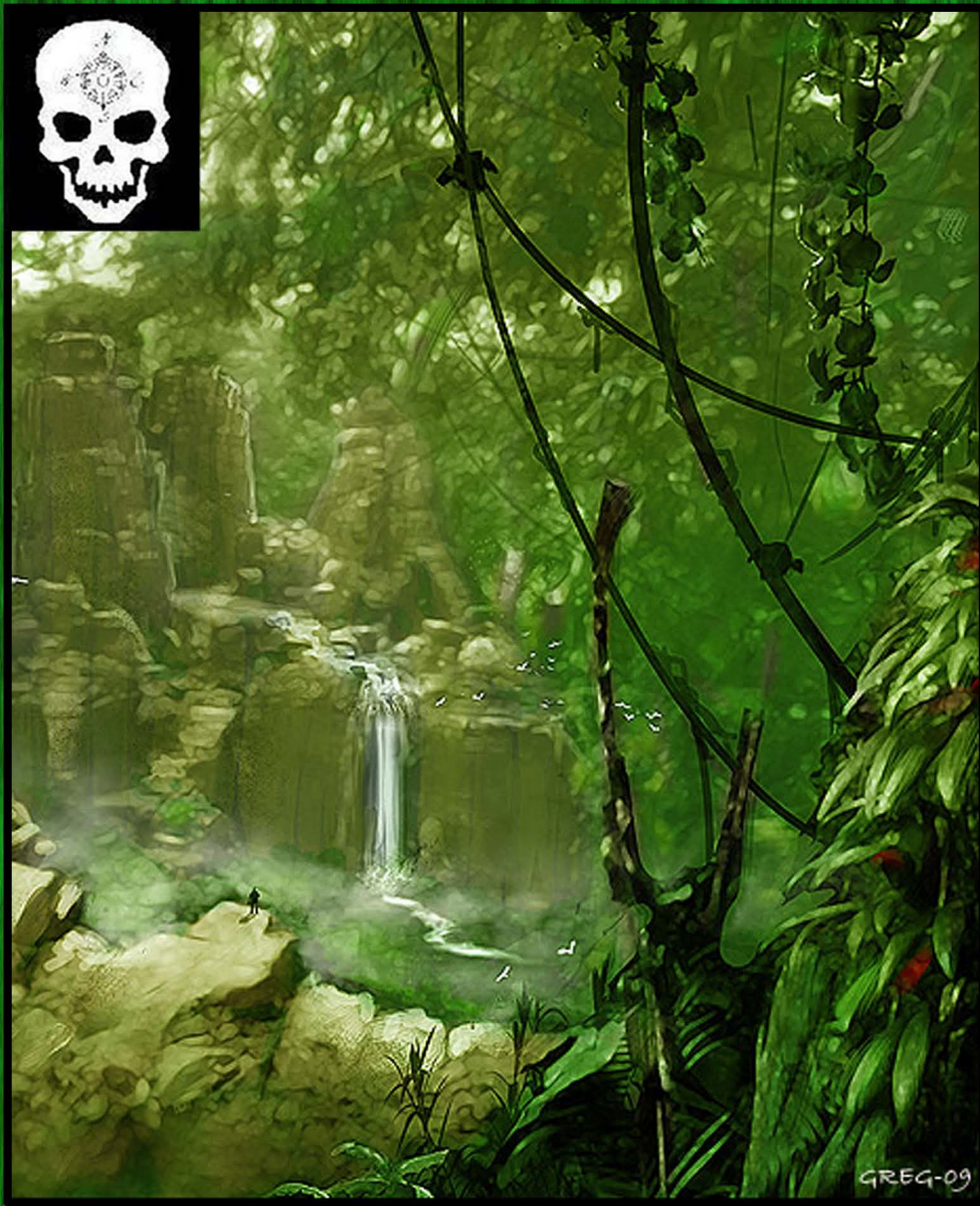


*Aventuras
en...*
LA MARCA DEL ESTE

SERPIENTES ENTRE LAS RAMAS



Aventura de nivel medio, para un grupo de 4-5 personajes de niveles 4 a 5, escrita por José Torrano (Norkak) para “Aventuras en la Marca del Este”.



Serpientes entre las Ramas.

Por José Torrano (Norkak)

Índice:

Introducción.....	3	Epílogo	16
Resumen	3	Tras la Aventura	17
Antes de Empezar.....	3	Experiencia y Recompensa.....	17
Lo que el Narrador debe saber.....	3	Diferencia entre Yiz y Yig.....	17
En cuanto a los Jugadores.....	4	Material Adicional	
Desarrollo de la Aventura		Ashar, el Hombre Cobra.....	18
1ª Parte: El Cartel	4	Agnosh, Druida de la Secta Yigsha.....	19
2ª Parte: El Rio Menes y Nubt.....	6	Druidas Aprendices de Agnosh.....	20
3ª Parte: El Bosque de Ofir.....	7	Encuentros Aleatorios en Ofir.....	21
4ª Parte: El Templo de la Secta Yigsha...9		Mapas	24
5ª Parte: En el interior del Templo	11	Tabla Bonificadores ataque y CA Positiva.	30

Material de Consulta: Reglamento de Juego, Vademecum de Campaña y Manual Avanzado de la Marca del Este ®, Criaturas de la Marca (Legión de Calaveri)...

Probadores: Charlie Macquarrie y Luis F. García (Tadevs), el 19 de junio de 2013.

Más aventuras, ayudas de juego y otras descargas en:

<http://norkak.wordpress.com/>

Los derechos de autor de todas las marcas, nombres comerciales, marcas registradas, logos e imágenes aquí usadas, pertenecen a sus respectivos propietarios.



Introducción:

Nos encontramos en Semerkhet, ciudad de Faraones y Capital de Neferu. Habitualmente, la tranquila ciudad pocas veces ve invadido su territorio, pues el Gran Desierto de Virt'hum y el Gran Mar de Osiris los separa del resto de civilizaciones. Pero desde hace unos pocos días, ha habido murmullos y noticias venidas desde la lejana ciudad de Nubt. Al parecer, la Selva de Ofir, el hogar de los Hombres Serpientes, se está expandiendo a una gran velocidad, recuperando el territorio que antaño le pertenecía a la naturaleza y que, por ahora, pertenece a las áridas arenas del Desierto.

Para jugar y dirigir correctamente esta aventura, es necesario tener el Reglamento de Juego (Caja Roja), el Vademecum de Campaña de la Marca del Este (Caja Azul) y haber leído esta aventura al completo previamente.

Resumen:

Los Aventureros son contratados para investigar el motivo por el que el Bosque de Ofir se está expandiendo tan rápidamente. Descubrirán que una secta de Hombres Serpiente ha levantado un templo de forma Piramidal para expandir su bosque por todo el Continente de Cirinea. Los Aventureros deberán detener los rituales que se suceden en su interior para frenar la expansión del bosque.

Antes de empezar...

Hace varios días, los exploradores Neferís informaron de que la linde de la Selva de Ofir parecía haberle ganado terreno al desierto (algo que no se tuvo en cuenta, ya que era imposible que la jungla ganara tanto terreno en tan poco tiempo). Varios días después, otro grupo de exploradores informaron de que la Selva de Ofir parecía haber traspasado la frontera de Barambali, región intermedia entre Neferu y Ofir, lo que hizo que el Visir de Neferu enviara a un grupo de soldados a investigar lo sucedido, pero nunca regresaron. Semanas después, informaron de que la linde de la Jungla ya había traspasado la frontera de Neferu y que se encontraba a pocos kilómetros de Nubt. El Faraón, por boca del Visir, ha concienciado a su pueblo y les ha hecho ver que una guerra con Ofir es prácticamente inmediata, ¿por qué si no iban a expandir su territorio tan rápido y en dirección a sus ciudades más concretamente?.

Como el Narrador sabrá (y los jugadores también), la Selva de Ofir es el hogar de los Hombres Serpientes, criaturas mitad humana, mitad serpiente. Son odiados por el resto de razas, y mantienen una disputa legendaria con Neferu desde tiempos inmemoriales. Es sabido que ni los Hombres Serpiente atacan Neferu, ni los Hombres de Neferu atacan Ofir, pero eso no significa que la hostilidad haya disminuido. Los neferís se refieren a ellos como Los Hijos de Apofis, puesto que éste es el Dios de las Serpientes, el veneno y la maldad.

Lo que el Narrador debe saber:

En la selva de Ofir no sólo viven los Hombres Serpiente, también hay humanos, enanos, Halflings e incluso elfos (aunque la gran mayoría viven en la isla de Taranga, ajenos a lo que ocurra en Cirinea). Pero también es cierto que algunos Hombres Serpientes son más osados que otros. La política actual es de intentar convivir en paz y armonía con el resto del continente, pero otros, como los Miembros de la Secta Yigsha, creen que el continente de Cirinea les pertenece (algo que en parte es cierto, pues antiguamente la Selva de Ofir ocupaba el continente entero de costa a costa), pero cuando surgió Neferu, la ambición humana hizo que se segara buena parte de los bosques, dejándola en la pequeña porción de terreno con la que cuenta en la actualidad.

La Secta Yigsha es una secta que venera, al igual que el resto de los Hombres Serpientes, a Yiz, el Dios Serpiente simbolizado como una gran sierpe de colores que se arrastra de manera escalonada, salvo que sus métodos son más extremistas. Su líder es un Druida llamado Agnosh y su intención es expandir el bosque tal y como era antaño, hasta cubrir todo el continente y así permitir a las hordas de Hombres Serpientes invadir Neferu, mientras la naturaleza les cobija. Posteriormente, tienen la intención de invadir Barambali y, por último, Reino Cobra. Sivas Zhul, regente de Ofir, está al tanto de las intenciones de la Secta Yigsha, pero ha decidido no inmiscuirse en el asunto, pues en parte está de acuerdo de que el



continente les pertenece a ellos. Si finalmente la Secta consigue sus planes, los Hombres Serpientes volverían a ser poderosos y si fracasan, negará haber tenido nada que ver. Sea lo que fuere, saldrá ganando.

Todos los Hombres Serpiente que los jugadores se encontrarán durante esta aventura pertenecen a la Secta Yigsha y tienen en común una cosa: en el cuello tienen un tatuaje que representa una serpiente enroscada a una daga.

En cuanto a los Jugadores...

Los jugadores se encuentran en ese momento en Semerkhet, ya sea de visita, tras finalizar alguna misión que terminara allí o por el motivo que el Narrador crea oportuno. Escucharán los rumores de la expansión de la Jungla de Ofir y averiguarán que la Guardia ha ordenado la evacuación preventiva de los civiles que aún queden en Nubt. Debido a esto, las calles de Semerkhet se encuentran llenas de familias que huyeron de Nubt, buscando refugio en la capital. También están preparando al ejército de Hicsos (ejército de reserva) para partir a la ciudad Dorada, en el caso de que fuera necesario, pero eso llevará aún varios días más, incluso semanas.

Aventura:

1ª Parte: El Cartel.

Al día siguiente de la Orden del Faraón que pedía a los habitantes de Nubt que abandonaran sus hogares y se refugiaron en la gran ciudad de Semerkhet, cientos de papiros adornaron las calles solicitando a sus habitantes, el alistamiento obligatorio al ejército. También solicitan aventureros para una misión de reconocimiento en la Selva de Ofir. Cualquiera que desee más información, deberá acudir a la Fortaleza de Semerkhet (hay carteles escritos tanto en Neferí como en Común).

Info DM: los jeroglíficos al final del papiro son la firma del Faraón Nitocris (en Neferí).

Si los aventureros acuden a la Fortaleza, comprobarán que hay filas y filas llenas de hombres, tanto jóvenes como mayores, que se han presentado para el alistamiento obligatorio. Si preguntan, les indicarán que se acerquen a una de las casas que hay por el recinto amurallado. Un hombre alto y de aspecto fornido les recibirá

y preguntará que desean. Cuando los aventureros expongan que desean saber más sobre la misión “especial”, éste les dirá lo siguiente:

Ah, sí. Han venido para saber más sobre la misión. Pasen y siéntense. Ante todo, mi nombre es Hazim y soy Sub-oficial del ejército de Sutekh. Como ya sabrán sin duda, hemos enviado varios grupos de soldados hacia el interior del bosque, para averiguar qué es lo que lo está haciendo crecer tan rápidamente, pero casi ninguno de los que hemos enviado han regresado con vida. Al parecer, no sólo árboles y arbustos crecen, también charcas y pantanos han comenzado a aparecer, como por arte de magia, donde antes sólo había arena. Nuestros sacerdotes y hechiceros se encuentran desconcertados ante el avance de la naturaleza. Como ya he dicho, casi ninguno de los soldados enviados regresó, excepto uno de ellos, que lo poco que le pudimos entender antes de morir, a causa del veneno de esos malditos hijos de Apofis, fue que había visto a lo lejos, una extraña pirámide truncada que hace varios meses no existía. Sabemos que no existe ninguna construcción donde el soldado nos dijo, pues tenemos controlado cualquier construcción que haga el enemigo a nuestro alrededor. Si el soldado dice que vio una pirámide truncada, o estaba alucinando debido al envenenamiento que sufrió por parte de las criaturas del lugar, o realmente la vio. Sea lo que fuere, es preocupante y necesitamos gente experimentada y valiente, que se dirija allí a investigar. Serían transportados en botes a través del Menes hasta Nubt, y de allí podrían llegar andando hasta la linde del bosque, que no se encuentra a más de unas pocas horas de camino. Como pueden ver en éste mapa de aquí - mostrando uno de los mapas que tiene sobre la mesa -, la linde original del bosque es esta, pero ahora nuestros exploradores informan de que se encuentra por aquí - y dibujará una línea que sigue la misma línea fronteriza de ambos reinos -. Aunque el soldado que murió se encontraba bastante desorientado, asegura que la construcción se encontraba por aquí - y señalará el punto donde se encuentra la pirámide -. ¿Necesitan saber algo más?

Hazim responderá cualquier pregunta que los aventureros quieran saber. Si finalmente deciden aceptar la misión, les entregará un documento que los identifica como personas contratadas por el Ejército para la investigación de los extraños

Por orden del Faraón Nitocrís IV, Gran Arquitecto de Neferu, descendiente de Nefertem, encarnación de Horus e Hijo de Ra, se hace saber que la ciudad de Nubt será desalojada en su totalidad, a excepción del ejército de Ptah, que la defenderá ante el posible ataque por parte de los Hombres Serpientes.

Además, todo hombre que haya alcanzado la mayoría de edad, deberá presentarse en los barracones para su instrucción y preparación en el uso de las armas por sí fuera necesario.

También se buscan aventureros para una misión de reconocimiento de la Selva de Ofir. Se ofrece recompensa especial. Más información en la Fortaleza.



sucesos que se están desarrollando en el Sur. Eso les permitirá poder tomar una de las embarcaciones que se dirige a Nubt. Deberán preguntar por Mednam, un barquero que suele realizar el trayecto entre Semerkhet y Nubt y que lo podrán encontrar en el puerto de la pequeña isla donde se encuentra la tienda de armas de Kenyt. Les dará dinero para víveres (tanto para los aventureros como para Mednam y sus hombres), los cuales deberán comprar antes de partir. También podrán, con el mismo documento, entrar en las Casas de Curación y recibir atención médica y curativa en caso de necesitarlas, sin coste alguno así como para poder transitar por los lugares designados (en éste caso el río Menes, Nubt y sus alrededores hasta la frontera) sin que la guardia o el ejército se lo puedan impedir. También les podrá facilitar algo de armamento del arsenal, aunque no mucho, debido a la inminente batalla que se pueda desarrollar.

2ª Parte: El Río Menes y Nubt.

Una vez estén listos para partir, deberán dirigirse hacia el puerto (el que se encuentra en la isla de la derecha del mapa). Allí podrán encontrar a Mednam: se trata de un hombre de mediana edad, que tiene una barcaza de tamaño medio-grande, lo suficiente como para unas 6 personas, además de Mednam y sus remeros. Habitualmente la usa para el transporte de pequeñas mercancías, pero también realiza transportes de personas. La embarcación cuenta con 4 remeros esclavos que “trabajan” para Mednam. Preguntará a los aventureros que se les ofrece y cuando estos le presenten el documento que Hazim les dio, se rascará la cabeza, farfullará algo como “otro viaje que tengo que hacer de servicios a la comunidad... parece que los errores cuestan de por vida...”. Antes de partir preguntarán si han hecho acopio de víveres para el viaje, pues dura al menos una semana desde Semerkhet hasta Nubt, y tras eso les dejará montarse en la barca a regañadientes. La barcaza es relativamente estrecha, lo que el movimiento a bordo se ve bastante complicado. También es un poco más lento, pero ahorra al viajero el tener que atravesar el desierto a pie o montado en camello.

El viaje a través del Río Menes dura cerca de una semana y cada noche, el barco es llevado hasta la costa y llevado a tierra para poder pasar la noche. No es conveniente dejar el barco en el

río, pues la corriente puede llegar a ser muy fuerte, además de otros peligros acuáticos peores.



Una semana después de la partida, divisarán una ciudad dorada a lo lejos, será entonces cuando Mednam les avisará y dirá:

- *Ya casi hemos llegado, ¿veis allí al fondo? Esa es Nubt, la ciudad de Oro. Se dice que fue construida gracias a la ayuda de una pequeña comunidad de enanos que habitó en las montañas que hay en las inmediaciones. Durante el alba y el anochecer, los rayos del sol se reflejan en las superficies pulidas de los edificios y la ciudad parece brillar como si estuviera bañada de oro. Llegaremos un poco después del anochecer y podréis contemplarlo.*

A medida que avanza el día, vais navegando sobre la firme superficie del río, acercándoos a la ciudad de Nubt y al llegar el atardecer, veis al sol que comienza a ocultarse en el horizonte y como, antes de desaparecer definitivamente, lanza sus últimos rayos que, al impactar en los edificios, devuelven la luz hacia su alrededor y la ciudad comienza a brillar como si estuviera formada por ladrillos de oro. El espectáculo apenas dura unos segundos antes de que, perezoso y sin prisa, el sol termine resguardándose en el horizonte hasta la mañana siguiente.

Poco después de eso, arribarán en Nubt. Mednam se despedirá de ellos y se volverá a meter en la barca, para pasar la noche, ya que al no cobrar ese viaje, no tiene dinero si para pasar la noche en la posada de la ciudad, algo que no le vendrá mal, pues poco rato después llegará un grupo de ricos nobles preguntando si los puede llevar a Semerkhet, ofreciendo una gran suma de dinero. A Mednam se le olvidarán todos sus problemas y aceptará encantado, marchándose en

cuanto el noble y su familia se monten en la barcaza.

A medida que los aventureros caminen por las calles de Nubt, se darán cuenta de que está prácticamente vacía. Los únicos habitantes que encontrarán por las calles son soldados del ejército de Ptah, que han sido apostados en la ciudad, y algún habitante reacio a abandonar su hogar, a pesar de la Orden del Faraón. Si se acercan hasta los límites de la ciudad, comprobarán con sus propios ojos que más al sur el denso muro de árboles que existe en el horizonte.

Mientras se mueven por la ciudad, no sería de extrañar que algún soldado se cruce con ellos y les dé el alto, preguntándoles por qué continúan en la ciudad. Si muestran el documento del Visir, éste les pedirá disculpas y se ofrecerá para llevarles hasta los barracones, donde podrán cenar y descansar esa noche, ya que la mayoría de posadas se encuentran cerradas. Poco más podrán hacer, pues el resto de establecimientos se encuentran también cerrados.

A la mañana siguiente, un soldado les pedirá que le acompañen y los llevará hasta un oficial del Ejército de Ptah. Ha recibido noticias de que los aventureros desean investigar el motivo por el cual el bosque se ha expandido más de la cuenta. Por lo tanto les ha asignado un destacamento de soldados para que les acompañen hasta la linde del bosque. No podrán acompañarles más allá, pues no puede prescindir de ninguno de sus hombres, pero al menos así, viajarán más seguros a través del desierto. Cuando salgan, un grupo de soldados montados en camellos los estarán esperando (al menos una veintena), con un camello de más para cada uno de los aventureros.

Los Soldados les acompañarán hasta que lleguen a la linde del Bosque. Una vez allí, les informarán de que deben volver a la ciudad, pues no les está permitido quedarse allí durante mucho más tiempo. Les dirán que los camellos deben volver con ellos, pues el bosque crece muy rápido y si los dejan allí, morirán a causa del crecimiento salvaje de las plantas. También les dirán que tengan cuidado con las criaturas que habitan el bosque y sobre todo con los Hijos de Apofis, los habitantes principales del bosque. Se despedirán y se marcharán.

3ª Parte: El Bosque de Ofir.

Los aventureros podrán comprobar que el bosque se encuentra mucho más avanzado de lo que aparece en los mapas habituales. Desde la linde puede verse Nubt, la cual debería encontrarse a varios días de camino.

Se incluye una tabla de encuentros aleatorios, por si el Master deseara meter algún combate a través de la Selva o cambiar algunos de los encuentros predefinidos. El único que no se puede cambiar es el del 5º día.

Cada mañana, los aventureros deberán realizar una tirada para orientarse (pues podrían haber olvidado durante la noche el camino que habían seguido). Para saberlo, cada jugador deberá lanzar 1d100. Si el resultado es 32 o menos, el jugador en cuestión se habrá perdido. Podrían acabar de nuevo en la linde o dirigiéndose hacia el lugar equivocado, haciéndoles vagar por el bosque sin rumbo hasta que se queden sin comida, agua o devorados por alguna criatura.

Desde la linde del bosque, hasta que se encuentren con Ashar (leer más adelante) deben seguir 5 días por el camino correcto sin desorientarse. Cada día que se pierdan, restarán un día de los que hayan logrado para luego recuperarlo, incluyendo números negativos.

Cosas que los aventureros podrán hacer (entre otras):

- Si se fijan mucho en las plantas de su alrededor y se detienen a inspeccionarlas más detenidamente comprobarán que, en cuestión de minutos, las plantas han crecido varios centímetros. Incluso del suelo árido y arenoso comienzan a brotar pequeños tallos, que en varios días se convertirán en altos y fuertes árboles, haciendo aumentar la frondosidad del bosque.
- Si a medida que avanzan escalan uno de los árboles, podrán ver que el bosque se extiende a su alrededor verde y frondoso, muy diferente a como era antiguamente (cualquier personaje estudioso o que haya viajado anteriormente por la zona lo sabrá. También cualquier personaje que pase una tirada de Inteligencia). Además, al elevarse, podrán ver la pirámide truncada y así no perderse. Si se hubieran desorientado, al elevarse podrían retomar el

camino correcto. Sí cada mañana hacen esto, no será necesario tirada diaria de orientación.

Durante el viaje a través de Ofir - 2º día:

Mientras los jugadores viajan por Ofir, el segundo día de camino, díles lo siguiente:

Durante el segundo día de exploración, escucháis un sonido sibilante sobre vuestras cabezas, que os hace deteneros y mirar hacia arriba. Por encima de la copa de los árboles una sombra alargada con alas pasa a gran velocidad. Vuelve a pasar, pero esta vez en dirección contraria y finalmente, su sibilante sonido desaparece en la lejanía. Sin más, continuáis la marcha en busca de la extraña pirámide, vuestro principal objetivo.

Info DM: Lo que ha pasado por encima de los árboles, es una Víbora Alada de Ofir.

Durante el viaje a través de Ofir - 3º día:

Durante el 3º día de viaje, los jugadores se encontrarán con el siguiente desafío:

Mientras observáis los alrededores en busca de posibles amenazas, un zumbido sobre vuestras cabezas os llama la atención. Al mirar, unas criaturas similares a murciélagos se lanzan contra vosotros.

Estirge (2 x jugador):

CA: 7 [CA: 12].

Dados de Golpe: 1 (PG: 8)

Movimiento: 3 metros / Volando: 18 metros

Ataques: 1 (picadura) [BA: +0].

Daño: 1d4 (especial)

Salvación: G1

Moral: 9

Valor de Tesoro: 50

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 13

Cuando una estirge hace daño de combate, significa que se ha adherido a su víctima. Durante los sucesivos asaltos, la estirge causará automáticamente 1d4 puntos de daño hasta que la víctima consiga liberarse o termine de morir desangrada. Si está en vuelo, la estirge gana un bonificador de +2 en su primer ataque por la rapidez de sus movimientos.

Durante el viaje a través de Ofir - 4º día:

Durante la mañana del 4º día, los jugadores se encontrarán con la siguiente escena:

A medida que atravesáis el bosque, la vida a vuestro alrededor no parece ser tan peligrosa como os habían dicho en un principio. Pero a medida que camináis, podéis oír nuevamente el sonido sibilante típico de las serpientes. Éste parece provenir de un claro más adelante y, a medida que os acercáis, parece ser más claro y alto que antes.

Os escondéis tras unos árboles y unos arbustos y desde ahí veis un pequeño claro en mitad de tanta selva y, en el centro, observáis la siguiente situación: un grupo de varios Hombres Serpientes parecen estar adorando a un ídolo verdoso que se encuentra encima de un altar que está situado en el centro. El ídolo parece estar hecho de jade y tiene la forma de una serpiente escalonada. Pero lo más extraño, es que el ídolo está flotando a más de un metro de altura del altar. Los Hombres serpientes se arrodillan y se levantan, ajenos a todo el mundo.

Info DM: La situación que ven los aventureros es en realidad una ilusión. El sonido también es procedente de la ilusión. Cuando los aventureros intenten golpear las figuras de los Hombres Serpientes, o intenten robar el ídolo, éstas desaparecerán (incluyendo el ídolo y el altar) y verán una cosa bien distinta, como se narra a continuación:

Cuando intentáis sorprender a uno de los hombres serpientes, estos desaparecen, como si nunca hubieran estado allí. En cambio, el claro antes bello y hermoso se torna siniestro y oscuro, al descubrir que colgadas de las ramas hay jaulas hechas con ramas y lianas, en cuyo interior pueden encontrarse hombres muertos, medio devorados por los cuervos y otras criaturas que no han dado cuartel ante semejante festín. Los hombres visten las ropas típicas de los soldados de Neferu. Ni sus armas ni armaduras parecen encontrarse en las cercanías.

Durante el viaje a través de Ofir - 5º día:

Durante el 5º día de viaje a través del bosque, los aventureros tendrán la siguiente escena:

Mientras camináis apartando las ramas y el follaje propio de la naturaleza que os rodea, escucháis un inconfundible sonido de pisadas. Acto seguido, un forma humanoide surge a través de unos arbustos a vuestro lado y se choca contra uno de vosotros (hazles tirar y el que menos saque, será con quien se choque). La criatura se levantará produciendo extraños sonidos siseantes y observáis que es cualquier cosa menos humano.

Su piel es verdosa y escamosa, como el de las serpientes, su cabeza es alargada y su boca está llena de dientes, con dos colmillos prominentes en la parte superior de su mandíbula. Al veros, despliega a ambos lados una capucha, similar a las que tienen las cobras y os mira con mitad de odio y miedo. Porta una espada bastarda y una cota de cuero. Con una voz baja y siseante, os pregunta:

- ¿Quiéeeenesssss ssssoissssss?



El Hombre Cobra no atacará inmediatamente a los aventureros, pues sabe que se encuentra en desventaja numérica. Esperará a saber que hacen allí y que les ha traído al lugar. Si comentan algo sobre la Pirámide, se mostrará interesado y dirá:

- Sssssssiii, yo también he venido para averiguar cómo esssstán haciendo que el bosssssque crezca tan deprisssssa. Puede que no me creáissss, pero nosssss une un mismo propóssssito. Mi nombre es Asssshar y vengo desssde Reino Cobra para averiguar y frussstrar los planesssss de conquissssta de los Hombresssssss Ssssserpiente. Tal vez podamossss colaborar. Yo puedo llevarossss hassssta el templo y vosssstros ayudarme a detener los planesssss de la Ssssecta Yigsssssha.

Si los jugadores le preguntan por la Secta Yigsha, Ashar dirá que se trata de una antigua Hermandad de Hombres Serpientes con gran poder dentro de la sociedad de Ofir, que está en contra de la política de paz y armonía que desea Sivas Zhul, regente actual de Ofir. Han reunido a un gran número de Hombres Serpientes que piensan igual que ellos e iniciaron la construcción de un Templo en honor a Yiz (el Dios de los Hombres Serpientes), para que los ayudara en su cruzada. Al parecer, al día siguiente, había aparecido de la nada el Templo y Agnosh, líder de la Secta, comenzó con sus rituales. Ashar fue enviado por sus superiores para investigar estos sucesos y pudo enterarse de todo gracias a las serpientes y demás reptiles de la zona, que le contaron muchas de estas cosas. El motivo por el que se estaba corriendo, era porque se había topado con un jaguar y estaba huyendo de él, hasta que logró darle esquinazo y fue entonces cuando se topó con los aventureros.

Si aceptan finalmente, Ashar los conducirá hasta el Templo de la secta Yigsha.

4ª Parte: El Templo de la Secta Yigsha.

Ashar os guía durante varios días a través de los senderos ocultados por los arbustos y las ramas de los árboles, con paso seguro y con el convencimiento de saber por dónde ir.



Apenas un par de días después, el Hombre Cobra aparta una rama con su verdoso y escamoso brazo y deja al descubierto un claro en mitad de tanta maleza con un imponente edificio que se alza ante vosotros. Su forma os recuerda vagamente a las pirámides de la gran ciudad de Semerkhet. A diferencia de éstas, el templo que tenéis ante vosotros es más alto por la parte del fondo que por el centro, formado por grandes cuerpos de piedra maciza. En la cara central existen unos escalones lo suficientemente bajos y estrechos como para que una persona pueda



subirlos sin problemas. En la cima, parece divisarse un pequeño templo, aunque se encuentra tan alto que no estáis seguros. La naturaleza parece haberse apartado para que el templo pudiera elevarse, aunque hay árboles y arbustos por los laterales del edificio.

Info DM: En la planta superior de la pirámide hay 4 Hombres Serpientes que se encargan de la Vigilancia de la puerta del Templo. Dos de ellos se encuentran vigilando las escaleras, mientras los otros dos vigilan ambos laterales. Como resuelvan la situación los jugadores, es algo que no se sabe y no se puede dejar aquí escrito, pues las opciones son múltiples... Una opción sería escalando desde la parte de atrás (que requiere hasta 4 tiradas de escalar con éxito), mientras el resto del grupo trata de subir las escaleras realizando tiradas de movimiento sigiloso (o por destreza).

Una vez arriba y, tras haber vencido a los guardias, los aventureros verán lo siguiente:

La planta superior de la pirámide se encuentra en ruinas, como debido al paso del tiempo. Hay unos pocos muros, unas columnas medio derruidas y un antiguo altar que parece haber vivido tiempo mejores.

Guardianes Hombre Serpiente:

FUE: 18 (+3); **DES:** 16 (-2/+2/+1); **CON:** 14 (+1); **INT:** 11 (0); **SAB:** 10 (0); **CAR:** 9 (0/4/7).

CA Negativa: 2 (-1 armadura Natural, -2 Destreza, -6 Armadura de Escamas, -1 contra luchadores en tierra)

CA Positiva: 17 (+1 armadura Natural, +2 Destreza, +3 Armadura de Escamas, +1 contra luchadores en tierra).

Dados de Golpe: 3d6+3 (+3 por CON); **PG:** 17

Bonificador al Ataque C/C: +1 por nivel, +3 por Fuerza (Total = +4).

Bonificador al Ataque a Distancia: +1 por Nivel, +2 por Destreza (Total = +3).

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 Ataque (Esp. Bastarda) o 1 ataque (Arco Corto) o 1 Mordisco.

Daño: 2d4+3; o 1d6; o 1d4 + Veneno.

Salvación: Hombre-Serpiente nivel 3.

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Valor de Tesoro: 800 MO

Valor PX: 65

Especial:

- +1 a la Iniciativa.
- El daño del Veneno es de 3d6 (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno). 2 dosis diarias.
- Inmunes al veneno.
- Pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente con las serpientes.

Estos Hombres serpientes pertenecen a la Secta Yigsha y se diferencian de los demás porque tienen un tatuaje en el cuello con la forma de una Serpiente Enroscada a una Daga.

Desarrollo del Combate: Los guardianes, que van armados con arcos, tratarán primero de atacarles a distancia, aprovechando su elevada posición. Cuando lleguen al combate cuerpo a cuerpo, soltarán sus arcos y atacarán con sus Espadas Bastardas.

La única entrada se encuentra bajo el altar. Deberán empujarlo para revelar un pozo que conduce al interior del Templo. Para poder bajar por el pozo, bastará con atar una cuerda a una de las columnas y descender por ella hasta el nivel inferior. Si los aventureros no llevaran cuerdas, Ashar dejaría la suya.

Si los Jinetes aún siguieran vivos mientras los aventureros huyen, descenderían de sus monturas y tratarían de perseguirlos por el pozo.

5ª Parte: En el Interior del Templo.

El Templo: Todo los pasillos y las habitaciones están construidas en piedra. En las paredes hay antorchas que se encuentran apagadas, pero pueden ser encendidas sin problemas.

1. La Sala de las Máscaras:

El pozo tiene forma cuadrada, tiene 2 metros de ancho y tiene una altura de 10 metros. La habitación a la que da el pozo, es una habitación cerrada, también cuadrada, de unos 6 metros de lado por 3 metros de alto. La sala parece no contener puertas ni otras salidas. Todas las paredes están decorada con infinidad de máscaras rituales y ninguna parece ser igual al resto: una tiene la imagen de un hombre que saca la lengua (como si estuviera siendo ahorcado), otra parece una calavera con un collar de oro (no es de oro auténtico), mientras que otra está hecha de

madera y tiene la zona de la boca serrada, como si fueran dientes... Todas son distintas entre sí.

Info DM: Para salir de esta habitación, hay que superar una tirada por Detectar Puertas Secretas (o tirada de Inteligencia con un penalizador de 3). La puerta secreta es la que se encuentra en el lado derecho de la sala, no donde pone 4 (ir al punto 4 para más información). Para abrirla, no hace falta más que empujar la pared y se abrirá.

a. Pozo con estacas:

Un personaje que pise esta sección del suelo, deberá realizar una tirada de salvación por Armas de Aliento (o Destreza a elección del Narrador) o verá como el suelo bajo sus pies cede y caerá por el pozo. La caída (9 metros) causa 3d6 puntos de daño y las estacas 2d6 puntos adicionales (un total de 5d6 puntos de daño).



2. La Sala de las Serpientes:

Como su nombre indica, esta sala se encuentra completamente llena de serpientes (en los cuadros que hay un "s" - 38 serpientes). Para que éstas no se escapen, se encuentran a 6 metros por debajo del nivel del pasillo por el que han venido, excepto el escalón de 1x2 metros que hay dentro de la sala a cada lado, que se encuentra al mismo nivel que el pasillo. Existen varias formas de cruzar la habitación:

- Tratando de saltar la distancia que hay de lado a lado del pasillo. Para ello, el jugador deberá superar una tirada de Fuerza con un penalizador de -5. Si lo supera, habrá llegado al otro lado, si no, caerá con todas las serpientes (2d6 puntos de daño por la caída), que le atacarán.
- Saltando al interior del foso de serpientes y acabando con todas ellas y pasar después tranquilamente.

- Eliminando las serpientes desde los alto y pasar después tranquilamente.
- Cualquier otra forma que se les ocurra.

Serpiente Cascabel.

CA Negativa: 5

CA Positiva: 14

Dados de golpe: 4

Bonificador al Ataque: +3

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 2 Mordiscos

Daño: 1d4 + veneno (1d6 puntos de daño adicional. La mitad si se supera Salvación por Veneno).

Salvación: Guerrero nivel 2

Alineamiento: Neutral

PX: 125

Por cierto, aunque Ashar habla el idioma de las serpientes, no podrá ordenarles que les dejen pasar, puesto que él es un Hombre Cobra y estas serpientes sirven al Yiz, enemigo de los Hombres Cobra.

3. La Sala de las Estatuas:

Nada más entrar, una Gigantesca y Colosal Serpiente Gigante os mira desde el centro de la sala. Tras haber sacado vuestras armas y haberos preparado casi sin mediar palabra para una batalla que, a priori, se pensaba cruel, sangrienta y, posiblemente, mortal, os percatáis de la verdad: no se trata de una auténtica Serpiente, sino de una estatua de piedra. Tras recuperar la respiración, entráis y veis que la serpiente no se encuentra sola: se encuentra custodiada por cuatro figuras situadas a las esquinas de la misma, que representan a Hombres Serpientes. Se encuentran mirando hacia las cuatro esquinas de la sala, como si la protegieran de extraños atacantes invisibles. En la pared norte, hay una inscripción, escrita en un idioma totalmente desconocido. Ashar, al verlo, dirá que se trata de la forma escrita del idioma de los Hombres Serpientes y lo traducirá: *Los Hombres Serpientes que desean avanzar en su camino, veneran a Yiz.* Aparte de la puerta por la que han entrado, no parece haber ninguna otra forma de continuar.

Los aventureros que realicen una tirada por Buscar (Tirada de Inteligencia) o un personaje que pueda tirar por Encontrar y Desactivar Trampas, podrá descubrir que las estatuas que representan a Hombres Serpientes poseen un mecanismo a sus pies que les permite girar 360° en cualquier dirección (sobre su eje vertical para

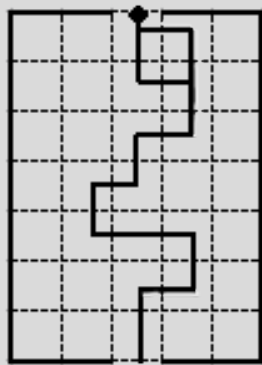
ser más claros). En el mapa del Master, viene hacia donde “miran” de las estatuas, explicado por flechas. Para poder avanzar y abrir la puerta de la zona Oeste, los aventureros deberán girar las estatuas al mismo tiempo y situarlas mirando hacia Yiz (la estatua de la Serpiente Gigante). Luego, la estatua de Yiz girará lentamente hacia la posición contraria y sus ojos (que un principio parecían de piedra) se tornarán rojos y proyectará un haz de luz hacia el muro, haciendo desaparecer esa sección de la pared y dejando el pasillo a la vista. El haz de luz no se apagará en ningún momento, pero los jugadores podrán pasar sin problemas, pues es sólo luz roja.

Cada rubí de los ojos puede ser extraído, pero ello hará que la sección del muro vuelva a aparecer, impidiendo el paso a los jugadores. Si se vuelven a colocar los rubís, la sección volverá a desaparecer (podrían robarlos a la salida). Cualquiera que se quede en medio de la sección, recibirá 6d8 puntos de daño y reaparecerá por el mismo lado por el que venía. Cada uno de los dos rubís están valorados en 5.000 MO.

b. La Senda de Yig:

Cuando lleguen al final de éste pasillo, verán que el pasillo acaba en un muro y a la derecha, un gran vacío. No hay ni baldosas ni columnas. En la pared del fondo, podrán encontrar un texto y una imagen (el texto está escrito en la forma escrita del idioma de los Hombres Serpientes. Ashar lo traducirá). En cuanto al dibujo, se trata de una serpiente que muestra el camino para superar la prueba. Los cuadrados simbolizan la piedra de la pared y a la vez, las casillas por las que deben pasar los aventureros.

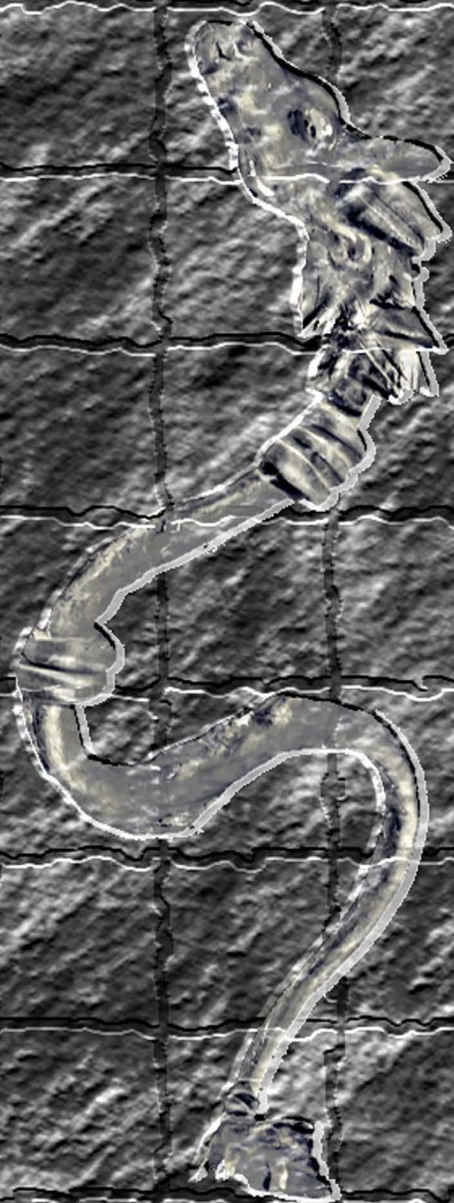
“Sólo quien siga el rastro de Yig, alcanzará su destino”.



Si logran descifrar el significado del enigma, deberán atravesar la sala. Cada vez que un aventurero se equivoque de casilla, éste caerá al vacío (guíate según el mapa de arriba o el que viene al final de la aventura). Acto seguido aparecerá al principio del pasillo, pero habrá perdido 1d8 Puntos de Daño (no importa si estuviera atado a una cuerda, equivocarse de camino implica sufrir el daño). Debe realizarse siguiendo el camino marcado: la casilla siguiente no se activará hasta que no se haya activado la anterior (aunque hay casillas continuadas, se supone que se activan realizando el camino correcto, de no ser así, el aventurero caerá). Como se puede ver, al final hay dos posibles caminos (ambos correctos), ya que la imagen toma varias casillas a la vez (eso debería desconcertar a los jugadores un rato). Una vez logre llegar al final del pasillo, el resto podrá seguirle sin problemas (pues ya estará resuelto el enigma). Los objetos, cuerpos sin vida y otras cosas inanimadas, no volverán a la “casilla de Salida”, por llamarla de alguna forma. Quedarán en el fondo del pozo sin posibilidad de ser recuperadas. Las pertenencias que lleve un aventurero al caer, las conserva cuando vuelve al punto de salida, salvo que el aventurero muera durante o a causa de la caída, que no regresará.

Info DM: Es muy habitual que a los jugadores se les ocurran ideas que dejen en nada una prueba o trampa y, generalmente, no se les debe negar, de hecho, hay que premiar esas ideas con Puntos de Experiencia. Pero en ocasiones le quitan al juego ese punto de dificultad con el que uno quiere sorprender a sus jugadores. En esta prueba, el ejemplo más claro aparece en *Indiana Jones y la Última Cruzada* ©, cuando Indi se encuentra en el Salto desde la Cabeza del León, que tras pasar la prueba lanza tierra y marca el camino a seguir. O por ejemplo, algo muy típico de los Pícaros, que usan sus espadas o cualquier palo para tantear el suelo en busca del lugar correcto donde pisar. Para prevenir esas opciones (que como ya he dicho son muy válidas), puedes sugerirles que se trata de una habitación mágica (que de hecho, lo es) y ese tipo de cosas no funcionan. Las baldosas sólo se activan cuando alguien las pisa o utiliza sus manos mientras gatea, impidiendo que dicha persona caiga al vacío. Si usan una vara o la punta de su espada, esta se deslizará por el espacio sin tocar nada.

SOLO QUIEN SIGA EL
RASTRO DE YIG,
ALCANZARA SU
DESTINO



4. La Puerta al Final del Pasillo.

Seguramente, si los jugadores han estado haciendo un mapa o tú como Narrador se lo has ido dibujando, te preguntarán (o se preguntarán) que significa. Al final de ese pasillo, hay una puerta, pero ésta no conduce a la sala 1, sino a la 5 (fíjate que a la izquierda del mapa, hay otro 4 con el símbolo de una puerta que da a la sala 5). La puerta en realidad es un arco mágico que lleva a otra localización dentro del mismo edificio y está hecho simplemente para desconcertar a los aventureros. A continuación, léeles lo siguiente:

Cuando lográis superar la Senda de Yiz, llegáis a un nuevo pasillo, el cual termina en una puerta fabulosamente labrada. Se trata de una puerta de doble hoja y labrada en la propia piedra. El marco, también de piedra, tiene la forma de decenas de serpientes enroscadas entre sí. En cada hoja de la puerta pueden verse multitud de criaturas, la mayor parte son Hombres Serpientes, aunque también pueden verse serpientes de todos los tamaños, que adoran a una Serpiente Gigante. Cada uno de los tiradores de la puerta simbolizan una serpiente enroscada alrededor de una daga, símbolo de la Secta Yigsha. Lo que más os extraña es, si no habéis calculado mal, que la puerta conducirá a la Sala de las Máscaras y a la entrada del Templo...

Para entrar, sólo hace falta tirar para abrir las puertas. Una vez entren, léeles el texto de la sala 5ª.

5. La Sala del Ritual.

Cuando abris la puerta, os sorprende lo que veis. No estáis en la Sala de las Máscaras, como habíais pensado, sino en la parte superior de la gran pirámide, en el templo que la corona, salvo por una diferencia: el templo se encuentra flotando en el cielo, con la pirámide varias decenas de metros más abajo. El pasillo por el que habéis entrado sigue allí, pero es como si se tratara de un portal, pues no hay más paredes ni muros tras la puerta, sólo el cielo a vuestro alrededor y la pirámide y la selva en la que habéis estado tanto tiempo a vuestros pies. En el interior del templete, la imagen que visteis varios días antes en mitad del bosque aparece frente a vosotros: un grupo de hombres serpientes adorando un ídolo verde con la forma de una serpiente escalonada que levita sobre el altar central. Salvo por una diferencia: un gigantesca Víbora Alada Gigante se encuentra al fondo de la

estancia, con la mirada fija en vosotros. Los Hombres Serpientes también giran sus cabeza hacia vosotros, con la disposición de atacaros...

Desarrollo “lógico” de la acción: La distribución es la siguiente: Al fondo de la sala (en el lado contrario de la puerta) está la Víbora Alada Gigante. Delante suya, se encuentra Agnosh, el Druida líder de la Secta Yigsha y a ambos laterales del altar, sus aprendices (uno de nivel 1º y el otro de nivel 2º). Ashar atacará primeramente a los Hombres Serpientes, mientras éstos y Agnosh atacarán a los intrusos (Agnosh lo hará con su magia). La Víbora Alada Gigante se mantendrá a la espera, durante un par de asaltos analizando a los asaltantes o hasta que él sea atacado, que en ese caso, pasará a atacar a los intrusos.

Víbora Voladora Gigante de Ofir:

CA Negativa: 1

CA Positiva: 18

DG: 7 (PG: 50)

Bonificador al Ataque: +6

Movimiento: 40 Volando.

Ataque: 1 mordisco o 1 escupitajo.

Daño: 1d8 + Veneno

TS: Como un guerrero de nivel 6.

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor de Tesoro: 2.500 MO

PX: 400

Especial:

- +1 a la Iniciativa.
- El daño del Veneno hace 4d8 puntos de daño (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno).
- El Escupitajo tiene 6 metros de alcance y causa 4d8 puntos de daño de ácido (Superar una tirada de salvación contra Varitas reduce el daño a la mitad). Además, el ácido es muy corrosivo y arruinará cualquier armadura, escudo, arma o equipo que porten sus víctimas (exceptuando aquellas que sean mágicas, siempre que la víctima supere una tirada de salvación, en caso contrario, el objeto mágico perderá un punto en su bonificador) en 1d4 asaltos.

En cuanto a la Sala: no es verdad que se encuentre en el cielo, de hecho se encuentra en la parte más baja del templo, pero las paredes tienen lanzado un hechizo que muestra el mundo

exterior, a tiempo real, visto desde el cielo. Si un jugador toca los límites de la pared, pensando salir al exterior, notará que hay una pared aunque no podrá verla. El techo se encuentra a 6 metros de altura, aunque tampoco podrán verla en un principio.

Cuando Agnosh sea derrotado (y también todos sus discípulos), el maestro druida dirá:

- *No habéissss logrado nada, Yig me acogerá en sssu ssseno y me recompensará enormemente. En cambio, vosssstros habéissss llegado al final del camino y vuessstros insssignificantesss diosssesss ni sssiquiera podrán encontrar vuessstrasss almasssss...*

Y dicho esto, morirá. En cuanto al ídolo verde con forma de serpiente escalonada, se trata de una estatua de Jade valorada en 400 MO. Seguirá levitando y si alguno de los aventureros la coge o la toca, dejará de hacerlo para caer al suelo (salvo que la hayan cogido). Acto seguido, la ilusión del exterior desaparecerá, dejando ver las paredes de piedra y el techo comenzará a temblar. Ashar (de seguir vivo) los instará a salir de allí lo más rápido que puedan, pues el templo se está viniendo abajo. Huir puede ser más complicado de lo que parece, pues deben recorrer todas las salas que han dejado atrás sin detenerse demasiado.

En realidad, el templo no se está derrumbando, sino que la tierra bajo él se lo está “tragando”. Tras 20 asaltos, el templo al completo será engullido por la tierra. Una vez lleguen al exterior, comprobarán que el templo está descendiendo y que el bosque a su alrededor se vuelve menos denso parece retirarse a la misma vez que el templo. Pasados los 20 asaltos, si han conseguido salir con vida, se encontrarán de nuevo en el borde original del bosque (el que aparece en el mapa del mundo de la Marca del Este), en la frontera con Barambali. Ashar, si sigue con ellos, se despedirá deseándoles buen viaje, agradeciéndoles la ayuda prestada a su pueblo y se marchará hacia su Reino.

Si por algún motivo, algún día desean desenterrar el templo, por mucho que excaven, nunca lo encontrarán...

Epílogo: El regreso a Nubt.

Tras dos días de camino, encontrasteis la salida del bosque, mucho más rápido que cuando entrasteis. La diferencia más significativa, es que no veis la ciudad de Nubt, algo que no entendéis pues cuando llegasteis, desde la linde del bosque se veía la ciudad. Pensáis que tanto esfuerzo no ha valido para nada, pues apenas os quedan algunas raciones de comida y agua en vuestro odre como para llegar a la Ciudad Dorada. Durante vuestro viaje a través de las áridas arenas del Desierto, os cruzáis con algún espejismo, con la ilusión de encontrar agua y dátiles, propias de las palmeras que suele haber en esos lugares, pero todo queda en eso, ilusiones. Desfallecidos y sin esperanzas, caéis al suelo, ya sin fuerzas. Cuando echáis un último vistazo al horizonte, lográis ver una polvareda que se levanta y que parece que se echará sobre vosotros como una manta que os protegiera del frío en un Invierno sin fin. Pero no es una tormenta de arena. Antes de perder definitivamente la consciencia, escucháis el ruido de cascos y de gritos que os llaman, como si la Parca hubiera montado en su corcel y hubiera venido a recogeros.

Abrís los ojos unos segundos después, pensando en ver a Valion, o tal vez a Ra, pues os encontrabais en las tierras de los faraones y preguntarle por qué ha sido tan cruel con vosotros. Pero sentís dolor y fatiga. Si la “otra vida” es igual que la vida normal, no merece la pena tanto sufrimiento. Notáis que el suelo bajo vuestros pies se mueve, como si os estuvieran balanceando, pero la estancia en la que os encontráis no parece moverse de su sitio. Unas mujeres vestidas totalmente de blanco se acercan a vosotros y miran vuestras heridas, a la vez que os dan a beber un líquido claro y transparente, que calma vuestro el dolor casi de inmediato, pero no lo suficiente como para volver a la inconsciencia, en la cual se está mucho mejor. Tal vez sean los ángeles de los que tantas veces habéis escuchado hablar...

Volvéis a despertar, y esta vez ya no sufrís tanto dolor como la vez anterior. Tampoco sentís ese movimiento bamboleante que habíais sentido un rato atrás. Tampoco parecéis estar en la sala en la que os encontráis antes. Una mujer, también vestida de blanco (no sabríais decir si es la misma de antes) se acerca a vosotros y os pregunta como os encontráis. Vosotros os notáis bastante mejor,

incluso al mirar las heridas que teníais en el cuerpo, éstas ya no están, salvo cicatrices propias de una lenta recuperación. Os pide que le acompañéis, pues alguien quiere hablar con vosotros. Al salir de la estancia, os dais cuenta que os encontráis en una especie de templo... no, un templo no, más bien una de las Casas de Curación propias de las ciudades de Neferu. Al salir de la casa, el murmullo de la ciudad os desorienta, pues la actividad diaria de la ciudad de Semerkhet no parece haberse interrumpido, a pesar de todo lo que habéis pasado. La mujer os conduce hasta el Hery-Tep, la casa del gobernador. Allí sois conducidos por los pasillos hasta una gran sala de aspecto imponente. Al fondo, una escalinata y un gran asiento, en el que hay sentado una figura no menos imponente que la sala: alto, de aspecto vigoroso y fuerte.

El Visir de Neferu se levanta y, algo impropio de alguien de su cargo, se acerca a vosotros y os saluda, dándoos un apretón de manos.

- *No saben lo agradecidos que estamos por su trabajo. Sabemos que ha debido ser muy duro, pues sus cicatrices lo demuestran. Espero que se encuentren descansados y sanos aunque estoy seguro de ello, después de semanas de lenta recuperación. Pensábamos que no saldrían de esta.*

Para vuestra sorpresa, el Visir os dice que habéis estado inconsciente casi 2 semanas. Pero eso ya queda atrás. Ahora sólo queda disfrutar de un gran banquete y de un merecido descanso, además de una recompensa por tan nobles actos.

Tras la Aventura:

Cuando los aventureros terminen la aventura, tal vez les interese saber...

- Que tras detener el ritual, la zona de bosque que se había expandido, comenzó a pudrirse a mayor velocidad que cuando se expandía. En apenas unos días, ya se habían recuperado las fronteras originales de los reinos del continente.
- Que el Regente de Ofir, Sivas Zhul, envió un comunicado al pueblo neferí, negando su implicación en los hechos acontecidos en el bosque y su expansión. Explicaba que dichos actos habían sido realizados por un grupo aislado de Hombres Serpientes, ajenos al Consejo Gobernante y que se tomarían las

medidas necesarias para que nada de esto vuelva a suceder.

- Que en la misiva enviada al Faraón, también se decía que ni siquiera los propios Hombres Serpientes sabían cómo los culpables habían levantado una pirámide tan grande en tan poco tiempo y que debía de tratarse de las malas artes, aunque todo esto no ha sido contrastado, pues sólo son rumores y cuchicheos, propios de lugares como el Lenocinio de Bes (típicas conversaciones de alcoba entre las meretrices con sus clientes).

Experiencia y Recompensas:

- Por finalizar la aventura con éxito, cada jugador obtiene 2.500 Px y 1.000 MO.

Diferencia entre Yiz y Yig:

A lo largo de la aventura, el Narrador habrá podido leer el nombre del Dios de los Hombres Serpientes de dos maneras distintas: Yiz y Yig.

Esto no significa que yo me haya equivocado al escribirlo, ni que el corrector ortográfico me lo haya corregido automáticamente. Significa que realmente, los Hombres Serpientes de la Secta Yigsha veneran al mismo dios, pero con otro nombre. El curtido en los Mitos sabrá que Yig es en realidad un Arcaico (o Primigenio) y, aunque en el Vademécum de Campaña se hace referencia a que los Hombres Serpientes son los Arcaicos Sincréticos de Shub-Niggurath, he creído mejor utilizar a Yig, que es el auténtico Arcaico Absoluto de los Hombres Serpientes.

A efectos de esta aventura (y futuras secuelas), Yiz y Yig son la misma entidad, pero unos piensan que es un dios (Yiz), mientras que otros saben que en realidad es un Arcaico (Yig). Un último apunte, Yigsha significa Hijos de Yig.

Material Adicional:

A continuación se detallan las criaturas y demás PNJs que intervienen en la aventura. También varios mapas de ayuda para la aventura.

Ashar, el Hombre Cobra:

Ashar es un Hombre Cobra que procede de Reino Cobra. Ha sido enviado por el General Aazzir para averiguar el motivo por el que Ofir ha logrado hacer que su bosque se extienda tan rápidamente. Ashar es uno de los mejores y más obedientes soldados que tiene el General Aazzir en su ejército, es por ello que le eligió a él para tan importante cometido.

El motivo por el que el General Aazzir está preocupado por estos hechos se debe a que teme que Ofir intente conquistar el resto del continente, aprisionándolos en una esquina del mismo, a la espera de poder contar con la fuerza suficiente como para atacarlos y destruirlos del todo.

Ashar:

FUE: 16 (+2); **DES:** 14 (-1/+1/+1); **CON:** 14 (+1); **INT:** 13 (+1); **SAB:** 11 (0); **CAR:** 10 (0/4/7).

CA Negativa: 3 (-1 armadura Natural, -1 Destreza, -6 Cuero Tachonado)

CA Positiva: 16 (+1 armadura Natural, +1 Destreza, +3 Cuero Tachonado).

Dados de Golpe: 5d6+5 (+5 por CON); **PG:** 29

Bonificador al Ataque C/C: +3 por nivel +2 por Fuerza (Total = +5).

Bonificador al Ataque a Distancia: +3 por Nivel +1 por Destreza (Total = +4).

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 Ataque (Espada Bastarda+1 o Daga) o 1 Mordisco o Escupitajo.

Daño: 2d4+1+2 (Bastarda) o 1d4+2 (Daga) o 1d4 + Veneno o 1d4 + Veneno.

Salvación: Hombre-Serpiente nivel 5.

Moral: 11

Alineamiento: Neutral.

Valor de Tesoro: 1.500 MO

Valor PX: 350

Especial:

- +1 a la Iniciativa.
- El daño del Veneno es de 3d6 (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno - 2 dosis al día).
- El escupitajo venenoso de un Hombre cobra siempre va dirigido a la Cara de su víctima (tirada de ataque por Destreza). Si tiene éxito, 1d6 asaltos cegado si la víctima no supera la tirada de salvación contra Veneno.
- Inmunes al veneno.
- Pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente con las serpientes (entre ellas, también las Víboras Voladoras Normales y Gigantes).

Equipo:

- Cuero Tachonado.
- Espada Bastarda +1
- Daga.
- Mochila
- 50 metros de cuerda.
- Odre con Agua.
- Raciones de comida para 7 días.
- Farol de Aceite.
- 4 Frascos de Aceite.
- 1 Árnica (4 usos)



Agnosh, Líder de la Secta Yigsha.

Agnosh es un Hombre Serpiente de Ofir y actual líder de la Secta Yigsha (que se puede traducir como Hijos de Yiz o Yig). Todos los Hombres Serpiente creen que el Continente de Cirinea les pertenece, aunque nunca han intentado invadirlo, ya sea por falta de medios o por el típico “sí pero no”. En cambio, los miembros de esta Secta son más activos y, aunque no habían logrado nada por el momento, ahora se encuentran en una posición que les podría permitir iniciar una guerra e, incluso, la posibilidad de ganarla. Mientras Sivas Zhul prometía la posibilidad de invadir el continente, Agnosh se cansó de promesas que no llevaban a ningún sitio. Decidió realizar un pacto con Yiz, por el cual accedería a servirle en la otra vida, a cambio de poder ayudar a recuperar su territorio. Yiz (o el Arcaico Yig) aceptó e hizo aparecer un templo de la nada. También le dotó de un poder especial para que, mediante ritos específicos, pudiera extender el bosque a su alrededor.

Agnosh, Druida Hombre-Serpiente:

FUE: 9 (0); DES: 10 (0/0/0); CON: 13 (+1); INT: 10 (0); SAB: 13 (+1); CAR: 15 (-1/5/8).

CA Negativa: 7 (-1 armadura Natural, -1 Anillo de Protección)

CA Positiva: 12 (+1 armadura Natural, +1 Anillo de Protección).

Dados de Golpe: 8d6+9 (+9 por CON); **PG:** 33

Bonificador al Ataque C/C: +2.

Bonificador al Ataque a Distancia: +2.

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 Bastón o Daga o 1 Mordisco o Conjuro.

Daño: 1d6 o 1d4 o 1d4 + Veneno (2 dosis diarias) o conjuro.

Salvación: Hombre-Serpiente nivel 9.

Moral: 11

Alineamiento: Caótico.

Valor de Tesoro: 3.000 MO

Valor PX: 1.060

Conjuros (4/4/3/2): Curar Heridas Leves (x4); Esfera Flamígera (x1), Hoja de Llamas (x1), Ráfaga de Viento (x1), Piel de Corteza*(x1); Crecimiento de Púas, Rayo eléctrico (x2); Curar Heridas Graves (x2).

*Piel de Corteza: Un druida de nivel 8 (como este), convierte su armadura base en 4 (15 como armadura Positiva) y obtiene un +1 a todas las tiradas de Salvación.

Especial:

- +1 a la Iniciativa.
- El daño del Veneno es de 3d6 (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno).
- Inmune al veneno y a todo tipo de encantamiento proveniente de seres de la naturaleza.
- Pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente con las serpientes.
- Puede identificar automáticamente cualquier especie de animal o planta del entorno en el que se encuentre, puede determinar si una fuente, una porción de agua o comida son puras o están envenenadas.
- Puede adoptar, hasta 3 veces al día, cualquier forma del mundo animal, siempre que no sea más pequeño que un roedor del tamaño de una rata ni más grande que dos veces el tamaño humano. No puede conjurar en esta forma y cada transición a la forma animal o viceversa, sanará al druida 1d8 puntos de golpe.

Equipo:

- 1 Bastón de Madera.
- 1 Daga.
- Anillo de Protección +1.

Druidas Aprendices de Agnosh

Aquí se detallan las características de los aprendices de Agnosh. Para saber el número de aprendices, lanza 1d6. El 50% serán de nivel 1 y el 50% restante de nivel 2. Los conjuros aquí detallados son sólo orientativos, como narrador, podrás atribuirles otros si lo ves conveniente.

Druida Hombre-Serpiente de Nivel 1:

FUE: 9 (0); DES: 11 (0/0/0); CON: 12 (0); INT: 13 (+1); SAB: 16 (+2); CAR: 15 (-1/5/8).

CA Negativa: 8 (-1 armadura Natural)

CA Positiva: 11 (+1 armadura Natural).

Dados de Golpe: 1d6+1; **PG:** 7

Bonificador al Ataque C/C: +0.

Bonificador al Ataque a Distancia: +0.

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 Bastón o Daga o 1 Mordisco o Conjuro.

Daño: 1d6 o 1d4 o 1d4 + Veneno (2 dosis diarias) o conjuro.

Salvación: Hombre-Serpiente nivel 1.

Moral: 11

Alineamiento: Caótico.

Valor de Tesoro: 250 MO

Valor PX: 15

Conjuros (2): Curar Heridas Leves (x2).

Especial:

- El daño del Veneno es de 3d6 (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno).
- Inmune al veneno y a todo tipo de encantamiento proveniente de seres de la naturaleza.
- Pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente con las serpientes.

Equipo:

- 1 Bastón de Madera.
- 1 Daga.

Druida Hombre-Serpiente de Nivel 2:

FUE: 11 (0); DES: 13 (-1/+1/+1); CON: 14 (+1); INT: 13 (+1); SAB: 18 (+3); CAR: 15 (-1/5/8).

CA Negativa: 7 (-1 armadura Natural; -1 DES)

CA Positiva: 12 (+1 armadura Natural; +1 DES).

Dados de Golpe: 2d6+2 (+2 por CON); **PG:** 14

Bonificador al Ataque C/C: +0.

Bonificador al Ataque a Distancia: +1 (DES).

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 Bastón o Daga o 1 Mordisco o Conjuro.

Daño: 1d6 o 1d4 o 1d4 + Veneno (2 dosis diarias) o conjuro.

Salvación: Hombre-Serpiente nivel 2.

Moral: 11

Alineamiento: Caótico.

Valor de Tesoro: 500 MO

Valor PX: 30

Conjuros (2/1): Curar Heridas Leves (x2); Esfera Flamígera 1.

Especial:

- +1 a la Iniciativa.
- El daño del Veneno es de 3d6 (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno).
- Inmune al veneno y a todo tipo de encantamiento proveniente de seres de la naturaleza.
- Pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente con las serpientes.

Equipo:

- 1 Bastón de Madera.
- 1 Daga.

Encuentros Aleatorios en el Bosque de Ofir.

1d4 + 1d8	Nombre del Encuentro
2	Oso Lechuza.
3	Víbora Voladora de Ofir.
4	Jaguar.
5	Caracol Mayal.
6	Jabalí Común.
7	Serpientes (pueden ser tanto estas que se han insertado en la presente aventura como cualquier otra que haya en los demás manuales, a elección del Narrador).
8	Arañas Gigantes.
9	Arroyo.
10	Ranas Venenosas.
11	Patrulla de Hombres Serpientes.
12	Pantano con Cocodrilos.

Descripción de los Encuentros (en orden alfabético según el nombre del encuentro de la tabla):

Arroyo:

Mientras los aventureros caminan por la Selva, se toparán con un arroyo. Puede ser un pequeño riachuelo, caudaloso o lugar habitual de animales de la zona. Los aventureros podrían aprovechar para rellenar sus cantimploras. Existe un 15% de que el agua esté contaminada, ya sea por la existencia de un animal muerto en estado de descomposición, por el tipo de roca (que sea de base sulfurosa), etc.

Araña Gigante - Viuda Negra (de 1 a 4 = 1d4).**CA Negativa:** 6**CA Positiva:** 13**Dados de golpe:** 3**Bonificador al Ataque:** +2**Movimiento:** 6 metros.**Telaraña:** 12 metros.**Ataque:** 1 Picadura.**Daño:** 2d6 + veneno**Salvación:** Guerrero nivel 1**Moral:** 8**Valor de Tesoro:** 800**Alineamiento:** Neutral**PX:** 50

Mide unos 2 metros de altura y tiene una marca en forma de reloj de arena en el vientre. Cuando atrapa a una presa en su red, hay que tratar la tela como si se tratara del conjuro de mago Telaraña para poder liberarse. Una víctima de la picadura de una araña viuda, debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá 1d6 puntos de daño adicionales.

Caracol Mayal (1).**CA Negativa:** 4**CA Positiva:** 15**Dados de golpe:** 4**Bonificador al Ataque:** +3**Movimiento:** 3 metros.**Ataque:** 1 por tentáculo**Daño:** 1d8**Salvación:** Guerrero nivel 4**Moral:** 7**Valor de Tesoro:** 4.000**Alineamiento:** Neutral**PX:** 100

Este caracol gigante (de 2,4 metros de altura), tiene la misma forma que un caracol normal, salvo que en la cabeza tiene 4 tentáculos que acaban en una bola tipo maza, que los tiene en constante movimiento, flagelando todo en su camino. Su concha está llena de rayas de color rojo, azul amarillo y verde, mientras que su piel es azul grisácea.

En combate, cada tentáculo tiene sus propios puntos de golpe y cuando muere, deja de atacar. Cada tentáculo representa un Dado de Golpe. Una vez que todos los tentáculos han sido destruidos, la bestia esconde la cabeza y el resto de su cuerpo en el interior de la concha, muriendo a los 1d4 asaltos. Durante ese tiempo, emitirá unos gemidos lastimeros que tienen un 50% de posibilidades de atraer a un monstruo errante (a efectos de juego, vuelve a tirar en la

tabla de encuentros para saber cual). El cuerpo del monstruo también tiene puntos de golpe, pero es tan hábil a la hora de retraerlo (con una velocidad asombrosa) que se considera que tiene CA Negativa de -8 (CA Positiva de 27); cualquier impacto en el cuerpo reducirá los puntos de golpe de la criatura directamente, pudiéndola matar de esta forma sin importar los tentáculos que le queden.

Es inmune al fuego (normal y mágico) y también al veneno, pero es hipersensible a la luz brillante y por ello sólo se le puede encontrar bajo tierra o por la noche.

La concha del caracol mayal le otorga una protección parcial contra la magia. Cuando es atacada de esta forma, lanza 1d100 y consulta en la siguiente tabla:

- 01-40 → El conjuro se descontrola; la criatura más cercana al caracol mayal es afectada por el conjuro.
- 41-70 → El conjuro funciona con normalidad.
- 71-90 → El conjuro no tiene ningún efecto.
- 91-100 → El conjuro es reflejado de vuelta al lanzador.

La concha pesa unos 125 kg y se puede vender por 3.000-5.000 MO. Mantiene sus propiedades mágicas entre 1 y 6 meses después de la muerte de la criatura.

Jabalí Común (de 1 a 4 = 1d4).

CA Negativa: 7
CA Positiva: 12
Dados de golpe: 3
Bonificador al Ataque: +2
Movimiento: 9 metros.
Ataque: 1 Cornada
Daño: 2d4
Salvación: Guerrero nivel 1
Moral: 9
Valor de Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
PX: 50

Suelen ocultarse entre los matorrales y cargar desde sus escondites. Pueden cargar, siempre y cuando estén a más de 18 metros, causando el doble de daño si impactan.

Jaguar (1).

CA Negativa: 4
CA Positiva: 15
Dados de golpe: 4
Bonificador al Ataque: +3
Movimiento: 21 metros.
Ataque: 2 Zarpazos / 1 Mordedura
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d8
Salvación: Guerrero nivel 2
Moral: 8
Valor de Tesoro: 1.100
Alineamiento: Neutral
PX: 75
 Puede trepar a los árboles automáticamente.

Oso Lechuza (1 o 2, según grupo).

CA Negativa: 5
CA Positiva: 14
Dados de golpe: 5
Bonificador al Ataque: +4
Movimiento: 12 metros.
Ataque: 2 Zarpazos / 1 Mordedura
Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4
Salvación: Guerrero nivel 3
Moral: 9
Valor de Tesoro: 1.500
Alineamiento: Neutral
PX: 175

Pantano con Cocodrilos:

Mientras los aventureros caminan por el bosque, se topan con una pequeña extensión de agua. El camino está más adelante, y eso les obliga a tener que cruzar el pantano o rodearlo. Sea como fuere, un grupo de Cocodrilos no se lo pondrá nada fácil. Los cocodrilos no se alejarán mucho del pantano, dejando escapar a los aventureros si éstos huyeran. De hacer esto, perderán 2 días más, mientras vadean el pantano.

Cocodrilo (de 3-24 = 2d12).

CA Negativa: 4
CA Positiva: 15
Dados de golpe: 3
Bonificador al Ataque: +2
Movimiento: 6 metros, nadando 12
Ataque: Mandíbulas / Coletazo
Daño: 2d4 / 1d12
Salvación: Guerrero nivel 3
Alineamiento: Neutral
PX: 115
 Ataque por Sorpresa (-2 a la tirada de sorpresa).

Patrulla de Hombres Serpiente:

Mientras los aventureros continúan por su camino, se topan con una patrulla de hombres serpientes pertenecientes a la Secta Yigsha.

Hombre Serpiente (de 2-8 = 2d4):

FUE: 18 (+3); DES: 16 (-2/+2/+1); CON: 14 (+1); INT: 11 (0); SAB: 10 (0); CAR: 9 (0/4/7).

CA Negativa: 3 (-1 armadura Natural, -2 Destreza, -6 Armadura de Escamas)

CA Positiva: 16 (+1 armadura Natural, +2 Destreza, +3 Armadura de Escamas).

Dados de Golpe: 3d6+3 (+3 por CON); PG: 17

Bonificador al Ataque C/C: +1 por nivel +3 por Fuerza (Total = +4).

Bonificador al Ataque a Distancia: +1 por Nivel +2 por Destreza (Total = +3).

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 Ataque (Esp. Bastarda) o 1 ataque (Arco Corto) o 1 Mordisco.

Daño: 2d4+3; o 1d6; o 1d4 + Veneno.

Salvación: Hombre-Serpiente nivel 3.

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Valor de Tesoro: 800 MO

Valor PX: 65

Especial:

- +1 a la Iniciativa.
- El daño del Veneno es de 3d6 (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno). 2 dosis diarias.
- Inmunes al veneno.
- Pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente con las serpientes.

Estos Hombres serpientes pertenecen a la Secta Yigsha y se diferencian de los demás porque tienen un tatuaje en el cuello con la forma de una Serpiente Enroscada a una Daga.

Ranas Venenosas (de 1-4 = 1d4).

CA Negativa: 8

CA Positiva: 11

Dados de golpe: 3

Bonificador al Ataque: +2

Movimiento: 9 metros, salto 15

Ataque: Golpetazo / escupitajo venenoso

Daño: 1d6 / 1d10 + veneno (1d6 de daños adicional. La mitad si se supera Salvación por Veneno).

Salvación: Guerrero nivel 3

Alineamiento: Neutral

PX: 100

Serpiente Cascabel (de 1-6 = 1d6).

CA Negativa: 5

CA Positiva: 14

Dados de golpe: 4

Bonificador al Ataque: +3

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 2 Mordiscos

Daño: 1d4 + veneno (1d6 puntos de daño adicional. La mitad si se supera Salvación por Veneno).

Salvación: Guerrero nivel 2

Moral: 8

Valor de Tesoro: 1.100

Alineamiento: Neutral

PX: 125

Víbora Voladora de Ofir (de 1-4 = 1d4):

CA Negativa: 3

CA Positiva: 16

DG: 3

Bonificador al Ataque: +2

Movimiento: 40 Volando.

Ataque: 1 mordisco o 1 escupitajo.

Daño: 1d6 + Veneno o 3d8 por ácido.

TS: Como un guerrero de nivel 2.

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor de Tesoro: 800 MO

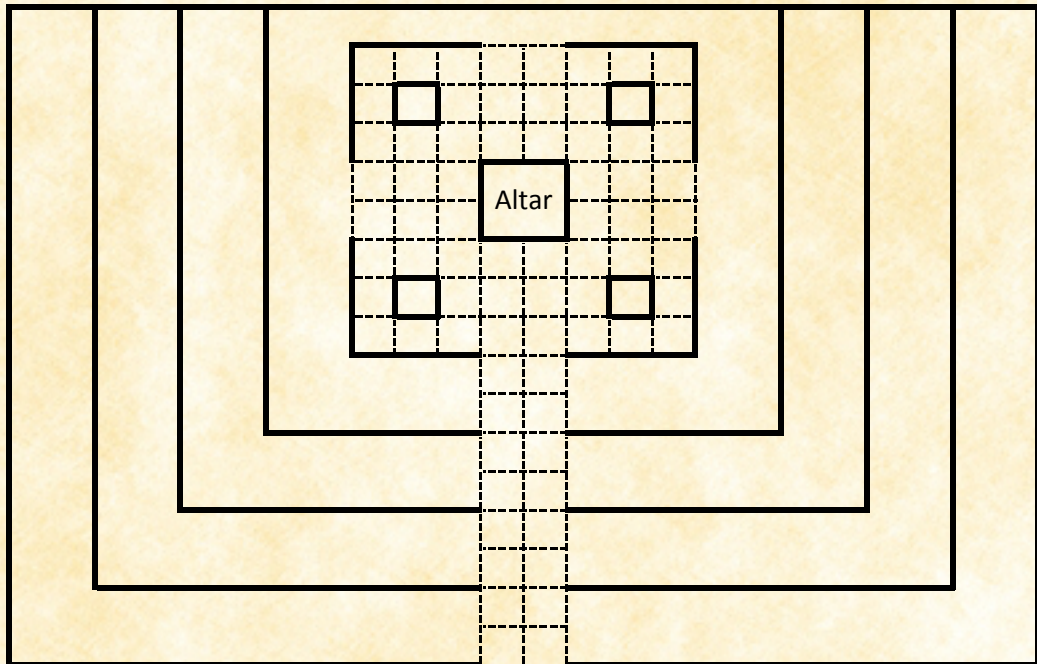
PX: 100

Especial:

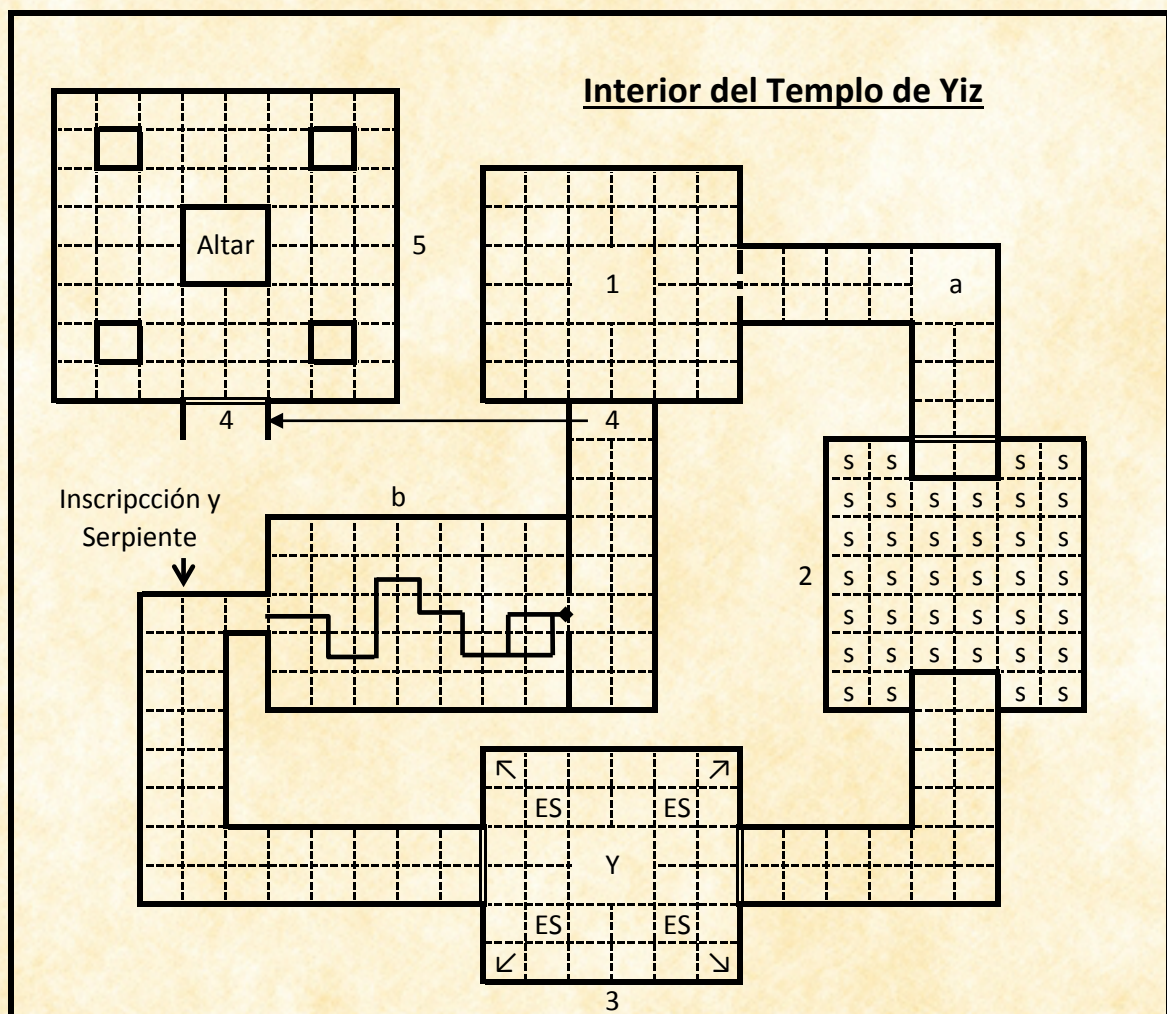
- +2 a la Iniciativa.
- El daño del Veneno hace 3d8 puntos de daño (la mitad si la víctima supera una tirada de salvación por Veneno).
- El Escupitajo tiene 3 metros de alcance y causa 3d8 puntos de daño de ácido (Superar una tirada de salvación contra Varitas reduce el daño a la mitad). Además, el ácido es muy corrosivo y arruinará cualquier armadura, escudo, arma o equipo que porten sus víctimas (exceptuando aquellas que sean mágicas, siempre que la víctima supere una tirada de salvación, en caso contrario, el objeto mágico perderá un punto en su bonificador) en 1d4 asaltos.

El Templo de Yiz

☐ 1 metro



Interior del Templo de Yiz

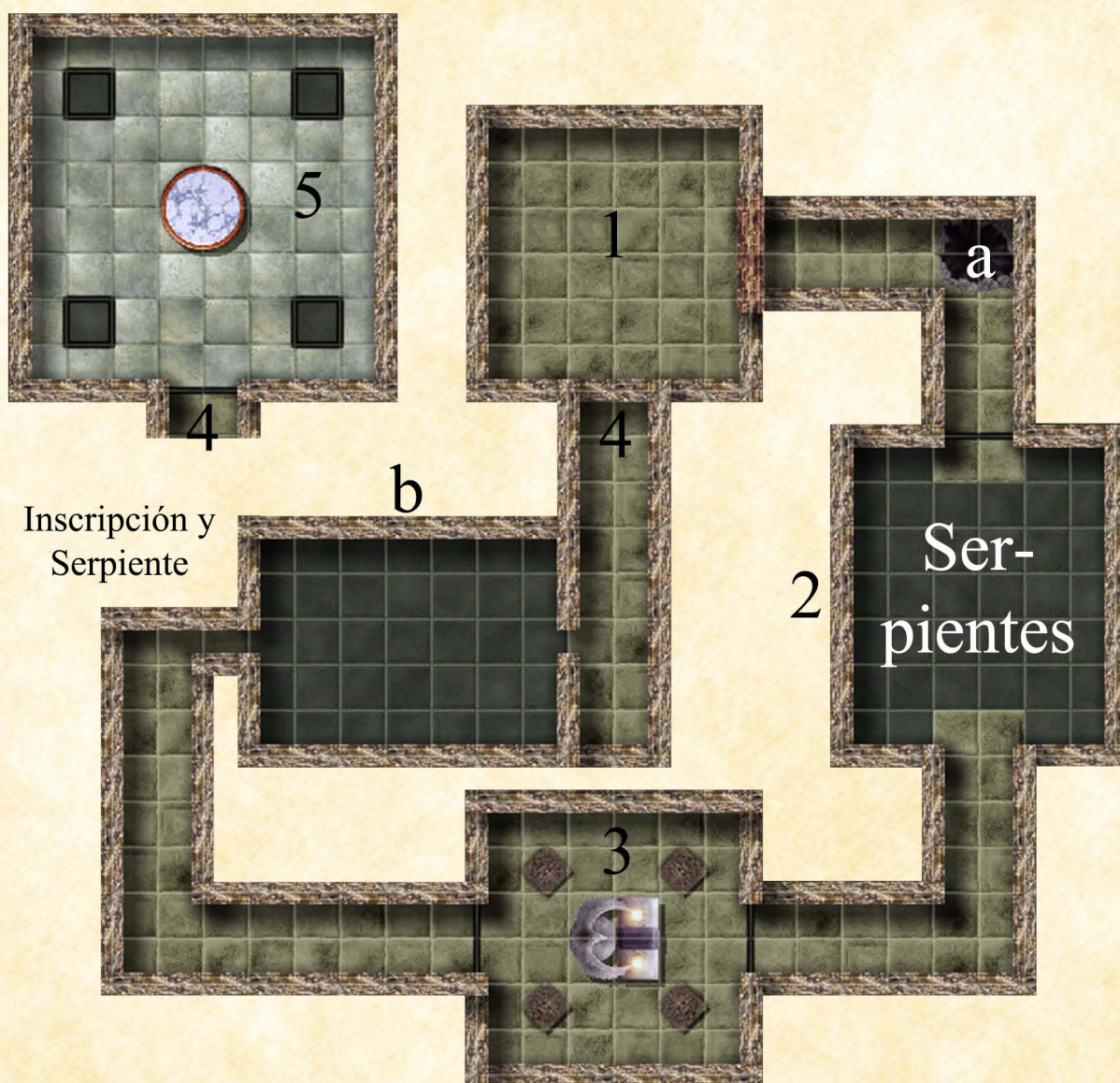
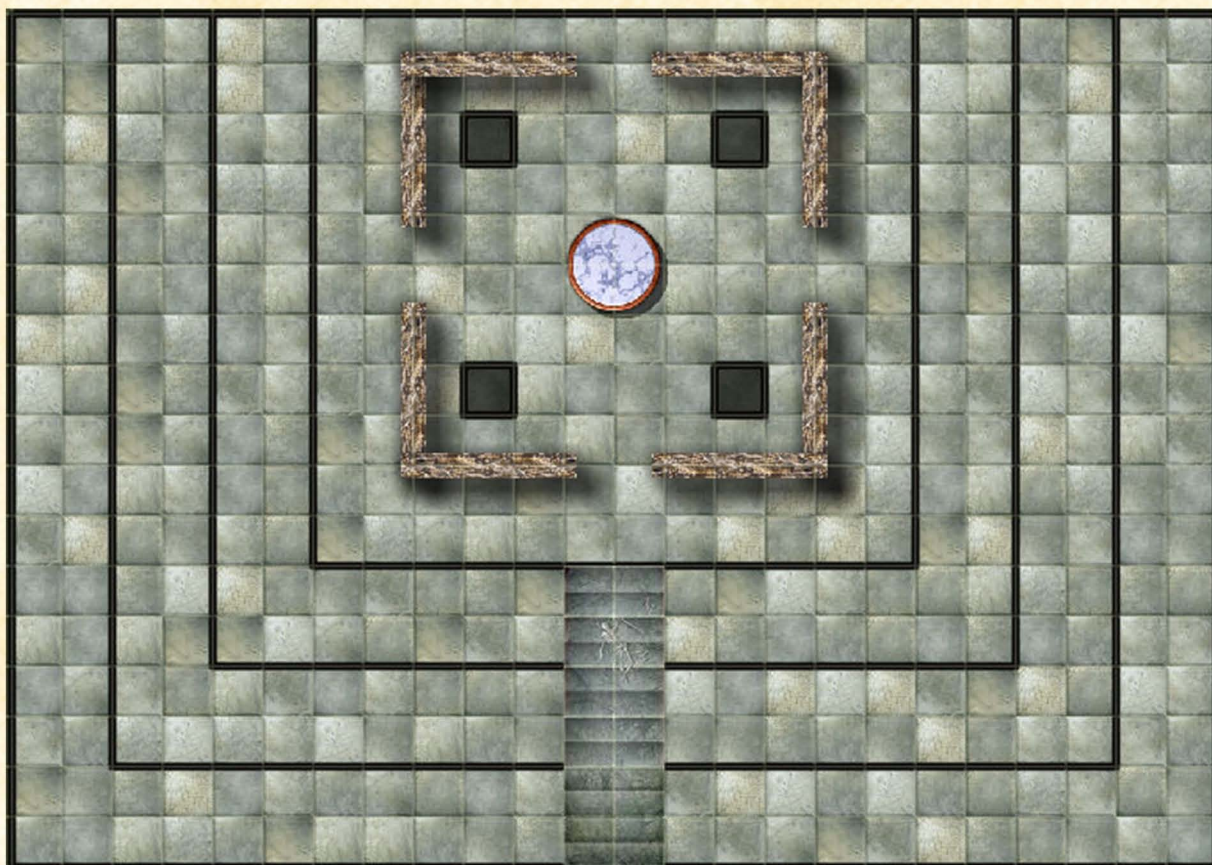


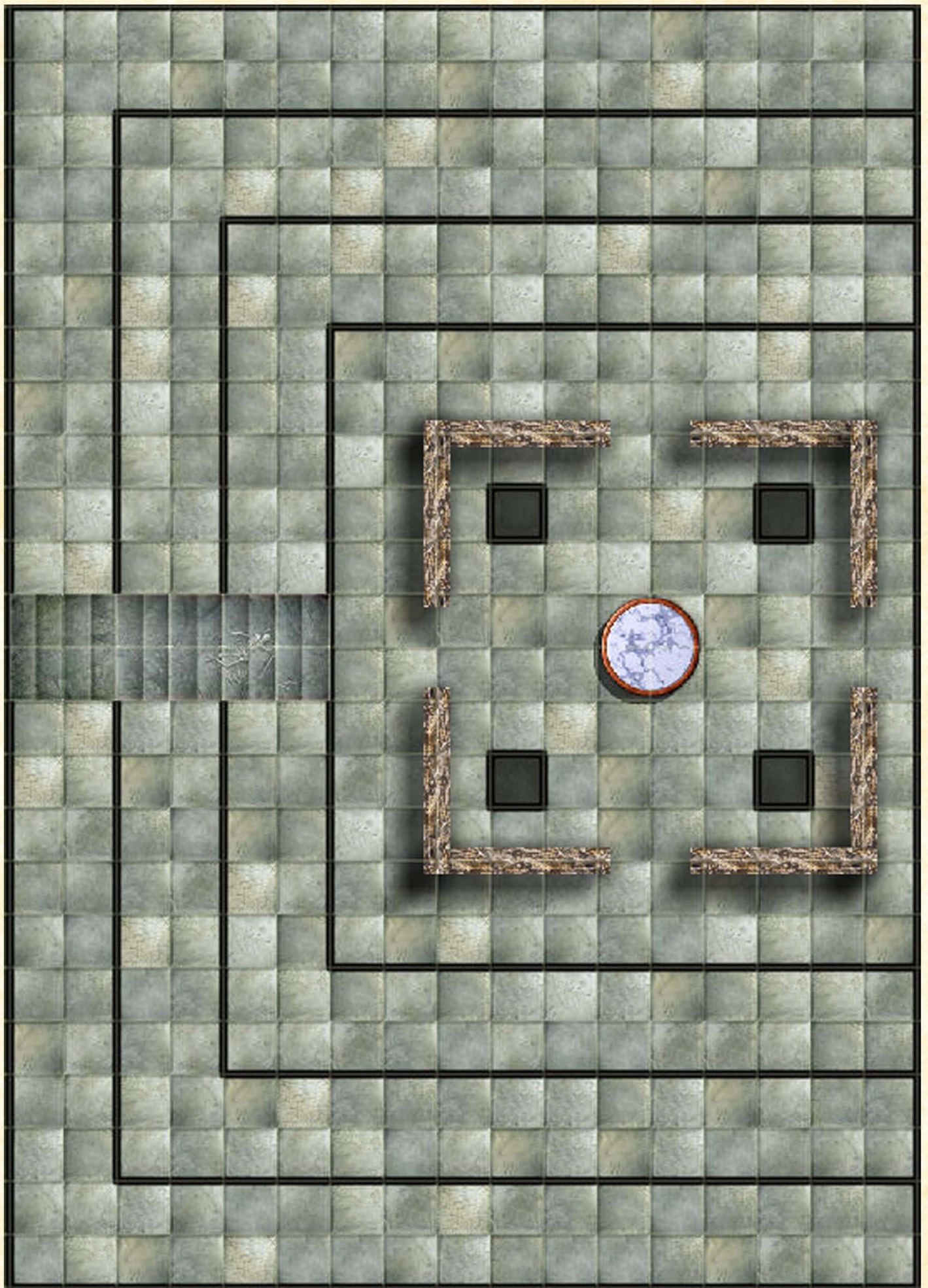
■ Puerta
■ Secreta

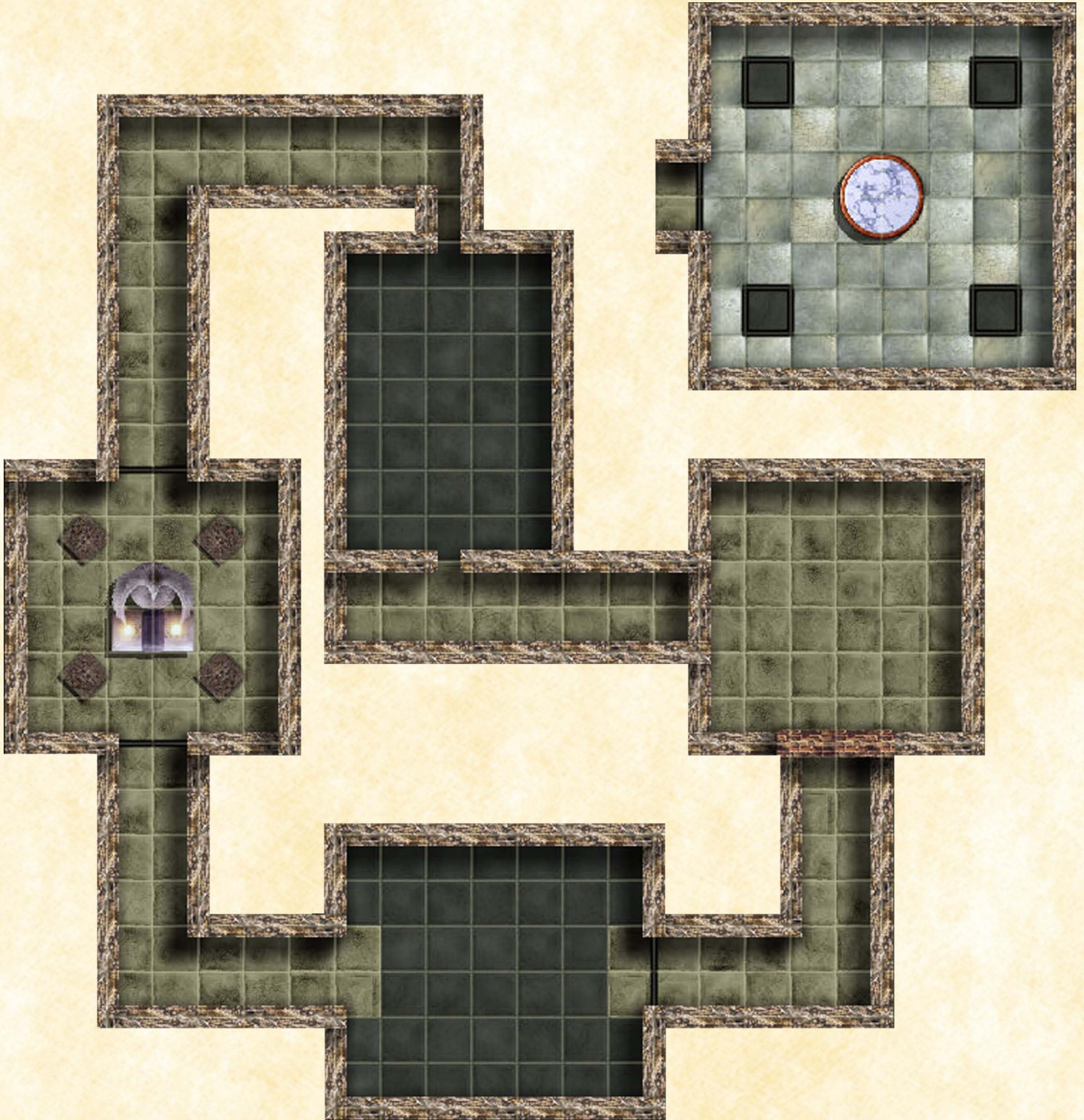
|| Puerta

s Serpientes

ES Estatua Hombre Serpiente
Y Estatua de Yiz







Semerkheth



1. Circo de Meritre
2. Templo de Rá
3. Casa de la Vida
4. Casa de la Muerte
5. Templo de Osiris
6. Templo de Forus
7. Palacio de Neferura
8. Gremio de Escribas

9. Templo de Isis
10. Casa del Hery-Tep
11. Templo de Set
12. Templo de Anubis
13. Fortaleza de Semerkheth
14. Casa de Lenocinio de Bes
15. Portal de Sinuhé
16. El Gato Negro

17. La Posada de Ammit
18. Armas de los Kenyt
19. Esclavos de Nahab
20. Reliquias de Nefter
21. Templo de Bastet
22. Puerto de El-Hetepni
23. Tabernáculo de Elahab
24. Magia de Nitocris



TABLA DE BONIFICADORES AL ATAQUE				
Asesino, Bardo, Clérigo, Druida y Ladrón.	Bárbaro, Elfo, Elfo Oscuro, Enano, Explorador, Gnomo, Guerrero, Halfling, Místico, Ninja, Paladín, Samurái, Semielfo, Semiorco.	Mago	Monstruos	Bonificador al Ataque
0 Humanos				-1
1-3	1-2	1-3	1 o menos	0
4-5	3	4-7	1+ y 2	+1
6-8	4	8-10	2+ y 3	+2
9-10	5	11-12	3+ y 4	+3
11	6	13	4+ y 5	+4
12	7-8	14-15	5+ y 6	+5
13-14	9	16-18	6+ y 7	+6
15-16	10-11	19-20	7+ a 9	+7
17-18	12	21-23	9+ a 11	+8
19-20	13	24+	11+ a 13	+9
21+	14		13+ a 15	+10
	15		15+ a 17	+11
	16		17+ a 19	+12
	17		19+ a 21	+13
	18		21+ y superiores	+14
	19+			+15

TABLA DE CONVERSIÓN DE CA	
CA Negativa	Equivalente CA Positiva
9	10
8	11
7	12
6	13
5	14
4	15
3	16
2	17
1	18
0	19
-1	20
-2	21
-3	22
-4	23
-5	24
-6	25

TIPOS DE ARMADURA CA POSITIVA			
Tipo	CA	Peso	Coste
Escudo	+1	5 kg	10 MO
Armadura de Cuero	+2	8 kg	20 MO
Armadura de Escamas	+3	20 kg	65 MO
Cuero Tachonado	+3	10 kg	30 MO
Barda para Monturas	+4	30 kg	150 MO
Cota de Mallas	+4	15 kg	150 MO
Armadura de Bandas	+5	17 kg	250 MO
Armadura de Varillas	+5	20 kg	200 MO
Armadura de Placas	+6	25 kg	600 MO

Tirada de Ataque = 1d20 + Bonificador de Ataque + [Bonificador de Fuerza (si es CaC) o Destreza (si es a distancia)]* + Otros Modificadores (Armas, Magia...).

Éxito si... Tirada ≥ CA

*Los bonificadores de Fuerza y Destreza son opcionales.

Calcular CA = 10 + CA Armadura + CA Escudo + Bonificador de Destreza.