

DUNGEONS & DRAGONS

CAMPAIGN ACCESSORY

REINOS OLVIDADOS

LAS JUNGLAS DE KHULT



Jashir, Kushtar, Wizards of the Coast



LAS JUNGLAS DE KHVLT

Una ampliación de campaña para los Reinos Olvidados

<http://www.dnd-es.com/reinos>

Idea original: Wizards of the Coast

Traducción: Kushtar

Diseño de edición y recopilación: Jashir

Material utilizado: The Jungles of Chult, The Complete Book of Dwarves, Monsters Compendium: Monsters of Faerûn, Vademécum de Campaña de los Reinos Olvidados, Magic of Faerûn, Powers & Pantheons y Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados.

*Durante todo el documento se ha usado el glosario de Devir. Algunos términos pueden cambiar respecto a otras traducciones (Timun Mas, Ediciones Zinco, etc...). El cambio más claro es que Khult se refiere al original Chult. En cuanto sea posible habrá un glosario en la página para aclarar cualquier término.

Capítulo I: Gentes de Khult

LOS TABAXI

La mayoría de los humanos nativos de Khult se consideran parte de la gran tribu conocida como los Tabaxi. Esto no quiere decir que los dispersos clanes reconozcan algún gobernante; ciertamente no lo hacen. Hasta ahora la cultura de los antepasados Tabaxi ha permanecido tan fuerte -y dominando otras culturas menos extendidas- que la comunidad entera se mantiene poblada por hombres y mujeres que comparten un idioma común y una pequeña estructura social uniforme.

Si bien esto presenta obvios beneficios para los Tabaxi, también los hace relativamente desconfiados de los extraños e intolerantes con las personas poco familiarizadas con sus costumbres. Esta hostilidad es notable en los pueblos cercanos a la costa, donde los traficantes de esclavos a menudo caen sobre los desprevenidos Tabaxi y los conducen hacia una vida de servidumbre y cautiverio. Los viajeros que esperen conseguir la cooperación de los Tabaxi, es conveniente que aprendan su lenguaje y sus costumbres antes de visitar la jungla.

Los humanos conocidos como Tabaxi no deben ser confundidos con los hombres-gato que habitan en la jungla de Khult. Se ha supuesto que la confusión de nombres se origino cuando un joven explorador cormyreano confundió a un guerrero humano vestido con un traje de guerra hecho con las colas de leones y panteras con uno de los hombres-gato. Después de haber aprendido de un guía que la misteriosa figura era un Tabaxi, el explorador concluyo erróneamente que este era el nombre para los legendarios hombres-gato.

LOS ESHÚE

Hace dos mil años, había muchas tribus en Khult. La más influyente era la Tabaxi, pero casi tan poderosa y numerosa como ella era la Eshúe. Empezando hace 1.800 años, y perdurando cerca de 300 años, una sangrienta guerra entre los Tabaxi y los Eshúe hizo estragos en el país entero.

En lo que resulto ser la batalla final del conflicto, los Eshúe soltaron un antiguo y monstruoso mal desde la profundidad de un valle de la jungla. Esta criatura, un gigante de sombra, que devoraba el honor y el coraje, atacó la gran ciudad Tabaxi de Mezro y estuvo cerca de destruirla.

El coste de este asalto fue total para los Eshúe. La mayoría de los guerreros de la tribu fueron aniquilados cuando el gigante de sombra se volvió contra ellos una vez fue rechazado de Mezro. El resto de los Eshúe fueron cazados y sacrificados por Ras Nsi, el poderoso y amoral protector de Mezro.

Leyendas de un enclave de guerreros Eshúe, ocultos de algún modo de la furia asesina de Ras Nsi, todavía circulan entre los Tabaxi, y muchos temen que la tiempo atrás vencida tribu se alce un día desde la jungla para llevar a cabo su venganza.

LOS BATIRI

Después de la destrucción de los Eshúe, los Tabaxi continuaron absorbiendo a la mayoría de las culturas humanas en Khult. Sin embargo, la muerte de tantos humanos durante la guerra abrió una puerta para los Batiri, las sanguinarias tribus de tragos de Khult.

Los Batiri viven en clanes de 25 a 200 miembros. Cazan y viajan por la noche, moviéndose de campamento en campamento a lo largo de la jungla. En algunos lugares los tragos tienen construidos edificios “permanentes” -destartaladas chozas sobre hoyos poco profundos que sirven principalmente como escudos contra el sol-. Éstos no pertenecen a ningún clan en particular; las discusiones sobre el uso de algunos de estos asentamientos terminan en violencia.

Una reina gobierna a los Batiri, manteniendo su corona sólo durante tanto tiempo como la pueda defender en los combates en la arena contra todos los demás participantes. Su corte se mueve con su clan, pero algunas de las más poderosas y duraderas han llegado a fundar capitales con palacios de madera. Recientemente la poderosa reina M'bobo fue asesinada. La guerra de sucesión para determinar su heredera está en marcha, recorriendo a casi todas las tribus de Batiri.

Cada clan Batiri tiene una deidad propia a quien ofrecen sus sacrificios. Todos estos dioses, creen los Batiri, están representados en la jungla por las diversas razas de dinosaurios. Cada tribu tiene una criatura particular a la que ofrecen servidumbre; por ejemplo, un clan reza a Oogra, cuyo avatar es el estegosaurio. Para un ritual cualquier estegosaurio servirá. Obviamente esto significa que las ceremonias religiosas, normalmente, terminan en un encuentro con estas bestias. Los clanes normalmente se nombran a sí mismos después de las deidades, pero hay algunos que son identificados por otras formas. Los Cuenca Vacía son un clan particularmente grande y muy fácil de identificar. Cuando alcanzan la madurez cada trago ha de saltarse un ojo a su elección en un ritual.

Los Batiri prefieren usar arcos cortos y lanzas. Sus armas son rústicas y sus ropas raras veces algo más que harapos. Algunos guerreros muy diestros llevan espadas robadas de aventureros desafortunados o de Tabaxi emboscados. Los generales Batiri llevan corazas y cascos hechos con piel de dinosaurios (deben tratarse como una armadura de Piel). Debido a que los Batiri preparan las pieles muy mal, hay un 10% por semana de cualquiera que lleve esta armadura sufra una enfermedad debilitadora temporal que acabará en 1d6 días.

Las criaturas de Khult más inteligentes temen sin dudar a los Batiri. Son incansables rastreadores, expertos en las costumbres de la jungla y en el uso del arco y la lanza. Además, los rumores de que los tragos devoran a los enemigos capturados en sus incursiones son totalmente ciertos, aunque sus tendencias caníbales nunca se extienden hacia otros Batiri. Semejante comportamiento es considerado bárbaro y acarrea la pena de muerte.

ENANOS

Enanos Khultanos

Khult es una tierra rica en gemas, minerales y metales preciosos, el lugar perfecto para una población enana próspera.

El típico enano Khultano es un terco y malhumorado individuo, incluso más que sus congéneres del norte. Vive casi sin variar en una enorme mina, aislado del mundo exterior, donde pequeños dinosaurios son usados como bestias de carga. Los enanos Khultanos concentran su cultura sobre la riqueza y la habilidad en la talla de objetos con gemas y metales preciosos. Aunque no son particularmente belicosos, lucharán ferozmente para proteger sus hogares y sus acumulaciones de diamantes, esmeraldas y oro.

El comercio con el exterior es limitado, y solo unos pocos agentes de confianza pueden esperar tener éxito en sus tratos con los enanos. Extrañamente, los más consumados comerciantes son el Clan Batiri del Dimetrodonte; estos trasgos han abandonado su vida nómada y han establecido campamentos cerca de las minas secretas de los enanos. Ellos conducen un próspero negocio, intercambiando gemas por pieles exóticas, marfil y alimentos no disponibles para los enanos subterráneos. Las mercancías del exterior están especialmente valoradas, dando por ellas astronómicos precios.

Las armas forjadas por los enanos de Khult son altamente valoradas, ya que normalmente son afiladas con diamantes. Estas espadas cortas, lanzas y hachas (las espadas largas son casi desconocidas para los enanos) son extremadamente caras: 500 po por una lanza, 1000 po por una espada corta o un hacha de batalla. Debido a estar afiladas con diamantes estas armas tienen una bonificación de +2 al daño y nunca más necesitan volver a ser afiladas.

Aptitudes raciales: los enanos Khultanos poseen todas las aptitudes raciales enanas indicadas en la pág. 16 del *Manual del Jugador*, a excepción de lo siguiente:

- Bonificador racial +2 a los tiros de salvación contra enfermedades: los enanos Khultanos están acostumbrados a las múltiples enfermedades que se encuentran en las junglas (esto sustituye al bonificador racial contra venenos).
- Bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra reptilianos: los enanos Khultanos están acostumbrados a combatir a este tipo de criaturas que pueblan las junglas (esto sustituye al bonificador de ataque contra trasgos y orcos).
- Bonificador racial +4 de esquiva contra dinosaurios. Nótese que el personaje no dispondrá del bonificador racial de esquiva en aquellos casos en los que pierda el bonificador positivo a la CA correspondiente a la Destreza (esto sustituye al bonificador racial contra gigantes).
- Idiomas automáticos: enano, común, Khultano. Idiomas adicionales: Alzhedo, dracónico, sheirano, tashalano, trasgo.

Enanos Subterráneos

Los enanos subterráneos de Khult son albinos y sufren penalizaciones cuando se mueven a la luz de día (la destreza se reduce en 2 y el ataque sufre una penalización de -2). Debido a esto, sólo abandonan las minas durante la noche. En el saber popular Tabaxi, el blanco es

el color de la muerte, de este modo, la piel pálida de los enanos Khultanos de ojos rosa, es vista con miedo y superstición.

Enanos Salvajes

También habitan en Khult los enanos salvajes, también conocidos como enanos de la jungla. Estos enanos sólo viven en lo más profundo de la jungla, y rara vez suelen ser encontrados. Los enanos salvajes tienen la piel oscura, son pequeños (incluso para los estándares de su raza) y robustos. Cubren gran parte de sus cuerpos con tatuajes, así como con una grasa que les sirve para protegerse de los insectos (esta grasa les puede llegar a dar un +1 a la Clase de Armadura, considerándose armadura natural). Habitualmente van desnudos, y solo se cubren con su largo pelo, que muchos trenzan de maneras extrañas.



Estos enanos son encontrados en grupos cazadores de 20-200 individuos, frecuentando los altos árboles y frescos valles en las más remotas partes de la jungla. Los enanos salvajes hablan su propio idioma, el Ghokar, un derivado del enano. Se llaman a sí mismos “dur Authalar” (la Gente). Viven en cavernas, guaridas y árboles en la jungla. Son polígamos y no forman tribus o clanes, aunque viven en bandas de cazadores, su composición cambia frecuentemente. Al contrario que el resto de los enanos, pasan la mayor parte del tiempo sobre la superficie, aunque cada banda de caza tiene alguna caverna profunda donde refugiarse si es necesario. Comen una variedad del copioso alimento de que provee la jungla: frutos, bayas, insectos, gusanos, pájaros, reptiles y mamíferos. Aunque fuera de Chulé hay leyendas de que son caníbales, esto no es cierto, y no comen criaturas inteligentes. Consideran un auténtico manjar las serpientes, y realizan vinos de frutas. Luchan con cerbatanas (ver estadísticas en los Apéndices), y frecuentemente elaboran cuidadosas trampas. De naturaleza tranquila, raramente entran en conflicto con criaturas inteligentes mientras los dejen cazar en paz.

Todos los enanos salvajes adoran a Zhard Harr, su deidad patrona, y raramente hacen ofrendas al resto del panteón enano. Aunque los enanos salvajes son bastante distintos del resto de su raza, mantienen el amor por las joyas, que intentan conseguir siempre que pueden.

Aptitudes raciales: los enanos Khultanos poseen todas las aptitudes raciales enanas indicadas en la pág. 16 del *Manual del Jugador*, a excepción de lo siguiente:

- +2 a Constitución, +2 Destreza, -4 Carisma: los enanos salvajes son mucho más diestros que sus congéneres, pero sin embargo su extraña apariencia y costumbres les hace muy poco carismáticos.
- Bonificador racial +3 a los tiros de salvación contra enfermedades: los enanos Khultanos están acostumbrados a las múltiples enfermedades que se encuentran en las junglas (esto sustituye al bonificador racial contra venenos).
- Bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra reptilianos: los enanos Khultanos están acostumbrados a combatir a este tipo de criaturas que pueblan las junglas (esto sustituye al bonificador de ataque contra trasgos y orcos).

- Bonificador racial +4 de esquivar contra dinosaurios. Nótese que el personaje no dispondrá del bonificador racial de esquivar en aquellos casos en los que pierda el bonificador positivo a la CA correspondiente a la Destreza (esto sustituye al bonificador racial contra gigantes).
- No tienen la Afinidad con la piedra, debido a que hace mucho que estos enanos han tomado la jungla por su hogar.
- Armadura de grasa: los enanos salvajes saben untarse de diversas grasas para protegerse de los insectos. Un enano que se unte gana un +1 a la CA, considerándose armadura natural.
- Idiomas automáticos: ghokar, común, Khultano. Idiomas adicionales: Alzhedo, dracónico, enano, sheirano, tashalano, trasgo.

PTERÓFILOS

Estos extraños seres viven en grupos de hasta 100 individuos en nidos contruidos en las altas bóvedas celestes. Pueden ser encontrados en tres formas: hombres lagarto de 3 metros de alto pero sin cola; pteradones, con alas de 2'40 metros; y, más inusualmente, como híbridos entre los dos -básicamente, hombres lagarto voladores-. Consideran tanto a las tribus de humanos como a los trasgos sus enemigos, competidores por la tierra y recursos. Son adversarios salvajes y fáciles de provocar. En la forma de pteradones son indistinguibles de sus compañeros con inteligencia animal.

ALDANI (HOMBRES LANGOSTA)

En las oscuras y lóbregas profundidades de los ríos de Khult -el Olung, el Tat y el Soshenastro- los aldani poseen su reino. Tienen apariencia de langostas de tamaño humano, aunque sólo aquellos que viajen hasta el fondo del Olung los verán alguna vez, ya que los aldani nunca dejan el agua; nadan como langostas, pero pueden caminar verticalmente con dos piernas parecidas a las humanas. Sus caras recuerdan vagamente a hombres con armadura, a pesar de que sus ojos se extienden en pedúnculos.

Los aldani viven en grupos de 1 a 20, dentro de áreas muy especiales del río. Patrullan sus orillas desconfiadamente, a menudo acompañados por 2d10 pirañas. A pesar de su apariencia belicosa, los aldani son altamente inteligentes y bastante civilizados. Zanzan sus disputas con torneos, cuando es posible, pero cuando ocurre una batalla, normalmente es a muerte. A los que no son aldani raramente se les ofrece la opción del torneo.

Capítulo II: La Tierra

TERRENO Y CLIMA

Khult es una tierra variada, pero es caliente y húmeda casi en todos los sitios. La selva, que cubre la mayoría de esta región, sigue aproximadamente los cauces de los grandes ríos, como el Olung y el Tat. El suelo en la selva es pobre para el estilo de cultivo nortño, ya que las lluvias diarias barren la mayor parte de los nutrientes y hacen imposible cualquier cultivo.

Viajar por el corazón de la selva es más fácil de lo que cualquiera podría esperar. Los altos árboles se extienden decenas de metros sobre el suelo, limpios de ramas y hojas, excepto en las grandes copas que se esparcen en busca de luz y de lluvia. Una delgada alfombra de hojas caídas, pálidas plantas rastreras y gordos hongos cubren el duro suelo. El mayor obstáculo para viajar son los propios árboles que aparecen imponentes con sus enormes troncos.

La selva esta bordeada en el oeste y en el sur por bajas montañas, colinas y lagos. Viajar aquí es mucho mas difícil, ya que los torreones de los árboles dejan paso a matorrales más pequeños. Los diminutos matorrales y matojos de plantas reptantes bloquean el movimiento hacia cualquier lado, normalmente escondiendo pequeños charcos y estrechos torrentes de la vista. Debido a que las serpientes, los cocodrilos y en general una gran cantidad de peligrosas criaturas normalmente circulan por estas aguas, por lo que una escasa atención puede resultar mortal.

Al sureste de la selva los gruesos árboles van dando paso a un monte bajo y eventualmente a una amplia sabana, rota por numerosas pendientes, cordilleras, mesetas y hondonadas. Aunque el agua puede ser escasa en algunas ocasiones, animales de todas las especies vagan por los mares de hierba en inmensas manadas, lo que hace que la zona también sea el hogar de múltiples especies depredadoras, en especial grandes felinos como leones, leopardos o guepardos.

EL AGUA, LA DESHIDRATACION Y EL CALOR

Como Zakhara, Anaurokh, el Gran Glaciar, o algunas otras tierras de climas rigurosos, las junglas de Khult representan un desafío para el típico explorador, retando su astucia desde el primer momento. No sólo el terreno hace el viaje a menudo lento y tedioso, si no que además el calor y la humedad exigen un gran coste para aquellos poco preparados para estas inclemencias. Son muchos los exploradores que esperando tener que jugarse la vida frente a la multitud de monstruos que moran en la jungla han encontrado la muerte a causa de la deshidratación y el calor.

En algunas partes de la jungla, una persona normal debe beber un mínimo de 3'5 l de agua fresca diarios para sobrevivir. Alguien permaneciendo inactivo puede recortar esta necesidad hasta 1'5 l. A causa de que la opresiva humedad afecta a una persona tanto en la sombra como bajo el sol, no se reducen los requisitos de agua por ocultarse en la sombra o viajar solo durante la noche.

No conseguir hallar el agua requerida da como resultado la deshidratación, que es reflejada en la pérdida de Constitución.

Deshidratación

Agua consumida/día.	Pérdida CON
Toda la requerida	Ninguna
1/2 o más	1d4
Menos de 1/2	1d8

La Constitución perdida es acumulativa y todas las cualidades del personaje unidas a la Constitución descenderán acordemente con ella (ajuste de puntos de vida, habilidades, y demás). Cada vez que el ajuste de puntos de vida, desciende un punto, los puntos de vida descienden también -en un número igual al del nivel del personaje-. Por ejemplo, si Ibn es un guerrero de nivel 7, perderá 7 puntos de golpe cada vez que su ajuste de puntos de golpe por Constitución descienda en uno. Un personaje cuya Constitución llegue a 0 o menos, está muerto.

Los personajes pueden recuperar 1d8 puntos de Constitución por cada día en el que descansen y reciban su ración de agua requerida. Los puntos de vida perdidos por la deshidratación deben ser recuperados normalmente.

La habilidad de supervivencia permitirá a los personajes encontrar el mínimo de agua requerido diariamente para ellos mismos, pero sólo si están especializados en supervivencia en la jungla. El agua no será de muy buena calidad y raramente habrá lo suficiente como para compartirla.

Incluso con las reservas de agua siempre llenas, el omnipresente calor y la humedad puede resultar una amenaza para los viajeros en Khult. Durante el día, deben usarse las reglas de Calor Extremo (*Guía del Dungeon Master*, página 86).

Estas penalizaciones no se aplican a los nativos de Khult (PJ's o PNJ's), siempre que no lleven una armadura superior a una ligera, ya que sus sistemas están acostumbrados al clima.

ENFERMEDAD

Las enfermedades pululan en el agua y el aire de los trópicos y son transportadas por los insectos. Muchas expediciones acaban en desastre debido a esta amenaza invisible, y muchos exploradores en Faerûn aún padecen las cicatrices de las enfermedades Khultanas más terriblemente que las heridas de cualquiera de sus bestias. Para reflejar correctamente el verdadero peligro de andar por la jungla sin estar preparado, se pueden adoptar las siguientes reglas opcionales.

Hay una posibilidad de un 5% diario (no acumulativo) de contraer alguna de las enfermedades. Esta probabilidad aumenta a un 10% en áreas pantanosas o cenagosas y a un 75% si se bebe agua sin tratar. ("Tratamiento" es hervirla o lanzar un *purificar comida y agua*).

Si un personaje coge una enfermedad tira en la siguiente tabla para saber cual es (las enfermedades están explicadas en la *Guía del Dungeon Master*, página 74):

Tirada (1d20)	Enfermedad
1-3	Ascua mental
4-5	Dolor Carmesí
6-10	Fiebre de la mugre
11-13	Fiebre hilarante
14-15	Mal de ceguera
16	Muerte viscosa
17-20	Temblequeo

VIDA VEGETAL

El crecimiento de las plantas de la jungla es famoso por su espeso lecho. Además de los típicos árboles mencionados en las descripciones del terreno de más arriba, una inusual y peligrosa flora es abundante a lo largo de Khult.

Los orígenes de semejantes plantas cazadoras, como la espina de sangre, la estranguladora reptante, la atrapahombres, la enredadera asesina, la fronda trifloral o la almizcleña trepadora amarilla han sido debatidos por estudiantes y exploradores durante siglos. Algunos afirman que la mutada flora es el vástago de plantas mágicas arrastradas a tierra después del naufragio de una nave del mágico reino de Halruéi. Otros dicen que las plantas simplemente desarrollan nuevos métodos para conseguir comida para compensar el pobre suelo de la jungla.

Cualquiera que sea la causa, estas plantas -además de una gran variedad de "cienos", como el pudín negro, el cubo gelatinoso y gelatinas- amenazan a todos los viajeros en Khult.

VIDA ANIMAL

Criaturas mundanas

Khult es el hogar de muchos de los cuantiosos animales "normales" de los Reinos. El elefante, el rinoceronte y el hipopótamo son comunes. Los depredadores incluyen a muchos de los grandes felinos, como leones y leopardos además de hienas y perros salvajes. La sabana es el hogar de grandes manadas de herbívoros, incluyendo antílopes, búfalos, cebras y jirafas. La jungla no posee grandes manadas, pero diversas especies de pequeños antílopes, ciervos, ocapis y jabalís salvajes conviven en sus partes más profundas. Simios, monos y babuinos habitan en todas las partes verdes de Khult.

El clima caliente es ideal para las criaturas de sangre fría. Serpientes y reptiles son comunes. Las serpientes venenosas prosperan en Khult, incluyendo cobras, áspides, mambas y víboras. Los cocodrilos son una amenaza en los ríos como lo son los bancos de pirañas. Insectos y arácnidos pueden ser encontrados por millones en cualquier parte, variando desde diminutos (y a menudo portadores de enfermedades) mosquitos hasta

enormes arañas.

Las formas gigantes de animales comunes son encontradas en muchas áreas: serpientes, lagartos, ranas, insectos, etc... El behemot, un enorme pariente del hipopótamo, habita en aislados riachuelos.

Monstruos

Hay, aparentemente, tantos tipos de monstruos en la jungla como especies mundanas. Aarakocra, abolez, basiliscos, bullywugs, peces dragón, hombres lagarto, locathah, licántropos, montículos arrastrantes, micónidos, nagas, sajuaguines, trogloditas, trolls y yuan-ti, son solo unas pocas de las criaturas conocidas que amenazan a los viajeros en la selva y en la sabana.

Las distintas razas de dragones conocidas son raras en Khult, pero pueden ser encontrados ocasionalmente en algunas partes de la jungla. Los dragones negros prosperan en los pantanos, mientras que los dragones verdes tienden a establecerse en las frondosas colinas del interior y los dragones azules prefieren morar en la árida sabana. Pocos dragones metálicos o neutrales son atraídos por la jungla.

Pero, aunque los dragones son escasos en Khult, sus parientes no. Dracos e hidras son comunes, y los behires infestan las colinas. Frecuentes noticias difundidas por los buscadores de tesoros y cazadores de caza mayor informan que todo tipo de thesal-monstruos han sido observados en Khult.

Dragones tortuga viven en las aguas alrededor de Khult, especialmente en el Mar Resplandeciente y en el Mar Sin Huellas. Tienden a aparecer más a menudo cerca de las desembocaduras de los tres grandes ríos -el Olung, el Tat y el Shosenastro- y en las aguas de la Cala Refugio. Por lo menos una de estas mortíferas bestias marinas, una malhumorada vieja bruta llamada Aramag, ha establecido su territorio en el Mar de las Espadas, al norte de Khult, justo en la ruta tomada por los barcos mercantiles que navegan al sur desde Puerta de Baldur o Aguas Profundas.

Algunas veces, los dragones tortuga encontradas cerca de Khult están interesadas solo en hacer naufragar todos los barcos que equivoquen sus rutas. Otras tortugas, como Aramag, tienen pagos de salvoconducto preparados, en los cuales los barcos de paso deben pagar un peaje de comida o tesoro ya acordado para proseguir con un casco intacto.

Muertos vivientes

Los muertos vivientes parecen prosperar en el sombrío mundo bajo la bóveda de la jungla y en las enmarañadas enredaderas y las extrañas trepadoras de las colinas. El calor y la humedad hacen su deterioro muy rápido, pero por otra parte, ¿cuándo ha molestado esto a un zombi o a un esqueleto?

Los necrófagos cazan de noche en grupos de 1-10, a veces en compañía de necrarios. Los vampiros no son desconocidos en las leyendas Tabaxi, pero estos muertos bebedores de sangre parecen incluso más raros en Khult que en otras partes de los Reinos, tal vez por que los humanos no dominan la tierra como lo hacen en el Norte.

Los zombis son comunes en Khult por el día y por la noche. Estas abigarradas bandas pueden contar con Tabaxi, trasgos, enanos e incluso ptrófilos. Sin embargo raramente serán encontrados vagando sin un propósito; el bara renegado Ras Nsi, comanda un vasto ejercito

de muertos vivos. Él dirige a sus esclavos de andar vacilante, habitualmente reuniendo reclutas de poblados o matando a aventureros solitarios para añadir a su horda de zombis.

A causa de que los zombis son tan abundantes, todas las razas en Khult queman a sus muertos y dispersan los esqueletos de los dinosaurios y animales que matan. Solo en los pequeños puertos y fortalezas frecuentados por los extranjeros -como Puerto Castigliar y Fuerte Beluarian- pueden ser encontrados cementerios; hasta ahora, Ras Nsi ha estado satisfecho en dejar sólo a estos pequeños escondites para los hombres muertos.

Dinosaurios

Muchos exploradores regresan de Khult balbuceando sobre unas criaturas llamadas "dinosaurios". Solo algunos de los monstruos que describen como tales son auténticos dinosaurios. Algunos, como el acuático dimetrodón o el temible volador pterodáctilo, son solo parientes próximos (todo esto tiene que ver con la articulación de la cadera, la locomoción y la configuración del esqueleto). Por hacerlo mas breve, sin embargo, llamaremos a todas las criaturas prehistóricas Khultanas dinosaurios.

Los grandes sabios de los Reinos defienden ahora la opinión de que muchos dinosaurios tienen sangre caliente y recientemente, exploradores regresan de Khult con noticias de rápidos ataques. Estos hechos sugieren que puede ser difícil para humanos normales correr más que los dinosaurios depredadores. Algunos depredadores pueden alcanzar por un corto periodo de tiempo velocidades realmente terroríficas que llegan a los 40 Km por hora. Otros son lentos pero se fatigan menos fácilmente.

Nadie ha llegado a argumentar que algún dinosaurio fuera a ganar una contienda intelectual contra los Señores de Aguas Profundas, pero están equipados con bastante inteligencia para sobrevivir y recoger las tremendas cantidades de comida que necesitan para vivir día a día. Muchos depredadores tienen estilos inteligentes de caza. Algunos, como los terribles deinónicos, cazan en grupos de cuatro, arrojándose sobre bestias de movimientos lentos, desgarrándolos y haciéndolos jirones. Otros, como el cabeza de cocodrilo baryonix, permanecen totalmente inmóviles, metidos hasta las rodillas en el agua,



escudados por árboles y plantas, hasta que algo sabroso camina dentro de la distancia de su dentellada.

Este último ejemplo hace suponer que algunos dinosaurios tienen un colorido variado, lo cual parece admitir que se mezclan con sus alrededores. Ha sido observado también que otros tienen colores brillantes, casi como los pájaros. Esto es apropiado especialmente para los "pico de pato" mascadores de plantas encontrados en los pantanos y lagos de todo Khult.

Los depredadores no tienen el monopolio de las tácticas de supervivencia. También los dinosaurios relativamente plácidos tienen magistrales y únicos sistemas de supervivencia. Los DM's y PJ's estarán indiscutiblemente familiarizados con los cuernos del triceratops, pero estos poco agresivos dinosaurios también se defienden con métodos más inusuales. Como muchos dinosaurios viajan en manadas, cuando están amenazados, los adultos forman un anillo alrededor de sus crías -la parte trasera hacia los bebés, los cuernos hacia los atacantes-.

La razón de todo esto es recordar a los DM's y a los futuros exploradores que los dinosaurios nunca deben ser considerados una conquista sencilla. Como todos los animales, tienen muchos instrumentos de supervivencia. Y, a diferencia de las cebras, u otros lejanos parientes como el cocodrilo, tienen literalmente toneladas de mole para usarlos.

Todas las gentes Khultanas respetan a los dinosaurios. La adoración a Utao de los Tabaxi tiene un lugar especial para las bestias en su mitología, y varios clanes de Batiri adoran a especies específicas como avatares de sus dioses. A pesar de esta reverencia, tanto los Tabaxi como los Batiri, cazan dinosaurios como fuente de comida y de pieles.

Nota: Usar las estadísticas de dinosaurios del *Manual de Monstruos*, página 61.

Capítulo III: La vida rural Tabaxí

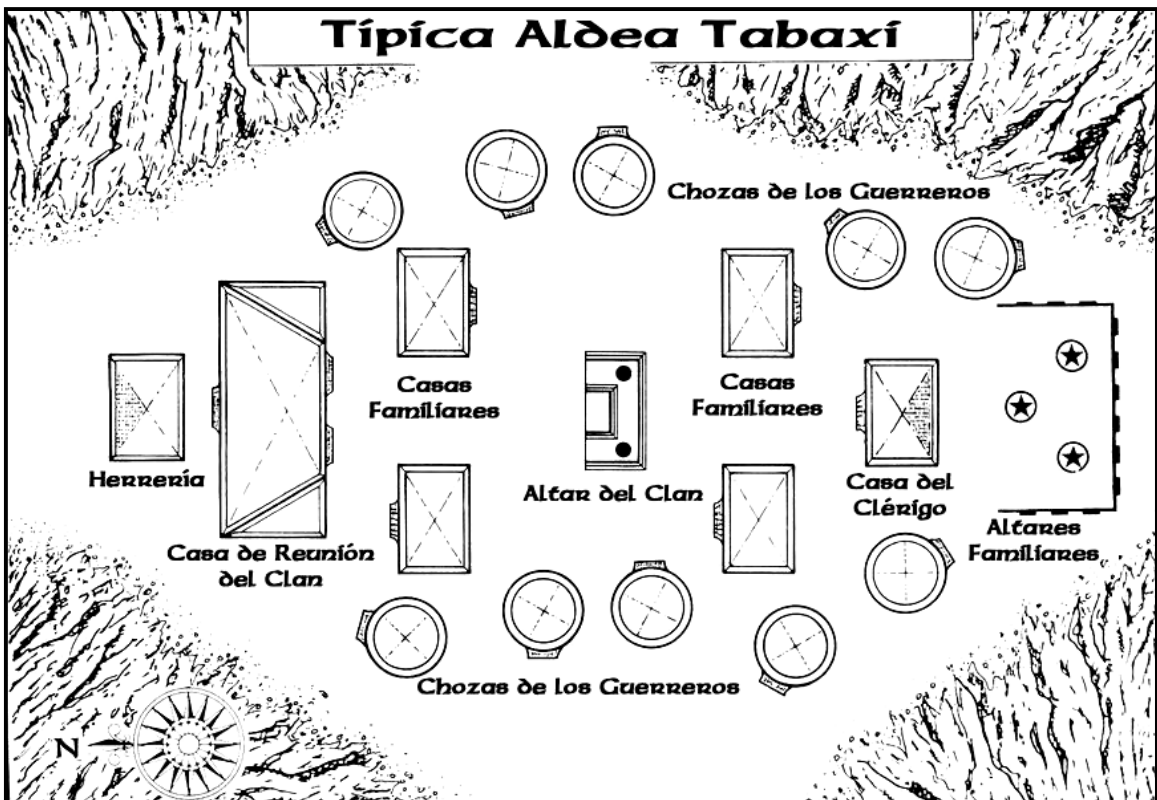
Los exploradores encontrarán casi con toda seguridad a los Tabaxi que viven en las dispersas aldeas por todo Khult. Estos hombres y mujeres viven en grupos compuestos por entre 10 y 15 familias unidas. Los Tabaxi rurales se identifican por el nombre de un clan, el cual deriva del héroe o el dios protector del grupo -como el clan Tabiaza o el clan Zimwa-. Cada clan tiene una única "señal proclamada". Este glifo es usado para marcar el territorio, además de las armas e ídolos que el clan considera importantes.

Los clanes tienden a vivir apartados y manteniendo una pequeña interacción con los Tabaxi vecinos. Debido a que el suelo es pobre, un clan siempre tiene tres o cuatro asentadas dentro del área que identifican como su hogar; una vez que trabajan un área particular durante un año, el clan se traslada a otro asentamiento. A menudo cortan y queman los campos para ayudar a reaprovisionar el suelo.

Los Tabaxi rurales tienen muy pocas posesiones; si no pueden llevar fácilmente un objeto de aldea en aldea, no tiene utilidad.

DISEÑO DE LA ALDEA

Las chozas Tabaxi son simples. Son colocadas unas ramas dentro de un suelo en un círculo, entonces se sujetan juntas en la parte superior para formar un domo. Son unidas



mas ramas en las paredes y las anchas hojas son tejidas.

Las aldeas están dispuestas con la herrería y la casa de reunión del clan al norte, a la derecha e izquierda, están las chozas de los guerreros. En el centro, protegidas por las chozas de los guerreros están las casas familiares. Finalmente, el altar de la aldea esta situado al sur del oval, junto con algún santuario familiar.

En los lugares más peligrosos de Khult, donde los Batiri ejercen su poder, las aldeas están dispuestas en círculos concéntricos, con el altar y las chozas de los ancianos en el centro. Cada anillo de chozas que rodea al centro denota un nivel social, con los miembros menos importantes de la aldea en el exterior.

POLÍTICA

Las aldeas son gobernadas por gerontocracias -o sea, por el conjunto de los mas viejos-. Los ancianos, hombres y mujeres, tienen concilios en los que toman importantes decisiones para el clan. Si desean escuchar otras opiniones, invitarán a otro grupo de ancianos de otra aldea a participar en el debate.

Los códigos y normas de la sociedad Tabaxi son complicados, pero pueden ser resumidos por una simple pauta: el clan es siempre más importante que el individuo. Los Tabaxi desconfían del poder, y por consiguiente son muy suspicaces hacia la gente que persigue el poder (de riqueza o de condición).

El problema que se presenta para la típica compañía de PJ's aventureros es obvio. Los Tabaxi con los que se encuentren querrán conocer el propósito de los PJ's antes de ayudarlos; si la búsqueda parece estar motivada por el ansia y la codicia, el clan se mostrara reacio a ayudarlos. Los exploradores deben recordar esto antes de aproximarse a un clan Tabaxi pidiendo ayuda. El tipo de misión que presenten determinará el trato que reciban.

LA SOCIEDAD TRICERATOPS

Dos o tres miembros de la Sociedad Ytepka -o Triceratops- pueden ser encontrados en cualquier aldea Tabaxi y en la mayoría de los puertos principales a lo largo de la costa. Esta sociedad secreta Neutral-Buena está formada principalmente por guerreros y está dedicada a impedir a cualquier individuo o grupo trastornar el orden social natural. Como los Arpistas en los reinos del norte, la Sociedad Triceratops controla el flujo diario de la vida de la aldea. Los miembros están en frecuente contacto con sus compañeros en otros clanes, a pesar de los limitados contactos entre las aldeas.

Hay 99 rangos en la Sociedad Tricaratops, con el más alto ocupado por un anciano Tabaxi. Hay quien dice que alguno de los baras mezeroanos controla la Sociedad, pero esto aún no ha podido ser demostrado. Unos pocos miembros residen en la ciudad, y la mayoría de ellos han ido allí solo después de que Mezro eliminara sus muros.

Cuando la Sociedad cree que una persona esta cerca de cometer algún mal social, marcan su puerta con un simbólico triceratops de acero. Si el crimen no es prevenido, la Sociedad actuara contra el ofensor.

La Sociedad sigue activamente la pista de los exploradores y los aventureros extranjeros. Si los PJ's encuentran una tribu Tabaxi o entran en Khult desde alguno de los puertos

principales, pueden estar seguros de que la Sociedad es consciente de su presencia -y de que actuaran si alteran el orden social o la "paz" de la jungla-.

ROPA Y COMIDA

Sólo unos pocos Tabaxi rurales visten las túnicas sueltas tan comunes en Mezro. En lugar de cubrirse con tejidos usan simples trapos. Los Tabaxi no crean mucha joyería, aunque algunos clanes se identifican mediante unos pendientes distintivos.

Los Tabaxi rurales sobreviven con cualquier comida que la jungla provea. En el corazón de la selva, los clanes subsisten forrajeando. Donde los árboles son menos densos, son comunes pequeñas cosechas. Los Tabaxi de la sabana del sudeste crían ganado.

Todos los Tabaxi cazan, por lo menos, parte de su comida. Antes de cada cacería, los guerreros del clan se reúnen alrededor de un fuego comunal para hablar a la jungla y que esta los bendiga. Queman las puntas de pequeñas ramas, y pintan intrincados dibujos alrededor de sus ojos. Hasta 20 horas después de la ceremonia, los cazadores pueden ver criaturas invisibles y tienen un +3 en todas las tiradas de salvación contra ilusiones.

ARMAS, ESCUDOS Y ARMADURAS

Con la excepción de la larga y épica guerra civil entre los Tabaxi y los Eshúe, el combate en Khult es más bien a pequeña escala, básicamente entre clanes. El terreno hace a la caballería prácticamente desconocida y el omnipresente calor limita a las armaduras.

Los Tabaxi suelen usar el yklwa, una lanza corta bastante terrible en cuerpo a cuerpo. También usan el kerrie, una porra hecha de madera dura. Estas armas se detallan en los apéndices.

Los Tabaxi manejan una gran variedad de escudos. El más común en Mezro es el hlang - un escudo con forma ovalada, con 2 pies de ancho y de 4 a 6 pies de alto-. Las pieles de un dinosaurio son colgadas en un entramado de palos. La piel puede ser quitada y enrollada para ser usada como manta en un campamento, mientras que los palos pueden ser plegados para guardarlos fácilmente. Estos escudos equivalen a los escudos grandes de madera del *Manual del Jugador*.

Cuando va hacia la batalla, un guerrero Tabaxi suele vestir un yelmo o casco de plumas; muñequeras de melenas de animal en sus brazos; tejidos de piel de dinosaurio en su pecho; y las colas de hasta doce felinos cubriendo su espalda a modo de capa.

MAGIA

La magia ocupa un importante, pero contradictorio lugar en la sociedad Tabaxi. Por un lado, la gente de la jungla respeta y apoya la magia. Todos los clanes tienen por lo menos un mago, y los clanes más grandes a menudo tienen dos o tres magos experimentados en sus filas. La magia es una parte importante de cualquier cacería y de cualquier ritual.

Por otra parte, los Tabaxi temen a la magia cuando esta no esta controlada por su clan. Como en todos los otros aspectos de la sociedad, los Tabaxi ven la magia como útil solo

mientras esta este enfocada en obtener lo mejor para el clan. Los hombres y mujeres que utilicen la magia para sus propios fines (o, aún peor, para su gloria personal), y practiquen el Arte fuera de las rígidas normas del clan, son vistos como peligrosos renegados.

En Mezro, la magia es aprendida bajo la guía del Colegio de Magos, localizado en el Distrito Escolar. En las aldeas rurales Tabaxi, cualquiera que quiera aprender los caminos del Arte debe hacer una petición a los ancianos de la aldea para estudiar bajo las enseñanzas del mago mas experimentado del clan.

Hasta ahora, tanto en Mezro como en los clanes, a pocos se les ha permitido seguir el Arte, Lógicamente, esto conduce a muchos hombres y mujeres curiosos hacia fuera de los límites de la sociedad del clan. No todos estos renegados son malvados, pero los clanes los contemplan -y a todos los que usan la magia sin control de los ancianos Tabaxi, incluidos los PJ's- como una amenaza para el modo de vida Tabaxi.

Cazador de Magos

Estos magos Tabaxi viajan de clan en clan, ayudando a combatir la magia malvada y llevando a los magos renegados de vuelta a la sociedad.

Los cazadores de magos llevan túnicas de color blanco hueso y collares de dientes y garras de dinosaurios. Las varas que llevan están decoradas con plumas brillantes y otros adornos. Los cazadores de magos van siempre calvos, con las caras afeitadas.

Los cazadores de magos pierden su identidad en el clan cuando toman la vara de oficio. Solo pueden tener tantas posesiones como puedan transportar. Una vez han completado una investigación, pueden permanecer con un clan, aunque no más de una semana. Los cazadores de magos no pueden casarse.

Requisitos

Para estar cualificado para hacerse un Cazador de Magos (Caz), un personaje debe cumplir con todo lo siguiente:

- **Habilidades:** Conocimiento de conjuros 10 Rangos, Supervivencia 3 Rangos, Saber (Khult) 3 rangos.
- **Dotes:** Gran Fortaleza, Conjuración en Combate, Reflejos de Combate, Competencia con Arma Marcial (cualquiera).
- **Lanzamiento de Conjuros:** Habilidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de 4º nivel. Habilidad para lanzar como mínimo tres conjuros que requieran salvaciones de Fortaleza y por lo menos tres conjuros que requieran salvaciones de Reflejos. (un conjuro que infrinja daño y que no permita tiros de salvación puede sustituir a cualquiera de estos conjuros requeridos).

Características de la Clase

Dados de Golpe: d4.

Puntos de Habilidad cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

Habilidades de Clase: Las habilidades de la clase Cazador de magos (y la característica clave de cada una) son Concentración (Con), Reunir Información (Car), Intimidar (Car), Saber (Int), Escudriñar (Int), Supervivencia (Sab), Conocimiento de Conjuros (Int).

Competencia con Armas: Un Cazador de Magos está acostumbrado a luchar, y es competente en todas las armas sencillas y marciales.

Conjuros Diarios: cuando adquiere un nuevo nivel de Cazador de Magos, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios como si también hubiera adquirido un nivel en la clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no ganará ningún otro beneficio que un personaje de esa clase pudiera obtener (nuevas dotes metamágicas o de creación de objetos, aptitudes de bardo o asesino, etc...).

Si el personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de adquirir esta clase de prestigio, deberá decidir a cual de ellas deberá de añadir cada nivel de Cazador de Magos que consiga, a fin de determinar sus conjuros diarios.

Salvaciones Mejoradas: El Cazador de Magos aprende a mejorar su resistencia a los muchos tipos de conjuros que pueden usar contra él. A 1^{er} nivel, y cada nivel impar por encima, gana una bonificación de +1 a sus tiradas de Reflejos y Fortaleza. Estos bonificadores se apilan.

Superviviente: Los Cazadores de Magos tienen que adaptarse a la vida en lo más profundo de la jungla, viajando de un lugar a otro para perseguir a los magos renegados. Ganan automáticamente esta dote del Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados (página 38).

Soltura con una Escuela de Magia: a nivel 4, el personaje gana una dote extra de soltura con una escuela de magia en una de las siguientes escuelas: Conjuración, Evocación, Nigromancia o Transmutación. Cada cierto número de niveles que suba, va ganando otra dote de soltura con escuela de magia en una de estas escuelas, hasta nivel 10, donde el Cazador de Magos tiene soltura con las cuatro escuelas listadas.

Nivel	Ataque Base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros por día
1	+0	+2	+0	+2	Salvaciones Mejoradas	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	Superviviente	+1 nivel de clase existente
3	+1	+3	+1	+3	Salvaciones Mejoradas	+1 nivel de clase existente
4	+2	+4	+1	+4	Soltura con escuela de magia	+1 nivel de clase existente
5	+2	+4	+1	+4	Salvaciones Mejoradas	+1 nivel de clase existente
6	+3	+5	+2	+5	Soltura con escuela de magia	+1 nivel de clase existente
7	+3	+5	+2	+5	Salvaciones Mejoradas	+1 nivel de clase existente
8	+4	+6	+2	+6	Soltura con escuela de magia	+1 nivel de clase existente
9	+4	+6	+3	+6	Salvaciones Mejoradas	+1 nivel de clase existente
10	+5	+7	+3	+7	Soltura con escuela de magia	+1 nivel de clase existente

RELIGIÓN

La mayoría de los Tabaxi se consideran a sí mismos religiosos, aunque muestran esto de maneras que sorprenden a los viajeros de otras partes de los Reinos. Hay aparentemente cuentas de ceremonias sacras y días sagrados. Aunque, cuando sus pequeños y manejables altares de piedra no son usados para estas ceremonias, los Tabaxi los tratan como si fueran cualquier otra roca.

Los Tabaxi siguen uno de los tres tipos de religiones principales que son desarrolladas en Khult, y tienen poco parecido con el rígido panteísmo tan común en Faerûn: adoración a Ubtao, el culto a los Espíritus y los seguidores de la Jungla. En los clanes más grandes, sacerdotes de dos, y a veces hasta tres de estas religiones pueden coexistir.

En la base del día a día, los druidas de la jungla pueden ir con los adoradores de Ubtao o con los señores de los espíritus, mientras que los dos últimos tienden a disentir bastante intensamente en las cosas sagradas, e incluso a veces, violentamente. No obstante, si bien la mayoría de las tribus tienen a un sacerdote de solo una de las tres religiones, lo normal es que practiquen un híbrido de las tres.

Adoración a Ubtao

La mayor parte de los Tabaxi veneran a Ubtao. Esta gente cree Ubtao creó la Jungla y a todos los humanos y animales que pueblan este caluroso y verde mundo. Ubtao también alzó la sagrada ciudad de Mezro desde la jungla con sus propias manos y residió en ella durante un tiempo -hasta que la gente lo llevó de vuelta a los cielos con sus necias demandas-. (*Más información sobre Ubtao en la sección de Religiones de Khult*).

El Culto a los Espíritus

Mientras los adoradores de Ubtao ven solo a una deidad en el mundo, muchos Tabaxi reconocen a cientos y cientos de espíritus y poderes elementales que controlan su mundo. Estos adoradores de los espíritus pueden aceptar que Ubtao creó la jungla, pero opinan firmemente que los variados entes sobrenaturales que los rodean controlan la realidad del día a día, y que por tanto merecen adoración y culto.

Señor de los Espíritus

Los señores de los espíritus se esfuerzan por aplacar al mundo de los espíritus y ponen al clan en contacto con sus héroes ancestrales. Tratan de suavizar el paso de su clan a través de un mundo infestado de espíritus. Viven para asegurar que su clan no ofende a un antiguo héroe o a un poder elemental al saltarse un ritual o un sacrificio.

Los señores de los espíritus visten simples taparrabos, aunque el resto de la tribu prefiera las túnicas. Se adornan con collares de colmillos de animales y dinosaurios. También llevan intrincadas mascarar hechas de madera, las cuales juegan un papel central en sus rituales.

Los señores de los espíritus reciben conjuros de la misma manera que un clérigo (los señores de los espíritus deben entrar en un trance para contactar con los espíritus y recibir

sus poderes, esto a efectos de juego es igual a las plegarias de un clérigo para conseguir sus conjuros). Aunque realmente los espíritus son fragmentos de Ubtao, tienen poderes diferentes. Su alineamiento es caótico bueno. Sus dominios son Animal, Curación, Tierra y Vegetal. Su arma predilecta es el kerrie.

Adoradores de la Jungla y Druidas

Al igual que hay Tabaxis que ven la mano de Ubtao o los trabajos de los espíritus en todo lo que les rodea, hay sacerdotes que adoran a la propia jungla. Estos druidas de la jungla, tienen un lugar especial en la vida Tabaxi y no se asocian ni con los señores de los espíritus ni con los adoradores de Ubtao en el debate sobre la naturaleza del mundo. Casi siempre se limitan a su papel de sanador del clan. Los druidas de la jungla tratan de enseñar a los dispersos clanes como conseguir adaptarse perfectamente a la tela de araña que constituye la vida en la jungla. No es inusual que los clanes tengan un druida o dos en su jerarquía, incluso aunque el clan oficialmente adore a Ubtao o a los espíritus.

Estos druidas tienen todos los beneficios y limitaciones de la categoría de druida básica tal y como se describe en la página 33 del *Manual del Jugador*. Aunque además se les requiere que tengan la habilidad de Saber (dinosaurios).

Capítulo IV: Religiones de Khult

Durante casi toda la historia registrada, los humanos de Khult han venerado a Ubtao, el creador de Khult, excluyendo al resto del panteón de Faerûn. Mientras las deidades no humanas, como Zhard Harr, patrón de los enanos salvajes, y el panteón de los trasgos ha estado también activo en la península, los humanos de la región han venerado a un panteón de uno. Tomando la típica práctica politeísta del resto de los Reinos, esto resulta bastante inusual, pero explicación de esta situación está fuertemente entremezclada con el pasado y el futuro de la historia de Abeir-Toril.

Tiempo atrás, fue predicho por Savras El Que Todo Lo Ve que Dendar la Serpiente Nocturna aparecería a través de un portal mágico bajo los Picos de la Llama cuando llegue la perdición de Abeir-Toril. Qué podría ser esa perdición y si Dendar puede ser síntoma o la raíz de la causa del problema es algo que no está nada claro para los grandes poderes. En aquellos tiempos, entre los innumerables panteones de los Reinos, el dios Ubtao permaneció al margen de las disputas de las otras deidades. Mientras los poderes debatían como prepararse para el cumplimiento de la profecía de Savras, Ubtao dio un paso al frente y se ofreció voluntario para servir como centinela a cambio del dominio exclusivo sobre las tierras que rodearían su puesto. El resto de deidades aceptaron de buena gana, ya que tenían poco interés en preocuparse de un problema que podría tardar eones en revelarse.

Una vez llegó a su destino, Ubtao se encargó de crear una vibrante y rica tierra y poblarla con humanos, dinosaurios y otras criaturas. Fundó la gran ciudad de Mezro en el corazón de las Junglas de Khult y convivió con ellos durante un tiempo, aunque las cada vez más frecuentes peticiones de sus adoradores le hizo volver a los cielos. El Creador de Khult reconoció que el acto de crear la jungla le había distanciado de sus adoradores mortales. Para arreglar esto, Ubtao imbuyó una parte de su esencia en la misma tierra de Khult, dentro de la tierra, los ríos y torrentes, la vegetación, y la vida animal. Estos fragmentos de Ubtao se convirtieron en innumerables espíritus de la naturaleza. Por medio de estos fragmentos, a Ubtao le fue posible contactar a un nivel básico con los mortales que observaba.

Un efecto no intencionado de la fragmentación de la esencia de Ubtao fue el florecimiento de un aspecto primario y oscuro que fue conocido como el Gigante de Sombra. Durante siglos, esta maldad que medraba en la oscuridad evolucionó en el semidiós conocido como Eshowdow. El nacimiento de Eshowdow marcó el final del monoteísmo entre los humanos de Khult y podría haber anunciado el surgimiento de un panteón de deidades nacidas de los pedazos de Ubtao. Ahora mismo, sin embargo, solo Eshowdow ha surgido de un aspecto de Ubtao como un poder divino por propio derecho.

Los otros panteones humanos de los Reinos siempre han respetado el dominio de Ubtao sobre la Península de Khult. Sin embargo, la esfera de influencia de Ubtao parece estar ahora mismo bajo el ataque de un fragmento resurgido de la Serpiente del Mundo adorada por los vestigios de la raza del creador saurio: Sseth, la Gran Serpiente. Sseth es venerada por la maléfica raza de los Yuan-Ti. Aunque la adoración de Sseth por humanos en la península Khultana está en fase de simple culto, este dios está sembrando el camino para hacerse con los adoradores de Ubtao en un futuro cercano. La respuesta de Ubtao a este desafío a su dominio está aún por ver.

ESHOWDOW

Eshowdow es un semidiós que evolucionó de un fragmento de la esencia de Ubtao que apareció cuando éste creó a los innumerables espíritus de la jungla a partir de fragmentos de sí mismo. Medrando en la oscuridad de la jungla, el Gigante de Sombra se convirtió en un dios que goza con la muerte y destrucción del coraje, el honor y la nobleza.

Hace mil quinientos años, los Eshúe liberaron a un antiguo y monstruoso mal de las profundidades de un valle en la jungla durante una sangrienta guerra con su tribu rival, los Tabaxi. El Gigante de Sombra, que es como lo llamaron los Eshúe, contenía un gran odio hacia Ubtao e inmediatamente atacó la gran ciudad de Mezro, en el corazón de las tierras de los Tabaxi, llegando casi a destruirla. Cuando los defensores de Mezro finalmente consiguieron adquirir ventaja, el Gigante de Sombra volvió su frustración contra los Eshúe, llegando casi a destruirlos en una furia genocida. Los Tabaxi llamaron a ese espíritu oscuro Eshowdow.

Presa de la furia, Eshowdow se retiró a las tinieblas, donde ocultó su nacimiento para curar sus heridas y planeó su venganza. A través de siglos de ataques furtivos a los Tabaxi, se ha dado cuenta de que Ubtao es incapaz de percibir a Eshowdow, su propia sombra, por lo que puede actuar sin miedo a un castigo divino. Debido a su cobardía, sin embargo, el Devorador de Honor, Coraje y Nobleza, se ve incapaz de emerger de las profundidades de la jungla donde mora.

Eshowdow es una oscura parodia de todo lo que es Ubtao. Una criatura de sombras y maldad, el Gigante de Sombra habla con una tenebrosa voz e irradia una constante maldad. Es un auténtico cobarde y un parásito, y prospera destruyendo el honor, el coraje y la nobleza, dándose un festín con las energías negativas de los valientes que se vuelven cobardes, los honorables que se vuelven falsos y los nobles que se vuelven ególatras y engreídos.

Eshowdow es el semidiós de las sombras, la cobardía, la venganza y el miedo, es caótico malvado. Su símbolo es una sombra oscura con garras afiladas. Sus dominios son Caos, Destrucción, Mal y Oscuridad. Su arma predilecta es la maza pesada.

SSETH

Sseth la Gran Serpiente es el malévolo dios de los Yuan-Ti, ofidianos, unas pocas nagas y varios cultos humanos a la serpiente. Es venerado por pequeños grupos de adoradores a lo largo de los Reinos, pero su fe se centra en la península Khultana, entre Halruéi y los Picos de la Llama.

Pocos en los Reinos son conscientes de la existencia de Sseth, pero aquellos que lo son tiemblan pensando en legiones de serpientes arrastrándose a través de las junglas del sur invocando en un sibilino coro el nombre de la Serpiente. Entre los Tabaxi de Khult, Sseth es conocido como la Muerte Sibilante y se dice que caza en las inexploradas profundidades de la jungla atrayendo a los débiles y jóvenes a su guarida con promesas viperinas. Aquellos que intentan revelar la verdad son condenados como locos y rápidamente despachados por los agentes de los yuan-ti.

En el amanecer de los días en Toril, cuando los Reinos estaban dominados por las cinco razas creadoras, una raza reptiliana inteligente, a menudo llamada sauria por los sabios

modernos, se extendió a lo largo de Faerûn. Los saurios veneraban a la Serpiente del Mundo, la encarnación de la vida, la sabiduría, la magia y la paciencia. Sin embargo, los saurios fueron alejándose de las enseñanzas de la Serpiente del Mundo, comenzando un inexorable decline. La raza de los saurios se fragmentó (algunos dirían degeneró) en diferentes especies, como los couatl, hombres lagarto, nagas y otras criaturas reptilianas. Cada grupo veneraba un aspecto de la Serpiente del Mundo, algunos de los cuales evolucionaron en dioses con poder propio, y algunos eran otros dioses haciéndose pasar por esas formas.

Una poderosa nación de saurios esclavizó a una nación de humanos (otra, relativamente primitiva, raza creadora) y se mezclaron con ella en un intento de incrementar la tasa de nacimiento de los saurios. Los saurios “purasangre” fueron desapareciendo, pero sus vástagos, conocidos como los yuan-ti, forjaron una poderosa teocracia en las junglas de Mhair. Los yuan-ti tenían muchos magos y sacerdotes poderosos, y adoraban a un corrupto fragmento de la Serpiente del Mundo llamado Merrshaulk. Parece que la nación yuan-ti se colapsó (hay quien dice que después de una guerra con una nación couatl liderada por sacerdotes de Jazirian), pero no antes de que se desperdigara en distantes avanzadas tan lejos al oeste como las junglas de Khult, tan lejos al este como Kara-Tur y tan lejos al norte como el Bosque de las Sierpes.

Después de su derrota, Merrshaulk entró en un estado somnoliento que permaneció durante miles de años, y la raza yuan-ti degeneró aún más, subsistiendo en enclaves ocultos más parecidos a grandes nidos que a las grandes ciudades de sus ancestros. En los tiempos del colapso de Nezheril, un carismático yuan-ti llamado Sseth emergió de las junglas de Khult y se proclamó a sí mismo el avatar reencarnado de la Serpiente del Mundo. Esta monstruosa abominación yuan-ti ostentaba unas gargantuescas alas, una variación nunca vista hasta ese momento. Sseth forjó una nación de serpientes, llamada Serpentes, que se extendía desde los Picos de la Llama hasta la extensión oriental de las Junglas de Mhair, esclavizando las emergentes culturas humanas de la zona. El autoproclamado dios-rey de las serpientes construyó un culto de sacerdotes y les enseñó los ritos mágicos necesarios para transformar sus esclavos humanos en una forma menor de yuan-ti conocida como los histachii. Después de varios siglos de liderazgo, Sseth desapareció cerca de los Picos de la Llama. Aunque el reino de las serpientes se desintegró rápidamente después de su desaparición, el clero de Sseth continúa promocionando su adoración a través de las junglas siglos después.

Sseth es el dios de las serpientes inteligentes, los yuan-ti, los ofidios, la somnolencia y el veneno, es caótico malvado. Su símbolo es una serpiente voladora con las fauces abiertas. Sus dominios son Estirpe Escamosa, Mal, Oscuridad y Sufrimiento. Su arma predilecta es la cimitarra.

UBTAO

Ubtao es llamado el Creador de Khult y el Padre de los Dinosaurios. Hace mucho, llegó al acuerdo con los otros dioses de Faerûn de que a cambio de guardar los Picos de Fuego, montañas de las cuales está profetizado que vendrá la perdición de Toril, tendría Khult como su dominio exclusivo. La mayoría de los habitantes de la península de Khult lo adoran como el creador de su tierra natal, sus junglas y sus poderosos habitantes reptilianos.

Ubtao mira al mundo con sorprendente desinterés, dejando que los hombres y las mujeres sigan con sus vidas sin ninguna interferencia. No demanda adoradores, pero como réplica tampoco ofrece guía divina. La multitud de espíritus de la naturaleza y la esencia de las junglas Khultanas son simples aspectos de sí mismo.

Ubtao es comúnmente representado como un poderoso Tabaxi masculino de edad indeterminada. Tiene unos ojos distantes, una piel de color marrón oscuro como la tierra fértil, un corto pelo negro y una aseada y bien arreglada perilla. Es poco paciente, aunque raramente muestra sus emociones. Ubtao mantienen una distancia emocional bastante palpable, tanto con los mortales como con los otros dioses y se mantienen a distancia de los quehaceres diarios del mundo y sus seguidores.

Durante la Era de los Transtronos, Ubtao recorrió Khult bajo la forma de un gigantes tiranosaurus rex. Parece que luchó en una gran batalla contra Sseth la Gran Serpiente en el algún lugar en el límite este de la Jungla. Desde la llegada de los avatares, Ubtao ha incrementado su interés por sus adoradores, y ha fortalecido los lazos con su clero.

Ubtao, el dios de las junglas, Khult y los dinosaurios, es neutral. Los Dominios asociados con él son Plantas, Protección, Planificación y Seres Escamosos. Su arma predilecta es el pico pesado.

El Laberinto de la Vida

Es una creencia entre los Tabaxi que Ubtao creó la jungla como una pequeña prueba para su gente, un laberinto por el que deben pasar en su camino hacia una vida en el cielo tras la muerte. Ellos también creen que cada vida puede ser representada como un laberinto. Cuando un adorador de Ubtao muere, es llamado ante su creador, que le invitará a recorrer el laberinto que representa su propia vida. Si tiene éxito al hacer esto, será recibido en el hogar de Ubtao. Si falla, volverá al mundo como un fantasma o un necrófago que vagará por la noche.

Los Hijos de Ubtao

En Khult, los dinosaurios a veces son aludidos como los Hijos de Ubtao. Los monstruosos lagartos, al contrario de los humanos, no pidieron nada al dios creador una vez que se situaron en la jungla, y por esto algunos de los creyentes los consideran como la creación favorecida por Ubtao. Como tales, son vistos como agentes del Destino. Si un cazador mata a muchos dinosaurios, el clan entiende que este suceso debe ser meramente un reflejo de su lugar en el corazón de Ubtao. Si una mujer o un hombre son asesinados por un alosaurio o un pteranodonte, esto es porque hicieron algo que trastornó el orden natural. En otras palabras, las víctimas sólo son las que se lo merecen.

ZHARD HARR

Zhard Harr es posiblemente la deidad enana menos conocida. Sus títulos incluyen el Señor de las Profundidades Selváticas. Es el patrón de los enanos salvajes; los protege y trabaja para asegurar su supervivencia continuada. Sus seguidores reverencian la selva en la que viven y hacen lo que pueden por vivir en armonía con la jungla y protegerla (y a ellos

mismos) de los extranjeros que podrían hacerles daño. Sus seguidores tienden a ser suspicaces y aislacionistas, y raras veces interactúan con los extraños. Sólo aquellos que han sido probados durante un largo período de tiempo pueden ganar su confianza.

Zhard Harr, es el dios de los enanos de la supervivencia en la jungla y la caza, es caótico bueno. Los Dominios asociados con Zhard Harr son Animal, Caos, Enano, Bien y Vegetal, y su arma predilecta es el guantelete armado (con garras).

Capítulo V: Lugares de Interés

ACANTILADOS DE LA NIEBLA

Estos acantilados situados en la costa oeste de Khult sostienen a una abundante población de pterófilos. En los últimos tiempos estas criaturas se han vuelto más agresivas, y ahora que Mezro vuelve a estar a la vista del mundo parece que una gran cantidad de pterófilos liderados por una criatura bastante inteligente (nadie ha conseguido averiguar si esta criatura es un pterófilo o algo más peligroso) planean atacar a la ciudad Tabaxi.

EL VALLE DEL HONOR PERDIDO

Este oscuro valle está rodeado por lo más espeso e impenetrable del follaje de Khult. Los dinosaurios depredadores y los Batiri se han asentado en las tierras de su alrededor; los personajes viajando a menos de 5 millas del Valle tendrán un encuentro con monstruos con una tirada de 1-3 en 1d6.

Las leyendas identifican este valle como el último reducto de los Eshúe cuando huían del ejército de muertos de Ras Nsi trae el final de la guerra civil con los Tabaxi. Puede que allí se encuentren cuevas enteras llenas con tesoros, la riqueza de todo un pueblo. Otras historias sostienen que este valle alberga al antiguo y monstruoso mal que los Eshúe liberaron contra Mezro cuando saquearon aquella ciudad sagrada: un gigante de sombra, una criatura que devora el honor y la nobleza. También se dice que en las inmediaciones del valle se ha visto lo que parecen los últimos Eshúe, que escaparon de alguna manera a la destrucción de su pueblo.

EL VALUARTE DE RAS NSI

Mientras espera su hora, aguardando un desastre que azote Mezro y fuerce a los baras a llamarle otra vez, Ras Nsi está construyendo un imperio de comercio entre Khult y el Norte. Desde su palacio, lleva la Compañía de Comercio de la Cala Refugio, una flota de barcos que es poco más que una marina pirata. El Narwhal, un galeón robado a la armada cormyreana, es el buque insignia de la flotilla.

Con esta compañía como tapadera, Nsi vende esclavos, animales exóticos y cualquier cosa que le haga ganar una fortuna (la cual piensa donar a Mezro cuando lo vuelvan a llamar). A menudo da a los aventureros información sobre las minas enanas, esperando que así las asalten y roben gemas. Y si los aventureros tienen éxito, Nsi manda a sus lacayos no-muertos contra ellos, consiguiendo así las gemas, engrosar sus filas, y no molestar a sus vecinos enanos.

Actualmente Nsi está acumulando madera Khultana para vender a las prósperas ciudades del Norte. Su hogar se encuentra ahora en el medio de una espectacularmente efectiva y móvil operación logística de arrambole de madera. En kilómetros a la redonda sus esclavos despojan de vegetación la selva. Elementales de tierra arrancan los árboles con sus rocas

manos, y detrás de ellos pululan bandadas enteras de zombis, los cuales llevan los árboles hasta las caravanas que los cargan y se lo llevan a Ras Nsi. Finalmente, dinosaurios de varias especies los llevan desde el campamento hasta la costa.

El sonido de árboles cayendo y estrellándose contra el suelo llena el aire alrededor del campamento, así como los chillidos de los pájaros y monos, y otros animales de los árboles, puestos en fuga por la destrucción. Todo el lugar apesta a carne descompuesta, madera cortada y tierra removida. Los zombis están constantemente siendo aplastados por los elementales, los árboles caídos o los dinosaurios. Tan rápido como son destruidos, los cadáveres andantes son remplazados por nuevos muertos animados. En el cielo buitres y otras aves carroñeras vuelan en círculos. Tan pronto como la multitud se aleja lo suficiente planean hasta el suelo para reclamar la carroña que ha sido dejada.

En el centro de este caos se mueve Ras Nsi y su palacio. Esta construcción recuerda mucho a las casas nobles tan comunes en las ciudades más ricas de Faerûn. Cuatro torres coronadas con agujas marcan las esquinas de esta gran estructura, y un muro bajo rodea el cementerio que adorna el jardín frontal de la casa. Anillas con pinchos y ventanas emplomadas adornan las blancas paredes de la casa. Brillantes estandartes flotan desde las torres.

Toda la estructura, incluido hasta el cementerio, es transportada sobre las espaldas de dos docenas de unas monstruosamente gigantes tortugas muertas hace largo tiempo. Es el trabajo de estas desafortunadas esqueléticas criaturas el mantener en movimiento todo el complejo a través de la jungla, justo a la cabeza de los elementales y los zombis.

Si los aventureros entran en la región a través de alguno de los mayores puertos o visitan cualquiera de las villas Tabaxi más grandes, seguramente Ras Nsi sepa de su presencia y sus planes. El bara renegado ayudará a los personajes si cree ligeramente que por ello será mejor visto ante Mezro. Esas "afortunadas" compañías se verán rodeadas por zombis, y después escoltadas hasta la mansión para una amigable charla.

FUERTE BELUARIO

En la costa norte, esta pequeña avanzadilla pertenece al Puño Ardiente, una compañía aventurera con base en Puerta de Baldur. El fuerte es supervisado por Nenon. Ella controla una guarnición de tres exploradores, tres magos, un asesino, siete clérigos, dos pícaros y ochenta guerreros (10 de nivel 6, 20 de nivel 5 y 50 de nivel 4). El Puño puede ser contratado por el precio correcto, aunque nunca para una misión que sea claramente malvada. Su fuerte está muy bien abastecido y muy bien fortificado contra los peligros de la jungla. Recientemente Nenon se ha propuesto el objetivo de limpiar la zona de Batiri.

Nenon permitirá que los aventureros realmente necesitados pasen una noche o dos en el fuerte, aunque dará puerta a aquellos que sólo busquen una comida gratis y una cama blanda.

ISHAU

Esta aldea que hasta hace poco había pasado inadvertida, parece haber cobrada inusitada importancia debido que parece ser un lugar de reunión entre los agentes de Ras Nsi y los

mercaderes del norte a los que vende sus productos.

Por ahora, los habitantes de la aldea no han sido excesivamente molestados, pero la Sociedad Triceratops está vigilando muy de cerca todo lo que allí pasa.

LA COSTA SALVAJE

Esta inhóspita y rocosa zona de costa hace imposible que cualquier barco llegue a Khult por esta zona. Los marineros evitan esta zona de remolinos y cambiantes vientos huracanados, navegando a gran distancia de ella. Y hacen bien, ya que esta zona de mar esta dominada por una gran cantidad de monstruos como los plesiosaurios. Los pterodones y las águilas gigantes luchan por controlar los cielos de esta zona.

Un montón de cuevas a lo largo de toda la costa, llevan hacia las profundidades, posiblemente llevando directamente hacia zonas sin vigilancia de las minas enanas que pueblan las montañas.

LOS PICOS DE LA LLAMA

Esta cadena de tres volcanes domina la parte sur de Khult. Salamandras y serpientes de fuego hacen de estos infiernos su hogar, así como los hijos de la lava y otras criaturas que solo pueden ser encontradas en esta parte de Khult.

Bajo uno de estos volcanes se encuentra una gigantesca puerta doble de hierro que lleva directamente al Reino de los Muertos. Se dice que Déndar, la Serpiente Nocturna, aquella que se alimenta de las pesadillas de todos los Reinos, romperá esta puerta cuando la condenación del mundo llegue finalmente. Desde debajo del volcán reptará hasta la superficie y se tragará el sol. De hecho, el propio dios Ubtao es el encargado de vigilar este lugar, después de un acuerdo con el resto de los dioses de Faerûn.

MINA CORAZÓN DE DRACO

Se ha ganado a pulso la fama de ser la mina enana más productiva de toda la región, con grandes almacenes de esmeraldas y diamantes. Los enanos saben de esta reputación y tienen preparada una "calurosa" bienvenida para los posibles incursores. Balistas de todo tipo y tamaño se alinean en la entrada. El líder del clan, un furioso y viejo enano llamado Kyer Corazón de Draco, mantiene como mascotas a dimetrodones, los cuales se montan un festín con cualquiera que se cazado intentando entrar en la mina sin permiso.

MEZRO

No hay exageración en la atrevida afirmación que dice que Ubtao fundó Mezro. El gran dios de los Tabaxi construyó el núcleo de la ciudad en persona, el templo y el anfiteatro se elevaron primero desde el caos de la jungla. Mezro fue el lugar donde toda la gente de Khult podía aprender el modo de pasar por el laberinto de la vida, como alcanzar mejor el

corazón de todo y descubrir la verdadera naturaleza del mundo. Sin embargo Mezro también se convertía en un lugar donde ladrones y charlatanes hacían presa en los peregrinos, donde hombres, mujeres y niños llegaban a pedir la ayuda de Ubtao por el más insignificante de los problemas. Ubtao creó a los baras para ayudarlo a ocuparse de esta agitación, resolviendo las pequeñas demandas de la muchedumbre. Los siete baras eran escogidos de los ciudadanos de Mezro y dotados con poderes especiales. Durante el resto del tiempo los baras hacían las leyes y también defendían la ciudad, pero fue después de que Ubtao dejara a los Tabaxi para encontrar su camino en el mundo.

Los Tabaxi intentaron hacer de Ubtao un dios casero, un dios que tuviera que probar su utilidad curando los huesos doloridos de los viejos, resolviendo disputas sobre la propiedad de las cabras, probando a cada uno y cada día que su poder debía ser usado para hacer la vida más sencilla. Pero Ubtao, el cual creó el laberinto de la vida en este mundo terrenal, hizo a los Tabaxi para vivir allí. El estaba allí para enseñarles como pasar mejor a través del laberinto, pero no para destrozar los problemas diarios que eran sus muros.

Finalmente llegó un día en el que Ubtao dijo, “Si la gente prefiere llorar y lamentarse antes que escuchar mi sabiduría, así sea. Los dejaré vagar por el laberinto de la vida sin mi guía.” Entonces regresó a su hogar en el cielo y se negó a hablar de nuevo a su pueblo mientras sean mortales.

Y es por esto que un Tabaxi debe morir antes de poder encontrarse con su creador.

La gran ciudad de Mezro rivaliza con algunos de los más “civilizados” centros de población en Faerûn. Aunque no iguala en tamaño a las grandes ciudades mercantiles como Aguas Profundas, Mezro ha reunido durante sus 4.000 años de historia una enorme cantidad de sabiduría y tecnología. Es el hogar de 15.000 ciudadanos, con una población transitoria de comerciantes y viajeros aumentándola entre 3.000 y 5.000. Mezro está actualmente gobernada por el rey Osau I y sus consejeros. Osau ha gobernado durante más de 1.000 años.

Todo esto es más asombroso cuando uno considera que Mezro ha estado oculta al resto del mundo durante 500 años. Hasta muy recientemente (1363 CV), un muro mágico ocultaba a Mezro del mundo exterior. El encantamiento hacía que la ciudad apareciera como jungla para alguien que mirara hacia abajo desde el aire. Quienes vagaban demasiado cerca del muro, se encontraban a sí mismos bajo la influencia de un poderoso hechizo de confusión que los enviaba lejos, en la jungla, por 1d12 horas sin la más remota idea de cuando o como se había perdido. Este muro puede ser alzado por algún tiempo alrededor de Mezro.

La victoria en una gran guerra contra los Batiri, junto con la preocupación por los Tabaxi rurales, indujo a los gobernantes de Mezro a eliminar el muro y reunirse con el mundo exterior. Desde el 1363 CV, los viajeros han sido bienvenidos a la ciudad, la cual adopta su papel como un puerto para los exploradores abatidos por la jungla. Los mezroanos aceptan este tráfico con el mundo exterior, aunque no aprecian la ilegalidad de algunos aventureros y exploradores, los cuales han venido a manchar sus hogares. Con raras excepciones, las leyes mezroanas se reflejan en los códigos encontrados en otras ciudades gobernadas por personas devotas de la Ley y el Bien.

Ya que Mezro es considerada una ciudad sagrada por los Tabaxi que adoran a Ubtao, los ataques contra peregrinos, sacerdotes o monumentos de la deidad son tratados con rigurosidad. La adoración a otros dioses es bienvenida en Mezro, pero los desprecios o los insultos a Ubtao merecerán furiosos reproches por la parte ofendida.

Las patrullas de soldados Tabaxi mantienen la paz en la ciudad y cualquiera que rompa las leyes de Mezro será marcado en la frente con un triángulo azul y, exiliado. A cualquiera que vuelva a entrar en la ciudad de nuevo estando marcado, le serán asignados 1d6 meses de labores públicas.

Por crímenes tales como el asesinato, la parte culpable puede ser sometida a ejecución, pero las penas por la mayoría de los crímenes están basadas en justas compensaciones. En vista de que todos los Tabaxi reclaman que los visitantes deberían estar familiarizados con su cultura -o deberían aprenderla si van a volver otra vez a Khult-. La ignorancia de la ley no conseguirá indulgencia por parte del Concilio del Rey.

La Ciudad

El río Olung define los límites de Mezro por el oeste y por el sur. Espesas extensiones de jungla la bordean en el norte y en el este. La ciudad esta trazada en un círculo, el centro de este el templo de Ubtao. Desde esta mágica estructura, cuatro anchas avenidas se extienden en las direcciones de los cuatro puntos cardinales. Estas dividen Mezro en sendos cuatro distritos, y cada una de estas cuatro secciones forma un área especializada importante para la ciudad.

La ciudad es un lugar pacífico, aunque roto por la actividad. Los mezroanos van armados comúnmente solo con cuchillos y visten holgadas túnicas llamadas Tobes. Los pequeños dinosaurios son bastante comunes en la ciudad y son usados a menudo como bestias de carga y como montas por algunas de las personas mas aventuradas de Mezro.

El Templo De Ubtao

El templo de Ubtao es el corazón de Mezro. Creado por el dios Ubtao hace casi 4.000 años, el templo ha resistido asaltos de trasgos, dinosaurios y cosas aún peores como el Gigante de Sombra.

En el centro de una extensa plaza circular empedrada con guijarros, se levanta el templo, una magnífica y desconcertante estructura. De nueve pisos de altura, el templo tiene contrafuertes, voladores, hileras de vidrio de color y una resplandeciente cúpula de oro puro. También parece tener un único muro; desde cualquier ángulo donde sea visto el templo, la vista es exactamente la misma.

Los muros del templo están contruidos con triángulos de cristal unidos. Cualquiera que mire directamente a los cristales debe hacer una tirada de salvación contra hechizos o quedar hechizado.

Sólo una puerta conduce al interior del templo, pasada esta se extiende un gran vestíbulo, rodeado por pilares y estatuas a ambos lados. Este es el Salón de los Campeones, donde los antiguos baras son inmortalizados en brillante piedra negra. Cualquiera que diga el nombre de Ras Nsi, el bara renegado, en este salón se vera a si mismo y a todo lo que esté tocando instantáneamente transportado a un lugar al azar dentro de un millar de localizaciones conocidas de Ras Nsi.

Un ensombrecido pasaje abovedado se encuentra en el lejano final del salón. Este portal da acceso mágico a cualquier habitación situada en el enorme templo. Para alcanzar una habitación especifica, lo único que una persona necesita hacer es pensar en esa localización cuando pasa por debajo del arco. Si alguien pasa a través del arco sin tener un destino

especifico en la mente, aparecerá en una localización al azar, determinada por una tirada al azar de 1d10:

Tirada	Localización
1:	Biblioteca de textos religiosos
2:	Cocina
3-4:	Dormitorios de los sacerdotes
5-6:	Almacén
7:	Sala de meditación
8:	Cámara de los curadores
9:	Salón de los campeones
10:	Sala de audiencias del rey

La disposición y el contenido de las demás habitaciones quedan a tu elección. La sala de audiencias del rey es una enorme cámara triangular con paredes de cristales coloreados y un mosaico en el suelo que representa la ciudad entera de Mezro; diminutas figuras en el suelo reflejan el movimiento de cada ciudadano y visitante. El trono del rey descansa en el centro de la habitación. Hay un 33% de posibilidades de encontrarse al Rey Osau sosteniendo una reunión con su corte. Puede convocar sigilosamente a patrullas de la ciudad en cualquier momento si se ve amenazado por intrusos.

El portal nunca depositará a alguien aleatoriamente en el barado. A menos que un bara este siendo escogido, esta habitación permanece cerrada al mundo. Si Ubtao esta escogiendo un bara, el barado aparecerá como se describe en más adelante en la sección que describe la ceremonia bara.

Todos los ciudadanos y viajeros en Mezro son bienvenidos al templo de Ubtao a cualquier hora del día y de la noche. La curación mágica puede ser obtenida con una donación para la iglesia; cualquiera actuando en el nombre de Ubtao o por encargo de la ciudad será curado gratis. Los viajeros que intenten dormir en el templo serán sacados, amable pero firmemente, por una patrulla de la ciudad. Debido al origen divino del templo, la detección mágica no revelara la localización de objetos o personas una vez estén dentro.

Distrito Agrícola

En el sudeste de la ciudad se encuentra una enorme sección de tierra dedicada a cultivar. Este distrito contiene campos y bosquecillos de maíz, mandioca, ñame, sorgo, papaya, llantén y plátano. Extensas secciones también producen la miel mezeroana que fermenta en una bebida dulce llamada *t'ej*, así como varios frutos, bayas y plantas medicinales. Los animales son también comunes en este distrito, siendo el vacuno el ganado más importante.

Aunque la tierra de la jungla es notablemente pobre en Khult, esta parte de Mezro ha estado expuesta a siglos de encantamiento mágico. Animales correteando, incluyendo pequeñas especies de dinosaurios herbívoros, son comunes en este distrito, y los agricultores a menudo llevan lanzas cuando caminan por los campos.

Distrito Residencial

Al oeste de los campos se encuentra el Distrito Residencial. La mayoría de los

mezroanos viven aquí, en un sinuoso complejo de casas de un solo piso hechas de adobe con paredes blancas y techos de tejas. Los edificios son limpios y están diseñados de manera simple. Los callejones aquí están hechos con arena y espadaña para ayudar a minimizar los problemas con el agua estancada y los desechos.

El distrito entero está diseñado en la forma de un enorme y complicado laberinto. Los viajeros no familiarizados con su diseño a menudo se verán perdidos en las serpenteantes, sin señalizar y estrechas callejuelas. Por cada media hora de movimiento en este distrito, hay un 25% de posibilidades de perderse. Una tirada con éxito de la habilidad Intuir la dirección a CD 10 rebaja la posibilidad de perderse a un 10% por cada media hora. Una vez perdido, un personaje tiene solo un 5% de posibilidades por hora de búsqueda de encontrar la salida del distrito, aunque los mezroanos están siempre deseosos de actuar como guías - siempre que tengan la seguridad de que el extranjero está en el distrito por razones legítimas-. Los ciudadanos llamarán a una patrulla de la ciudad si encuentran a algunos personajes sospechosos en el Distrito Residencial.

Los usos defensivos de este diseño laberíntico son obvios, y los mezroanos a menudo usan el distrito como refugio seguro contra fuerzas atacantes. Recientemente los Batiri intentaron quemar los edificios antes de entrar en el laberinto, pero la mayor parte de este daño fue reparado a los pocos meses después de la batalla.

Los laberintos también tienen significaciones religiosas para los mezroanos -y para todos los Tabaxi que adoran a Ubtao-. Mira la entrada de El Laberinto de la Vida en la sección de Ubtao en Religiones de Khult para las especificaciones.

Distrito Comercial

En el noroeste, el Distrito Comercial contiene una prospera colección de expertos artesanos, así como muchos hostales públicos y posadas que se han levantado desde la desaparición del muro mágico. Los viajeros pueden esperar encontrar acomodos limpios a precios ligeramente más altos de los que podrían esperar en una ciudad como Arabel. El agua potable es abundante, como lo es la potente bebida llamada t'ej. Las borracheras públicas por parte de los mezroanos son muy raras y se desaprueba a aquellos que las hacen.

Todo tipo de trabajadores del metal, el cuero y la madera pueden ser encontrados aquí, aunque los herreros pueden no estar familiarizados con el estilo de armas y armaduras norteño. Los arqueros y flecheros son comunes, así como los forjadores especializados en mazas, lanzas, boleadoras y cuchillos. Las espadas cortas y las cimitarras pueden ser encontradas sin problemas en la mayoría de las tiendas, aunque las espadas largas son bastante raras.

El Distrito Comercial también alberga al anfiteatro, el punto focal de la vida cultural de Mezro. El edificio es un enorme estadio con talladuras de dinosaurios a tamaño real alrededor de él. El anfiteatro fue alzado por el dios Ubtao, y cualquier intento de estropear las estatuas o robar gemas acarreará una rápida retribución y castigo en la forma de arduos trabajos públicos.

También, siendo el principal lugar de reunión de los mezroanos, el anfiteatro tiene todas las formas de entretenimiento. Las obras dramáticas de la historia Khultana son frecuentes, como lo son las representaciones dedicadas a contar las proezas épicas de los paladines de

Ubtao y protectores de Mezro, los baras.

Distrito de los Estudiantes

El edificio más importante en el Distrito de los Estudiantes es la impresionante biblioteca de Mezro. Este edificio tiene tres pisos de alto, con tres más por debajo del nivel del suelo. Alberga 1.500 años de cultura mezroana, la mayoría en la forma de libros de pergaminos encuadernados. También pueden ser encontradas habitaciones llenas de objetos de arte, estatuas, pinturas y antiguos instrumentos musicales-, junto con enormes colecciones de pergaminos. Solo los libros de una naturaleza más mundana están guardados aquí, aunque la biblioteca no desconoce la magia; pequeñas esferas con mecanismos automáticos hechos por espíritus, abastecen de la luz al edificio.

Los libros dedicados a la magia pueden ser encontrados en el cercano Colegio de Magos; los pergaminos y tomos mágicos están guardados todo el tiempo y raramente se enseñan a los visitantes de la ciudad o a los mezroanos que no estudian en el colegio. El permiso para ver esos libros puede ser obtenido en el Concilio del Rey, pero semejantes favores son otorgados solo a los más importantes o a individuos que trabajan por el bienestar de Mezro o de los Tabaxi rurales.

Las otras escuelas en el Distrito de los Estudiantes son mucho más receptivas a los visitantes. Todos los niños mezroanos van a la escuela, aprendiendo la historia de su mundo, además de destreza en las matemáticas y la literatura. Sin cofradías para entrenar a aprendices, los colegios formales enseñan a los jóvenes mezroanos las diversas carreras y profesiones que seguirán mas adelante.

Estas variadas escuelas pueden proveer de tutores a los personajes jugadores (por un pequeño pago). En estas escuelas pueden ser aprendidas nuevas habilidades, incluyendo Hablar (Tabaxi), Supervivencia, o Saber (dinosaurios).

Los Baras de Mezro

Estos siete hombres y mujeres, los poderosos paladines de Ubtao, son escogidos por su dios para defender la sagrada ciudad de Mezro. Viven eternamente; su sabiduría y fe los protege de la vejez y las enfermedades. De cualquier modo pueden ser asesinados o perder su vida en el campo de batalla. En pago a su vida eterna, deben proteger a Mezro de cualquier mal.

Si un bara es asesinado, otro es seleccionado por Ubtao para reemplazarle. Este es el único momento en el que un mortal puede entrar en el barado que está en el gran templo de Ubtao. La prueba del es engañosamente simple, y se centra alrededor de la creencia Tabaxi de que cada vida individual puede ser representada como un laberinto. Si el suplicante completa correctamente el laberinto de su vida, Ubtao le concede al nuevo paladín un fantástico poder para ser usado al servicio de Mezro; si el suplicante falla, es llevado hasta más allá de la vida. Los hombres y mujeres que se han convertido en bara toman juramento de secreto sobre la naturaleza de la prueba de Ubtao.

Poderes

A falta de un mejor término, los baras de Mezro son super-paladines, son los elegidos de

Ubtao. Sus poderes a menudo empequeñecen a aquellos adquiribles por los mortales, y su extensa vida puede durar cientos de años. Muchos de los dispersos clanes de Tabaxi rurales adoran a los baras como intercesores con el poderoso Ubtao.

Los baras viven para la defensa de Mezro; si la ciudad es completamente destruida se desharían en polvo. Mientras la ciudad prospera son agraciados con cierto número de habilidades especiales. A parte de otras cosas ellos pueden:

- Lanzar un hechizo de *orden imperiosa* dos veces por día, a nivel 15 de magia.
- *Regenerar* 2 puntos de golpe por turno.
- Lanzar cualquiera de los siguientes hechizos una vez por día, dentro del Templo de Ubtao (como un mago de nivel 15):
 - *quitar ceguera/sordera*
 - *quitar enfermedad*
 - *curar heridas críticas*
 - *visión verdadera*
 - *interdicción*
 - *restablecimiento*
- -*Detectar el mal* (100 pies de radio)
- -Ganan +3 en todos los tiros de salvación; +4 si se encuentra en la ciudad de Mezro

Baras actuales

Osau: El Rey Osau I (LB varón humano Pld15, Elegido de Ubtao) actualmente gobierna sobre Mezro. Tiene la habilidad de recordar con precisión cualquier evento que haya presenciado y a cualquier persona que haya conocido en los últimos 1.500 años, durante los cuales ha reinado sobre la ciudad.

Osau parece a primera vista tener unos 80 años, con las arrugas y los hombros encorvados de un hombre viejo. Pero Osau esta activo y alerta, con una mirada penetrante. Lleva una diadema y unos brazaletes de platino que indican su rango como rey y *negus negusti* (príncipe de príncipes).

Kwalu: Kwalu es el hijo de Osau, nacido hace poco más de 100 años. El negus (príncipe) goza del imponente poder de ordenar a enormes enjambres de langostas. Con un único insecto, puede llamar a una nube de voraces langostas que devoraran cualquier cosa comestible en su camino - madera, tela y carne-. La nube tendrá como mínimo 200 metros de ancho y perdurará hasta que los enemigos de Kwalu hayan huido o sean muertos.

Kwalu es notablemente hermoso, con penetrantes ojos marrones Y rasgos fornidos. Es el más intenso de los baras, y se toma su papel de defender Mezro muy seriamente.

Los recién llegados a Mezro se encontraran probablemente con Kwalu si causan problemas. A menudo lleva una túnica púrpura con triángulos verdes agrupados sobre su corazón. Kwalu nunca va a ninguna parte sin un arma, normalmente su maza de guerra. Su amor por la bravura es secundado sólo por su devoción a Mezro.

Dhlamass Rayburton: El Señor Rayburton es el único no Tabaxi que ha superado la prueba de Ubtao. Llegó a Khult desde Cormyr hace 1.200 años. Encontró la paz en Mezro, así como un profundo respeto por su gente y su dios.

Rayburton tiene el poder de comprender cualquier idioma, sea escrito o hablado. También tiene una terrible habilidad como negociador; cuando discute cualquier cosa referente directamente al bienestar de Mezro, cualquiera que discrepe con él debe superar una tirada de salvación contra hechizos o se convencerá de que él dice lo correcto. Si pasa la tirada, la persona no resulta afectada por los argumentos de Rayburton en ese tema.

Señor Rayburton es un hombre viejo, con el cabello plateado y una mal cuidada barba blanca. Lleva una túnica de color canela y prefiere hablar Tabaxi sobre otros idiomas. Es un hombre bondadoso, pero que se burla rápido de los "civilizados" nórdicos. Bajo ninguna circunstancia discutirá sobre el Anillo de Invierno con extraños.

Alisanda Rayburton: Hija de Señor Rayburton y su mujer Tabaxi, Sanda es una hermosa mujer de ojos verde mar. De todos los baras, ella es la más amistosa. Es tan propensa a reírse de la vida como el negus Kwalu lo es a mirar con el ceño fruncido.

Sanda posee la habilidad de hablar con los animales de sangre caliente -incluyendo todo tipo de dinosaurios-. También puede tomar el control de cualquier criatura de sangre caliente que ella escoja, por tanto tiempo como ella desee. Durante este tiempo su cuerpo humano entra en un trance parecido a un sueño. Frecuentemente asigna guardias para velar por ella mientras usa sus poderes.

Sanda viaja comúnmente por Cormyr con Artus Climber. Puede volver a Mezro en el mismo momento en el que es avisada.

Mainu: La más misteriosa y huidiza de los baras, Mainu, controla las aguas y las criaturas del río Olung hasta 15 Km. de Mezro. Tiene su corte bajo la superficie del oscuro río, en una sala del trono guardada por doce aldani.

El cuerpo de Mainu parece no ser nada excepto una ondeante mancha oscura dentro del río. Algunas veces toma la forma de una voluptuosa mujer, otras la redondeada forma de una piraña gigante. La única cosa que permanece constante son sus ojos dorados, resplandecientes como el sol.

Fipy: La última en convertirse en bara es una joven mujer de solo 15 años. Tiene la habilidad de ordenar a toda vida vegetal dentro de Mezro y de remozar el suelo consumido. Después de que los Batiri quemaran el Distrito Agrícola en su reciente ataque sobre la ciudad, sus poderes fueron sumamente necesitados, y recayó sobre ella la impresionante tarea de restaurar los carbonizados campos.

Fipy es una chica tímida que esta bastante atemorizada por sus responsabilidades. Sigue la guía de los otros baras, especialmente Kwalu, a quien visita como a un protector y famoso hermano mayor.

Nsi: De los originales siete baras encumbrados por Ubtuo, solo Ras –palabra que puede ser traducida como Duque- Nsi continua vivo. A los primeros baras les fueron concedidos grandes poderes, y a Nsi le fue concedido el más poderoso -la habilidad de convenir la muerte-. Nsi puede, a voluntad, alzar el cadáver de cualquier humano o semihumano en Khult. Puede también reanimar los cadáveres de dinosaurios.

En la batalla final de la guerra civil entre los Tabaxi y los Eshúe, hace 1.500 años, Nsi usó su poder en su provecho para matar a las derrotadas tropas Eshúe y con su ejército de zombis mató a todos los Eshúe en Khult.

Los otros baras expulsaron a Nsi por sus terribles crímenes, pero él nunca abandono su

retorcida devoción por Mezro y Ubtao. Vive silencioso en la jungla, creando un ejército de muertos vivientes, esperando para servir a su amada ciudad. Actualmente está cortando una camba alrededor de la selva con sus dinosaurios zombis y esqueletos, árboles para ser vendidos como madera al Norte.

Lleva la ropa de un noble cormyreano, con una capa azul celeste y un estoque. Sus rasgos son suaves, pero sus ojos revelan su autentica naturaleza -brillan como el acero caliente, con pequeñas lenguas de llama correteando cuando esta irritado o habla sobre sus sueños para el futuro de Mezro-.

PUERTO CASTIGLIAR

Asentado en un poco visitada parte de la Cala Refugio, Puerto Castigliar es un punto ideal para llegar a Khult para aquellos que no quieran llamar la atención de la Sociedad Triceratops o de cualquier otra cuyos agentes pululan en otros puertos más importantes de Khult.

Es un puerto sólo de nombre, aunque tenga un puerto de carga para pequeños veleros o incluso más pequeñas barcas de pesca. De hecho, Puerto Castigliar es poco más que una zona despejada en la playa, un bien abastecido punto de venta, siete pequeñas chozas, dos pequeños campos de cultivo y un cementerio. Este ultimo esta mas poblado que toda la tierra en 5 Km a la redonda.

El punto de venta es llevado y atendido por Ibn Engaruka y su joven hijo Inyanga. En la tienda de Ibn se pueden encontrar abastecimientos normales de cualquier clase; no tiene objetos mágicos. Aunque no posee mapas del interior de la jungla puede dar sugerencias generales sobre cómo viajar por ella. Siempre hay 1d6 porteadores en Puerto Castigliar, así como un guía Tabaxi, los cuales pueden ser contratados por los siguientes precios: 5 pp/10 dias/porteador y 1 po/10 dias/guía.

Las chozas también pueden ser alquiladas. Son pequeñas e insalubrementemente tórridas por el día, pero guarecen de la lluvia y mantienen alejados a ciertos animales por la noche. Cada choza cuesta 2 mp/10 días. Nunca habrá más de tres chozas disponibles a la vez.

PUERTO NYANZARU

Localizado en la Bahía de Khult, Puerto Nyanzaru actúa como el mayor punto comercial de la región. El puerto está diseñado principalmente para la defensa, lo cual no es de extrañar si se tiene en cuenta la cantidad de barcos piratas que pululan por el Mar Resplandeciente. Se rumorea que el Maestro del Puerto paga un tributo mensual a una sádica tortuga dragón. A cambio, esta bestia mantiene alejados del puerto a todos los demás monstruos de la zona.

La Sociedad Triceratops controla todos los trabajos de carga y descarga de los barcos del puerto, y todos los trabajadores actúan como informadores en el caso de que aparezcan extranjeros. Controlan muy atentamente cualquier posibilidad de que un recién llegado sea un mago o lleve objetos mágicos. Si la sociedad consigue pruebas de esto seguirán al visitante mientras esté en la ciudad y avisarán a miembros de otros clanes si el visitante va a la jungla.

Capítulo VI: Ideas para aventuras

AVENTURAS EN MEZRO

Mezro puede ser usada como un refugio para los PJ's que no quieren arriesgarse a ser el bocado de algún dinosaurio o de los trasgos caníbales que merodean por las junglas de Khult. Pueden encontrarse aquí suministros y curación, además de entrenamiento para estar más preparado en la próxima incursión al interior.

Además, la gran ciudad Tabaxi puede ser un lugar de muchas y variadas emociones y recompensas. A continuación se dan algunas sugerencias para DM's interesados en crear aventuras centradas en Mezro y sus habitantes.

Aldani Renegados

Cuando cruza el Olung para entrar en la ciudad desde el sur, a un PJ se le cae algo de valor dentro del río. Un aldani coge el objeto desapareciendo dentro del oscuro fondo antes de que los exploradores puedan reaccionar. Para poder capturar al hombre langosta, los PJ's deben visitar la sala del trono de Mainu y persuadirla para que les permita explorar el río. (Nota: todos los visitantes de la sumergida sala del trono de Mainu pueden respirar agua como si fuera aire). Si los jugadores convencen satisfactoriamente a la protocolaria bara, les garantizará la capacidad de respirar agua durante 12 horas, así como el privilegio de moverse libremente por el Olung hasta a 15 Km. de Mezro.

Capturando Alosaurios

A la vuelta de entrenarse en la supervivencia en la jungla o el idioma Tabaxi, uno de los colegios mezroanos requiere a los exploradores para capturar a un alosaurio vivo para ayudar a entrenarse a los jóvenes guerreros. Con sólo una descripción de la bestia, los PJ's deben adentrarse en la jungla y traerlo.

Contra los pterófilos

Un grupo de 25 pterófilos ha secuestrado a agricultores del Distrito Agrícola. El Rey Osau requiere a los PJ's para solucionar el problema. (Este trabajo puede ser impuesto a exploradores que hayan roto alguna pequeña ley después de entrar en la ciudad).

Perdido en el Templo

Los PJ's llegan a Mezro como guardaespaldas de un importante diplomático. Pero cuando llegan a la ciudad descubren que el hombre se ha perdido en el Templo de Ubtao. La búsqueda mágica no revela su localización si alguno de los PJ's intenta encontrarlo por estos medios. Después de investigar en el templo los PJ's descubren indicios que indican que esta herido y necesita inmediata ayuda.

AVENTURAS EN LA JUNGLA

La Amenaza Yuan-Ti

Los rumores de que Sseth, el avatar de la Serpiente del Mundo al que adoran los yuan-ti ha vuelto a Khult empiezan a recorrer el continente. Cada vez son vistos más yuan-ti y los propios baras están tomándose muy en serio el asunto,

Los PJ's pueden ir a investigar por sí mismos estos rumores, o pueden recibir un encargo tanto de los baras de Mezro como de alguien poderoso de cualquier lugar de Faerûn que quiere constatar si el regreso de Sseth es cierto.

La Secta del Fin

Una extraña secta se está extendiendo por el norte, conocida como la Secta del Fin. Su líder, conocido simplemente como Ocaso, encontró hace unos años unos manuscritos donde se narra la profecía de la puerta que guarda al mundo de la Serpiente Nocturna, y llegó a la conclusión de que el inicio del fin del mundo está cerca y que debemos rendirnos a él.

Hace tiempo que la secta está enviando hombres en secreto hasta Khult, y parece que ya que la puerta no acaba de abrirse, Ocaso quiere abrirla él mismo.

Al Encuentro de los Enanos Perdidos

Tras la Bendición del Trueno parece que las comunidades enanas del norte vuelven a prosperar y a recuperar algunos de sus hogares perdidos. Aunque el índice de natalidad de estos enanos ha crecido, las nuevas conquistas hacen que la necesidad de enanos para poblar los antiguos hogares sea grande.

Un consejo de enanos del norte ha decidido enviar a los PJ's a que investiguen a las comunidades enanas de Khult, ya que hace mucho tiempo que el contacto con ellas se había perdido. Deben ofrecer a los enanos de Khult la posibilidad de viajar al norte a poblar los nuevos hogares enanos, así como intentar que a partir de este momento se mantenga algún tipo de relación entre los enanos del norte (los enanos escudo principalmente) y los de Khult.

Los enanos del norte no están seguros de la existencia de los enanos salvajes, aunque han escuchado rumores de enanos caníbales de la jungla. Cualquier información de estos enanos será bien recibida, y si pudieran llevar alguno al norte la recompensa podría ser muy buena.

Apéndices

NUEVAS ARMAS EXÓTICAS

Boleadoras: Se trata de un conjunto de tres piedras lastradas enlazadas por cuerdas de cuero. Para atacar, volteas las boleadoras en un círculo por encima de tu cabeza y entonces arrojarlas a un blanco. Las boleadoras impactan a tu oponente con un ataque de alcance de toque exitoso: a pesar de cualquier armadura, escudo o bonificaciones de armadura natural del blanco.

Un personaje golpeado por boleadoras debe hacer un Tiro de Salvación contra Reflejos (con CD igual a la tirada de ataque del lanzador de las boleadoras). Si el Tiro de Salvación falla, el blanco recibe daño atenuado y es considerado apresado. (Ver "Presa" en el Capítulo 8: Combate del *Manual del Jugador* para más información.) Las boleadoras pueden apresar únicamente un blanco de tamaño Menudo, Pequeño o Mediano.

Para escapar de las boleadoras, el personaje apresado debe forcejear (cheque de Fuerza con CD 20), contorsionarse para quedar libre (chequeo sobre Escapismo con CD 20), o cortar (o que corten) las cuerdas (5 puntos y sólo las armas cortantes hacen daño).

Cualquiera que sea el método, escapar es una acción de asalto completo. (Recuerda que un blanco puede usar la acción de tomar 10 o tomar 20 para escapar si la acción lo permite.)

Si el Tiro de Salvación tiene éxito, el blanco sufre daño normal pero no es apresado.

Cerbatana: La cerbatana es usada principalmente por tribus de batiri y por enanos salvajes para inyectar veneno a la desafortunada víctima. Las cerbatanas están normalmente fabricadas con un junco hueco, por el que se sopla para lanzar un pequeño dardo, habitualmente untado de veneno.

Esta arma requiere dos manos para ser usada. Cargar una cerbatana es una acción equivalente a movimiento que provoca Ataques de Oportunidad. La cerbatana tiene un alcance máximo de cinco incrementos.

Kerrie: Esta porra está hecha de madera dura, con un largo mango recto y una cabeza que se parece ligeramente a una pelota deshinchada. El bulto también debe estar tallado y puede variar en tamaño de un puño, a mucho mayor.

Suele ser usada en muchas de las luchas tribales entre los Tabaxi, donde realmente no se quiere que haya heridos graves.

Yklwa: Esta pequeña lanza punzante es el arma primaria de los Tabaxi por todo Khult. Su nombre en Tabaxi deriva supuestamente del aspirante sonido que la cuchilla hace cuando se hunde en el corazón de un dinosaurio muerto.

El yklwa tiene aproximadamente 4 pies de largo con una hoja de aproximadamente 1'5 pies. Normalmente, el yklwa es usado junto con un escudo, aunque puede ser usado perfectamente a dos manos.

Armas Exóticas – Cuerpo a Cuerpo

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Pequeñas						
Kerrie	1 po	1d4	x2	-	1 lb	Golpeadora
Grandes						
Yklwa	2 po	1d10	X3	10 pies	5 lb	Penetradora

Armas Exóticas – Ataque a distancia

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Pequeñas						
Boleadoras	10 po	1d6*	x2	10 pies	3 lb	Golpeadora
Mediabas						
Cerbatana	15 po	1d2	x2	10 pies	1 lb	Penetradora

NUEVAS CRIATURAS

Pterófilos

Cambiaformas Grande (Reptiliano)

Dados de Golpe: 4d8+12 (30 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30 pies, VI 30 pies (regular) con alas; VI 50 ft. (buena) como pteranodón.

CA: 16 (-1 tamaño, +7 natural)

Ataques: 2 garras +7 c/c; mordisco +2 c/c

Daño: Garra 1d6+5; mordisco 1d8+2

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +6

Características: Fue 20, Des 11, Con 16, Int 10, Sab 15, Car 9

Habilidades: Trepar +12, Saltar +8, Escuchar +8, Atisbar +8

Dotes: Ataque Poderoso; Ataque en vuelo como pteranodón



Terreno/Clima: Jungla

Organización: Solitario, formación de vuelo (11-30), o tribu (31-100)

Valor de Desafío: 3

Tesoro: Estándar

Alineamiento: Normalmente neutral malvado

Avance: 5-12 DG (Grande)

Estos seres reptilianos medran en las oscuras junglas, cambiando a la forma de pteranadón para abalanzarse sobre sus presas.

Los ptrófilos en su forma natural son a menudo confundidos con los hombres lagarto, sin embargo, son más grandes y delgados, y no tienen colas. Pequeñas escamas cubren sus cuerpos, variando en color desde un verde oliva hasta un sombra tostada. Sus manos son largas y finalizan en afiladas uñas usadas para desgarrar a sus oponentes, mientras que sus pies rasgados les ayudan cuando escalan.

Los ptrófilos tienen dos formas adicionales. Pueden convertir sus brazos en poderosas alas de piel, permitiéndoles volar, aunque de manera relativamente lenta y torpe. En esta forma, suelen usar sus garras para atacar a los oponentes en el suelo, aunque deben aterrizar inmediatamente tras el ataque. Su tercera forma es la de un pequeño pteranodón con una envergadura de 15 pies. En esta forma, atacan con sus pies rasgados (el bono de ataque y daño no cambia), y gana Ataque en Vuelo como dote bonificada. Los ptrófilos hablan Dracónico.

COMBATE

Los ptrófilos son depravados y temperamentales, y se divierten con la crueldad. Se preocupan poco por elaborar estrategias, aunque a veces han planeado ataque a pequeñas aldeas. Prefieren atacar desde el aire, abalanzándose sobre los oponentes para ganar rápidamente el primer asalto. En grandes grupos, a veces usan armas, como grandes lanzas con púas (bonificador de ataque +8 c/c, daño 1d8+7)