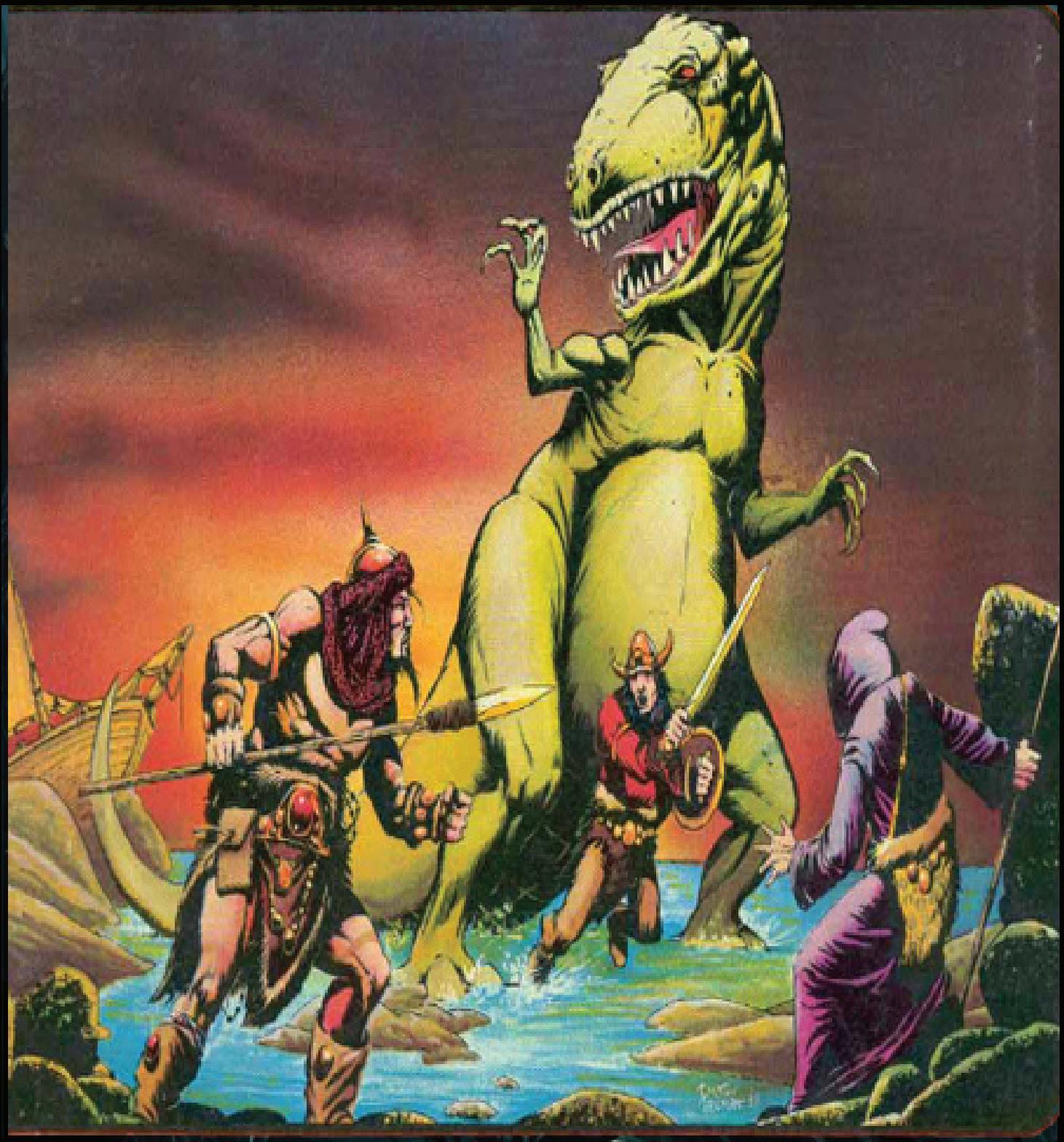


A

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE



LA ISLA DEL TERROR



Una Aventura para la Marca del Este por El Contemplador

De Master a Master:

Esta aventura que estás comenzando a leer, es una adaptación del clásico “Isle of Dread”, aparecido por vez primera para el juego de rol Dungeons & Dragons, y que es ahora rescatado, para servir como módulo en el juego La Marca del Este.

El módulo, ha sido traducido desde el original, intentando respetar el contenido y la forma, pero modificando todo lo necesario para que se adapte al reglamento de la Marca.

El módulo, presenta a modo de “sand box”, un entorno selvático en una isla llena de grandes peligros y criaturas brutales. En esencia, recuerda a aquellas películas de hace unas pocas décadas, donde se nos transportaba hasta islas monstruosas donde nuestros héroes se enfrentaban a dinosaurios, cangrejos gigantes o los propios indígenas, en la mayoría de las veces representados como caníbales o cazadores de cabezas.

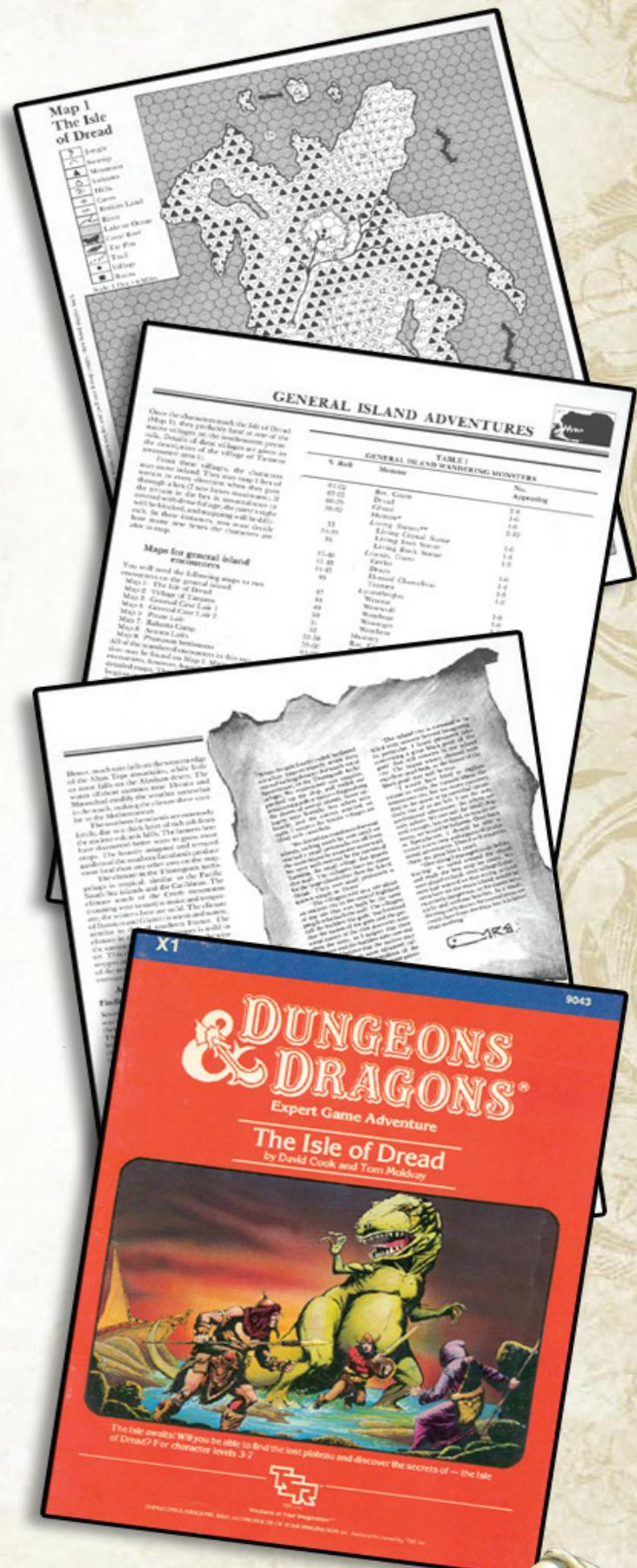
Por tanto, no se presenta una aventura cerrada, si no un ambiente de juego, donde poder planificar las aventuras. Pero por supuesto, se plantean algunos guiones de aventura, así como la propia exploración de la isla, que sería una aventura en si misma.

De forma adicional, se incluye un bestiario, que sirve para ampliar las opciones que el manual básico nos ofrece. La aventura original planteaba sólo algunos monstruos nuevos, pero he incluido otros que el manual de La Marca del Este o el bestiario realizado magistralmente por Sc8rpi8n y Tel Arin realizaron no incluían, como los Triceratops, los saños Gigantes o los Camaleones Cornudos.

Desde luego, esta aventura nos permitirá jugar horas y horas en un entorno selvático, donde sólo la imaginación es el límite.

Sin más, disfrutad de la aventura.

El Dungeon Master, desde el Contemplador:



Preparación para la Aventura:

Acerca de este módulo

La Isla del Terror es una aventura diseñada para ayudarte a crear tu propio mundo y tus propias aventuras. Mientras que en el manual básico contiene la mayoría de la información necesaria para diseñar este tipo de aventuras, el módulo que tienes ante ti, es otra herramienta adicional.

Antes de comenzar el juego, debes leer el módulo con detenimiento. De manera cuidadosa, hasta familiarizarte con él. La mayoría de la información que figura sobre los encuentros es sólo para el uso del Master, por lo que deberá ser revelada a los jugadores a discreción de este.

Así, debes usar tu imaginación para describir los encuentros a los jugadores. Si una descripción del área, no viene reflejada en el encuentro, realiza tu una propia, basándote en lo que conoces sobre la zona y lo que se ve en los mapas proporcionados.

Existen tres áreas principales en la Isla del terror: La Isla Principal, La Meseta Central, y la Isla Prohibida. Cada área de la Isla, posee sus propias descripciones, con encuentros propios, listas de encuentros aleatorios y mapas.

Mapas de encuentro.

Algunos mapas de encuentro se incluyen con el módulo. En al mayoría de los casos, el mapa muestra las líneas generales del área, mientras que otros mapas, más pequeños, muestran una mayor cantidad de detalles. De ésta forma, los mapas están numerados del 1 al 14 para una mejor referencia. Puedes utilizar los mapas tal y como se muestran, modificarlos o incluso, crear nuevos mapas para los encuentros. Por ejemplo, cuando estés usando los mapas 3 y 4, es posible que quieras añadir nuevas criaturas o cámaras secretas.

Estadísticas y abreviaturas:

Las estadísticas de los monstruos, se muestran de la siguiente forma

Nombre del Monstruo

Clase de Armadura

Puntos de golpe (Dados de Golpe)

Movimiento

Número de ataques por asalto

Daño causado por los ataques

Moral

Alineamiento

Experiencia que otorga

Posibles Reglas Especiales

El grupo de aventureros:

El módulo está preparado para un grupo de 6 a 10 personajes. Cada uno de ellos, debe estar entre el nivel tercero al sexto de experiencia cuando comience la aventura. Así, la suma de niveles del total del grupo debe estar comprendido entre el 26 y el 34, siendo 30 el número ideal.

Por otra parte, el grupo, debe incluir al menos un Mago o Elf o, y al menos, un Clérigo. Es posible que desees ajustar la fuerza de ciertos monstruos y encuentros, según el tipo de grupo que tengas.



Intenta ofrecer una posibilidad de supervivencia al grupo. Trata de ser imparcial y justo, pero, concede el beneficio de la duda a los personajes en las situaciones extremadamente peligrosas.

Sin embargo, si los jugadores insisten en tomar riesgos excesivos, deben estar dispuestos a asumir los riesgos. Todos debéis cooperar para que la aventura sea lo más divertida y emocionante posible.



Monstruos Errantes:

Las tablas para los monstruos errantes se dan en cada sección correspondiente, de los encuentros más importantes (excepto en la Isla Prohibida, donde no se producen encuentros con monstruos errantes).

Si observas que un encuentro va a tener lugar en un turno en concreto, determina que monstruo exacto se trata lanzando un dado porcentual, y comprobando el resultado en la tabla correspondiente.

Las tablas de monstruo errante han sido creadas para que determinados monstruos aparezcan en determinadas áreas. Si piensas que el monstruo determinado por la tirada porcentual, no es apropiado para la localización, vuelve a realizar la tirada. Si el monstruo determinado es demasiado fuerte o demasiado débil para los personajes, puedes cambiar el número de enemigos que aparecen, o puedes reducir el número de PG de éste, para proporcionar un mayor equilibrio al encuentro.

Cuando describas el encuentro con los monstruos errantes, no te bases sólo en la vista, usa los cinco sentidos para hacer que los jugadores se vean inmersos en el encuentro.

Por ejemplo, los personajes que vayan en avanzadilla, pueden escuchar al monstruo moverse por la maleza, o encontrar su rastro, en lugar de tener que encontrarse con el monstruo cara a cara. Esta es una buena manera de indicar sutilmente, que el encuentro es demasiado difícil para ellos. Además, trata de evitar que los monstruos errantes puedan romper el equilibrio de la partida.

Gancho para la Aventura:

"Hace varias semanas, el grupo de aventureros regresaba de una misión anterior, cuando descubrieron un alijo de pergaminos. Estos se encontraban en perfectas condiciones (estaban realizados en un tipo de papel que perdura durante siglos). En el viaje de regreso a casa, los aventureros fueron sorprendidos por una repentina tormenta, quedando todo su alijo de pergaminos, empapados.

Cuando los Aventureros regresaron a su hogar, descubrieron que ninguno de los pergaminos era mágico. Sin embargo, los usuarios de la magia siempre pueden reutilizar el papel para escribir sus propios hechizos. Así los aventureros extendieron estos ante el fuego para que se secaran, observando con sorpresa como en algunas páginas aparecía un mensaje escrito.



El calor había revelado la escritura secreta que los pergaminos encerraban. Así, las páginas, pertenecían al diario de un barco.”

Debes entregar a los jugadores una copia del manuscrito, así como una copia del mapa incompleto de la Isla del Terror, el cual podrán usar para trazar una ruta de exploración. Puedes leer el Texto número 1, o dárselo a los jugadores para que lo lean.

El diario de la nave, está firmado por Røry Barbarosa, un conocido aventurero y capitán, que murió hace unos 30 años. Un poco de investigación en las tabernas locales, revelará a los personajes que, poco antes de morir, Røry fue contratado para un viaje hacia el Sur. Él había sido desviado de su trayectoria en su última travesía y apenas estuvo un día en la ciudad, antes de que estuviera en nuevas manos. Por desgracia, Røry había enojado a un poderoso mago por alguna apuesta perdida y murió horriblemente antes de que su viaje al sur comenzara.

No sólo la muerte de Røry Barbarosa confirma lo dicho en el pergamo, pero, por cada rumor que consigan obtener sobre el Archipiélago de Thanegioth, ayudará a confirmar la historia.

Preparación para Zarpar:

Los personajes comienzan la aventura en algún punto de la costa de Costortuga o las costas de Emerkhet. Los aventureros, deben hacerse con una embarcación o con un pasaje a la Isla del Terror. La mayoría de los grupos no deberían tener problemas en recaudar el dinero suficiente como para comprar un velero pequeño, pero, si los personajes no pueden conseguir la suma necesaria, arreglálo para que los aventureros puedan conseguir un barco que pueda navegar en el mar. A continuación, se presentan algunas ideas de cómo podrían conseguir un barco:

-Contratar a un comerciante para que les ayude a investigar la Isla. Los personajes recibirán un pasaje, pero deberán dividir cualquier tesoro al 50% con el comerciante. Es posible alterar éste supuesto, para que los aventureros convenzan a un comerciante, para que abra una nueva ruta comercial con el Archipiélago de Thanegioth

-Permitir a los jugadores comprar un viejo y decrepito barco. Genera un porcentaje, dividiendo el precio pagado por el barco, por el coste de un barco igual, pero nuevo. El porcentaje obtenido, indicará la calidad del barco comprado. La velocidad y el casco del barco, se obtendrá multiplicando los valores de un barco nuevo, por el porcentaje conseguido, consiguiendo unos valores reducidos para la embarcación de los aventureros. Además, este porcentaje, será usado como tiro de salvación del barco durante las tormentas, para saber si se hunde.



Ejemplo: Para determinar los atributos de un barco de vela, comprado por 200 mō, cuando su precio, nuevo, es de 2.000 mō. Dividimos 500 por 2.000. el porcentaje resultante es del 25%. El valor del Casco de un barco de vela es nuevo es 20-40, 30 la media. Multiplicamos 30 por 25%, y obtenemos un valor de casco de 7,5. En el caso de la velocidad, el procedimiento sería el mismo.



-Permite que uno de los aventureros herede un barco. Si se utiliza esta idea, asegúrese de que el barco no es más grande que un velero pequeño. El barco no puede tener botes salvavidas. En éste caso, aplica un impuesto del 10% del valor del barco, como impuesto de sucesión, sobre los bienes heredados. El barco no podrá abandonar el puerto hasta que se haya pagado dicho impuesto.

-Permite que los aventureros pidan prestado el dinero para comprar el barco. En éste caso, el interés de dicho préstamo será del 10% al mes. Dicho préstamo, debe ser pagado al final del viaje. Los prestamistas locales, mantienen tratos con algunos usuarios de la magia, quienes enviarán a un espectro para atacar a cualquier personaje que no haya pagado su parte del préstamo, tras una semana del vencimiento del préstamo.

El viaje a la isla

Durante el viaje hasta la isla del Terror, utiliza las reglas sobre combate marítimo que se establecen en el reglamento básico, para cualquier encuentro aleatorio que tenga lugar en la travesía.

Por cada jornada de viaje, lanza 1d6, con un resultado de 6, se producirá un encuentro aleatorio. De ser así, lanza 1d8 y compáralo con la siguiente tabla:

- 1- Tortuga Dragón
- 2- Cangrejos Gigantes (2)
- 3 a 6- Barco Pirata
- 7a 8- Grifo Pescador

Puedes encontrar las características de estas criaturas en el apartado Nuevos Monstruos, de la sección Apéndices.

Recuerda, que para comprobar el clima durante el viaje, lanza, una vez por cada jornada, 2d6, y comprueba el resultado en la siguiente tabla:

1 a 3-	Día soleado
4 a 6-	Lluvia ligera: +1 una jornada de viaje
7-	Lluvia intensa: +2 jornadas de viaje
8-10-	Viento Intenso: -1 Jornada de viaje
11-12	Tormenta: +1 jornada de viaje los aventureros sufren un penalizador de -2 a cualquier acción durante la tormenta.

De forma adicional, por cada jornada de viaje, lanza 1d6, con un resultado de 1 a 2, significará que los aventureros se han perdido, en cuyo caso, lanza 1d6 y determina su resultado en la siguiente tabla:

1 a 4-	Se produce un encuentro aleatorio
5-	El viaje aumenta en 1d4+1 jornadas
6-	Los aventureros encuentran un pequeño atolón, donde permanece anclado un antiguo barco. En su interior encuentran 1.000 mo. Una sola vez en el viaje.

A pesar de estos peligros, recuerda que los personajes deben llegar a la Isla del terror, por lo que deberás tener esto en cuenta a la hora de nivelar los encuentros, de determinar el tipo de encuentros, etc.

Una vez que los personajes lleguen a la Isla del Terror (Ver mapa 1), sea posiblemente a uno de los territorios de los pueblos nativos del sureste. Los detalles de dicho pueblos, se dan en la descripción de la aldea de Tanaroa (una de las zonas de encuentros). Desde estos pueblos, los aventureros pueden avanzar hacia el interior.

Cuando los personajes atraviesen un Hexágono del mapa, puedes revelarles hasta un hexágono en cada dirección, hasta un máximo de 7. Si el terreno hexagonal es montañoso o está cubierto de un denso follaje, la visión de los hexágonos circundantes quedara obstaculizada, y la cartografía será difícil. En estos casos, es decisión del Master, determinar cuantos hexágonos son capaces de ver los personajes.

Mapas para los encuentros en la Isla

Encuentros en el mapa de la Isla Principal

Necesitarás los siguientes mapas para realizar los encuentros en la Isla Principal:

Mapa 1: La Isla del Terror

Mapa 2: Pueblo de Tanaroa

Mapa 3: Cueva Común, Guarida 1

Mapa 4: Cueva Común, Guarida 2

Mapa 5: La Cueva del Pirata

Mapa 7: Campamento Rakasta

Mapa 8: Guarida de Araneas

Mapa 9: Asentamiento Phanaton

Todos los encuentros numerados en ésta sección, se desarrollan en el mapa 1. Sin embargo, algunos encuentros poseen sus propios mapas más detallados. Estos mapas se determinan al comienzo de cada encuentro específico.

Monstruos Errantes:

Los monstruos errantes deben ser determinados dos veces al día: Durante la noche, y durante el día. Para el chequeo de los monstruos nocturnos, resta 1 a la tirada, debido a que algunos monstruos están más inactivos durante la noche. Puedes comprobar las descripciones de los monstruos en el manual básico, así como en el bestiario realizado por Sc8rpi8n y Tel Arin de La Legión de Calaveri y Archi Roleros (respectivamente), para determinar el posible hábitat de los monstruos.

La determinación de que monstruo aparece en cada encuentro, se realiza mediante una tirada de percentil (1d100), en la tabla de Monstruos Errantes en La Isla Principal (tablas 1.1, 1.2, 1.3). Si los personajes se aventuran en la península del sur, al sur de la Gran Muralla, o si van a explorar las Islas del Sudeste, usa la Tabla 1.1. Si los personajes se aventuran en el sur de la Isla Principal, al sur del Río Principal, o si están explorando las Islas del Sureste, utiliza la tabla 1.2. Si se aventuran al norte del Río Central, o si están explorando las Islas del Norte, usa la tabla 1.3.

Tabla 1.1 Monstruos Errantes de la Isla Principal

d100	Monstruo	Nº de Criaturas
01-02	Abeja Gigante	2d8
03-05	Driade	1d6
06-29	Necrófago	1d6
30-32	Humano*	2d12
Estatuas Vivientes**		
33	Estatua de Cristal viviente	1d6
34-35	Estatua de Hierro Viviente	1d4
36	Estatua de Piedra viviente	1d3
Lagartos Gigantes		
37-40	Geco	1d6
41-43	Draco	1d4
44-45	Camaleón Cornudo	1d3
46	Tuatara	1d2
Licántropos		
47	Hombre-Rata	1d8
48	Hombre-Lobo	1d6
49	Hombre-Jabalí	1d4
50	Hombre-Tigre	1d3
51	Hombre-Oso	1d2
Otros		
52	Rata Gigante	1d3
53-58	Rhagodesa	2d20
59-60	Escorpión Gigante	1d4
61-69	Esqueleto	1d12
Serpientes		
70-71	Cobra Escupidora	1d6
72-73	Crótalo	1d8
74	Cascabel gigante	1d4
75-77	Pitón de las Rocas	1d3
Arañas Gigantes		
78-79	Araña Cangrejo	1d4
80-82	Viuda Negra	1d3
83-84	Tarántula	1d3
85-88	Sapo gigante	1d4
89	Hombre árbol	1d3
90	Kopru	1d4
91-00	Zombie+	1d12



* Estos humanos, probablemente sean indígenas que viven en la isla. Para obtener más información de la creación de encuentros indígenas, véase más adelante.

** Cuando se determinan como Monstruos en estos encuentros aleatorios, existe un 50% de posibilidades de que estén vivos, y un 50% de posibilidades de que estén inactivas.

+ Los Zombis atacarán a los extraños siempre, a no ser que luzcan un aspecto similar al de los nativos. Los zombis sólo atacarán a los nativos si su señor se lo ha ordenado.

Tabla 1.2 Monstruos Errantes de la Isla Principal

d100	Monstruo	Nº de Criaturas
01-03	Aranea*	1d6
04-08	Oso	1d4
09-10	Dientes de Sable	1d2
11	Centauro	1d6
12	Cíclope	1
13-17	Lobo Terrible	1d6
18	Dragón negro **	1
19	Dragón Verde**	1
20	Dragón Rojo***	1
21-22	Driade	1d6
23-27	Alce gigante*	1d3
28-33	Grangeri*	1
34-38	Hidra de 5 Cabezas	1
39-45	Hombre Lagarto	2d8
44-49	Mamut	1
50-54	Megaterio*	1
55-60	Neanderthal	2d8
61-65	Phanaton	1d12
66-71	Phørørhacos	1d6
72-75	Rakasta* (+ Tigre)	1d2
76-77	Roc	1d2
78-84	Mandril	2d8
85	Hombre Árbol	1
86-93	Triceratops	1
94-95	Troll	1d3
96	Wyvern	1d2
97-00	Zombi	2d12

* Ver su descripción al final del Módulo

** No más viejo que el promedio de edad.

*** Dragón Rojo Joven, con no más de 7 u 8 DG

Tabla 1.3 Monstruos Errantes de la Isla Principal

d100	Monstruo	Nº de Criaturas
01-06	Allosaurio*	1
07-14	Anquilosaurio*	1
15-21	Brontosaurio*	1
22-26	Cocodrilo gigante	1
27-34	Dimetrodón*	1
35	Dragón negro**	1
36	Dragón Verde**	1
37	Dragón Rojo***	1
38-50	Driade	1d6
41-42	Gigante	1
43-44	Gigante de Piedra	1
45-47	Hidra de 5 Cabezas	1
48-53	Plesiosaurio*	1
54-61	Pteranodon	1d3
62-68	Roc	1d2
69-76	Trachodon*	1
77-82	Hombre Árbol	1d2
83-89	Triceratops	1
90-94	Tiranosaurus Res	1
95-97	Wyvern	1d2
98-00	Zombi	1d12

* Ver su descripción al final del Módulo

** No más viejo que el promedio de edad.

*** Dragón Rojo Joven, con no más de 7 u 8 DG



Encuentros en la Isla Principal:

1. Pueblo de Taraoa (usa el Mapa 2):

El pueblo de Taraoa, se encuentra en un claro situado en el borde de la selva. Justo al norte de la aldea, existe un enorme muro de 15 metros de altura, construido con grandes bloques de piedra. El muro, ocupa tres kilómetros a través de la lengua de tierra que une el sureste de la península con la isla principal.

Uniformemente espaciados a lo largo del muro, se encuentran 28 torres cuadradas de 30 metros de lado y 21 de altura. En la zona central del muro, se encuentran situadas un par puertas de madera de un gran tamaño- Cada puerta, es doble, y alcanza los 12 metros de ancho, 12 metros de alto y 1 metro y medio de espesor. Cada puerta, puede ser cerrada con una pesada viga de madera. El pueblo de Taraoa, establece puestos de vigilancia ante estas puertas.

Esta pared es conocida entre los nativos de Taraoa como “El Gran Muro”

Un camino despejado conduce a la aldea desde el Sur, y serpenteando entre ella, continua hacia el norte a traves de las puertas, hasta más allá de la selva. Los círculos del camino, están formados por grupos de chozas. Cada grupo, posee un cementerio en el centro. Las cabañas, son de madera y techadas con hojas de palma entrelazadas. Poseen un tamaño de 15 metros de largo y 6 metros de ancho, y se encuentran construidas sobre pilares de madera de 3 metros de altura.

Cada grupo de chozas, representa uno de los clanes que vive en la aldea. Estos clanes, son: El Clan Alce, en el sur; el Clan Halcón en el oeste; el Clan del Tigre, en el norte; y el Clan de las Tortugas Marininas en el este. El animal del que cada Clan recibe su nombre es su animal Tótemico, del cual creen ser hermanos de sangre. Una gran estatua de dicho animal se encuentra en el centro de cada uno de los cementerios. Durante una batalla, cada clan porta un estandarte donde se puede ver a dicho animal.

El centro del pueblo es una pequeña meseta que ha sido artificialmente nivelada. En el centro, se encuentra una pequeña pirámide a tres metros de altura, la cual está hecha con losas de piedra. Ubicado en la parte superior de la pirámide, se encuentra un Gong de alarma de gran tamaño. Entorno a la pirámide, se encuentra un muro de piedra de 1 metro de alto por 1 metro de ancho, y con una longitud de 76 m por cada lado del muro.

La cumbre de ésta meseta, es el lugar donde se reúne la asamblea del pueblo. Cada Clan se sienta en el montículo de tierra, mientras que los líderes, se sientan en la cima de la pirámide.

Entre los lugares que ocupan los clanes, y la meseta central, el pueblo rodea diversos jardines que se usan para los animales del clan. Los cerdos, las gallinas y las cabras, se mantienen en dichos terrenos. Así, el camino continua hasta llegar a la gran muralla, y a partir de ahí, se llega a la selva.

Una segunda línea de defensa se interpone entre el pueblo y la Gran Muralla: Fosos de 6 a 9 metros de profundidad, con una capa de alquitrán de 1 a 3 metros.

En la base de la Gran Muralla, se encuentran las cabañas de los guerreros que hacen de guarnición en el muro.

Taraoa, es uno de los siete pueblos que se encuentran en el sureste de la península y las islas limítrofes. Los otros pueblos son: Kirikura, Dawa, Mora, Panitube, Burowao y Usi. Estos pueblos se parecen a Taraoa, a excepción de la Gran Muralla y los pozos de brea defensivas. Cada pueblo tiene además los mismos cuatro clanes. Puedes usar la descripción del pueblo de Taraoa para cada uno de los otros pueblos (eliminando la referencia a la Gran Muralla y los fosos defensivos). De forma adicional, puedes usar el mismo mapa.

El gobierno del pueblo y su cultura: Los siete pueblos están más o menos unidos mediante el gobierno de un consejo, formado por los jefes de las aldeas, los cuales se reúnen una vez al año. La po-



blación total de los siete pueblos juntos, es de unos 2.100 habitantes.

El gobierno en los siete pueblos es matriarcal, es decir, el jefe de cada aldea es una mujer. Así, los nativos rastrean su ascendencia, y su herencia, siguiendo la rama de sus madres. De igual forma, se asumen los nombres familiares de la madre como los propios.

Aunque el jefe de cada pueblo sea una mujer, el líder de cada Clan es un hombre. Los Clanes, sirven para unificar a los pueblos en tiempos de guerra, así, cada Clan está organizado como un "regimiento" separado. De esta forma, cada pueblo elige a un miembro como oficial, que haga las funciones de asesor del Jefe. Éste oficial, actúa como líder del ejército en tiempos de guerra.

El último oficial importante a destacar, es el Maestro o Maestra Zombi. Éste asesor es generalmente un clérigo o usuario de la magia, de al menos quinto nivel, y lideran el culto del pueblo a los Muertos Vivientes. Este culto es una sociedad secreta cuyos miembros, con la excepción del Maestro Zombi, portan mascaras con capucha durante las ceremonias del culto. En estas ceremonias, los "Ancestrales que Caminan" son creados (trata cualquier Ancestro que camina como un Zombi en los encuentros). Aunque estos zombis son usados en ocasiones como mano de obra o guerreros de repuesto, los aldeanos los temen y rechazan.

El norte de la Gran Muralla de Tanaroa esta guarnecida siempre por los guerreros de los siete pueblos. Cada clan, de cada pueblo, dispone un grupo de siete hombres en una de las 28 torres, por lo que un total de 196 hombres los que se encuentran en la gran muralla repartidos entre las torres. Los fosos de alquitrán son defensas secundarias, pensados para las ocasiones en que un grupo de seres no humanos ataque o un monstruo en estampida consiga atravesar la Gran Muralla. De igual forma, el área entre la Muralla y el pueblo, ha sido despejado de árboles y arbustos para permitir el fuego claro con arcos y lanzas.

El comercio con los habitantes del pueblo:

En una reciente reunión, el consejo del pueblo decidió que sería bueno para los siete pueblos el comercio con el continente (El Gran Continente, ya sea Neferu o las tierras de Visirtan y la Marca). Por desgracia, los pequeños barcos de los aldeanos no son capaces de adentrarse en el mar abierto. Además, son incapaces de hacer frente a una tormenta en alta mar

Por lo tanto, si los jugadores han tomado la precaución de llevar provisiones con ellos, podrán usarlos como productos para el comercio, siendo bien recibidos por los aldeanos. En tal caso, los aventureros contarán con un bonificador de +2 a las pruebas sociales que entablen con los nativos y el jefe de la aldea.

Así, los personajes pueden vender sus provisiones y objetos, con un 100% de beneficio (es decir, venderán los objetos por el doble del valor que pagaron por ellas). Los habitantes del pueblo no son muy ricos, y tan sólo podrán gastar un total de 5.000 mo en los productos traídos por los aventureros.

Los personajes serán por tanto los responsables de una nueva ruta comercial con la Isla, por lo que deberá premiárseles con un total de puntos de experiencia igual, a la cantidad de mo que hayan conseguido en la venta de objetos. Despues de esta visita inicial, la ruta ya no será desconocida, por lo que los beneficios de cualquier otro viaje a la Isla, no producirá Puntos de Experiencia.

Todo el equipo básico recogido en el manual básico está disponible en los siete pueblos, excepto los siguientes objetos: hachas de batalla, ballestas y viroles, espadas a dos manos, lanzas, armadura de placas y cadenas, y cualquier animal de transporte u objeto relacionado (por ejemplo, las bardas para caballos o los carros). Los únicos transportes para desplazarse por el agua, son canoas, veleros y botes.



Preparándose para el viaje por el interior de la Isla:

Los nativos de Tanaroa, de vez en cuando visitan los pozos de alquitrán más allá de la Gran Muralla para renovar sus provisiones (los aldeanos utilizan el alquitrán para impermeabilizar sus embarcaciones y el techo de sus casas) Los personajes pueden contratar a un guía que los lleve más allá de la Gran Muralla, hasta los pozos de alquitrán. El guía también les incitará por donde es seguro cruzar los pozos. Sus servicios costarán 5 mo por aventurero.

El grupo también puede contratar los servicios de 2d6 porteadores, para que lleven los suministros y equipo, sin embargo, estos no irán más allá de la Gran Muralla sin la escolta de un grupo de al menos 30 combatientes. Cada uno de estos porteadores, cuesta 1 mo.

Ni el guía ni los porteadores irán más allá de los pozos de alquitrán, ni abandonarán el sendero. Los nativos nunca podrán ser contratados como guerreros.

2-Bahía cocodrilo (Usa el mapa 1)

Flotando bajo las plácidas aguas de esta bahía, hay cuatro grandes cocodrilos:

Cocodrilo (4)

Clase de Armadura: 3

PG: 18, 15, 12, 10 (6 DG)

Movimiento: 12 metros; 25 metros nadando

Número de ataques por asalto: 1 mordisco

Daño causado por los ataques: 2d12

Moral: 7

Salvación: G6

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 35

Estas hambrientas criaturas, atacan a cualquier ser que se adentren en la Bahía más de tres metros. Cada cocodrilo mide un promedio de 7 metros de longitud.

3- Guarida de las serpientes marinas (Usa el mapa 1)

Cientos de ostras cubren el fondo del mar cercano a estos amplios arrecifes de coral. Las ostras se encuentran a 6 metros de profundidad. Si los aventureros reúnen unas pocas, podrán encontrar 1d4 perlas, con un valor de 100 mo cada una. Sin embargo, siempre que los aventureros bucean para coger una de estas ostras, serán atacados por 1d4 Serpientes Marinas

Serpiente Marina (1d4)

Clase de Armadura: 6

PG: 9, 8, 7, 6 (3 DG)

Movimiento: 12 metros; 25 metros nadando

Número de ataques por asalto: 1 mordisco

Daño causado por los ataques: 1 + veneno

Moral: 7

Salvación: G3

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 50

Posibles Reglas Especiales:

Una criatura envenenada por estas serpientes, morirá en 1d4 semanas a menos que supere una tirada de salvación contra venenos.

Aunque el número de serpientes de mar es ilimitado, las perlas se agotarán después de 14 días.

4- Encuentros aleatorios (Usa el mapa 1)

Por cada día que los personajes se encuentren en los dos hexágonos de esta zona, se deberá realizar un encuentro aleatorio con uno de los monstruos errantes de la Tabla 2. Si es posible, el encuentro deberá producirse lo más cercano a la guarida del monstruo

5- Cueva de los Babuinos de las rocas (Usa el mapa 3 o 4)

En esta localización, los aventureros se encontrarán junto a una pared de piedra que se desmorona. Podrán escuchar multitud de gritos y gruñidos. Estos provienen de una grieta a seis metros de alto en



la propia pared de roca. Una pestilente ráfaga de aire surge de la oscura apertura, mientras un túnel se adentra en la oscuridad.

El túnel lleva hasta un complejo de cavernas donde habita una tribu de 15 babuinos de las rocas.

Babuino de las Rocas (15)

Clase de Armadura: 6
PG: 12-14, 16 para el Líder (2 DG)

Movimiento: 15 metros

Número de ataques por asalto: 1 Arañazo / 1 Garra
Daño causado por los ataques: 1d6 / 1d4+2

Moral: 8

Salvación: G2

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 20

Puedes usar la Guarida de la cueva básica 1 (mapa 3), la Guarida de la Cueva Básica 2 (Mapa 4), o un mapa de tu propio diseño para este encuentro.

Cada cámara de la cueva contiene 1d4 Babuino, salvo en la cámara de la sala del tesoro, donde se puede encontrar al Líder y al resto de la manada. Ninguna de las cámaras está amueblada, pero grandes cantidades de basura y estiércol se amontonan en las esquinas de cada habitación. Frutas y cortezas constituyen la mayor parte de la basura de la sala.

Un brazalete de oro por valor de 700 mo, y un collar de plata y amatistas por valor de 1.300mo se pueden encontrar en el interior de un montón de huesos roídos, situados en una esquina de la sala del tesoro. Ambas piezas están muy sucias, pero por lo demás, son de buena factura.

6- La guarida de las termitas de agua: (Usa el Mapa 1)

En este lugar, habitan unas termitas de agua de un metro y medio de largo. Su hogar, es una cueva rocosa a 11 metros bajo la superficie del nivel del agua.

Termitas de Agua:

Clase de Armadura: 5

PG: 30 (4 DG)

Movimiento: 20 metros /10 nadando

Número de ataques por asalto: Ver a continuación

Daño causado por los ataques: 1d6

Moral: 11

Salvación: G3

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 90

Estos seres, no atacarán a menos que se vean acorralados, en cuyo caso usarán un chorro de tinta, para defenderse. Si la Termita de agua se encuentra por encima del nivel del agua cuando use el chorro de tinta, los aventureros afectados deberán superar una tirada de salvación contra venenos. Quien falle esta tirada, quedará aturdido un turno.

El verdadero peligro de las termitas de agua, reside en el daño que pueden provocar a las embarcaciones. Si la barca de los personajes cruza este hexágono, existe una posibilidad del 50% de que las termitas presentes en el agua, se aferren al casco de la embarcación, causando 1d3 PG de daño a este antes de soltarse. Una vez causado este daño, existe un 50% de posibilidades en cada turno de que aparezcan fugas de agua en el casco.

En la guarida submarina, hay pilas de huesos y trozos de basura. Entre los objetos que aquí se encuentran, hay viejas espadas, botas, prendas de vestir y una poción opaca que contiene una poción de heroísmo (un solo uso, permite añadir un 2 a cualquier tirada durante 1d12 minutos)

7- Guarida de los Piratas: (Usa el mapa 5)

Los piratas que aquí viven, han venido de otra isla (puedes elegir una isla existente, o crear una propia). Trabajan desde este campamento base, asaltando los pueblos costeros para conseguir esclavos. Navegan sobre canoas de 6 metros de largo y mástiles abatibles.



Un total de 41 piratas viven en este lugar. A continuación se presentan las estadísticas y las armas:

Líder Pirata:

Clase de Armadura: 5
PG: 29 (4 DG)
Movimiento: 12 metros
Número de ataques por asalto: 1
Daño causado por los ataques: arma
Moral: 10
Salvación: G4
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 75
Equipo: Cota de malla, espada a dos manos, anillo de caminar por el agua y la combinación para la caja de hierro de la zona 7d.

Piratas (40)

Clase de Armadura: 5
PG: 5-7 (1 DG)
Movimiento: 12 metros
Número de ataques por asalto: 1
Daño causado por los ataques: arma
Moral: 7
Salvación: G1
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 11
Equipo: Seis piratas portan una cota de malla y luchan con machetes (1d6 de daño). Otros veinte, llevan armaduras de cuero y luchan con sables (1d8 de daño). Catorce, llevan armaduras de cuero y portan machetes y Ballestas.

En mar abierto, los piratas navegan en canoas en grupos de siete u ocho personas. El Líder, viaja en la canoa de su elección. El resto de piratas, aguardan en el campamento (Áreas 7a -7f).

7 a- Torres:

Tres torres de 6 metros de altura montan guardia en la guarida. Cada una de ellas, tiene capacidad para cuatro piratas. Al menos, un vigía, se encuentra en todo momento en cada torre (puedes lanzar 1d4, para determinar el número de piratas en la torre).

7 b- Barcos:

Los barcos estarán varados en este lugar, a menos que los piratas estén atacando el cabo. Cuando los piratas están en tierra, los remos y velas de sus barcos, se mantienen en diferentes refugios, para evitar robos.

7 c- Cabañas:

Las cabañas, están construidas con hierbas, y techadas con conos hechos de este mismo material. La cabaña marcada con una "L", pertenece al Líder. Esta, contiene un cofre de madera, cerrado, donde se guardan las velas de las canoas. La cabaña marcada con una "S", es la de los Suministros, donde se guardan las palas, cuerdas, herramientas, alimentos, baldes de alquitrán, las armas de repuesto y otros suministros. Las cabañas marcadas con una "C", contiene 3d4 cautivos estos, están encadenados a pesos de hierro. Las chozas sin marcar son el hogar de hasta cuatro piratas.

7 d-Cueva:

La cueva, está siempre custodiada por 2d4 piratas. Aquí, se guarda el tesoro de los piratas, dentro de un cofre de hierro de gran tamaño, cementado dentro de la pared. Tan sólo el Líder, posee la llave para abrir este cofre. Si se intenta abrir por la fuerza, se abrirá un compartimento secreto en uno de los lados del cofre, liberando una mortal víbora abismal.

Víbora Abismal:

Clase de Armadura: 6
PG: 5 (2 DG)
Movimiento: 10 metros
Ataques: Mordisco
Daño: 1d4 + veneno
Moral: 7
Salvación: G1
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 30

Si uno de los aventureros consigue abrir el cofre, encontrará en su interior: 2.000 mc, 3.000 mp, 4.000 me, 17 joyas (con un valor total de 1.700 mo), un pergamo mágico de Escudo y una espada mágica +1 (esta espada permite usar el conjuro levitar hasta 3 veces al día)

7 e-Túnel de escape:

En la parte trasera, se encuentra una salida oculta de la cueva. Esta, se trata de un túnel de 1,20 metros de ancho (trata la salida como una puerta secreta). El túnel, discurre por 152 metros a través de las colinas, hasta desembocar en una serie de cavernas naturales. Estas cavernas, quedan cubiertas por el agua durante las fases de marea alta (existe un 20% de probabilidades).

7 f- Muro:

La guarida de los piratas, está rodeada por un muro de arbustos espinosos cargados con rocas. Con una altura de 1,5 metros, y una anchura de 1 metro, este muro mantiene alejados a la mayoría de los animales, excepto a los más grandes.

8- Nido de Hipogrifos (Usa el Mapa 1)

La cima de la colina más alta de esta pequeña isla, es un gran nido. Este, es el hogar de cinco hipogrifos.

Hipogrifos (5)

Clase de Armadura: 5

PG: 21, 20, 16, 14, 10 (3+1 DG)

Movimiento: 18 metros/ 30 Volando

Ataques: 2 Garras/ Mordisco

Daño: 1d6 – 1d6/ 1d10

Moral: 8

Salvación: G2

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 115

Estas criaturas, se alimentan de las ovejas salvajes más débiles que pastan en las colinas de los alrededores. Como defensa de su "territorio", los hipogrifos atacarán a cualquiera que pretenda subir la colina a 1 km a la redonda.

9- Campamento Rakasta (Usa el mapa 7)

Una tribu de Rakastas, ha establecido su campamento temporal en este lugar. Los Rakastas, son una raza de felinos humanoides nómadas. Caminan erguidos, pero su cabeza y sus características, son las de un felino, sus cuerpos, están cubiertos de un pelaje suave, leonado.

Los Rakasta, son una orgullosa y bárbara raza. Son feroces guerreros que cubren sus garras naturales con "garras de guerra" de metal (Su arma favorita).

Ciertos guerreros montan sobre tigres de dientes de sable. Estos jinetes, son considerados los más valientes y fuertes de los guerreros Rakasta, y sólo ellos poseen el respeto de los tigres diente de sable.





Los Rakasta, habitan en grandes y bien amuebladas tiendas de campaña: Sus tesoros incluyen tapices de seda, alfombras de vivos colores, artefactos de bronce, plata y joyas de oro. El tesoro de la tribu, tiene un valor total de 10.000 mo (con un peso equivalente a 10.000 monedas)

En este campamento provisional hay diecisésis guerreros tres jinetes de tigre:

Guerreros (16):

Clase de Armadura: 6
PG: 10 (2+1 DG)
Movimiento: 14 metros
Ataques: 2 Garras/ Mordisco
Daño: 1d4 cada uno
Moral: 9
Salvación: G2
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 70

Cada jinete de tigre tiene 16 PG. Estos, pueden saltar hasta 6 metros desde sus monturas y atacar en la misma ronda.

Tigre de dientes de sable (3):

Clase de Armadura: 6
PG: 36 (8 DG)
Movimiento: 20 metros
Ataques: 2 Garras/ Mordisco
Daño: 1d8 – 1d8/ 2d12
Moral: 5
Salvación: G4
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 700

9 a-Tiendas:

Cada una de las tiendas de campaña de los Rakasta contiene:

Tienda 9 a1: 4 Rakasta (Uno es un jinete de Tigre)
Tienda 9 a2: 2 Rakasta
Tienda 9 a3: 3 Rakasta
Tienda 9 a4: 3 Rakasta

Tienda 9 a5: 4 Rakasta (Uno es un jinete de Tigre)
Tienda 9 a6: 3 Rakasta

9 b-Pabellones:

Cada uno de estos, es un simple pabellón cubierto por un techo de hojas de palma entrelazadas. Estos, están construidos con una estructura de madera clara, y se alzan hasta los 10 metros de altura. La lona de las tiendas puede desenrollarse en caso de lluvias. Cada uno de estos pabellones, mantiene en su interior un tigre de dientes de sable, quienes permanecen encadenados a un gran pilar de madera situado en el centro de la tienda.

9 c-Pabellón Comunal:

Este pabellón, es similar a los utilizados para alojar a los tigres, a excepción de un agujero (a modo de chimenea) situado en el techo. En el interior, varios cojines y alfombras se encuentran en el suelo.

9 d-Pozo de Fuego:

Esta hoguera comunal, esta bordeada por un círculo de rocas. Un asador, se encuentra en el centro del foso, junto al cual, varios utensilios de cocina se encuentran esparcidos.

10 –Asentamiento Phanaton (Usa el mapa 9):

Esta, es una pequeña población de unos 100 Phanaton. Estas criaturas, de tamaño medio, parecen un cruce entre un mono y un mapache. Son capaces de planear de rama en rama de un árbol, como una ardilla voladora. Para una descripción completa de los Phanaton, consulte la sección de nuevos monstruos en los apéndices.

Este asentamiento, se oculta 15 metros en las copas de los árboles. Así, el campamento, no puede ser visto desde la tierra, y cualquier criatura que no sea una Phanaton, debe estar a 6 metros del asentamiento, para poder distinguirlo entre la vegetación circundante.

El campamento, consiste en seis plataformas de madera, construidas entre varios árboles de gran tamaño. Cada plataforma, está sostenida desde abajo por las ramas de los árboles. Además, también se sostienen gracias a una red de cuerdas anudadas, como los cables de suspensión de un puente.

Un número de cabañas, que varían en tamaño, se ha construido en cada una de las plataformas. Una línea de seguridad corre a lo largo de los bordes de la plataforma, para evitar que los jóvenes Phanaton puedan caerse. Las diferentes plataformas, están conectadas por una serie de puentes de cuerda, para los jóvenes o enfermos.

Los Phanaton, suelen subir o deslizarse hasta su asentamiento. Sin embargo, una trampilla se integra en una plataforma (10e). Una escalera de cuerda puede ser desenrollada desde la trampilla. Esta, llega hasta el suelo de la selva y suele ser usada para la comodidad de los huéspedes no voladores. Los invitados suelen dormir en el extremo norte de la plataforma (10e)

10 a- Cabañas:

Tres cabañas, hogar de un total de 14 Phanaton, se han construido en esta plataforma. Hay siete machos adultos, cinco hembras adultas y dos crías. Las crías son incapaces de huir o defenderse en caso de ataque.

Phanaton (14):

Clase de Armadura: 7
(1+1 DG), PG:

Machos: 4, Hembras: 3, Crías: 1
Movimiento: 12 metros/ 20 planear

Ataques: 1

Daño: 1d6 o arma

Moral: 7

Salvación: G1

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 17

10 b- Cabañas:

Las cinco cabañas de madera de esta plataforma, son el hogar de 20 Phanaton, incluido el jefe de guerra del clan y sus siete guardaespaldas. Los 12 Phanaton restantes son los compañeros de los guerreros.

Jefe de Guerra:

Clase de Armadura: 6

PG: 15 (3 DG)

Movimiento: 12 metros/ 20 planear

Ataques: 1

Daño: 1d6 o arma

Moral: 7

Salvación: G3

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 45

Guardaespaldas (7):

Clase de Armadura: 6

PG: 10 (2 DG)

Movimiento: 12 metros/ 20 planear

Ataques: 1

Daño: 1d6 o arma

Moral: 7

Salvación: G2

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 27

Phanaton (12):

Clase de Armadura: 6

PG: 3 (1+1 DG)

Movimiento: 12 metros/ 20 planear

Ataques: 1

Daño: 1d6 o arma

Moral: 7

Salvación: G1

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 17

Escondido bajo la cama del Jefe de Guerra, se encuentra un cofre de madera con el tesoro del clan: 3.000 mo

10 c, 10 d, 10 e, 10 f- Otras Plataformas:

Estas plataformas son el hogar del resto de la tribu.

Hay tres cabañas en cada una de las plataformas de 10 c y 10 d, hay cuatro cabañas en cada una de las plataformas 10 e y 10 f.

En cada cabaña, hay una familia de Phanaton compuesto por un macho adulto, una mujer adulta y 1d4 crías.

Las cabañas de madera, están llenas de muebles tallados con gran habilidad a partir de diferentes y variadas maderas exóticas. Decenas de plantas colgantes y adornos móviles decoran las cabañas.

11 –Guarida de los hombres lagarto (Usa el mapa 3 o 4):

Esta guarida, se encuentra en el borde de un denso y húmedo pantano, en una cueva medio inundada. Puedes usar la Guarida de la Cueva 1 (mapa 3), la Guarida de la Cueva 2 (mapa 4), o un mapa de su propia invención para este encuentro. Dentro de esta caverna sombría, viven 14 Hombres Lagarto

Hombres Lagarto (14):

Clase de Armadura: 5

PG: 3 (2+1 DG)

Movimiento: 12 metros

Ataques: 1

Daño: 1d6 o arma

Moral: 7

Salvación: G1

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 25

En cada cámara de la guarida, se encuentran de 1 a 3 hombres lagarto, excepto en la sala del tesoro, donde se puede encontrar el resto del grupo.

Los hombres lagarto, cazan y comen los diferentes animales que viven en la zona del pantano. En las fiestas tribales, de vez en cuando, realizan ataques a las guaridas de los Neandertales



Los Hombres Lagarto han acumulado una gran cantidad de pequeños tesoros en estas incursiones. Estos, se almacenan en una caja abierta en la cámara del tesoro: 5.000 mc, 6.000 mp y 8 gemas de ópalo (500 mo cada una).

12 –La Cueva de los Neandertales (Usa el mapa 3 o 4):

En esta guarida, viven un total de 16 Neandertales y dos líderes

Neandertales (16):

Clase de Armadura: 8

PG: 9 (2 DG)

Movimiento: 12 metros

Ataques: 1

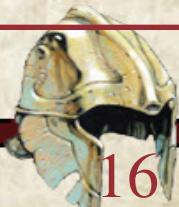
Daño: 1d6 o arma

Moral: 7

Salvación: G2

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 20



Líderes (2):

Clase de Armadura: 8

PG: 31,27 (6 DG)

Movimiento: 12 metros/ 20 planear

Ataques: 1

Daño: 1d6 o arma

Moral: 7

Salvación: G6

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 275

Siempre habrá 1 Neandertal en cada sala de la caverna, a excepción de la sala del tesoro, donde los líderes y el resto de la tribu se pueden encontrar. Las habitaciones están equipadas con muebles de madera burdamente tallados, además, cada sala contiene una pequeña hoguera. Las paredes están pintadas con escenas de caza, y los suelos se mantienen razonablemente limpios.

El tesoro de los Neandertales, se encuentra en un cofre de piedra empotrado. Este tesoro, está formado por: 1.000 mp, una gran perla blanca de 500 mo de valor, y una pequeña pieza de obsidiana de un valor de 10 mo.

13 – El nido de las Gárgolas (Usa el mapa 1):

Cuando los personajes lleguen a esta área, tan sólo encontrarán una estatua grotesca, de pie sobre la cima de un pico de roca escarpada a varios cientos de metros. Siempre y cuando el grupo permanezca a más de 100 metros de distancia, la estatua no se moverá y tan sólo parecerá una estatua de piedra normal y corriente. Sin embargo, si alguien se acerca a menos de 100 metros, la estatua (en realidad una gárgola), volará hacia el personaje con un grito irritante y atacará.

Gárgola:

Clase de Armadura: 2

PG: 31,27 (8 DG)

Movimiento: 12 metros/ 20 vuelo

Ataques: 2 Garras

Daño: 1d8/ 1d8

Moral: 7

Salvación: G6

Alineamiento: Caótico

Experiencia que otorga: 650

Puedes encontrar una descripción completa en el manual básico.





Otras dos gárgolas (PG: 22 y 23), se verán atraídas por el grito de la primera, y dejarán su guarida en el acantilado cercano, para unirse a la refriega.

El nido de las Gárgolas, se encuentra en una roca del acantilado, situado a unos 15 metros respecto al nivel del suelo. Cualquier personaje que no sea el ladrón, y que trate de escalar el acantilado, debe realizar una prueba de Destreza, o caerá al suelo. La caída causa 3d6 PG de daño. Un ladrón tendrá éxito de forma automática en su intento de llegar a la guarida.

Entre los huesos y la variedad de basura que se encuentra en la guarida, los personajes encontrarán 600 mo, y un pergamo de “Protección contra los elementales”, tirado en el suelo.

14 –Guarida de Araneas (Usa el mapa 8)

Las Araneas, son una raza de gran inteligencia, arácnidos usuarios de la magia que viven colgadas entre los árboles. Sus telas de araña, se encuentran a unos 12 metros por encima de del suelo de la selva. Sólo un personaje que suba a 6 o 9 metros por encima del suelo de la selva, será capaz de ver las telarañas. Parte de las redes, están techadas con una cubierta impermeable, mezcla de hojas, cortezas, ramas y hebras de telaraña.

Cada Aranea, tiene su guarida independiente, pero las paredes están lo suficientemente cerca como para que las Araneas puedan saltar fácilmente de una a otra.

Una Aranea, se parece a un enorme araña (del tamaño de un pony aproximadamente). Una gran protuberancia en su espalda, cuenta con un gran cerebro. Para una descripción completa de la Aranea, lee la descripción de los nuevos monstruos, en los apéndices.

Tres Araneas habitan en esta sección del bosque. Las secciones cercanas a sus guaridas, se asemejan a cuevas. Muchas piezas de “muebles” tejidos con tela de araña y madera, están ubicadas en el piso de estas guaridas. Algunas cajas de almacenamiento,

to, así como libreras utilizadas para almacenar los hechizos de estudio, se encuentran entre las piezas de mobiliario de estas guaridas

Las Araneas, suelen guardar su tesoro, en el techo de la guarida, para así poder custodiarlo.

Aranea (3):

Clase de Armadura:	7
PG:	19 (3 DG)
Movimiento:	25 metros 40 en la tela de araña
Ataques:	1
Daño:	1d6 + veneno
Moral:	7
Salvación:	M3
Alineamiento:	Caótico
Experiencia que otorga:	80

La Aranea que se encuentra en la primera guarida (14 a) ha aprendido los siguientes conjuros: Detectar Magia, Dormir, Levitar.

La Aranea que se encuentra en la segunda guarida (14 b) ha aprendido los siguientes conjuros: Discos Flotante de Nebula, Proyectil Mágico

Todas las guaridas son similares, a excepción de los tipos de objetos mágicos que se encuentran en ellos:

14 a: Un escudo +1 (otorga un bono a la CA de -2) y un frasco transparente, que contiene un líquido violáceo y de olor a podrido (poción de control de No Muertos; un uso permite controlar a cualquier muerto viviente en un radio de 5 metros que no supere en más de 4 niveles al usuario de la poción, durante 1d20 turnos) escondidos en el techo.

14 b: Una escoba voladora escondida en el techo (Otorga los mismos beneficios que un conjuro de Levitar)

14 c: Un rollo de pergaminos con los hechizos: Luz, Imagen reflejada y Leer Lenguajes, apilados en una de las estanterías descritas anteriormente. Además, una pequeña poción de veneno de Daphne



Osgos (2):

Clase de Armadura: 5
PG: 11, 10 (3+1 DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1
Daño: 2d8 o su arma +1
Moral: 9
Salvación: G3
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 50

Los Osgos, ganan tesoros y el favor de las Araneas, mediante la protección frente a los intrusos. Cada uno lleva un gran cuerno de alarma, que harán sonar a la mínima señal de alarma, advirtiendo a las Araneas. Cada una de estas criaturas, lleva una bolsa que contiene restos de comida, recuerdos personales (como huesos y dientes) y 10 mo. Viven cerca de unas chozas de paja.



15 –Pteranodón terrorífico (Usa el mapa 1):

Tres Pteranodones habitan en esta zona. Hay un 75% de posibilidades de que estas criaturas ataquen a los aventureros que crucen el puente de cuerda que se extiende por el río central. Cualquier personaje que sea golpeado por los Pteranodones, tiene un 10% de posibilidades de caerse del puente y sufrir 10d10 PG de daño debido al choque contra las rocas situadas bajo el puente.

Pteranodones (3):

Clase de Armadura: 6
PG: 26, 23, 18 (5 DG)
Movimiento: 5 metros / 50 volando
Ataques: 1
Daño: 1d8
Moral: 8
Salvación: G3
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga:

16 –Nido de Rocs (Usa el mapa 1)

Este nido, pertenece a dos pequeños Rocs (aves de rapiña de gran tamaño, los más grandes, serían capaces de levantar un elefante). En el centro de este, se encuentra un pequeño mapa, donde se muestra la localización de un tesoro de 17.000 mo de valor, dicho tesoro, se puede encontrar en la zona 19

Roc(2):

Clase de Armadura: 4
PG: 32, 26 (6 DG)
Movimiento: 10 metros / 60 volando
Ataques: 2 Garras /1 Mordisco
Daño: 2d5 + 2d5 / 2d12
Moral: 6
Salvación: G3
Alineamiento: Legal
Experiencia que otorga:

17 –Dimetrodón Peligroso (Usa el mapa 1):

Cuando los personajes entren en esta zona, escucharán una serie de gritos horribles. En el centro de una verde pradera, un Dimetrodón está atacando frenéticamente a uno de los nativos.

Dimetrodón:

Clase de Armadura: 5
PG: 36 (7 DG)
Movimiento: 40 metros
Ataques: 1 Mordisco
Daño: 2d12
Moral: 8
Salvación: G4
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 300

Para una descripción completa del Dimetrodón, lee la sección de nuevos monstruos, en los anexos.

Si los aventureros matan o ahuyentan al Dimetrodón, el nativo, aunque mortalmente herido, dará a los personajes su único tesoro, una pepita de oro de un valor de 50 mo. Sin embargo, los personajes deben jurar enterrar al nativo en un lugar especial, a cambio del tesoro. El Master puede decidir ese lugar en cualquier punto del mapa.

18 –El Cubil del Ogro (Usa el mapa 3 o 4):

Esta antigua cueva de enterramientos, es el hogar de cinco ogros.

Ogros (5):

Clase de Armadura: 6
PG: 21, 18, 18, 15, 9 (4+1 DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: Garrote
Daño: 1d10
Moral: 10
Salvación: G4
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 125

Escondido bajo una pila de “mantas”, en la sala del tesoro, se encuentra el botín de los Ogres. Dentro de un cofre de madera, cerrado, los aventureros encontrarán 2.000 mo, 1000 mp y tres cráneos de Tigres de Dientes de Sable.

19 – Anquilosaurio Trastornado (Usa el mapa 1):

Cuando los aventureros pasen a través de esta zona, ligeramente arbolada, un Anquilosaurio, se precipitará sobre ellos, en un frenesí de ataques con su cola.

Aunque normalmente, es un animal dócil, la bestia estuvo pastando en un campo de Hierba de la Locura, bajo la cual se encuentra afectado en estos momentos. La criatura atacará hasta su muerte, o hasta que desaparezcan los efectos de la droga (2 horas de duración).





Anquilosaurio:

Clase de Armadura: 0
PG: 33 (7 DG)
Movimiento: 35 metros
Ataques: Cola
Daño: 2d12
Moral: 6
Salvación: G4
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 600

Esta zona, es también el coto de caza de un Allosaurio.

Allosaurio:

Clase de Armadura: 5
PG: 55 (13 DG)
Movimiento: 40 metros
Ataques: 1 Mordisco
Daño: 3d12
Moral: 9
Salvación: G7
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 1650

Si los personajes poseen el mapa del tesoro, que se encontraba en el nido de los Rocs (área 16), pueden aquí, para encontrar el tesoro enterrado. Este, está enterrado a 3 metros bajo tierra y se tarda 1d4+1 turnos en desenterrar. El Master debe realizar una tirada cada turno, para determinar si aparece algún monstruo errante. De ser así, será el Allosaurio quien surja.

El tesoro consta de 2.000 mo, tres diamantes por valor de 3.000 mo cada uno y un collar de zafiros valorado en 6.000 mo. Para obtener una descripción completa del anquilosaurio y el Allosaurio, consulta la sección de nuevos monstruos, en los Apéndices.

20 – Morada del Dragón Verde (Usa el mapa 3 o 4, o uno de tu propia invención):

En esta zona, los personajes atravesarán una pequeña colina pedregosa, en la cual, advertirán la presencia de una amplia apertura en la roca. Si los aventureros deciden acercarse a la abertura, escucharán una respiración, fuerte y dificultosa, que proviene del interior.

Si los personajes entran en el interior, encontrarán todas las cámaras vacías, a excepción de una. En la cámara del tesoro, se encuentra un Dragón Verde, una criatura de edad avanzada y aspecto temible.



Dragón Verde:

Clase de Armadura: 1

PG: 45 (9 DG)

Movimiento: 25 metros / 60 volando

Ataques: 2 Garras + 1 Mordisco + Arma de aliento

Daño: 1d6/ 1d6 / 2d12 o Aliento

Moral: 9

Salvación: G8

Alineamiento: Caótico

Experiencia que otorga: 1150

El Dragón, pasa gran parte del tiempo dormido (33% de posibilidades de que esté dormido) encima de un gran tesoro, por lo que podría ser sorprendido. Sin embargo, si está despierto, cuando los aventureros entran en la cueva, el Dragón sabrá que están allí- Existe una posibilidad del 50%, de que el Dragón, en lugar de matar a los aventureros, les permita salir de la cueva sanos y salvos, sin embargo, sólo lo permitirá, si estos le entregan todos sus objetos mágicos.

Si estas usando el mapa 3 o 4, el Dragón no podrán cruzar los túneles de la caverna que sean demasiado pequeños como para que él los cruce.

El tesoro del Dragón, consiste en 40.400 mp, 2.000 mo y un surtido de 30 piezas de joyería, con un valor total de 18.000 mo.

21 -La Guarida de los Trogloditas (Usa el mapa 3 o 4, o uno de tu invención):

Cuando los aventureros se acerquen a esta área, comenzarán a notar un olor particularmente desagradable. El olor parece surgir de un pozo que se abre en el suelo. En el interior de este pozo, habitan 17 trogloditas que se han mudado a este lugar recientemente, debido al "agradable" clima húmedo

Hay de 1 a 4 Trogloditas en cada cámara, excepto en la cámara del tesoro, donde se encuentran el resto de la tribu.

Trogloditas (17):

Clase de Armadura: 5

PG: 10 (2 DG)

Movimiento: 15 metros

Ataques: 2 Garras + 1 Mordisco

Daño: 1d4 cada uno

Moral: 9

Salvación: G2

Alineamiento: Caótico

Experiencia que otorga: 20

El cofre del tesoro Troglodita, está encadenado al fondo de un charco de un líquido negro y maloliente, de metro y medio de profundidad. El oxidado cofre, se une a un perno en el centro del fondo del charco. Para poder acceder al cofre, primero se debe romper este perno (El Master debe decidir las posibilidades de los jugadores, en base a las acciones que lleven a cabo). Aunque el cofre esta cerrado, el mecanismo que lo mantiene así, puede ser retirado, una vez es sacado del agua.

El valor del tesoro consiste en 2.000 mc, 2.000 mp 3.000 mo y seis amatistas, de un valor total de 3.000 mo

22 -La Amenaza del Plesiosaurio (Usa el mapa 1):

Un Plesiosaurio acecha bajo la superficie de este lago.

Plesiosaurio:

Clase de Armadura: 6

PG: 60 (16 DG)

Movimiento: 50 metros nadando

Ataques: 1 Mordisco

Daño: 2d20

Moral: 9

Salvación: G8

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 2.500

Para una descripción completa del Plesiosaurio, lee el apartado de nuevos monstruos, en los apéndices





Si se acaba con la criatura y su cuerpo abierto a cielo abierto, los personajes se encontrarán en su estómago, un brazo esquelético, en cuya mano, se encuentra un anillo de regeneración (permite restablecer 1 PG cada 20 minutos)

23 – Encuentro al Azar (Usa el mapa 1):

Por cada día que los personajes pasen dentro de los dos hexágonos que componen este lugar, encontrarán un monstruo errante de la tabla 3 de la Isla Principal.



24 – La Hidra Marina (Usa el mapa 1):

Si la embarcación de los héroes pasa a 1 hexágono de este lugar, será atacada por seis cabezas de una Hidra Marina.

Hidra Marina:

Clase de Armadura: 5
PG: 48 (6 DG)
Movimiento: 60 metros nadando
Ataques: 6 Mordiscos
Daño: 1d10 cada uno
Moral: 11
Salvación: G6
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 500

La Hidra Marina, realiza todos los ataques de sus cabezas (un mordisco cada una) cada turno. Por cada 8 puntos de daño que se le inflija a la Hidra, se destruirá una de las cabezas

La guarida de la Hidra, se encuentra a 60 metros de profundidad. Dentro de la cueva, se encuentra el tesoro que la Hidra Marina, ha ido obteniendo de los barcos hundidos y de los desafortunados viajeros. Este tesoro, incluye, 1.000 mo, una cota de malla +3 (añade un bono a la CA de +3 adicional al que otorga la cota de malla habitual), un machete oxidado rematado con un pomo enjofrado (de un valor de 500 mo) y una poción de respirar bajo el agua (dura 1d4 horas).

Aventuras en la Meseta Central:

Bordeada por las montañas por un lado y el gran cañón del río en el otro extremo, se encuentra la meseta central. Se encuentra separada del resto de la isla por abruptos acantilados, y un aumento regular del territorio, en más de 900 metros.

Un volcán inactivo domina la meseta, y un lago situado en su cráter, se encuentra en el centro del volcán. Este, se puede ver desde casi todos los puntos de la meseta.

Excepto por el cráter del Volcán, las temperaturas son más bajas en la meseta que en el resto de la isla. Pastizales y bosques cubren gran parte de la meseta. Sólo hay tres formas de que los aventureros alcancen la meseta:

- Cruzar el puente de cuerda (en el área 15)
- Mediante algún hechizo de vuelo mágico
- Escalando. Los personajes sin la habilidad de escalar muros, no podrán superar el acantilado que rodea la meseta, incluso los Ladrones deberán realizar una prueba de escalar muros, cada 30 metros (30 veces). El Master debería advertir sobre el riesgo de la escalada.

También, sería bueno que el Master, aconseje sobre la posibilidad de establecer una base de aventuras en el poblado Mantru.

Mapas para los encuentros en la Meseta Central:

Necesitarás los siguientes mapas:

- Mapa 10 Meseta Central
- Mapa 11 Pueblo de Mantru

La escala en el mapa de la Meseta Central, es de 1 kilómetro y medio por hexágono, por lo que los aventureros se mueven más rápido que en el caso de la Isla Principal

Monstruos Errantes:

Para comprobar la presencia de Monstruos Errantes, lanza 1d6 por cada 3 hexágonos de viaje, si obtienes un 5 o 6, habrá tenido lugar un encuentro. En este caso, lanza 2d6, y comprueba el resultado en la Tabla de Monstruos Errantes de la Meseta Central, para determinar a qué se enfrentarán los aventureros.

Tabla 2 Monstruos Errantes de la Isla Principal

d100	Monstruo	Nº de Criaturas
2-3	Oso	2
4	Pteranodones	4
5	Pterodáctilos	7
6	Jabalís	2
7	Rebaño	5
8	Lobo terrible	4
9	Mamut	2
10	Triceratops	1
11	Dientes de Sable	2
12	Temblor *	-

*Seísmos menores, que varían en gravedad (lanza 1d6):

- 1-4: Seísmo menor: ningún efecto
- 5: Seísmo Mayor: El suelo se abre bajo los pies de los aventureros (30% de posibilidades de sufrir 3d6 PG de daño, si se está escalando)
- 6: Seísmo Fuerte: Caída de árboles, rocas y aparición de grietas en el suelo (Si se está en suelo firme, 5% de posibilidades de sufrir 3d6 PG de daño, si se encuentra escalando, existe 60% de posibilidades de sufrir ese daño).

Todos los temblores duran de 3d10 segundos.

25 – Veta de Oro (usa el mapa 10):

Un temblor reciente ha revelado una veta de alta calidad de mineral de oro. Un enano u otro personaje que sepa acerca de minería, podrá identificar los minerales y estimar el valor de venta, de hasta 5 piezas de oro por cada 10 monedas de mineral extraído. La veta, en realidad es pequeña, y no pro-

ducirá más de 15.000 piezas de oro refinado.

Para obtener esa cantidad, los personajes deberán extraer, transportar y refinar 1.300 kilogramos de mineral en bruto. Dos hombres pueden extraer 90 kilogramos al día. Los trabajadores pueden ser traídos desde el continente a la mina para extraer o transportar el mineral.

Los personajes deben pagar a cada trabajador una moneda de oro a la semana. Asimismo, deben proporcionar alimento a los trabajadores y pagar el coste del transporte del mineral.

Los indígenas que viven en la meseta no trabajarán en la mina, a menos que sean esclavizados. Si se desea, para desalentar a los aventureros a esclavizar a los indígenas, el Master puede mencionar como estos son malos trabajadores y suelen revelarse.

Una vez que los trabajadores han extraído el mineral en bruto, debe ser llevado al continente, por mulas, porteadores y embarcaciones. El coste de la refinación del oro, es del 10 al 20 % del valor final, y puede hacer en cualquier ciudad continental.

26 –Bosque de los Hombres Árbol (usa el mapa 10):

Este bosque es abierto y fácil de moverse a través de él, pero las ramas de estos, están fuertemente entrelazados, y le otorga un aspecto oscuro y sombrío. Dispersos a lo largo de este bosque, se encuentran 15 Hombres Árbol.

Los Hombres Árbol (también conocidos como Ents), solo pueden ser vistos a una distancia de 9 metros, sorprendiendo a los personajes si se obtiene 1 a 3 en 1d6.

Estas criaturas, son seres solitarios y evitarán el contacto con los personajes. Los Hombres Árbol son los únicos seres vivos en este bosque, y si los aventureros se mueven por este lugar sin buscarlos, tan sólo se encontrarán con uno de estos seres, con un resultado de 1 en 1d20.

Hombres Árbol (15):

Clase de Armadura:	2
PG:	34 a 41 (8 DG)
Movimiento:	12 metros
Ataques:	2 Ramas
Daño:	2d12 / 2d12
Moral:	9
Salvación:	G8
Alineamiento:	Legal
Experiencia que otorga:	720

Los Hombres Árbol ignorarán a los personajes, pero las siguientes acciones de estos, atraerán la atención de estas criaturas



-Si los personajes están realizando una búsqueda, tienen una posibilidad de 1 en 1d6 de encontrar a una de estas criaturas.

-Si los aventureros buscan a los Hombres Árbol en concreto, encontrarán una de estas criaturas con un resultado de 1 a 3 en 1d6.

-Si trepan a los árboles, tienen una posibilidad de 1 en 1d20, de que este árbol sea un Ent. Si el aventurero no hace nada dañino, la criatura no descubrirá su naturaleza. Si es atacado o herido, el Hombre Árbol, inmediatamente apresará e intentará matar al personaje, mientras alerta a gritos a otros Ents (1d4+1) que llegarán en 2d6 asaltos.

-La tala de los Árboles: Si los personajes intentan cortar un árbol, un Hombre Árbol llegará al siguiente turno. El Ent, tratará de evitar que se corte el árbol. Un nuevo Ent, llegará en cada turno sucesivo.

-Comenzar un Fuego: Si los aventureros comienzan un fuego, el bosque comenzará poco a poco a moverse, alejándose del campamento, hasta dejar un claro de 15 metros de diámetro en torno a la fogata. Tres Hombres Árbol se situarán en torno al campamento. Estos, no harán nada si los personajes usan ramas y arbustos muertos para el fuego. Si usan madera de árboles vivos, los Ents atacarán por la noche, intentando llevarse la mayor cantidad de equipo de una sola vez. Los personajes no serán atacados a menos que intenten destruir a los Árboles o usen Fuego Mágico.

27 – Pared del Acantilado (Usa el mapa 10):

Los acantilados que rodean el lago situado en el centro del volcán, forman un imponente muro que se yergue hacia el cielo. A menudo, envuelto en nubes, la cúspide parece irregular, en ocasiones cubierta de nieve.

Aunque no hay sendas claras en la pared, parece que puede ser escalado por muchos puntos, incluso los personajes sin la habilidad de escalar muros, podrán intentar ascender por él, ya que la superficie, presenta numerosos asideros y posibles caminos en la roca.

Para todos los personajes excepto los Ladrones, la probabilidad de caídas, durante la escalada será del 50%. Este porcentaje puede ser reducido en un 10% si un Ladrón guía a los personajes. Cada personaje puede reducir su puntuación en un 10% si su valor de Destreza es superior o igual a 13. Si los personajes permanecen afianzados mediante cuerdas, se puede reducir su puntuación en un 20% adicional. Otras decisiones de los aventureros pueden reducir la puntuación de la tirada si el Master lo considera adecuado.

Se necesitan 12 horas para subir a la cima del acantilado. Durante ese tiempo, se podrán realizar encuentros aleatorios de la manera habitual, pero tan sólo se aplicarán los siguientes:

-Pteradones, Pterodáctilos y Temblores

En la parte superior, las rocas están cubiertas de nieve y hielo, con una temperatura inferior al punto de congelación. No se producirán encuentros en esta zona, pero los aventureros que quieran pasar la noche en este lugar, sufrirán 2d6 PG de daño por la exposición a los elementos, aunque podrán encender una fogata en el lugar si traían leña con ellos, ya que no habrá madera allí.

Si los aventureros deciden bajar hacia el lago del cráter, se requerirá un descenso de 8 horas, tiempo en el cual, la temperatura irá subiendo hasta volver al clima tropical. La vegetación selvática cubre la parte inferior de la pendiente, pero la población animal en el valle es escasa.

Debes seguir realizando tiradas de encuentros aleatorios en este lugar, pero ignora los resultados excepto el 12 en 2d6. En caso de obtener un 12, un temblor menor sacudirá el lugar.

28 – Poblado de los Mantru (Usa el mapa 11)

Este pequeño pueblo se encuentra en la orilla del lago del gran cráter. El borde occidental del pueblo está rodeado por una empalizada de troncos de palmera y ramas. Esta empalizada se extiende en el agua a ambos lados del pueblo. Parte de este muro, se ha ampliado para forma dos pequeños estanques





de peces, que se utilizan para mantener cualquier pez extra de la pesca del día.

El pueblo en si se compone de seis cabañas de techos de hoja de palma, que alcanzan un tamaño próximo al medio metro sobre el suelo, gracias a unos pilares. Dos cabañas más se alzan sobre pilares en el interior del lago, 1 metro por encima de este.

La cabaña más pequeña del lago, de 6 por 12 metros, pertenece a Umlat, un hombre de mediana edad que desarrolla el papel de Clérigo Tribal.

El edificio más grande, de 9 por 15 metros, es la cabaña del consejo de la tribu.

La aldea está habitada por 50 miembros de la tribu que viven de la pesca y la agricultura. Estos, se dividen en cinco familias numerosas, cada una, vive de su propio trabajo. Además, cada familia tiene sus propias posesiones, como canoas, redes, herramientas y chozas.

No son guerreros, pero si se ven atacados, se defenderán con todas sus fuerzas. Si los aventureros no atacan a los aldeanos, se encontrarán con un grupo de hombres armados con lanzas. En un primer momento, los aldeanos tratarán de asustar a los aventureros a distancia, gritando y gesticulando. Si aun así los aventureros siguen siendo amigables, los aldeanos les darán la bienvenida y los llevarán al pueblo.

En el pueblo, los aventureros conocerán a Fano, el “Jefe de Hablar”, que es en realidad el líder del pueblo; Umlat, el clérigo tribal, y el “Jefe”, una pequeña talla de un hombre, realizada en una pequeña piedra, que se mantiene en la Cabaña del Consejo, en el lago.

Los aventureros aprenderán que todas las decisiones del poblado, se toman a partir de este jefe”, mientras que el “jefe de hablar” (Fano) actúa como un mensajero e intérprete del “jefe”.

Tras una sesión solemne con el “jefe”, los aventureros serán invitados a un banquete de pescado al horno, frutas, pasta, sopa de tortuga, aves asadas y cerveza fermentada. Esta fiesta se celebrará en la orilla donde grandes hogueras de humo, se encenderán para ahuyentar a los insectos. El alojamiento para los personajes, es proporcionado por varias familias. Los nativos, insistirán en que al menos un aventurero duerma en con cada familia.

Los aldeanos darán cualquier cosa a los aventureros libremente, pero estos esperarán lo mismo en el futuro. El Master, debe tratar de utilizar esta costumbre tribal al menos una vez durante la aventura.

Los aventureros pueden permanecer en el poblado el tiempo que deseen, pero tras un periodo con ellos, estos les pedirán que les ayuden con una amenaza para el poblado.

Fano y Umlat, contarán a los aventureros, como un grupo de antiguos miembros de la tribu, hora renegados (cazadores de cabezas), han estado cazando a algunos de los aldeanos que se encontraban solos. Estos renegados se han asentado en un gran templo en ruinas en el lado occidental de una isla, situada en el centro del lago. Los aldeanos de Mantru, no pueden hacer nada contra ellos, pues su enemigo es más fuerte y debido a que la isla que pueblan, está considerada como una isla prohibida.

Aunque los habitantes del pueblo les ayudarán en su partida, con canoas y equipo, no querrán poner un pie en la Isla.

Fano “el jefe de hablar”:

Clase de Armadura: 9

PG: 26 (4 DG)

Movimiento: 12 metros

Ataques: 1 ataque

Daño: arma

Moral: 8

Salvación: G4

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 125



Fano es un hombre de edad avanzada, cuyo brazo izquierdo está malherido y paralizado. Su enfermedad, su responsabilidad para con la tribu y su superstición, le impedirán unirse a los personajes en su viaje. Su opinión de los aventureros, determinará el tratamiento de los aldeanos hacia estos. Fano, es una persona de buen carácter, pero, orgulloso de su posición, lo que hace que no tolere burlas hacia su persona.

Umlat, el clérigo tribal:

Clase de Armadura: 9

PG: 22 (6DG)

Movimiento: 12 metros

Ataques: 1 ataque

Daño: arma

Moral: 8

Salvación: C4

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 325

Conjuros que conoce: Curar Heridas Leves, Purificar el Agua, Conocer Alineamiento, Bendecir, Encantar Serpiente y Curar Enfermedad.

Umlat, es un hombre piadoso, dedicado a su arcaica deidad (Oloron, Señor de los Cielos), que es a su vez, bendición y maldición. Él es un hombre muy anciano, que ha vivido más allá de la expectativa natural de un miembro de la tribu. Sin embargo, es frágil y débil y sus movimientos están muy limitados.

Los aldeanos, especulan que esta debilidad tenga que ver con su pasado. Debido a esta situación, Umlat no viajará con los aventureros ni ayudará activamente a estos. Sin embargo, este podrá usar sus hechizos para ayudar a los aventureros que lo necesiten.

29 – La Isla Prohibida (Usa el mapa 10)

Los detalles de esta zona se dan en la sección Aventuras en la Isla Prohibida:

Aventuras en la Isla Prohibida

Esta isla rocosa está salpicada de pequeñas ruinas, estatuas y terrazas rotas. La ruina más grande de la isla, es un templo tallado en la pared de un acantilado de la costa occidental de la isla. Puede ser alcanzada fácilmente desde la orilla del lago, ya que su amplia escalinata desciende hasta introducirse en las aguas de lago. Aquí es donde los personajes comenzarán la etapa final de su viaje.

Esta isla, fue el centro del reino de Kopru, hasta que las rebeliones nativas destruyeron su poder. No debes decir a tus jugadores que o quien es Kopru, esto es parte del tabú de la Isla. Para una descripción completa sobre Kopru, lee sobre los nuevos monstruos en la sección Apéndices.

La guarida de los miembros rebeldes de la tribu del lago, se encuentra en el primer nivel del complejo del templo (Mapa 12)

Al describir las áreas del templo a los jugadores, debes tener los siguientes detalles en mente: todo el templo posee una gran humedad y un fuerte mal olor, el aire en el interior es caliente y rancio. Pequeñas criaturas ciegas, se moverán constantemente entre los jugadores, revoloteando aquí y allá.

Mapas de los encuentros en la Isla Prohibida:

Necesitarás los siguientes mapas para jugar en la Isla Prohibida:

Mapa 12: Nivel 1 del Templo

Mapa 13: Nivel 2 del Templo

Mapa 14: Nivel 3 del Templo

Monstruos Errantes:

No habrá encuentros con monstruos errantes mientras los aventureros se encuentren en la Isla Prohibida.



Encuentros en la Isla Prohibida:

Claves para el primer nivel del templo (Usa el mapa 12)

30 –Entrada al Templo:

La entrada al templo ha sido tallada en la ladera de un acantilado rocoso. Dos primitivos muelles, construidos con postes de madera y estrechos tablones, se extienden desde las gradas del templo. Estos, conducen hasta un rellano lleno de pilares, todo construido con mármol rojo. A los pies de las columnas, se encuentran decenas de cabezas reducidas, mandíbulas, huesos, tótem y otros símbolos tribales.

Unos pocos pasos, conducen hasta un segundo piso situado a un metro y medio por encima de este. A cada lado de una escalera que conduce hasta este segundo piso, se encuentran un par de pies de piedra, de lo que fuera una antigua estatua.

Una vez en el segundo piso, las columnas de mármol rojo prosiguen hasta dar con la entrada que se abre en el acantilado. La apertura, está flanqueada por dos columnas, donde se encuentran talladas las imágenes de hombres en torno a hogueras, representando una gran celebración.

31 –Puesto de Guardia:

Los miembros de las tribus que viven en este templo, han reducido con escombros este pasaje de forma cuidadosa, de modo que tan sólo una persona pueda atravesarlo a la vez.

Tras este pasillo, a la espera de posibles intrusos, se encuentran tres combatientes de primer nivel y uno de quinto.

Estos vigilantes, son capaces de observar cualquier movimiento que se produzca en el pasillo, e intentarán acabar con cualquier intruso que se adentre en el templo. Si fallan cualquier chequeo de moral, se retirarán a las cámaras principales (zona 32).

Cazador de Cabezas (3):

Clase de Armadura: 7
PG: 7 (1DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 8
Salvación: G1
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 8

Cazadores de Cabezas Líder:

Clase de Armadura: 5
PG: 32 (5DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 9
Salvación: G1
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 175
Equipo: Este guerrero porta una armadura hecha con huesos así como un escudo, además de una lanza +1.

32 –Cámara Principal:

Este gran salón, que antaño fuera la cámara principal de adoración del templo, es utilizado ahora como sala común de la tribu. El suelo esta cubierto de esteras, cuencos y utensilios para comer fabricados con huesos. En el centro de la cámara, un intenso fuego arde intensamente. Esta, conformada por dos pisos de altura. Un balcón se extiende en las paredes laterales y frontal, situándose a 6 metros de altura. En el centro de la sala, se ha abierto un agujero en el techo, lo que hace que la sala esté abierta al cielo. Para evitar que pequeños animales o los escombros entren, una red ha sido fijada a lo largo de la abertura. Esta red, no impide que los aventureros entren por aquí, ni tampoco aguantará el peso de un aventurero. Una cuerda cuelga hasta el suelo desde la abertura. En el centro de la pared opuesta a la entrada, se encuentra una cara inmensa, tallada en la piedra, que abarca desde



el suelo hasta el techo, cuyo aspecto es similar al de un humano o criatura humanoide con la boca abierta. La talla, está muy desfigurada, por lo que es difícil determinar que criatura representaba. El resto de puertas, se encuentran situadas al nivel del balcón.

En este lugar, se encuentran 10 miembros de la tribu, 12 mujeres y 8 niños.

Miembros y mujeres de la tribu (22):

Clase de Armadura: 9
PG: 5 (1DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 9
Salvación: G1
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 8

Los hombres y mujeres tratarán de luchar, mientras que los niños tratarán de escapar por la cuerda, hasta intentar llegar a la superficie. Además, los hombres de las zonas 32 a y 32 c vendrán a reforzar a los nativos pasados dos turnos. En caso de que los guerreros de la tribu fallen las pruebas de moral, estos tratarán de cargar hacia el pasillo de salida, para poder escapar hacia la entrada del templo (zona 30).

32 a:

Los hombres solteros de la tribu duermen en esta habitación. Todas las habitaciones están decoradas con adornos y tocados, de huesos, plumas y escamas de pescado. Algunos arcos cortos y lanzas, se encuentran apoyados en las paredes. Ollas hechas con obsidiana tallada y pintadas con pasta de calabaza, y copas hechas en barro se disponen en un círculo en torno a un pequeño fuego ardiendo. El techo está muy manchado de hollín, y el aire huele a grasa, humo, sudor y a pescado. En cada habitación, se encuentran siete jóvenes hablando entre ellos y contando historias.

Miembros Jóvenes (14):

Clase de Armadura: 7
PG: 6 (1DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 9
Salvación: G1
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 6

Cada joven, viste una primitiva armadura de cuero, y están armados con una lanza y un arco. Las flechas de los jóvenes están recubiertas con un veneno extraído de algunas plantas de la isla, que provoca $qd6$ PG de daño adicional. El veneno también causa una enfermedad violenta, y fiebre durante 2d10 horas. Una tirada de salvación contra venenos exitosa, negará los efectos de la enfermedad así como el daño adicional.

32 b:

Esta habitación está reservada para las mujeres solteras. Está decorada como la zona 32 a, salvo que las armas que aquí se encuentran son puñales de hueso y metal. Hay también muchas herramientas, incluyendo raspadores, agujas y mazos. Cinco mujeres se encuentran en la sala. Se encuentran, tatuándose, arreglándose el pelo, sus dientes, es decir, intentando mejorar su apariencia.

Estas mujeres (3 PG cada una) no atacarán, pero tratarán de huir si es posible.

32 c:

Esta gran sala es la del Jefe Tribal, donde se encuentran los siguientes personajes:

El Jefe Tribal:

Clase de Armadura: 5
PG: 44 (7DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 9
Salvación: G7
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 450
Equipo: Esta equipado con una armadura ósea y un espada a dos manos.

Los Hijos del Jefe Tribal (3):

Clase de Armadura: 7
PG: 20, 17, 19 (3DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 9
Salvación: G3
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 35
Equipo: Cada uno de los hijos, porta una armadura de cuero, y están armados con una lanza

El Brujo:

Clase de Armadura: 6
PG: 21 (5DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 9
Salvación: C5
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 250
Conjuros que conoce: Curar heridas leves, hechizar persona y curar enfermedad.
Equipo: El brujo porta una armadura ósea y está armado con un garrote.

Mujeres (5):

Clase de Armadura: 9
PG: 3 (1DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 ataque
Daño: arma
Moral: 9
Salvación: G1
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 4

Estas mujeres no lucharán. El Jefe Tribal, sus hijos y el Brujo, acudirán a ayudar a sus familiares situados en la cámara principal (zona 32) cuando estos den la alarma. Además, investigarán cualquier ruido extraño que se produzca en la zona. En caso de fallar una prueba de moral, se retirarán a su posición, y tomarán una posición defensiva.

Esta habitación esta repleta de calabazas, collares de hueso, estantes con calaveras y muchas pieles de animales. Escondido en uno de los cráneos de los estantes, contiene cinco gemas (de valor: 1.200 mo, 1.000 mo, 800 mo, 500 mo y 50 mo). En una calabaza sellada con cera, se encuentra una poción de volar (otorga los beneficios del conjuro "levar" como el conjuro del mismo nombre). Finalmente, seis pieles de un valor de 100 mo cada una, cuelgan de las paredes.

33 –Cámara secreta de Observación:

Una puerta secreta, desconocida para los indígenas, lleva desde el balcón del norte del área 32, a una pequeña cámara en la entrada principal. El pasillo está lleno de polvo, parece no haber sido usado en mucho tiempo. En la cámara, se encuentran algunos trapos enmohecidos de vivos colores.

Varias palancas de piedra y un tubo de bronce herrumbroso se encuentran en la pared sur, además, unas cuerdas podridas cuelgan de pequeños agujeros en el techo. Estas palancas y cuerdas, eran los mecanismos de funcionamiento de la estatua ahora en ruinas, que se encontraba en la entrada del templo. El tubo de bronce, era usado como altavoz

para representar la voz “Dios”. Un pequeño nicho ha sido tallado en la zona marcada con la letra B, desde donde un personaje pudo espiar la entrada al templo a través de una pequeña mirilla.

Las paredes de este nicho, están cubiertas por un Limo Marrón, de aspecto similar al moho. El Limo, no puede ser fácilmente visto, por lo que podrá coger por sorpresa a los aventureros.

Limo Marrón:

Clase de Armadura: -

PG: 8 (2DG)

Movimiento: 0 metros

Ataques: 1 esporas

Daño: 1d6 + esporas

Moral: -

Salvación: G2

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 45

Las esporas del Limo Marrón producen parálisis durante 1d20 horas a menos que se supere una tirada de salvación contra parálisis.

34 –Los Aposentos de los Sacerdotes:

Esta cámara secreta es donde los “Dioses” contemplan los servicios que se realizan en su honor. La cámara está vacía y con el piso cubierto por una densa capa de polvo y arena. El polvo cubre una trampa en la esquina noreste, por lo que los únicos aventureros que se darán cuenta de su presencia serán los enanos, usando su habilidad innata.

La trampa, es una puerta de madera débil, que se romperá en cuanto sea pisada, lo que provocará que el aventurero afectado caerá en la zona 40 del segundo nivel del templo. Cualquier personaje que caiga, sufrirá 1d6 puntos de daño.

En la esquina noreste de esta sala, unas escaleras conducen a una estrecha plataforma (A). Esta, se apoya detrás de los ojos de la cara tallada que se ve en el área 32.

Cualquier persona de pies en la plataforma podrá ver la cámara principal mirando a través de dos agujeros pequeños que se encuentran en este lugar. Entre los ojos, hay un pistón grande de madera y un mango. Si alguien acciona este mecanismo, surgirá un chorro de polvo inflamable, a través de la nariz de la cara tallada, de 6 metros de diámetro. Este polvo, arderá de forma violenta al entrar en contacto con el fuego de la sala 32 causando 4d6 PG de daño a cualquier criatura en la zona. Un éxito en una tirada de salvación contra aliento de dragón, reduce a la mitad el daño sufrido. Hay un 50% de posibilidades de que la explosión en la sala 32 afecte también a la cámara donde está el personaje que active la trampa, causando 2d6 PG de daño.

35 –Pasaje Bloqueado:

Este pasaje termina en una pared de piedra que cierra completamente el paso. Este muro fue construido por los miembros de la tribu rebelde, con la intención de mantener apresadas a las criaturas de los niveles inferiores del Templo.

Los nativos, ya no se molestan en proteger este muro, pues las criaturas rara vez se molestan en intentar llegar a través de él. Si los personajes tienen las herramientas adecuadas, podrán hacer un agujero lo suficientemente grande como para que puedan atravesarla, en un tiempo estimado de 1 hora.

36 –El Suelo Dañado:

No utilizada durante muchos años, esta sección del templo se ha debilitado poco a poco. La piedra y las vigas de apoyo se han deteriorado por el efecto del agua y el lodo, la sección marcada con una T es lo suficientemente resistente como para soportar a una persona, pero si dos o más personas se sitúan sobre ella al mismo tiempo, cederá bajo el peso, cayendo los personajes a una zona inundada en el nivel inferior (Zona 38, Nivel 2 del templo). Los personajes no sufren daño por la caída.



37 –Altar Privado:

Esta sala, contiene una serie de objetos usados por los sacerdotes en los cultos a sus “Dioses”. Un pedestal de piedra se encuentra a lo largo de la pared norte. En este pedestal, los aventureros podrán encontrar tres tazones con joyas incrustadas (con un valor de 500 mo), una flauta de bambú y los restos de un abanico de plumas.

Un pequeño armario provisto con dos puertas batientes, fabricadas en madera, se encuentra tallado en la piedra de la base del pedestal. En el interior de forma inusual, labrada en oro y coral. Se parece a un anfibio humanoide de cabeza suave, grandes ojos y boca tentacular. El torso es parecido al de los humanos, mientras que posee dos brazos acabados en garras palmeadas. La parte baja de la criatura, acaba en tres tentáculos, cada uno terminado en una pequeña aleta. La estatuilla se podría tasar en 2.00 mo.

La estatuilla representa a un Kópru, cuya descripción podrás encontrar en la sección nuevos monstruos, de los Apéndices.

Cualquier aventurero que mire la estatuilla, debe hacer una tirada de salvación contra conjuros o pasará a ser un sirviente de los Kópru, cuya situación deberá mantenerse en secreto. Este efecto durará hasta que la estatuilla sea destruida o esta sea bendecida por un Clérigo.

El corredor más allá de esta habitación esta bloqueado por un pequeño derrumbe, lo que impide continuar por este lugar.

Claves del nivel dos del Templo:

Parte de este nivel esta cubierto por un metro y medio de agua. Debes realizar un seguimiento de las áreas que se inundan y periódicamente, recordar a los jugadores, esta situación especial, a través de tus descripciones. Además, debes prestar una atención especial a las fuentes de luz que porten los aventureros, pues podrían apagarse debido a la presencia del agua.

38 –La cámara inundada:

Este lugar, era anteriormente una cámara de tortura, pero hoy en día, no es más que una sala cubierta por una capa de agua de un metro y medio de altura. Los aventureros de menos de 1,20 metros de altura y que lleven una armadura de metal deben mantener la cabeza fuera del agua, o rápidamente se ahogarán.

El techo, es de un color negro-rojizo, y las vigas de apoyo se encuentran prácticamente podridas. Los aventureros pueden atravesar el techo de la sala, para aparecer en la zona 36 del nivel uno del templo (ver la descripción de esta zona).

Varios peces pequeños e inofensivos viven en esta sala y los pasillos inundados aledaños. De vez en cuando, los peces chocarán con las piernas de los aventureros, dejándoles una sensación fría y viscosa.

Hay varios trozos de metal, piedras y vidrios afilados ocultos bajo el agua. A menos que los personajes usen sus armas como sonda, cada aventurero tiene una posibilidad de 1 en 1d6 de tropezar y pisar uno de estos objetos, por cada 10 metros recorridos. Si tropiezan, sufrirán 1d2 PG de daño.

La puerta de salida de la cámara permanece abierta, revelando un pasaje que permanece cubierto por un metro y medio de agua. Las celdas señaladas en el mapa, están provistas de unas barras de hierro, muy corroídas, que pueden ser rotas con una prueba de fuerza exitosa. Todas las celdas están vacías.

39 –La cámara del Gran Uno:

Las puertas de esta cámara, se alzan cinco metros por encima del suelo. El nivel del agua en esta sala, asciende hasta los 6 metros. Si los personajes no sondean el suelo, tropezarán con las escaleras de bajada, y caerán por estas, pero sin sufrir daño alguno. Dos Cangrejos Gigantes viven en esta zona.

Cangrejos Gigantes (2):

Clase de Armadura: 2

PG: 22, 17 (3DG)

Movimiento: 8 metros

Ataques: 2 Pinzas

Daño: 2d12 /2d12

Moral: 7

Salvación: G2

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 50

Ya que no pueden nadar en este lugar, los Cangrejos Gigantes suelen permanecer en el suelo o las escaleras de entrada a la sala. Cada Cangrejo, mide unos 2 metros de diámetro. Estos seres están muy hambrientos, y atacarán a cualquier ser que entre en la sala.

39 a:

En este lugar, reposa una Ostra Gigante en el suelo de la sala, a un metro y medio por debajo del nivel del agua.

Ostra Gigante:

Clase de Armadura: 5 (-2 cerrado)

PG: 55 (10 DG)

Movimiento: 8 metros

Ataques: 1 Ataque

Daño: 2d20 +3

Moral: -

Salvación: G5

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 1.200

Tu debes decidir que miembros del grupo de aventureros pueden ver la Ostra. En su interior, se encuentra una perla negra, valorada en 3.000 mo. La perla puede ser "robada" del interior de la ostra abierta. La posibilidad de que un Ladrón pueda hacerse con ella, es de un 5% por nivel del personaje, teniendo tan sólo, una oportunidad. Si los aventureros son incapaces de tomar la perla y la Ostra se cierra, no podrán hacerse con ella ya.

Si la ostra es atacada, no se abrirá, pero podrá abrirse por la fuerza si dos o más personajes suman una Fuerza de 50 o más.

40 –Cámara de los Guardianes:

El suelo de esta cámara está cubierto con pequeños charcos y estatuas junto a las paredes de la sala. Las estatuas, representan a mujeres con niños, a seres elegantes y a monstruos feroces. Todas estas estatuas, están deterioradas por la edad y la humedad.

Las piedras de las que están hechas estas estatuas, brillan con un tono verde con pequeñas vetas de color rojizo cuando se ven afectadas por la luz, dando incluso a las más simples piezas, un tono malsano.

Un gran charco se encuentra ante la puerta secreta en la pared sur. En el techo de la sala, se encuentra la tapa de la trampa que se describió en la zona 34 del primer nivel del Templo.

Cuatro cobras escupidoras se han enrollado en toro a varias de las estatuas.

Cobra Escupidora (4):

Clase de Armadura: 7

PG: 1, 6, 4, 2 (1 DG)

Movimiento: 8 metros

Ataques: 1 Mordisco o Escupir

Daño: 1d3 + veneno

Moral: 7

Salvación: G1

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 11

Estas cobras son seres de sangre fría, por lo que no podrán ser detectadas mediante la Infravisión, a pesar de que se pueden ver en condiciones normales, siempre y cuando, se porte una antorcha u otro objeto que aporte luz a la sala. Las serpientes no atacarán a menos que los aventureros se acerquen a ellos.

En la base de una de las estatuas, en la esquina noreste, se encuentra una joya por valor de 50 mo.

Dos salidas surgen de esta sala, una lleva a la zona 45 y otra es la puerta secreta en el muro sur. El punto marcado con un triángulo, es un disparador oculto que hará caer el muro de la zona norte cuando cualquier personaje pise ese lugar. Los aventureros necesitarán una fuerza combinada de 50 para impedir que el muro ceda. El pasillo al otro lado de este muro, se inundará, siendo arrastrados los personajes hacia el interior del pasillo 2d6x10 metros hacia la pared norte de la zona 45. Los aventureros sufrirán un impacto contra el suelo o pared del área 45 de 2d4 PG de daño.

41 –Piscina del Cocodrilo:

El centro de esta sección del pasillo, contiene una escalera que conduce a una plataforma. Esta, se encuentra justo por encima del nivel del agua. La superficie de la plataforma está húmeda y cubierta de hongos pálidos muy viscosos al tacto. Si se retira el hongo, y un Enano examina la superficie, este comprobará como ha debido ser muy difícil tallar el suelo de la roca a esta profundidad. Más allá de esta plataforma, se encuentran unos escalones que conducen de nuevo al pasillo inundado. En este pasillo, viven tres cocodrilos comunes.

Cocodrilos (3):

Clase de Armadura: 5
PG: 21, 19, 15 (2 DG)
Movimiento: 12 metros
Ataques: 1 Mordisco
Daño: 1d8
Moral: 7
Salvación: G1
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 20

Estos cocodrilos han estado alimentándose tan sólo de lagartijas, ratas y serpientes, por lo que estarán hambrientos, y atacarán a cualquier ser que se adentre en el agua.

42 –Cámara del Sacerdote:

La puerta de esta sala está cerrada y si es examinada, parecerá estar cerrada herméticamente, lo que ha permitido que el agua no entrase en la sala. Si la puerta es abierta sin cuidado, el agua comenzará a inundar la sala tras las puertas, viéndose los héroes arrastrados por el empuje del agua, y sufriendo 1d3 PG de daño

Un pequeño altar de piedra, así como varios bancos están diseminados por la sala. Colgado de un gancho de la pared de piedra, se encuentra una maza +2 a dos manos, y escondido en un compartimiento secreto del altar, hay un pequeño alijo con 500 mo y dos estatuillas de coral, de un valor de 1.000 mo cada una.

Si la habitación se ha inundado, este compartimiento estará oculto bajo el agua.

No hay nada más de interés en la sala.

43 –El corredor de las ratas:

Mientras los personajes de mueven por el pasillo, verán varios agujeros grandes en las paredes por encima del nivel del agua. Estos agujeros, son la guarida de 10 ratas gigantes, que atacarán a los personajes a medida que avanzan por el pasillo. Las ratas se sienten atraídas por la luz y los aromas.

Ratas Gigantes (10):

Clase de Armadura: 7
PG: 2 (1 DG)
Movimiento: 15 metros / 6 nadando
Ataques: 1 Mordisco
Daño: 1d3 + enfermedad
Moral: 8
Salvación: G1
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 7

Si fallan una prueba de moral, las ratas se refugiarán en los túneles. Estos están excavados en la tierra, y si se amplían podrá entrar por ellos un Halfling. La cámara al final de los túneles lleva hasta la guarida principal de las ratas. Las ratas lucharán hasta la muerte si se ven acorraladas. En la guarida, tan sólo habrá trapos, algunos huesos, un anillo de jade (permite lanzar una vez al día el hechizo de levitar) y tres botellas de metal (2 poción de curar heridas leves y una poción corrompida, que ahora es un veneno, que causa la muerte en 1d4 días, a menos que se supere una prueba de salvación contra venenos; este veneno sólo será detectado con una prueba de Sabiduría exitosa).



44 –Trampa de Fuego:

Esta sala, estaba diseñada originalmente para despedir una llamarada desde un punto cerca del norte de la habitación. Ahora, la habitación está inundada por un metro y medio de agua pero la trama aun funciona, aunque de otra manera.

Un conjunto de cables a la altura del tobillo se ha extendido por el centro de la habitación. Si el cable se rompe o se estira, se libera un spray de aceite fino en un área de 3 por 3 metros delante de la puerta norte.

Se trata de un aceite especial que se enciende al entrar en contacto con el agua. A medida que el aceite se prende en llamas se propagará por el resto del aceite. El aceite, causará 3 PG de daño durante 6 turnos. La quema del aceite, hace que el aire sea irrespirable y lleno de humo, lo que requerirá que los aventureros deban abandonar la habitación lo antes posible. Trata de hacer que los jugadores abandonen pronto la sala: describe la rápida disminución del oxígeno, da algunos puntos de daño a algún personaje u obligales a realizar algún tipo de prueba de Constitución para representar los mareos.

La puerta doble, situada tras las llamas, puede ser abierta rompiendo las planchas de madera que la forman, de la forma habitual. Cuando la puerta se abra, el agua se precipitará fuera de la sala, siendo arrastrados los personajes por el empuje de esta.

El primer personaje en chocar contra la reja situada tras la puerta de la sala, sufrirá 1d4 PG de daño. El agua se precipitará tras los barrotes y bajará por las escaleras de la zona norte durante 2 minutos (12 turnos). Los aventureros sufrirán una perdida de 1d2 PG de daño cada turno hasta que consigan mantener la cabeza por encima del nivel del agua

En la pared este, entre la puerta y el rastrillo, se encuentra un pulsador, que de ser usado, levantará la rejilla, lo que provocará que sean arrastrados por las escaleras hasta el Tercer Nivel del Templo. Esto causará 2d6 PG de daño a todos los personajes involucrados.

45 –Manantial Hirviente:

En el centro de este pasillo hay un pozo circular, construido en piedra. Sesenta y cinco metros por debajo del nivel del suelo, el pozo se llena de agua hirviendo. El pozo, en forma de U, captura el agua en su parte inferior. Al otro extremo de la U, se abre una cornisa con vistas a la gran caverna del nivel del Templo 3 (zona 48). Esta agua se calienta por la acción del volcán.



Los personajes pueden recorrer este tramo, pero a menos que tengan algún método de protegerse del agua hirviendo, sufrirán 2d10 puntos de daño.

Claves para el Tercer Nivel del Templo (usa el mapa 14):

Esta es una cueva natural de gran tamaño. El aire aquí es cálido, húmedo y contaminado por los gases volcánicos. El suelo de la caverna, es un suelo de barro burbujeante, pequeños géiseres, manantiales calientes y zonas minerales. Las zonas de minerales, oscilan entre los tonos rojos, marrones y amarillos, que se extienden por varios puntos del lugar.

Algunas estalactitas cuelgan del techo, fusionándose con las stalagmitas en varios lugares, para formar pilares desde el techo hasta el suelo. El calor de la cámara, impide el uso de la Infravisión. Erupciones ocasionales de luz rojiza, junto con grandes explosiones de vapor de los manantiales más profundos, iluminan de forma intermitente pequeños puntos de la cueva.

Cuando los aventureros se muevan sobre el suelo de la caverna, hay una posibilidad de 1 en 1d6, de que sucedan los siguientes eventos:

Tabla 3 Sucesos del Nivel Tres del Templo	
1d6	Evento- Selecciona un aventurero al azar
1	Explosiones de lagos de Barro: causan 1d3 PG de daño
2	Géiseres: Causan 1d4 PG de daño
3	Nube de pavor: Producen ceguera durante 1d4 turnos
4	Salpicadura de agua hirviendo: 1d3 PG de daño
5	Estallido de burbuja de gas: TS contra veneno o comenzará sentir náuseas (-1 a cualquier acción durante 1d4 turnos)
6	Un Pequeño Temblor sacude la caverna

46 -Terrazas de mineral:

Este pasillo se alcanza desde las escaleras del nivel dos del templo. Si los aventureros han sido arrastrados por el agua, se detendrán en esta zona. La terraza es de color blanco, con depósitos de calcio y lo suficientemente calientes como para ser dolorosas, pero no perjudiciales.

Todas las terrazas son un tanto resbaladizas y los personajes tienen una posibilidad de 1 en 1d10 de resbalar si no tienen cuidado. Los aventureros obtendrán un penalizador de -3 al atacar o defender debido al suelo resbaladizo en que se encuentran. También tienen un 10% de posibilidades por turno de resbalar, perdiendo un turno entero, llegando incluso a deslizarse fuera de la terraza (usa tu propio juicio en tal caso).

47 -Los Kópru:

En el lodo burbujeante de cada una de estas zonas, se encuentra un par de Kóprus ocultos. Estos seres son anfibios humanoides que habitan en las cálidas piscinas de los géiseres

Kópru :

Clase de Armadura: -3
PG: 49, 44 (8+4 DG)
Movimiento: 15 metros / 6 nadando
Ataques: 1 Mordisco/ Cola/ Encanto
Daño: 1d4 / 1d12+2
Moral: 9
Salvación: G9
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 1.400

Puedes encontrar una descripción completa de los Kópru, en la sección de nuevos monstruos de los Apéndices. Los Kópru, utilizan su capacidad de encanto para capturar a los miembros del grupo de aventureros. Es posible que también traten de atraer a los aventureros fuera de los caminos y en las cuencas de los géiseres. Los aventureros que caen en uno de estos géiseres, sufren 1d8 PG de daño cada turno que permanezca en dicha zona.

Si los aventureros son evidentemente más fuertes o se encuentran en una de las terrazas atrapadas, los Kopru permanecerán esperando en el burbujeante barro. Si los aventureros están gravemente heridos o es evidente su debilidad, los Kopru atacarán física y mentalmente.

Los Kopru nunca se rinden, e intentarán atrapar a tantos aventureros como les sea posible. Si el grupo entero es esclavizado, los Kopru intentarán usar a estos para recuperar la gloria perdida del antiguo reino de Kopru. Si esto sucede, puedes comenzar a pensar en que manera pueden servir los personajes a los Kopru o retirar a los personajes de la campaña, para usarlos más tarde como Aventureros no jugadores. Habla de ello con los jugadores y dales la oportunidad de llegar a una solución.

48 – Pozo Hirviente:

Esta es la terraza más alta de este nivel, donde las aguas termales que se conectan al pozo en forma de U de la zona 45 en el Segundo Nivel del Templo. Los aventureros pueden nadar a través de él y salir por ese lugar, pero sufrirán 2d10 PG de daño a menos que estén protegidos contra el calor. En la zona junto a la fuente, apenas notable en la corteza de minerales, se encuentra una bolsa con cinco esmeraldas. Cada una tiene un valor de 1.000 mo. Los aventureros sólo encontrarán la bolsa si buscan en la terraza.

49 – Cavernas:

Este conjunto de terrazas conduce a una serie de cavernas naturales. Estas, no tienen un mapa establecido, de modo que tu puedes realizar un diseño que se ajuste a tus necesidades. Puedes hacer que algunas estén habitadas por cualquier criatura que crees conveniente, así como salidas a la meseta central.

50 – La Corteza débil:

Esta sección no es más que una débil costra de roca situada sobre una fuente termal. A menos que sea comprobado de alguna manera, el primer aventu-

rero que lo cruce romperá su superficie y caerá al agua caliente que se encuentra debajo, sufriendo 1d8 PG de daño cada turno hasta que sea rescatado. La corteza irá desmoronándose poco a poco alrededor de los bordes, y si los personajes no son capaces de alejarse al menos un metro y medio del borde, caerán también al interior.

51 – El Trono Oculto:

Ubicado en la terraza superior, justo debajo de unas goteantes stalactitas, se encuentra un trono. Un sonriente esqueleto, permanece sentado en él, mostrando una "sonrisa" en su rostro. El agua rica en minerales que cae de las stalactitas, ha ido sepultando el trono y el esqueleto hasta fusionarlo en una amalgama mineral. Una espada parcialmente oculta por la corteza mineral, se encuentra delante del trono. También se mantiene oculto un anillo, apoyado en uno de los dedos del esqueleto. Ambos, son totalmente normales en apariencia, pero el anillo permite usar 3 veces al día, el conjuro mágico "Telequinesis" y la espada es una espada +2 que permite usar una vez al día el conjuro "Hechizar Persona".

FIN

Apéndices:

Escenarios alternativos:

En este módulo, se ofrece una gran cantidad de información sobre la Isla del Terror, que podrán usar en otros lugares y descripciones, una vez hayas concluido la aventura principal. A continuación mostramos algunas sugerencias sobre aventuras en la Isla del Terror. Cada una se acompaña de una pequeña descripción que determina cómo podría ser tratada.

1 -Destruir al Señor de los Zombis:

Esta es una aventura idónea para usar antes de desarrollar el resto del módulo.

El pueblo de Tanaroa, ha sido recientemente afectado por el ataque de Muertos Vivientes. Los habitantes del pueblo están asustados y el jefe de la tribu parece estar perdiendo la autoridad necesaria para mantener el orden. El pueblo, habla asustado sobre el Señor de los Zombis. Cuentan, que durante la noche, los zombis y vampiros rondan por los caminos, matando a los viajeros solitarios.

Como se muestra en el mapa 2, cada sección del pueblo, rodea un cementerio, estos, están infestados de túneles y malsanas criaturas, siendo la más terrible, el Señor de los Zombis. Deberás crear una serie de túneles para representar las secciones bajo los cementerios.

2 -Mapa de la Isla:

La información es siempre valiosa. Después de haber descubierto este nuevo territorio, un comerciante, príncipe o cartógrafo curioso desea obtener más información acerca de la Isla del Terror.

Los aventureros podrían ser contratados para hacer un estudio cuidadoso de la Isla, la cartografía del terreno así como las características más importantes. Esta sería una peligrosa y laboriosa tarea.

3 -La caza del Dinosaurio:

Una partida de caza bien equipada y preparada, se ha desplazado a la Isla con la intención de cazar varios dinosaurios y llevar sus cuerpos de regreso al continente.

Es probable que si los aventureros se unen a esta partida de caza, obtengan grandes beneficios por la venta de sus partes.

4 -Exterminar a los Piratas:

Para proporcionar seguridad al comercio con el continente, primero será necesario acabar con los piratas.

Los aventureros podrían hacer uso de uno de los barcos de los comerciantes para esa aventura.

Usa los piratas descritos en el encuentro del área 7. Si sientes que los piratas no son lo suficientemente fuertes para desafiar a los personajes, aumenta la defensa, el nivel o el número de piratas.

5 -¡Traédmelo vivo!:

Un duro desafío para los aventureros, sería tratar de capturar a una criatura viva, y tener que traerla de vuelta al continente, a petición de un Rey o Mago.

No sería raro que los príncipes o princesas de Vilsirtan podrían querer tener vivo a uno de los monstruos de la Isla del Terror. Si este hecho se realizase de forma voluntaria, la recompensa podría ser considerable, suficiente como para que el esfuerzo merezca la pena.

Este tipo de expedición, requerirá una cuidadosa planificación: Atrapar al monstruo, como mantenerlo cautivo, como transportarlo por tierra y por mar.

Un monstruo adecuado para esta aventura, sería un Terodáctilo, un Tiranosaurio Rex, un Estegosaurio o incluso un Simio Gigante.

6 – Tesoro Hundido:

Los personajes podrían haber encontrado el mapa del tesoro, que contiene la descripción de un naufragio en la Isla del Tesoro. La información contenida en la descripción debe ser suficientemente clara como para que los personajes reconozcan la Isla, conteniendo notas sobre: La Gran Muralla, los dinosaurios, y las razas poco comunes.

El mapa debería contener también el lugar aproximado donde el barco se hundió: un lugar idóneo sería la costa suroeste, cerca de los arrecifes. Finalmente, el mapa debe incluir una descripción de la carga del buque, y por supuesto, estará habitado por un monstruo marino.

Creando encuentros con Humanos:

Estos encuentros, pueden estar formados por nativos, u otros aventureros acompañados por nativos, guías y/o portejadores. Tu puedes configurar estos grupos, así como dónde aparecen, usando la siguiente lista, y lanzando 2d6

Por lo general, los nativos de la Isla del Terror son pacíficos y lucharán sólo si son atacados. La mayoría tienen una CA de 9, aunque algunos pueden tener una armadura similar a la de cuero duro (CA 7) o armaduras especiales hechas de pescado endurecido o huesos de animales (CA 5). Los guerreros están armados generalmente con lanzas y arcos cortos.

Puedes asignar hechizos o pergaminos de forma aleatoria. Los objetos mágicos pueden ser escogidos de entre el manual básico. Las partidas de guerra son las siguientes:

Grupo de Aventureros Errantes 1:

- Guerrero, hombre, nivel 4: CA 2, PG 20, Al- Legal
- Mago, hombre, nivel 1: CA 9, PG 4, Al- Legal. Conoce el conjuro “Hechizar Persona”
- Ladrón, mujer, nivel 1: CA 7, PG 1, Al- Neutral. Posee una poción de Disminuir Persona (el tamaño de la criatura se reduce a un décimo durante 1d12 minutos)
- Nativo, hombre: CA 9, PG 1, Al- Neutral
- Nativo, mujer: CA 9, PG 3, Al- Caótico
- Nativo, mujer: CA 9, PG 3, Al- Legal

Grupo de Aventureros Errantes 2:

- Guerrero, mujer, nivel 4: CA 1, PG 13, Al- Neutral. Porta una armadura de placas +1 y cuenta con un martillo de guerra +1-
- Mago, mujer, nivel 3: CA 9, PG 8, Al- Neutral. Conoce el conjuro “Detectar Magia”, “Detectar el Mal”, “Fuerza Fantasmal” y “Hechizar Persona”. Posee una poción de curar heridas leves.
- Nativo, hombre: CA 9, PG 1, Al- Neutral
- Nativo, mujer: CA 9, PG 2, Al- Caótico
- Nativo, hombre: CA 9, PG 3, Al- Legal

Tabla 4 Encuentros con Humanos

Clase (1d10)	Nivel (1d12)	Alineamiento (1d8)	Sexo (1d6)
1-2 Nativo	1-5 nivel 1	1-3 Legal	1-3 Hombre
3 Paladín	6-8 nivel 2	4-5 Neutral	4-5 Mujer
4 Halfling	9-10 nivel 3	7-8 Caótico	
5 Elfo	11 nivel 4		
6 Enano	12 nivel 5		
7 Clérigo			
8 Guerrero			
9 Mago			
10 Ladrón			

Grupo de Aventureros Errantes 3:

- Guerrero, hombre, nivel 4: CA 2, PG 14, Al- Caótico. Posee una espada mágica +1
- Clérigo, mujer, nivel 2: CA 2, PG 10, Al- Legal. Conoce el conjuro “Purificar Comida” y “curar heridas leves”.
- Mago, mujer, nivel 1: CA 9, PG 1, Al- Neutral. Conoce el hechizo “Dormir”
- Ladrón, hombre, nivel 2: CA 7, PG 7, Al- Neutral.
- Nativo, hombre: CA 9, PG 1, Al- Neutral
- Nativo, mujer: CA 9, PG 3, Al- Legal
- Nativo, mujer: CA 9, PG 2, Al- Legal
- Nativo, hombre: CA 9, PG 3, Al- Legal. Posee un Hacha +1

Ejemplos de Líderes Nativos

Es posible que desees crear personalidades no jugadores para poblar la Isla del Terror. Si lo haces, pueden servir para dar más profundidad a tu aventura. Estos personajes, no se unirán a los aventureros ni los atacarán abiertamente.

Los siguientes líderes tribales, pueden ser ubicados en cualquiera de los siete pueblos o usarlos como inspiración, para crear a otros personajes no jugadores.

A continuación os proporcionamos tres matriarcas y tres líderes de la guerra. Los detalles del Señor de los Zombis u otros líderes de las aldeas, son dejados a tu imaginación, siéntete libre de crearlos a tu antojo.

Ten en cuenta que las puntuaciones de DG, CA, el número de ataques y el daño causado, se han ajustado para representar su mayor fuerza, destreza y constitución. Para todos ellos, suponemos que portan Escudo y Lanza, así, su armadura sido mejorada para representar esto.

Matriarcas:

J'kal:

CA: 9; PG: 5 Movimiento: 12; #A: 0, Moral: 10; Al- Legal.
F: 8, D: 11, C: 8, I: 14, Sab: 8, Car: 12

Esta mujer de mediana edad, es una respetada y astuta líder, así como una estratega brillante. Posee un medallón de Clarividencia, con el que, a través de su experiencia y un uso inteligente de este objeto, es capaz de tomar las decisiones más acertadas.

Sanar:

CA: 9; PG: 3 Movimiento: 12; #A: 1, Daño: arma, Moral: 10; Al-Caótico.
F: 9, D: 12, C: 8, I: 14, Sab: 17, Car: 11

Este intrigante ser, tiene como objetivo convertirse en el líder de todos los pueblos. Así, ella ve el comercio con el continente como una herramienta para conseguir este fin. Sanar, utilizará a cualquier persona que le pueda servir a sus necesidades. Es implacable y traicionera, pero práctica y respeta a aquellos que negocian usando la fuerza.

Kuna:

CA: 9; PG: 3 Movimiento: 12; #A: 0, Moral: 6; Al- Neutral.
F: 12, D: 12, C: 12, I: 9 Sab: 15, Car: 12

Esa matriarca, no es muy brillante ni muy valiente. A menudo actúa por capricho, siendo intencionadamente cruel. La mayoría de las veces, deja que sean sus asesores quienes tomen las decisiones, mientras ella sigue llevando el timón. Suele usar su Carisma para ganarse el amor de su pueblo.



Los líderes de Guerra Tribal:

Bakora:

CA: 6; PG: 36 Movimiento: 12; #A: 1-2, daño 1d6 o arma +2, Moral: 10; Al- Neutral.
F: 16, D: 16, C: 17, I: 9 Sab: 11, Car: 10

Debido a su gran pericia con las armas, este guerrero es muy respetado en su tribu, aunque no es muy inteligente, tiene muy buenos consejeros. Bakora es muy querido, y en cierta medida supersticioso

Kuro:

CA: 7; PG: 24 Movimiento: 12; #A: 1-3, daño 1d6 o arma +3, Moral: 10; Al- Legal.
F: 17, D: 15, C: 16, I: 10 Sab: 12, Car: 9

Este poderoso líder, porta una reliquia familiar, que se trata de una lanza +1. Aunque es un gran guerrero, Kuro es una persona amable y honesta. Su trato justo y equitativo, tanto con su pueblo como con los enemigos capturados, se ha ganado el respeto y fama de las siete aldeas.

Masawa:

CA: 7; PG: 20 Movimiento: 12; #A: 1-3, daño 1d6 o arma +1, Moral: 10; Al- Caótico.
F: 15, D: 14, C: 13, I: 10 Sab: 7, Car: 8

Este arrogante guerrero es temido por la gente de su pueblo, no sólo ya por sus grandes habilidades para la guerra, si no también por la gran crueldad con la que trata a aquellos que se cruzan con él. A Masawa no le gustan los extraños, por lo que no quiere que se establezca una ruta de comercio con el continente, pero esta petición, ha sido desechara por la matriarca del pueblo.

Nuevos Monstruos:

Los monstruos que aparecen en esta sección, son adiciones especiales de la Isla del Terror. Por supuesto, puedes usarlo en otros lugares y ambientaciones, alterando sus estadísticas si así lo deseas. Cualquiera de estas criaturas, puede ver variado su tamaño, Clase de Armadura y la cantidad de Daño que causan.

Los líderes de un grupo, por lo general, tienen una alta puntuación de Puntos de Golpe, o la puntuación máxima para la criatura.

Abeja Gigante

Clase de Armadura: 7
DG: 3
Movimiento: 40 metros volando
Ataques: 1 Picotazo
Daño: 1d4 + veneno
Moral: 10
Salvación: G2
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 50

El veneno de la Abeja Gigante causa un intenso dolor que lleva hasta la muerte en 1d6 horas, a menos que se supere una tirada de salvación contra venenos.

Allosaurio:

Clase de Armadura: 5
DG: 13
Movimiento: 40 metros
Ataques: 1 Mordisco
Daño: 1d20+4
Moral: 9
Salvación: G7
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 1.650

Un Allosaurio, es un gran dinosaurio carnívoro que se sostienen erguido sobre sus poderosos cuartos traseros. Alcanzan hasta los cuatro metros y medio y llegan a pesar varias toneladas. Suelen atacar

con sus grandes mandíbulas, que están llenas de dientes tan largos y afilados como dagas. Suelen cazar con más frecuencia en colinas de tierra baja y llana.



Anquilosaurio

Clase de Armadura: 0
DG: 7
Movimiento: 35 metros
Ataques: 1 Cola
Daño: 2d12
Moral: 6
Salvación: G4
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 700

El cuerpo de un Anquilosaurio está cubierto con una gruesa armadura ósea, que termina en una enorme cola en forma de maza. Este dinosaurio camina sobre cuatro patas y se alimenta de plantas. Alcanza los cinco metros de largo, el metro y medio de altura, y hasta las cuatro toneladas y media. El anquilosaurio se puede encontrar generalmente en las selvas y montañas.

Aranea:

Clase de Armadura: 7
DG: 3
Movimiento: 15 metros / 30 en la telaraña
Ataques: 1
Daño: 1d6 + veneno
Moral: 7
Salvación: G4
Alineamiento: Caótico
Experiencia que otorga: 70
Nivel Mágico: 3

Las Araneas, son arañas gigantes poseedoras de una gran inteligencia. Son tan grandes como ponys, presentando una coloración entre el verde y el marrón. Una Aranea es distingible de las otras arañas gigantes, por una masa de gran tamaño y forma irregular que le surge en la espalda, que contiene un gran cerebro. La mordedura de este ser es venenosa.

Las extremidades anteriores, de mayor flexibilidad, son usadas por la Aranea, para manipular las presas, así como pequeñas herramientas. Además, las Araneas, pueden lanzar hechizos como magos de tercer nivel, ya que dedican mucho tiempo al estudio de la magia.

Las Araneas viven en densos o selvas, donde crean sus hogares de telaraña en lo alto de los árboles.. Parte de la telaraña está cubierta con troncos, ramas y cortezas para crear un techo a su hogar. Estos seres, son los enemigos naturales de los Phanatón, atacándolos en cuanto los divisan. Por el contrario, son amistosos con los Osgos y con frecuencia los contratan para proteger las zonas de bosque situadas debajo de su hogar.

Brontosaurio:

Clase de Armadura: 5
DG: 26
Movimiento: 20 metros
Ataques: 1 Mordisco /1 Cola
Daño: 2d12 / 1d12+3
Moral: 8
Salvación: G13
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 5500

El Brontosaurio es uno de los más grandes dinosaurios. Tienen una fuerte cola y un gran cuerpo que sostiene un largo cuello y una pequeña cabeza. La criatura alcanza entre los 19 y 22 metros de largo, y pesa más de 30 toneladas. Es tan pesado, que debe pasar la mayor parte del tiempo en el agua, la cual le ayuda a soportar su peso. Si sólo muestra su cabeza fuera del agua, puede ser confundido con un Plesiosaurio, o Serpiente de Mar.

Este dinosaurio, se alimenta de plantas y tan sólo se puede encontrar en la profundidad de los pantanos o en los bordes de estos.

Camaleón Cornudo:

Clase de Armadura: 6
DG: 3+1
Movimiento: 10 metros
Ataques: Mordisco /Cornada
Daño: 1d6/ 1d12
Moral: 7
Salvación: G3
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 75

Estos reptiles, de hasta medio metro de largo, permanecen inmóviles en las ramas de los árboles, a la espera de insectos de los que alimentarse. Aunque no son seres violentos, no dudarán en atacar con su poderoso cuerno. Suelen vivir en colonias de cuatro a cinco individuos.

Los camaleones carnudos, pueden usar su habilidad para cambiar de color, para confundir a los enemigos, e impedir que estos le dañen. En combate, reciben un bonificador a la CA de -3.



Cambia formas:

Los cambia formas, son criaturas capaces de alternar entre diversos estados, el de un ser humano normal, el de su animal totémico, y un híbrido entre ambos.

Para la forma humana, usa el perfil de un guerrero de nivel 4, para la forma animal, usa la del animal correspondiente, y para la del ser híbrido, usa la del perfil del guerrero de nivel 4, pero añade los siguientes modificadores:

-Hombre Lobo: +1 a las tiradas de Iniciativa, +5 PG, +1 DG, realiza 2 ataques (1d6+ 1d6) o un mordisco (1d12).

-Hombre Jabalí: +2 DG, +10 PG, puede realizar 1 ataque de embestida (1d20) o 1 Mordisco (1d12), el ataque de embestida le impone un penalizador de -2 al ataque.

-Hombre Tigre: +2 a las tiradas de Iniciativa, +6 PG, +2 DG, puede realizar o bien 2 ataques (1d8+ 1d8) o bien un mordisco (1d12+2).

-Hombre Rata: +3 a las pruebas de Iniciativa, +1 DG, puede realizar 2 ataques (1d6+ 1d6), sus ataques están envenenados, causando la perdida de 1PG por turno durante 1d20 turnos, a menos que se supere una TS contra venenos.

-Hombre Oso: +20 PG, +6DG, puede realizar 2 Arañazos (1d10+ 1d10) o bien un mordisco (1d20+2).

Cíclope

Clase de Armadura: 3
DG: 6+2
Movimiento: 15 metros
Ataques: 1 Ataque
Daño: Arma +2
Moral: 9
Salvación: G6
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 350

Dimetrodón:

Clase de Armadura: 5
DG: 7
Movimiento: 30 metros
Ataques: 1 Mordisco
Daño: 1d12+2
Moral: 8
Salvación: G4
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 450

Los Dimetrodones, presentan una característica vela en la espalda, que los identifica rápidamente. La "vela", formada por una serie de espinas óseas, se conectan entre si, por una fina capa de piel. Este dinosaurio, de unos 3 metros de largo alcanza casi una tonelada de peso. Los Dimetrodones, cazan con mayor frecuencia en las colinas y en las áreas secas de los pantanos.

Estatua:

Trata a las estatuas como un Golem del mismo tipo.

Alce Gigante:

Clase de Armadura: 6
DG: 8
Movimiento: 30 metros
Ataques: 1 Cornamenta
Daño: 1d12
Moral: 7
Salvación: G4
Alineamiento: Neutral
Experiencia que otorga: 800

Estos Alces Gigantes, habitan en las colinas y planicies. Alcanzan los 3 o 4 metros de largo y un peso de casi una tonelada. Sus astas, pueden llegar a medir dos metros. Esta criatura, se alimenta de arbustos y matojos. Suelen ser la presa de los Tigres de Dientes de Sable y los Lobos Terribles.

Granjeri:

Clase de Armadura: 5

DG: 13

Movimiento: 30 metros

Ataques: 1 Mordisco o Pisotón

Daño: 2d12 o 1d12+3

Moral: 7

Salvación: G7

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 1.500

El Granjeri parece un cruce entre una jirafa y un rinoceronte sin cuernos. Su largo cuello les permite alcanzar y comer las hojas de la cima de los árboles. El Granjeri alcanza los 9 metros de largo y puede llegar a los 6 metros de altura.

Kopru:

Clase de Armadura: 3

DG: 8+4

Movimiento: 20 metros

Ataques: 1 Mordisco/ Cola/ Encantamiento

Daño: 1d4 / 1d12+3

Moral: 9

Salvación: G9

Alineamiento: Caótico

Experiencia que otorga: 1.400

Los Kopru, es una raza de seres reptilescos amantes del calor, de una gran inteligencia y poder. Cada uno de estos seres, presenta una cabeza suave de ojos grandes, con una serie de fauces en el lugar de la boca. Poseen torsos humanoides con dos brazos que terminan en unas garras palmeadas. De cintura para abajo, sus cuerpos están formados por tres colas cada una terminada en una poderosa garra. Estos seres, poseen un bono de +2 a sus tiradas para resistir los conjuros mágicos.

Aunque realmente no odian a los humanos, ven a estos como meras bestias a utilizar, jugar con ellos o controlar. Su expansión ha sido muy limitada por su necesidad de altas temperaturas, ambientes húmedos manantiales de agua caliente, por lo que tienden a asentarse en pantanos. Su civilización ha estado en declive desde hace muchos años.

En combate, un Kopru combinará su mordedura, con el movimiento de sus tres colas, con la intención de aplastar a su enemigo. Sin embargo, su ataque más poderoso es su poder para encantar a los enemigos. Así, una vez por ronda, en lugar de atacar, puede hacer uso de este poder, para afectar a cualquier enemigo en un radio de 20 metros. Si la víctima no supera una prueba de salvación contra magia, se verá sometido a la voluntad del Kopru, si la tirada es superada, un ataque similar de un Kopru del mismo grupo, no tendrá efecto.

El encantamiento del Kopru, es diferente del hechizo Encantar Persona. En este caso, la persona actúa normalmente (incluyendo el uso de conjuros y objetos mágicos) pero totalmente comprometida a los deseos del Kopru. Este conoce los pensamientos y recuerdos de cualquier personaje encantado. Un aventurero sólo puede estar encantado por un Kopru a la vez pero no hay límite de distancia a la que un personaje puede estar controlado. Este efecto, puede ser eliminado por el efecto de un conjuro de Disipar Magia o por la muerte del Kopru. De forma adicional, el personaje encantado, puede realizar una tirada de Salvación contra Conjuros al mes, si la supera, verá roto el hechizo.

Mamut:

Clase de Armadura: 5

DG: 9

Movimiento: 20 metros

Ataques: Embestida

Daño: 2d20 +2

Moral: 8

Salvación: G9

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 900



Megaterio

Clase de Armadura: 6

DG: 11

Movimiento: 30 metros

Ataques: 2 Garras

Daño: 2d12 + 2d12

Moral: 7

Salvación: G6

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 1.100

El Megaterio, es un gigantesco perezoso que se alimenta de hojas, raíces y arbustos. Alcanza los 7 metros de altura y es capaz de caminar erguido sobre sus patas traseras, aunque por lo general anda a cuatro patas. Es lento, estúpido y suele permanecer tranquilo a menos que se le provoque.

Nativos:

Clase de Armadura: 9

DG: 1-1

Movimiento: 12 metros

Ataques: 1

Daño: arma

Moral: 7

Salvación: G1

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 11

Los nativos, son los pueblos primitivos que viven en las selvas, desiertos o islas tropicales. La mayoría de los guerreros de las tribus (incluidos los de Caníbales) son guerreros de nivel 1, pero entre las tribus pacíficas, tan sólo destacan los líderes. La mayoría de los indígenas no llevan armadura (CA 9) pero algunos usan el equivalente a armaduras de cuero (CA 7). Los jefes tribales pueden llevar una armadura especial de huesos endurecidos o madera lacada (equivale a una CA de 5 o 6). Los nativos también pueden portar escudos.

Por cada 20 indígenas, hay un combatiente adicional equivalente a un guerrero de nivel 2, que actúa como Líder. Por cada 40 indígenas, hay un guerrero de nivel 4, que actúa como jefe de guerra. Por

cada aldea de por lo menos 100 habitantes, habrá un líder tribal de nivel 6. Hay una probabilidad del 50% de que cada pueblo de estas características incluya también un Chaman o Clérigo de nivel 5. Si la población es de al menos 300 habitantes, habrá un Gran Jefe, de nivel 9, el cual estará custodiado por 1d4 guerreros de nivel 4.

Ostra Gigante:

Clase de Armadura: 5 (-2)

DG: 10

Movimiento: 0 metros

Ataques: 1

Daño: 4d20+4

Moral: Ninguna

Salvación: G5

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 1.000

Este monstruo se parece mucho a una ostra común, excepto por que su diámetro alcanza los 2 metros, y una altura de 1 metro. Su Clase de Armadura es de 5 cuando está abierta y -2 cuando se cierra. Cuando es atacada desde la distancia, se cierra y no se abre en un turno.

Las Ostras Gigantes se pueden encontrar en casi cualquier tipo de medio acuático, a pesar de que generalmente, prefieren el agua fría y profunda

Phanatón:

Clase de Armadura: 7

DG: 1-1

Movimiento: 15 metros/ 30 Trepas

Ataques: 1

Daño: arma

Moral: 7

Salvación: G1

Alineamiento: Legal

Experiencia que otorga: 11

Los Phanatón, presentan un aspecto similar al cruce entre un mapache y un mono. Son más o menos de un tamaño medio y con una cola de 1 metro de largo que pueden usar para agarrar objetos. Por

ejemplo, cuando deben luchar entre los árboles, usan la cola para afianzarse a las ramas. Además, poseen una membrana que une sus brazos y piernas, que utilizan para planear entre las ramas. Poseen por tanto, una bonificación de 2 a las pruebas de Destreza, gracias a su agilidad y pequeño tamaño.

Los Phanatón, prefieren comer frutas y vegetales, aunque pueden comer carne. Viven en poblados construidos sobre árboles, conectados por puentes de cuerda. Cada poblado, alberga de 30 a 300 individuos, que forman un clan separado. Los Phanatón, son los aliados de los Ents y Dríadas, manteniendo una relación cordial con los Elfos. Por el contrario, son los enemigos tradicionales de las Araneas a las cuales atacan en cuanto divisan.

Por cada 30 Phanatón, hay un jefe de guerra del clan, que posee 3DG y al menos 15 PG. Este, también tiene un grupo de guardaespaldas formado por 2d6 Guerreros Phanatón. Cada uno de estos guerreros, lucha como un monstruo de 2Dg y 4PG de golpe. Por cada 100 Phanatón, hay un Jefe Tribal de 6 DG, 30 PG y un bono de +1 a todas sus tiradas de daño. Este Jefe Tribal, cuenta con 2d4 guardaespaldas con 3 DG y 15 PG. Si el clan está formado por 300 Phanatón, estarán dirigidos por un Rey Tribal, con 8 DG y 50 PG, y un bono de +2 al daño. Habrá cuatro guerreros que actuarán como guardaespaldas, cada uno con 6 DG y 30 PG y un bono de +1 al daño.

Phororhacos (“Pico Espada”)

Clase de Armadura: 6

DG: 3

Movimiento: 40 metros

Ataques: 1 Mordisco

Daño: 1d8

Moral: 8

Salvación: G2

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 50

Un Phororhacos, o “Pico Espada”, es un ave de 2 metros de altura que posee unas pequeñas alas inútiles

y unas largas y grandes patas traseras. Este pájaro se alimenta de carne, normalmente persiguiendo a su presa, y en ocasiones alcanzando grandes velocidades en terreno llano. Posee un gran pico curvo que se ajusta a la presa con la fuerza de una espada.

Plesiosaurio:

Clase de Armadura: 6

DG: 16

Movimiento: 60 metros a nado

Ataques: 1 Mordisco

Daño: 4d20+2

Moral: 9

Salvación: G8

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 2.000





Los plesiosaurios son grandes dinosaurios que habitan en el medio acuático y se alimentan de peces. Por lo general, alcanzan los 9 a 10 metros de largo. Tienen un cuello extremadamente largo y una cabeza similar a la de las serpientes, provista de dientes afilados. Este dinosaurio tiene pequeñas aletas en lugar de piernas, que le ayudan a la hora de nadar. Es un ser agresivo, y puede llegar a volcar pequeños botes y balsas.

Rakasta:

Clase de Armadura: 6

DG: 2+1

Movimiento: 20

Ataques: 2 Garras /1 Mordisco

Daño: 1d4 /1d4 /1d4

Moral: 9

Salvación: G2

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 35

Los Rakastas son una raza de nómadas, con la forma de un felino humanoide. Caminan erguidos al igual que los seres humanos, pero están cubiertos de una suave piel leonada. Además, poseen una cabeza de felino así como algunas de sus características. Los Rakastas pelean usando la llamada "Garra de la Guerra", un metal especial que colocan sobre sus uñas. Estas garras, causan 1d2 puntos de daño adicionales, y aunque pueden usar armas como espadas, desprecian estas, prefiriendo usar sus armas naturales.

Los Rakastas, a menudo usan Tigres de Dientes de Sable, que usan para cazar o montar. Estos tigres, son controlados durante la monta, mediante el propio peso del jinete y la presión de las rodillas, estando equipados con sillas de monta especiales que no perjudican su capacidad de lucha. Estas, también permiten que el Rakasta pueda realizar un salto de hasta 6 metros desde la montura, y realizar un ataque en la misma ronda. Los Dientes de Sable, son demasiado feroces para ser montados por cualquier criatura que no sea un Rakasta.

Los asentamientos Rakastas incluyen cerca de 3d10 miembros y 1d8 Dientes de Sable, estando compuestos por muchas tiendas y pabellones de colores. Entre los objetos que se pueden encontrar entre las pertenencias de los Rakastas, podemos encontrar tapices de alta calidad, así como alfombras, cuencos elaborados y demás objetos, en lugar de joyas o gemas.

Sapo Gigante:

Clase de Armadura: 5

DG: 5

Movimiento: 10

Ataques: 1 Mordisco

Daño: 1d8

Moral: 7

Salvación: G5

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 300

El sapo gigante puede proyectar su lengua hasta a una distancia de 5 metros. Cualquier criatura que se vea afectada por este ataque, debe superar una tirada de Destreza, o quedará atrapado durante 1d4 turnos. El personaje afectado puede realizar una prueba de Fuerza cada turno para intentar liberarse, o algún otro aventurero cortar la lengua. Si pasados los turnos determinados, no se ha liberado, será engullido por el sapo, sufriendo 1d12 PG de daño por turno.

Trachodón:

Clase de Armadura: 5

DG: 14

Movimiento: 30

Ataques: 1 Cola

Daño: 2d12

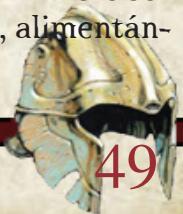
Moral: 6

Salvación: G7

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 1.500

El Trachodón es un dinosaurio con pico de pato que puede alcanzar los 4 o 5 metros de altura. Este ser puede erigirse sobre las patas traseras, alimentán-



dóse tan sólo de plantas. El Trachodon es peligroso sólo si es enfurecido.

Triceratops

Clase de Armadura: 1

DG: 20

Movimiento: 20

Ataques: 1 Mordisco/ Embestir

Daño: 2d12/ 2d20+2

Moral: 10

Salvación: G20

Alineamiento: Neutral

Experiencia que otorga: 3.000

EL diario de Rory Barbarosa

A continuación, puedes encontrar las páginas del diario de Rory Barbarosa, para que puedas entregarlas a los jugadores:

Mapas de Juego:

Finalmente, tras el manuscrito, se incluyen todos los mapas necesarios para desarrollar la aventura, entre los cuales, se incluyen 4 versiones diferentes de la Isla, recopilados de diversas fuentes, para ser usados en la aventura.

Más módulos, aventuras, reseñas y noticias en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>





cuando finalmente llegamos a puerto, habían transcurrido aproximadamente siete días de navegación al sur del Mar del Coral. Repusimos nuestras reservas de agua, provisiores, remendamos el barco y negociamos con algunos de los pueblos que se encontraban en la línea de la costa. La mayoría de los aldeanos fueron amables, pero algunos, se comportaban de forma hostil y nos atacaban nada más vernos, incluso, llegamos a ver caníbales entre estos pueblos.

Bordeamos la costa de varias islas, navegando hacia el suroeste, hasta alcanzar una pequeña península separada del resto de la isla, por una inmensa pared de piedra. Fuimos bien recibidos por los nativos de Tanaroa, el pequeño pueblo que vigilaba el Muro. Los aldeanos, no tienen otro nombre para la Isla, que no sea la Isla del Terror. A su pequeña península, la denominan simplemente como «Hogar».

Los aldeanos nos contaron una historia acerca de una antigua ciudad en la meseta central de la isla, que dicen, fue construida por la misma gente que construyó el Muro. Los lugareños llaman a estos constructores «los Díoses», pero en ocasiones denominan a sus ancestros con el mismo nombre. ¿Creen que «los Díoses» y sus antepasados son la misma gente? Nosotros pensamos que los nativos, son los restos de la que fuese una gran civilización mucho más avanzada, y que con el paso del tiempo, han regresado a un estado más primitivo.

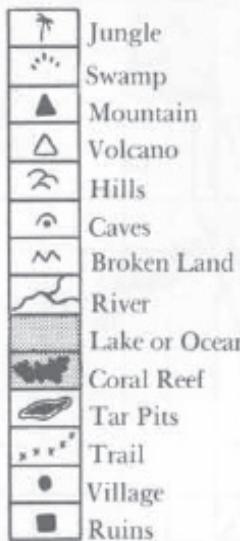
Se rumorea que la ciudad del interior está llena de un tesoro mayor de lo que podemos imaginar. Sobre todo, escuche rumores sobre una Gran Perla de los Díoses, que aun permanece en el interior de la ciudad. En las aguas de la Isla abundan las perlas de buena calidad, por lo que el rumor podría ser cierto.

Me hubiera gustado explorar el interior para verificar estos rumores sobre la misteriosa ciudad, pero muchos miembros de la tripulación murieron durante las tormentas o a manos de los caníbales. Sólo quedamos cinco de nosotros. Yo soy el único aventurero profesional, el resto no son más que marineros. Podemos navegar en la pequeña embarcación bastante bien, pero en tierra firme, en territorio hostil, estarcíamos indefensos. Cuando regresemos al continente, podré reclutar un grupo de aventureros profesionales, así como nuevo equipo. Entonces volveré en busca de esa perla negra.

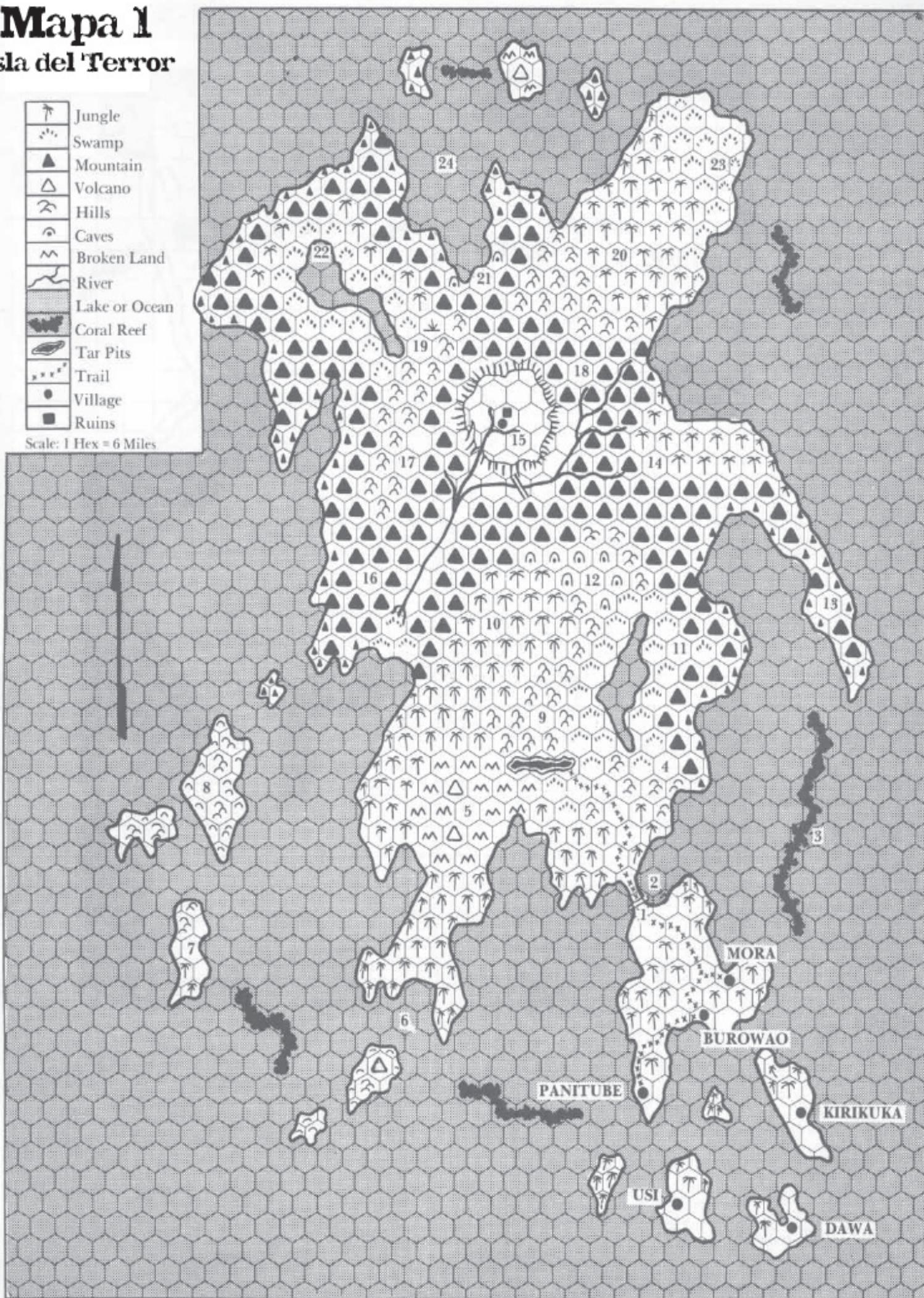
Algo que pude realizar antes de irnos, fue el trazado de un mapa, tan fiel como pude. Teníamos miedo de la tierra firme, ya que los pescadores de la isla nos advirtieron del enorme peligro que supone desembarcar en cualquier lugar de la isla, ya que la mayor parte carece de playas, y presenta una gran cantidad de acantilados rocosos. Como resultado, lo único que muestra el mapa, son las zonas costeras, pero es lo mejor que tenemos.

Mapa 1

Isla del Terror



Scale: 1 Hex = 6 Miles



To remove maps, open staples and pull out 8 map pages, then bend staples back.

Isle of Dread

© 2006, Ray Allen

Compass by

Thorfinn Tait

Based on the

original map

© 1981, TSR

and Dungeon #143

© 2006, Paizo

Blackwall Isle

Worm Reef

Red Belcher Isle

Ashfall Isle

Skyscar Peak

Wreck of the
Gallivant

Huhuetotl's
Throne

Ember Lake

Valley of Madness

Kopru Tunnel
Entrance

Dragonhaunt Hollow

Masher
Reef

Lost Citadel

Wreck
of the
Sea Wyvern

Cankerdark

Thanaclean

Glasswall Rifts

Aranea Lair

Mantru

Thanegioth
River

Rivehnskull Cave

Gargoyle
Aerie

Skinrazer
Rock

Standing
Stones

Phanaton
Village

Lizardman
Lair

Temple of
the Jaguar

Bloodwater
Lake

Tar Pits

Fogmire

Bluefin
Reef

Shrine of
Zotzilaha

The Fangs of Zofzilaha

Tanaroba

Burowao

Mora

Panitube

Farshore

Kirikura

Usi

Dawa

Scorpion
Isle

Emerald
Isle

Rat's End

Scurvy Reef

Fireshriek Isle

Blisterhill
Isle

Thunder Reef

Scarlet Brotherhood
Encampment

Widow's
Reef

Panitube

Farshore

Kirikura

Usi

Dawa

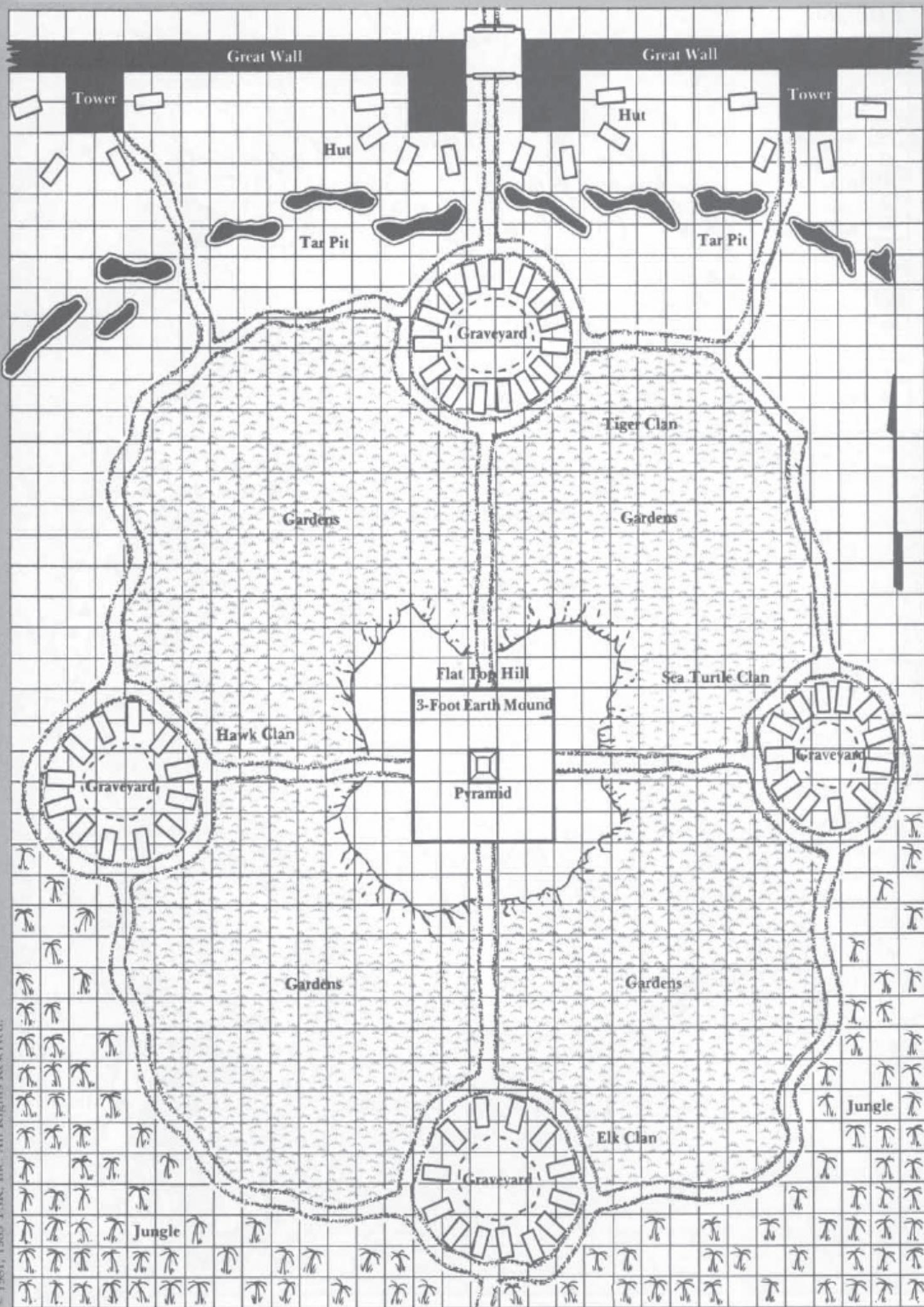




Chris Trevas

Mapa 2: Pueblo de Taranoa

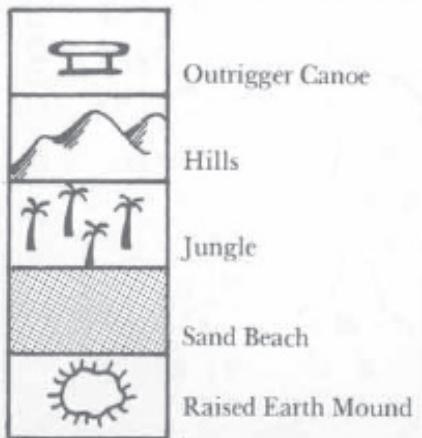
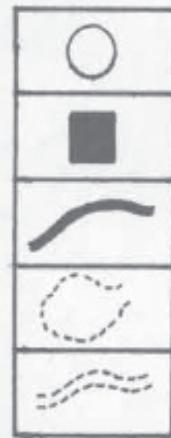
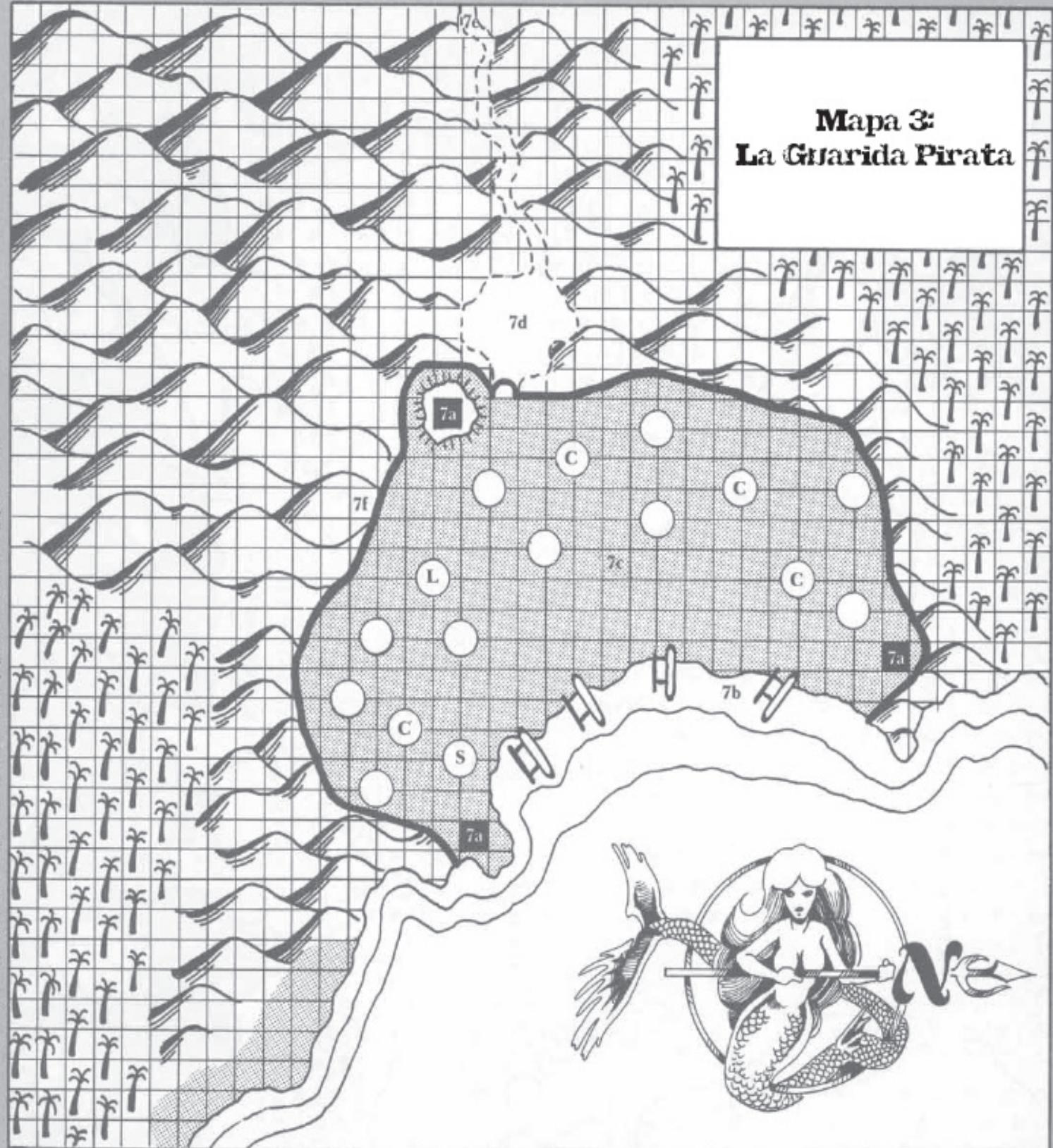
1 casilla: 15 m



To remove maps, open staples and pull out 8 map pages, then bend staples back.

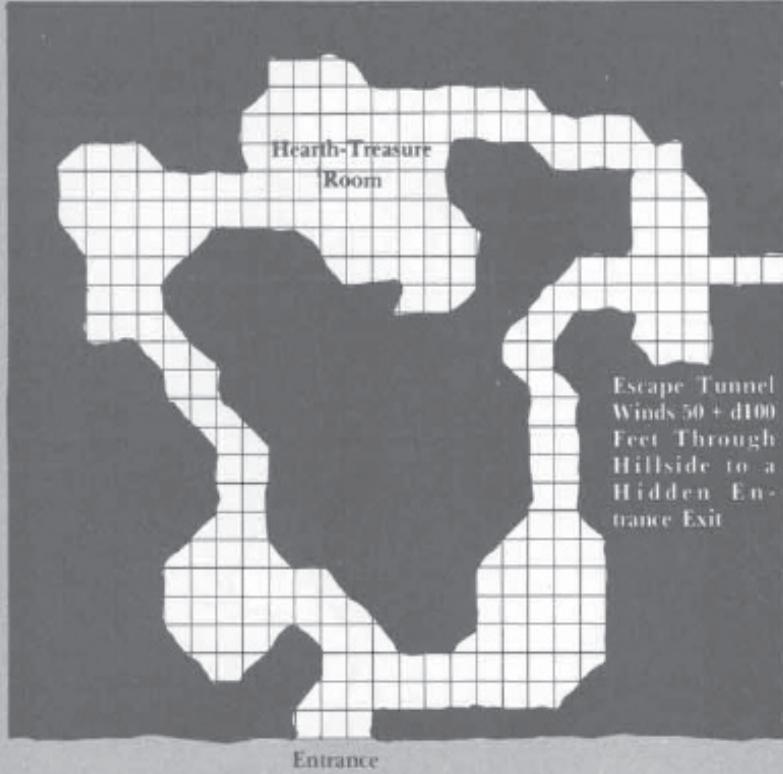
**Mapa 3:
La Guarida Pirata**

To remove maps, open staples and pull out 8 map pages, then bend staples back.

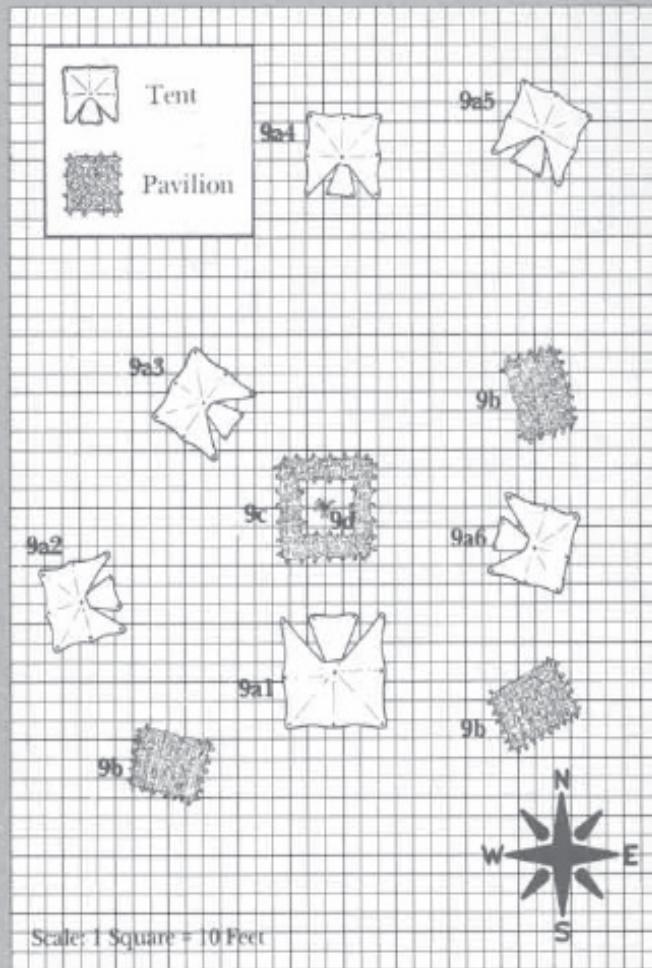


1 casilla : 3 metros

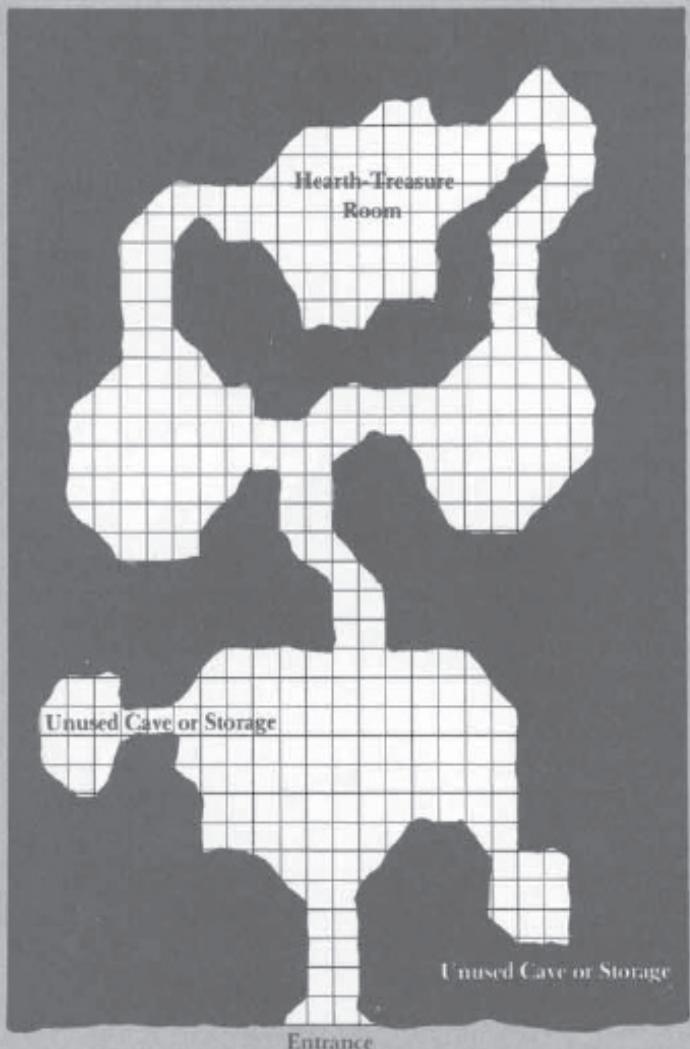
Mapa 3: Cueva común 1



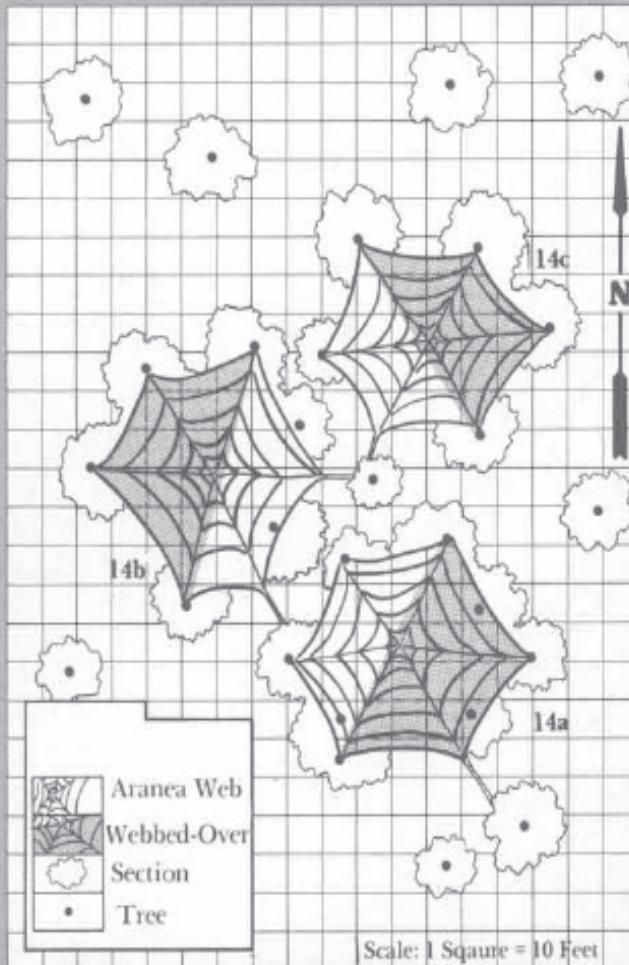
Mapa 7: Campamento Rakasta



Mapa 4: Cueva común 2



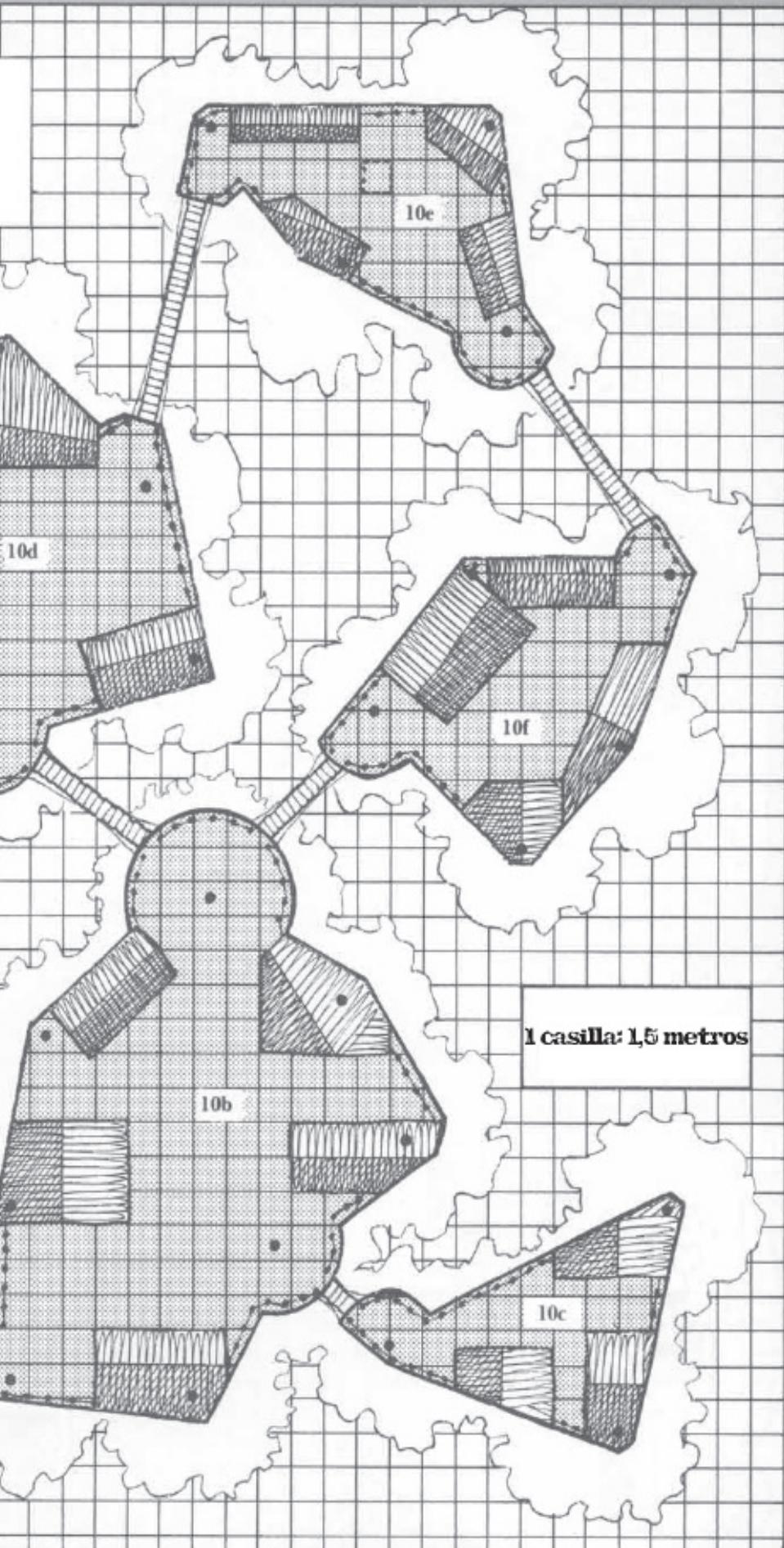
Mapa 8: Guarida de Araneas



To remove maps, open staples and pull out 8 map pages, then bend staples back.

**Mapa 9:
Campamento
Phanaton**

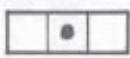
To remove maps, open staples and pull out 8 map pages, then bend staples back.



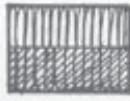
Trap Door



Railing



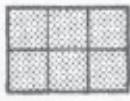
Tree Trunk



Hut



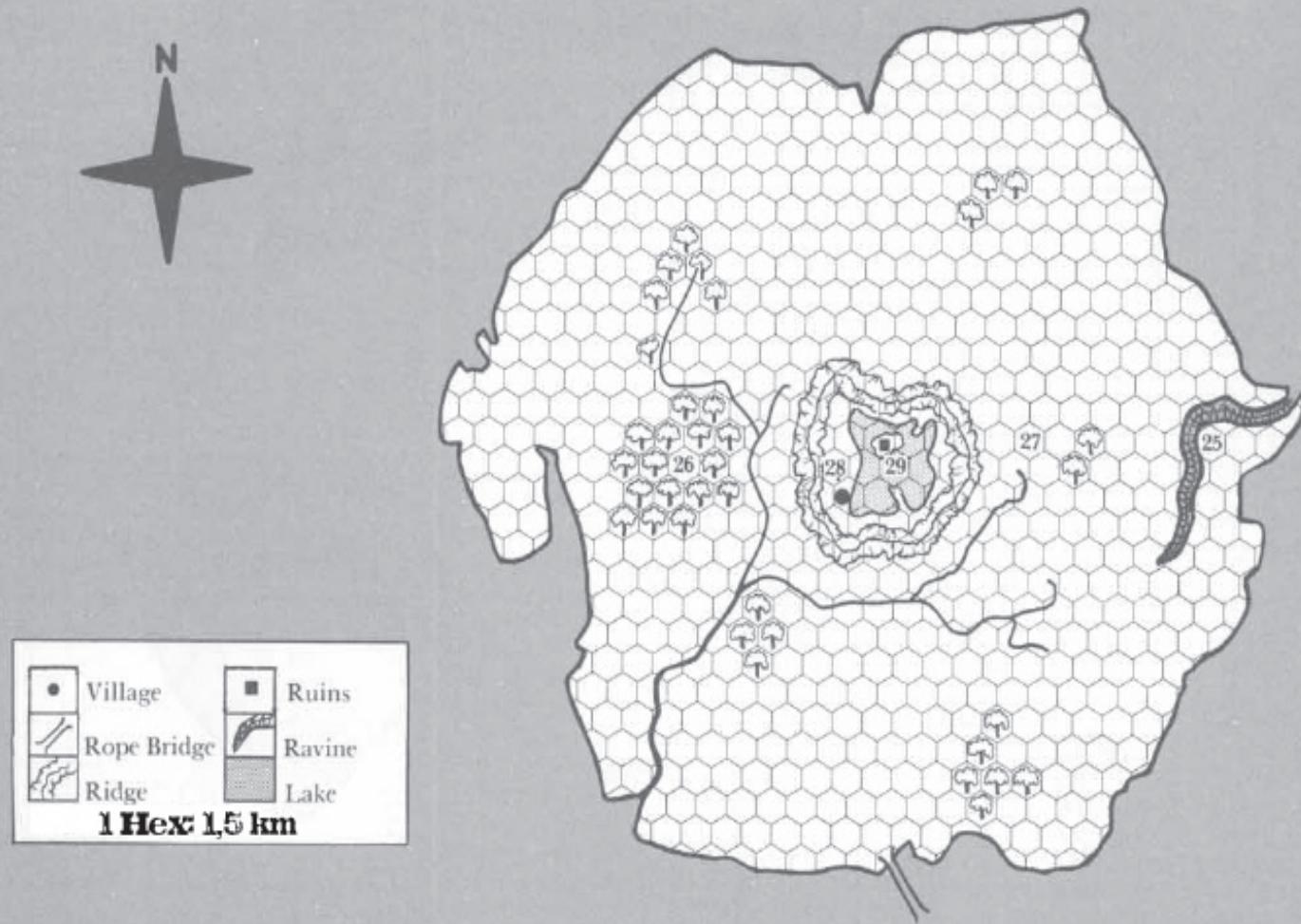
Rope Bridge



Platform

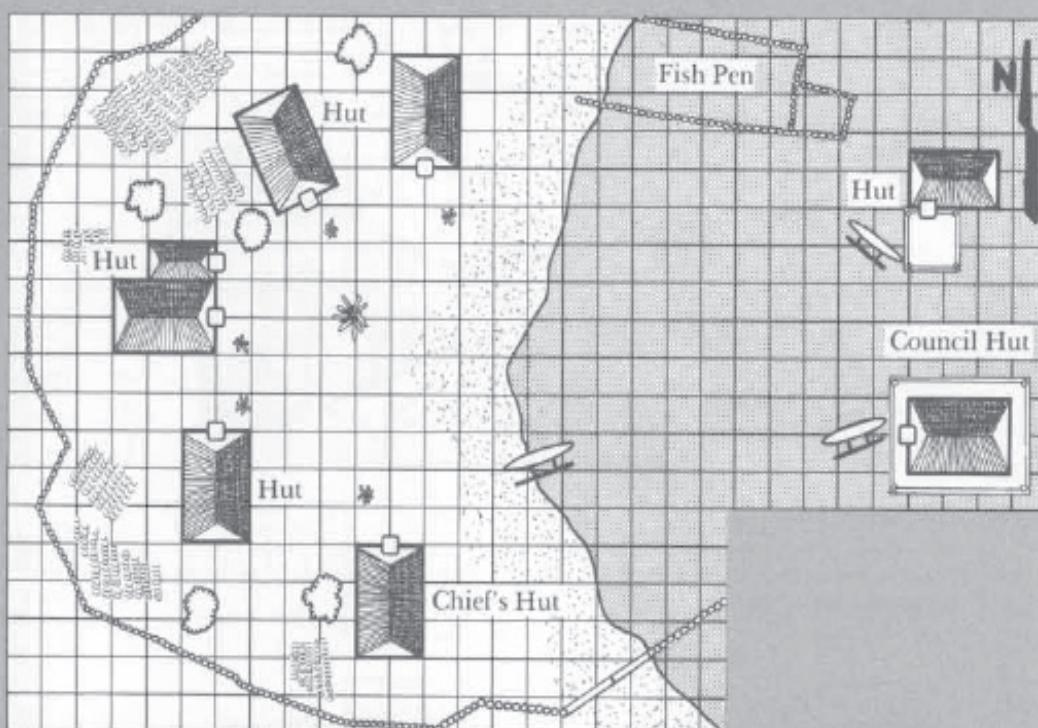
1 casilla: 1,5 metros

Mapa 10: Meseta Central

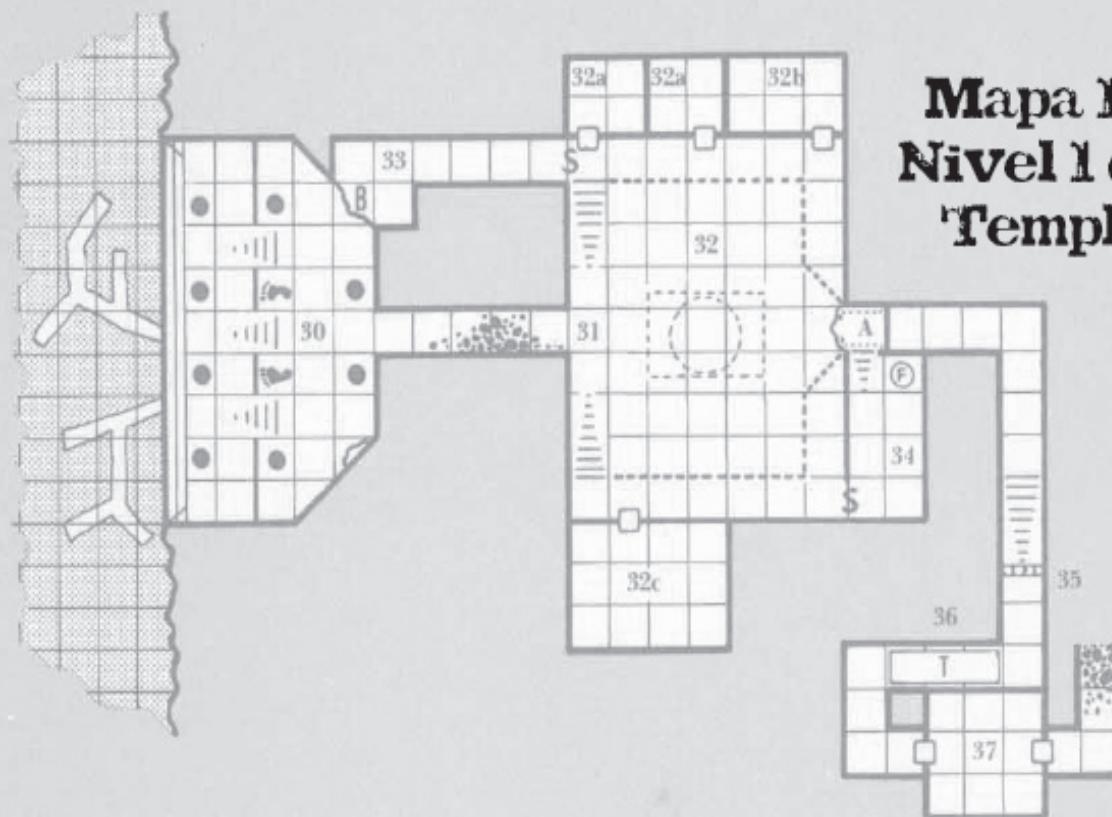


To remove maps, open staples and pull out 8 map pages, then bend staples back.

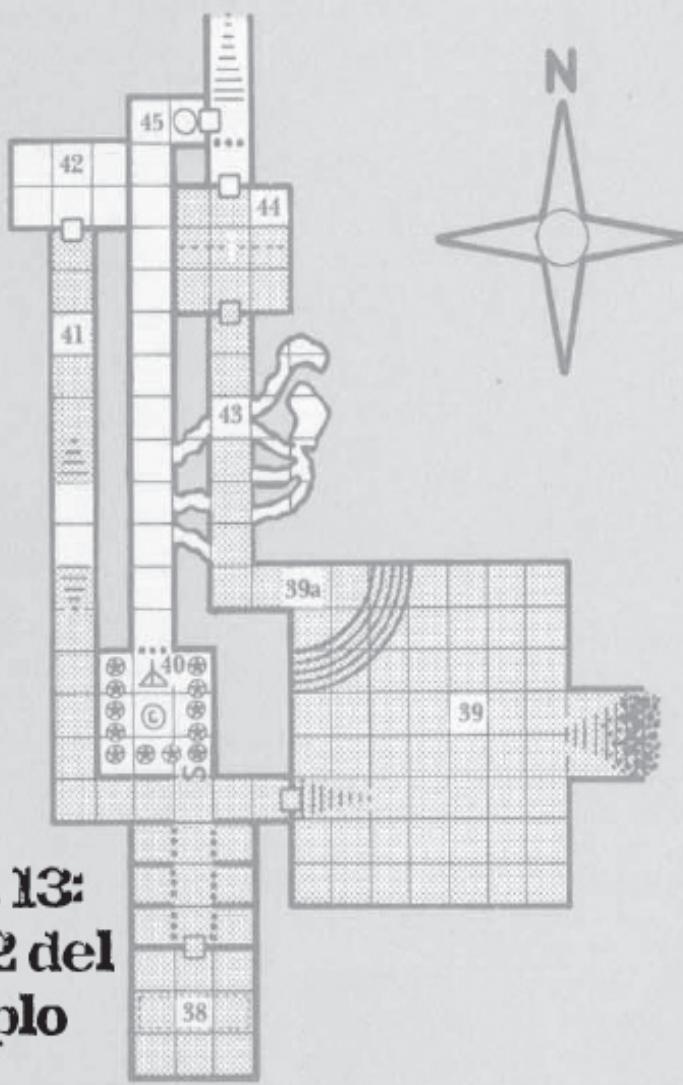
Mapa 11: Pueblo de Mantrus



Isla Prohibida



**Mapa 12:
Nivel 1 del
Templo**



**Mapa 13:
Nivel 2 del
Templo**

Door
Secret Door
(F) Trap Door in Floor
(C) Trap Door in Ceiling
**** Iron Bars or Portcullis
Stairs
T Trap
Trigger
Statue
● Pillar
Dais
Rubble
Stone Wall
Dock
Balcony
Water
Smokehole
Well
Altar

1 casilla: 3 metros

Mapa 14: Nivel 3 del Templo

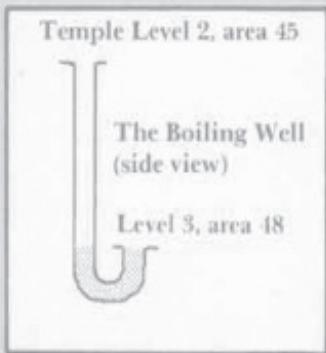


Stairs

Terrace

Mud Pits, Geysers, Hot Springs

1 casilla: 3 metros



N

