds, que huirán si se les acercan o les atacan. Los kobolds sirven al hechicero escamoso kobold Kakarol (consulta el capítulo 3). Podrían estar de camino a uno de los santuarios de la ciudad para reajustar sus trampas o estar volviendo a su guarida con un tesoro descubierto hace poco. Tira en la tabla “tesoros obtenidos” para determinar qué encontraron los kobolds, si es que hallaron algo.

REY DE PLUMAS

Los personajes se encuentran con el tiranosaurio rex conocido como el Rey de Plumas. Para más información sobre esta bestia única, consulta el capítulo 3.

TARÁNTULAS GIGANTES

1d6 **tarántulas gigantes** que viven en escondrijos en las ruinas cercanas atacan a los aventureros. Una búsqueda en la guarida de las arañas podría hacer que consiguieran un tesoro. Tira una vez en la tabla “tesoros obtenidos” para determinar qué se encuentran, si es que se hallan algo.

APÉNDICE C: DESCUBRIMIENTOS

Chult es una tierra repleta de maravillas incalculables y tesoros perdidos. Los aventureros lo descubrirán por sí mismos mientras exploran la naturaleza salvaje de la inexplorada península.

FLORA Y FAUNA

Esta sección describe la inusual vida salvaje nativa de Chult. Cualquier personaje con competencia en la habilidad Naturaleza reconocerá cada una de estas plantas o criaturas si las ve y podrá recordar sus propiedades si pasa una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15. Si el aventurero es nativo de Chult, esta prueba se realiza con ventaja.

La fauna que aquí se describe puede venderse y comprarse en Puerto Nyanzaru y en otros asentamientos; emplea las cantidades que aparecen en la tabla “flora y fauna”.

Algunas de estas cosas provocan el estado envenenado en una criatura durante una hora o más. Recuerda que *reestablecimiento menor* u otro efecto mágico similar puede terminar con ese estado.

FLORA Y FAUNA

Objeto	Precio
Bayas de sinda (10)	5 po
Fruta del mono bailongo	5 po
Frutos secos wukka	1 po
Hojas de menga (1 onza)	2 po
Raíz de ryath	50 po
Raíz silvestre	25 po
Yahcha	1 po
Zabou	10 po

BAYAS DE SINDA

Estas bayas son amargas y de color marrón oscuro. Un ejemplar de arbusto de bayas de sinda tiene 4d6 frutos que crecen en sus ramas. Un arbusto al que se le arranquen todas las bayas tardará 1d4 meses en que le vuelvan a crecer. Los frutos que se recojan perderán su frescura y eficacia a las 24 horas.

Las bayas de sinda frescas pueden comerse crudas o aplastadas como condimento de una bebida, para aplacar el amargo sabor. Cuando una criatura consuma al menos diez bayas de sinda frescas obtendrá ventaja en tiradas de salvación contra enfermedades y veneno durante las siguientes 24 horas.

FRUTA DEL MONO BAILONGO

Esta rara fruta mágica produce suficiente zumo para llenar un vial. Cualquier humanoide que coma una fruta del mono bailongo o beba su zumo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14; si no, empezará a bailar una cómica danza durante 1 minuto. Los humanoides que no pueden ser envenenados son también inmunes a este efecto mágico.

El bailarín deberá usar todo su movimiento para bailar sin moverse del sitio y tendrá desventaja en tiradas de ataque y en tiradas de salvación de Destreza, mientras que otras criaturas tendrán ventaja en tiradas de ataque contra él. Cada vez que reciba daño, el afectado podrá repetir la tirada de salvación, dejando de sufrir los efectos de la fruta si tiene éxito. Cuando termine el baile, el humanoide padecerá el estado envenenado durante 1 hora.

FRUTOS SECOS WUKKA

Estos frutos secos del tamaño de un puño crecen en los árboles wukka, muy frecuentados por jaculis, sucarates y zorbos. Un fruto seco wukka repiquetea cuando se agita, lo que provoca que la cáscara arroje luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies. Esta luz mágica se desvanece después de 1 minuto, pero si se agita de nuevo el fruto, volverá a aparecer. La magia se pierde cuando se rompe la cáscara del fruto seco.

HOJAS DE MENGA

Las hojas secas de un arbusto de menga se pueden moler, disolver en líquido, calentar e ingerir. Una criatura que tome 1 onza de hojas de menga preparadas de esta manera puede ganar 1 punto de golpe. Consumir más de 5 onzas en un espacio de 24 horas no aportará ya ningún beneficio. La criatura que ingiera más de esa cantidad deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o quedará inconsciente durante 1 hora. Si recibe al menos 5 de daño en un turno, la criatura dejará de estar inconsciente.

Un arbusto de menga sano tiene normalmente 2d6 onzas de hojas. Tras recogerlas, es necesario que se sequen durante 1 día antes de que puedan dar sus beneficios.

RAÍZ DE RYATH

Cualquiera que ingiera una raíz de ryath gana 2d4 puntos de golpe temporales. Una criatura que consuma más de una raíz en un periodo de 24 horas deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará envenenado durante 1 hora.

RAÍZ SILVESTRE

Introducir el zumo de una raíz silvestre en el flujo sanguíneo de una criatura (por ejemplo, frotando con él una herida abierta) eliminará el estado envenenado. Tras ser utilizada una vez, la raíz silvestre perderá esta propiedad.

YAHCHA

Un yahcha es un escarabajo inofensivo y carnoso del tamaño de una mano humana, que se alimenta de gusanos y larvas. Se mueve lentamente (su velocidad caminando es de 10 pies) y es fácil de atrapar. Una criatura con fiebre del mono loco que coma un yahcha, crudo o cocinado, podrá hacer inmediatamente una tirada de salvación con ventaja contra esa enfermedad (consulta “Enfermedades”, en la página 40).

ZABOU

Los hongos zabou se alimentan de desperdicios y de madera podrida de árboles muertos. Si se manipulan con cuidado, se pueden arrancar de raíz o recoger sin que liberen sus esporas. En caso de que se le aplaste o se golpee, un zabou soltará sus esporas en una esfera de 10 pies de radio. Uno de estos hongos también puede ser lanzado como una granada hasta a 30 pies, liberando una nube de esporas tras el impacto. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o estarán envenenadas durante 1 minuto. La piel de las que hayan sido envenenadas picará mientras dure el efecto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

OBJETOS MÁGICOS

Los siguientes objetos aparecen en varias localizaciones en la aventura.

AMULETO DEL CRÁNEO NEGRO

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este amuleto está tallado en obsidiana con la forma de un cráneo de un humanoide gritando, con ojos de rubí y dientes de esmeralda. Cuelga de un collar de cadena de hierro.

El objeto tiene 6 cargas y recupera 1d6 cargas cada día al amanecer. Mientras se lleva puesto, se puede utilizar una acción para gastar una de sus cargas, teletransportándose uno mismo y cualquier cosa que cargue o que lleve puesta a una localización que se encuentre a 100 pies o menos de distancia. El destino elegido no tiene por qué estar en la línea de visión, pero debe ser familiar para el que se transporta (es decir, un lugar en el que haya estado o que haya visto) y encontrarse en el mismo plano de existencia. Este efecto no está sujeto a las restricciones de magia de la Tumba de los Nueve Dioses. Por tanto, el amuleto se puede emplear para entrar y salir de ella.

Si el portador no es un muerto viviente, cada vez que se use para teletransportarse se debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 16. Si se falla la tirada, el cráneo negro se ríe a carcajadas mientras su portador es transformado durante el trayecto. El cambio se produce en cuanto llega a su destino. Se determina aleatoriamente tirando un d100 y consultando la tabla “transformación del cráneo negro”.

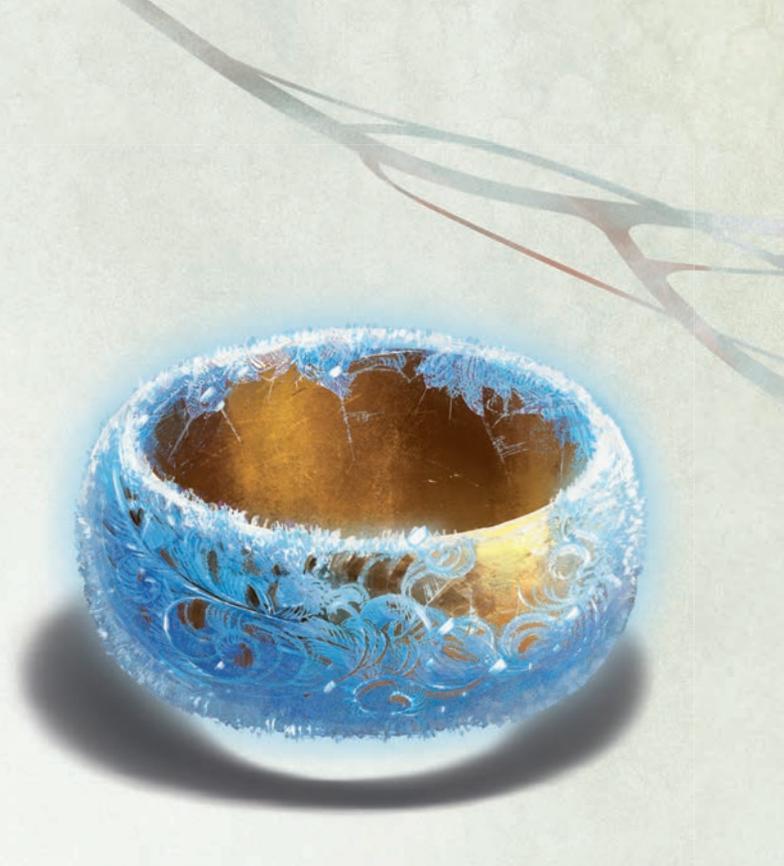
TRANSFORMACIÓN DEL CRÁNEO NEGRO

d100	Transformación
01–20	El símbolo de Acererak se graba a fuego en tu piel, una maldición que solo puede eliminarse con un conjuro de <i>levantar maldición</i> o magia similar. Hasta que te libres de la maldición, no podrás recuperar puntos de golpe mediante magia.
21–35	Creces como si hubieras sido objetivo de un conjuro de <i>agrandar/reducir</i> , salvo porque el efecto dura 1 hora.
36–50	Empequeñeces como si hubieras sido objetivo de un conjuro de <i>agrandar/reducir</i> , salvo porque el efecto dura 1 hora.
51–70	Llegas al destino sin llevar nada puesto, excepto el <i>amuleto del cráneo negro</i> . El resto de cosas que llevases equipadas o que estuvieras transportando aparecen en un espacio sin ocupar determinado al azar a 100 pies de ti o menos.
71–95	Quedas paralizado durante 1 minuto o hasta que se ponga fin a este efecto utilizando el conjuro de <i>restablecimiento menor</i> o algún efecto mágico similar.
96–00	Quedas petrificado. Este efecto solo puede terminar con un conjuro de <i>restablecimiento mayor</i> o algún efecto mágico similar.

ANILLO DEL INVIERNO

Anillo, artefacto (requiere sintonización)

Artus Cimber (consulta el apéndice D) ha tenido este objeto en su poder durante más de un siglo. El *Anillo del Invierno* es una alianza que se ajusta para ceñirse al dedo



ANILLO DEL INVIERNO

de su portador. Una fina capa de escarcha que no se derrite con el calor cubre el exterior del anillo. Este artefacto está frío como el hielo al tacto y al principio entumece la mano de quien lo lleva puesto, que dejará de sentir el frío cuando se sintonice con el objeto.

El *Anillo del Invierno* tiene consciencia e intenta controlar a la criatura portadora (lee “Objetos mágicos conscientes” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Si tiene éxito, este artefacto obliga a quien lo lleva puesto a causar daño injustificado a todo y todos a su alrededor, en un desalmado intento por provocar la ira de los enemigos y arrastrar al portador a su perdición.

Consciencia. El *Anillo del Invierno* es un objeto consciente, caótico malvado, con Inteligencia 14, Sabiduría 14 y Carisma 17. Esta alianza se comunica transmitiendo emociones a la criatura que lo lleve puesto o haga uso de él. Además, escucha y ve de forma normal con un alcance de 60 pies. El anillo ansía la destrucción, y le gusta infligir daño indiscriminado a los demás.

Indetectable. El *Anillo del Invierno* desafía todo intento de localizarlo mágicamente. Ni el objeto ni su portador pueden ser objetivos de magia de adivinación, ni percibidos mediante sensores mágicos de escudriñamiento.

Congelar el paso del tiempo. Mientras llesves puesto el anillo, no envejecerás naturalmente. El efecto es similar al de la animación suspendida, ya que al quitártelo no envejeces de golpe. El objeto no protege al portador de otras formas de envejecimiento mágico o sobrenatural, como la visión horripilante de un fantasma.

Inmunidad al frío. Mientras estés sintonizado con el anillo y lo llesves puesto, serás inmune a daño de frío y no sufrirás ninguno de los efectos adversos que causa el frío extremo (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Magia. El *Anillo del Invierno* tiene 12 cargas, que se recuperan al amanecer. Mientras lo lleves puesto, puedes gastar el número de cargas que necesites para activar las siguientes propiedades:

- Puedes gastar 1 carga como acción y utilizar el anillo para bajar la temperatura en una esfera de 120 pies de radio centrada en un punto que puedas ver y que se encuentre a 300 pies de ti. La temperatura en esa zona descenderá 12 grados cada minuto, hasta un mínimo de -35 grados centígrados. La escarcha y el hielo empezarán a cubrir las superficies cuando se baje de los cero grados. Este efecto es permanente, a no ser que emplees el anillo para darlo por finalizado como acción, momento en el que la temperatura en la zona volverá a la normalidad a un ritmo de 6 grados por minuto.
- Puedes lanzar uno de los siguientes conjuros del anillo (salvación de conjuros CD 17) gastando el número de cargas necesario: *cono de frío* (2 cargas), *crecimiento espinoso* (1 carga; los pinchos están hechos de hielo), *de la carne al hielo* (3 cargas; como *de la carne a la piedra* excepto porque el objetivo se vuelve de hielo sólido con la densidad y durabilidad de la piedra), *esfera congelante de Otiluke* (3 cargas), *mano de Bigby* (2 cargas; la mano está hecha de hielo, es inmune a daño de frío y causa daño contundente en lugar de daño de fuerza al hacer de puño cerrado), *muro de hielo* (2 cargas), *tormenta de hielo* (2 cargas) o *tormenta de agua-nieve* (1 carga).
- Puedes gastar el número de cargas requeridas como acción y utilizar el anillo para crear un objeto inanimado de hielo (2 cargas) o una criatura animada de hielo (4 cargas). El objeto de hielo no puede tener partes móviles y debe caber en un cubo de 10 pies. Poseerá la densidad y durabilidad del metal o de la piedra (a tu elección). La criatura de hielo debe tener como modelo una bestia de valor de desafío 2 o menor. Esta creación helada tiene el mismo perfil que la bestia que imita, salvo por los siguientes cambios: la criatura es un autómata vulnerable a daño de fuego, inmune a daño de frío y de veneno y a los siguientes estados: hechizado, cansancio, asustado, paralizado, petrificado y envenenado. Únicamente obedece a su creador. El objeto o criatura aparecerá en un espacio desocupado que se encuentre a 60 pies de ti o menos. Cuando pasen 24 horas, o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0, se deshará formando un charco de agua normal. En condiciones de calor extremo, se va derritiendo y pierde 5 (1d10) puntos de golpe por minuto. Usa las sugerencias del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide* para determinar los puntos de golpe de un objeto inanimado si es necesario.

Otras propiedades. Se rumorea que el *Anillo del Invierno* posee otras propiedades que solo puede activar un ser malvado cuya voluntad el artefacto no pueda doblegar. Los gigantes de escarcha creen que este objeto puede ser usado para congelar mundos enteros. Por otro lado, un djinn al servicio de un bajá calishita afirmó en una ocasión que el anillo podría emplearse para invocar y controlar dragones blancos, además de a un poderoso primordial de hielo llamado Cryonax.

Destrucción del anillo. El anillo es casi indestructible, resiste incluso el calor mágico más intenso. Si se coloca en el dedo de la poderosa señora feérica conocida como la Reina del Verano, la sortija se derretirá y será destruida para siempre.

ARMADURA DEL ESCORPIÓN

Armadura (placas), rara (requiere sintonización)

Esta armadura de placas está confeccionada con quitina de escorpión gigante. Mientras la lleves, obtendrás los siguientes beneficios:

- La armadura mejora tu disposición para el combate, otorgándote un bonificador +5 a la iniciativa siempre y cuando no estés incapacitado.
- Llevar esta armadura no te da desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).
- Llevar esta armadura no te da desventaja en tiradas de salvación para resistir los efectos del calor extremo (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Maldición. Esta armadura está maldita. Cuando te la quitas o te la pones, debes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 100 (10d10 + 45) de daño de veneno si la fallas, o la mitad de ese daño si la superas. Solo un conjuro de *deseo* puede eliminar la maldición.

BASTÓN DEL OLVIDADO

Bastón, legendario (requiere sintonización con un brujo, mago o hechicero)

Este bastón torcido está tallado en hueso y rematado en su parte superior por el cráneo de un archimago olvidado que fue destruido por Acererak tiempo atrás. En la frente, la calavera tiene grabada la runa del archiliche, que en muchos mundos se conoce como signo de muerte.

Propiedades beneficiosas. Mientras lleves encima el bastón, obtienes los siguientes beneficios:

- Se duplica el valor de tu bonificador por competencia en pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) e Inteligencia (Historia).
- No puedes ser cegado, hechizado, ensordecido, asustado, petrificado ni aturdido.
- Los muertos vivientes con un valor de desafío de 2 o menos no te amenazarán ni te atacarán, a menos que les inflijas daño.
- Puedes blandir el bastón como un *bastón* +3 que hace 10 (3d6) de daño adicional si impacta.

Invocar maldición. El *Bastón del Olvidado* tiene 7 cargas y recupera 1d4 + 3 cargas cada día al amanecer. Mientras lo lleves, puedes utilizar una acción y gastar 1 carga eligiendo como objetivo a una criatura que puedas ver y que se encuentre a 60 pies o menos. Esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución (utilizando el CD de tu salvación de conjuros) o, si no, quedará maldita. Mientras dure la maldición, el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe y será vulnerable a daño necrótico. Un conjuro de *restablecimiento mayor*, *levantar maldición* u otro efecto similar pondría fin a la maldición.

El Olvidado. La fuerza vital incorpórea de un archimago muerto es la fuente del poder del bastón y se encuentra prisionera en su interior. La runa en el cráneo del objeto protege a Acererak de la venganza de este espíritu. Cada vez que otra criatura distinta al archiliche gaste una carga del bastón, hay una probabilidad del 50 % de que la fuerza vital intente dominar al que lo empuña. Si no supera una tirada de salvación de Carisma CD 20, el portador del objeto será poseído y se convertirá en un PNJ bajo el control del DM. Si la fuerza vital es objetivo de magia como la del conjuro de *disipar el bien y el mal*, volverá a quedar atrapada en la vara. Cuando tome el control de otra criatura, el demencial espíritu del archimago muerto tratará de destruir el báculo.

Dstrucción del bastón. Una criatura que posea la vara puede utilizar una acción para romperlo con la rodilla o en una superficie sólida. Si es destruido, liberará la magia restante en una explosión que se expande en una esfera de 30 pies de radio centrada en el bastón. Todas las criaturas que se encuentren en la zona deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 132 (24d10) de daño de fuerza si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Cuando el báculo sea destruido, la fuerza vital del Olvidado es liberada hacia el más allá. Nadie sabe adónde irá.

Lanzar el báculo a una *esfera de aniquilación* acabará tanto con el objeto como con la fuerza atrapada en él. El bastón no explotará si se destruye así, pero la esfera también quedará destrozada.

LINTERNA FANTASMAL

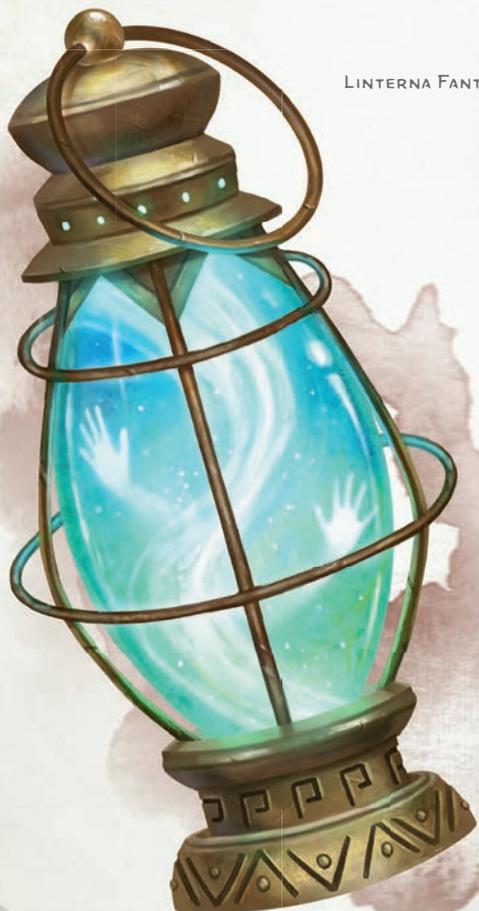
Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Un espíritu inquieto está atrapado en esta linterna. Mientras la sostienes, puedes utilizar una acción adicional para ordenar al espíritu que ilumine con luz brillante un radio de 30 pies y con luz tenue 30 pies adicionales.

Mientras la sostienes, puedes usar una acción para ordenar al espíritu que abandone la linterna y reproduzca el efecto del conjuro de *mano de mago*. El espíritu volverá a la linterna al terminar el conjuro.

Si quedas inconsciente a 10 pies de la linterna, el espíritu emergerá de ella y te estabilizará mágicamente con su toque, volviendo rápidamente al objeto.

El espíritu está vinculado a la lámpara y no puede recibir daño, ni ser alzado de entre los muertos ni expulsado. Lanzar un conjuro de *disipar el bien y el mal* sobre la lámpara permite al espíritu liberarse y viajar al más allá, lo que transforma la linterna en un objeto no mágico.



LINTERNA FANTASMAL



MÁSCARA DE LA BESTIA

MARCAPÁGINAS

Arma (daga), legendaria (requiere sintonización)

Esta *daga +3* pertenece a Artus Cimber (consulta el apéndice D). Mientras la tengas desvainada, puedes utilizar una acción adicional para activar una de las propiedades siguientes:

- Provocar que una gema azul incrustada en el pomo de la daga ilumine con luz brillante un radio de 20 pies y con luz tenue otros 20 pies, o hacer que la gema se apague.
- Transformar la daga en una brújula que apunta al norte al colocarla en la palma de tu mano.
- Lanzar *puerta dimensional* desde la daga. Esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.
- Lanzar *compulsión* (salvación CD 15) desde la daga. El alcance del conjuro aumenta en 90 pies, pero solo afecta a arañas que sean bestias. Esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

MÁSCARA DE LA BESTIA

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta máscara de madera tiene la forma del semblante de una bestia y cuenta con 3 cargas. Mientras llaves la máscara puesta, puedes gastar una carga para lanzar el conjuro de *encantar animal* utilizando una acción. La máscara recupera todas las cargas empleadas cada día, al amanecer.

APÉNDICE D: MONSTRUOS Y PNJ

Este apéndice detalla los monstruos y personajes no jugadores que aparecen en este libro y no en el *Monster Manual*. La introducción de este último explica cómo interpretar un perfil.

Las criaturas están dispuestas en orden alfabético.

ACERERAK

Acererak es un archiliche que viaja entre mundos y se sabe que obtiene un enfermizo placer devorando las almas de aventureros, a los que atrae a mazmorras infestadas de trampas donde sufren muertes horribles. Una de estas mazmorras se encuentra bajo la ciudad perdida de Omu. Se llama la Tumba de los

Nueve Dioses, ya que Acererak mató a nueve falsos dioses y los selló dentro de ella. Hace poco, el archiliche construyó un artilugio necromántico llamado el Almero y lo escondió en el corazón de la tumba.

ATRIBUTOS DE ACERERAK

Ideal. “¿Para qué ser un dios cuando puedo ser un creador de dioses?”.

Vínculo. “Erijo mazmorras para atrapar y matar aventureros poderosos. Me alimento de sus muertes y sus almas”.

Defecto. “Subestimo la determinación de mis enemigos”.

ACERERAK

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 285 (30d8 + 150)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	27 (+8)	21 (+5)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Con +12, Int +15, Sab +12

Habilidades: Conocimiento Arcano +22, Historia +22, Perspicacia +12, Percepción +12, Religión +15

Resistencia a daño: frío, relámpago

Inmunidad a daño: necrótico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: cegado, hechizado, ensordecido, cansancio, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, aturdido

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: abisal, común, dracónico, enano, elfo, gigante, infernal, primordial, infracomún

Desafío: 23 (50.000 PX)

Equipo Especial. Acererak porta el *Bastón del Olvidado* (consulta el apéndice C). Lleva puesto un *talismán de la esfera* y tiene una *esfera de aniquilación* en su poder.

Resistencia Legendaria (3/Día). Acererak puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Rejuvenecimiento. El cuerpo de Acererak se transforma en polvo cuando llega a 0 puntos de golpe, dejando atrás su equipo. Tras 1d10 días, el archiliche conseguirá un nuevo cuerpo, recuperará todos sus puntos de golpe y volverá a estar activo. El cuerpo nuevo aparecerá a 5 pies de la filacteria de Acererak, en una localización oculta.

Lanzamiento de Conjuros. Acererak es un lanzador de conjuros de nivel 20. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 23, +15 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante*, *mano de mago*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (a voluntad): *escudo*, *rayo nauseabundo*

Nivel 2 (a voluntad): *abrir*, *cerradura arcana*

Nivel 3 (a voluntad): *animar a los muertos*, *contrahechizo*

Nivel 4 (3 espacios): *asesino fantasmal*, *marchitar*, *tormenta de hielo*

Nivel 5 (3 espacios): *inmovilizar monstruo*, *muro de fuerza*, *nube aniquiladora*

Nivel 6 (3 espacios): *círculo de muerte*, *desintegrar*, *relámpago en cadena*

Nivel 7 (3 espacios): *dedo de la muerte*, *desplazamiento entre planos*, *teletransporte*

Nivel 8 (2 espacios): *laberinto*, *mente en blanco*

Nivel 9 (2 espacios): *palabra de poder*: *matar*, *parar el tiempo*

Resistencia a Expulsión. Acererak tiene ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsan muertos vivientes.

ACCIONES

Toque paralizante. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de frío, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o quedará paralizado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Bastón (bastón +3). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente más 10 (3d6) de daño necrótico, o 8 (1d8 + 4) de daño contundente más 10 (3d6) de daño necrótico si se usa a dos manos.

Invocar maldición. Mientras sostiene el *Bastón del Olvidado*, Acererak gasta 1 carga y elige como objetivo a una criatura que pueda ver y que se encuentre a 60 pies de él o menos. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 23 o estará maldito. Mientras dure la maldición, dicha criatura no podrá recuperar puntos de golpe y será vulnerable a daño necrótico. Un conjuro de *restablecimiento mayor*, *levantar maldición* u otro efecto similar pondría fin a la maldición.

ACCIONES LEGENDARIAS

Acererak puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria a la vez, y solo al final del turno de otra criatura. El archiliche recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Conjuro a voluntad. Acererak emplea uno de los conjuros que pueda lanzar a voluntad.

Ataques cuerpo a cuerpo. Acererak usa toque paralizante o hace otro ataque cuerpo a cuerpo con su bastón.

Mirada aterradora (cuesta 2 acciones). Acererak fija su vista en una criatura que pueda ver y que se encuentre a 10 pies o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 contra este efecto mágico o estará asustado durante 1 minuto. La criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si un objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la mirada del archiliche durante las próximas 24 horas.

Talismán de la esfera (cuesta 2 acciones). Acererak utiliza su *talismán de la esfera* para mover la *esfera de aniquilación* que controla hasta 90 pies.

Perturbar vida (cuesta 3 acciones). Todas las criaturas que no sean muertos vivientes que se encuentren a 20 pies o menos de Acererak deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20 contra este efecto mágico, recibiendo 42 (12d6) de daño necrótico si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ALDANI

Muchos chultanos recuerdan cuentos infantiles sobre los aldanis, los misteriosos hombres langosta que vivían en los ríos y lagos de su patria. Como no se ha visto a ningún aldani en años, se ha extendido la creencia de que fueron aniquilados. En realidad, muchos de ellos sobrevivieron y se retiraron a los lagos de la cuenca Aldani en el corazón de Chult.

Un aldani parece una langosta gigante que camina erguida. Su cara está en su mayor parte cubierta por una armadura, parece casi humanoide, excepto por los largos pedúnculos. A pesar de su apariencia espantosa, los aldanis evitan el conflicto. Apartados y xenófobos, prefieren esconderse en ríos y lagos.

Sobornos de aldani. Si se les molesta, los aldanis intentarán ahuyentar a los intrusos sin matarlos. Si se enfrentan a criaturas que no se sobresaltan con facilidad, ofrecerán sobornos a cambio de que se les deje en paz. Estas mordidas consisten en tesoros que los aldanis recogen del fondo de ríos y lagos.

Malditos por Ubtao. Los aldanis son los monstruosos descendientes de humanos chultanos que pertenecían a la tribu Aldani. Los pescadores de este clan atrapaban miles de langostas de los ríos, hasta que no quedó ninguna. Su codicia enfadó a Ubtao, que los maldijo y transformó en hombres langosta. Estos pescadores aceptaron su castigo y se adaptaron a su nueva existencia. Sin embargo, ganaron el menosprecio de los otros miembros de su tribu y fueron forzados a refugiarse en los ríos que ellos mismos habían expoliado. Aunque la tribu Aldani se extinguió, los hombres langosta siguen existiendo aún.

ALMIRAJ

Un almiraj es un conejo enorme y tímido con un cuerno en espiral de 1 pie (30 cm) de largo que le sale de la frente, como el de un unicornio. Si se ve obligado a atacar, intentará ensartar a sus enemigos con su cuerno.



ALDANI

Los almirajes fueron introducidos en Chult hace mucho tiempo por mercaderes de la lejana isla de Zakhara. Estas criaturas, habilidosas evitando a sus depredadores, han prosperado en la península tropical. Viven en madrigueras y pueden ser capturadas y domesticadas. Con el permiso del DM, el conjuro de *encontrar familiar* puede invocar a un almiraj.



ALMIRAJ

ALDANI (HOMBRE LANGOSTA)

Monstruosidad Mediana, legal neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 49 (9d8 + 9)

Velocidad: 20 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4, Supervivencia +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

Anfibio. El aldani puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El aldani hace dos ataques con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante, y el objetivo está agarrado (CD 11 para escapar). El aldani tiene dos pinzas, así que solo podrá agarrar a un objetivo con cada una.

ALMIRAJ

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Sentidos Agudos. El almiraj tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del oído.

ACCIONES

Cuerno. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

ARTUS CIMBER

Antiguo miembro de los Arpistas, Artus Címbor es el portador del *Anillo del Invierno*. Encontró la joya en las selvas de Chult, donde conoció también a su mujer, Alisanda. El anillo detiene el envejecimiento natural de su portador y ha permitido a Artus sobrevivir mucho más que su esperanza de vida natural. La sortija también frustra los intentos mágicos de adivinar su ubicación y la del que lo lleva. En sus dedos, por encima de los nudillos, Artus se ha tatuado los nombres de sus amados compañeros animales fallecidos, un par de wombats con la capacidad de hablar, llamados Byrt y Lugg.

Artus ha pasado la mayor parte de su vida intentando mantener el *Anillo del Invierno* lejos de manos malvadas, pero su regreso a Chult se debe a que quiere reunirse con su amada Alisanda, desaparecida junto con la ciudad de Mezro

durante la Plaga de Conjuros. Artus ya no se conforma con esperar a que Alisanda y Mezro reaparezcan por sí mismos, de modo que ha estado investigando cómo traerlos de vuelta. Cree que Saja N'bazza, una anciana naga guardiana, puede ayudarlo. Por ello, su búsqueda se ha centrado en localizar las ruinas de Orolunga, donde se dice que habita la naga. El destino ha unido a Artus con un compañero saurial llamado Dragonbait, a quien conoció en Puerto Nyanzarú. Ambos están siempre de viaje. Por ello, su ubicación en la aventura debe determinarse al azar.

Usando a Artus. Artus nunca ha estado en Omu, de manera que no tiene ni idea de dónde se encuentra la ciudad. No obstante, posee un poderoso artefacto, así como buen corazón. Si los personajes explican por qué han venido a Chult, Artus dejará de lado su cruzada personal y se ofrecerá a ayudarles a localizar Omu y destruir el Almero.

ARTUS CIMBER

Humanoide mediano (humano), neutral bueno

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 82 (15d8 + 15)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Car +7

Habilidades: Engaño +7, Historia +9, Perspicacia +6, Supervivencia +9

Inmunidad a daño: frío (mientras lleve puesto el *Anillo del Invierno*)

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, dracónico, enano, goblin

Desafío: 7 (2.900 PX)

Equipo Especial. Artus lleva puesto el *Anillo del Invierno*. El objeto y él no podrán ser objetivos de ninguna magia de adivinación o ser percibidos mediante sensores mágicos de escudriñamiento. Mientras se encuentre sintonizado con el anillo y lo lleve puesto, Artus no envejece y es inmune al daño de frío y a los efectos del frío extremo.

Artus blande a *Marcapáginas*, una *daga* +3 con propiedades mágicas. Artus puede activar cualquiera de las siguientes propiedades como acción adicional mientras se encuentre sintonizado con el arma, siempre que la haya desenvainado:

- Provocar que una gema azul incrustada en el pomo de la daga ilumine con luz brillante un radio de 20 pies y luz tenue otros 20 pies más allá, o hacer que la gema se apague.
- Transformar la daga en una brújula que apunta al norte al colocarla en la palma de la mano de Artus.
- Lanzar *puerta dimensional* desde la daga. Esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.
- Lanzar *compulsión* (salvación CD 15) desde la daga. El alcance del conjuro aumenta a 90 pies, pero solo afecta a arañas que sean bestias. Esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

ACCIONES

Ataque múltiple. Artus hace tres ataques con *Marcapáginas* o con su arco largo.

Marcapáginas (daga +3). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d4 +5) de daño perforante.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 +2) de daño perforante.

Anillo del Invierno. El *Anillo del Invierno* tiene 12 cargas, que se recuperan al amanecer. Mientras lo lleva puesto, Artus puede gastar el número de cargas que necesite para activar las siguientes propiedades:

- Puede gastar 1 carga como acción y utilizar el anillo para bajar la temperatura en una esfera de 120 pies de radio centrada en un punto que pueda ver y que se encuentre a 300 pies o menos de él. La temperatura en esa zona descenderá 12 grados por minuto, hasta un mínimo de -35 grados centígrados. La escarcha y el hielo empezarán a cubrir las superficies cuando se baje de los cero grados. Este efecto es permanente, a no ser que Artus use los poderes del objeto utilizando una acción para detenerlo, momento en el que la temperatura en la zona volverá a la normalidad a un ritmo de 6 grados por minuto.
- Puede lanzar uno de los siguientes conjuros del anillo (salvación de conjuros CD 17) gastando el número de cargas necesario: *cono de frío* (2 cargas), *crecimiento espinoso* (1 carga; los pinchos están hechos de hielo), *de la carne al hielo* (3 cargas; como *de la carne a la piedra* excepto porque el objetivo se vuelve de hielo sólido con la densidad y durabilidad de la piedra), *esfera congelante de Otiluke* (3 cargas), *mano de Bigby* (2 cargas; la mano está hecha de hielo, es inmune a daño de frío y causa daño contundente en lugar de daño de fuerza como haría un puño cerrado), *muro de hielo* (2 cargas), *tormenta de hielo* (2 cargas) o *tormenta de aguanieve* (1 carga).
- Puede gastar el número de cargas requeridas como acción y utilizar el anillo para crear un objeto inanimado de hielo (2 cargas) o una criatura animada de hielo (4 cargas). El objeto de hielo no puede tener partes móviles, y debe caber en un cubo de 10 pies. Poseerá la densidad y durabilidad del metal o de la piedra (a elección de Artus). La criatura de hielo ha de tener como modelo una bestia de valor de desafío 2 o menor. Esta contará con el mismo perfil que la bestia a la que imita, salvo por los siguientes cambios: la criatura es un autómata vulnerable a daño de fuego, inmune a daño de frío y de veneno y con inmunidad a los siguientes estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado y petrificado. Únicamente obedece a su creador. El objeto o criatura aparecerá en un espacio desocupado situado a 60 pies o menos de Artus. Cuando pasen 24 horas, o en el momento que sus puntos de golpe se reduzcan a 0, la criatura se deshace formando un charco de agua normal. En condiciones de calor extremo, se va derritiendo y pierde 5 (1d10) puntos de golpe por minuto. Usa las sugerencias del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide* para determinar los puntos de golpe de un objeto inanimado si es necesario.

La primera vez que una situación obligue a Artus a usar el *Anillo del Invierno*, advertirá a los personajes de que las fuerzas del mal van tras la joya, por lo que su presencia en el grupo puede ponerles en peligro.

ATRIBUTOS DE ARTUS CIMBER

Ideal. “Preservar el conocimiento y la historia es importante para mí”.

Vínculo. “Anhelo reunirme con mi mujer, Alisanda”.

Defecto. “Tardo en confiar en extraños... Especialmente en los aventureros”.

ATRAPAHOMBRES

Una atrapahombres es una planta carnívora gigante que recuerda a un atrapamoscas descomunal. Para que se aproximen sus presas, libera un polen que atrae mágicamente criaturas hacia ella. Aunque cerrará de golpe su mandíbula hecha de hojas atrapando a cualquier descarriado de sangre caliente que esté a su alcance, prefiere las presas humanoides.

ATRAPAHOMBRES

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 45 (7d10 + 7)

Velocidad: 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, derribado, ensordecido

Sentidos: sentir vibraciones 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Polen atrayente (1/Día). Cuando la atrapahombres detecta alguna criatura cerca, puede usar su acción para soltar polen en un radio de 30 pies. Cualquier bestia o humanoide que se encuentre en el área deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o será obligado a utilizar todo su movimiento en sus turnos para acercarse tanto a la atrapahombres como sea posible. La criatura afectada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Apariencia Falsa. Mientras la atrapahombres permanezca sin moverse, es indistinguible de cualquier otra planta tropical normal.

ACCIONES

Absorber. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* El objetivo es atrapado dentro de las mandíbulas hechas de hojas de la planta. Mientras se encuentra atrapado, está apesado y cegado, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior de la atrapahombres, y recibe 14 (4d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de sus turnos. Si la atrapahombres muere, la criatura en su interior dejará de estar apesada. Una de estas plantas puede absorber solo una criatura cada vez.

ARTUS
CIMBER



ATROPAL

Un atropal es una abominable creación incompleta de un dios malvado, arrojada a la deriva y abandonada hace mucho. Como nunca ha estado vivo realmente, no puede ser alzado de entre los muertos ni resucitado. Ni siquiera la intervención divina puede insuflar vida auténtica a este mísero y aborrecible espanto.

Un atropal es incompleto y deforme. Su cuerpo húmedo, arrugado e hinchado está coronado por una cabeza sin pelo y demasiado grande, con ojos vacíos y vidriosos. Constantemente babea un hediondo icor mientras masculla obscenidades. Sus brazos son demasiado flacos, con minúsculas manos que terminan en uñas con formas crueles. Un atropal nunca camina, sino que flota, con sus piernas atrofiadas y muertas colgando inútilmente bajo él.

Conexión de energía negativa. El reseco cordón umbilical de un atropal parece ir disminuyendo hasta la nada, pero, de hecho, le une al Plano Negativo. Esta conexión le da poder sobre la muerte y la muerte en vida. El cordón puede cercenarse con una *espada vorpal* u otra arma vorpal, y hacerlo debilita el vínculo del ser con el Plano Negativo.

Un atropal puede invocar vestigios de criaturas que murieron en el Plano Negativo, las cuales se manifiestan como apariciones. Estos sirvientes pueden existir fuera del Plano Negativo solo gracias a la pura fuerza de voluntad del atropal, de manera que se disipan rápidamente cuando este es destruido.

Muerto viviente. Un atropal no necesita respirar, comer, beber o dormir.

ATROPAL



ATROPAL

Muerto viviente Enorme (titán), neutral malvado

Clase de Armadura: 7

Puntos de golpe: 225 (18d12 + 108)

Velocidad: 0 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	5 (-3)	22 (+6)	25 (+7)	19 (+4)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Con +11, Sab +9

Vulnerabilidad a daño: radiante

Inmunidad a daño: frío, necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, derribado, envenenado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: entiende celestial, pero solo dice sandeces obscenas

Desafío: 13 (10.000 PX)

Resistencia mágica. El atropal tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Aura de Energía Negativa. Las criaturas que se encuentran a 30 pies o menos del atropal no pueden recuperar puntos de golpe. Además, cualquier criatura que empiece su turno a 30 pies o menos del atropal recibe 10 (3d6) de daño necrótico. Si se golpea al atropal con una *espada vorpal*, el que la blande puede cortar el cordón umbilical de la criatura en lugar de infligir daño. Si se le cercena el cordón umbilical, el atropal pierde este rasgo.

Aura de Resistencia a Expulsión. El atropal y cualquier muerto viviente que se encuentre a 30 pies o menos de él tienen ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsan muertos vivos.

ACCIONES

Toque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) de daño necrótico.

Rayo de frío. *Ataque de conjuro a distancia:* +12 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (6d6) de daño de frío.

Consumir vida. El atropal elige a una criatura que se encuentre a 120 pies o menos y que pueda ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 19, sufriendo 36 (8d8) de daño necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. El atropal recupera un número de puntos de golpe igual a la mitad del daño que haya causado.

Invocar aparición (Recarga 6). El atropal invoca una aparición, que se materializa a 30 pies o menos de él, en un espacio desocupado que pueda ver. Esta obedece las órdenes de quien la convocó y no puede ser controlada por ninguna otra criatura. La aparición se desvanece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando muere el que la invocó.

ACCIONES LEGENDARIAS

El atropal puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria a la vez, pero solo al final del turno de otra criatura. El atropal recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Toque. El atropal hace un ataque de toque.

Rayo de frío (cuesta 2 acciones). El atropal usa su rayo de frío.

Lamento (cuesta 3 acciones). El atropal emite un lamento que hace languidecer a quien lo escucha. Cualquier criatura que se encuentre a 120 pies o menos de él y que pueda oír el llanto deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 19 o ganará un nivel de cansancio.

BODAK

Un bodak son los restos muertos en vida de alguien que veneró a Orcus. Desprovistos de toda vitalidad y alma, existen solo para traer la muerte. Orcus puede recordar cualquier cosa que este muerto viviente vea u oiga. Si lo decide, puede hablar a través de él para dirigirse directamente a sus enemigos o seguidores.

Incluso la naturaleza desprecia a los bodaks, pues el sol quema la carne mancillada de estos seres. La mirada de esta criatura puede acabar con los vivos, y aquel que sea asesinado de esta manera se marchitará, con su cara congelada en una mueca de terror. La mera presencia de este monstruo es tan antinatural que enfría el alma.

Alma asolada. El alma de una criatura que se convierte en bodak está tan dañada que no se encuentra en condiciones de ser objetivo de la mayor parte de resurrecciones mágicas.

BODAK

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6

Resistencia a daño: frío, fuego, necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, cualquiera que conociera en vida

Desafío: 6 (2.300 PX)

Aura de Aniquilación. El bodak puede activar o desactivar este rasgo utilizando una acción adicional. Mientras se encuentre activo, el aura inflige 5 de daño necrótico a cualquier criatura que termine su turno a 30 pies o menos del bodak. No tiene efecto sobre muertos vivientes ni infernales.

Mirada de la Muerte. Si una criatura que puede ver los ojos del bodak empieza su turno a 30 pies o menos de él; el bodak no está incapacitado y puede ver a su vez a la criatura, el bodak podrá obligar a esta última a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si la falla por 5 o más y no es inmune al estado asustado, los puntos de golpe de la criatura se reducen a 0. Si falla por menos de 5, la criatura recibe 16 (3d10) de daño psíquico.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la vista, evitando así tener que realizar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si lo hace, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra el bodak hasta el inicio de su siguiente turno. No obstante, si la criatura mira al bodak en ese espacio de tiempo, debe hacer inmediatamente la tirada de salvación.

Hipersensibilidad a la Luz Solar. El bodak recibirá 5 de daño de radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, sufre desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

ACCIONES

Puñetazo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente más 9 (2d8) de daño necrótico.

Mirada marchitadora. Una criatura que el bodak pueda ver y que se encuentre a 60 pies o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13, recibiendo 22 (4d10) de daño necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Solo un conjuro de *deseo* o magia similar puede devolver a un bodak a su antigua vida.

Muerto viviente. Un bodak no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

BRONTOSAURIO

Este gigantesco dinosaurio de cuatro patas es tan grande que la mayoría de los depredadores no le molestan. Su cola mortal puede alejar o matar a las pequeñas amenazas en su camino.

BRONTOSAURIO

Bestia Gargantuesca, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 121 (9d20 + 27)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Con +6

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

ACCIONES

Pisotón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 27 (5d8 + 5) de daño contundente, y la criatura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribada.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 32 (6d8 + 5) de daño contundente.

CAMINANTE GIGANTESCO

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Absorción de Fuego. Siempre que el caminante gigantesco fuera a recibir daño de fuego, no sufrirá daño de este tipo y recuperará tantos puntos de golpe como la mitad del daño de fuego que fuera a recibir.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Estallido de fuego (Recarga 5–6). El caminante gigantesco arroja una erupción de llamas en un punto que pueda ver y que se encuentre a 60 pies o menos de él. Todas las criaturas situadas en una esfera de 10 pies de radio centrada en ese punto deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 14 (4d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El fuego se extiende doblando las esquinas, de modo que prende los objetos inflamables que nadie porte ni lleve puestos y se encuentren en el área.

CAMINANTE GIGANTESCO

Las salamandras flamígeras tienen estrecha relación con un tipo de bestia monstruosa llamada caminante gigantesco. Estos pueden parecer aves o reptiles, pero en realidad no son ni una cosa ni la otra. Las salamandras flamígeras les proporcionan refugio, comida y lugares de cría en sus guardias. A cambio, los caminantes sirven de montura a las salamandras flamígeras de élite.

CAMPEÓN

Los campeones son guerreros poderosos que perfeccionaron sus artes de lucha en guerras o pozos de gladiadores. Para los soldados y aquellos que se ganan la vida combatiendo, los campeones tienen tanta influencia como los nobles, razón por la que los gobernantes buscan su presencia como un símbolo de estatus.

CARACOL FLAGELO

Un caracol flagelo es una criatura de tierra elemental apreciada por su concha multicolor. Al avistar a esta bestia pesada y aparentemente no hostil, los cazadores pueden sentirse erróneamente confiados. Si una criatura suficientemente grande para ser una amenaza se acerca demasiado, el caracol suelta una descarga de luz centelleante y después ataca con sus tentáculos, similares a mazas.

Una concha de caracol flagelo intacta pesa unas 250 libras (115 kg) y tiene un valor de 2.500 po.

CAMPEÓN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 143 (22d8 + 44)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +6

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +5, Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 9 (5.000 PX)

Indomable (2/Día). El campeón vuelve a tirar si falla una tirada de salvación.

Tomar Aliento (Recarga tras un descanso corto o largo). El campeón puede recuperar 20 puntos de golpe utilizando una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El campeón hace tres ataques con su espadón o con su arco corto.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6 + 5) de daño cortante, más 7 (2d6) de daño cortante adicionales si al campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, más 7 (2d6) de daño perforante adicionales si al campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.

CARACOL FLAGELO

Elemental grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (5d10 + 25)

Velocidad: 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, sentir vibraciones 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Concha Antimagia. El caracol tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros. Además, cualquier criatura que haga un ataque de conjuro contra él tiene desventaja en la tirada de ataque. Si el caracol tiene éxito en su tirada de salvación contra un conjuro o un conjuro falla a la hora de impactarle, podría ocurrir un efecto adicional, determinado tirando un d6:

1–2. Si el conjuro afecta a un área o a objetivos múltiples, falla y no tiene ningún efecto. Sin embargo, si el conjuro solo tiene como objetivo al caracol, no hace efecto en este, sino que se refleja hacia el lanzador, con el nivel de espacio de conjuro, el CD de salvación de conjuros, el bonificador de ataque y la aptitud mágica del lanzador.

3–4. Ningún efecto adicional.

5–6. La concha del caracol convierte parte de la energía del conjuro en un estallido de fuerza destructiva. Todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos del caracol deben hacer una tira de salvación de Constitución CD 15, y recibirán 1d6 de daño de fuerza por nivel del hechizo si fallan, o la mitad de ese daño si superan la tirada de salvación.

Tentáculos Flagelo. El caracol tiene cinco tentáculos flagelo. Cuando este recibe 10 de daño o más en un mismo turno, pierde uno de sus tentáculos. Si sigue teniendo al menos un tentáculo, el caracol regenera todos los que haya perdido en 1d4 días. Si pierde todos sus tentáculos, el caracol se retrae en su concha, consiguiendo cobertura completa, y comienza a emitir lamentos que se oirán a 600 pies. Estos solo se detendrán cuando muera, 5d6 minutos después. La magia curativa que restituye extremidades, como el conjuro de *regenerar*, puede evitar su muerte.

ACCIONES

Ataque múltiple. El caracol flagelo hace tantos ataques de tentáculo flagelo como extremidades tenga, todos dirigidos contra el mismo objetivo.

Tentáculo flagelo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Concha centelleante (Recarga tras un descanso corto o largo). La concha emite luz deslumbrante de colores hasta el final del siguiente turno del caracol. Mientras dure la luz, la co- raza emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá, y las criaturas que puedan ver al caracol tienen desventaja en tiradas de ataque contra él. Además, cualquier criatura dentro del área de luz brillante que pueda ver al caracol cuando active este poder deberá tener éxito en una tirada de salvación CD 15 o quedará aturdida hasta el final del efecto.

Defensa con concha. El caracol flagelo se retira a su concha, ganando un bonificador +4 a la CA hasta que salga. Puede salir de su concha usando una acción adicional en su turno.



CHWINGAS

CHWINGA

Un chwinga (pronunciado [chewínga]) es un pequeño espíritu elemental que vive en plantas, piedras y ríos lejos de la civilización. Como son muy tímidos, prefieren moverse constantemente, evitando ser vistos.

Si dos o más chwingas viven en la misma zona, cada uno de ellos buscará refugio en una piedra, planta o masa de agua fresca diferente. Aunque no hay dos chwingas exactamente iguales, parecen muñecas animadas de 6 pulgadas (15 cm) con máscaras extrañas, miembros larguiruchos y pelo rebelde. Brisas frescas, el dulce aroma de las flores y luciérnagas danzarinas presagian su aparición. Su mera presencia convierte un paraje natural en más exuberante y vivo.

Fascinación por los humanoides. Los chwingas rehúyen a la mayoría de las criaturas, pero les fascinan los rasgos propios de la civilización. Les desconciertan aquellos que llevan armas y armadura, que utilizan herramientas y cocinan. Cuando un chwinga se encuentra con uno o más humanoides, a veces le puede la curiosidad y los sigue un rato para observarlos. Si le coge el gusto a un humanoide en particular, podría utilizar sus trucos para ayudarlo o dejarle algún obsequio antes de marcharse. Los rasgos que pueden hacer que un chwinga se sienta atraído por un humanoide son muy variables. A veces, puede gustarle la forma de andar o de peinarse el pelo. Otras veces, podría quedar embelesado por su habilidad para tocar música o por su forma de comer ingentes cantidades de comida.

Naturaleza elemental. Los chwingas duermen, pero no necesitan respirar, comer o beber. No tienen nombres ni pueden hablar. Cuando uno de ellos muere, se transforma en un puñado de pétalos, en una nube de polen, en una estatuilla de piedra con su forma, en una canica de piedra lisa o en un charco de agua fresca.

CHWINGA

Elemental Diminuto, neutral

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 5 (2d4)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Habilidades: Acrobacias +7, Percepción +7, Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: —

Desafío: 0 (0 PX)

Evasión. Cuando el chwinga es víctima de un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación y solo la mitad si falla.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del chwinga es Sabiduría. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales ni verbales:

A voluntad: guía, pasar sin rastro, resistencia, saber druídico

ACCIONES

Don mágico (1/Día). El chwinga elige a un humanoide que se encuentre a 5 pies o menos y que pueda ver. El objetivo gana un sortilegio sobrenatural a elección del DM. Para más información sobre los sortilegios (dones sobrenaturales), consulta el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Refugio natural. El chwinga se refugia mágicamente dentro de una roca, de una planta o de una fuente natural de agua fresca situada donde él se encuentra. El espíritu elemental no puede ser víctima de ningún ataque, conjuro u otro efecto mientras esté acogido, y su visión ciega no será alterada. El chwinga puede utilizar una acción en salir del refugio. Si el refugio es destruido, el chwinga se ve obligado a salir y aparece en el espacio que ocupase, pero no recibe ningún daño.

DEINONYCHUS

Este primo mayor del velociraptor mata sujetando a su objetivo con sus garras y alimentándose de él mientras sigue vivo.

DIMETRODÓN

Este reptil con una vela dorsal a su espalda se encuentra comúnmente en las zonas donde viven los dinosaurios. Caza en orillas y aguas poco profundas, cumpliendo un papel similar al de los cocodrilos.

DRAGONBAIT

Dragonbait (*Carnaza para Dragón* en español) es un saurial (una raza que se originó en un mundo lejano y cuyos miembros viven largas vidas) campeón del bien. Muy pocos sauriales habitan los Reinos Olvidados, por lo que se cree que no existe ninguna comunidad de ellos en el mundo.

Su lenguaje es una combinación de chasquidos y silbidos que no son audibles para los humanos, así que Dragonbait suele utilizar olores para comunicar sus emociones.

Para que le entiendan la mayoría de criaturas parlantes, debe "gritar" un aroma. Las esencias conocidas de Dragonbait incluyen: azufre (confusión), rosas (tristeza), limón (placer o alegría), pan recién hecho (ira), violetas (peligro o miedo), madreSelva (ternura o preocupación), leña quemada (devoción), brea (victoria o celebración) y jamón (nerviosismo o ansiedad).

Dragonbait mide 4 pies y 10 pulgadas (1,5 m) de alto, pesa unas 150 libras (70 kg) y su piel es seca y arrugada. Empuña una espada larga *vengadora sagrada* y lleva un escudo azul,

DEINONYCHUS

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Abalanzarse. Si el deinonychus se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o será derribado. Si la criatura está derribada, el deinonychus puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El deinonychus realiza tres ataques; uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

rojo y blanco. Aunque comparte rasgos con los paladines, Dragonbait no es miembro de ninguna clase. Utilizando la habilidad conocida como el estado Shen, puede determinar el alineamiento de cualquier criatura que se encuentre a 60 pies o menos de él.

Una amistad inesperada. Dragonbait conoció a Artus Cimber en Puerto Nyanzaru, y se hicieron amigos rápidamente. Cuando Artus le habló de su misión para reunirse con su mujer, Alisanda, la actitud tranquila y los inusuales medios de comunicación del saurial le reconfortaron. Con una sonrisa y asintiendo con la cabeza, Dragonbait accedió a ayudar a Artus. Como visitante frecuente de Chult, el saurial comprendía los peligros de la selva demasiado bien.

Utilizando a Dragonbait. Dragonbait nunca ha estado en Omu y no sabe dónde se encuentra la ciudad. Si los personajes convencen a Artus Cimber para que les ayude a destruir el Almero, Dragonbait también querrá contribuir.

ATRIBUTOS DE DRAGONBAIT

Ideal. Dragonbait emite una esencia de limón cuando piensa en explorar el mundo, ver todas sus maravillas y ayudar a otros en el camino (traducción: Tiene corazón de explorador).

Vínculo. Dragonbait suelta esencia de leña quemada mientras ayuda a un amigo a cumplir su misión (traducción: Haría cualquier cosa por un amigo).

Defecto. Dragonbait "grita" el olor del jamón mientras va adonde otros temen pisar (traducción: Se arrojará al peligro sin importar lo aterrador que sea).

DIMETRODÓN

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.



DRAGONBAIT

DRAGONBAIT

Humanoide Mediano (saurial), legal bueno

Clase de Armadura: 17 (coraza, escudo)

Puntos de golpe: 120 (16d8 + 48)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +6, Car +7

Habilidades: Atletismo +5, Medicina +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1.800 PX)

Salud Divina. Dragonbait es inmune a enfermedades.

Aura de Resistencia Mágica. Mientras sostenga su *vengadora sagrada*, Dragonbait crea un halo a su alrededor en un radio de 10 pies. Mientras el aura esté activa, el saurial y las criaturas que sean amistosas para él que se encuentren en el área tienen ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Dragonbait hace dos ataques con arma cuerpo a cuerpo.

Vengadora sagrada (espada larga +3). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d8 + 5) de daño cortante, o 10 (1d10 + 5) de daño cortante cuando se usa a dos manos. Si el objetivo es un infernal o un muerto viviente, sufrirá 11 (2d10) de daño radiante adicional.

Sentir alineamiento. Dragonbait elige a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos que pueda ver y determina su alineamiento, siempre y cuando el objetivo no esté oculto mediante algún conjuro o efecto mágico que impida funcionar a la magia de adivinación.

EBLIS

Se piensa que los eblis son reencarnaciones de humanos malvados que fueron castigados por los dioses por actos de latrocinio y secuestro. Estas grullas inteligentes y malvadas miden 8 pies (2,5 m) y ponen huevos como los pájaros normales. Pueden manipular objetos con sus picos y sus patas.

Los eblis intentan influir a otras criaturas para que trabajen para sus propios fines, de modo que sus planes son interesados y egoístas. Viven para destruir a quienes les hayan ofendido y se deleitan atrayendo a humanoides a una muerte inesperada. También les gusta coleccionar tesoros, que a veces utilizan para recompensar a aquellos que les sirven. Construyen refugios primitivos y nidos de hierbas y juncos, donde esconden sus tesoros.

EBLIS

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: aurano, común

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del eblis es Inteligencia (salvación de conjuros CD 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *contorno borroso*, *ilusión menor*, *patrón hipnótico*

ACCIONES

Ataque múltiple. El eblis hace dos ataques con su pico.

Pico. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante.



EBLIS

ENANOS ALBINOS

Los enanos albinos de Chult tuvieron que huir de sus hogares subterráneos por la actividad volcánica. Aquellos que no buscaron refugio en Puerto Nyanzaru se adaptaron a la vida en la jungla. Se fabrican armaduras de piel de dinosaurio, crean armas con huesos de dinosaurio, sílex y madera, y elaboran ornamentadas joyas con huesos, plumas, colmillos y cuentas de piedra. Los enanos albinos no han olvidado cómo forjar el metal, pero casi nunca tienen los medios para hacerlo.

GUERREROS ESPIRITUALES ENANOS ALBINOS

Un enano albino puede sintonizarse hasta tal punto con la tierra de Chult que un benéfico espíritu de la naturaleza se da cuenta y le concede un poderoso sortilegio, otorgándole aptitudes mágicas innatas. Estos guerreros espirituales enanos albinos se dedican a preservar la belleza natural de Chult y a luchar contra amenazas antinaturales. Uno de estos guerreros espirituales tiene el perfil de un **guerrero enano albino**, salvo porque tiene un valor de desafío de 1 (200 PX) y gana el siguiente rasgo adicional:

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del enano es Sabiduría. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *hablar con las plantas, hablar con los animales, marca del cazador, pasar sin rastro, salto*

ENREDADERA ASESINA

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 5 pies, preparar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Resistencia a daño: fuego, frío

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, derribado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la enredadera asesina permanezca inmóvil, es indistinguible de una planta normal.

ACCIONES

Constreñir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 20 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo recibe 11 (2d6 + 4) de daño contundente, y está agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, la criatura estará apresada y sufrirá 21 (6d6) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. La enredadera solo puede constreñir un objetivo al mismo tiempo.

Enmarañar. La enredadera asesina puede animar las enredaderas normales y raíces del terreno en un cuadrado de 15 pies situado a 30 pies o menos de ella. Estas plantas transforman el suelo del área en terreno difícil. Una criatura que se encuentre en esa zona cuando comience el efecto deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será apresada por las lianas y raíces, que la enredan. Quien esté apresado puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13, liberándose si la supera. El efecto termina tras 1 minuto, o cuando la enredadera asesina muera o utilice el mismo conjuro de nuevo.

ENREDADERA ASESINA

Una enredadera asesina es una planta errante que se fertiliza agarrando y estrujando presas, y depositando sus cadáveres cerca de sus raíces. Normalmente permanecen quietas, a no ser que necesiten buscar alimento. Una planta madura consiste en una liana principal, de alrededor de 20 pies (6 m) de largo. Las enredaderas menores, de hasta 5 pies (1,5 m) de largo, se bifurcan de la principal cada 6 pulgadas (15 cm). Al final del verano, las enredaderas menores producen racimos de pequeñas frutas que recuerdan a las uvas. Este fruto es duro y tiene un sabor fuerte y amargo.

Una variedad subterránea crece cerca de las fuentes termales, los respiraderos volcánicos y otras fuentes de calor. Una enredadera asesina subterránea normalmente genera suficientes vísceras para mantener una próspera colonia de setas y otros hongos, que brotan alrededor de la planta y contribuyen a ocultarla.

ENANO ALBINO



GUERRERO ENANO ALBINO

Humanoide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 30 (4d8 + 12)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3, Supervivencia +4

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común, enano

Desafío: 1/4 (50 PX)

Resistencia Enana. El enano tiene ventaja en tiradas de salvación contra veneno.

ACCIONES

Hacha de mano. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

ESPINOSO

Un espinoso es un hongo cuadrúpedo que vive entre los vegepigmeos, sirviéndoles de guardián o de montura.

ESTEGOSAURIO

Este robusto dinosaurio tiene placas en hilera en su espalda y una cola flexible con púas para golpear a los depredadores. Suele viajar en manadas con miembros de diferentes edades.

ESPINOSO

Planta Mediana, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Resistencia a daño: perforante, relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Camuflaje Vegetal. El espinoso tiene ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con vida vegetal abundante que lo oculte.

Regeneración. El espinoso recupera 5 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, fuego o necrótico, este atributo no tendrá efecto en su próximo turno. El espinoso solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Cuerpo Espinoso. Al principio de cada uno de sus turnos, el espinoso inflige 2 (1d4) de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6 + 1) de daño perforante.

ESTEGOSAURIO

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 76 (8d12 + 24)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 4 (1.100 PX)

ACCIONES

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 26 (6d6 + 5) de daño perforante.

GÁRGOLA GIGANTE DE CUATRO BRAZOS

Elemental Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 147 (14d10 + 70)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	11 (+0)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Sab +4

Habilidades: Percepción +4

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de adamantina

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: terrano

Desafío: 10 (5.900 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estática, la gárgola es indistinguible de una estatua inanimada.

ACCIONES

Ataque múltiple. La gárgola realiza cinco ataques; uno con su mordisco y cuatro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

GIRALLON

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 4 (1.100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el girallon puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Olfato Agudo. El girallon tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Ataque múltiple. El girallon realiza cinco ataques; uno con su mordisco y cuatro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

GÁRGOLA GIGANTE DE CUATRO BRAZOS

Solo Acererak conoce el secreto de la creación de estas criaturas. Una gárgola gigante de cuatro brazos mide entre 8 y 9 pies (unos 2,5 m) y pesa unas 5000 libras (2 toneladas). Normalmente se emplean como guardianes de tumbas, ya que desgarran a los intrusos con sus colmillos y sus mortales garras. El *Monster Manual* contiene más información sobre las gárgolas.

GIRALLON

Un girallon es como un descomunal simio con cuatro brazos, de piel gris y pelaje blanco. Aunque son expertos escaladores, estas criaturas de media tonelada evitan trepar por los árboles que no pueden soportar su corpulencia. En lugar de ello, acechan el suelo del bosque, merodean por estrechas gargantas o cuevas poco profundas, o se esconden en ruinas mientras esperan que se acerquen presas.

GRUNGS

Los grungs son humanoides agresivos parecidos a una rana que se encuentran en selvas y junglas. Ferozmente territoriales, se ven a sí mismos como superiores a otras criaturas.

GRUNG

Humanoide pequeño (grung), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 11 (2d6 + 4)

Velocidad: 25 pies, trepar 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +4

Habilidades: Atletismo+2, Percepción +2, Sigilo +4, Supervivencia +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Grung

Desafío: 1/4 (50 PX)

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, dejando de estar envenenada si tiene éxito.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de 25 pies o un salto de altura de 15 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.



GUERRERO DE ÉLITE GRUNG

Humanoide pequeño (grung), legal malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 49 (9d6 + 18)

Velocidad: 25 pies, trepar 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5

Habilidades: Atletismo+2, Percepción +2, Sigilo +5, Supervivencia +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Grung

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, dejando de estar envenenada si tiene éxito.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de 25 pies o un salto de altura de 15 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.

Chirrido hipnotizante (Recarga 6). El grung hace un sonido chirriante al que son inmunes los miembros de su especie. Cada humanoide o bestia que se encuentre a 15 pies o menos y que sea capaz de oírlo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o estará aturdido hasta el final del siguiente turno del grung.

Castas y colores. La sociedad grung es un sistema de castas. Todos los grungs son de un gris verdoso apagado al nacer, pero cada uno de ellos toma los colores de su casta cuando se convierte en adulto.

Los grungs verdes son los guerreros, cazadores y trabajadores de la tribu. Los grungs azules trabajan como artesanos y en otras labores domésticas. Supervisando y guiando a los dos grupos están los grungs morados, que sirven como administradores y comandantes (utiliza el perfil de **grung** para los miembros de las castas verde, azul y morada).

Los grungs rojos son los eruditos y lanzadores de conjuros de la tribu. Se les considera superiores a verdes, azules y morados (utiliza el perfil de **grung salvaje** para los miembros de la casta roja).

GRUNG SALVAJE

Humanoide pequeño (grung), legal malvado

Clase de Armadura: 13 (16 con *piel robliza*)

Puntos de golpe: 27 (5d6 + 10)

Velocidad: 25 pies, trepar 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5

Habilidades: Atletismo +2, Percepción +4, Sigilo +5, Supervivencia +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Grung

Desafío: 1 (200 PX)

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, dejando de estar envenenada si tiene éxito.

Lanzamiento de Conjuros. El grung es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Conoce los siguientes conjuros de explorador:

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, salto*

Nivel 2 (3 espacios): *crecimiento espinoso, piel robliza*

Nivel 3 (2 espacios): *crecimiento vegetal*

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de 25 pies o un salto de altura de 15 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.



Las castas más altas incluyen grungs naranjas, que son guerreros de élite con autoridad sobre todos los grungs menores, y grungs dorados, que poseen las más altas posiciones de liderazgo. El soberano de una tribu siempre es un grung dorado (utiliza el perfil de **guerrero de élite grung** para los miembros de las castas naranjas y doradas).

HADROSAURIO

Un hadrosaurio es un herbívoro semicuadrúpedo reconocible por su cresta ósea. Si se le cría desde pequeño, se le puede entrenar para llevar un jinete Pequeño o Mediano.

HADROSAURIO

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d10 + 2) de daño contundente.

HOMBRE PTERODÁCTILO

Los hombres pterodáctilo son reptiles bípedos alados de 10 pies (3 m) de altura nativos de Chult. Aislacionistas malévolos, consideran a la mayoría de las otras criaturas como sus enemigos. En la cultura chultana, se refieren a menudo a los hombres pterodáctilo como “terroráctilos” por su costumbre de bajar en picado del cielo para arrebatar lo que puedan a quien puedan, llevándose tesoros y comida de vuelta a su nido.

Los hombres pterodáctilo tienen alas de 20 pies (6 m) de envergadura y dan a luz a sus crías en lugar de poner huevos. Unos rituales ancestrales otorgaban a los hombres pterodáctilo la habilidad de asumir forma de pteranodon y de hombre lagarto sin alas, pero estos rituales se olvidaron hace mucho.

JACULI

Un jaculi [jacúli] es una serpiente de 15 pies (4,5 m) que puede variar el color y textura de sus escamas para camuflarse. Alterando su apariencia para parecer madera o piedra, se enrosca alrededor de pilares y de troncos de árbol desde los que se lanza como una jabalina, golpeando con gran fuerza y precisión.

Los jaculis se encuentran en climas húmedos, ya que sus hábitats preferidos son selvas y mazmorras frescas. La piel de esta criatura es codiciada para confeccionar *botas de zancadas* y *brincos* y *capas de invisibilidad*.

JACULI

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 16 (3d10)

Velocidad: 30 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +1, Sigilo +4

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Camuflaje. El jaculi tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse.

Olfato Agudo. El jaculi tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen del olfato.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

Salto. El jaculi puede saltar como un resorte hasta 30 pies en línea recta y atacar con un mordisco a un objetivo a su alcance. Este ataque tiene ventaja si el jaculi salta al menos 10 pies. Si impacta, el mordisco hace 7 (2d6) de daño adicional.



HOMBRE
PTERODÁCTILO

HOMBRE PTERODÁCTILO

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 30 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +2, Supervivencia +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

Picado del Terror. Si un hombre pterodáctilo está volando, cae en picado al menos 30 pies sobre un objetivo, y le impacta con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, el objetivo quedará asustado hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque múltiple. El hombre pterodáctilo realiza tres ataques; uno con su mordisco y dos con sus garras. O, si lo prefiere, puede hacer dos ataques a distancia con su jabalina.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.



KAMADAN

KAMADAN

Un kamadan [kámadan] es un depredador felino que recuerda a un leopardo, con la diferencia de que tiene seis serpientes surgiendo de sus hombros. Aunque su semejanza con una bestia trémula es más que pasajera, son dos criaturas sin relación (pese a que algunos eruditos afirman lo contrario).

Los kamadans típicamente cazan solos o con su pareja. Pueden exhalar nubes de gas somnífero, cosa que suelen hacer antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Si un kamadan tiene enemigos conscientes e inconscientes a su alcance, intentará eliminar a los conscientes primero. Después, terminará con los adversarios durmientes.

KOBOLDS

Algunos kobolds poseen dones que les han sido legados por dragones o dioses, permitiéndoles alzarse sobre sus semejantes. Otros nacen con un cruel ingenio que pocos pueden igualar.

Hechiceros escamosos. Un hechicero escamoso kobold tiene un talento innato para la magia arcana. Cuando amenazan a su tribu, este kobold ataca con fuego y veneno a sus enemigos, pero siempre guardándose algo de magia por si tuviera que huir o fuera hecho prisionero.

Inventores. Un inventor kobold captura insectos, alza del suelo exóticos limos de mazmorra y utiliza los mejores componentes robados para preparar armas inconcebibles que pueden emplearse en combate.

KAMADAN

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 67 (9d10 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 4 (1.100 PX)

Olfato Agudo. El kamadan tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen del olfato.

Abalanzarse. Si el kamadan se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribado. Si el objetivo es derribado, el kamadan puede realizar dos ataques contra él, uno con su mordisco y otro con sus serpientes, como acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El kamadan hace dos ataques; uno con su mordisco o garras y otro con sus serpientes.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Serpientes. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 21 (6d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

Aliento somnífero (Recarga tras un descanso corto o largo). El kamadan exhala un gas somnífero en un cono de 30 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o caerán inconscientes durante 10 minutos. Una criatura afectada se librará de este efecto si recibe cualquier tipo de daño o alguien utiliza una acción para despertarla.

HECHICERO ESCAMOSO KOBOLD

Humanoide Pequeño (kobold), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d6 + 10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Habilidades: Conocimiento Arcano +2, Medicina +1

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El kobold es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de hechicero siguientes:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, mano de mago, reparar, rociada venenosa*

Nivel 1 (4 espacios): *hechizar persona, orbe cromático, retirada expeditiva*

Nivel 2 (2 espacios): *rayo abrasador*

Puntos de Hechicería. El kobold tiene 3 puntos de hechicería. Recupera todos los que haya utilizado tras finalizar un descanso largo. Puede gastar un punto de hechicería en las siguientes opciones:

Conjuro Intensificado: Cuando lanza un conjuro que obliga a al menos una criatura a hacer una tirada de salvación para resistir sus efectos, el kobold puede gastar 3 puntos de hechicería para provocar que uno de los objetivos del conjuro tenga desventaja en la primera tirada de salvación que haga contra el conjuro.

Conjuro Sutil: Cuando lanza un conjuro, el kobold puede gastar 1 punto de hechicería para no tener que utilizar componentes sómicos ni verbales.

Atacar en Manada. El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del kobold que no esté incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. El kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

INVENTOR KOBOLD

Humanoide Pequeño (kobold), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d6 + 3)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +0

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1/4 (50 PX)

Atacar en Manada. El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del kobold que no esté incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. El kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Honda. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Arma inventada. El kobold utiliza una de las siguientes opciones (tira un d8 o elige una). No puede emplear cada una de ellas más de una vez al día:

1. **Ácido.** El kobold arroja un frasco con ácido. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 5/20 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d6) de daño de ácido.

2. **Fuego de alquimista.** El kobold lanza un frasco con fuego de alquimista. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 5/20 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño de fuego al inicio de cada turno del objetivo. Una criatura puede utilizar su acción para extinguir las llamas y evitar que se siga produciendo este daño. Deberá superar una prueba de Destreza CD 10 para lograrlo.

3. **Cesta de ciempiés.** El kobold arroja una pequeña cesta en un espacio de 5 pies cuadrados que se encuentre a 20 pies o menos de él. Un **enjambre de insectos (ciempiés)**, con 11 puntos de golpe, surge de la cesta. Tira su iniciativa. Al final de cada uno de los turnos del enjambre, hay un 50 % de posibilidades de que este se disperse.

4. **Vasija con limo verde.** El kobold lanza contra una criatura una vasija de barro llena de limo verde, que se rompe con el impacto. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 5/20 pies, un objetivo. *Impacto:* el objetivo está cubierto con un trozo de limo verde (mira el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). *Fallo:* un trozo de limo verde cubre una sección al azar de 5 pies de pared o suelo situada a 5 pies del objetivo.

5. **Vasija de larvas podridas.** El kobold arroja una vasija de barro en un espacio de 5 pies cuadrados que se encuentre a 20 pies o menos de él, que se rompe con el impacto. Un **enjambre de larvas podridas** (consulta el apéndice A de la *Guía de Volo de los Monstruos*) emerge de la vasija rota y ocupa el espacio.

6. **Escorpión empalado.** El kobold hace un ataque cuerpo a cuerpo con un **escorpión** atado al final de una vara larga de 5 pies. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 9, sufriendo 4 (1d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

7. **Mofeta enjaulada.** El kobold libera a una mofeta en un espacio desocupado situado a 5 pies. Este animal tiene una velocidad caminando de 20 pies, CA 10, 1 punto de golpe y ningún ataque efectivo. Tira la iniciativa de la mofeta. En su turno, el animal utiliza su acción para dispersar su hedor frente a una criatura determinada al azar que se encuentre a 5 pies o menos de ella. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 9. Si falla, le entrarán arcadas y no podrá actuar durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Las criaturas que no necesitan respirar o que son inmunes al veneno tienen éxito automáticamente en esta tirada de salvación. Una vez haya emitido este hedor, la mofeta no puede volver a hacerlo hasta que termine un descanso corto o largo.

8. **Nido de avispas embolsado.** El kobold lanza una pequeña bolsa en un espacio de 5 pies cuadrados que se encuentre a 20 pies o menos de él. Un **enjambre de insectos (avispa)**, con 11 puntos de golpe, surge de la cesta. Tira su iniciativa. Al final de cada uno de los turnos del enjambre, hay un 50 % de posibilidades de que este se disperse.

LIARA PORTYR

Como comandante de Fuerte Beluarian, Liara pasa el día preocupándose por la seguridad de su fortaleza y haciendo tratos con piratas. En general, no tiene problemas con los aventureros y hará lo máximo posible para ayudarlos a lidiar con las miles de amenazas que acechan en la selva.

Liara procede de una influyente familia de Puerta de Baldur y lleva tres años en su puesto. Para ella, este encargo se trata de una prueba de entereza, aunque, para muchos de sus subordinados, Fuerte Beluarian es el destierro. Los espías de Liara en Puerto Nyanzaru le suministran las listas de embarque y los horarios de salida de los barcos, que ella distribuye a los piratas del Fondeadero de Jahaka a cambio de la promesa de que nunca atacarán naves con la bandera de Puerta de Baldur. Liara también recibe una parte de las ganancias de los piratas, algunas de las cuales destina a mantener contentos a sus soldados.

ATRIBUTOS DE LIARA PORTYR

Ideal. “Hay que respetar la cadena de mando. O sigues mis órdenes, o mueres”.

Vínculo. “He jurado guardar y proteger Fuerte Beluarian en nombre del gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur. ¡La fortaleza nunca caerá mientras yo esté a cargo!”.

Defecto. “Ahí fuera hay un mundo donde puede devorarte un gul. No me dan pena los que no pueden defenderse”.

MOLE DE PIEDRA

Una mole de piedra es un autómatas rodante imbuido con suficiente consciencia para evitar peligros obvios, como fosos y abismos. Va rodando por campos de batalla abiertos o por corredores de mazmorras, aplastando a cualquiera que se ponga en su camino. Cada mole de piedra tiene una forma y una apariencia únicas. Algunas pueden recordar a un elefante con colmillos enjoyados, mientras que otras podrían parecerse a un demonio con el ceño fruncido, ojos ardientes y dientes de obsidiana.

MOLE DE PIEDRA

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 157 (15d10 + 75)

Velocidad: 50 pies (en una dirección que elige al inicio de su turno)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	1 (-5)	21 (+5)	2 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Inmunidad a daño: veneno; contundente, perforante y cortante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 12 (8.400 PX)

Rodar Devastador. Una mole de piedra puede moverse por el espacio de una criatura derribada. La criatura en cuyo espacio entre

Una mole de piedra es rápida, pero no tiene maniobrabilidad, por lo que en su turno solo se puede mover en una dirección. No resulta una gran amenaza para las criaturas que no logra machacar entre sus rodillos. Su mejor táctica es estrellarse contra un objetivo, derribarlo y después, aplastarlo rodando sobre él.

LIARA PORTYR

Humanoide mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado, escudo)

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +4

Habilidades: Atletismo +5, Engaño +5, Intimidación +5, Perspicacia +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico, enano

Desafío: 4 (1.100 PX)

Valiente. Liara tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustada.

Furia Flamígera. Una vez por turno, cuando Liara impacte a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, puede hacer que mágicamente salga fuego de su arma y provocar 10 (3d6) de daño de fuego adicional al objetivo.

ACCIONES

Ataque múltiple. Liara hace tres ataques cuerpo a cuerpo.

Hacha de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante, u 8 (1d10 + 3) de daño cortante cuando se usa a dos manos.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

la mole por primera vez en un turno debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17, y recibir 55 (10d10) de daño contundente si falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Forma Inmutable. La mole es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Regeneración. Mientras le quede 1 punto de golpe, la mole de piedra recupera mágicamente todos sus puntos de golpe diariamente al amanecer. Este autómatas es destruido y no se regenera si se queda a 0 puntos de golpe.

Monstruo de Asedio. La mole de piedra inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (3d12 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 o será derribada.

MONO VOLADOR

Los monos voladores son un poco más listos y curiosos que los monos normales, de manera que pueden ser domesticados y se les puede enseñar a seguir órdenes simples. Son de muchos tipos y colores diferentes, y poseen alas con plumas con una envergadura de unos 5 pies. Con el permiso del DM, el conjuro de *encontrar familiar* puede invocar a un mono volador.

MONO
VOLADOR



MONO VOLADOR

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Atacar en Manada. El mono volador tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del mono volador que no esté incapacitado.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1 (1d4 - 1) de daño perforante.

MWAXANARÉ Y NA

A sus tiernos diecisiete años, la princesa Mwaxaná (abreviado “Naré”) es la descendiente viva de mayor edad de las familias reales de Omu y la heredera natural de su desaparecido reino. Ella y su hermano de seis años, Na, son huérfanos de los aarakocras en Kir Sabal. Estos tienen como objetivo proteger a los jóvenes miembros de la realeza hasta el momento en el que el mal en Omu haya sido derrotado.

Mwaxaná es demasiado testaruda. Anhela reclamar su trono y utilizará con impaciencia a los aventureros para que eso ocurra. Su tono es casi siempre condescendiente y, además, no se toma bien que la repliquen.

Tras forjar un pacto con los duques del Viento de Aaqa, seres antiguos de los Planos Exteriores, la princesa se ha convertido en una bruja novata. Su odio al trabajo físico le permite hacer buen uso de los conjuros de *mano de mago* y *sirviente invisible*. A través de su pacto, también ha adquirido telepatía.

El joven príncipe Na no combate y tiene CA 10 y 3 puntos de golpe. Al haber vivido entre los aarakocras la mayor parte de su vida, el niño se considera uno de ellos. Viste como un aarakocra y prefiere hablar auranano a común.

PRINCESA
MWAXANARÉ Y
PRÍNCIPE NA



ATRIBUTOS DE MWAXANARÉ

Ideal. “Algún día seré la reina y gobernaré Chult”.

Vínculo. “He forjado un pacto con los duques del Viento de Aaqa y utilizaré su poder para proteger a mi hermano y a los aarakocras que nos cuidan”.

Defecto. “Soy una princesa y debo ser tratada con el debido respeto. No sigo órdenes, las doy”.

ATRIBUTOS DE NA

Ideal. “¡Quiero convertirme en aarakocra y aprender a volar como un pájaro!”.

Vínculo. “Quiero a mi hermana y a los aarakocras. Lo son todo para mí”.

Defecto. “No sé nada del mundo”.

MWAXANARÉ

Humanoide mediano (humano), legal neutral

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Naturaleza +3, Persuasión +5, Religión +3

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: aurano, común, telepatía 30 pies.

Desafío: 1/8 (25 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Mwxanaré es una lanzadora de conjuros de nivel 2. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Recupera sus espacios de conjuro cuando termina un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): *descarga sobrenatural*, *mano de mago*
Nivel 1 (2 espacios): *hechizar persona*, *protección contra el bien y el mal*, *sirviente invisible*

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +2 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante.



PALMA TRIFLOR

PALMA TRIFLOR

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, derribado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. La palma triflor utiliza su flor naranja, después su flor amarilla y por último su flor roja.

Flor naranja. La palma triflor elige a una criatura situada a 5 pies o menos y que pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará envenenado durante 1 hora. Mientras esté envenenado de esta forma, también estará inconsciente. La criatura envenenada puede repetir la tirada de salvación al final de cada minuto, librándose del efecto si tiene éxito.

Flor amarilla. La palma triflor elige a una criatura que se encuentre a 5 pies o menos y que pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o estará cubierto por savia corrosiva y recibirá 5 de daño de ácido al inicio de cada uno de sus turnos. Empapar a la criatura atacada con agua reducirá el daño ácido en 1 por cada medio litro o cada frasco de agua que se emplee.

Flor roja. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante, y el objetivo está agarrado (CD 11 para escapar). Hasta que este agarre termine, la criatura estará apresada y sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. La flor roja solo puede agarrar a un objetivo a la vez. Otra criatura al alcance de la palma triflor puede utilizar su acción para finalizar el agarre.

PALMA TRIFLOR

Cuando ha crecido, una palma triflor tiene una altura de entre 6 y 7 pies (de 1,8 a 2,15 m). Posee tres flores brillantes en forma de trompeta, cada una tan grande como la cabeza de un humano y de colores diferentes: rojo intenso, naranja brillante y amarillo radiante. Cada flor puede dañar a sus enemigos de una forma terrible.

QUETZALCOATLUS

Este gigante de la familia del pteranodon tiene más de 30 pies (9 m) de envergadura. Aunque puede moverse en el suelo como cuadrúpedo, se encuentra más cómodo en el aire.

RANAMOT

Un ranamot es un depredador anfibio del tamaño de un elefante. Establece su guarida en pantanos y tiene cuatro tentáculos, una piel gruesa y elástica, unas fauces llenas de colmillos de la que sobresale una lengua prensil y un pedúnculo extensible con tres ojos bulbosos que miran en direcciones distintas. Este anfibio esconde su enorme cuerpo en estanques turbios y mantiene solo sus ojos por encima del agua para observar a las criaturas que pasan por allí. Cuando algo de comida se pone a su alcance, el ranamot salta del agua, sacudiendo los tentáculos y la lengua.

QUETZALCOATLUS

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (4d12 + 4)

Velocidad: 10 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Ataque en Picado. Si un quetzalcoatlus está volando, cae en picado al menos 30 pies sobre un objetivo, y le impacta con un ataque de mordisco, este ataque inflige 10 (3d6) de daño adicional al objetivo.

Pasar Volando. El quetzalcoatlus no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (3d6 + 2) de daño perforante.

RANAMOT

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 184 (16d12 + 80)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Con +9, Sab +5

Habilidades: Percepción +9, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: —

Desafío: 10 (5.900 PX)

Anfibio. El ranamot puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Susceptible a Descargas. Si el ranamot recibe daño de relámpago, sufre algunos efectos hasta el final de su turno siguiente: su velocidad se reduce a la mitad, tiene un penalizador de -2 a la CA y las tiradas de salvación de Destreza, no es capaz de utilizar reacciones ni ataque múltiple, y en su turno puede usar una acción o una acción adicional, pero no ambas.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ranamot hace dos ataques con sus tentáculos. También puede emplear su lengua o su mordisco.

Tentáculo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) de daño contundente, y el objetivo es agarrado (CD 16 para escapar) si es una criatura Enorme o más pequeña. Hasta que el agarre finalice, el ranamot no puede usar sus tentáculos con otro objetivo. El ranamot tiene cuatro tentáculos.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10 + 6) de daño perforante, y el objetivo es engullido si es una criatura Mediana o menor. La criatura engullida está apesada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del ranamot, y recibe 10 (3d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del ranamot.

El estómago del ranamot puede albergar hasta a dos criaturas a la vez. Si el ranamot recibe 20 o más de daño durante un mismo turno de una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de dicho turno o se verá obligada a regurgitar a todas las criaturas engullidas, que quedarán derribadas en un espacio a 10 pies o menos del ranamot. Si el ranamot muere, la criatura engullida dejará de estar apesada por él y podrá escapar del cadáver gastando 10 pies de su movimiento. Estará derribada al salir.

Lengua. El objetivo de la lengua del ranamot debe ser una criatura Mediana o más pequeña que pueda ver y que se encuentre a 20 pies o menos. Este deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 18. Si falla la tirada, el ranamot tira del objetivo y lo sitúa en un espacio desocupado situado a 5 pies o menos del ranamot, de manera que puede realizar además un ataque mordisco contra el objetivo como acción adicional.

RAS NSI

La palabra “ras” es un título nobiliario parecido a “duque”. Ras Nsi fue una vez un paladín chultano, un Elegido de Ubtao que juró proteger la ciudad de Mezro. Traicionó su juramento y fue desterrado de la urbe. Ras Nsi se convirtió en un señor de la guerra vengativo que intentó conquistar Mezro con un ejército de muertos vivientes, pero fue derrotado. En lugar de buscar la redención, ansiaba venganza y fue despojado de sus poderes divinos. La horda de muertos vivientes, que ya no estaba bajo su control, se dispersó por las selvas de Chult.

Retirándose a Omu, Nsi se aferró a su título, se unió a los yuan-tis que vivían allí y se sometió a un horrible ritual para convertirse en un corrupto yuan-ti, manteniendo su cabeza y torso humanos, pero con la parte inferior del cuerpo transformada en serpiente. Cuando Ubtao desapareció del mundo, Ras Nsi y sus nuevos seguidores yuan-tis comenzaron a buscar el modo de traer al mundo a Dendar, la Serpiente Nocturna. Acererak ha prometido ayudarles a cambio del compromiso de Ras Nsi de defender la Tumba de los Nueve Dioses. En realidad, el archiliche no tiene ninguna intención de cumplir el trato, hecho que Ras Nsi está empezando a sospechar.

Colección extraña. Ras Nsi tiene una considerable colección de ropajes y accesorios de tierras lejanas, la mayoría de ellos tomados de exploradores muertos.

RAS NSI



RAS NSI

Monstruosidad Mediana (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (brazales de defensa)

Puntos de golpe: 127 (17d8 + 51) reducidos a 107; resta 1 por cada día que pase durante la aventura

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +7

Habilidades: Engaño +8, Persuasión +8, Religión +7, Sigilo +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 7 (2.900 PX)

Equipo Especial. Ras Nsi lleva unos *brazales de defensa*, porta una espada larga de *lengua de fuego*, y tiene una *pedra mensajera* que hace de pareja a la que lleva la guía Salysa (consulta el capítulo 1).

Cambiaformas. Ras Nsi puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Mediana o volver a asumir forma yuan-ti. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. No cambiará de forma al morir.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de Ras Nsi es Carisma (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/día: *sugestión*

Lanzamiento de Conjuros. Ras Nsi es un lanzador de conjuros de nivel 11. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *mano de mago*, *rociada venenosa*, *reparar*, *toque helado*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo*, *falsa vida*, *proyectil mágico*, *retirada expeditiva*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona*, *paso brumoso*, *sordera/ceguera*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos*, *bola de fuego*, *contrahechizo*

Nivel 4 (3 espacios): *marchitar*, *polimorfar*

Nivel 5 (2 espacios): *contactar con otro plano*, *geas*

Nivel 6 (1 espacio): *crear muerto viviente*

Resistencia Mágica. Ras Nsi tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Ras Nsi hace tres ataques cuerpo a cuerpo, pero solo puede constreñir una vez.

Mordisco (solo forma de serpiente). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.

Constreñir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, la criatura también estará apresada, por lo que Ras Nsi no puede constreñir a otro objetivo.

Espada larga de lengua de fuego (solo forma yuan-ti). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante, u 8 (1d10 + 3) de daño cortante cuando se usa a dos manos, más 7 (2d6) de daño de fuego.

Esta incluye una capa cormyta de buena calidad, un frasco de vino sembiano y un conjunto de monedero y jubón amniano a juego. También tiene una espada larga de *lengua de fuego*.

Muerte lenta. Ras Nsi ha muerto y ha sido devuelto a la vida más de una vez. A consecuencia de esto, sufre el efecto de la maldición de muerte del Almero. Se han reducido sus puntos de golpe máximos, y su carne está cubierta de heridas leprosas. Irónicamente, Ras Nsi no es consciente de que Acererak es la causa de esta maldición, dado que ni él ni los yuan-tis saben qué yace en la Tumba de los Nueve Dioses, aparte de las divinidades muertas que le dan su nombre. Si los aventureros pueden hacerle comprender que lo que intentan le ayudaría, Ras Nsi podría sentirse tentado a no interponerse en su camino.



SALAMANDRA FLAMÍGERA GUERRERA

Humanoide Mediano (*salamandra flamígera*), neutral malvado

Clase de Armadura: 16 (camisa de malla, escudo)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: dracónico, ígneo

Desafío: 1/2 (100 PX)

Anfibia. La salamandra flamígera puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. La salamandra flamígera realiza dos ataques con su cimitarra.

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Escupir fuego (Recarga tras un descanso corto o largo). La salamandra flamígera escupe fuego a una criatura que se encuentre 10 pies o menos de ella. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 9 (2d8) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

ATRIBUTOS DE RAS NSI

Ideal. “Busco provocar el final de este mundo y gobernar en el próximo”.

Vínculo. “Los yuan-tis de Chult están a mis órdenes. Me ayudarán a gobernar un imperio”.

Defecto. “Haré cualquier cosa y traicionaré a cualquiera para salvarme”.

SALAMANDRAS FLAMÍGERAS

Las salamandras flamígeras pueden encontrarse en las regiones en las que hay aguas termales, actividad volcánica o condiciones similares de calor y humedad. Estos anfibios humanoides viven en una teocracia militar que venera a Imix, el Príncipe de Fuego Malvado. Este culto de Imix convierte a las salamandras flamígeras en agresivas, furiosas y crueles.

SALAMANDRA FLAMÍGERA BRUJA DE IMIX

Humanoide Mediano (*salamandra flamígera*), neutral malvado

Clase de Armadura: 10 (13 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad a 120 pies (penetra en la oscuridad mágica), Percepción pasiva 10

Idiomas: dracónico, ígneo

Desafío: 1 (200 PX)

Anfibia. La salamandra flamígera puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la salamandra flamígera es Carisma. Puede lanzar de forma innata *armadura de mago* (solo sobre sí misma) a voluntad, sin necesidad de componentes materiales.

Lanzamiento de Conjuros. La salamandra flamígera es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Recupera todos sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *guía*, *luz*, *mano de mago*, *prestidigitación*

Nivel 1–2 (2 espacios de nivel 2): *esfera de llamas*, *manos ardientes*, *rayo abrasador*, *reprensión infernal*

Bendición de Imix. Cuando la salamandra flamígera reduce a un enemigo a 0 puntos de golpe, esta gana 5 puntos de golpe temporales.

ACCIONES

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.



SUCARATE

SUCARATE

Monstruosidad Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El sucarate hace dos ataques; uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante, o 12 (4d4 + 2) de daño cortante si el sucarate está colgando de su cola y sus cuatro extremidades están libres.

Aplastamiento psíquico (Recarga 5–6). El sucarate elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y que pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o recibirá 17 (5d6) de daño psíquico y quedará aturdido durante 1 minuto. La criatura aturdida puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Las salamandras flamíferas brujas lideran a salamandras flamíferas guerreras para probar su valía haciendo incursiones para conseguir tesoros y prisioneros. Las brujas ofrecen la mejor parte del botín a Imix como diezmo, mientras que el resto se divide entre las que participaron en los ataques según su mérito. Los prisioneros que no resulten de utilidad serán sacrificados a Imix y devorados. A los más capaces los utilizan durante un tiempo como esclavos, para explotar minas o para llevar a cabo tareas rutinarias de la guarida. Con el tiempo, compartirán el mismo destino que los demás.

SUCARATE

Los sucarates son primates astutos y retorcidos que habitan en zonas salvajes y cuevas abandonadas. Los adultos miden 5 pies (1,5 m) de alto y tienen largas colas prensiles. Aunque pueden agarrar herramientas y armas con sus colas, con sus pies o con sus garras, prefieren desgarrar a las criaturas con sus zarpas. Los sucarates adultos pueden proyectar ráfagas de energía psiónica que dejan a los enemigos aturdidos e incapaces de huir o defenderse.

Los sucarates duermen boca abajo, colgando de la cola. Cuando están despiertos, pueden también desatar un ataque devastador desde esa posición, desgarrando con sus cuatro zarpas. Estas criaturas se comunican silenciosamente haciendo gestos con sus colas prensiles. Típicamente matan más de lo que pueden comer. Tras saciarse, entierran los restos, marcando su posición con las posesiones de las víctimas.

CAZADOR TABAXI

Humanoide Mediano (tabaxi), caótico bueno

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Habilidades: Atletismo +2, Percepción +4, Sigilo +5, Supervivencia +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común y otro cualquiera

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El tabaxi hace dos ataques con sus garras, su espada corta o su arco corto.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño cortante.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.



JUGLAR TABAXI

JUGLAR TABAXI

Humanoide Mediano (tabaxi), caótico bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Interpretación +7, Percepción +3, Persuasión +5, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común y otros dos cualquiera

Desafío: 1/4 (50 PX)

Agilidad Felina. Cuando el tabaxi se mueve durante su turno en combate, puede duplicar su velocidad hasta el final del turno. Una vez haya usado este atributo, no podrá volver a utilizarlo hasta que se mueva 0 pies en uno de sus turnos.

Inspirar (1/Día). Mientras hace un descanso corto, el tabaxi puede pasar 1 minuto cantando, tocando un instrumento, contando una historia o recitando un poema para calmar e inspirar a otras criaturas. Hasta cinco criaturas de su elección que puedan ver y oír su interpretación ganan 8 puntos de golpe temporales al final de dicho descanso corto.

ACCIONES

Ataque múltiple. El tabaxi hace dos ataques con sus garras o dos ataques dardo.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño cortante.

Dardo. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

TABAXIS

Los tabaxis son hombres gato naturales de la tierra de Maztica. Definitivamente nómadas, rara vez se quedan en el mismo lugar mucho tiempo. Les encanta recoger artefactos interesantes, recopilar historias y ver todas las maravillas del mundo. Su curiosidad les empuja a no dejar secretos por descubrir, ni tesoros o leyendas perdidas. Adoran a una deidad voluble llamada el Señor de los Gatos, que se dice que yerra por el mundo.

Los cazadores tabaxis se entrenan para sobrevivir en la naturaleza, convirtiéndose en guías excelentes. Los juglares tabaxis se reúnen en pequeñas compañías y se sienten como en casa en cualquier poblado, donde se ganan unas monedas tocando música y contando cuentos.

Nombres. Lo más habitual es que un tabaxi tenga un nombre único, escogido por su clan y basado en una fórmula compleja que incluye astrología, profecía, historia del clan y otros factores. Los tabaxis usan los mismos nombres, independientemente de su sexo, y la mayoría utilizan apodos que vienen o se han inspirado en sus nombres completos. Los nombres de sus clanes se basan normalmente en alguna característica geográfica situada en el territorio del clan o cerca de este. Ejemplos de nombres tabaxis son Nido de Huevos (“Huevos”), Hoja Seca (“Hoja”), Ojos de Ónice (“Ónice”), Lanza Perdida (“Perdida”) y Luna Diurna (“Luna”). Los nombres de los clanes son, por ejemplo, Lluvia Lejana, Cien Plumas, Arroyo Durmiente, Acentilados Brillantes y Montaña que Ronca.

TORTUGA MORDEDORA GIGANTE

Las tortugas mordedoras gigantes pueden crecer hasta alcanzar los 12 pies (3,5 m) de diámetro. Aunque parecen pesadas y lentas, son capaces de inesperados arranques de velocidad y atacarán de forma agresiva a criaturas más pequeñas que se les acerquen. Un mandíbula de una tortuga puede partir por la mitad a un humano, y estos seres no son quisquillosos con la comida.

TORTUGA MORDEDORA GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural), 12 si derribada

Puntos de golpe: 75 (10d10 + 20)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Anfibio. La tortuga puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Estable. Cuando un efecto derriba a una tortuga, esta puede hacer una tira de salvación de Constitución CD 10 para evitar ser derribada. Una tortuga derribada está patas arriba. Para levantarse, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 en su turno y utilizar todo su movimiento para ese turno.

ACCIONES

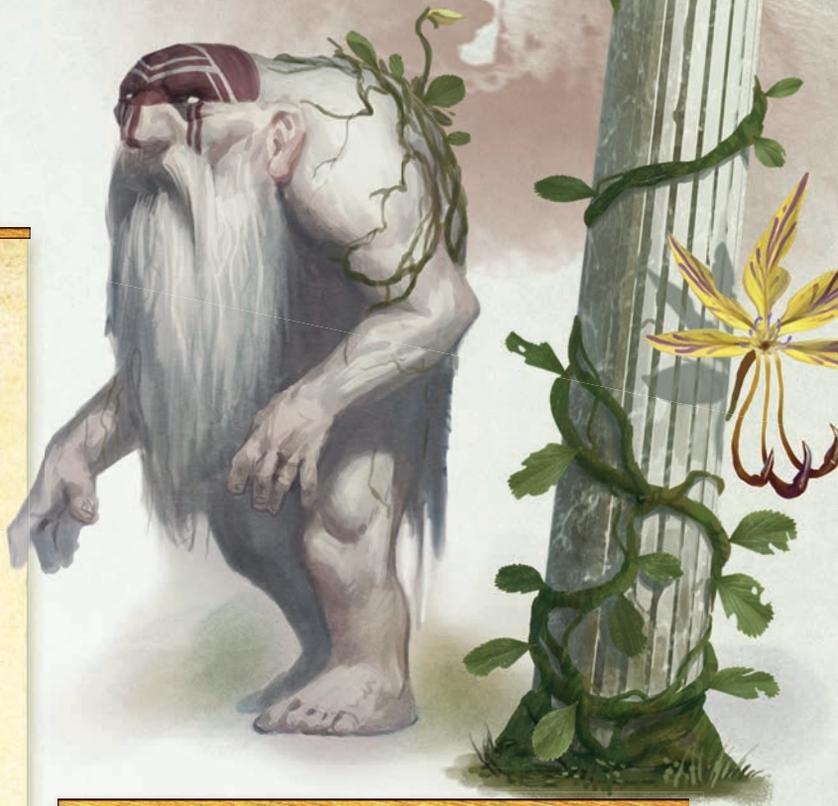
Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (4d6 + 4) de daño cortante.

TREPADORA AMARILLA ALMIZCLADA Y ZOMBI

Una trepadora amarilla almizclada es una enredadera impía cuyas flores se parecen a orquídeas. De brillante amarillo con toques púrpura, estas flores expulsan un olor almizclado que atrae a las presas. Una trepadora amarilla almizclada se aferra a paredes, pilares, tumbas, marcos de puertas o estatuas en lugares sombríos, permaneciendo inmóvil hasta el momento de golpear.

Anfitriones humanoides. Las trepadoras destruyen las mentes de humanoides, para a continuación implantar bulbos dentro de aquellos a los que mata. Después de 24 horas, del bulbo brota una trepadora que reanima mágicamente el cuerpo de su anfitrión, convirtiéndose en un zombi amarillo almizclado bajo el control del brote. Además de proteger a la indefensa planta, el muerto viviente actúa como fertilizante para la joven trepadora,

TREPADORA AMARILLA ALMIZCLADA Y ZOMBI



TREPADORA AMARILLA ALMIZCLADA

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 6

Puntos de golpe: 60 (11d8 + 11)

Velocidad: 5 pies, trepar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, derribado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia Falsa. Mientras esta criatura permanezca inmóvil, es indistinguible de una planta trepadora normal.

Regeneración. La trepadora recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de fuego o radiante, este atributo no tendrá efecto en su próximo turno. La trepadora solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Toque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 13 (3d8) de daño psíquico. Si el objetivo es un humanoide que se queda a 0 puntos de golpe como resultado de este daño, muere y la trepadora amarilla almizclada le implanta un bulbo. A no ser que este último sea destruido, el cuerpo será reanimado como zombi amarillo almizclado a las 24 horas de la muerte. El bulbo es destruido si la criatura esalzada de entre los muertos antes de que se transforme en un zombi amarillo almizclado, o si el cadáver es objetivo de un conjuro de *levantar maldición* o un efecto mágico similar antes de reanimarse.

Almizcle amarillo (3/Día). Las flores de la trepadora liberan un fuerte almizcle que tiene como objetivo a todos los humanoides que se encuentren a menos de 30 metros de ella. Cada criatura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o quedará hechizada por la trepadora durante 1 minuto. Si alguna es hechizada de esta forma, no hará nada en su turno, salvo moverse tan cerca de la trepadora como sea capaz. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

ZOMBI AMARILLO ALMIZCLADO

Muerto viviente Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	1 (-5)	6 (-2)	3 (-4)

Inmunidad a estados: cansancio, hechizado

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, este debe hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea fuego o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

ACCIONES

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño contundente.

que crecerá hasta su tamaño adulto en siete días. Cuando haya madurado, la nueva trepadora amarilla almizclada ganará la capacidad desplazarse por sí misma y emergerá de su anfitrión, tras lo cual el zombi se desplomará, quedando únicamente una pila de vísceras. Si se destruye al muerto viviente antes de que brote la trepadora, esta se marchita y muere.

Pequeños zombis amarillos almizclados. Un humanoide Mediano transformado en un zombi amarillo almizclado utiliza el perfil que aparece en esta sección. Un humanoide Pequeño que se transforme en zombi amarillo almizclado se convierte en un muerto viviente Pequeño con 27 (6d6 + 6) puntos de golpe, que, por lo demás, tiene el mismo perfil.

JEFE VEGEPIGMEO

Planta Pequeña, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d6 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Resistencia a daño: perforante, relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: vegepigmeo

Desafío: 2 (450 PX)

Camuflaje Vegetal. El vegepigmeo tiene ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con vida vegetal abundante que lo oculte.

Regeneración. El vegepigmeo recupera 5 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, fuego o necrótico, este atributo no tendrá efecto en su próximo turno. La criatura solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El vegepigmeo hace dos ataques con sus garras o dos ataques cuerpo a cuerpo con su lanza.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Esporas (1/Día). Una nube de esporas tóxicas de 15 pies de radio se expande desde el vegepigmeo. Las esporas se extienden más allá de las esquinas. Todas las criaturas que se encuentren en el área y que no sean plantas deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estarán envenenadas. Mientras esté envenenado de esta forma, un objetivo sufre 9 (2d8) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

VEGEPIGMEOS

Los vegepigmeos, también llamados gente moho, son criaturas fúngicas que viven en zonas oscuras, cálidas y húmedas, como cuevas subterráneas y bosques tupidos donde apenas penetra la luz del sol. Aunque prefieren comer carne fresca, sangre y huesos, estas criaturas pueden absorber nutrientes del suelo y de muchos tipos de materia orgánica, lo que significa que pocas veces pasan hambre. Un vegepigmeo puede emitir siseos y otros sonidos haciendo pasar aire por su boca, pero no puede hablar en un sentido convencional. Entre ellos se comunican mediante siseos, gestos y golpes rítmicos en sus cuerpos.

Los vegepigmeos construyen y crean pocas cosas, las herramientas que puedan tener han sido adquiridas de otras criaturas o construidas copiando construcciones simples que han presenciado.

Cuando uno de ellos envejece, se vuelve más duro y desarrolla grupos de esporas en su cuerpo. Los vegepigmeos que poseen estas esporas se convierten en jefes. Uno de estos líderes puede expulsar sus esporas de repente, infectando a las criaturas cercanas.

VEGEPIGMEO

Planta Pequeña, neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 9 (2d6 + 2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Resistencia a daño: perforante, relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: vegepigmeo

Desafío: 1/4 (50 PX)

Camuflaje Vegetal. El vegepigmeo tiene ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con vida vegetal abundante que lo oculte.

Regeneración. El vegepigmeo recupera 3 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, fuego o necrótico, este atributo no tendrá efecto en su próximo turno. La criatura solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Honda. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

VELOCIRRAPTOR

Este dinosaurio emplumado es del tamaño de un pavo grande. Es un depredador que suele cazar en manadas para abatir presas más grandes.

VOLOTHAMP “VOLO” GEDDARM

El grandilocuente viajero Volothamp Geddarmn ha venido a Chult para entregar copias firmadas de su último libro, *Guía de Volo de los monstruos*. Además de organizar audiencias con los siete príncipes mercantes de Puerto Nyanzaru, a los que conoce bien, Volo está visitando las tabernas locales para promocionar su trabajo. Los aventureros podrían hallarlo en algún punto en la ciudad. Volo es una fuente de información (no toda fiable), pero no se unirá al grupo en ningún caso. Podría, no obstante, permitir a los personajes pegarse como lapas mientras se encuentra con todos los príncipes mercantes.

El afable Volo está más que dispuesto a compartir 1d4 + 1 rumores de la tabla “rumores de Chult” del final del capítulo 1, los cuales ha oído desde que llegó a Puerto Nyanzaru.

ATRIBUTOS DE VOLO

Ideal. “No tengo ningún deseo de explorar selvas, ciudades perdidas o mazmorras. Las tabernas bulliciosas y fiestas indecentes son más mi estilo”.

Vínculo. “¿Planeáis una expedición? ¡Deberíais comprar una copia de mi último libro, la *Guía de Volo de los monstruos*!”.

Defecto. “Mi inclinación por el placer y mi propensión a las mofas me han ganado unos cuantos enemigos. Tiendo a dejar de ser bienvenido”.

Volo



VOLOTHAMP “VOLO” GEDDARM

Humanoide Mediano (humano), caótico bueno

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 31 (7d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +2, Sab +2

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Engaño +5, Historia +4, Interpretación +7, Investigación +4, Juego de Manos +3, Percepción +2, Perspicacia +2, Persuasión +7, Supervivencia +2, Trato con Animales +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, enano, elfo

Desafío: 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Volo es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *amistad*, *prestidigitación*, *reparar*
Nivel 1 (2 espacios): *detectar magia*, *disfrazarse*, *entender idiomas*

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.
Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

VELOCIRRAPTOR

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Atacar en Manada. El velociraptor tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del velociraptor que no esté incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El velociraptor hace dos ataques; uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.



XANDALA

XANDALA

La hechicera semielfa Xandala ha llegado a Chult buscando el *Anillo del Invierno*, un artefacto que posee Artus Cimber. Xandala sabe que el objeto ha mantenido a Artus con vida durante más de un siglo, y anhela su poder. Si se topa con los personajes, la hechicera fingirá ser la hija de Artus e intentará convencerlos de que la ayuden a encontrarlo. Su plan es lanzar *dominar persona* sobre Artus y obligarle a darle el anillo, para después escapar con su conjuro de *volar*.

La magia de Xandala tiene origen en un linaje dracónico, razón por la que partes de su piel parecen cubiertas de escamas protectoras. Se ha hecho amiga de un **pseudodragón** llamado Estival. Este último piensa que la búsqueda del anillo de Xandala es peligrosa, pero se ha dado por vencido tras intentar convencer sin éxito a la hechicera de que abandone su empresa. Los personajes de alineamiento bueno pueden poner a Estival en contra de Xandala.

ATRIBUTOS DE XANDALA

Ideal. “La sangre de dragones fluye por mis venas. Estoy destinada a la grandeza”.

Vínculo. “El *Anillo del Invierno* me dará poder y la inmortalidad”.

Defecto. “Estoy rodeada de idiotas”.

YUAN-TI, CUENTAPESADILLAS

Las cuentapesadillas son sacerdotisas corruptas yuan-tis que hacen un pacto con Dendar, la Serpiente Nocturna, para alimentar a su deidad con los miedos y pesadillas de sus víctimas, a cambio de poder en el mundo mortal. Reciben visiones horripilantes de Dendar, que interpretan como profecías, y utilizan su magia e influencia para hacer que estas se conviertan en realidad.

XANDALA

Humanoide Mediana (semielfa), neutral malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (11d8 + 22)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Engaño +10, Historia +7, Perspicacia +6, Supervivencia +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, dracónico, elfo, enano, mediano

Desafío: 7 (2.900 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Xandala es una lanzadora de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de hechicero siguientes:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, luz, mano de mago, rayo de escarcha, salpicadura ácida*

Nivel 1 (4 espacios): *caída de pluma, escudo, orbe cromático*

Nivel 2 (4 espacios): *invisibilidad, paso brumoso*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego, volar*

Nivel 4 (3 espacios): *polimorfar, tormenta de hielo*

Nivel 5 (1 espacio): *dominar persona*

Conjuro Acelerado (3/Día). Cuando lanza un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción, Xandala hace que el tiempo de lanzamiento sea solo de 1 acción adicional a efectos de este lanzamiento.

ACCIONES

Bestión. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño contundente o 4 (1d8) de daño contundente si se usa a dos manos.

Las más crueles entre los yuan-tis, las cuentapesadillas se deleitan torturando prisioneros y esclavos, a los que dejan en un estado de miedo y pavor constantes. Prefieren aterrorizar a sus oponentes en lugar de matarlos.

Una cuentapesadilla tiene torso y cabeza humanos, con la mitad inferior del cuerpo en forma de serpiente en lugar de piernas.

YUAN-TI, GUARDAESTIRPE

Los guardaestirpes son humanoides transformados por los yuan-tis en criaturas escamosas y simples que hacen lo que ordenan sus amos. El proceso de transformación no solo deforma el cuerpo del sujeto, sino también su mente, provocando que obedezca instintivamente a cualquier yuan-ti y llenándole de una ira que bulle en su interior y que se enciende a la vista de criaturas no reptilianas.

Aunque los guardaestirpes tienen poca inteligencia, son capaces de realizar tareas simples pero importantes, como guardar huevos o patrullar. Los guardaestirpes pueden hablar, aunque lo hacen muy raramente, ya que prefieren recurrir a siseos y ruidos guturales.

ZINDAR

Este semidragón dorado opera en los muelles de Puerto Nyanzaru y lleva el registro de las listas de embarque. Un hechicero con impresionantes capacidades, los príncipes mercantes pagan bien a Zindar por su trabajo. También es un miembro clave de la Sociedad Ytepka, y una magnífica fuente de información acerca de la ciudad. El semidragón tiene debilidad por los aventureros, pero conoce los peligros de Chult lo suficientemente bien para entender que la mayoría de los que se embarcan en expediciones para explorar la selva nunca regresan.

GUARDAESTIRPE YUAN-TI

Humanoide Mediano (yuan-ti), neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (7d8 + 14)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +4, Sab +2

Habilidades: Percepción +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Resistencia Mental. El guardaestirpe tiene ventaja en tiradas de salvación para evitar ser hechizado. Además, la magia no puede paralizarlo.

Temerario. Al inicio de su turno, el guardaestirpe puede decidir obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo que haga durante dicho turno, pero, a cambio, las tiradas de ataque que le tengan como objetivo hasta el final de su siguiente turno también tendrán ventaja.

ACCIONES

Ataque múltiple. El guardaestirpe realiza tres ataques; uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Zindar practica la magia frecuentemente en su trabajo diario, lanzando *mensaje* para entregar notificaciones a los trabajadores de los muelles, *detectar pensamientos* para leer las mentes de los capitanes de barco, *abrir* para inspeccionar los contenedores, *clarividencia* para fisgar en las bodegas, *dominar bestia* para apaciguar animales nerviosos, entre otros ejemplos.

ATRIBUTOS DE ZINDAR

Ideal. “Me enorgullezco de mi trabajo, y me gusta que todos mis negocios sean honestos”.

Vínculo. “Puerto Nyanzaru es mi hogar. Juzgo con dureza a los que querrían perjudicar a la ciudad o a sus habitantes”.

Defecto. “No me enfado. Me vengo”.



CUENTAPESADILLAS YUAN-TI

Monstruosidad Mediana (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad a 120 pies (penetra en la oscuridad mágica), Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 4 (1.100 PX)

Cambiaformas. La yuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Mediana o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, permanecerá en la forma en la que se encuentre en ese momento.

Colmillos de la Muerte (2/Día). La primera vez que la yuan-ti impacte con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede infligir 16 (3d10) de daño necrótico adicional al objetivo.

Lanzamiento de Conjuros Innato (solo forma de yuan-ti). La aptitud mágica innata de la yuan-ti es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/día: *sugestión*

Resistencia mágica. La yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros (solo forma de yuan-ti). La yuan-ti es una lanzadora de conjuros de nivel 6. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Recupera todos sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): *descarga sobrenatural* (alcance 300 pies, bonificador +3 a cada tirada de daño), *mano de mago*, *mensaje*, *rociada venenosa*, *prestidigitación*, *toque helado*

Niveles 1–3 (2 espacios de conjuro de nivel 3) *brazos de Hadar*, *hambre de Hadar*, *inmovilizar persona*, *maleficio*, *oscuridad*, *rayo de hechicería*, *terror*

ACCIONES

Ataque múltiple (solo forma de yuan-ti). La yuan-ti hace un ataque de constreñir y un ataque de cimitarra.

Constreñir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente, y el objetivo es agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apesado, y la yuan-ti no puede constreñir a otro objetivo.

Cimitarra (solo forma de yuan-ti). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Invocar pesadilla (Recarga tras un descanso corto o largo). La yuan-ti consigue acceder a las pesadillas de una criatura que pueda ver y que se encuentre a 60 pies o menos de ella; crea una aparición ilusoria inmóvil de los miedos más profundos del objetivo, visible solo para este. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia CD 13. Si la falla, sufre 11 (2d10) de daño psíquico y está asustada por la aparición, creyendo que es real. La yuan-ti ha de concentrarse para mantener la ilusión (como si se concentrase en un conjuro), que dura 1 minuto y no puede recibir daño. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando la ilusión cuando tenga éxito, o sufriendo 11 (2d10) de daño psíquico cuando falle.

ZINDAR

Humanoide Mediano (semidragón), legal bueno

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (17d8+34)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +9, Investigación +9, Perspicacia +5

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico, enano, primordial

Desafío: 8 (3.900 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Zindar es un lanzador de conjuros de nivel 14. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). El semidragón conoce los siguientes conjuros de hechicero:

Trucos (a voluntad): *amistad*, *descarga de fuego*, *luz*, *mano de mago*, *mensaje*, *reparar*

Nivel 1 (6 espacios): *dormir*, *escudo*, *proyector mágico*

Nivel 2 (4 espacios): *abrir*, *detectar pensamientos*

Nivel 3 (3 espacios): *clarividencia*, *don de lenguas*

Nivel 4 (3 espacios): *dominar bestia*, *piel pétrea*

Nivel 5 (3 espacios): *inmovilizar monstruo*, *telequinesis*

Nivel 6 (1 espacio): *visión veraz*

Nivel 7 (1 espacio): *tormenta de fuego*

Alas de Dragón. Como acción adicional en su turno, Zindar puede hacer crecer de su espalda un par de alas de dragón, ganando una velocidad volando de 30 pies hasta que las haga desaparecer como acción adicional.

ACCIONES

Bastón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente o 6 (1d8 + 2) de daño contundente si se usa a dos manos.

Ataques de aliento (Recarga 5–6). Zindar utiliza una de las siguientes opciones:

Aliento de fuego. Zindar exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento debilitador. Zindar exhala gas en un cono de 15 pies.

Todas las criaturas situadas en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque que empleen la Fuerza, en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. Cada criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.



GIRALLON
ZOMBI

ANQUILOSAURIO ZOMBI

Muerto viviente Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d12 + 16)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	9 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, este debe hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

ACCIONES

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (4d6 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribada.

ZOMBIS

Algunas nuevas variedades de zombi se describen a continuación. El *Monster Manual* contiene más información sobre estos muertos vivientes.

Anquilosaurio zombi. Esta criatura es lenta y apenas consciente de sus alrededores.

Girallon zombi. Los girallons son simios de cuatro brazos con pelaje blanco. Los girallons zombis son más lentos que sus contrapartes vivas, pero tan fieros como ellos. La energía necromántica que les da poder alimenta sus corazones homicidas y su hambre de carne fresca.

Tiranosaurio zombi. Un tiranosaurio zombi tiene el esófago lleno de zombis más pequeños, que puede escupir. Estos muertos vivientes no están bajo el control del tiranosaurio zombi.

GIRALLON ZOMBI

Muerto viviente Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Agresivo. El zombi puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, este debe hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

ACCIONES

Ataque múltiple. El zombi realiza cinco ataques; uno con su mordisco y cuatro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) de daño cortante.

ZORBO

Un zorbo [zórbo] es un omnívoro feroz parecido en tamaño y apariencia a un koala. Vive en árboles y cuevas, tiene largas garras y talante arisco, y siente debilidad por la carne de humanoide. Un zorbo puede alterar su armadura natural, igualándose con su entorno, y es capaz de debilitar y destruir armaduras, escudos y objetos mágicos protectores con sus afiladas garras.

TIRANOSAURIO ZOMBI

Muerto viviente Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (13d12 + 52)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	6 (-2)	19 (+4)	1 (-5)	3 (-4)	5 (-3)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 8 (3.900 PX)

Vomitari Zombi. Como acción adicional, este tiranosaurio puede vomitar un zombi normal, que aparece en un espacio desocupado que se encuentre a 10 pies o menos de él. El muerto viviente regurgitado actúa con su propio orden de iniciativa. Cuando un zombi aparezca de esta forma, tira un d6. Si sale un 1, el tiranosaurio se queda sin muertos vivientes que vomitar y pierde este atributo. Si el tiranosaurio zombi aún posee este atributo cuando muere, 1d4 zombis normales surgen de su cadáver al inicio de su siguiente turno. Estos actúan con su propio orden de iniciativa.

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce al tiranosaurio zombi a 0 puntos de golpe, este debe hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el tiranosaurio zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

ACCIONES

Ataque múltiple. El tiranosaurio zombi hace dos ataques; uno con su mordisco y otro con su cola. No puede elegir el mismo objetivo para los dos ataques.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 33 (4d12 + 7) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, esta es agarrada (CD 17 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo estará apesado, y el tiranosaurio no puede morder a otro objetivo ni vomitar zombis.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8 + 7) de daño contundente.

ZORBO



ZORBO

Monstruosidad Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10 (consulta el rasgo Armadura Natural)

Puntos de golpe: 27 (6d6 + 6)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Atletismo +3

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Resistencia mágica. El zorbo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Armadura Natural. El zorbo absorbe mágicamente la fuerza natural de sus alrededores, ajustando su Clase de Armadura basándose en el material sobre el que se encuentra o que está escalando: CA 15 para la madera o el hueso, CA 17 para la tierra o piedra, o CA 19 para el metal. Si no está en contacto con ninguna de estas sustancias, su CA es 10.

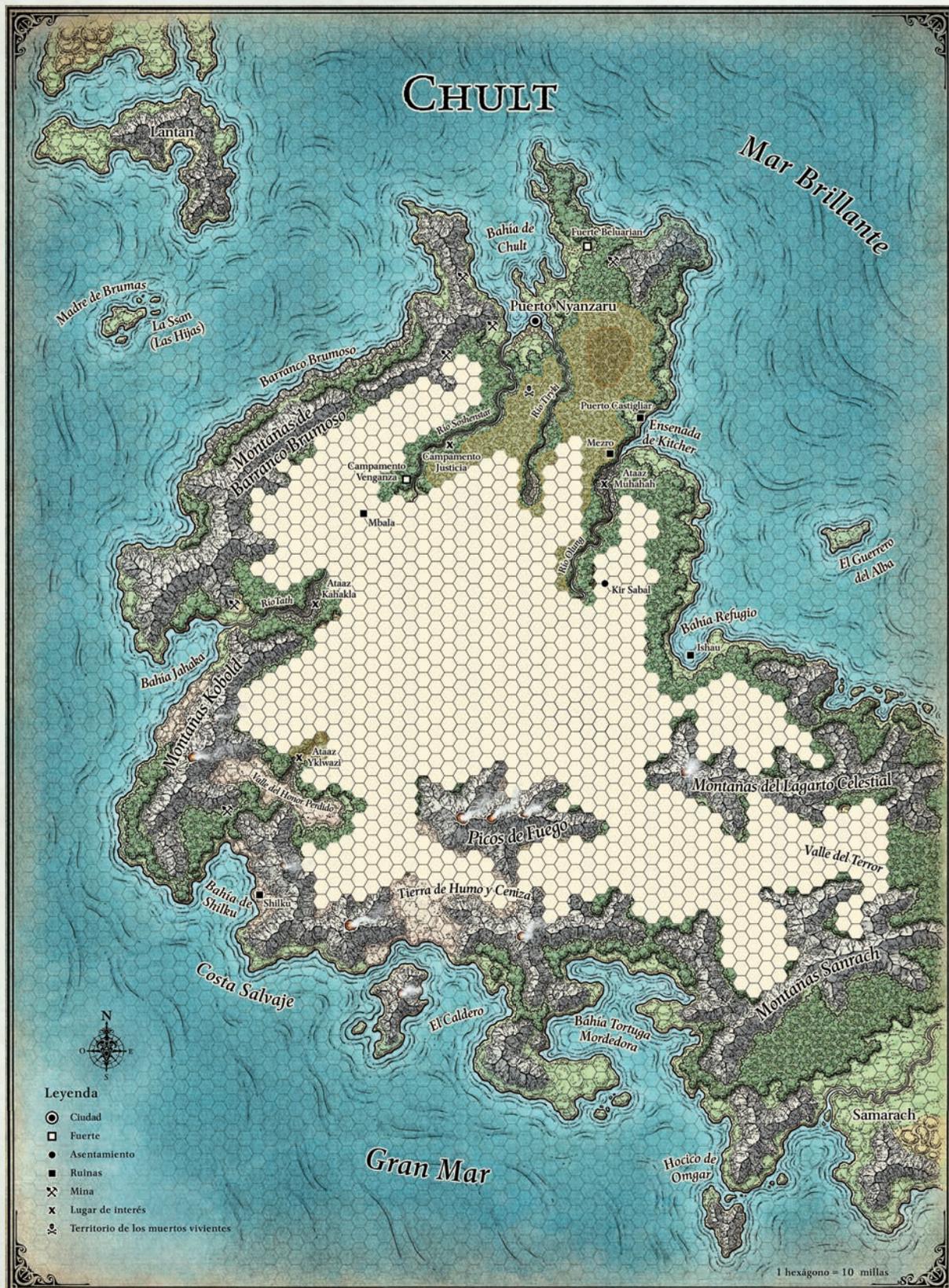
ACCIONES

Garras destructivas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6 + 1) de daño cortante, y si el objetivo es una criatura con armadura, que lleve escudo o que posea un objeto mágico que mejore su CA, debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11. Si la falla, uno de los objetos que lleve la criatura (a su elección) se deteriora mágicamente, recibiendo un penalizador permanente -1 que se acumula a la CA que ofrece, mientras que el zorbo gana un bonificador +1 a su CA hasta el inicio de su siguiente turno. Una armadura que quede reducida a CA 10, o un escudo u objeto mágico que lleguen a aumentar la CA en 0, son destruidos.



APÉNDICE E: MATERIAL PARA LOS JUGADORES

AYUDA DE JUEGO 1: EL MAPA DE CHULT DE LOS JUGADORES



©2018 Wizards of the Coast LLC. Se autoriza la copia y distribución de esta página para uso doméstico del juego.

AYUDA DE JUEGO 2: AZAKA STORMFANG

Si necesitáis un guía para que os ayude a moveros por la selva y salir vivos de ella, no busquéis más. Nací en la selva. Conozco bien sus peligros y cómo evitarlos. Si me escogéis, podéis quedaros tranquilos. Vuestro grupo estará en buenas manos.

Cobro cinco monedas de oro por jornada, con treinta días por adelantado. Puedo renunciar al cobro de los aventureros que me ayuden en una misión personal, y guiarlos a lugares desconocidos que nadie ha encontrado. Esa búsqueda nos llevaría a Dedo de Fuego. El malvado hombre pterodáctilo que anida en lo alto de esa torre me robó una máscara de madera, y quiero recuperarla.



AYUDA DE JUEGO 3: BRUMA DEL RÍO Y JARRO DE VINO

¡Tened cuidado con Jobal y sus malvados lacayos! El príncipe mercante es tan de fiar como un saco de serpientes, igual que la mayoría de sus "guías". Si nos elegís, nunca os perderéis. "¡Río y Jarro están muy capacitados!". ¡Ese es nuestro lema! Chult es nuestro patio de recreo. Somos rápidos, de fiar y sabemos lo que hacemos.

Los lacayos de Jobal piden cinco piezas de oro por jornada y treinta días de adelanto. Nosotros estaremos contentos con cuatro piezas de oro por jornada, y sin anticipos. Aún diría más, renunciaremos totalmente a esta cuota si nos dais nuestra parte equitativa de los tesoros que ayudemos a encontrar.



AYUDA DE JUEGO 4: EKU

Aunque saquear el mundo antiguo de Chult es tentador, soy más atractiva para los que quieren realizarse haciendo el bien. Intento despojar a la selva del mal. Hay muchas ruinas y templos antiguos que deben recuperarse para que los espíritus de la naturaleza puedan volver a sus lugares sagrados y vivir en paz.

Otros impostores malvados buscan deslumbraros con promesas de oro, ipero lo único que guiarán serán vuestras gargantas hasta los filos de sus armas! Mis tarifas son estándar: cinco piezas de oro por jornada, pagando treinta días por adelantado. Una parte de esto va a parar al príncipe mercante Jobal. El resto, lo dono a obras benéficas.



AYUDA DE JUEGO 5: FAROUL Y GONDOLO

¿Por qué pagar por un guía, cuando podéis contar con DOS por el mismo precio? ¡Tenemos la inteligencia, el equipo y nuestro propio triceratops!

¡Y está todo lleno de tesoros! Cuando os hayamos llevado a todos los lugares antiguos y sagrados que conocemos, estaréis nadando en oro y magia. Los demás guías os conducirán en círculos y, además, os harán hacer todo el trabajo. ¡Que no os engañen! A nuestro regreso a Puerto Nyanzaru, tendréis historias y riquezas suficientes para el resto de vuestra vida.

Nuestro precio son cinco piezas de oro por jornada, con un adelanto de treinta días, pero podemos reducir esta tasa si dividimos entre todos los tesoros que encontremos.



AYUDA DE JUEGO 6: HEW HACKINSTONE

He pisado la cima de todas las montañas de Chult. Conozco cada desfiladero y cada grieta, cada meseta y cada senda. Tengo memoria de elefante. Nunca olvido nada. Como siempre digo, confía en los enanos, porque nunca te llevarán por mal camino.

Soy intrépido, como ninguno. No hay bestia, dragón ni horror muerto en vida que me asuste. ¿Queréis un guía que salga corriendo al primer signo de peligro? ¡No! Queréis un enano, y soy el enano más duro por aquí. Un dragón rojo me arrancó la mano, ¡y aquí estoy! ¡Hace falta mucho más que un dragón para detener a Hew Hackinstone!

Cobro cinco monedas de oro por jornada, pero espero treinta días por adelantado. ¡Nunca gastaréis mejor vuestro dinero, os lo prometo!



AYUDA DE JUEGO 7: MUSHARIB

La selva es mi hogar. La conozco bien. Puedo guiaros por cualquier lugar en Chult por una tarifa de cinco piezas de oro al día.

Si lo que queréis son aventuras, uníos a mí en mi búsqueda para recuperar Hrakhamar, la forja ancestral de mi clan. Una erupción volcánica nos obligó a abandonarla hace muchos años. Alguien debe destruir o sacar de allí a patadas a las salamandras flamígeras que la tomaron. Por lo menos, debemos infiltrarnos y recuperar una reliquia conocida como el Guantelete de Moradin. ¡No podemos permitir que las salamandras flamígeras lo posean!

Si amáis a los enanos, escuchad mi súplica y uníos a mí para devolver Hrakhamar a sus legítimos dueños. Renunciaré a mi tarifa si prometéis ayudarme.



AYUDA DE JUEGO 8: QAWASHA Y KUPALUÉ

Yo, Qawasha, soy un druida, miembro del Enclave Esmeralda. Quiero liberar a Chult, mi tierra natal, del peligro de los muertos vivientes que amenazan con erradicar la vida. Mi compañero vegepigmeo está muy versado en la flora y fauna local. Chult es nuestro hogar, de modo que somos capaces de guiarnos adonde otros no podrán.

Nuestra tarifa es de cinco piezas de oro al día, pero es negociable si estáis dispuestos a ayudarnos a destruir a cualquier muerto viviente que encontremos en el camino. Tal vez juntos podamos recibir la bendición de los espíritus chwinga que cuidan de esta tierra sagrada.



AYUDA DE JUEGO 9: SALYSA

He guiado a muchas expediciones por la salvaje Chult. Conozco senderos secretos que no están en los mapas. Contratad a otros bajo vuestra propia responsabilidad.

Azaka y Eku han conducido a expediciones a la selva que nunca han regresado. Faroul y Gondolo no son más que charlatanes, así de simple. El viejo Hew tiene la fiebre del mono loco, estoy segura. Musharib es un enano albino, y no te puedes fiar de ellos. Y he oído que Bruma del Río y Jarro de Vino deben dinero a los Zhentarim.

Cinco piezas de oro al día es un precio muy bajo por vuestras vidas. Gastad vuestro dinero sabiamente.



AYUDA DE JUEGO 10: SHAGO

Preguntad a cualquier miembro del Puño Ardiente. ¡Soy el mejor! No hagáis caso a los guías en Puerto Nyanzaru. Son blandos y débiles. Yo os llevaré dondequiera que tengáis que ir. Dedo de Fuego, Kir Sabal, los Picos de Fuego... No importa. ¡Chult está plagado de maravillas, y Shago conoce el camino! No me asustan los dinosaurios, los bichos ni el trabajo duro. Puedo remar en canoa, encender fuego, forrajear o lo que necesitéis. La selva está infestada de gules y zombis, pero mi brazo es fuerte y mi corazón es el de un tiranosaurio. ¡Juntos, conquistaremos esta tierra!

Cinco piezas de oro por jornada y un adelanto de treinta días. Por ese precio conseguís el mejor guía. ¡Por ese precio conseguís al poderoso Shago!



AYUDA DE JUEGO 11: CUBOS DE PUZLE



AYUDA DE JUEGO 12: MAPA DE OMU DE LOS JUGADORES



©2018 Wizards of the Coast LLC. Se autoriza la copia y distribución de esta página para uso doméstico del juego.

AYUDA DE JUEGO 13: CARTA DE LORD BRIXTON

Rue.

¡Denlin tiene una pista que puede llevarnos al Ojo de Zaltac! El niejales ha encontrado un obelisco hacia el norte que marca la entrada a la Tumba de los Nueve Dioses. El Ojo debe estar en su interior, pero sus puertas están selladas mágicamente.

Creemos que el secreto para abrirlas se esconde en los santuarios sagrados. Nos dirigimos a las ruinas para echarles un vistazo; si los dioses quieren, estaremos de vuelta esta noche. Las serpientes de Ras Nui están al acecho, así que ten cuidado.

Si te metes en problemas, sopla el cuerno de cine dos veces y acudiremos corriendo. Por el Estandarte Amarillo.

Lord Brixton

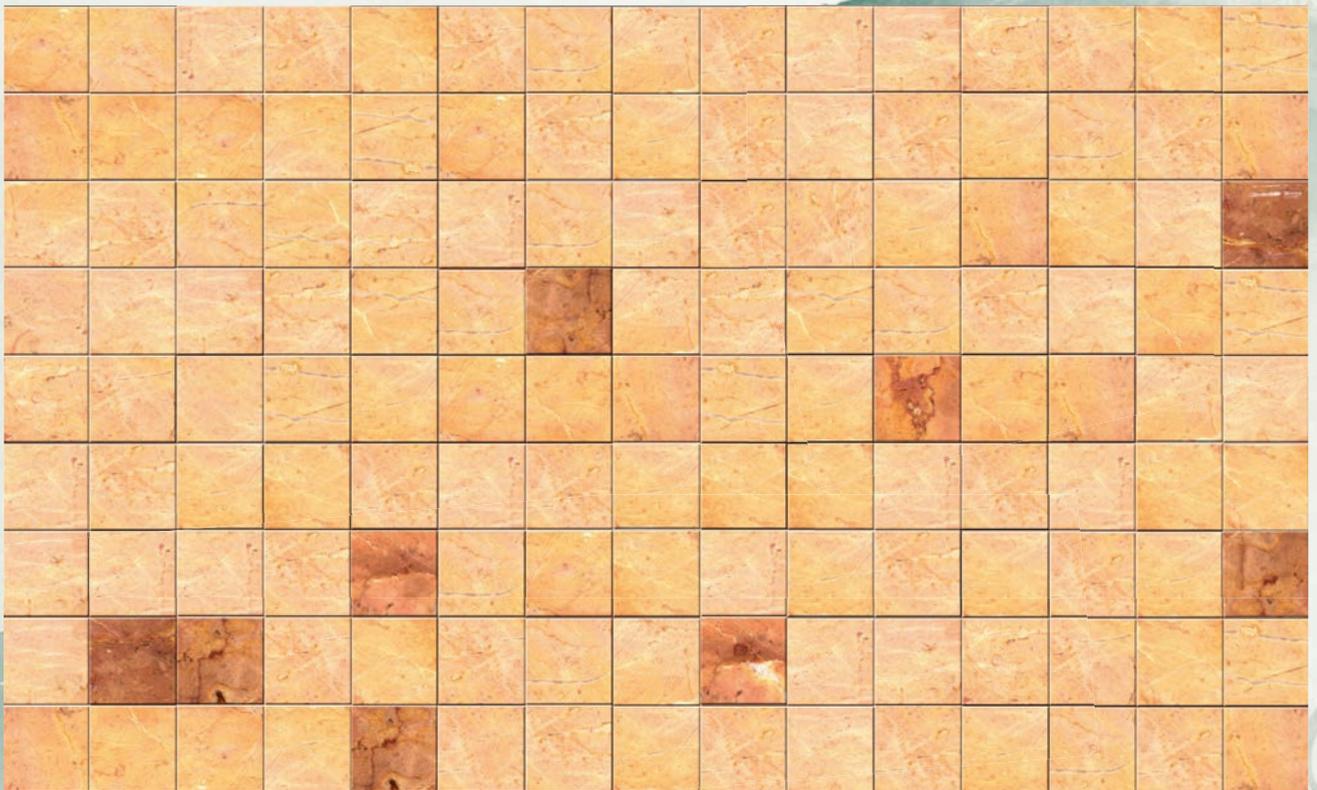
AYUDA DE JUEGO 14: PUZLE DEL SUELO DE I'JIN



AYUDA DE JUEGO 15: ACERTIJO DE PAPAZOTL

CON EL ALBA SE LEVANTA
Y HASTA LA NOCHE NO DUERME
EN LAS TINIEBLAS SE OCULTA
Y AUNQUE LA PISEN NO MUERDE
SIEMPRE UNIDA A QUIEN LA ARROJA
NI UNO DE ELLA SE DESPOJA

AYUDA DE JUEGO 16: CLAVE DEL ACERTIJO DE PAPAZOTL



AYUDA DE JUEGO 17: PRIMERA ADVERTENCIA DE ACERERAK

TEMED LA NOCHE EN QUE EL ABANDONADO SE APODERE DEL MANTO DE LA MUERTE Y LOS MARES SE SEQUEN, Y SE ALCEN LOS MUERTOS; Y YO, ACERERAK EL ETERNO, COSECHE EN EL MUNDO DE LOS VIVOS. AQUELLOS QUE SE ATREVAN A ENTRAR, QUE PRESTEN ATENCIÓN:

LOS ENEMIGOS SE OponEN.
UNO DESTACA ENTRE ELLOS.
EN LAS TINIEBLAS SE OCULTA.
PONTE LA MÁSCARA O SERÁS VISTO.
NO DIGAS LA VERDAD AL NIÑO CONDENADO.
LAS LLAVES SOLO ACTIVAN EL INTERIOR.

AYUDA DE JUEGO 18: SEGUNDA ADVERTENCIA DE ACERERAK

EL ANILLO ES UNA SENDA HACIA OTRA TUMBA.
LOS MUERTOS ABORRECEN LA LUZ DEL SOL.
SOLO UNA JOYA PUEDE AMANSAR A LA RANA.
INCLÍNATE COMO EL DIOS MUERTO CANTÓ.
HACIA LA OSCURIDAD, DESCLENDE.

AYUDA DE JUEGO 19: TERCERA ADVERTENCIA DE ACERERAK

ATRAVIESA LAS AGUAS ARMA EN MANO.
APLACA A TU SOMBRA EN LA FUENTE.
EL BUITRE ES EL PRIMER PASO.
REORIENTA A LOS DIOSES.
LAS PAREDES DE LA HISTORIA
LO CUENTAN TODO.

AYUDA DE JUEGO 20: CUARTA ADVERTENCIA DE ACERERAK

MUERTE AL FUEGO, COMER O AHOGARSE,
PRECIADO AIRE, Y LLUVIA DE ARENA.
EL EJÉRCITO DUERME EN SILENCIO.
EL ESPEJO ALBERGA A DOCE.
ENCUENTRA AL GEMELO DEL CETRO DE HIERRO.
EL LABERINTO GUARDA LA LLAVE.

AYUDA DE JUEGO 21: EXTRACTO DEL DIARIO DE DEVLIN

A aquellos que encuentren esto ~

Que conozcan que yo, Devlin Bashir, soy el último superviviente de la Compañía del Estandarte Amarillo. El señor de la guerra Ras Nsi ha incautado nuestras armas y nos han arrojado aquí bajo órdenes de su maestro, Acererak. Solo puedo suponer que nuestras almas serán empleadas en alimentar su filacteria. Parece, pues, que ha vencido.

Nuestra compañía se vio separada tras el incidente con la gárgola de cuatro brazos. Los guardianes de la tumba destrozaron a Seward y, con él, perdimos a La que Cayó de las Estrellas. Nuestra misión fue un fracaso: incluso aunque hubiéramos encontrado el Ojo, habíamos perdido a la princesa elfa. Mis amigos no habrían aguantado mucho sin sus armas (especialmente con un doppelganger entre nosotros, como sospechaba Seph). Conservé mi bastón, por supuesto. Estoy seguro de que a Brixton le hubiera hecho gracia saberlo.

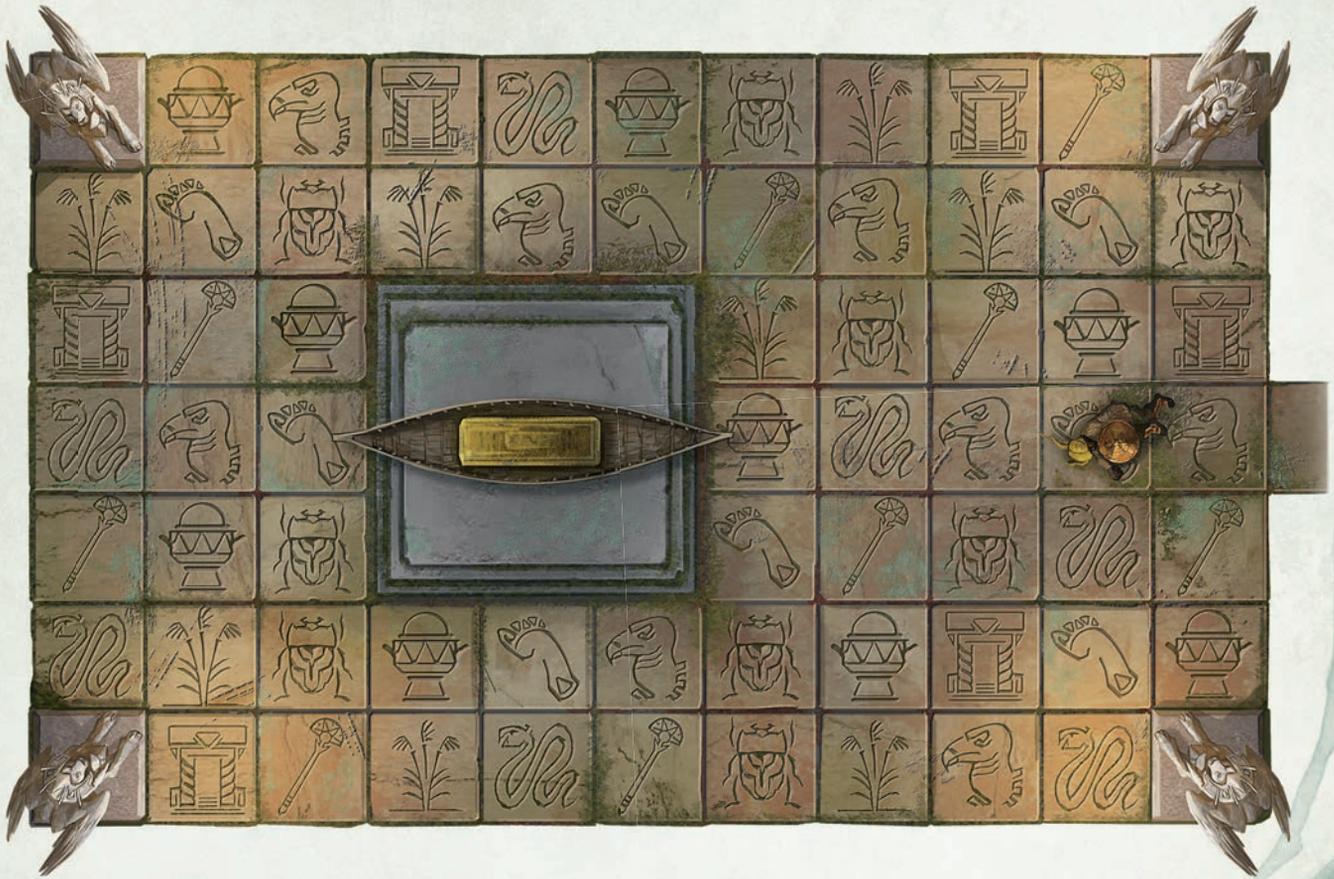
Amable lector, deja que un hombre moribundo te ofrezca un consejo. Acererak es un embaucador que no desea más que tu alma. Sus adivinanzas quizá te ayuden, pero, al final, su secreto último siempre acaba condenándote.

Tymora nos salve a todos.

AYUDA DE JUEGO 22: EXTRACTO DEL DIARIO DE MUSTIO

El maestro vuelve con un regalo maravilloso: una creación descartada por los dioses, muerta, pero al mismo tiempo viva. ¡Quién Todo lo Ve está ciego a su existencia y la Madre de las Ilusiones no posa su vista en ella! Cuán dulce ironía. El maestro espera dotar de poder a la criatura atiborrándola de almas. El maestro ha traído a las Hermanas Cosidas a este lugar, para que la críen, así como para construir el dispositivo necesario para alimentarla. En lo que a mí respecta, lo único que me apena es que algún día mis estudios terminarán. ¡Debo mucho al maestro, por el tiempo que me ha concedido! Solo puedo trabajar con más empeño durante el poco tiempo que me queda en este mundo.

AYUDA DE JUEGO 23: SUELO CON JEROGLÍFICOS



AYUDA DE JUEGO 24: PANEL DE CONTROL



APÉNDICE F: DIOSSES EMBAUCADORES DE OMU

I'JIN

(pronunciado [áijin])

I'jin, la almiraj, es voluble e impredecible



DEFECTO

Mientras alojes a I'jin, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Nunca me ciño a ningún plan".

PODER

Mientras I'jin se aloje en ti, tu puntuación de Destreza pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.

NANGNANG

(pronunciado [nángnang])

Nangnang, la grung, es egoísta y cruel.



DEFECTO

Mientras alojes a Nangnang, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "No comparto nada con los demás".

PODER

Mientras Nangnang se aloje en ti, podrás moverte hacia arriba, hacia abajo y por superficies verticales, así como colgarte boca abajo del techo, manteniendo al mismo tiempo las manos libres. Además, obtendrás una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando.

SHAGAMBI

(pronunciado [shagómbi])

Shagambi, la kamanan, es sabia y virtuosa.



DEFECTO

Mientras alojes a Shagambi, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Nunca muestro misericordia ante los malvados".

PODER

Mientras Shagambi se aloje en ti, podrás hacer un ataque adicional cuando realices la acción de Atacar en tu turno.

KUBAZAN

(pronunciado [kúbazan])

Kubazan, el ranamot, es salvaje y aguerrido



DEFECTO

Mientras alojes a Kubazan, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "No tengo miedo a nada y no me asusta asumir grandes riesgos".

PODER

Mientras Kubazan se aloje en ti, tu puntuación de Fuerza pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.

OBO'LAKA

(pronunciado [oboláka])

Obo'laka, la zorba, es nerviosa y obsesiva.



DEFECTO

Mientras alojes a Obo'laka, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Soy reacia a asumir riesgos, una esclava de la rutina".

PODER

Mientras Obo'laka se aloje en ti, puedes sintonizarte con un objeto mágico adicional. Cuando Obo'laka te abandone, todos los objetos mágicos con los que estuvieras en sintonía dejarán de estarlo.

UNKH

(pronunciado [únk])

Unkh, la caracol flagelo, es introspectiva e indecisa.



DEFECTO

Mientras alojes a Unkh, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Soy incapaz de tomar decisiones".

PODER

Mientras Unkh se aloje en ti, tu puntuación de Constitución pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.

MOA

(pronunciado [móa])

Moa, el jaculi, es amable y honrado



DEFECTO

Mientras alojes a Moa, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Debo decir siempre la verdad".

PODER

Mientras Moa se aloje en ti, podrás usar una acción para hacerte invisible. Cualquier elemento que vistas o lleses contigo será invisible mientras sigas llevándolo encima. El efecto terminará si atacas, lanzas un conjuro, provocas una tirada de salvación o infliges daño.

PAPAZOTL

(pronunciado [papazátul])

Papazotl, el eblis, es astuto y confabulador



DEFECTO

Mientras alojes a Papazotl, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "No me inclino ante nadie y espero que los demás hagan lo que les mando".

PODER

Mientras Papazotl se aloje en ti, no se te puede sorprender, tendrás ventaja en todas las pruebas de Sabiduría y nunca recibirás daño por caída.

WONGO

(pronunciado [wóngo])

Wongo, el sucarate, es violento y trastornado.



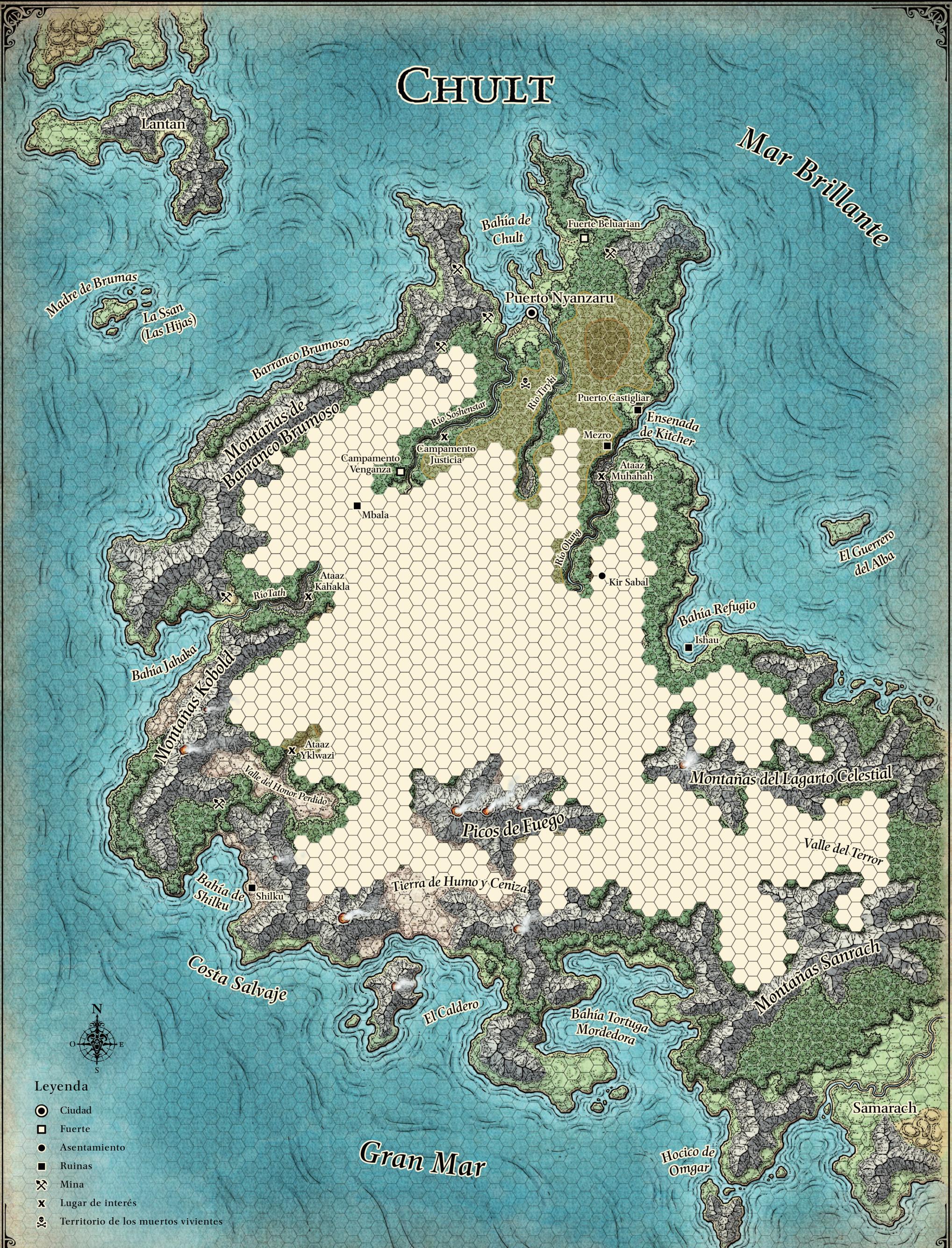
DEFECTO

Mientras alojes a Wongo, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Actúo sin preocuparme por el bienestar de los demás".

PODER

Mientras Wongo se aloje en ti, podrás emplear una acción para desatar un asalto psiónico sobre una criatura que puedas ver y que se encuentre a 60 pies de distancia o menos. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno.

CHULT



Mar Brillante

Gran Mar

Leyenda

- Ciudad
- Fuerte
- Asentamiento
- Ruinas
- ✕ Mina
- ✕ Lugar de interés
- ✕ Territorio de los muertos vivientes

1 hexágono = 10 millas

CHULT



Mar Brillante

Madre de Brumas
La Ssan
(Las Hijas)

Lantan

Bahía de Chult

Fuerte Beluarian

Puerto Nyanzaru

El Hvalspyd

Barranco Brumoso

Montañas de
Barranco Brumoso

Yellyark

Río Soshenstar

Río Tirthi

Puerto Castigliar

Mezro

Ensenada
de Kitcher

Vorn

Campamento
Justicia

Dedo de Fuego

Ataaz
Muhahah

Campamento
Venganza

Orolunga

Mbala

Dungrunglung

Restos del
Narval

Aldani Basin

Huesos
de Aguja

El Guerrero
del Alba

Fondeadero
de Jahaka

Río Tath

Ataaz
Kahakla

Corazón de
Ubtao

Río Olung

Kir Sabal

Desierto
Nsi

Bahía Refugio

Ishau

Bahía Jahaka

Montañas Kobold

Restos del
Diosa Estelar

Lago Luo

Valle de Ascuas

Hisari

Montañas del Lagarto Celestial

Hrakhamar

Ataaz
Yklwazi

Omu

Picos de Fuego

Valle del Terror

Valle del Honor Perdido

Mina
Wyrnheart

Tierra de Humo y Ceniza

Bahía de Shilku

Shilku

Montañas Sanrach

Costa Salvaje

El Caldero

Bahía Tortuga
Mordedora

Samarach

Hocico de
Ongar

Gran Mar

Leyenda

- Ciudad
- Fuerte
- Asentamiento
- Ruinas
- ✕ Mina
- ✕ Lugar de interés
- ☠ Territorio de los muertos vivos (pocos)
- ☠ Territorio de los muertos vivos (muchos)

1 hexágono = 10 millas