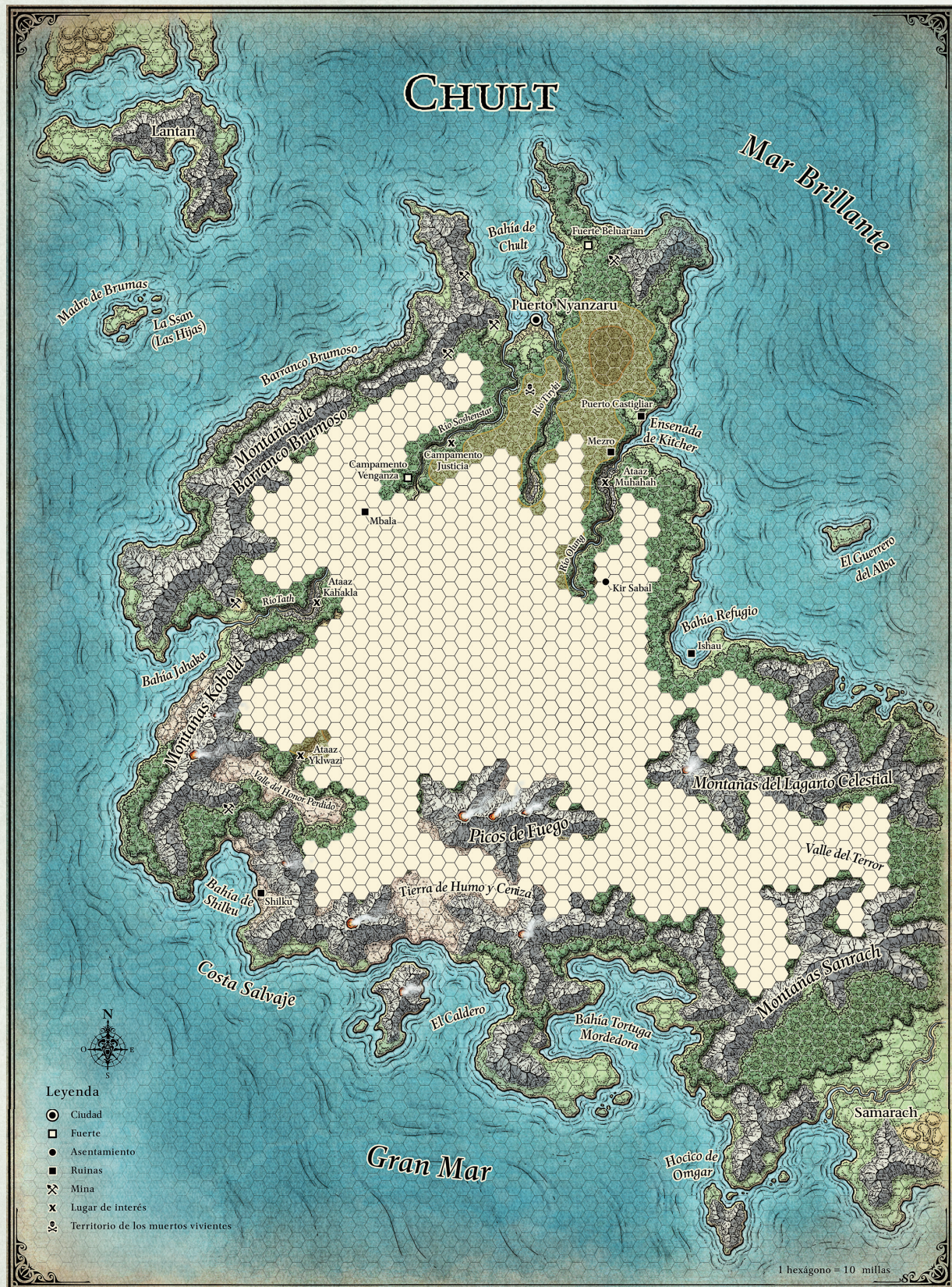


APÉNDICE E: MATERIAL PARA LOS JUGADORES

AYUDA DE JUEGO 1: EL MAPA DE CHULT DE LOS JUGADORES



AYUDA DE JUEGO 2: AZAKA STORMFANG

Si necesitáis un guía para que os ayude a moveros por la selva y salir vivos de ella, no busquéis más. Nací en la selva. Conozco bien sus peligros y cómo evitarlos. Si me escogéis, podéis quedaros tranquilos. Vuestro grupo estará en buenas manos.

Cobro cinco monedas de oro por jornada, con treinta días por adelantado. Puedo renunciar al cobro de los aventureros que me ayuden en una misión personal, y guiarlos a lugares desconocidos que nadie ha encontrado. Esa búsqueda nos llevaría a Dedo de Fuego. El malvado hombre pterodáctilo que anida en lo alto de esa torre me robó una máscara de madera, y quiero recuperarla.



AYUDA DE JUEGO 3: BRUMA DEL RÍO Y JARRO DE VINO

¡Tened cuidado con Jobal y sus malvados lacayos! El príncipe mercante es tan de fiar como un saco de serpientes, igual que la mayoría de sus "guías". Si nos elegís, nunca os perderéis. "¡Río y Jarro están muy capacitados!". ¡Ese es nuestro lema! Chult es nuestro patio de recreo. Somos rápidos, de fiar y sabemos lo que hacemos.

Los lacayos de Jobal piden cinco piezas de oro por jornada y treinta días de adelanto. Nosotros estaremos contentos con cuatro piezas de oro por jornada, y sin anticipos. Aún diría más, renunciaremos totalmente a esta cuota si nos dais nuestra parte equitativa de los tesoros que ayudemos a encontrar.



AYUDA DE JUEGO 4: EKU

Aunque saquear el mundo antiguo de Chult es tentador, soy más atractiva para los que quieren realizarse haciendo el bien. Intento despojar a la selva del mal. Hay muchas ruinas y templos antiguos que deben recuperarse para que los espíritus de la naturaleza puedan volver a sus lugares sagrados y vivir en paz.

Otros impostores malvados buscan deslumbraros con promesas de oro, ipero lo único que guiarán serán vuestras gargantas hasta los filos de sus armas! Mis tarifas son estándar: cinco piezas de oro por jornada, pagando treinta días por adelantado. Una parte de esto va a parar al príncipe mercante Jobal. El resto, lo dono a obras benéficas.



AYUDA DE JUEGO 5: FAROUL Y GONDOLO

¿Por qué pagar por un guía, cuando podéis contar con DOS por el mismo precio? ¡Tenemos la inteligencia, el equipo y nuestro propio triceratops!

¡Y está todo lleno de tesoros! Cuando os hayamos llevado a todos los lugares antiguos y sagrados que conocemos, estaréis nadando en oro y magia. Los demás guías os conducirán en círculos y, además, os harán hacer todo el trabajo. ¡Que no os engañen! A nuestro regreso a Puerto Nyanzaru, tendréis historias y riquezas suficientes para el resto de vuestra vida.

Nuestro precio son cinco piezas de oro por jornada, con un adelanto de treinta días, pero podemos reducir esta tasa si dividimos entre todos los tesoros que encontremos.



AYUDA DE JUEGO 6: HEW HACKINSTONE

He pisado la cima de todas las montañas de Chult. Conozco cada desfiladero y cada grieta, cada meseta y cada senda. Tengo memoria de elefante. Nunca olvido nada. Como siempre digo, confía en los enanos, porque nunca te llevarán por mal camino.

Soy intrépido, como ninguno. No hay bestia, dragón ni horror muerto en vida que me asuste. ¿Queréis un guía que salga corriendo al primer signo de peligro? ¡No! Queréis un enano, y soy el enano más duro por aquí. Un dragón rojo me arrancó la mano, ¡y aquí estoy! ¡Hace falta mucho más que un dragón para detener a Hew Hackinstone!

Cobro cinco monedas de oro por jornada, pero espero treinta días por adelantado. ¡Nunca gastaréis mejor vuestro dinero, os lo prometo!



AYUDA DE JUEGO 7: MUSHARIB

La selva es mi hogar. La conozco bien. Puedo guiaros por cualquier lugar en Chult por una tarifa de cinco piezas de oro al día.

Si lo que queréis son aventuras, uníos a mí en mi búsqueda para recuperar Hrakhamar, la forja ancestral de mi clan. Una erupción volcánica nos obligó a abandonarla hace muchos años. Alguien debe destruir o sacar de allí a patadas a las salamandras flamígeras que la tomaron. Por lo menos, debemos infiltrarnos y recuperar una reliquia conocida como el Guantelete de Moradin. ¡No podemos permitir que las salamandras flamígeras lo posean!

Si amáis a los enanos, escuchad mi súplica y uníos a mí para devolver Hrakhamar a sus legítimos dueños. Renunciaré a mi tarifa si prometéis ayudarme.



AYUDA DE JUEGO 8: QAWASHA Y KUPALUÉ

Yo, Qawasha, soy un druida, miembro del Enclave Esmeralda. Quiero liberar a Chult, mi tierra natal, del peligro de los muertos vivientes que amenazan con erradicar la vida. Mi compañero vegepigmeo está muy versado en la flora y fauna local. Chult es nuestro hogar, de modo que somos capaces de guiarnos adonde otros no podrán.

Nuestra tarifa es de cinco piezas de oro al día, pero es negociable si estáis dispuestos a ayudarnos a destruir a cualquier muerto viviente que encontremos en el camino. Tal vez juntos podamos recibir la bendición de los espíritus chwinga que cuidan de esta tierra sagrada.



AYUDA DE JUEGO 9: SALYSA

He guiado a muchas expediciones por la salvaje Chult. Conozco senderos secretos que no están en los mapas. Contratad a otros bajo vuestra propia responsabilidad.

Azaka y Eku han conducido a expediciones a la selva que nunca han regresado. Faroul y Gondolo no son más que charlatanes, así de simple. El viejo Hew tiene la fiebre del mono loco, estoy segura. Musharib es un enano albino, y no te puedes fiar de ellos. Y he oído que Bruma del Río y Jarro de Vino deben dinero a los Zhentarim.

Cinco piezas de oro al día es un precio muy bajo por vuestras vidas. Gastad vuestro dinero sabiamente.



AYUDA DE JUEGO 10: SHAGO

Preguntad a cualquier miembro del Puño Ardiente. ¡Soy el mejor! No hagáis caso a los guías en Puerto Nyanzaru. Son blandos y débiles. Yo os llevaré dondequiera que tengáis que ir. Dedo de Fuego, Kir Sabal, los Picos de Fuego... No importa. ¡Chult está plagado de maravillas, y Shago conoce el camino! No me asustan los dinosaurios, los bichos ni el trabajo duro. Puedo remar en canoa, encender fuego, forrajear o lo que necesitéis. La selva está infestada de gules y zombis, pero mi brazo es fuerte y mi corazón es el de un tiranosaurio. ¡Juntos, conquistaremos esta tierra!

Cinco piezas de oro por jornada y un adelanto de treinta días. Por ese precio conseguís el mejor guía. ¡Por ese precio conseguís al poderoso Shago!



AYUDA DE JUEGO 11: CUBOS DE PUZLE



AYUDA DE JUEGO 12: MAPA DE OMU DE LOS JUGADORES



AYUDA DE JUEGO 13: CARTA DE LORD BRIXTON

Rae,

¡Denlin tiene una pista que puede llevarnos al Cjo de Zaltac! El nixjales ha encontrado un obelisco hacia el norte que marca la entrada a la Tumba de los Nueve Dioses. El Cjo debe estar en su interior, pero sus puertas están selladas mágicamente.

Creemos que el secreto para abrirlas se esconde en los santuarios sagrados. Nos dirigimos a las ruinas para echarles un vistazo: si los dioses quieren, estaremos de vuelta esta noche. Las serpientes de Ras Nsi están al acecho, así que ten cuidado.

Si te metes en problemas, sopla el cuerno de cisne dos veces y acudiremos corriendo. Por el Estandarte Amarillo.

Lord Brixton

AYUDA DE JUEGO 14: PUZLE DEL SUELO DE I'JIN



AYUDA DE JUEGO 15: ACERTIJO DE PAPAZOTL

CON EL ALBA SE LEVANTA
Y HASTA LA NOCHE NO DUERME
EN LAS TINIEBLAS SE OCULTA
Y AUNQUE LA PISEN NO MUERDE
SIEMPRE UNIDA A QUIEN LA ARROJA
NI UNO DE ELLA SE DESPOJA

AYUDA DE JUEGO 16: CLAVE DEL ACERTIJO DE PAPAZOTL



AYUDA DE JUEGO 17: PRIMERA ADVERTENCIA DE ACERERAK

TEMED LA NOCHE EN QUE EL ABANDONADO SE APODERE DEL MANTO
DE LA MUERTE Y LOS MARES SE SEQUEN, Y SE ALCEN LOS MUERTOS:
Y YO, ACERERAK EL ETERNO, COSECHE EN EL MUNDO DE LOS VIVOS.
AQUELLOS QUE SE ATREVAN A ENTRAR, QUE PRESTEN ATENCIÓN:

LOS ENEMIGOS SE Oponen.
UNO DESTACA ENTRE ELLOS.
EN LAS TINIEBLAS SE OCULTA.
PONTE LA MÁSCARA O SERÁS VISTO.
NO DIGAS LA VERDAD AL NIÑO CONDENADO.
LAS LLAVES SOLO ACTIVAN EL INTERIOR.

AYUDA DE JUEGO 18: SEGUNDA ADVERTENCIA DE ACERERAK

EL ANILLO ES UNA SENDA HACIA OTRA TUMBA.
LOS MUERTOS ABORRECEN LA LUZ DEL SOL.
SOLO UNA JOYA PUEDE AMANSAR A LA RANA.
INCLÍNATE COMO EL DIOS MUERTO CANTÓ.
HACIA LA OSCURIDAD, DESCLENDE.

AYUDA DE JUEGO 19: TERCERA ADVERTENCIA DE ACERERAK

ATRAVIESA LAS AGUAS ARMA EN MANO.
APLACA A TU SOMBRA EN LA FUENTE.
EL BUITRE ES EL PRIMER PASO.
REORIENTA A LOS DIOSES.
LAS PAREDES DE LA HISTORIA
LO CUENTAN TODO.

AYUDA DE JUEGO 20: CUARTA ADVERTENCIA DE ACERERAK

MUERTE AL FUEGO, COMER O AHOGARSE,
PRECIADO AIRE, Y LLUVIA DE ARENA.
EL EJÉRCITO DUERME EN SILENCIO.
EL ESPEJO ALBERGA A DOCE.
ENCUENTRA AL GEMELO DEL CETRO DE HIERRO.
EL LABERINTO GUARDA LA LLAVE.

AYUDA DE JUEGO 21: EXTRACTO DEL DIARIO DE DEVLIN

A aquellos que encuentren esto —

Que conozcan que yo, Devlin Bashir, soy el último superviviente de la compañía del Estandarte Amarillo. El señor de la guerra Ras Nsi ha incautado nuestras armas y nos han arrojado aquí bajo órdenes de su maestro, Acererak. Solo puedo suponer que nuestras almas serán empleadas en alimentar su filacteria. Parece, pues, que ha vencido.

Nuestra compañía se vio separada tras el incidente con la gárgola de cuatro brazos. Los guardianes de la tumba destrozaron a Seward y, con él, perdimos a La que Cayó de las Estrellas. Nuestra misión fue un fracaso: incluso aunque hubiéramos encontrado el Ojo, habíamos perdido a la princesa elfa. Mis amigos no habrían aguantado mucho sin sus armas (especialmente con un doppelganger entre nosotros, como sospechaba Seph). Conservé mi bastón, por supuesto. Estoy seguro de que a Brixton le hubiera hecho gracia saberlo.

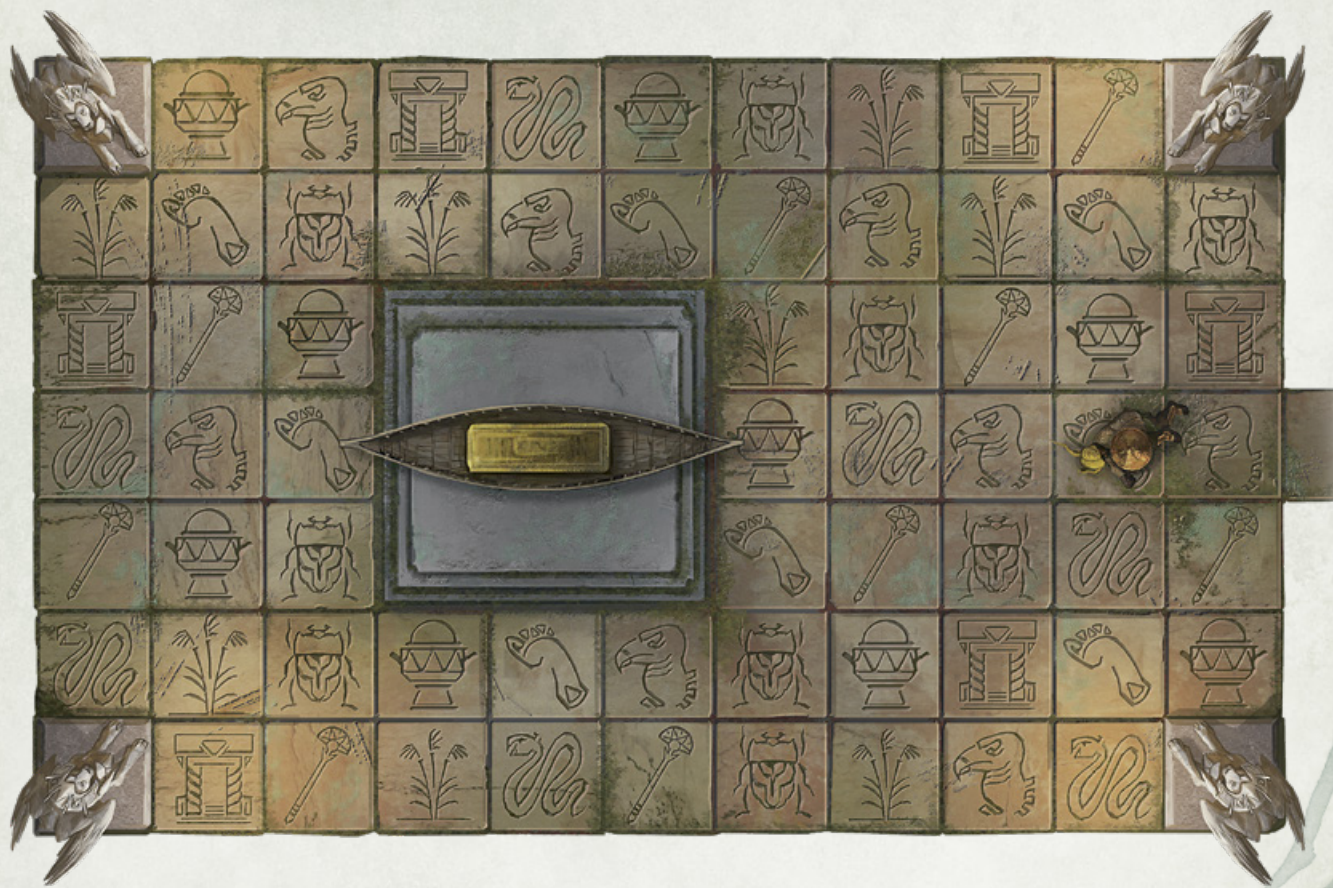
Amable lector, deja que un hombre moribundo te ofrezca un consejo. Acererak es un embaucador que no desea más que tu alma. Sus adivinanzas quizá te ayuden, pero, al final, su secreto último siempre acaba condenándote.

Tymora nos salve a todos.

AYUDA DE JUEGO 22: EXTRACTO DEL DIARIO DE MUSTIO

El maestro vuelve con un regalo maravilloso: una creación descartada por los dioses, muerta, pero al mismo tiempo viva. ¡Quién Todo lo Ve está ciego a su existencia y la Madre de las Ilusiones no posa su vista en ella! Cuán dulce ironía. El maestro espera dotar de poder a la criatura atiborrándola de almas. El maestro ha traído a las Hermanas Cosidas a este lugar, para que la críen, así como para construir el dispositivo necesario para alimentarla. En lo que a mí respecta, lo único que me apena es que algún día mis estudios terminarán. ¡Debo mucho al maestro, por el tiempo que me ha concedido! Solo puedo trabajar con más empeño durante el poco tiempo que me queda en este mundo.

AYUDA DE JUEGO 23: SUELO CON JEROGLÍFICOS



AYUDA DE JUEGO 24: PANEL DE CONTROL



APÉNDICE F: DIOSSES EMBAUCADORES DE OMU

I'JIN

(pronunciado [áijin])

I'jin, la almiraj, es voluble e impredecible



DEFECTO

Mientras alojes a I'jin, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Nunca me ciño a ningún plan".

PODER

Mientras I'jin se aloje en ti, tu puntuación de Destreza pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.

KUBAZAN

(pronunciado [kúbazan])

Kubazan, el ranamot, es salvaje y aguerrido



DEFECTO

Mientras alojes a Kubazan, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "No tengo miedo a nada y no me asusta asumir grandes riesgos".

PODER

Mientras Kubazan se aloje en ti, tu puntuación de Fuerza pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.

MOA

(pronunciado [móa])

Moa, el jaculi, es amable y honrado



DEFECTO

Mientras alojes a Moa, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Debo decir siempre la verdad".

PODER

Mientras Moa se aloje en ti, podrás usar una acción para hacerte invisible. Cualquier elemento que vistas o lleses contigo será invisible mientras sigas llevándolo encima. El efecto terminará si atacas, lanzas un conjuro, provocas una tirada de salvación o infliges daño.

NANGNANG

(pronunciado [nángnang])

Nangnang, la grung, es egoísta y cruel.



DEFECTO

Mientras alojes a Nangnang, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "No comparto nada con los demás".

PODER

Mientras Nangnang se aloje en ti, podrás moverte hacia arriba, hacia abajo y por superficies verticales, así como colgarte boca abajo del techo, manteniendo al mismo tiempo las manos libres. Además, obtendrás una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando.

OBO'LAKA

(pronunciado [oboláka])

Obo'laka, la zorba, es nerviosa y obsesiva.



DEFECTO

Mientras alojes a Obo'laka, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Soy reacia a asumir riesgos, una esclava de la rutina".

PODER

Mientras Obo'laka se aloje en ti, puedes sintonizarte con un objeto mágico adicional. Cuando Obo'laka te abandone, todos los objetos mágicos con los que estuvieras en sintonía dejarán de estarlo.

PAPAZOTL

(pronunciado [papazátul])

Papazotl, el eblis, es astuto y confabulador



DEFECTO

Mientras alojes a Papazotl, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "No me inclino ante nadie y espero que los demás hagan lo que les mando".

PODER

Mientras Papazotl se aloje en ti, no se te puede sorprender, tendrás ventaja en todas las pruebas de Sabiduría y nunca recibirás daño por caída.

SHAGAMBI

(pronunciado [shagómbi])

Shagambi, la kamadan, es sabia y virtuosa.



DEFECTO

Mientras alojes a Shagambi, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Nunca muestro misericordia ante los malvados".

PODER

Mientras Shagambi se aloje en ti, podrás hacer un ataque adicional cuando realices la acción de Atacar en tu turno.

UNKH

(pronunciado [únk])

Unkh, la caracol flagelo, es introspectiva e indecisa.



DEFECTO

Mientras alojes a Unkh, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Soy incapaz de tomar decisiones".

PODER

Mientras Unkh se aloje en ti, tu puntuación de Constitución pasa a ser de 23, a menos que ya superara este valor.

WONGO

(pronunciado [wóngo])

Wongo, el sucarate, es violento y trastornado.



DEFECTO

Mientras alojes a Wongo, obtienes el siguiente defecto, que se impone sobre cualquier defecto opuesto: "Actúo sin preocuparme por el bienestar de los demás".

PODER

Mientras Wongo se aloje en ti, podrás emplear una acción para desatar un asalto psíquico sobre una criatura que puedas ver y que se encuentre a 60 pies de distancia o menos. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno.