

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

EL MAÑANA DEBE ARDER

por Ron Lundeen y Stephanie Lundeen

Kintargo



PATHFINDER

AUTORES

Ron Lundeen y Stephanie Lundeen

TEXTOS ADICIONALES

Lyz Liddell y James L. Sutter

DESARROLLO

James Jacobs y Patrick Renie

REDACCIÓN

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MÁRGENES

Leonardo Borazio

ILUSTRACIONES INTERIORES

Miguel Regodón Harkness, Vlada Hladkova, Jason Juta, Artur Nakhodkin, Ricardo Paderne Silvera, Sandra Posada, Brian Valeza (Gunship Revolution) y Vicki Yarova

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECTOR CREATIVO

James Jacobs

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE

Joaquim Dorca

EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Dídac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISOR

Luis Miguel Rebollar

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 11932-2021



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



SENDA DE AVENTURAS 3 DE 6 El mañana debe arder

El mañana debe arder

por Ron Lundeen y Stephanie Lundeen

Capítulo 1: Camino de Kintargo

3

Capítulo 2: Sombras sobre la Ciudad de Plata

4

Capítulo 3: La presa arrinconada

26

46

Atlas de Ravounel

por Ron Lundeen

58

Aquí hay dragones

por James L. Sutter

64

Caja de herramientas de la aventura

por Lyz Liddell y Ron Lundeen

70

Tesoros de la aventura

71

Conocimientos de Lacunafex (dotes y conjuros)

72

Arquetipo del cultivador de la Campanilla

75

Demonio, kalavakus

76

Diablo, osyluth

77

Gigante, sombra

78

Jabalí de sangre

79

Remanente de Barzillai

80

Rusalka

81

Velstrac, augur

82

Velstrac, evangelista

83

Velstrac, interlocutor

84

Velstrac, virtuoso

85

Laslunn

86

Mialari Docur

88

Nolly Peltry

90

Savia vital

89



Devir Iberia
Rosellón 184, 5.º planta
08008 Barcelona (España)
devir.com



EL MAÑANA DEBE ARDER

Capítulo 1: Camino de Kintargo 4

Los héroes averiguan que una organización maligna llamada la Tríada Escarlata está interesada en Breachill. Pero después de atravesar el Portal del Sueño y llegar a la lejana Ravounel, descubren que la Tríada Escarlata también opera en esta nación emergente.

Capítulo 2: Sombras sobre la Ciudad de Plata . 26

Mientras los héroes investigan Kintargo en busca de pistas sobre la Tríada Escarlata, se alían con la red abolicionista de la Campanilla, que se opone a la esclavitud en todas sus formas.

Capítulo 3: La presa arrinconada..... 46

Los héroes averiguan que el cerebro de la Tríada Escarlata se ha marchado a una cantera abandonada en las Montañas Menador y deben enfrentarse a ella, y a sus poderosos aliados, para salvar Ravounel del azote de la Tríada Escarlata.

DE VUELTA A KINTARGO

La parte central de esta aventura tiene lugar en la Ciudad de Plata de Kintargo, ubicación de la Senda de aventuras *Hell's Rebels*. Una vez que a los PJs llegan a Kintargo, puedes concederles un respiro. Como asentamiento de 7º nivel, Kintargo les ofrece muchas oportunidades para que compren y elaboren, pero también para obtener ingresos si así lo desean. Si bien la amenaza de la Tríada Escarlata se cierne a lo largo de todo este capítulo, los PJs no tienen un límite de tiempo que constriñe la rapidez necesaria para tomar medidas contra los esclavistas. En las páginas 62 a 63 del Atlas de Ravounel de este volumen puedes encontrar un poco más de información sobre Kintargo, pero si quieres explorar más profundamente la Ciudad de Plata, consulta la Senda de aventuras de *Hell's Rebels* para saber más sobre ella, especialmente el primer volumen, *In Hell's Bright Shadow*.

RITMO DE AVANCE

El mañana debe arder ha sido diseñada para cuatro personajes.

9 Los PJs comienzan esta aventura en el 9.º nivel.

10 Los PJs deben alcanzar el 10.º nivel antes de entrar en Kintargo en el Capítulo 2.

11 Los PJs deben estar en el 11.º nivel antes de dirigirse al sur, hacia la Cantera Sombra de Verano, en el Capítulo 3

Los PJs deberían alcanzar el 12.º nivel al completar la aventura.



CAPÍTULO 1: CAMINO DE KINTARGO

El dragón de oro Mengkare prosigue con su “Gloriosa Empresa” en la isla de Hermea, criando especímenes humanos ideales para establecer una utopía pulcra de almas perfectas. Comenzó este ambicioso proyecto en el 4552 RA, pero en el 4606 RA, justo cuando la empresa comenzaba a acelerarse en su tercera generación, las letales tormentas que anunciaron el comienzo de la Era de los Presagios Perdidos devastaron Hermea y retrasaron los planes de Mengkare. En los meses que siguieron, el dragón de oro se dio cuenta de que necesitaba concentrar su atención en proteger y guiar la empresa en Hermea y, por lo tanto, no podía perder el tiempo buscando personalmente humanos prodigiosos e inteligentes por el continente. Entonces reclutó a alguien para llevar a cabo la tarea, un mercader de talento de Katapesh que tenía tratos con tres consorcios mercantiles: una flota de comerciantes que dirigían la ruta entre Katapesh y Cheliax, una organización comercial

enana que mantenía relaciones entre las Montañas de los Cinco Reyes y Katapesh, y un grupo de mercaderes locales. A mediados del 4607 RA, estos tres grupos se habían unido bajo la dirección de Mengkare y se convirtieron en la Tríada Escarlata.

Durante décadas, la Tríada Escarlata hizo de “cazatalentos” para Promesa, pero a medida que la Gloriosa Empresa fue ganando impulso y aumentando su población, la necesidad de aportar sangre nueva disminuyó. En consecuencia, Mengkare redujo la financiación de la Tríada Escarlata, pero los miembros del grupo habían desarrollado una predilección por el dinero y la riqueza. En el 4690 RA, el grupo dio sus tentativos (y muy secretos) primeros pasos en la trata de esclavos pensando que, como ya buscaban personas prodigiosas e inteligentes para Promesa, aquellas que no cumpliesen con los estrictos requisitos de ingreso podrían, no obstante, alcanzar un alto precio como esclavos.

El actual líder de la Tríada Escarlata, Uri Zandívar, ha llevado su nueva aventura a espaldas de Mengkare, aunque su hermana mayor, Emaliza, que sirvió en el Consejo de la Iluminación de Mengkare, sabía muy bien lo que estaba haciendo la Tríada. Con su ayuda, Uri logró evitar que Mengkare descubriera la verdad sobre la corrupción y la esclavitud de la organización; mientras siguió proporcionando la población humana que buscaba el dragón, y a un precio reducido, las cosas funcionaron sin problemas. Cuando Absalom prohibió la esclavitud en el 4717 RA, la Tríada Escarlata vio cómo una parte significativa de su negocio se venía abajo y desaparecía, y en los últimos años se ha dedicado a diversificarse, sobre todo en el comercio de esclavos de Cheliax y en las Tierras Oscuras bajo las Montañas de los Cinco Reyes (aprovechando su legado de vínculos comerciales con estas naciones), regiones ambas donde la esclavitud todavía era un negocio legal.

La esclavista gnoll Laslunn se ganó el puesto de tercera al mando de Uri en virtud de su despiadada eficiencia y de su notable capacidad para juzgar a los potenciales esclavos. Uri le encargó a Laslunn que se hiciera con el comercio chelio de esclavos. Para ello, Laslunn no fue a Cheliax sino a Ravounel, la nueva nación recientemente formada a partir de la antigua provincia noroeste de Cheliax. Laslunn sabía que las redes de esclavos chelios no se habían evaporado sin más cuando Ravounel dio la espalda al diabolismo y el mal, y esperaba reavivarlas antes de que se perdieran por completo.

La base de operaciones de Laslunn en Kintargo es Importaciones del Ocaso, una compañía comercial que pasa por momentos difíciles. Desde aquí se han extendido células esclavistas individuales por todo Ravounel, incluso en la decadente Academia de Alabastro y la ciudad periférica de Punta del Ciprés. Con los preparativos en marcha, Laslunn se fue de Kintargo a una cantera de granito abandonada en las Montañas Menador, al sur de Ravounel. Esta cantera es el cuartel general actual de Laslunn y el área de retención de sus esclavos más valiosos.

El Consejo de Plata que dirige Kintargo está muy ocupado lidiando con las presiones políticas y las tensas rivalidades de sus vecinos en dos frentes, Nidal al noreste y Cheliax al sur, lo que ha permitido la rápida propagación de los esclavistas de Laslunn. Aunque el consejo hace todo lo posible para reducir el comercio de esclavos, es otra la organización, conocida como la Red de la Campanilla, la que se opone a la Tríada Escarlata. Esta organización informal de abolicionistas, predominantemente medianos y libertadores de esclavos, lleva mucho tiempo activa en Cheliax, y considera que Ravounel es una base de operaciones segura. La Red de la Campanilla reaccionó rápidamente cuando una nueva organización de esclavistas apareció ante sus narices. Los líderes de la red, incluida Laria Largocamino y una mediana reservada que usa el alter ego de la heroína popular “Nolly Peltry”, activaron a sus agentes de inmediato. Por desgracia, Laslunn conoce muy bien la Red de la Campanilla y cuenta con agentes para frustrar sus esfuerzos. Esta guerra en la sombra bajo la atmósfera de tensas negociaciones en la Ciudad de Plata está poniendo nerviosa a toda Kintargo.

Laslunn continúa ejecutando las órdenes de la Tríada Escarlata, pero tiene sus propios planes. Gracias a la correspondencia con Voz Lirayne (consulta la Senda de aventuras nº145: *La Colina del Caballero Infernal*), Laslunn supo de la existencia del anillo de Alseta y de la red de portales que contiene. Ha oído rumores sobre los planes de la Tríada Escarlata para el Anillo de Alseta, pero ni con su elevada posición se la considera de rango suficientemente alto como para confiarle los detalles. Irritada por estos secretos y decidida a saber más al respecto, la esclavista gnoll envió a algunos agentes a la ciudad de Breachill para averiguar por qué Voz había enmudecido. Laslunn aún no sabe que los PJs han vencido a Voz, pero no tardará en darse cuenta cuando se enfrenten a ella.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 1

Los PJs oyen hablar de perversas actividades en Breachill y tienen su primer enfrentamiento directo con la Tríada Escarlata. Desde allí, abren el Portal del Sueño y se enfrentan a un grupo de sagas que han ocupado la estación extradimensional en su interior. Salen al otro lado del portal, en la nueva nación de Ravounel, no muy lejos de la pequeña ciudad de Punta del Ciprés, que sufre un brutal ataque de la Tríada Escarlata. Los PJs defienden la ciudad de estos ansiosos esclavistas y rescatan a varios lugareños influyentes, mientras descubren que el grupo de esclavistas no es más que una pequeña fracción de los que infestan la ciudad de Kintargo.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura

Primeros pasos

Esta aventura comienza cuando los PJs reciben una sospechosa invitación de un tal Heuberk Thropp. No obstante, antes de comenzar, comprueba si los PJs quieren pasar algún tiempo haciendo reformas en su hogar y mejorando ellos mismos. Concede a los jugadores algo de tiempo libre para llevar a cabo dichas tareas según sea necesario.

EL CARRERO DESAPARECIDO

Durante *La Colina del Caballero Infernal*, los PJs descubrieron los secretos de Voz y pusieron fin a sus fechorías. Laslunn se dio cuenta hace poco de que algo iba mal con su contacto, y envió a Heuberk Thropp, uno de sus esbirros más leales, a investigar.

Lo que descubre en los pocos días que tiene antes de que los PJs vuelvan de la Extensión de Mwangi lo intriga y perturba, y al comienzo de la aventura está listo para atraer a estos hasta un enfrentamiento durante el cual espera averiguar más acerca de sus motivaciones y potencial interés en unirse a la Tríada.

El plan de Heuberk es secuestrar al carrero local Fadelby Vúsker, a quien los PJs pueden haber contratado para ayudar en los trabajos de la Ciudadela de Altaerein. Puedes sustituirlo por otro PNJ de la ciudad, en cuyo caso tendrás que adaptar los encuentros que tienen lugar en la tienda del carrero. Una vez que Heuberk ha secuestrado a Fadelby, envía un breve mensaje anónimo dirigido a los PJs a la Ciudadela Altaerein; consulta la Ayuda de juego nº1 en la página 7 para saber más.

Tienda del carrero

La tienda del carrero tiene dos entradas: una puerta al este y otra puerta doble al sur. Ambas están cerradas por el momento, pero no con llave. El interior de la tienda está tenueamente iluminado por algunas linternas al mínimo de luminosidad. Primero se detallan las tres áreas de la tienda, pero en cuanto los PJs revelan su presencia, Heuberk sale del área A2 para recibirlos; en ese caso, consulta Una reunión tensa en la página 9.

A1. TALLER

BAJO 9

Este taller es tan grande como para albergar varios carros a la vez. Frente a la maquinaria hay una chimenea y una fragua, al lado de una puerta estrecha. Otras dos puertas conducen hacia el norte: una, medio escondida, conduce a un cuarto y tiene un letrero de madera que dice "Privado"; la otra es una puerta de doble hoja ligeramente entreabierta.

La máquina que se encuentra en la parte oeste de la estancia es el nuevo torno con partes mecanizadas de Fadelby. La chimenea está apagada, ya que Fadelby no la ha usado en varios días, aunque al lado hay una pila de hierro en bruto lista para ser forjada en ganchos, radios de rueda o cualquier

otra cosa que el carrero necesite en su trabajo.

Peligro: una de las herramientas más importantes de Fadelby es su torno. Después de que el viejo se le averiase hace unas semanas, Fadelby se compró una versión más eficiente y moderna que le enviaron desde Kerse. Este torno funciona con engranajes y resortes, tiene varias cuchillas afiladas, y casi cualquier persona puede hacer que la madera gire a una velocidad notable.

La Tríada Escarlata examinó esta sala mientras preparaba su emboscada y quedó intrigada por el torno motorizado. Cuando uno de los granujas estuvo a punto de perder un dedo en una cuchilla giratoria, los villanos comprendieron que el torno sería una trampa excelente. Aflojaron sus cuchillas y engranajes, luego pasaron de rosca los resortes del mecanismo antes de bloquearlos. En consecuencia, numerosos engranajes y cuchillas saldrán despedidos girando por toda la sala si se tira de un cable que sujetaba un agente de la Tríada Escarlata escondido en el área A2.

TIENDA DEL CARRERO



TORNO MANIPULADO

PELIGRO 10

COMPLEJA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +19 (experto); CD 29 para detectar el cable que va desde el disparador del torno hasta la puerta del área A2.

Descripción Los resortes del torno mecánico se han pasado de rosca hasta un punto crítico, de modo que cuando se empuja o se activa, el torno se desenrolla violentamente, arrojando cuchillas, engranajes y fragmentos de metal por toda la sala.

EL MAÑANA
DEBE ARDERParte 1:
Camino de
KintargoParte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de PlataParte 3:
La presa
arrinconadaAtlas de
Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

Estimados aventureros:

Tengo una propuesta para vosotros. Me gustaría discutir el potencial empleo de vuestras aptitudes, pero no quiero llamar la atención de las autoridades. Vuestras habilidades son excepcionalmente apropiadas para este asunto, que debe mantenerse en secreto. Me he tomado la libertad de requisar la tienda de vuestro carrero local para tener un lugar de reunión. Venid antes del amanecer, y hacedlo solos. Si no os reunís conmigo antes, o si metéis en esto a las autoridades, no se repetirá esta oferta única. En tal caso, aceptad mis condolencias de antemano por el destino de vuestro carrero y el desafortunado incendio que acabó con su tienda.

Ayuda de juego nº1

A2. ALMACÉN

MODERADO 9

En las paredes este y oeste de este almacén hay estanterías alineadas, mientras que en el centro de la estancia se apilan maderos y maquinaria rota. La única salida es una puerta ancha en la esquina sureste del almacén.

Fadelby almacena madera de repuesto en este lugar, pero también su viejo torno accionado a pedal, con la esperanza cada vez menor de arreglarlo y revenderlo algún día. El torno de metal y las pilas de madera son suficientes para cubrir a cualquiera que se encuentre detrás de ellos.

Criaturas: Heuberk Thropp y tres granujas de la Triada Escarlata esperan pacientemente en este lugar a que lleguen los PJs. Tienen a Fadelby como rehén, fuertemente atado y amordazado. Uno de los granujas blande un cuchillo listo para asestarle una herida mortal a Fadelby, mientras otro permanece alerta para tirar del cable unido al torno manipulado y activar la trampa. El tercer granuja se encuentra cerca de las puertas del área A1, listo para ayudar a Heuberk en lo que haga falta. El propio Heuberk observa el área A1 a través de la abertura de la puerta, y está preparado para entrar en la estancia al sur y recibir a los PJs en cuando advierte su presencia: consulta Una reunión tensa.

Heuberk es un hombre alto y huesudo, con rasgos afilados y bigote y cabello castaños grises. En combate, prefiere usar sus conjuros para intentar desoriar a los PJs. Cuando le quedan menos de 25 Puntos de Golpe ordenará que le corten el cuello a Fadelby, con la esperanza de que los PJs se lancen a salvar al carrero y tenga una oportunidad de escapar con vida.

Fadelby ha sido brutalmente golpeado y apenas está consciente. Si Heuberk da la orden, el granuja que lo sujetaba puede cortarle el cuello dejando moribundo. Es poco probable que las estadísticas de combate de Fadelby sean necesarias para este encuentro.

CRIATURA 9

HEUBERK THROPP

ÚNICO LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas élvico, común, enano, gnoll, mediano

Habilidades Atletismo +16, Saber mercantil +16, Diplomacia +15, Engaño +21, Intimidación +19, Latrocínio +16, Sociedad +16

Fue +3, Des +2, Con +3, Int +1, Sab +1, Car +4

Objetos armadura de cuero, daga (3), grilletes corrientes (marcados con el símbolo de la Triada Escarlata), herramientas de ladrón infiltrador, libro de conjuros, llaves de los grilletes, maza +1 de golpe

CA 28; Fort +21, Ref +15, Vol +18

PG 155

Distracción oportuna ➔ **Desencadenante** Una criatura a la que Heuberk puede ver dentro de su alcance cuerpo a cuerpo falla un Golpe cuerpo a cuerpo contra él. **Efecto** Heuberk intenta Fintar a la criatura. Si obtiene un éxito, pero no es su turno, el efecto se aplica en su siguiente turno.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ maza +19 (empujar), Daño 2d6+9 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ daga +18 (ágil, versátil Cor), Daño 1d4+9 perforante

A distancia ♦ daga +17 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+9 perforante

Conjuros ocultistas preparados CD 27, ataque +19; 5.º desesperación aplastante; 4.º discernir mentiras, volar; 3.º cautivar, mensaje onírico, pauta hipnótica; 2.º imagen múltiple, invisibilidad, paranoia; 1.º hechizar, miedo, orden imperiosa, rayo de debilitamiento; **Trucos (5.º)** detectar magia, escudo, leer el aura, mensaje, prestidigitación

Identificar una abertura ♦ (auditiva, lingüística) Requisitos Una criatura está desprevenida contra el siguiente ataque cuerpo a cuerpo de Heuberk. **Efecto** Heuberk encuentra un fallo en las defensas de la criatura. La criatura queda desprevenida contra todos los ataques cuerpo a cuerpo intentados por cualquiera de

los aliados de Heuberk que oigan y entiendan esta instrucción, hasta el comienzo del siguiente turno de Heuberk.

Ataque furtivo 2d6

GRANUJAS DE LA TRÍADA ESCARLATA (3)

CRIATURA 6

POCO COMÚN CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +12

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +10, Engaño +12, Intimidación +10, Latrocincio +14, Sigilo +16

Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** +2

Objetos armadura de cuero, daga (3), *espada ropera* +1, grilletes corrientes (marcados con el símbolo de la Tríada Escarlata), herramientas de ladrón, llaves de los grilletes, *pico de buscasantos* (unido a la espada ropera)

CA 25; **Fort** +10, **Ref** +14, **Vol** +12

PG 95

Esquiva ágil ♦ **Requisito** Un granuja no puede usar esta reacción si está impedido. **Desencadenante** El granuja es impactado por un ataque de una criatura a la que puede ver. **Efecto** El granuja obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su Clase de armadura contra el ataque desencadenante.

Denegar ventaja El granuja no está desprevenido ante criaturas ocultas, no detectadas o que flanquean de 6.º nivel o inferior, o criaturas de 6.º nivel o inferior que utilizan ataque por sorpresa.

Movilidad Cuando el granuja lleva a cabo una acción de Zancada para moverse a la mitad de su Velocidad o menos, dicho movimiento no desencadena reacciones.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *espada ropera* +17 (desarme, letal 1d8, sutil), **Daño** 1d6+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +16 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

A distancia ♦ daga +16 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

Captura eficiente ♦♦♦ (ataque, manipular); **Requisitos** El granuja tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura.

Efecto El granuja intenta inmovilizar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Si el granuja tiene éxito en una tirada de ataque con un modificador +16 contra la CA del objetivo, le pone los grilletes.

Ataque furtivo 2d6

Ataque por sorpresa En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante el granuja.

A3. VIVIENDA

Esta pequeña estancia está acondicionada como un apartamento acogedor.

Aunque Fadelby vive en una granja a las afueras de la ciudad, se queda en este lugar cuando trabaja hasta tarde o cuando quiere tomarse un descanso de su esposo y sus seis hijos.



Heuberk Thropp

**EL MAÑANA
DEBE ARDER**

**Parte 1:
Camino de
Kintargo**

**Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata**

**Parte 3:
La presa
arrinconada**

**Atlas de
Ravounel**

Aquí hay dragones

**Caja de
herramientas de
la aventura**

UNA REUNIÓN TENSA

Tan pronto como Heuberk detecta que los PJs llegan al área **A1**, entra en la sala (acompañado de un granuja) y se dirige a ellos con las manos en alto.

“¡Gracias por aceptar mi invitación, amigos! Y sí, vuestro cartero está bien. Si nuestra conversación va bien, seguirá bien. He organizado esta reunión para preguntaros acerca de una vieja amiga y tal vez para ofreceros un trabajo, y no tengo ningún interés en que nadie salga herido, en particular el pobre caballero exhausto que se encuentra en la habitación a mi espalda. Así que, si estás dispuestos, tengo algunas preguntas para vosotros”.

Heuberk ya ha lanzado *discernir mentiras*, y se lo menciona disimuladamente a los PJs para disuadirlos de intentar engañarlo. Si los PJs exigen ver a Fadelby, Heuberk suspira, y luego abre las puertas que conducen al área **A2** para que puedan ver a Fadelby atado, amordazado e inconsciente, junto a otro granuja armado con un cuchillo. Heuberk hace las siguientes preguntas.

¿Dónde está Voz Lirayne? Heuberk sabe que Voz opera desde una librería en Breachill y que se enfrentó a los PJs. Si los PJs la mataron o la capturaron en *La Colina del Caballero Infernal*, Heuberk lo sabrá como resultado de sus investigaciones en la ciudad. Hace la pregunta sobre todo para determinar si los PJs tienen la intención de ser honestos con él.

¿Dónde están las notas de Voz sobre el Anillo de Alseta? Con Voz muerta, Heuberk quiere llevarle sus notas a Laslunn. Sabe de su existencia y sospecha que terminaron en manos de los PJs. Si los PJs afirman que pueden conseguir las notas para Heuberk, permite que uno solo de ellos vaya a buscarlas; insiste en que todos los demás permanezcan junto a él para asegurarse de que cumplen.

¿Qué sabéis acerca del Anillo de Alseta? Heuberk sospecha que los PJs saben bastantes cosas acerca del Anillo, aunque desconoce que viajaron a Garund en *La secta de las cenizas*. Si lo averigua, es posible que haga algunas preguntas más sobre el destino de los Garris de ceniza.

¿Estaríais dispuestos a trabajar para mis socios? Si los PJs le piden más detalles, Heuberk no revelará para quién trabaja, aparte de llamarlos “un grupo internacional de comerciantes poderosos que saben cómo cuidar de sus empleados”. Si los PJs se muestran interesados, no se anda con rodeos y les dice que se vayan a “buscar a tres personas a las que nadie eche de menos, que sean excelentes ejemplares para el comercio de esclavos, y vuelvan aquí con ellas para la medianoche”.

Trabajar para Heuberk: si los PJs le confirman a Heuberk que están interesados en trabajar para él, se valdrá de su Percepción y el conjuro de *discernir mentiras* para determinar si intentan engañarlo. Si sospecha que van a traicionarle, niega tristemente con la cabeza y les dice “No lograréis nada con mis socios a base de mentiras y enga-

ños, así que tendré que retirar mi oferta”, antes de atacarles. Si los PJs logran engañarlo, habrán ganado tiempo que pueden dedicar a idear el rescate de Fadelby o luchar contra los miembros de la Tríada, según les parezca, pero si tardan demasiado en entregar esclavos adecuados, Heuberk ordena ejecutar a Fadelby y los esclavistas abandonan la ciudad. Ten en cuenta que esta Senda de aventuras no supone que los PJs se convertirán en esclavistas, ni siquiera como una forma de “infiltrarse” en el enemigo y desmantelarlo desde dentro. Si crees que este giro de la trama sería aceptable para tus jugadores (teniendo en cuenta que la noción de esclavitud es desagradable para muchos y es un acto maligno), puedes cambiar el curso de la campaña como mejor te parezca.

El final de las negociaciones: Heuberk es arrogante, pretenioso y seguro de sí mismo, y una vez que los PJs han respondido a sus preguntas (y suponiendo que no estén interesados en convertirse en esclavistas), les pide que esperen en el taller mientras “se prepara para marcharse”. Luego vuelve al área **A2** y ordena a uno de sus asociados que cierre la puerta mientras el otro activa el torno manipulado, con la esperanza de que el dispositivo mate a los PJs. Cuando la trampa deja de girar, los agentes abren la puerta de nuevo para atacar a los PJs, esperando acabar con ellos. Uno de los granujas se queda junto a Fadelby, dispuesto a cortarle el cuello a una orden de Heuberk o si alguien se le acerca. Heuberk espera matar a los PJs y evitar que se entrometan en los planes de la Tríada Escarlata, pero trata de escapar de regreso a Ravounel si al menos dos granujas son asesinados o si le quedan menos de 30 Puntos de Golpe. Si escapa, puede que los PJs se lo vuelvan a encontrar más adelante durante la campaña; por lo demás, su papel ha terminado en la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*.

Interrogar a Heuberk: si los PJs logran capturar a Heuberk con vida, pueden interrogarlo. Al principio les ofrece información a cambio de que le dejen marcharse, pero también se la proporcionará para salvar la vida. Admite haber llegado hace poco a Breachill y que el complot para secuestrar a Fadelby estaba únicamente destinado a atraer a los PJs hasta esta trampa. Confiesa que la organización para la que trabaja es la Tríada Escarlata (un consorcio mercantil, afirma, admitiendo que el grupo se dedica a la esclavitud sólo si su actitud se vuelve sólicta y le preguntan directamente), y que ha venido en una misión personal para uno de los líderes del grupo, una feroz esclavista gnoll llamada Laslunn. Laslunn está interesada en saber más acerca del Anillo de Alseta y recientemente ha establecido amplias operaciones en la nación de Ravounel, pero Heuberk no tiene mucha información al respecto. Se suponía que se reuniría con Laslunn en una compañía marítima llamada Importaciones del Ocaso en Kintargo cuando regresara. Esa es la información más importante que Heuberk debe transmitir a los PJs, pero si no lo hace, estos tendrán la oportunidad de descubrirla más adelante de todos modos.



Recompensa en PX: una vez que los PJs descubran el vínculo entre la Tríada Escarlata e Importaciones del Ocaso (ya sea a través de Heuberk o más adelante en este capítulo), concédeles 80 PX.

¿QUÉ ES LA TRÍADA ESCARLATA?

En algún momento de esta aventura, los PJs buscarán información sobre su enemigo, la Tríada Escarlata. Pueden hacerlo con una prueba de Diplomacia para Reunir información o una prueba de Sociedad para Recordar conocimiento; en cualquier caso, la CD es 27. Si lo prefieres, los PJs pueden averiguar toda esta información o parte de ella interrogando a los esclavistas capturados. Cuando se encuentren con Mialari Docur en el Capítulo 2 (página 38), puede proporcionarles cualquier dato que aún no hayan descubierto.

Éxito: la Tríada Escarlata es un consorcio mercantil con sede en Katapesh, cuyos intereses son diversos y variados. Su negocio principal es la importación y exportación de artículos de lujo, especias, objetos mágicos y textos, pero además, en los últimos años ha empezado a facilitar la colocación de expertos especialistas y mercenarios para otras organizaciones con necesidades particulares. La Tríada Escarlata se fundó poco después de que comenzara la Era de los Presagios Perdidos, cuando un gremio de comerciantes que ya era poderoso en Katapesh se fusionó con una flota de comerciantes que recorría la ruta entre Katapesh y Cheliax, y una organización comercial enana que mantenía relaciones entre las Montañas de los Cinco Reyes y Katapesh.

Éxito crítico: el PJ averigua toda la información explícada más arriba en Éxito, así como la siguiente. La Tríada Escarlata tiene su base en una edificación de Katapesh llamada la Pirámide Roja, y actualmente goza de las simpatías de los Amos del Pacto de la ciudad. Por esa razón, la organización cuenta con la protección y el patrocinio de uno de los más grandes y poderosos gobiernos municipales de la región. La Tríada Escarlata es notoriamente reservada y no se pueden averiguar más detalles sobre su organización y liderazgo mediante Reunir información o Recordar conocimiento, aparte de los rumores de que hace poco se introdujo en la trata de esclavos.

Fallo: el PJ descubre que la Tríada Escarlata es un consorcio mercantil con sede en Katapesh.

Fallo crítico: el PJ averigua o sospecha erróneamente que la Tríada Escarlata es un grupo mercenario que trabaja para alguna otra organización de temática roja, como la monarquía del Trono Carmesí de Korvosa o los asesinos de los Mantis Rojas.

Recompensa en PX: una vez que los PJs descubren toda la información que figura en la anterior entrada Éxito crítico, ya sea ahora o mediante una investigación posterior, concédeles 80 PX.

Estación de paso del Portal del Sueño

Al final de la aventura anterior, los PJs recibieron el *Eclipse*, un cuchillo de estrella mágico que también hace las veces de llave para el Portal del Sueño en el Anillo de Alseta. Para activar el Portal del Sueño, los PJs sólo necesitan tocar el portal con *Eclipse*, lo que convierte la piedra bajo el arco en una cortina de niebla brillante. El portal permanece activo durante 10 minutos antes de cerrarse; los viajeros pueden salir al otro lado del portal, pero no volver a entrar sin activarlo antes de nuevo.

El Portal del Sueño está dedicado a la diosa Desna y conecta con la costa occidental de Avistan. Como en los demás portales del Anillo de Alseta, en su interior existe un pequeño complejo llamado estación de paso del Portal del Sueño. A diferencia del Portal del Cazador, la estación de paso del Portal del Sueño permanece intacta, pero no es en absoluto segura. Esta estación de paso, de acuerdo con su temática desnana, estaba destinada a ser un lugar seguro donde los viajeros descansaran y disfrutaren de sueños agradables. A tal fin se crearon dos cámaras oníricas en su interior. Ten en cuenta que, como las demás estaciones de paso del Anillo de Alseta, se trata de un pequeño semiplano, y es difícil entrar o salir sin usar los portales que lo conectan con Golarion.

Hace décadas, una saga nocturna llamada Abelstia descubrió la estación de paso desde el Plano Etéreo, atraída por ella tras detectar ecos de una extraña magia relacionada con los sueños en dicho Plano. Más notable aún fue su descubrimiento de que las cámaras oníricas de la estación de paso le permitían viajar entre el semiplano y el Plano Etéreo mediante su habilidad acoso onírico. Pronto se dio cuenta de que estas salas serían un excelente refugio para ella y las otras sagas de su aqellarre, Kelleni y Senna. No pasó mucho tiempo antes de que las tres corrompiesen la estación de paso con su propensión a las pesadillas.

Abelstia comprobó que las dos *aiudara* de cada extremo de su nueva guarida eran portales inactivos, y al no encontrar la forma de abrirlas sin su llave, intentó bloquearlas junto a su aqellarre para evitar que otros invadijeran su nuevo hogar desde el exterior. Desafortunadamente para Abelstia, la reacción mágica al intento de juguetear con los portales la mató.

Las otras dos sagas reclutaron a una sustituta, Mae la Oxidada, para mantener el aqellarre. El reformado aqellarre conservó el recuerdo de Abelstia (y su cadáver) en la estación de paso. Con el tiempo, Mae la Oxidada ha alcanzado una posición de liderazgo en el aqellarre y las sagas tienen la estación de paso del Portal del Sueño como su reino particular.

Las estancias de la estación de paso de este portal tienen 15 pies (4,5 m) de altura. Los muros, suelos y techos son de piedra y están decorados con tallas de estrellas y mariposas. Las pequeñas tallas de estrellas brillan suavemente, proporcionando luz tenue a todas las estancias. El sonido se amortigua entre estancias en la estación de paso. La intención original

EL MAÑANA
DEBE ARDERParte 1:
Camino de
KintargoParte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de PlataParte 3:
La presa
arrinconadaAtlas de
Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

era evitar que los ruidos molestasen a cualquiera que durmiese en las áreas **B2** o **B3**, pero también implica que los ruidos de combate en una estancia no se escuchan en ninguna otra. Los efectos de conjuro particularmente llamativos podrían alertar de problemas a las criaturas de encuentros adyacentes. El sonido no es amortiguado en el interior de una estancia.

B1. LA TUMBA DE ABELSTIA

Esta sala está decorada con pequeños puntos de luz y tallas rudimentarias de mariposas. Sobre un pequeño estrado, en un extremo entre dos pasillos, hay dos delicados pies descalzos, aparentemente tallados en piedra. Pedazos de piedra rota alrededor del estrado insinúan cuál ha sido el destino del resto de la estatua. En la pared sobre el estrado está clavado el cadáver preservado de una mujer horriblemente fea, con cuernos y piel gris. La pared detrás de ella tenía otrora un mensaje escrito en una escritura fluida, pero que fue tachada y reemplazada por una nueva frase.

La nueva talla de la pared está en abisal y reza “Alabad a Abelstia para tener Suculentas Pesadillas”.

Una prueba con éxito de Religión CD 15 para Recordar conocimiento basta para ver que esta estancia en ruinas, así como los restos de la estatua, estuvieron en su día dedicadas a Desna. Un PJ que hable élfico y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 puede leer la escritura tachada: “Alabad a Desna para tener Dulces Sueños”.

El cadáver lleva muerto muchos años, pero su carne vieja y coriácea está bien conservada. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Religión o Sociedad CD 26 para Recordar Conocimiento, identifica el cadáver como el de una saga nocturna. El cuerpo no presenta evidencias de cómo murió la saga nocturna, ya que ocurrió en una explosión abrumadora de daño mental infligido por una reacción mágica.

Tesoro: la mano marchita de Abelstia lleva aún su *anillo de mentiras*. Su *piedra corazón*, que cuelga de una cadena de plata, perdió el poder mágico hace mucho tiempo, pero todavía vale 200 po.

B2. SUEÑOS TERRIBLES

BAJO 9

El centro de esta sala es una elevada estatua de un sauce tallado en mármol pálido. Las seis raíces de gran tamaño que rodean la base del árbol se asemejan a camas de piedra que salen del tronco, con espacio suficiente para trepar a ellas bajo las ramas de piedra de la estatua. Las salidas se encuentran en lados opuestos de la sala.

En este lugar podían descansar hasta seis visitantes a la vez y experimentar sueños proféticos, pero la estatua ha sido corrompida por la influencia malévolas de las sagas. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 12, detecta una hendidura en forma de disco en el tronco del árbol del tamaño de una mano humana; esta hendidura es el lugar apropiado para una *piedra onírica* (página 72).

Peligro: esta enorme estatua estaba impregnada de una magia destinada a que los sueños de quienes dormían bajo sus ramas fueran reparadores (originalmente, proporcionaba a cualquiera que durmiera en una de las seis camas dispuestas alrededor de las raíces los efectos de una *piedra onírica* colocada en su tronco), pero los siglos de influencia del aqualarre de sagas han deformado y retorcido el árbol hasta convertirlo en un peligro mágico. Aunque no es un objeto completamente animado, la estatua del árbol cobra vida e intenta agarrar a cualquiera que se acerque, para causarle a continuación visiones vívidas y aterradoras. Estas visiones son sucesos futuros potencialmente ciertos, pero todos están especialmente deformados para causar angustia mental. Algunos ejemplos de visiones potenciales incluyen sucesos traumáticos del pasado reciente de la víctima, o incluso resultados potenciales de sucesos del futuro cercano, como luchar contra un diablo en la cima de una colina cubierta de hierba (página 34) o ahogarse en una cantera que se está inundando (página 54).

ÁRBOL DE LOS SUEÑOS TERRIBLES

PELIGRO 10

RARO COMPLEJO MÁGICO TRAMPA

Sigilo +22 (experto)

Descripción La estatua del sauce cobra vida y sus ramas tratan de agarrar a cualquiera que se encuentre en el área **B2**.

Inutilizar Atletismo o Latrocincio CD 25 (entrenado) para forzar o hacer palanca en una rama, inutilizándola y liberando a cualquier criatura atrapada en ella. Latrocincio CD 29 (experto) para interrumpir la animación mágica del árbol, desactivarlo y liberar a todas las criaturas atrapadas. Colocar una *piedra onírica* en el tronco del árbol requiere 2 acciones de Interactuar y desactiva la trampa, liberando a todas las criaturas atrapadas. Colocar la *piedra onírica* maldita del área **B4** en el tronco aumenta las acciones por turno del árbol a 4 y le proporciona un bonificador +2 por objeto a todas las tiradas de salvación y tiradas de ataque.

CA 30; Fort +22, Ref +14

Dureza de las ramas 10; **PG de rama** 40 (UR 20) para romper cada rama; **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Ataque de oportunidad ♦ El árbol de los sueños terribles puede intentar hasta seis ataques de oportunidad en cada asalto.

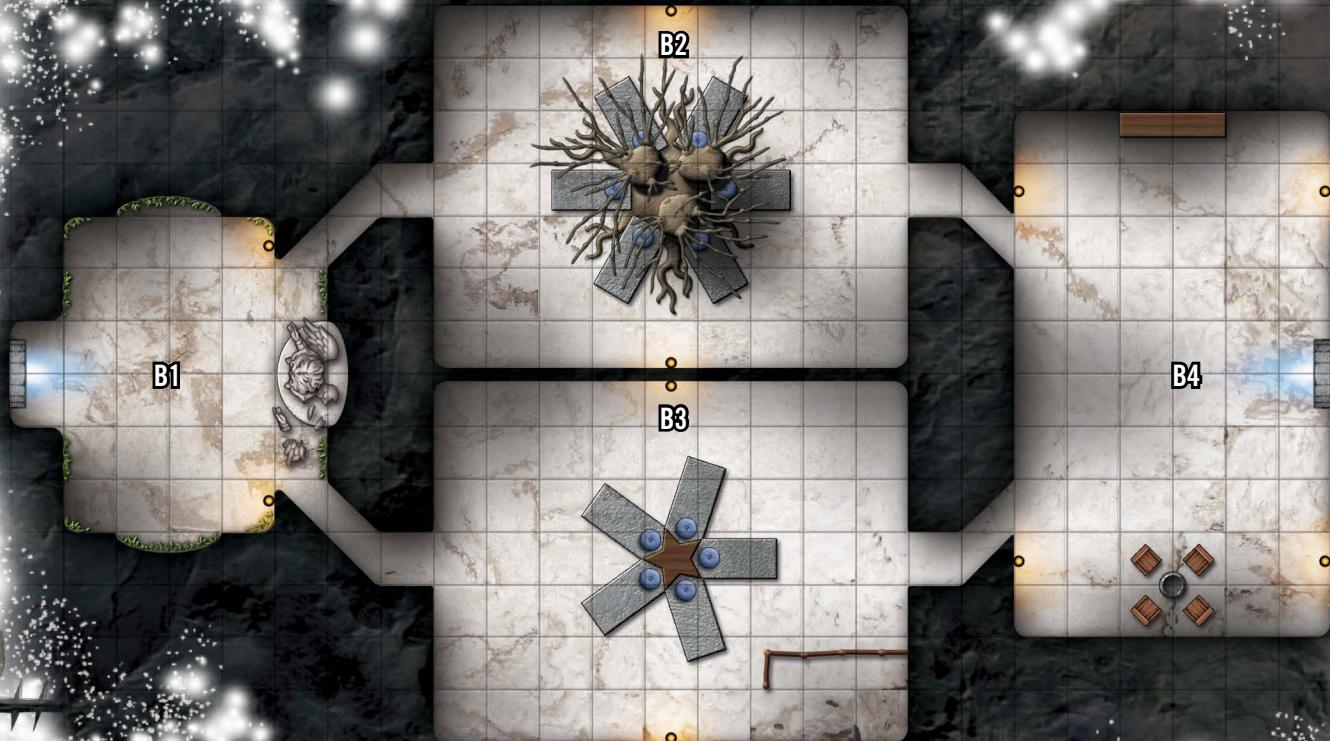
Rutina (3 acciones) La estatua utiliza cada acción para intentar un Golpe de rama contra una criatura aleatoria presente en la sala a la que no tenga agarrada. Si por el contrario no hay criaturas a las que pueda atacar y tiene al menos una criatura agarrada, la Constriñe. La trampa puede tener hasta seis criaturas agarradas.

Cuerpo a cuerpo ♦ rama +26 (alcance 20 pies [6 m]), Daño 2d10+12 contundente y además el objetivo es agarrado por el árbol; sin penalizador por ataque múltiple

Construir ♦ 1d10+12 contundente, CD 27

Visiones terroríficas Una criatura que comienza su turno agarrada por la trampa experimenta visiones vívidas y terribles de acontecimientos reales, y debe tener éxito en una salvación CD 31

ESTACIÓN DE PASO DEL PORTAL DEL SUEÑO



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

o sufrir $4d8$ por daño mental. Con un fallo crítico, la criatura también queda condenada 1. Una criatura que tiene éxito en su salvación es inmune temporalmente durante 24 horas.

Rearme La trampa se desactiva y rearma si no tiene criaturas atrapadas y no hay criaturas en la sala a las que pueda atacar. La estatua no se reactiva si se coloca en su tronco una *piedra onírica* que no esté maldita.

B3. SUEÑOS FALSOS

MODERADO 9

Cinco camas estrechas fabricadas en madera noble están dispuestas de forma radial en el centro de esta sala. Las cabeceras han sido talladas todas juntas en una única pieza de madera con la forma de una gran estrella. El centro de la estrella tiene una hendidura en forma de disco. Tres de las camas tienen manchas de algún ácido y están muy quemadas. Las salidas se encuentran en lados opuestos de la sala, mien-

tras que una esquina parece haber sido reconvertida en una especie de establo improvisado.

Hace mucho tiempo, en este lugar podían descansar hasta cinco visitantes a la vez para experimentar sueños divertidos, aunque sin sentido, como entretenimiento. La presencia de las sagas ha dañado y corrompido las camas, que ahora son incómodas. La hendidura en forma de disco en el centro de la estrella puede albergar una *piedra onírica* (que originalmente permitía a todos los usuarios de las camas compartir los beneficios del objeto), pero con las camas dañadas, colocar una *piedra onírica* no tiene efecto alguno.

Criaturas: la saga nocturna Kelleni pasa la mayor parte del tiempo en esta sala conversando con la fiel pesadilla de las sagas, un musculoso semental negro llamado Rechinacarbón. Kelleni tiene la piel negra azulada cubierta de verrugas y uno de sus cuernos terminado en un muñón irregular porque se

EL MAÑANA
DEBE ARDERParte 1:
Camino de
KintargoParte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de PlataParte 3:
La presa
arrinconadaAtlas de
Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

lo rompió hace mucho tiempo. Es impulsiva y grosera, aunque se lleva bien con Rechinacarbón, de hecho, últimamente mejor que con sus compañeras sagas, ya que se ha cansado de estar en la estación de paso y presiona a las demás para intentar cambiar de guarida.

Tanto Kelleni como Rechinacarbón se sorprenden al principio de encontrar extraños en la estación de paso, pero en seguida los atacan. Rechinacarbón escupe humo y entra en combate cuerpo a cuerpo, mientras que Kelleni intenta permanecer a distancia y usar sus conjuros. Si a Rechinacarbón le quedan menos de 30 Puntos de Golpe, trata de huir etéreamente. Kelleni intenta acabar con los PJs por su cuenta, pero tan pronto como le quedan menos de 100 Puntos de Golpe, se da cuenta de que necesita ayuda y alerta a sus hermanas mientras trata de huir al área **B4**.

KELLENI**criatura 10**Saga nocturna de élite (*Bestiario*, pág. 305)**Iniciativa** Percepción +20**RECHINACARBÓN****criatura 7**Pesadilla de élite (*Bestiario*, pág. 279)**Iniciativa** Percepción +16**B4. ARCO NEBULOSO****SEVERO 9**

En una pared de esta sala hay un arco adornado de piedras talladas con símbolos de estrellas, cometas y olas. El espacio bajo el arco lo ocupa un círculo liso de piedra que se ha decorado con una compleja serie de runas escritas en lo que parece sangre seca hace mucho tiempo. El suelo bajo el arco está chamuscado y ennegrecido. Cuatro sillas ornamentadas rodean un caldero plateado a un lado de la sala, mientras que una gran mesa de madera con algunos libros se apoya contra la pared opuesta. La sala tiene dos salidas en la pared contraria al arco ciego.

Criaturas: los otros dos miembros del aqellarre, Mae la Oxidada (la líder actual) y Senna, pasan la mayor parte del tiempo en este lugar, que utilizan para conspirar, usar su magia maligna y rezar a su siniestra patrona, la reina de la noche Mahathallah, semidiosa de la muerte y la vanidad. Cuando Mae la Oxidada se unió al aqellarre, convirtió a las otras sagas al culto de Mahathallah, aunque Kelleni ha comenzado a dudar de estas enseñanzas.

Abelstia, la líder original del aqellarre, trató de bloquear el Portal del Sueño, provocando una reacción fatal, y desde entonces, las sagas han dejado ambos portales en paz. En las muchas décadas que llevan viviendo aquí, se han olvidado de los portales por falta de uso.

A menos que Kelleni se haya visto obligada a tragarse su orgullo y retirarse a este lugar después del ataque de los PJs, Mae la Oxidada y Senna se encuentran enfrascadas en negociaciones tensas por los servicios de un diablo de hueso llamado Haznazak, a quien Mae la Oxidada conjuró recientemente mediante *aliado de los Planos*. Las

UN AQELARRE DISFUNCIONAL

Normalmente, este aqellarre de sagas trabajando juntas tendría que ser un encuentro extremo para personajes del 9º nivel, pero por culpa de los conflictos internos, los grupos de PJs no se enfrentarán a todo el aqellarre a la vez, aunque éste se sigue beneficiando de los conjuros del aqellarre. La adición del diablo de hueso Haznazak complica aún más las cosas, ya que no es necesariamente un aliado fiable para el aqellarre, y los PJs más avisados pueden aprovecharlo a su favor. Pero ya conocerás las fortalezas y debilidades de tu grupo, así que, si crees que puedes encargarte de un aqellarre de sagas totalmente cooperativo, no dudes en disponer que se enfrenten al trío completo al mismo tiempo. Por el contrario, si te preocupas que incluso dos de las tres sagas sean demasiado, puedes multiplicar los conflictos del aqellarre dejando que los PJs se enfrenten a Senna por separado en el área **B1**.

sagas necesitan los servicios de Haznazak como explorador y espía, una tarea que agrada al diablo, pero aun así se lo pone difícil. Si no son conscientes de la presencia de los PJs, tanto las sagas como el diablo sufren un penalizador -2 a las pruebas de iniciativa por estar enfrascados en sus negociaciones.

Las dos sagas reaccionan con gritos de indignación y conmoción si son interrumpidas y atacan de inmediato, pidiendo ayuda a Kelleni; si la insatisfecha saga nocturna vive todavía, tarda 1d4 asaltos en llegar hasta aquí. Haznazak ansía obtener el mejor precio por sus servicios, pero no tanto como para arriesgar la vida por sus posibles empleadoras. Se vuelve invisible cuando comienza la pelea y negocia telepáticamente con las sagas a medida que se desarrolla el combate, intentando incrementar su paga a cambio de ayudarlas. A Mae la Oxidada le enfurece en particular esta táctica y responde (en voz alta, en infernal) con maldiciones y amenazas contra Haznazak, tratando de avergonzarlo para que ataque a los PJs y demuestre su valía. El tira y afloja entre el diablo y la saga continúa durante varios asaltos, mientras que los PJs sólo son capaces de escuchar la parte de la conversación de Mae la Oxidada. Si los PJs se dan cuenta de lo que ocurre y se dirigen a Haznazak para hacerle una oferta, el diablo invisible contacta con ellos telepáticamente y les hace una contraoferta similar: se unirán a ellos contra el aqellarre si aceptan pagarle 150 po o le entregan un artículo que valga 300 po. Haznazak no negociará este precio con ellos, pero si los PJs están de acuerdo (el diablo usa Percepción para Averiguar intenciones y ver más allá de los engaños), cambia de bando y ataca a las sagas, provocando su ira. Si Haznazak piensa en algún momento que los PJs no van a cumplir su parte del trato, los ataca de inmediato. Las sagas luchan a muerte.

MAE LA OXIDADA

ÚNICA LM GRANDE HUMANOIDE SAGA

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, infernal y jotun.

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +21 (+23 a Presa), Diplomacia +21, Engaño +19, Intimidación +17, Religión +22, Sigilo +19

Fue +7, Des +5, Con +5, Int +4, Sab +6, Car +5

Aquelarre Mae la Oxidada añade arruinaconjuros, ligadura terrestre y pasamiento a los conjuros de su aquelarre.

CA 30; Fort +22, Ref +16, Vol +19; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 155; Resistencias físico 10 (excepto contundente)

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +23 (ágil, alcance 10 pies [3 m], hierro frío, mágica), Daño 2d8+13 cortante más Agarrar y oxidación

Rituales divinos CD 29; aliado de los Planos

Ligaduras de hierro ♦♦ Como una saga annis (Bestiario, pág. 304), pero con una CD para Escapar de 29, CA 25, Dureza 14 y 56 Puntos de Golpe.

Cambiar de forma ♦ Como una saga annis.

Oxidación Las garras de Mae la Oxidada oxidan y corroen rápidamente el metal. Si tiene éxito en un intento de Golpear o Desarmar con las garras, infinge 2d6 de daño (duplicado con un impacto crítico) a un objeto de metal que el objetivo lleve puesto o esté sujetando, ignorando su Dureza, además del daño que infinge al objetivo con sus garras. Si golpea un objeto de metal solitario, éste sufre automáticamente 2d6 de daño. Si una criatura se defiende del ataque de garra de Mae la Oxidada con la reacción Bloquear con el escudo y un escudo de metal, el escudo se rompe automáticamente, pero ningún otro objeto se ve afectado por el ataque.

Rasgadura ♦ garra

CRIATURA 10

curioso de su contenido. El décimo libro tiene más enjundia y trata sobre dos rituales divinos, *aliado de los Planos* y *resucitar*. Este décimo volumen vale 250 po. El ritual *resucitar* tiene numerosas anotaciones en infernal, lo que demuestra que Mae la Oxidada ha tenido problemas para aprenderlo, aunque espera usarlo para revivir a la líder original del aquelarre, Abelstia, que reemplazará a Kelleni.

También hay dos *piedras oníricas*, objetos que antaño se usaron como ayuda para dormir en la estación de paso. Una de las *piedras oníricas* ha quedado maldita como resultado de su larga exposición a los intereses del aquelarre; consulta la página 72 para saber más sobre las *piedras oníricas* y las *piedras oníricas malditas*.

Salida del Portal del Sueño: los PJs deberían reconocer en el arco de piedra un portal de salida del Portal del Sueño, pero las runas garabateadas con sangre seca sobre la piedra son nuevas. Si un PJ tiene éxito en una prueba de ocultismo CD 26, reconoce las runas como un intento de usar magia de ocultismo para sellar un portal. Un éxito crítico en esta prueba confirma que las runas están incompletas y que parecen haber provocado la reacción mágica causante de las quemaduras en el suelo. Es probable que quien tratara de sellar el portal con las runas lo pagase con la vida.

Tan pronto como el cuchillo de estrella *Eclipse* entra en contacto con el arco de piedra, éste se desvanece en niebla y las runas grabadas en su superficie previamente de piedra caen al suelo en un polvillo de sangre seca.

Incursores en Punta del Ciprés

Cuando los PJs atravesan el Portal del Sueño desde el área B4, aparecen en Ravourel, en una cueva de 30 pies (9 m) de diámetro con una única salida al norte a través de la cual se puede oír el romper de las olas. La cueva lleva mucho tiempo vacía y olvidada. Cuando los PJs se dirigen a la salida de la cueva, ven que termina en la ladera de un acantilado junto al mar. Hay 50 pies (15 m) hasta lo alto del acantilado y 30 pies (9 m) hasta la playa rocosa de abajo. Afortunadamente, es relativamente fácil descender por el acantilado desde la entrada de la cueva hasta la playa, y sólo es necesaria una prueba de Atletismo CD 18 con éxito.

Desde la inmejorable situación a la entrada de la cueva, los PJs pueden ver la extensión del Mar Humeante hacia el norte, mientras que algo más al noroeste, la costa llega a un punto donde se encuentra una pequeña localidad. Es evidente de inmediato que ocurre algo malo. Lee en voz alta o explica lo siguiente.

Hay una localidad a media milla (1 km) de distancia a lo largo de la costa salpicada de cipreses. El humo asciende desde unos pocos edificios que arden en su interior y un barco inusualmente grande se encuentra anclado en el muelle.

SENNA

CRIATURA 7

Saga nocturna de élite (Bestiario, pág. 305)

Iniciativa Percepción +17

HAZNAZAK

CRIATURA 9

Diablo de hueso (página 77)

Iniciativa Percepción +7

Tesoro: el caldero es un *caldero de la abundancia* (página 71). Las sagas lo encontraron aquí, en la estación de paso, y piensan que fue un hallazgo afortunado. Las brujas lo han usado para preparar todo tipo de sustancias repugnantes, pero el propósito fundamental del *caldero de la abundancia* no ha cambiado desde sus primeros días, como se detalla en la página 71 de la caja de herramientas de la aventura.

La mayoría de los libros que hay sobre la mesa son siniestros textos sobre la naturaleza del culto a Mahathallah (haciendo hincapié en su asociación con la muerte y la vanidad, y no tanto con el destino). Los libros no son mágicos, pero nueve de ellos valen 20 po cada uno por lo

EL MAÑANA
DEBE ARDERParte 1:
Camino de
KintargoParte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de PlataParte 3:
La presa
arrinconadaAtlas de
Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

Si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 15 puede percibir el pánico en las calles de la localidad. Si bien el nombre de la localidad no es secreto una vez que llegan los PJs, un vistazo a la silueta del asentamiento y un éxito en una prueba de Sociedad CD 30 para Recordar conocimiento permite a un PJ identificarla como Punta del Ciprés, una sencilla población de pescadores en el norte de Ravounel, cerca de la frontera nidalesa. La CD es tan sólo de 15 para cualquier PJ que haya estado antes en Ravounel.

Punta del Ciprés está siendo atacada por la Tríada Escarlata. El líder de la incursión es un despiadado salvaje llamado Amnin el Tuerto. Laslunn sabe que Amnin necesita divertirse a veces con violencia para controlar su temperamento, por lo que le ha permitido recrearse un poco en Punta del Ciprés, con la condición de que vuelva con los mejores especímenes de la ciudad como esclavos. Los de la Tríada Escarlata no tienen mucha prisa: saben que Punta del Ciprés es un lugar remoto y pretenden tomarse su tiempo para cometer actos viles durante uno o dos días, y aun así se irán mucho antes de que la noticia del ataque llegue a Kintargo.

PUNTA DEL CIPRÉS

Punta del Ciprés es una localidad pequeña y tranquila donde no ha pasado nada notable en décadas (esta incursión de la Tríada Escarlata es una tragedia y una sorpresa inesperadas para la que no están preparados los pescadores de la ciudad), máxime porque los esclavistas atacaron primero a los líderes de la ciudad y los protectores más capaces, tomándolos como rehenes (página 24).

No se proporciona un plano de Punta del Ciprés, ya que es un sitio tan pequeño que los PJs no tendrán problemas para identificar los lugares específicos que deben visitar. Mientras continúe el ataque de los esclavistas, los negocios permanecerán cerrados y las únicas personas que deambulan por las calles son patrullas de esclavistas y sus víctimas capturadas.

Punta del Ciprés es un asentamiento de 3.^{er} nivel.

PATRULLA ESCLAVISTA

MODERADO 9

Incluso si los PJs deciden ir directamente al gran barco anclado en el puerto de Punta del Ciprés, es muy probable que sean detectados por una patrulla de esclavistas e interceptados antes de llegar. Por otro lado, los PJs podrían ver al grupo de esclavistas arrastrando a varios ciudadanos que gritan y lloran por la calle en dirección al puerto. El objetivo de este encuentro es que los PJs tengan la oportunidad de ganar experiencia y averiguar algo más sobre los esclavistas y la situación de la población. Si los PJs evitan las patrullas, pueden averiguar gran parte de la información que Leppin les proporciona en la página 16 de cualquier prisionero que rescaten de la Tríada Escarlata en Punta del Ciprés.

Criaturas: Ulkin Martillo Rápido, un matón de la Tríada Escarlata de ostensibles cicatrices, lidera esta patrulla

de tres granujas y un jabalí de sangre resollante, una bestia salvaje entrenada por los esclavistas para perseguir a las víctimas que huyen. Los esclavistas han capturado a un hombre con grilletes al que llevan con una cadena atada a un collar alto, parecido a un bozal, que le rodea el cuello y le tapa la parte inferior de la cara.



Mae la Oxidada



Tan pronto como la patrulla advierte la presencia de los PJs, Ulkin considera que son excelentes cautivos potenciales, y les exige que depongan las armas y se rindan. Sin embargo, la patrulla no espera realmente que lo hagan y está dispuesta a pelear. Cuando da inicio el combate, el jabalí de sangre lucha a muerte, pero cualquier otro oponente huye si le quedan menos de 20 Puntos de Golpe. La víctima capturada se acurruga durante la pelea, demasiado temerosa de huir para no llamar la atención de los esclavistas o de su cerdo sediento de sangre.

MATÓN DE LA TRÍADA ESCARLATA

POCO COMÚN CM MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +17, Intimidación +16, Latrocincio +13, Supervivencia +13

Fue +4, Des +2, Con +3, Int +0, Sab +2, Car +2

Objetos cota de malla, grilletes corrientes (marcados con el símbolo de la Tríada Escarlata), jabalina (3), llaves de los grilletes, mangual +1

CA 25; Fort +18, Ref +12, Vol +15; +2 por circunstancia a las salvaciones contra Empujar, Derribar o quedar tumbado

PG 120

Enano de la roca Cuando el matón se ve obligado a desplazarse 10 pies (3 m) o más, sólo se mueve la mitad de la distancia.

Empellón abusivo → **Desencadenante** Una criatura al alcance del matón falla un Golpe cuerpo a cuerpo contra el matón.

Efecto El matón intenta dar Empujar a la criatura con un penalizador -2. Si el resultado es un fallo crítico, en su lugar el matón obtiene un fallo.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo → mangual +18 (arrastre, derribo, desarme), **Daño** 2d6+10 contundente

A distancia → jabalina +15 (arrojadiza a 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6+10 perforante

Ataque en manada El matón infinge 1d8 de daño adicional a cualquier criatura que esté dentro del alcance de por lo menos dos de los aliados del matón.

Captura eficiente → (atacar, manipular); **Requisitos** El matón tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura. **Efecto** El matón intenta inmovilizar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Debe tener éxito en una tirada de ataque con un modificador +18 contra la CA del objetivo.

CRÍATURA 7

Rescatar esclavos: en cuanto termina la pelea con los esclavistas, la víctima capturada comienza a pedir ayuda a través del bozal de cuero y hierro. Los grilletes y el bozal se pueden abrir con las llaves que lleva Ulkin, o con tres pruebas con éxito de Latrocincio CD 22 para Forzar la cerradura. La agradecida víctima es **Leppin Deesk** (NB humano pescador), un robusto pescador que al instante comienza a elogiar a los PJs como héroes por su rescate y puede contarles rápidamente los problemas que aquejan a Punta del Ciprés. Los esclavistas llegaron al pueblo al amanecer en un barco llamado *La Sonrisa del Genio*, que está amarrado en un muelle, y según ha oído Leppin, han tomado como rehenes a los mandamases en una de las estructuras más antiguas y sólidas, el Ahumadero de los Nueve Escudos. Por supuesto, nadie se esperaba la rapidez o la violencia del ataque. Leppin ha visto cómo varios de sus vecinos eran detenidos y llevados al muelle, y a otros caer ante arqueros o "esos enormes jabalíes" que los esclavistas usan para perseguir a los fugitivos.

Sin embargo, lo que más asusta a Leppin es lo que oyó decir a sus captores: estaban determinando el mejor lugar para provocar un incendio capaz de quemar toda la ciudad, y poco antes de que llegaran los PJs, habían decidido empezar por una gran caseta para botes de madera que hay en medio de los muelles. Leppin está lógicamente preocupado de que la estrategia pueda tener éxito, porque sabe que la caseta para botes contiene mucha madera vieja. Suplica a los PJs que liberen a los prisioneros que han sido subidos a *La Sonrisa del Genio*, se aseguren de que la caseta para botes esté a salvo y rescaten a los líderes de la ciudad del Ahumadero de los Nueve Escudos. Leppin no puede ofrecer recompensa alguna a los PJs, pero les asegura que la gente de Punta del Ciprés tiene buen corazón y les demostrará su gratitud si consiguen salvarlos de estos esclavistas.

Interrogar a los esclavistas: aunque los esclavistas luchan a muerte, se les puede interrogar si los PJs capturan a alguno de ellos con vida. Aunque un esclavista capturado será hostil al principio, estará dispuesto a intercambiar información por su libertad. Una prueba de Diplomacia CD 22 con éxito basta para obtener la información, siempre que los PJs prometan dejar en libertad al esclavista (el esclavista intenta Averiguar las intenciones detrás de su promesa de libertad). Si un PJ le promete misericordia al esclavista, pero no la libertad, sólo consigue la información si obtiene un éxito crítico. Cualquiera de los esclavistas puede revelar que su líder (y el capitán de *La Sonrisa del Genio*) es un hombre despiadado llamado Amnin el Tuerto. Además, los esclavistas advierten a los PJs de que la mano derecha de Amnin es un demonio esclavista llamado Matarife. Los esclavistas admiten ser miembros de nivel inferior de la Tríada Escarlata, y que hay más miembros del grupo activos en Kintargo, pero no conocen a nadie en la organización por encima de Amnin, a excepción del líder

GRANUJAS DE LA TRÍADA ESCARLATA (3)

CRÍATURA 6

Página 8

Iniciativa Percepción +12

JABALÍ DE SANGRE

CRÍATURA 6

Página 79

Iniciativa Percepción +15

EL MAÑANA
DEBE ARDERParte 1:
Camino de
KintargoParte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de PlataParte 3:
La presa
arrinconadaAtlas de
Ravouenel

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

general de la región, alguien llamado "Laslunn". También se puede averiguar esta información con un éxito en una prueba de Intimidación para Obligar a un esclavista capturado (CD 27 contra Ulkin y CD 22 contra un granuja de la Tríada Escarlata).

La Sonrisa del Genio

La Sonrisa del Genio tiene una bodega enorme y bordas altas para ocultar las abyectas actividades de la tripulación. Todos los miembros de la tripulación son mercenarios a los que no les importa navegar en un barco de esclavos siempre que la paga sea generosa. *La Sonrisa del Genio* está atracada en el muelle de Punta del Ciprés, que no está destinado a albergar una nave de semejante calado. El capitán del barco, Amnin el Tuerto, ordenó a algunos esclavistas y a su aliado demoníaco Matarife que permaneciesen en el barco con el resto de la tripulación para garantizar su seguridad, mientras algunas patrullas de esclavos realizan incursiones en la ciudad. Los marineros están aburridos y pasan el tiempo prendiendo fuego a los barcos de pesca cercanos para divertirse.

La Sonrisa del Genio está construida en madera oscura. Los techos bajo cubierta miden 7 pies (2 m) de altura. Durante el día, la luz del sol se cuela a través de las rejillas de madera de la cubierta inferior, mientras que el camarote del capitán está tenuemente iluminado gracias a las ventanas en la popa del barco. Por la noche, la tripulación mantiene encendidas algunas linternas en cubierta que son suficientes para proporcionar una débil luz en la bodega y en el muelle, pero las demás áreas del barco están a oscuras. Ninguna de las puertas del barco está cerrada con llave, pero si es necesario, se pueden atrancar con cerrojos de hierro.

C1. EL MUELLE

BAJO 9

Hay varios postes en el muelle para amarrar embarcaciones. Un bote volcado, cajas apiladas y trampas para cangrejos ocultan gran parte del lugar.

El muelle rocoso de Punta del Ciprés está cubierto de gruesos y duraderos tablones de madera, manchados por la sal del océano. La parte superior suele estar a 5 pies (1,5 m) sobre la superficie del agua, aunque esta altura puede llegar a ser hasta 3 pies (1 m) más alta o baja, dependiendo de las mareas.

La Tríada Escarlata mató o persiguió a los pescadores que pasaban su tiempo en este concurrido muelle, pero varias cajas, bastidores, trampas e incluso un bote volcado, proporcionan cobertura.

La Sonrisa del Genio está anclada junto al muelle, aunque la cubierta del barco se encuentra a 15 pies (4,5 m) por encima del mismo y no es visible desde el muelle debido a sus altas bordas. Tiene la amplia rampa de desembarco bajada, lo que proporciona acceso a la cubierta de la embarcación.

Criaturas: Amnin el Tuerto piensa que tiene a la población de Punta del Ciprés controlada, pero no se arriesgará con sus esclavos más valiosos. Ha dejado tres jabalíes de sangre en el muelle para vigilar por si aparecen intrusos o para perseguir a los esclavos que escapan. Además, una granuja de la Tríada Escarlata llamada Vavienne se esconde debajo del bote volcado para emboscar a cualquier enemigo que se acerque a *La Sonrisa del Genio*. Todos ellos lucharán a muerte: los jabalíes de sangre por su tenacidad salvaje, y Vavienne porque ha visto de primera mano lo que hace Matarife a quienes le fallan, y encuentra preferible la muerte en combate.



Matón de la Tríada Escarlata



Los ruidos de un combate en el muelle llaman rápidamente la atención de los marineros en cubierta, que se agolpan ansiosos a lo largo de la borda en la popa del barco para burlarse y provocar a los PJs mientras ven cómo los jabalíes se encargan de todo; a los mercenarios se les paga por defender el barco, no el muelle. Matarife se prepara para recibir a los intrusos, pero no abandona su posición en el área C2, donde puede ver las escotillas que conducen a la bodega. El demonio no quiere que le engañen con una distracción que encubra un intento de fuga. Si los PJs derrotan a las criaturas del muelle, los marineros se retiran tras la borda y se preparan para defender el barco.

VAVIENNE

Granuja de la Tríada Escarlata (página 8)

Iniciativa Percepción +12

CRIATURA 6

JABALÍS DE SANGRE (3)

Página 79

Iniciativa Percepción +15

CRIATURA 6

C2. CUBIERTA PRINCIPAL

MODERADO 9

Las bordas protegen la cubierta del barco, donde se elevan dos gruesos mástiles con sus velas perfectamente arriadas. Grandes rejas de madera en la cubierta central conducen a la oscura bodega de debajo.

Los marineros de *La Sonrisa del Genio* han estibado la mayor parte de las cuerdas y jarcias del barco, ya que tienen la intención de pasar al menos unos días en este lugar y no esperan irse con mucha prisa.

Entre las escaleras se encuentra la puerta del camarote del capitán (área C3), mientras que otra escalera bajo las rejas de madera conduce a la bodega (área C4). La plataforma del navegante en la popa del barco sobre el área C3 no está representada en el plano, ya que no hay nada más en ella que dos pesadas vigas en las que se posan a descansar los dracos mascota de Amnin el Tuerto (área E2) mientras el barco viaja por alta mar.

Criaturas: un demonio esclavista llamado Matarife se sienta en un taburete de gran tamaño cerca de la puerta del camarote del capitán a vigilar las rejas que conducen a la bodega, por si alguno de sus prisioneros intenta escapar. Antes de detectar la presencia de los PJs, hay ocho marineros repartidos por cubierta, quemando barcos de pesca o llevando a cabo reparaciones menores, en cuyo caso, sufren un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de iniciativa. Por el contrario, si los marineros se percatan de un combate en el muelle, permanecen alerta y listos para luchar.

Cuando los PJs abordan el barco, Matarife se levanta y se ríe, “¡En los mejores días, los esclavos vienen a nosotros!”. Matarife da la orden de ataque a los marineros mercenarios, pero sólo dos de ellos tienen suficiente valor como para entrar en combate.

Matarife confía absolutamente en su capacidad para ganar el combate y no se rendirá. Prefiere capturar a los PJs con vida, y les exige que se rindan incluso cuando todo se vuelve en su contra. Carnicero de toros lucha a muerte. Los marineros mercenarios no tienen tanta confianza; cuando les quedan menos de 25 Puntos de Golpe se tiran por la borda en un intento de huir del área. Si Matarife es derrotado, los marineros combatientes huyen sin importar cuántos Puntos de Golpe les queden; no quieren tener problemas con nadie que pueda vencer a un demonio.

Una pelea en cubierta alerta a los matones de la Tríada Escarlata (área C4). Los matones no abandonan la bodega, sino que se preparan para la llegada de los PJs.

MATARIFE

CRIATURA 10

Kalavakus (página 78)

Iniciativa Percepción +19

Objetos llave de los grilletes de la bodega (área C4)

MARINEROS MERCENARIOS (2)

CRIATURA 5

NM	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE
----	---------	--------	-----------

Percepción +11

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +13, Saber de la navegación +13, Latrocinio +11, Supervivencia +11

Fue +4, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** -1

Objetos arco corto (20 flechas), armadura de cuero, cimitarra

CA 22; **Fort** +12, **Ref** +15, **Vol** +9

PG 75

Destreza a bordo El marinero mercenario no está desprevendido cuando Mantiene el equilibrio o Trepá en una embarcación.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +15 (barrido, vigorosa), **Daño** 1d6+7 cortante

A distancia ♦ arco corto +15 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6+3 perforante

Experiencia en embarcaciones Los ataques cuerpo a cuerpo del marinero infligen 2d6 de daño de precisión adicional si tanto el marinero como el objetivo están en una embarcación.

Movilidad Cuando el marinero lleva a cabo una acción de Zancada para moverse la mitad de su Velocidad o menos, dicho movimiento no desencadena reacciones.

C3. EL CAMAROTE DEL CAPITÁN

Este espacioso camarote es tan ancho como el barco. Una cama individual ocupa un amplio rincón en la pared de estribor, junto a una cómoda integrada en el casco de la embarcación. Hay varias hojas grandes de pergamo sobre una pesada mesa rodeada de algunas sillas.

Aquí vive Amnin el Tuerto, el capitán del barco. En estos momentos se encuentra con los notables locales como rehenes en el ahumadero (página 21) y ha dejado el camarote al cuidado de su primer oficial, Matarife.

Las hojas de pergamino que hay sobre la mesa son diagramas y planos detallados de *La Sonrisa del Genio*. Amnin ha estado calculando la forma de renovar la bodega del barco para que quepan aún más esclavos, y piensa que maximizar su cargamento es un entretenido desafío intelectual. Los planos indican que tiene la intención de construir varios estantes estrechos en la parte inferior de la cubierta, reduciendo aún más el espacio para meter más carga humana a la fuerza.

Las estrechas ventanas proporcionan un medio potencialmente sigiloso para acceder al barco desde el exterior, pero están 15 pies (4,5 m) por encima de la línea de flotación en la popa. Subir por la parte trasera del barco requiere una prueba de Atletismo CD 26 para Trepar, pero las ventanas no están cerradas con llave y se abren fácilmente desde ambos lados.

Tesoro: Amnin el Tuerto disfruta del lujo y tiene un total de 540 po en elegantes cuberterías, decoraciones y objetos de valor diversos expuestos por todo el camarote. La mayoría de estos objetos no valen más de 5 po cada uno, pero hay uno en particular que vale mucho más, una *capa del impostor* verde brillante con adornos dorados. Amnin cogió esta capa hace varios días en Importaciones del Ocaso, pero sólo porque parecía cara, y aún no se ha dado cuenta de que es mágica. Si un PJ examina la capa y tiene éxito en una prueba de Percepción CD 15, encuentra el nombre "Sedranni Vashnarstill" bordado en el revestimiento. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 20, reconoce el nombre de Vashnarstill como una de las familias nobles de Kintargo, y si tiene un éxito crítico, sabe que esta mujer es dueña de un negocio llamado Importaciones del Ocaso.

C4. BODEGA

MODERADO 9

Cada viga de apoyo de esta estrecha bodega tiene grilletes fijados a pesados pernos. Unos pocos bancos de escasa altura emergen del agua de sentina y la suciedad acumulada. Dos grandes rejillas de madera en el techo proporcionan la única iluminación de la sala.

La bodega está preparada para albergar a docenas de esclavos con grilletes corrientes. Los grilletes están unidos a las sólidas cuadernas del barco y de forma radial alrededor de los dos mástiles. La limpieza no es una de las prioridades de Amnin, por lo que el agua de la sentina parece especialmente repulsiva.

Actualmente hay un total de treinta y ocho esclavos, todos ellos habitantes de Punta del Ciprés capturados recientemente, encadenados a los grilletes. La liberación de

un esclavo requiere cuatro pruebas con éxito de Latrocínio CD 27 para Forzar una cerradura, o usar la llave que porta Matarife.

Criaturas: cuatro matones de la Tríada Escarlata vigilan a los esclavos, alimentándolos de vez en cuando y dando palizas cuando les viene en gana, aunque evitan dejar marcas permanentes. Los matones se lanzan al combate contra cualquier intruso que se atreve a entrar en la bodega y luchan a muerte.

Si los matones son alertados por una pelea en la cubierta, amenazan a los esclavos con palizas salvajes para convencerlos de que será mejor que les ayuden en la lucha "si sabéis lo que os conviene". Después de intimidarlos por lo menos un minuto, los esclavos gradualmente aterrizados distraerán y retrasarán a cualquier PJ que entre en la bodega, en cuyo caso los matones pueden beneficiarse de su capacidad de ataque en manada mientras luchen en dicho lugar, independientemente del número de aliados cercanos. Si los PJs derrotan a los matones, los prisioneros se deshacen en disculpas con los PJs e insisten en que no tenían otra opción que ayudar a los matones o arriesgarse a sufrir más palizas.

MATONES DE LA TRÍADA ESCARLATA (4)

CRÍATURA 7

Página 16

Iniciativa Percepción +13

Esclavos rescatados: una vez liberada, la gente del pueblo puede encontrar lugares idóneos donde esconderse en Punta del Ciprés o en sus cercanías, mientras los PJs terminan de expulsar a los esclavistas. Muchos recuerdan haber visto a la líder de la localidad, Xerelilah, mientras la llevaban al Ahumadero de los Nueve Escudos con otros esclavos, y les piden a los PJs que la rescaten si aún no lo han hecho.

Tesoro: una de las personas liberadas es **Rollis Nenderlin** (CB humano pescador). Rollis sigue en forma a pesar de tener casi setenta años, pero dejó atrás una vida de lucha por Cheliax hace muchos años. Les ofrece a los PJs su viejo equipo en agradecimiento por liberarle, y les proporciona las indicaciones necesarias para llegar a su cobertizo, que está en las afueras. Si los PJs buscan el cobertizo, encontrarán su hacha de batalla adamantina y su *coraza +1 resistente*, ambos bien envueltos y ocultos bajo algunas herramientas oxidadas.

Recompensa en PX: si los PJs rescatan a estos prisioneros, ganan 80 PX.

EL MAÑANA
DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

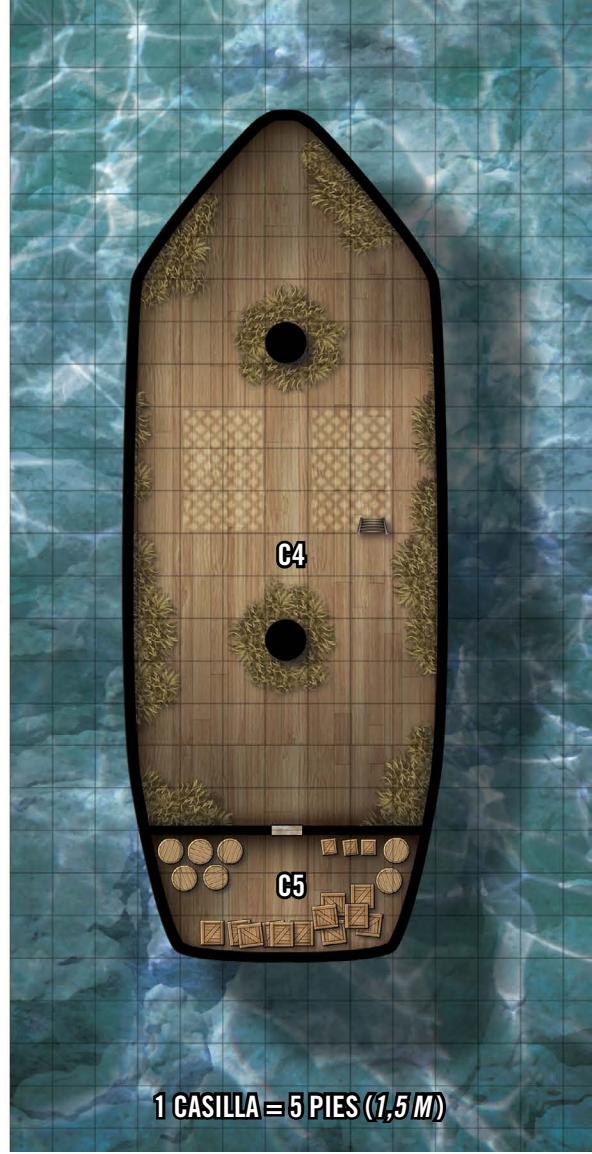
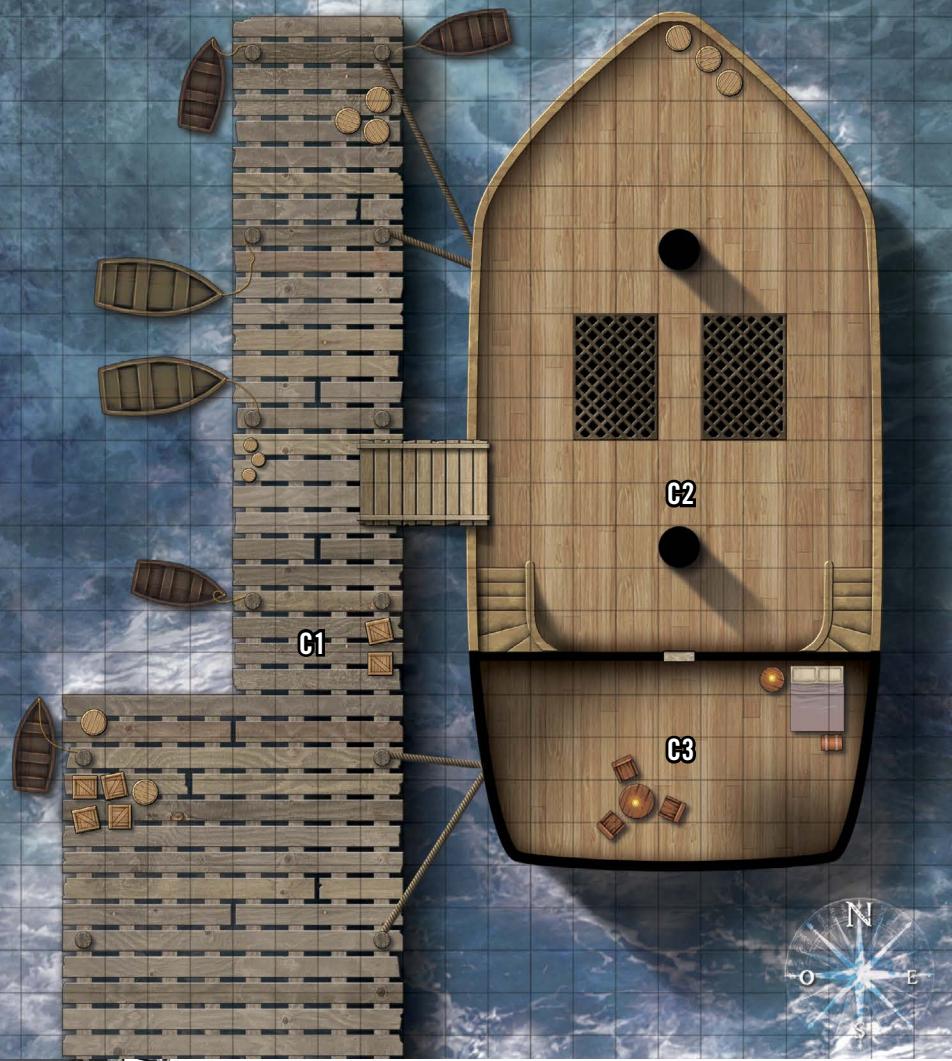
Atlas de
Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura



LA SONRISA DEL GENIO



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

C5. PROVISIONES DEL BARCO

El estrecho almacén está lleno de barriles y cajas. Un leve olor a cuerpos sucios permanece en el aire.

Aquí se guardan los suministros del barco, lejos del alcance de los esclavos de la bodega. Si en un viaje se espera un número reducido de esclavos, la tripulación intercambia el uso del almacén con la bodega, donde se guardará la carga mientras se encierra a los esclavos aquí. Hace semanas que no se meten prisioneros en este lugar, pero por culpa de la mala ventilación del almacén, el olor de los prisioneros pasados nunca lo abandona por completo.

Tesoro: los esclavistas han descargado la mayoría de las provisiones, pero buscando en este lugar se puede encontrar un recipiente con cuatro trozos de *mithril* y cinco lingotes de plata.

Casetas para botes de Punta del Ciprés

Este edificio de madera, uno de los más grandes de Punta del Ciprés, se extiende por encima de la cota del agua sobre

pilotes viejos. El edificio era propiedad de la rica y egoísta Najaria Arthrapple. En una exhibición de diplomacia excepcional, Xerelilah convenció a Najaria en su lecho de muerte para que le dejara la caseta al pueblo, y la gente ha administrado y mantenido el edificio colectivamente durante casi treinta años. En ese tiempo se ha convertido en una especie de almacén marítimo que alberga madera y pedazos de viejos barcos apilados en las vigas o apretujados en las esquinas. Este hecho, combinado con la ubicación de la estructura en medio de los muelles, lo convierten en un objetivo principal de los esclavistas pirómanos de la Tríada Escarlata. Si los PJs no buscan la caseta para botes después de que Leppin exprese sus temores (consulta Patrulla esclavista en la página 15), podrían ser enviados por una Xerelilah, preocupada tras ser rescatada del ahumadero (página 21).

Tal como temían Leppin y Xerelilah, dos pirómanos de la Tríada Escarlata se dirigieron a la caseta para botes con la intención de prender fuego al inmenso edificio y su inflamable contenido. Por desgracia para ellos, la violencia en las calles y los cadáveres resultantes que terminaron en las aguas del puerto de Punta del Ciprés han atraído a un grupo de grandes depredadores que tenían su guarida cerca: tres kroo-

EL MAÑANA
DEBE ARDERParte 1:
Camino de
KintargoParte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de PlataParte 3:
La presa
arrinconadaAtlas de
Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

th. Las criaturas anfibias se han alimentado de los cuerpos arrojados al agua e instalado en el interior de la caseta para botes, que disfrutan como una especie de cueva en la que refugiarse. Acabaron rápidamente con los pirómanos antes de que pudieran convertir la caseta para botes en una bomba incendiaria. Si bien los krooth han hecho un favor a Punta del Ciprés, su presencia hace el lugar inservible para los lugareños. Si los PJs no se molestan en visitar la caseta para botes en este punto, Xerelilah podría contactar con ellos más adelante en la aventura para que vuelvan a la ciudad a lidiar con los monstruos del interior de esta estructura.

D1. INTERIOR DE LA CASETA PARA BOTES MODERADO 9

Los muros de este almacén se elevan por encima del agua; una pasarela delimita el borde este del espacio interior y otra el suroeste, pero la mayor parte de esta última ha sido destruida. Sólo el borde más meridional del lugar está pavimentado con tablones de madera.

Los destrozos de la pasarela sur son recientes, ya que es lugar donde los krooth atacaron a los pirómanos de la Tríada Escarlata. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Supervivencia CD 20, se da cuenta de que el ataque ocurrió hace poco y que fue realizado por una criatura Grande atacando desde el agua.

Criaturas: tres krooth acechan en el agua cerca del extremo occidental de la caseta, donde es difícil detectarlos entre los escombros flotantes de la sección destrozada de la pasarela sur. Se lanzan al ataque si son detectados, si al menos tres criaturas entran en la caseta, o si una sola criatura se sumerge en el agua. Los krooth tienen mal genio, pero huyen a mar abierto y no vuelven si les quedan menos de 20 Puntos de Golpe.

KROOTH (3)

Bestiario, pág. 223

Iniciativa Sigilo +20

CRÍATURA 8

Tesoro: uno de los pirómanos logró sacar una *piedra del trueno mayor*, pero no llegó a arrojarla. Quedó encajada entre dos tablones de madera cerca de la entrada del almacén de aparejos y puede verla cualquiera que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15. Hay que tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 25 para Mantener el equilibrio y alcanzarla. Un fallo resulta en una caída al agua.

D2. ALMACÉN DE APAREJOS

En esta parte hay varias cajas, barriles y redes apilados en ordenados montones que cubren las paredes de toda la habitación. Dos pares de puertas de doble hoja conducen al este y al sur.

Tesoro: los pirómanos de la Tríada Escarlata dejaron gran parte de su equipo en este lugar antes de explorar el

interior de la caseta para botes, y dado que fueron devorados, aquí sigue. La pila de aparejos de pesca del centro de la sala contiene tres objetos que están más fuera de lugar: un plano bosquejado de Punta del Ciprés que tiene marcadas las posibles rutas por las que se extendería el fuego desde la caseta para botes, una gran jarra metálica llena de fuego de alquimista, y una pequeña caja de madera.

La caja de madera contiene un revoltijo de cuarenta ramitas yesqueras. La jarra metálica llena de fuego de alquimista no es útil como arma de salpicadura y no hay peligro de que se prenda fuego tal y como está almacenada, pero su contenido se puede verter en dos viales distintos para obtener dos viales de fuego de alquimista mayor.

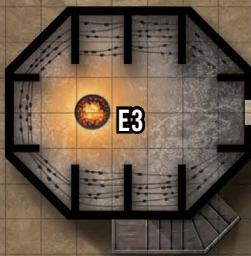


Marinero mercenario

AHUMADERO DE LOS NUEVE ESCUDOS

E1

E2



Ahumadero de los Nueve Escudos

La empresa comercial más grande y el edificio más antiguo de Punta del Ciprés es un negocio de conservación de carne y pescado, situado en el centro, que se llama Ahumadero de los Nueve Escudos. Muchos pescadores locales venden sus capturas a los joviales propietarios del ahumadero, los hermanos Nenni y Noahn Karliss. Hermano y hermana, descendientes de unos incursores Ulfen que eligieron quedarse en Punta del Ciprés hace un siglo en lugar de asaltarla e irse, son miembros queridos y respetados de la comunidad. Han llegado a acuerdos lucrativos con compradores de carne en Kintargo, Vyre y más allá, y gratifican a las gentes que les suministran pescado y carne de cerdo con una generosa parte de las ganancias. Nenni y Noahn no se encuentran en este momento en Punta del Ciprés, pues están negociando un acuerdo con un criador de cerdos varias millas tierra adentro y no volverán hasta dentro de otra semana.

El Ahumadero es octogonal y está hecho de madera reforzada, con una sola puerta estrecha y respiraderos alrededor de una cúpula en el techo. Normalmente la puerta no está cerrada, ya que Nenni y Noahn están encantados

CASETA PARA BOTES

D1

D2

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

de perder de vez en cuando una pequeña parte de su existencia a manos de los hambrientos o indigentes del pueblo. Sin embargo, cuando los incursores de la Tríada Escarlata decidieron usar el ahumadero como prisión improvisada, cerraron la pesada puerta y clavaron tablas por si acaso. La única forma de entrar al ahumadero es a través de las rejillas de ventilación alrededor de la cúpula del techo. Amnin el Tuerto pasa la mayor parte del tiempo en el techo porque le proporciona una buena vista de la ciudad y le permite dirigir los desmanes de sus dracos mascotas.

E1. PATIO DEL AHUMADERO

MODERADO 9

Parece que los edificios cercanos al ahumadero, en el centro de la población, han sido saqueados. Las calles están cubiertas de cristales rotos, cortinas rasgadas y muebles destrozados.

Criaturas: una patrulla de esclavistas vigila las calles que conducen al Ahumadero de los Nueve Escudos, tanto para estar preparados por si Amnin el Tuerto necesita su ayuda, como para evitar cualquier intento de liberar

EL MAÑANA
DEBE ARDERParte 1:
Camino de
KintargoParte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de PlataParte 3:
La presa
arrinconadaAtlas de
Ravouenel

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

a los prisioneros. Han pasado mucho tiempo registrando tiendas y casas cercanas, dejando pintadas, saqueando provisiones y rompiendo ventanas, pero han revisado cada edificio varias veces y no se atreven a alejarse más del ahumadero. Los PJs pueden intentar sortear la patrulla con pruebas de Sigilo para Evitar ser vistos.

Un matón de la Tríada Escarlata de piernas arqueadas, llamado Helgi Pelo de Hierro, lidera esta patrulla que consta de tres granujas y un jabalí de sangre. La patrulla investiga rápidamente cualquier evidencia de intrusos cerca del ahumadero. Los granujas intentan esconderse y preparar ataques furtivos, mientras que Helgi y el jabalí de sangre se lanzan sobre los enemigos más cercanos. La patrulla no se molesta en capturar a los PJs, e intenta matarlos para evitar que se acerquen demasiado al ahumadero. Los esclavistas luchan a muerte para complacer a Amnin el Tuerto, quien permanece en el techo del ahumadero aunque estalle el combate, confiando en que sus secuaces harán su trabajo y acabarán con los PJs.

HELGI PELO DE HIERRO**CRÍATURA 7**

Matón de la Tríada Escarlata (página 16)

Iniciativa Percepción +13**GRANUJAS DE LA TRÍADA ESCARLATA (3)****CRÍATURA 6**

Página 8

Iniciativa Percepción +12**JABALÍ DE SANGRE****CRÍATURA 6**

Página 79

Iniciativa Percepción +15**E2. TEJADO DEL AHUMADERO****MODERADO 9**

El tejado plano del ahumadero ofrece una excelente vista de la ciudad de Punta del Ciprés. En el centro del tejado hay una cúpula con varias salidas de humo.

La puerta a ras de suelo por la que se accede al lado norte del edificio está bloqueada con tablas clavadas y no es más fácil de atravesar que los resistentes muros. Cualquier intento decidido de romper la puerta o los muros del ahumadero llamará la atención de Amnin el Tuerto, que está en el tejado.

Los respiraderos de la cúpula que se abren hacia el interior del ahumadero tienen el ancho suficiente para que quepa una criatura Mediana a través de ellos, pero la caída hasta el suelo es de casi 20 pies (6 m). El descenso es fácil con una cuerda o una escalera, pero bajar a mano requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 25 para Trepar.

Criaturas: Amnin el Tuerto, líder de la incursión a Punta del Ciprés, observa con regocijo la destrucción gradual de la ciudad desde su posición privilegiada en lo alto del ahumadero, fijándose en a la gente del pueblo que huye

furtivamente de un edificio a otro con la esperanza de evitar las patrullas de esclavistas. Amnin no intenta ocultar su ubicación y parece estar solo en el tejado, pero tiene a la vista a sus dos mascotas, un par de dracos flamígeros. Las dos criaturas descansan en azoteas a 120 pies (36 m) de distancia de Amnin y entre sí, pero acuden rápidamente a su lado cuando los llama. Los dracos flamígeros no han hecho mucho por ahora, aparte de amenazar a la gente del pueblo o comer ganado. Amnin los reserva hasta que esté listo para partir, porque planea que los dracos flamígeros quemen lo que quede de la ciudad hasta los cimientos.

Amnin se burla de los PJs en cuanto los ve, riéndose de su necesidad por oponerse a la Tríada Escarlata. Es fácil provocar al jactancioso fanfarrón para que revele que viene de Kintargo y sirve a una esclavista gnoll llamada Laslunn. Sin embargo, Amnin anhela un desafío y alza su gran clava para entrar en combate cuerpo a cuerpo con el oponente más grande que vea. Reserva sus grilletes para usarlos con los lanzadores de conjuros, arqueros u otros enemigos cuyas manos necesite incapacitar. Confiado en sus habilidades y seguro de su futura victoria, lucha a muerte. Sin embargo, los dracos flamígeros de Amnin no son tan confiados o leales; un draco flamígero huye si le quedan menos de 20 Puntos de Golpe, y ambos huirán en cuanto caiga Amnin, sin importar cuántos Puntos de Golpe les queden.

AMNIN EL TUERTO**CRÍATURA 10**

ÚNICO CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Bravucón de la Tríada Escarlata

Percepción +19**Idiomas** común**Habilidades** Acrobacias +19, Atletismo +21, Intimidación +18, Saber de la navegación +18, Sigilo +19**Fue** +5, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +2**Objetos** arco corto +1 (10 flechas), camisote de malla, *gran clava* +1 de golpe, grilletes corrientes (3, marcados con el símbolo de la Tríada Escarlata), llaves de los de grilletes**CA** 30; **Fort** +20, **Ref** +17, **Vol** +19**PG** 180**Ataque de oportunidad** ↗**Velocidad** 25 pies (7,6 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ *gran clava* +22 (empujar, revés), **Daño** 2d10+1 contundente más derribar**Cuerpo a cuerpo** ♦ patada +21 (ágil), **Daño** 1d8+11 contundente**A distancia** ♦ arco corto +21 (incremento de rango de distancia 60 pies (18 m), letal10, recarga 0), **Daño** 2d6+8 perforante**Aluvión de porrazos** ♦ **Frecuencia** una vez por turno; **Efecto**

Amnin da un Golpe con la gran clava y una patada. Si ambos impactan a la misma criatura, combinan su daño a efectos de resistencias y debilidades.

Aparear a los caídos Amnin Golpea a las criaturas tumbadas con patadas que infligen 2d6 de daño adicional.**Captura eficiente** ♦♦♦ (atacar, manipular); **Requisitos** Amnin tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura.

Efecto Amnin intenta inmovilizar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Debe tener éxito en una tirada de ataque con un modificador +23 contra la CA del objetivo.

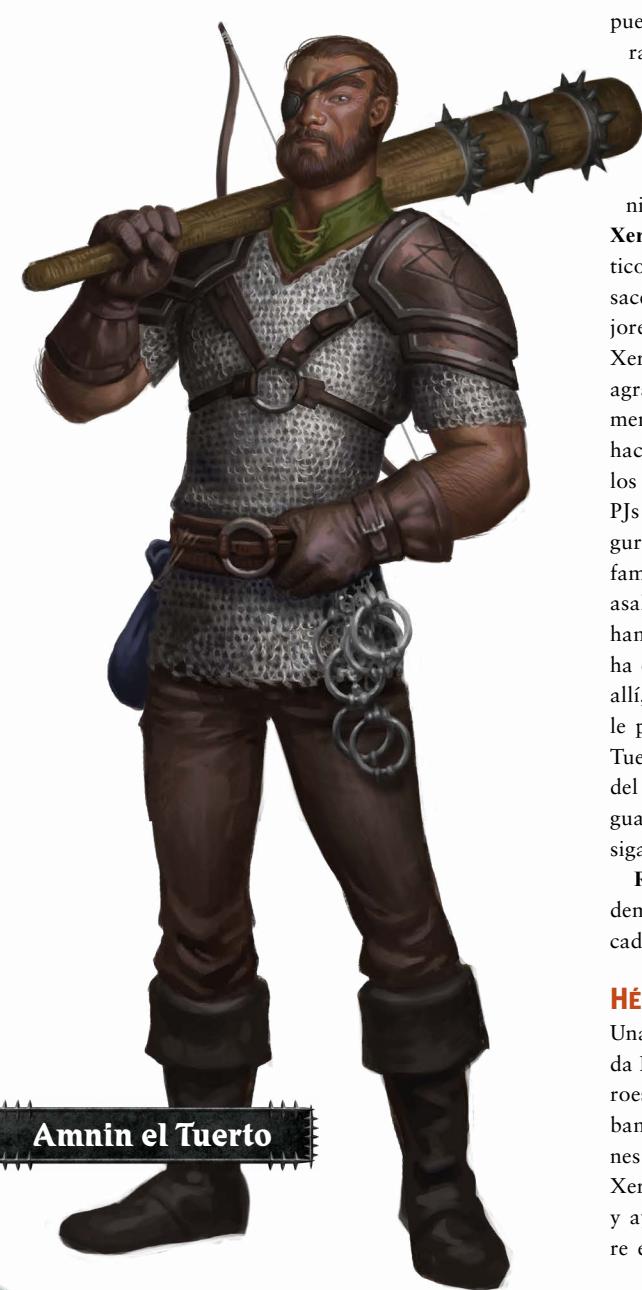
Hendedura brutal ➔ Desencadenante El Golpe cuerpo a cuerpo de Amnin mata a una criatura o la deja inconsciente, y hay otro enemigo adyacente a esa criatura. **Efecto** Amnin realiza otro Golpe cuerpo a cuerpo contra el segundo enemigo con el mismo penalizador por ataque múltiple que el Golpe desencadenante.

DRACOS FLAMÍGEROS (2)

Bestiario, pág. 103

Iniciativa Percepción +12

CRÍATURA 5



Amnin el Tuerto

E3. INTERIOR DEL AHUMADERO

El aire en el interior ahumadero es seco y está impregnado de olor a pescado. Estantes de carne en conserva, principalmente pescado, pero también carne de cerdo, cubren las paredes y rodean una gran fogata en el centro de la sala.

Los ahumaderos suelen tener poca ventilación y una sola puerta para mantener la carne bien conservada en su interior; en consecuencia, la sensación dentro del ahumadero es de intensa claustrofobia, a pesar de su tamaño. La carne almacenada en este lugar bastaría para alimentar a docenas de personas durante un mes o más. Hay varios sacos de sal dispuestos cuidadosamente bajo los estantes cerca de la puerta, que está atrancada. La única salida son los respiraderos abiertos en el techo, pero no es fácil acceder a ellos y sólo se pueden alcanzar teniendo éxito en una prueba de Atletismo CD 25 para Trepar o mediante otros medios ingeniosos.

Prisioneros: en total hay dieciséis prisioneros retenidos en este lugar, incluida la anciana líder de la aldea Xerelilah (CB humana sacerdote de Desna) y un diplomático nidalés llamado Halleka Nacidosombrio (LN humano sacerdote de Zon-Kuthon). Estos prisioneros están en mejores condiciones que los de *La Sonrisa del Genio*, ya que Xerelilah trata sus heridas. Se mostrarán especialmente agradecidos de ser liberados, y Xerelilah se hace rápidamente cargo de la situación. La sensata y anciana mujer hace todo lo posible por coordinar la información sobre los esclavistas que atacan la localidad, y confía en que los PJs podrán expulsarlos. Si los PJs necesitan un lugar seguro donde descansar, Xerelilah dispone que una de las familias de la ciudad les dé cobijo. Xerelilah recomienda asaltar primero *La Sonrisa del Genio*, si los PJs aún no lo han hecho, y luego revisar la caseta para botes comunal: ha oído rumores de que unos pirómanos se dirigen hacia allí, pero por ahora no se ha declarado ningún incendio y le parece sospechoso. Xerelilah también oyó a Amnin el Tuerto hablar sobre un negocio llamado “Importaciones del Ocaso” en Kintargo. Supone que allí se podrá averiguar más sobre la Tríada Escarlata, y anima a los PJs a que sigan esa pista.

Recompensa en PX: si los PJs rescatan a Xerelilah y los demás prisioneros que están con ella, concédeles 80 PX a cada uno.

HÉROES DE PUNTA DEL CIPRÉS

Una vez que los PJs han expulsado a las fuerzas de la Tríada Escarlata de Punta del Ciprés, son aclamados como héroes por los habitantes, que insisten en agasajarles con un banquete de celebración. Después de algunas demostraciones públicas de agradeciendo a los PJs por su intervención, Xerelilah se retira para atender a los heridos de la ciudad y ayudar en los preparativos para los muertos. No quiere empeorar el estado de ánimo de la ciudad con tareas

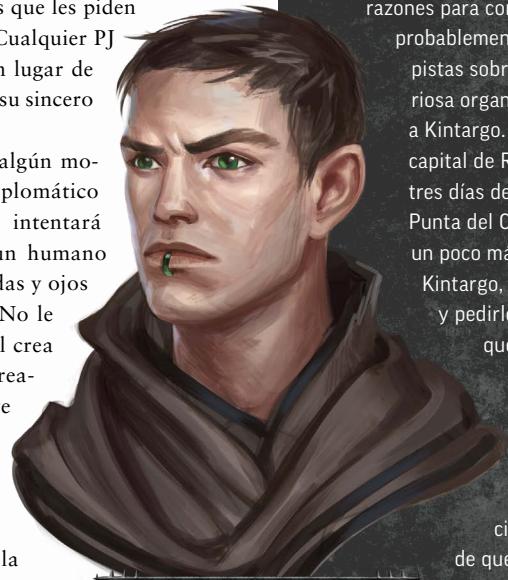
desagradables, pero tampoco ve razón alguna para posponerlas. Con la partida de Xerelilah, los PJs se convierten en el centro de atención durante el banquete, y atienden a un sinfín de admiradores fanáticos que les piden historias de sus proezas pasadas. Cualquier PJ que prefiera ayudar a Xerelilah en lugar de disfrutar de la admiración se gana su sincero agradecimiento y respeto.

hablar con el diplomático: en algún momento durante el banquete, el diplomático nidales Halleka Nacidosombrío intentará hablar con los PJs. Halleka es un humano delgado y pálido de orejas alargadas y ojos inusuales de color verde oscuro. No le importa que la gente de Ravounel crea que tiene herencia élfica, pero en realidad desciende de una infrecuente relación entre un ser humano y una criatura oscura llamada buscador. Halleka tiene la costumbre de pasarse suavemente un dedo por la línea de su mandíbula mientras habla, como si obligara a salir a las palabras, lo que mucha gente encuentra enervante.

Halleka les explica a los PJs que es un representante formal de la Corte Sombria en Nidal. Se dirigía a Kintargo para hablar con el Consejo de Plata que la gobierna, cuando fue capturado por los esclavistas en Punta del Ciprés. Está feliz de retomar su camino, pero le preocupa que Ravounel sea un lugar más peligroso de lo que esperaba, y agradecería que los PJs fuesen sus compañeros de viaje y guardaespaldas. Halleka es uno de los diplomáticos dedicados a consolidar acuerdos comerciales y establecer intercambios culturales entre las dos naciones durante las próximas semanas. Su área de especialidad son las relaciones con los velstracs. Es un experto en estos extraños ajenos (página 82), y quiere deliberar con el Consejo de Plata cómo podría mejorar su ciudad con la ayuda de ellos. No espera que acepten con mucho entusiasmo la posibilidad de que haya velstracs deambulando por las calles de Kintargo, pero sabe que sembrar pronto las ideas difíciles a veces da frutos sorprendentes.

Es posible que los PJs no quieran tener nada que ver con Halleka, teniendo en cuenta su nacionalidad y su misión. Halleka no se ofenderá si los PJs rechazan su compañía, y simplemente sigue su camino.

Aunque Halleka es sorprendentemente sincero con los PJs, se reserva algunos detalles hasta que los conozca mejor. Cada día que los PJs pasan en compañía de Halleka, cada PJ puede intentar una prueba de Diplomacia o Engaño CD 28 para convencerle de que sea franco con ellos. Ten en cuenta que el viaje desde Punta del Ciprés hasta Kintargo dura tres días, y si los PJs pierden una de estas oportunidades, deberán continuar investigando a



Halleka Nacidosombrío

RUMBO A KINTARGO

Llegados este punto, los PJs deberían tener múltiples razones para combatir a la Tríada Escarlata, probablemente hayan descubierto algunas pistas sobre lo que está haciendo la misteriosa organización, y todas ellas apuntan a Kintargo. La ciudad de Kintargo es la capital de Ravounel y se encuentra a unos tres días de viaje en dirección oeste desde Punta del Ciprés. Si tus jugadores necesitan un poco más de persuasión para dirigirse a Kintargo, Xerelilah puede hablar con ellos y pedirles que investiguen los rumores que ha oído acerca de que la Tríada Escarlata quiere establecer una red subterránea de esclavos en Ravounel. Puede señalar que el ataque a su ciudad natal es la prueba de que la organización tiene que ser detenida antes de que avance aún más en sus planes. Si los PJs no descubrieron el vínculo con Importaciones del Ocaso gracias a los prisioneros del ahumadero, Xerelilah se

asegura de que lo averiguan.

Halleka en Kintargo, lo que no debería ser un problema, considerando que planea permanecer en la ciudad durante muchas semanas.

Halleka se encuentra entre los diplomáticos nidales más jóvenes que visitan el Consejo de Plata en Kintargo. Si los PJs logran entablar amistad con él, les revelará durante el viaje que está preocupado en secreto de que sus superiores no hayan notado siquiera su retraso, pero tiene la intención de hacerlo lo mejor que pueda en cuanto llegue. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 28 para Averiguar intenciones, se da cuenta de que Halleka no tiene amigos en Kintargo y agradecerá que los PJs pasen algún tiempo con él mientras está allí. Si lo hacen, descubren que Halleka está ansioso por ponerse al día y encantado de proporcionar sus servicios de curación a los PJs de forma gratuita, aunque no puede abandonar la embajada ni descuidar sus obligaciones para viajar con ellos. Como clérigo de 5.º nivel de Zon-Kuthon, está dispuesto a reservar un conjuro de *curar* de 3.º nivel, dos conjuros de *curar* de 2.º nivel, y tres conjuros de *curar* de 1.º nivel cada día para este propósito.

Tesoro: después del banquete, los agradecidos ciudadanos de Punta del Ciprés obsequian al grupo con una colección de oro, objetos de arte, comida gratis y otras recompensas variadas por un valor de 1.200 po en total, en agradecimiento por salvar a la ciudad de los incursores.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura



CAPÍTULO 2: SOMBRA SOBRE LA CIUDAD DE PLATA

La ciudad de Kintargo es la capital de Ravounel, y un lugar famoso en toda la región del Mar Interior por su arte y su cultura. En las páginas 62 a 63 del Atlas de Ravounel de este volumen se encuentran detalles adicionales sobre Kintargo, pero si estás buscando más información para expandir los encuentros en este capítulo, consulta la Senda de aventuras *Hell's Rebels*, que tiene lugar enteramente en la llamada "Ciudad de Plata".

Los ciudadanos de Kintargo tienen muchas cosas en mente, en especial lo que tiene que ver con las conversaciones diplomáticas en curso con Nidal, o los recientes avistamientos de extrañas apariciones asociadas con la rebelión en las calles y callejones de la ciudad. Algunos ciudadanos de Kintargo esperan cimentar una relación con Nidal que enriquezca la ciudad, pero otros temen que la Corte Sombría esté tomando medidas preliminares para anexionarse o asaltar Ravounel. Sin embargo, la mayoría de la gente simplemente no sabe qué pensar en esta etapa tan temprana

na de las negociaciones políticas. Los informes recurrentes de apariciones misteriosas incluyen historias de fantasmales canes del infierno, ecos de campanas lúgubres e incluso visiones de Barzillai Thrune, el tirano que gobernó Kintargo por un breve periodo de tiempo. Muchos temen que el propio Barzillai se haya alzado de la tumba; este temor que recorre la ciudad no ayuda precisamente a las conversaciones diplomáticas con Nidal, y todos los problemas combinados facilitan mucho las operaciones de la Tríada Escarlata desde las sombras y sus esfuerzos por establecer un mercado negro de esclavos en Ravounel.

Como resultado, pocos ciudadanos han oído rumores sobre esclavistas o una organización llamada la Tríada Escarlata; la organización no ha llamado la atención lo suficiente como para destacar entre las demás preocupaciones de la ciudad. Sin embargo, la noticia del asalto a Punta del Ciprés llegará a la ciudad con el tiempo, y cuando lo haga, el Consejo de Plata enviará investigadores para evaluar la situación.

En algún momento a tu elección, los líderes de Kintargo serán conscientes de la amenaza que representa la Tríada Escarlata y el papel de los PJs en su derrota en la región, pero *El mañana debe arder* parte de la premisa de que esto no se produce hasta el final de la aventura; consulta Cómo concluir la aventura para saber más.

Atormentados por el pasado

Mientras que los rumores sobre los diplomáticos nidaleses corren en gran parte entre bambalinas en *El mañana debe arder*, los avistamientos del fantasma de Barzillai juegan un papel mucho más significativo durante este capítulo, dado que estos espíritus inquietos de la reciente rebelión fueron resucitados por los aliados de la Tríada Escarlata.

A su llegada, los miembros de la Tríada Escarlata no tardaron en darse cuenta de que las preocupaciones en torno a Nidal eran una distracción oportuna, pero sabían que necesitaban algo más. Laslunn convocó a dos poderosos lanzadores de conjuros aliados para que ayudaran a crear maniobras de distracción adicionales. El siniestro conjurador Barushak Ik-Varashma organizó una retorcida campaña de propaganda que incluía el uso de infernales conjurados para aparentar que Nidal estaba enviando monstruos contra Kintargo, pero el rakshasa maestro de lo oculto Vaklish ofreció un ardido aún más artero. Utilizando sus poderes ocultistas, y con la ayuda de dos compañeros rakshasa llamados Vikanther y Zimora, recurrió a los miedos y terrores residuales del breve pero brutal gobierno de Barzillai Thrune sobre Kintargo para resucitar remanentes fantasmales del cruel inquisidor. Estos muertos vivientes remanentes se manifiestan cada vez con más frecuencia en Kintargo. Su presencia engendra apariciones menos peligrosas, pero igualmente inquietantes, relativas al gobierno del inquisidor en la Ciudad de Plata. A medida que estas apariciones se hacen más comunes, los habitantes de la ciudad se preocupan más y se fijan menos en las maquinaciones de la Tríada Escarlata que se desarrollan delante de sus narices.

Los PJs se enfrentarán a remanentes de Barzillai más adelante en este capítulo, pero hasta entonces, aprovecha las oportunidades en las que puedan encontrarse con una o dos de las apariciones asociadas con la revuelta nigromántica. Como se menciona en el texto completo del remanente de Barzillai en la página 80, puedes utilizar otras manifestaciones inspiradas en los acontecimientos de la Senda de aventuras *Hell's Rebels*.

CANES DE BARZILLAI

PELIGRO 6

RARO **APARICIÓN** **COMPLEJO**

Sigilo +17

Descripción Los canes del infierno son invisibles para todo el mundo menos la víctima elegida para ser abrasada.

Inutilizar Religión CD 24 (experto) para llevar a cabo un exorcismo (con 2 acciones)

Comienza la caza (conjuración, ocultismo); **Desencadenante** Una criatura que no porta abiertamente el símbolo de Asmodeo se encuentra a un máximo de 60 pies (18 m) de la ubicación inicial de la aparición. **Efecto** Los canes aparecen ante el objetivo elegido y comienzan a perseguir a dicha criatura, aullando salvajemente. La aparición tira iniciativa. Las demás criaturas no pueden verlos ni oír su aullido, y deben Buscar para determinar la ubicación de los canes.

Rutina (2 acciones) La aparición usa su primera acción para dar una Zancada, luego su segunda acción para un Golpe de mandíbulas contra el objetivo elegido si está al alcance. Si el objetivo no está al alcance, la aparición se rearma.

Velocidad 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +20 (mágico), **Daño** 1d10+11 perforante más 1d10 por fuego

Rearme Si el objetivo designado muere o los canes no logran alcanzarlo en un turno, los canes se desvanecen en un humo nocivo, pero se manifiestan de nuevo en otra parte de la ciudad después del siguiente atardecer.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 2

Los PJs viajan a Kintargo siguiendo el rastro de la Tríada Escarlata para descubrir que en la ciudad corren numerosos rumores sobre Nidal y las apariciones del tirano que la gobernó no hace mucho, Barzillai Thrune. Al poco de seguir las pistas que descubrieron en Punta del Ciprés y los condujeron hasta un negocio llamado Importaciones del Ocaso, los PJs descubren que la Tríada Escarlata ha identificado tres lugares importantes para la Red de la Campanilla, un grupo local de abolicionistas. Si los PJs trabajan con rapidez, pueden proteger a la Red de la Campanilla, socavar los recursos de la Tríada Escarlata e incluso detener las misteriosas apariciones que asolan la ciudad. Finalmente, descubren que la base de operaciones de la Tríada Escarlata en la ciudad se encuentra en el interior de la Torre Tanessen, un dormitorio abandonado en una universidad local; allí, los PJs pueden asestar un duro golpe a la Tríada y rescatar a varios prisioneros capturados por los esclavistas.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura

IMPORTACIONES DEL OCASO



CAMPANAS FANTASMALES

PELIGRO 6

RARO APARICIÓN AUDITIVO COMPLEJO SÓNICO

Sigilo +10

Descripción El eco de unas campanas diabólicas reverbera con un clamor estremecedor.

Inutilizar Religión CD 27 (experto) para romper la maldición con rezos contra el poder del Infierno (2 acciones), o Interpretación CD 22 (experto) para realizar una composición de rechazo.

Repiteo lejano (auditivo, sónico); **Desencadenante** Una criatura viva se acerca a 30 pies (9 m) o menos. **Efecto** Los sonidos de metal golpeando llenan el área con el sonido de campanas fantasmales y la aparición tira iniciativa.

Rutina Las campanas doblan e infligen 4d6 de daño sónico a cada criatura viva en un radio de 30 pies (9 m) (salvación de Fortaleza básica CD 25).

Rearme Las campanas dejan de sonar si no hay criaturas vivas a un máximo de 30 pies (9 m).

Importaciones del Ocaso

La pista principal de los PJ's en su cruzada para combatir a la Tríada Escarlata es un negocio mercantil llamado Importaciones del Ocaso. Los PJ's más precavidos investiga-

rán el negocio de antemano, pero es sencillo (una prueba de Sociedad CD 12 para Recordar conocimiento) saber dónde se encuentra el almacén de Importaciones del Ocaso; consulta el mapa de Kintargo en la portada interior para localizarlo.

INVESTIGAR IMPORTACIONES DEL OCASO

Los PJ's pueden usar Diplomacia para Reunir información o Sociedad (o un Conocimiento apropiado) para Recordar conocimiento acerca de Importaciones del Ocaso; la CD es 22 independientemente de la habilidad utilizada.

Éxito: Importaciones del Ocaso ha sido dirigida por la familia Vashnarstill desde hace décadas, un tiempo durante el que fue un negocio puntero en Kintargo que trajo productos arcadianos para su distribución en toda Cheliax. El principal cliente de la empresa solía ser la Casa Thrune, pero ahora que Ravounel se ha separado de Cheliax y los lazos con la Casa Thrune se han complicado, Importaciones del Ocaso pasa por momentos difíciles.

Éxito crítico: los Vashnarstill son orgullosos ciudadanos de Kintargo desde hace mucho, pero la dependencia financiera que tenía su negocio de la Casa Thrune llevó

a algunos miembros de la familia a participar de forma nada entusiasta en la reciente rebelión que dio lugar a la independencia de Ravounel. Desafortunadamente, la Casa Thrune canceló todos los contratos con Importaciones del Ocaso incluso antes de que se produjera la libertad de Ravounel, lo que le costó a la empresa la mayor parte de sus ingresos. Los Vashnarstill respondieron trabajando duro para conseguir un contrato exclusivo con los nuevos dirigentes de la ciudad, el Consejo de Plata. Siguiendo el estilo tradicional chelaxiano, los Vashnarstill patrocinaron un banquete teatral y otros caros entretenimientos. Pero el gobierno de Ravounel, defensor de los principios de libertad en las actividades mercantiles, estaba impaciente por establecer una norma en contra de los contratos exclusivos. La familia Vashnarstill dio la impresión de ser reaccionaria y decididamente anti-patriótica, lo que también le costó contratos con el Consejo de Plata. Hoy en día Importaciones del Ocaso es un negocio en crisis. La actual dueña, Sedranni Vashnarstill, continúa comportándose como una aristócrata chelaxiana, aparentemente inconsciente de que no está a la moda (por no decir que es ofensiva) en la renacida ciudad. Han comenzado a circular en las calles rumores de que Importaciones del Ocaso se ha hecho recientemente con un nuevo cliente misterioso.

Fallo: aparte de confirmar la ubicación del almacén de Importaciones del Ocaso en Kintargo, no se averigua nada más si la prueba falla.

Fallo crítico: este resultado revela la ubicación del almacén de Importaciones del Ocaso, pero también sugiere que el negocio ha reabierto en secreto sus acuerdos comerciales con la Casa Thrune, un rumor falso, pero fácil de creer para muchos cínicos de Kintargo.

LLEGADA AL ALMACÉN

Este edificio de treinta pies (9 m) de altura se encuentra en la orilla del puerto. Grandes ventanas rectangulares se alternan con elegantes pilas a lo largo de la fachada de piedra con vetas de plata del edificio y una enorme puerta de doble hoja de quince pies (4,5 m) de alto se abre de par en par hacia el oeste, revelando una alfombra intrincadamente tejida que se extiende hacia la tenue luz dorada del interior. Alegre música de mandolina varisiana emerge de dentro.

La estructura y el estilo de Importaciones del Ocaso están diseñados para impresionar. Tres muelles perpendiculares al edificio se adentran en el puerto de Yolubilis para facilitar la carga y descarga directa de mercancías desde

las embarcaciones al almacén. El interior de Importaciones del Ocaso está bien iluminado por robustos faroles. Los techos miden 25 (7,5 m) pies de altura.

A pesar de su aspecto acogedor, Importaciones del Ocaso está relativamente vacía. No hay embarcaciones atracadas en los muelles privados, y no entran ni salen clientes ni trabajadores del edificio. De hecho, en este momento sólo hay un empleado en el lugar, la propietaria del negocio, Sedranni Vashnarstill (LN humana importadora). Su familia ha tenido muchas dificultades para reemplazar el contrato cancelado con la Casa Thrune, y Sedranni se desespera. Ha autorizado a sus agentes a tratar con la Tríada Escarlata en Katapesh y otros puertos de Garundi, pero no se imaginaba que la organización demostraría ser un nido de víboras. La Tríada Escarlata ha utilizado Importaciones del Ocaso para actividades cada vez más desagradables, y hace poco entró en el comercio directo de esclavos y la tortura desde sus muelles. Sedranni ha pasado de estar escandalizada y frustrada a francamente atemorizada. La Tríada Escarlata le ha dejado claro que sus operaciones deben permanecer en secreto o hundirán su cadáver en el puerto y arruinarán el apellido Vashnarstill implicándolo en negocios ilegales. Sedranni tiene órdenes de mantener la tienda abierta, ya que su cierre prolongado puede generar sospechas, pero evitando que nadie vaya más allá de la sala de exposición. La asustada Sedranni no tiene más remedio que obedecer.

Las puertas principales en el extremo oeste del edificio, que conducen a la sala de exposición (área F1), son las únicas puertas abiertas ahora mismo. Aunque el edificio tiene varias entradas de servicio, incluidas un par de anchas puertas dobles de madera que conducen a la calle y a los muelles, están cerradas y requieren tres éxitos en una prueba de Latrocínio CD 26 para Forzar una cerradura.

F1. SALA DE EXPOSICIÓN

Múltiples artículos de lujo para el hogar llenan esta sala de exposición. Alfombras con vibrantes diseños geométricos cubren el suelo. Una mandolina colocada sobre un pilar de piedra toca una alegría melodía por sí sola.

Criatura: Sedranni Vashnarstill, una humana alta vestida con chales adornados y joyas elegantes, se apresura a hablar con cualquiera que entre en la tienda. Sus primeras palabras son un intento de echar groseramente a los PJs: "Disculpen, ¿están perdidos? Soy Lady Sedranni Vashnarstill, propietaria de este establecimiento, y les aseguro que no hay nada que pueda interesar a alguien de su...". Mira



Sedranni Vashnarstill

EL MAÑANA
DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura



a los PJs de arriba a abajo. "...progenie. Buenos días". Continúa con esta compostura insultante, insistiendo en que los PJs se vayan mientras señala las deficiencias en su vestimenta o apariencia.

Esta actitud no es propia de Sedranni, que es habitualmente atenta, y si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20 para Averiguar intenciones cuando interacciona con ella durante al menos 1 minuto, se da cuenta de que está nerviosa, que tal vez oculta algo, y que sólo quiere que los PJs se marchen lo más rápido posible. Si los PJs obtienen un éxito crítico en esta prueba, se dan cuenta de que tras la fachada descortés, Sedranni está aterrorizada.

Para que Sedranni se sincere es necesaria una prueba de Diplomacia CD 27 con éxito para Causar impresión o una prueba de Engaño CD 27 con éxito para mentir sobre los motivos de los PJs, ya sea para convencerla de que son clientes de verdad con dudas o, con un éxito crítico, para convencerla de que son representantes de la Tríada Escarlata. Un PJ que reacciona a las groserías de Sedranni comportándose en todo momento de forma cortés y agradable le hace sentir vergüenza y revela sus problemas recientes, obteniendo además un bonificador +2 por circunstancia a cualquier prueba de Diplomacia o Engaño para lograr su cooperación. Un PJ que recurra a las amenazas lo tiene un poco más fácil a la hora de persuadir a Sedranni, dado que ella no puede más. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Intimidación CD 22 para Obligar a Sedranni, la convence de cooperar.

Si los PJs recuperaron la *capa del impostor* de Sedranni de *La Sonrisa del Genio* y ella averigua que la tienen, intuye que probablemente no sean aliados de la Tríada Escarlata, y los PJs obtienen un bonificador +2 por circunstancia a cualquier prueba que intenten para conseguir su cooperación. Si le revelan que son enemigos de la Tríada Escarlata y se ofrecen a devolverle la capa, se ganan automáticamente su confianza y les permite conservarla.

Si los PJs logran ganarse la confianza de Sedranni o aprovechan su miedo, les cuenta lo siguiente.

"Estábamos desesperados por seguir en el negocio. Teníamos facturas sin pagar, envíos pendientes, más mercancías de las que cabían en el almacén y nadie que las comprara. La Tríada Escarlata parecía la única salida. Aunque no tenía ni idea de cómo era en realidad. No formo parte de ninguna de sus espontáneas actividades. Sólo quiero que se vayan, pero en vez de eso han tomado el control. Ni siquiera puedo entrar en el almacén, y algo horrible está ocurriendo ahí atrás. Daría cualquier cosa, abandonaría este negocio, que ha sido toda mi vida, por revertir este sórdido desastre".

Sedranni puede proporcionar a los PJs más detalles sobre las operaciones de la Tríada Escarlata, según se detalla a continuación.

Esclavitud: Sedranni está segura de que la Tríada se dedica a la esclavitud, a pesar de que el comercio de carne

es ilegal en Ravounel desde que se fundó hace unos años.

Laslunn: Sedranni ha visto a la líder local de la Tríada Escarlata sólo una vez, pero una vez fue más que suficiente para ella. Laslunn es una gnoll de aspecto feroz que tiene una cicatriz en el hocico y un ojo velado. Los demás miembros de la Tríada Escarlata le son completamente leales. Laslunn dio instrucciones a varios de ellos para que se dispersaran por la ciudad, pero Sedranni no sabe a dónde ni con qué fines, aunque se imagina lo peor. Sedranni no ha visto a Laslunn desde hace muchos días, y por las conversaciones que ha oído a otros miembros de la Tríada Escarlata, cree que ya no se encuentra en Kintargo.

La Tríada Escarlata: los esclavistas se han apoderado del almacén. Sedranni ha recibido órdenes específicas de permanecer en la sala de exposición para que parezca que Importaciones del Ocaso está abierta, pero evitando el acceso de cualquier cliente potencial. A veces los agentes de la Tríada Escarlata entran y salen a través de la sala de exposición mirándola de forma amenazadora. En una ocasión, un agente le preguntó dónde podía comprar veneno en la ciudad, y oyó a otro burlarse sobre su trabajo con "los demonios". Solía haber por lo menos una docena de miembros de la Tríada Escarlata en el almacén, pero ahora le parece que hay muchos menos. De hecho, casi todos se fueron hace poco para seguir pistas que les conducían hasta la Red de la Campanilla; sólo quedan un bravucón llamado Lurb y un demonio esclavista.

La Sonrisa del Genio: la Tríada Escarlata tenía atracado en Importaciones del Ocaso hasta hace unos días un barco llamado *La Sonrisa del Genio*, que estaba tripulado por la ralea más despiadada y sedienta de sangre que jamás haya visto Sedranni. Cogieron lo que quisieron del almacén y se fueron perfectamente avituallados.

El Almacén: Sedranni está convencida de que se realizan todo tipo de actos viles en su almacén; ha oído gritos y sollozos, incluso hace unos minutos. Señala la puerta de doble hoja de acceso al almacén; ha oido gritos y sollozos, incluso hace unos minutos. Señala la puerta de doble hoja de acceso al almacén y otra más pequeña que conduce a un pasillo por la que los PJs pueden llegar a la parte posterior sin ser vistos. Aunque Sedranni no quiere dejar que los PJs duerman en Importaciones del Ocaso por temor a que sean descubiertos, señala que su oficina (área F3) puede ser un lugar adecuado para que se retiren por poco tiempo, si es necesario. No cree que la Tríada Escarlata tenga ningún interés en ella, y tiene razón.

Tesoro: la mandolina que toca sola es un *instrumento de maestro moderado*. La capacidad para tocar sola se debe a un vínculo mágico con el pesado pilar de piedra; no puede tocar por sí misma cuando se la retira del pilar, y el pilar no hace sonar ningún otro instrumento que no sea la mandolina. A Sedranni le gusta la mandolina, pero está dispuesta a venderla por 450 po si así se deshace de los PJs rápidamente. Si los PJs se encargan de su problema con la Tríada Escarlata, Sedranni se la da gratis. El pilar está hecho de granito arcadiano y pesa 800 libras (362 kg), pero Sedranni lo incluye con la mandolina sin coste adicional.

Como se menciona más arriba, si los PJs recuperaron la capa del impostor de Sedranni de *La Sonrisa del Genio*, deja que se la queden en agradecimiento.

F2. PASILLO

Este pasillo está lleno de estantes repletos de libros viejos, alfombras enrolladas, urnas y pilas de cajas de madera. Los estantes llegan casi hasta el techo, a veinticinco pies (7,5 m) de altura.

El largo pasillo recorre casi todo el largo del edificio. Los estantes se usan para almacenar objetos relacionados con la gestión de Importaciones del Ocaso, como registros comerciales, o artículos que están demasiado estropeados para su venta, pero que Sedranni cree que merece la pena conservar. Tres puertas a lo largo del lado noreste del pasillo conducen a la calle, pero se mantienen cerradas con llave.

Tesoro: escondido entre los materiales sin valor de este pasillo se encuentra un tesoro olvidado hace mucho tiempo, un *saltamontes esmeralda* dentro de una exquisita bolsa de seda. La bolsa vale 25 po. Para descubrir la bolsa hay que buscar en los estantes y tener éxito en una prueba de Percepción CD 29. Si los PJs le devuelven el *saltamontes esmeralda* a Sedranni, dejará que se lo queden si han sido amables con ella.

F3. OFICINA

La oficina está decorada con intrincadas alfombras y tapices. Hay un escritorio y una silla de madera en la parte sureste.

El escritorio de Sedranni contiene documentos comerciales que describen el reciente declive de Importaciones del Ocaso. El único registro del negocio entre Sedranni y la Tríada Escarlata es una primera presentación comercial de alguien llamado Uri Zandívar en Katapesh. Esta presentación lleva un sello de aprobación formal por parte de los Amos del Pacto, lo que demuestra que Uri goza de gran prestigio en esa lejana ciudad.

F4. ALMACÉN

BAJO 10

Cajas y cajas de embalaje abarrotan este almacén, ordenadas en varias columnas elevadas que en algunos puntos se extienden casi hasta el techo de 25 pies (7,5 m) de altura. Algunas de las columnas de cajas se han volcado, esparciendo por el suelo rollos de colorida tela y muebles rotos. Otras han sido abiertas y su contenido se encuentra esparrido al azar.

La Tríada Escarlata utilizó esta cámara como base de operaciones cuando llegó por primera vez a Kintargo, pero casi todo el mundo ha partido hace varios días rumbo a otras misiones, como Punta del Ciprés. Se han llevado todo lo que había de valor en estas cajas, y han destrozado otras sólo por diversión.

Altas pilas de cofres y artículos más grandes rodean la esquina sureste del almacén (área F5), que la Tríada Escarlata ha utilizado como cámara de tortura. Las puertas dobles de la parte meridional conducen a los muelles privados de Importaciones del Ocaso en el puerto de Yolubilis. Las puertas dobles al noreste salen del edificio, pero están cerradas con llave. Otras puertas conducen a la sala de exposición (área F1) y al pasillo (área F2).

Columnas de cajas: las columnas de cajas del almacén están apiladas sólidamente, pero las casillas marcadas con una "X" en el plano se pueden derribar con un fuerte empujón. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 15, detecta estas cajas inestables (y la oportunidad resultante) de un sólo vistazo. Cualquiera puede intentar derribar estas cajas con la siguiente acción.

DERRIBAR CAJAS

MANIPULAR

Requisitos Estás adyacente a una columna de cajas.

Tratas de derribar una pila de pesadas cajas sobre un enemigo.

Haz una prueba de Atletismo CD 22.

Éxito Derribas las cajas en dirección a un objetivo en una línea de 15 pies (4,5 m) desde la columna. Las cajas que caen infligen $3d10+6$ de daño contundente con una salvación de Reflejos básica CD 26. Una criatura que sufre un fallo crítico cae al suelo y queda tumbada. Cualquier casilla sobre la que se derrumban las cajas se convierte en terreno difícil.

Fallo No consigues volcar las cajas.

Fallo crítico Las cajas se derrumban sobre ti con los mismos efectos que un éxito, pero sólo te afectan a ti y a tu casilla.

Criatura: la caja más grande que abrió la Tríada Escarlata contenía un gólem de piedra enviado desde Arcadia. El gólem está tallado en forma de humanoide fornido, con un enorme tocado y la cara redonda como un calendario de piedra. El lanzador de conjuros con más talento de la Tríada Escarlata, Barushak Ik-Varashma, activó el gólem y lo obligó a servir como guardián. El gólem atacará a cualquier criatura que no pronuncie un santo y seña ("los enemigos encadenados o bajo tierra") en su presencia. Una vez activado, el gólem atraviesa automáticamente las pilas de cajas para alcanzar a los PJs con sus puños, destruyéndolas antes de que los PJs puedan derribarlas. El gólem no abandona el almacén y no entra en la esquina sureste, pero luchará hasta ser destruido.

GÓLEM DE PIEDRA

Bestiario, pág. 194

Iniciativa Percepción +17

CRÍATURA 11

Refuerzos: Lurb y su ayudante demoníaco (ver área F5) abandonan rápidamente sus torturas en el área cercana si oyen ruidos de combate en este lugar, y se dirigen al almacén para unirse a la lucha. Tratan de derribar cajas sobre los PJs si es posible.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

F5. ESQUINA SEGURA

MODERADO 10

Grandes listones de madera, cofres de hierro y robustos barriales apilados ocultan a la vista la esquina sureste del almacén. Varios grilletes cuelgan de los listones de madera, cierta distancia del suelo.

Los montones de mercancía resistente aíslan una sección segura del almacén con un estrecho hueco de entrada. Los montones miden 20 pies (6 m), quedando un espacio de 5 pies (1,5 m) entre la parte superior de las pilas y el techo. Un PJ puede trepar por las pilas con una prueba con éxito de Atletismo CD 20 para Trepar.

Criaturas: los únicos agentes de la Tríada Escarlata que quedan en Importaciones del Ocaso son un demonio esclavista llamado Krawn y un bravucón de la Tríada Escarlata llamado Lurb. Han pasado los últimos días torturando a un mediano maniatado, llamado Hundy Vosht, con un atizador al rojo vivo. Lurb y Krawn atacan de inmediato a los intrusos y luchan a muerte.

LURB

CRÍATURA 10

Bravucón de la Tríada Escarlata (consulta Amnín el Tuerto en la página 23)

Iniciativa Percepción +19

KRAWN

CRÍATURA 10

Kalavakus varón (página 76)

Iniciativa Percepción +19

Tesoro: Lurb guarda algunos tesoros selectos, recopilados de víctimas previas, que esconde de los demás miembros de la Tríada Escarlata en una bolsita de cuero. Sabe que son mágicos y valiosos, pero aún no ha encontrado a nadie de confianza que lo ayude a descubrir cómo usarlos o venderlos. Estos tres objetos son una *piedra rúnica de potencia +2 para arma*, una *piedra rúnica de armadura de las sombras mayor* y un *talismán de medallón de hierro*.

Prisionero rescatado: tras la pelea, los PJs pueden liberar al mediano prisionero, **Hundy Vosht** (CB mediano comerciante), que les da efusivamente las gracias y explica lo siguiente.

"Que Desna me ayude, pero se lo dije todo. ¡Todo! He acabado con la Red de la Campanilla. Irán a por todos mis amigos. Están condenados. ¡Están todos condenados! ¡Qué horrible, qué impensable por mi parte! Por favor, salvad a mis amigos de mi traición. ¡Su sangre manchará mis manos!"

Consolar delicadamente al mediano y prometerle ayuda alivian su vergüenza y le animan a explicar que se llama Hundy Vosht y es miembro de la organización abolicionista llamada la Red de la Campanilla. La Tríada Escarlata le

torturó para sonsacarle información acerca de las zonas claves de operación de la red, y Hundy reveló tres de ellas: un punto de envío de mensajes (la colina de la Cometa), un punto de reunión (la Cafetería Largos Caminos) y una casa franca (la Escuela Lady Docur para chicas).

Cuando Hundy se entera de que los demás agentes de la Tríada Escarlata se han ido del almacén, pasa de la vergüenza al pánico. Explica que había por lo menos una docena de ellos hace poco, y le preocupa que se dirijan a atacar esos tres lugares. Hundy espera alertar a sus aliados de la Red de la Campanilla antes de que tengan lugar los ataques, pero ruega a los PJs que detengan las esperables acciones de la Tríada Escarlata contra ellos. Desesperado, Hundy decide arriesgarse y revelar esta información a los PJs pensando que, después de proporcionársela a la Tríada Escarlata, no puede ser peor compartir secretos de la Campanilla con aliados potenciales.

Hundy explica a los PJs que los agentes de Tríada Escarlata en Kintargo actúan a las órdenes de una intrigante gnoll llamada Laslunn. La mera visión de Laslunn fue suficiente para infundir terror en Hundy. Había un humano keleshita, un lanzador de conjuros de algún tipo, que parecía ser su lugarteniente, aunque Hundy no oyó su nombre (se trata del conjurador Barushak Ik-Varashma; página 44). Hundy también escuchó decir a los agentes de la Tríada Escarlata que planean reunirse en otro lugar de la ciudad después de sus incursiones en las áreas de actuación de la Campanilla, porque piensan que sus actividades en el almacén de Importaciones del Ocaso se han vuelto demasiado obvias. Hundy no tiene ni idea de dónde podría estar el nuevo escondite.

Los PJs pueden visitar en cualquier orden los lugares de importancia para la Red de la Campanilla que están en peligro, pero deben dirigirse primero a la colina de la Cometa. Si los PJs no envían mensajes de alerta desde la colina de la Cometa, algunos de los PNJs que se encuentren en la Cafetería Largos Caminos o la escuela de Lady Docur pueden mostrarse menos receptivos o incluso estar muertos.

La colina de la Cometa: Hundy sabe que la colina de la Cometa es un lugar muy frecuentado, y que hoy se celebra un evento de vuelo de cometas organizado por Nolly Peltry, la líder de la Red de la Campanilla en Kintargo. Hundy les pide a los PJs que vayan allí primero y adviertan a Nolly sobre la existencia de Tríada Escarlata y de que pueden atacarla en cualquier momento. Si los PJs aceptan ir allí en primer lugar, Hundy los acompaña para asegurarse de que Nolly confía en ellos. Luego pueden usar cometas para enviar mensajes de alerta rápidamente a través de Kintargo, ya que los agentes de la Red de la Campanilla las usan para comunicarse a largas distancias.

La Cafetería Largos Caminos: la Cafetería Largos Caminos es un famoso café propiedad de Laria Largocami-

no, una figura pública y agente secreto de la Campanilla. Hundy reveló este dato a la Tríada Escarlata, y les pide a los PJs que visiten la cafetería en cuanto hayan alertado a Nolly para advertir a Laria de que tiene que ocultarse.

La Escuela Lady Docur para chicas: un internado privado cuya directora está aliada en secreto con la Red de la Campanilla. Lady Docur es una prodigiosa lanzadora de conjuros con una habilidad especial para detectar diabluras y actividades criminales. Ni ella ni sus estudiantes corren auténtico peligro por culpa de la Tríada Escarlata, pero Lady Docur podría desconfiar de los PJs a menos que hayan viajado a la colina de la Cometa y conseguido hablar con Nolly Peltry.

La colina de la Cometa

La Colina de la Cometa se eleva al norte de los Verdes, el barrio noble de Kintargo. El vuelo de cometas es una actividad popular en su cima por la persistente brisa del océano, una tradición que la Red de la Campanilla ha alentado sutilmente para sus propios fines. Como las cometas que vuelan en lo alto de la colina son visibles desde casi cualquier lugar de Kintargo, los agentes de la Campanilla pueden enviar mensajes secretos por toda la ciudad con una combinación codificada de colores y movimientos específicos. La agente al mando de la Campanilla en la ciudad de Kintargo, una mediana que ha tomado el nombre de la heroína popular Nolly Peltry como seudónimo (página 90), ofrece a menudo cometas gratis para mantener el interés público y disimular sus comunicaciones. Siempre se encarga de reservar las cometas de colores y formas específicas que serán utilizadas para las comunicaciones de la Campanilla, y hoy, un día soleado con vientos perfectos, Nolly ha traído varias cometas de colores concretos, que muchos ciudadanos encuentran tristes y monótonos, como protesta pública contra los diplomáticos nidaleses.

Cuando llegan los PJs, casi un centenar de personas de todas las edades y procedencias disfrutan del día o hacen volar cometas. Algunos despotrican contra Nidal y la condena que le espera a Kintargo por aliarse con la sombría nación, ante murmullos generales de aprobación. Cuando los PJs llegan al lugar, no ven señal alguna de agentes de la Tríada Escarlata o de la Campanilla entre la multitud. Según parece, es un día más en la Colina de la Cometa.

Un puesto con un letrero que reza "COMETAS GRATIS" hace su agosto repartiendo cometas caseras a cualquiera que quiera probar suerte. Una mediana madura

dirige el puesto y se jacta de haber elaborado cada cometa ella misma. Se trata de Nolly Peltry, una infame heroína popular asociada con la Red de la Campanilla, aunque no usa ese nombre cuando interactúa con los clientes, para que su asociación con la

red no arruine la tapadera de la colina de la Cometa. Esta aventura supone por defecto que los PJs van acompañados de Hundy, quien les puede presentar a Nolly, pero si vienen por su cuenta, no pasará mucho tiempo antes de que Nolly se fije en ellos, pues su atenta mirada los distingue de la multitud de gente corriente. En cualquier caso, les saluda con la mano (y a Hundy, aunque no hace ningún gesto de reconocerlo) para que se acerquen a su puesto. Lee en voz alta o explica lo siguiente.

"¡Seguro que os gustaría hacer volar una cometal!", dice la mediana propietaria del puesto improvisado. Pregunta con una voz alegre, "¿Cuál os gusta más?" y hace un gesto indicando las numerosas cometas que cuelgan alrededor del sencillo marco del puesto. "Me quedan algunas mariposas, un par de cajas, y muchos rombos clásicos. Tengo naranja, verde

amarillo, carmesí, violeta, coral, amarillo, jelegid cualquiera! ¡Son gratis! ¡Ayudadnos a protestar contra los monótonos diplomáticos nidaleses que se infiltran en nuestra querida Kintargo, enseñándoles todos los colores que puede tener el cielo! ¡Puedo ayudaros a elegir la cometa y hacerla volar, si nunca habéis hecho volar una!"

Cuando los PJs estén en el puesto y comiencen a elegir una cometa y montarla para hacerla volar, Nolly baja la voz y se acerca. "Me llamo Nolly. Sois unos héroes por salvar a Hundy. Es un hombre valiente y un buen amigo. He oido rumores sobre la Tríada Escarlata, pero ha sido endiabladamente difícil encontrarla. Me basta con saber lo que habéis descubierto sobre ella. ¡Tenemos que correr la voz para que la Red pueda prepararse!". Les entrega unas cuantas cometas rojas con forma de diamante y moradas con forma de caja, y luego explica el plan.

"A veces usamos cometas para enviar mensajes, ya que toda la ciudad puede verlas en un día despejado como hoy. Claro que, las cometas no pueden transmitir pequeños detalles, pero nos bastan para advertencias como esta. Desplegaremos una combinación de cometas triangulares rojas para representar a la Tríada Escarlata, y utilizaremos algunas cometas de caja moradas para representar los lugares seguros de la Red de la Campanilla. Una vez en el aire, tendremos que guiar las cometas rojas para que colisionen con las moradas. Al principio, ningún miembro de la red entenderá a quién representan las



Hundy Vosht

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

LA CAFETERÍA LARGOS CAMINOS



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

cometas rojas, pero todos sabrán que nuestros lugares seguros en Kintargo están en peligro cuando las cometas en forma de caja púrpura sean "atacadas" una y otra vez. Nuestros agentes saben cómo dispersarse y esconderse, y con suerte podremos lidiar con estos villanos de la Tríada Escarlata".

Nolly da por hecho que los PJs la ayudarán a enviar el mensaje. Si se oponen, frunce el ceño y los reprende diciendo “¿Se os da mal volar cometas? ¿O mandar advertencias?”. Sin embargo, Nolly no insistirá; puede reunir a otros para hacer volar las cometas, pero si se ve obligada a hacerlo, no ayudará a los PJs en el siguiente encuentro.

UNA INTERRUPCIÓN DIABÓLICA

Es fácil elevar las cometas en el aire un día ventoso como hoy, aunque se requiere una prueba con éxito de Acrobacias CD 20 para dirigirlas como indica Nolly. Deja que los PJs intenten enviar el mensaje, pero mientras tanto, la Tríada Escarlata lleva a cabo un movimiento desesperado. El conjurador de la Tríada Escarlata Barushak Ik-Varashma invoca un diablo gélido, cuidando de no ser visto por

SEVERO 10

nadie en la colina de la Cometa. Barushak ordena al diablo que ataque a los PJs mientras hacen volar las cometas, y que al mismo tiempo grite ensalzando el nombre del Señor Sombrío y la nación de Nidal. La Tríada Escarlata pretende avivar el resentimiento entre Kintargo y Nidal para desviar la atención sobre ella, y de paso acabar con el punto de comunicación de la Red de la Campanilla. Barushak se marcha de la colina de la Cometa dejando atrás al diablo gélido con su malvada tarea.

Criaturas: tan pronto como los PJs consiguen hacer volar las cometas, el diablo gélido usa su *puerta dimensional* de 5.º nivel para llegar a la colina de la Cometa, a tan sólo unas docenas de pies (unos diez metros) de distancia. Se escuchan numerosos gritos cuando el demonio de hielo ruge en idioma común “¡Por el Señor Sombrío!” y ataca indiscriminadamente. Ensalza el nombre de Nidal, y mientras lucha, desea que la oscuridad caiga sobre Kintargo. Si los PJs no intervienen, matará a varias docenas de ciudadanos inocentes antes de desaparecer. Si los PJs atacan al diablo gélido, la criatura concentra sus ataques sobre ellos. El diablo gélido lucha a muerte.

**EL MAÑANA
DEBE ARDER**

**Parte 1:
Camino de
Kintargo**

**Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata**

**Parte 3:
La presa
arrinconada**

**Atlas de
Ravourel**

Aquí hay dragones

**Caja de
herramientas de
la aventura**

Si Nolly está presente, se une a los PJs contra el diablo gélido. Permanece tan cerca de ellos como para mantenerlos dentro del alcance de su presencia imponente y ataca al diablo gélido con su “azada”. Si los PJs empiezan a titubear, dedica un asalto a designarlos en su cosecha. Consulta la página 90 de la caja de herramientas de la aventura para saber más sobre Nolly y sus aptitudes.

GELUGÓN

Bestiario, pág. 88

Iniciativa Percepción +26

CRÍATURA 13

NOLLY PELTRY

Página 90

Iniciativa Percepción +21

CRÍATURA 11

Desenlace: al finalizar el combate, Nolly da las gracias a los PJs. Una prueba con éxito de Religión CD 20 para Recordar conocimiento es suficiente para que un PJ se fije en lo inusual de que un agente de la Corte Sombría recurra a un diablo para hacer el trabajo sucio en lugar de a un velstrac (página 82); si ningún PJ llega a esta conclusión, lo hará Nolly. Sospecha que alguien intenta distraer a los PJs y las autoridades aprovechando el ambiente político entre Ravounel y Nidal. En cualquier caso, si los PJs han logrado enviar su advertencia con las cometas, les agradece aún más efusivamente su ayuda; de lo contrario, Nolly y los PJs tienen tiempo de sobra para enviar el mensaje.

Si en algún momento mientras lo hacen un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 15, se fija en un mediano corpulento que permanece de pie cerca, visiblemente indeciso entre acercarse a Nolly y los PJs, u ocuparse de sus asuntos. Este mediano es Kebb, un miembro de rango inferior de la Red de la Campanilla. Tiene algo importante que decirle a Nolly, pero no se siente seguro acercándose a ella mientras habla con extraños. Si los PJs no dicen nada, Nolly se fija rápidamente en él y lo saluda. Le explica que los PJs son amigos y que puede hablar sin reservas. Kebb sacude la cabeza y dice lo siguiente.

“Nolly, justo antes de todo este caos, he visto a un tipo merodeando al otro lado de la colina junto a unos árboles. Era un humano alto, de piel dorada, con barba y una capa roja. Llevaba unos grilletes colgando del cinturón, lo que me dio muy mala espina. Luego hizo algo de magia, y ese insecto monstruoso apareció de la nada. El hombre y el monstruo se miraron el uno al otro, pero creo que estaban hablando con sus mentes. Luego, el insecto monstruoso apareció de repente en la colina con ansia de sangre, y el hombre salió disparado. No pude ver hacia dónde, Nolly, lo lamento mucho. ¡Pero oí hablar al monstruo como si trabajara para la Corte Sombría, y el hombre no parecía un miembro de la Corte Sombría!”.

Kebb no tiene mucho más que decir, y Nolly le agradece su informe antes de preguntar a los PJs su opinión. Si a ningún PJ se le ocurriese, Nolly sugiere que pueden dirigirse al lugar donde Kebb vio al hombre y al monstruo para buscar pistas.

Una vez allí, si un PJ tiene éxito en una prueba de Supervivencia CD 15 para Rastrear, puede identificar las huellas del diablo gélido y las del hombre. Las huellas del diablo concuerdan con las de una criatura que fue convocada en este lugar y luego usó *puerta dimensional* para llegar a la colina, pero las huellas de Barushak conducen a otro sitio. Aunque conoce *puerta dimensional*, decidió conservar su magia e ir y venir a pie entre la colina de la Cometa y sus aposentos en la Torre Tanessen. Un rastreador experimentado puede seguir el rastro de Barushak hasta la Torre Tanessen, pero es una tarea difícil. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Supervivencia CD 22 para Rastrear, sigue el rastro de huellas evidentes sobre la superficie de la colina de la Cometa al oeste hasta la Carretera Nocturna, donde las huellas giran claramente hacia el sur en dirección a la ciudad de Kintargo antes de llegar a la carretera y que se pierda el rastro. En este punto es necesaria una prueba con éxito de Supervivencia CD 35 para Rastrear y continuar siguiendo el rastro por las carreteras hasta la Torre Tanessen.

Nolly les pide consejo a los PJs antes de que partan. Sabe que pronto se extenderán los rumores sobre un diablo nidalés que ataca a la gente en la Colina de la Cometa. Nolly piensa que por una parte es ventajoso, ya que despertar un sentimiento público contra Nidal es útil para la Red de la Campanilla. Pero, por otra parte, le preocupa que el ataque haya sido un truco pensado para echarle la culpa a los nidaleses. Nolly podría decirle a la gente que en realidad Nidal no está detrás del ataque, pero si no empieza a difundir pronto el mensaje, será demasiado tarde. Quiere que los PJs la aconsejen sobre si dejar que Nidal cargue con las culpas o insistir en que no es responsable del ataque. Nolly difundirá el mensaje que le aconsejen los PJs. Si los PJs eligen exonerar a Nidal, se ganarán el favor de la Corte Sombría en el futuro; consulta Cómo concluir la aventura en la página 57. Si los PJs dejan que se culpe a Nidal, el diplomático nidalés Halleka estará demasiado ocupado para dedicarles más tiempo durante esta aventura.

Recompensa en PX: si los PJs usan las cometas para comunicar el mensaje de Nolly antes de derrotar al diablo gélido, concédeles 20 PX.

Cuando los PJs descubran que la Tríada Escarlata se esconde en la Torre Tanessen, ya sea siguiendo el rastro de Barushak, hablando con Elianda en el área G5 o gracias a los prisioneros de Mialari, concédeles 80 PX.

La Cafetería Largos Caminos

La Red de la Campanilla tiene diversos puntos de reunión para sus agentes y lugares seguros para ocultar a esclavos fugitivos. Uno de estos establecimientos, la *Cafetería Largos Caminos*, desempeñó un papel importante durante la reciente rebelión de Ravoune contra Cheliax. Su propietaria, una mediana llamada Laria Largocamino, logró mantener en secreto el papel que desempeñó la cafetería para la red durante toda la rebelión. Pero cuando Hundy se lo ha contado a la Tríada Escarlata, la organización lanzó un ataque sobre la zona durante la ajetreada hora del almuerzo, eligiendo la cafetería para probar la segunda etapa de su dominio sobre los remanentes de Barzillai Thrune. Dos de los rakshasas que trabajan con la Tríada se infiltraron en la cafetería disfrazados de modestos clientes e invocaron dos remanentes de Barzillai, provocando el caos en el edificio. Laria logró poner a salvo a varios de sus clientes, pero se vio superada y fue capturada. El ataque fue rápido y brutal. Ocurrió sólo unos minutos antes de que los PJs lleguen a la *Cafetería Largos Caminos*, por lo que las autoridades aún no han sido alertadas del suceso.

Los PJs no tienen ningún problema en encontrar la cafetería. Cuando lleguen, lee en voz alta o explica lo siguiente.

Un corto tramo de escaleras conduce a las puertas de doble hoja de un hermoso edificio de madera y piedra de dos plantas y un ático. Las puertas están abiertas de forma extraña y una de ellas está dañada. Dos sillas rotas yacen en las escaleras delanteras, que están manchadas con lo que podría ser comida o algo más repugnante. Se pueden ver las mesas volcadas a través de las ventanas que dan a la calle. Un olor a sangre, cardamomo y café desciende por las escaleras, junto al ruido de golpes amortiguados.

La puerta principal es la entrada más obvia a la cafetería, pero los PJs pueden entrar por una puerta lateral que sale a un callejón. Las ventanas abiertas en el segundo piso dan al cuarto del personal (área G5) y la habitación de Laria (área G7), pero se requiere una prueba de Atletismo CD 20 para Trepar y alcanzarlas a 15 pies (4,5 m) de altura. Es poco probable, pero si un PJ tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 35, descubre algo más sobre la cafetería, en concreto, que hay un nivel subterráneo accesible a través de las alcantarillas de la ciudad que conecta con el sótano del edificio. Actualmente las cámaras bajo la cafetería están vacías y si los PJs conocen esta entrada, pueden entrar en el lugar por abajo, accediendo a la despensa por la trampilla (área G3).

Si los PJs no investigan de inmediato y optan por avisar a la guardia de la ciudad, los rakshasas ya se habrán ido de la cafetería cuando entre alguien, y cualquier PNJ que se encuentre en el interior habrá sido asesinado o enviado a los pozos de esclavos en la cantera (área J2; página 49). Sólo quedan los remanentes de Barzillai.

G1. COMEDOR PÚBLICO

MODERADO 10

La sala está cubierta de mesas volcadas, sillas rotas, platos hechos añicos y cadáveres. El fuerte olor a café y pan quemados impregna el aire.

Si los PJs usaron cometas para advertir a la Red de la Campanilla del peligro, sólo hay dos cadáveres en esta sala, ambos agentes de la Tríada Escarlata (los PJs pueden identificarlos como tales gracias a las insignias de la Tríada Escarlata que llevan en las hombreras de su armadura). Si la Red de la Campanilla no fue advertida, hay otros seis cuerpos más de gente común que quedó atrapada en el fuego cruzado. Registrar a los agentes de la Tríada Escarlata revela que portaban equipo mundial. Si los PJs pueden interrogar a los cadáveres, mediante *cadáver parlante* u otro método, averiguan información similar a la que proporciona Elianda, que está escondida en el cuarto del personal (área G5).

Criaturas: los rakshasas produjeron la manifestación de dos remanentes de Barzillai en el comedor, y los fantasmas muertos vivientes siguen en la sala. Sin enemigos a los que atacar, ambos remanentes se han escondido desvaneciéndose en el suelo, pero tan pronto como entran los PJs, usan su capacidad para crear apariciones antes de alzarse para atacar; uno crea canes y el otro campanas.

REMANENTES DE BARZILLAI (2)

CRÍATURA 10

Página 80

Iniciativa Percepción +22

CANES DE BARZILLAI

PELIGRO 6

Página 27

CAMPANAS FANTASMALES

PELIGRO 6

Página 28

G2. OFICINA

Esta oficina es un caos lleno de papeles desparramados al azar. Una trampilla en el techo tiene una escalera que se despliega hacia el piso, pero varios de los escalones están rotos y manchados de sangre.

La violenta incursión se expandió hasta esta sala, dañando la escalera y volcando los recibos, registros y pedidos que estaban guardados en ordenadas pilas. La escalera plegable está dañada pero aún se puede usar para llegar al estudio de arriba (área G4).

G3. DESPENSA

La despensa parece haber sido saqueada hace poco. Muchos de los productos alimenticios están abiertos o derramados.

El suelo de esta destrozada despensa tiene una trampilla oculta que conduce al Nido de Avispas, un enorme lugar seguro que mantiene Laria para los agentes de la Red de la Campanilla. Los agentes de la Tríada Escarlata no saben nada de la trampilla, que un PJ puede detectar con una prueba de Percepción CD 20 con éxito.

G4. ESTUDIO

MODERADO 10

Dos sofás mullidos se encuentran uno frente al otro en esta sala, junto a una mesa redonda con algunos taburetes. El aroma especiado del café y el té perdura en el aire. Varias puertas conducen al este, el oeste y el sur, y hay una trampilla en el suelo de la parte norte.

Criaturas: dos rakshasas rajás llamados Vikmanther y Zimora decidieron quedarse atrás tras ayudar a los agentes de la Tríada Escarlata en el ataque contra la cafetería, encantados con la amplia gama de bebidas. Permanecen en esta sala para relajarse con unas tazas de té y café, a base de mezclas nostálgicas de su hogar en la lejana Vudra. Los rakshasas tienen la intención de fingir ser supervivientes de la masacre cuando lleguen las autoridades, y confundir las investigaciones para que sospechen de agentes nidaleses.

Si los PJs logran llegar a esta sala sin alertar a los rakshasas, los encuentran en la forma de un hombre y una mujer humanos, charlando tranquilamente y tomando unas bebidas calientes. Si los PJs se toman su tiempo en espiar y pasar desapercibidos, los dos rakshasas charlan en infernal sobre las mezclas de té y café que mejor combinan con atrocidades específicas del combate, por ejemplo, que la mejor bebida para después de quemar a una persona hasta la muerte es distinta a la mejor después de alimentar a tiburones hambrientos con un hombre. En este caso, los rakshasas no se molestan en recurrir al engaño si detectan a los PJs, sino que usan Percepción para determinar la iniciativa y atacar al mismo tiempo.

Lo más probable es que los rakshasas sepan que los PJs están en camino, sobre todo por la probabilidad de que se produzca una lucha ruidosa en el área G1. En este caso, se terminan rápidamente las bebidas y se sitúan en la sala haciendo pasar por asustados supervivientes de la pelea. Cuentan historias de unos agentes nidaleses que atacaron la cafetería y secuestraron al personal, con la esperanza de que los PJs se marchen y acudan a las autoridades. Si los rakshasas se dan cuenta de que los PJs no se están creyendo su historia, o tan pronto como los PJs demuestran conocimiento de la Tríada Escarlata, los rakshasas cambian a sus auténticas formas y atacan, usando Engaño para determinar la iniciativa.

Los rakshasas luchan a muerte y cada uno comienza el combate habiendo gastado 1 espacio de cada nivel de conjuro.

RAKSHASAS RAJÁ (2)

CRÍATURA 10

Bestiario, pág. 294

Iniciativa Engaño +23 o Percepción +19

G5. CUARTO DEL PERSONAL

Las camas de esta estancia similar a un dormitorio están torcidas, y varias cómodas y escritorios yacen de costado.

Mediana asustada: si los PJs mandaron una advertencia desde la Colina de la Cometa, una mediana llamada Elianda (CB mediana doncella) está escondida detrás de una estantería volcada de la habitación. Elianda es una nueva pastelera junior y una de las muchas amantes de Laria, que huyó a esta sala cuando empezó el ataque. Teme que el “fantasma de Barzillai” esté todavía abajo y puede oír a gente hablando en “lengua del diablo” en el área G4, por lo que tiene demasiado miedo para intentar escapar del edificio.

Cuando Elianda se da cuenta de que los PJs no forman parte del grupo de los atacantes con grilletes que ha destruido la cafetería, sale a rastras de detrás de la estantería y les dice entre sollozos “¡Se la han llevado! ¡Se han llevado a Laria! ¡Por favor, tenéis que encontrarla y salvarla!”. Continúa explicando que estaba sola escaleras arriba, cuando oyó que estallaba una pelea abajo. Llora de vergüenza por haberse escondido aquí, pero cuando terminó la pelea y se arrastró por las escaleras, comprobó que sus amigos habían sido derrotados: varios empleados, incluida Laria, fueron encadenados por un grupo de extraños que les pusieron mordazas y capuchas, y los metieron en grandes sacos para transportarlos. Elianda teme en especial al “fantasma de Barzillai”, y cuando dos de los atacantes (“¡monstruos con cabezas de animal, un buitre y una pantera!”) empezaron a subir por las escaleras, se escondió.

Elianda no sabe quiénes eran los atacantes, pero tiene una cierta idea de a dónde se dirigen: oyó que uno de ellos bromeaba acerca de “¡qué práctico es que los medianos sean tan portátiles, así es mucho más fácil llevarlos de vuelta a Torre Tanessen y subir tantos escalones!”. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 10 para Recordar conocimiento, sabe que los Tanessen son una de las familias nobles de Kintargo, y un éxito crítico en la prueba le permite saber que la Torre Tanessen se encuentra en la Academia de Alabastro. Si ningún PJ lo descubre, se lo puede explicar Elianda.

Mediana muerta: si los PJs van a la cafetería sin haber enviado antes una advertencia, encuentran el cadáver de Elianda en esta estancia. Los PJs deberían devolverla a la vida o usar *cadáver parlante* para averiguar lo que sabe.

Recompensa en PX: por rescatar a Elianda, concede a los PJs 40 PX; por descubrir lo que sabe, concédeles otros 20 PX. Como se indica en la página 35, si los PJs averiguan gracias a Elianda que la Tríada Escarlata se esconde en la Torre Tanessen, concédeles 80 PX.

EL MAÑANA
DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

G6. HABITACIÓN DE INVITADOS

Esta habitación contiene seis camas de tamaño humano que Laria utiliza para acomodar a invitados especiales y visitantes de la ciudad. Lleva varios días vacía.

G7. LA HABITACIÓN DE LARIA

Todos los muebles de esta gran cámara tienen el tamaño adecuado para un mediano, excepto la gran cama y una enorme bañera con patas que asoma tras un biombo. Hay una puerta en la pared sur, y dos ventanas con cortinas a cuadros abiertas para que entre una fresca brisa.

Las dependencias de Laria son amplias, pero sus muebles están viejos y muy usados. Laria prefiere donar su riqueza a las operaciones de la Red de la Campanilla en lugar de rodearse de lujos, a excepción de su cómoda cama y su bañera con patas. No hay nada más de utilidad para los PJs.

La Escuela Lady Docur para chicas

Lady Mialari Docur (CN elfa directora) fundó su internado hace dos siglos, cuando una educación élfica era el paradigma de la moda entre las jóvenes nobles chelias. La escuela es pequeña: Mialari nunca ha tenido más de treinta alumnas a la vez. Hace décadas, el odio hacia la Casa Thrune la llevó a formar una hermandad secreta en su escuela. La llamó Lacunafex, y comenzó a entrenar en secreto a sus estudiantes en habilidades de sigilo y espionaje. Los miembros de Lacunafex, moralmente flexibles en el mejor de los casos, no están sujetos a otro código que no sea el máximo secreto. A pesar de las sospechosas hazañas de su grupo, Mialari es una de las ciudadanas más influyentes de Kintargo.

Si un PJ tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 22, sabe que la Escuela Lady Docur para chicas fue fundada por lady Mialari Docur y ahora es un refugio para semielfos de clase adinerada pero no aristocrática. Su plan de estudios destaca de forma excepcional en lengua y literatura, historia universal y música, pero también está considerado peculiar y poco práctico. Un éxito crítico en la prueba de Sociedad es suficiente para haber oído rumores de la conexión secreta entra la escuela y una red de espías llamada Lacunafex.

Los tres matones de la Tríada Escarlata enviados para eliminar el lugar seguro de la Red de la campanilla en la Escuela Lady Docur para chicas se encontraron con mucho más de lo que esperaban: Mialari y sus chicas los capturaron fácilmente. Mialari está pensando cómo conducir el interrogatorio cuando los PJs llegan a su escuela. En ese momento, lee en voz alta o explica lo siguiente.

El edificio de estructura peculiar está construido con la típica piedra pálida con vetas plateadas de Kintargo, pero cubierta de sinuosas tallas de enredaderas, árboles y flores. Las estrechas ventanas enfatizan las tallas, lo que unido a su distintivo aspecto evoca la arquitectura élfica. Cinco puertas con estrechos arcos góticos forman la entrada del edificio.

Unas letras adornadas, talladas sobre las puertas tanto en élfico como en común, rezan "Escuela lady Docur para chicas". Cada puerta tiene un cartel adicional, escrito en ambos idiomas. De la puerta norte a la sur rezan: "Entregas", "Padres", "Alumnas", "Instructores" y "Visitantes". Un cordón trenzado de color plateado cuelga al lado de cada puerta; si se tira de él, suena una suave campana en algún lugar del interior.

Una semielfa bien vestida llamada Arlethi Soumaila responde a cualquier campana que toquen los PJs, pero si estos tocan una campana que no es la de visitantes, los mira con disgusto. En cualquier caso, Arlethi conduce a los PJs hasta una sala

de estar octogonal con cómodos divanes y mesas frágiles cargadas de refrescos. Les invita a servirse y pregunta educadamente qué les trae por aquí. Arlethi contesta a casi cualquier respuesta insistiendo en que debe avisar a la directora, lady Docur.

Instantes después de marcharse Arlethi entra Mialari. Lee en voz alta o explica lo siguiente.

La grácil mujer flanqueada por dos altas chicas semielfas es la viva imagen de la elegancia élfica. Viste una túnica de seda fluida con un delicado patrón de vides y una elaborada diadema de plata sobre el liso cabello escarlata que le llega por debajo de la cintura. Camina sin hacer ruido con unas delicadas zapatillas y asiente cortésmente con las manos entrelazadas. "Los problemas nunca vienen solos" comenta con una leve sonrisa. "¿En qué podemos ayudaros?"

Si los PJs se sinceren respecto a su búsqueda de agentes de la Tríada Escarlata, y en general son corteses con Mialari, la elfa está dispuesta a colaborar con ellos (o, según lo ve ella, dejar que los PJs le hagan el trabajo sucio). Si los PJs son groseros o evasivos, Mialari pierde rápidamente la paciencia y les pide que se vayan hasta que consigan articular una solicitud más clara o aprender modales. De todos modos, ganarse su confianza es una tarea difícil que requiere una prueba con éxito de Diplomacia CD 30. Los PJs necesitan un éxito crítico en la prueba si son expulsados con la advertencia de volver con mejores modales.



Elianda

Si los PJs ya han difundido advertencias desde la Colina de la Cometa, Nolly habrá enviado un mensaje a Mialari por adelantado para responder por ellos, en cuyo caso la elfa confiará automáticamente.

Recompensa en PX: una vez que los PJs se ganan la confianza de Mialari, concédeles 40 PX. Con el tiempo, podrán aprender los conjuros y dotes de Lacunafex que se encuentran en las páginas 73 a 74.

LOS PRISIONEROS DE LADY MIALARI

Cuando Mialari confíe en los PJs, les revelará que tan sólo unas horas antes de que llegaran, tres miembros de la Tríada Escarlata se atrevieron a infiltrarse en su escuela para su desgracia. Las entrenadas alumnas estaban dando clases de esgrima, e incluso con las armas de práctica despuntadas, vencieron a los matones. Mialari resta importancia a la habilidad marcial de sus alumnas exagerando la incompetencia de los agentes de la Tríada, pero de todos modos es cierto que las estudiantes no tuvieron muchas dificultades para capturarlos. Mialari tiene a los prisioneros encerrados en un aula vacía, y todavía no ha decidido lo que hacer con ellos. Sobre todo, quiere saber qué busca la Tríada Escarlata en su escuela. Los PJs pueden explicar que se debe a su asociación con la Red de la Campanilla, a lo que Mialari asiente con la cabeza porque confirman sus sospechas.

Mialari tiene algunas opciones para hacerse cargo de los cautivos de la Tríada Escarlata, aunque escuchará cualquier sugerencia de los PJs.

- **Detención:** Mialari no se opone a entregar a los agentes de la Tríada Escarlata a las autoridades de la ciudad, especialmente si los PJs parecen reacios a su oferta de hacerlos desaparecer discretamente. Sin embargo, quiere interrogarlos primero. Sabe que el Consejo de Plata está demasiado preocupado para prestarle la atención debida a este asunto, por lo menos hasta dentro de unas semanas.
- **Desaparición:** si los PJs no tienen ningún interés en sonsacar más información a los agentes de la Tríada Escarlata, Mialari menciona de pasada que puede hacerles desaparecer discretamente para siempre.
- **Interrogatorio:** Mialari permite que los PJs interroguen a los prisioneros. Sólo les pide que traten de reducir los gritos al mínimo para evitar molestar a sus alumnas.
- **Fuga simulada:** Mialari sugiere que una de sus estudiantes podría disponer un lapsus “accidental” de la seguridad que proporcione a los agentes de la Tríada Escarlata la oportunidad de escapar. Después, los PJs pueden seguirlos hasta su escondite y averiguar más información. Mialari ofrece la posibilidad de enviar a sus alumnas a diversos puntos de Kintargo para vigilar y ayudar a los PJs. Una prueba con éxito de Percepción CD 25 para Averiguar intenciones revela que Mialari preferiría este plan.

Una vez que Mialari y los PJs hayan acordado un plan, la elfa se pone manos a la obra de inmediato, insistiendo en que empezar una tarea es la mitad del trabajo. Si los PJs eligen detención o desaparición, no verán a los agentes de la Tríada Escarlata en absoluto, y Mialari les despedirá cortésmente. De lo contrario, continúa con la sección correspondiente más abajo.

INTERROGATORIO

Mientras Mialari o los PJs no liberen a los tres matones de la Tríada Escarlata, permanecen encadenados con sus propios grilletes a una mesa pesada de un aula de lingüística. No tienen armas, que dos de las estudiantes de Mialari se llevaron a otra parte de Kintargo para practicar esgrima con ellas. No es probable que necesites estadísticas completas para el combate, pero si se da el caso, usa las estadísticas del matón de la Tríada Escarlata de la página 16 para los tres agentes.

Para interrogar a un agente de la Tríada Escarlata es necesario una prueba con éxito de Engaño CD 25 para Mentir y sonsacarle información, o una prueba de Intimidación CD 25 para obligarle a cooperar. Los agentes son hostiles, pero si se consigue cambiar su actitud a amistosos o solícitos, una prueba de Diplomacia CD 27 consigue su cooperación, siempre y cuando los PJs prometan no ejecutarlos. Ten en cuenta que los matones son más reacios en compañía de sus camaradas, y si los PJs hablan con ellos en grupo, se les impone un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de habilidad anteriores. Un matón obligado a cooperar puede revelar que el escondite local de la Tríada Escarlata se encuentra en la Torre Tanessen de la Academia de Alabastro.

FUGA SIMULADA

Si los PJs eligen esta opción, Mialari les garantiza que los prisioneros de la Tríada Escarlata “se escaparán” al Distrito de Villegre en una hora. Una vez engañados, los matones a la fuga abandonan la escuela según lo previsto y conversan brevemente entre ellos en un callejón. Deciden separarse y dirigirse cada uno por su cuenta a la Academia de Alabastro por rutas indirectas. La Academia de Alabastro está a tan sólo unas pocas manzanas de la Escuela lady Docur para chicas, pero el camino que recorren los matones hasta la Torre Tanessen les cuesta sesenta minutos a cada uno.

Los PJs deben seguir sigilosamente por lo menos a un matón para atraparlos de camino a la Torre Tanessen. Todos los PJs que sigan a un matón deben intentar una prueba de Sigilo CD 25 para Evitar ser visto. Utiliza el peor resultado entre todos los que sigan a cada matón, aunque pueden Seguir al experto para mejorar sus posibilidades. Los matones evitan combatir con un PJ, a menos que sean confrontados directamente.

Éxito crítico: el PJ sigue al matón sin ser detectado.

Éxito: a mitad de camino, el matón sospecha que lo están siguiendo. Los PJs deben intentar una segunda prueba de

EL MAÑANA
DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

Sigilo, pero esta vez contra una CD de 30. En caso de tener éxito, siguen al matón hasta la torre, y en caso de fallar, el matón cambia de rumbo como se describe a continuación.

Fallo: el matón se da cuenta de que lo siguen, cambia de rumbo y alquila una habitación en una posada hasta que cree que ya nadie le sigue, momento en el que vuelve a la torre.

Fallo crítico: como un fallo, pero el matón envía una advertencia. Los miembros de la Tríada Escarlata en la torre obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

Torre Tanessen

La Academia de Alabastro fue una de las principales instituciones de educación superior en Kintargo, y en su apogeo, la universidad atrajo a estudiantes de toda Chelax y más allá. Su reputación se resintió cuando en 4599 RA, se descubrió que uno de los profesores más queridos de la academia era un sádico asesino. La academia hizo todo lo posible para reparar su reputación, pero hoy en día sigue habiendo pocas matriculaciones y su prestigio original es cosa del pasado. Incluso con el reciente auge de Ravounel, tras escapar del dominio chelaxiano, el alumnado de la academia es tan sólo una cuarta parte de lo que era en su apogeo hace ciento cincuenta años.

La Torre Tanessen es un excelente ejemplo del declive de la academia. Es una de las muchas torres que antaño albergaban dormitorios para estudiantes en los pisos superiores y salas de conferencias en los inferiores. Llevaba desierta casi una década antes de que sus dueños se comprometieran hace poco a pagar una reforma de la torre dormitorio vacía en laboratorios alquímicos y salas de conferencias. Pero cuando la rebelión de Ravounel se convirtió en independencia total, la lealtad de la familia Tanessen a la Casa Thrune le costó cara y retiró su apoyo financiero del proyecto. Actualmente, la administración de la academia no utiliza toda la torre y cree que está vacía. Todo esto se puede descubrir con una prueba con éxito de Sociedad CD 17 para Recordar conocimiento.

Los contactos locales de la Tríada Escarlata informaron a Laslunn acerca de la Torre Tanessen poco después de llegar a Kintargo, y ella se dio cuenta enseguida de que la torre era una base de operaciones superior a Importaciones del Ocaso. Su principal asesor, Barushak Ik-Varashma, descubrió fascinado que en la torre había varios gólems alquímicos en distintos estados de funcionalidad. Consiguió el control de los gólems completando su construcción, y ahora sirven a la Tríada Escarlata con lealtad, ya sea en la

Torre Tanessen, o al sur en la cantera Sombra de Verano. Laslunn se ha trasladado a la cantera sitiada en las Montañas Menador con un contingente considerable de esclavistas y cautivos. Lleguen cuando lleguen los PJs a la Torre Tanessen, será demasiado tarde para encontrar a Laslunn. Barushak es el miembro de la Tríada Escarlata de rango más elevado presente en la torre.

CARACTERÍSTICAS DE LA TORRE TANESSEN

La Torre Tanessen tiene ocho pisos de altura construidos en la distintiva piedra con vetas plateadas de Kintargo y un techo cónico de tejas. Escaleras de piedra recorren el muro interior de cada nivel. Los cinco pisos inferiores están destruidos y abandonados, y sólo contienen muros sin terminar, marcos de puertas vacíos y una escalinata pétreas que conecta con los otros niveles. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Supervivencia CD 20 para Rastrear, observa que estas escaleras, a diferencia del resto de los niveles inferiores, han sido utilizadas recientemente. La Tríada Escarlata sólo ocupa los tres pisos superiores: la sala de conferencias del sexto piso, los laboratorios alquímicos del séptimo piso y los dormitorios del último piso. Cada uno de estos pisos se presenta como su propia área de encuentro en las siguientes páginas. Puedes determinar que los refuerzos de los pisos adyacentes acuden en caso de combate, sobre todo si los PJs se saltan uno de los pisos; es más probable que los enemigos de los pisos inferiores acudan en ayuda de los enemigos en los pisos superiores que a la inversa.

La entrada principal de la torre se encuentra en los terrenos de la academia, pero dada la reducida población de la escuela y la baja moral, nadie hace preguntas a los PJs ni los detiene cuando se acercan a la Torre Tanessen.

Los techos de la Torre Tanessen están a 14 pies (4,20 m) de altura. Los cinco niveles más bajos son oscuros y están abandonados. Los niveles superiores están iluminados con farolillos cerrados que proporcionan una luz tenue. La torre tiene estrechas ventanas góticas de vidrio empleando y vitrales que miden 2 pies (0,6 m) de alto y 4 pies (1,2 m) de ancho. Ninguna proporciona una vista clara del interior de la torre. Un PJ puede Abrir por la fuerza una de las ventanas con una prueba de Atletismo CD 20, o romperla (Dureza 3, 12 Puntos de Golpe, Umbral de Rotura 6), pero para alcanzar las ventanas desde el exterior seguramente es necesaria una prueba de Atletismo CD 22 para Trepar. Las puertas interiores son de madera especialmente maciza (Dureza 15, 60 Puntos de Golpe, Umbral de Rotura 30).

Lady Mialari Docur



H1. SEXTO PISO

El sexto piso de la torre está vigilado por un grupo de tres esclavistas de la Tríada Escarlata.

Área H1a: este rellano está vacío salvo por una pila polvorienta de madera amontonada en una esquina. Las escaleras de la parte este suben hasta el séptimo piso.

Área H1b: en esta gran sala de conferencias hay unas tarimas que descienden hasta un pequeño espacio ovalado en la pared norte. No hay muebles a excepción de un podio de madera, lo que aumenta la sensación de abandono.

Criaturas: los esclavistas de la Tríada Escarlata se turnan para montar guardia. El trabajo es aburrido, por lo que Ivena, Evnar y Adlo, los agentes de la Tríada Escarlata apostados en este lugar, pasan el tiempo intercambiando historias en la sala de conferencias sobre los esclavos más lucrativos que han capturado, turnándose en el podio para contarlas. Sufren un penalizador -4 por circunstancia a sus pruebas de iniciativa por sus bulliciosas bravatas. Sin embargo, en cuanto se dan cuenta de que hay intrusos en la Torre Tanessen, luchan con ahínco y hasta la muerte. Ivena se enzarza en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo de aspecto más peligroso, mientras que los envenenadores retroceden y disparan viroles de ballesta envenenados a otros enemigos. Cuando uno de estos rufianes es derrotado, los dos restantes huyen del combate por las escaleras para tratar de advertir a los que se encuentran en el piso de arriba.

IVENA

Bravucona de la Tríada Escarlata (consulta Amnín el Tuerto en la página 23)

Iniciativa Percepción +19

MODERADO 10

CA 27; Fort +17, Ref +18, Vol +14; +1 por estatus a todas las salvaciones contra veneno

PG 135; Resistencia veneno 10

Velocidad 25 pies (7,6 m)

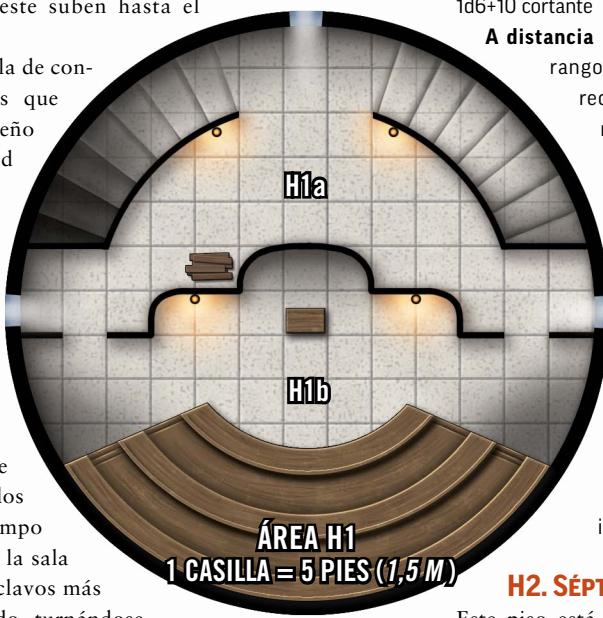
Cuerpo a cuerpo espada corta +19 (ágil, sutil, versátil Per), **Daño** 1d6+10 cortante

A distancia ballesta +19 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 2d8+6 perforante más veneno de escorpión gigante

Golpe de veneno supurante ♦♦♦

Frecuencia tres veces al día; **Efecto** El envenenador da una Zancada, al tiempo que envenena su arma. El envenenador se mueve hasta su Velocidad y da un Golpe cuerpo a cuerpo que infinge 2d8 de daño adicional por veneno. El efecto no se produce si el Golpe ya infinge de por sí daño por veneno.

ÁREA H1
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

**H2. SÉPTIMO PISO SEVERO 10**

Este piso está ocupado por tres envenenadores de la Triada Escarlata, junto con un par de gólems alquímicos que han sido reparados y reutilizados como guardianes.

Área H2a: las escaleras al norte de este rellano conducen al sexto piso, y las escaleras del sur conducen al octavo piso.

Área H2b: la puerta de esta sala tiene un cartel que reza "Laboratorio de alquimia" en idioma común. Cuando los Tanessen abandonaron el proyecto hace aproximadamente dos años, los alquimistas fueron expulsados sin previo aviso y tuvieron que dejar atrás las reservas de suministros del laboratorio. Los envenenadores de la Tríada Escarlata están entusiasmados de tener tanta materia prima con la que trabajar. Desecharon los reactivos estropeados y se pusieron a trabajar en el desarrollo de nuevos venenos y brebajes con el resto. Todavía quedan algunos objetos de valor en los estantes; consulta Tesoro más abajo.

Área H2c: la puerta de esta sala tiene un cartel que reza "Almacén" en idioma común, pero actualmente está llena de literas, hamacas y camas para los envenenadores.

Área H2d: la puerta de esta sala tiene un cartel que reza "Taller de gólems" en idioma común. Cuando los Tanessen retiraron su financiación, varios gólems alquímicos estaban a punto de ser completados en este lugar.

Criaturas: los dos gólems alquímicos del área H2a son los guardianes principales de esta área, y atacan a cualquiera que vean entrar en ella sin portar símbolos de la Tríada Escarlata a la vista.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura

Durante el día se pueden encontrar tres envenenadores en el área **H2b** trabajando en proyectos alquímicos, mientras que por la noche duermen o descansan en sus literas en el área **H2c**. Mientras Laslunn está ausente, los envenenadores se sienten menos obligados a cumplir sus propósitos y en vez de eso, cada uno se dedica a sus propios experimentos. Aprovechan ávidamente cualquier oportunidad de probar sus venenos con intrusos, alternando entre ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Acuden al instante a participar en cualquier pelea iniciada en el área **H2a** una vez que se activan los gólems.



Envenenador de la Tríada Escarlata

ENVENENADORES DE LA TRÍADA ESCARLATA (3) CRIATURA 8

Página 41

Iniciativa Percepción +16

GÓLEMS ALQUÍMICOS (2)

CRIATURA 9

Bestiario, pág. 192

Iniciativa Percepción +15

Tesoro: sobre las mesas de trabajo del laboratorio de alquimia hay varios objetos terminados que los envenenadores aún no han enviado a Laslunn. Entre ellos se encuentran cuatro rayos embotellados mayores, tres mutágenos de pico de oro mayor, una caja con gemas incrustadas (por valor de 200 po) que contiene cuatro dosis de resina de quemadura asoladora, seis *pociones curativas moderadas* y dos viales con sendas dosis de *polvo de desaparición*.

H3. OCTAVO PISO

SEVERO 10

El piso superior de la Torre Tanessen ha escapado a la remodelación de los niveles inferiores. Consta de cinco dormitorios conectados por cortos pasillos.

Área H3a: este rellano está desprovisto de decoración. La Tríada Escarlata consideró que los antiguos dormitorios eran ideales para el arresto de prisioneros, y los reparte entre cuatro de los cinco. Los gritos y gemidos de los afligidos prisioneros son claramente audibles a través de las puertas de las áreas **H3b**, **H3c** y sobre todo de la **H3d**, a través de las cuales también se pueden oír carcajadas y burlas crueles. Las puertas de estas tres habitaciones y el área **H3e** están cerradas con candados de reciente instalación, pero el de la puerta del área **H3d** está abierto. Cuando están cerrados con llave, abrir una de las puertas requiere cuatro pruebas de Latrocínio CD 25 para Forzar una cerradura o una prueba de Atletismo CD 30 para Abrir por la fuerza. Por otro lado, las cerraduras se pueden abrir con las llaves; uno de los matones del área **H3d** porta dichas llaves, lo mismo que Barushak. Si bien lo más rápido es Abrir una puerta por la fuerza, también resulta mucho más ruidoso y sin duda atraerá la atención de todos los habitantes del piso (consulta Criaturas en la página 43). Consulta Hablar con los prisioneros en la página 45 para saber más sobre lo que refieren una vez que no los amenazan Barushak y sus secuaces.

Área H3b: el único prisionero vivo en esta habitación es una mujer llamada **Jerrina Stapwell** (CB humana erudita). Está esposada a una cama junto a un humano muerto, otro prisionero que sucumbió a las heridas infligidas por la Tríada Escarlata cuando intentó escapar. Jerrina es normalmente bastante sensata, pero está aterrizada después del tiempo que ha pasado encadenada junto a un cadáver. Les ruega a los PJs que la liberen en cuanto es consciente de su presencia.

Área H3c: en esta habitación se encuentran seis estibadores desnutridos, todos ellos maniatados a somieres vacíos. Estos prisioneros son trabajadores de Importaciones

del Ocaso que llevan varias semanas cautivos de la Tríada Escarlata. Los estibadores fueron capturados por su fuerza, y la Tríada Escarlata los mantiene desfallecidos negándoles la comida y administrándoles venenos debilitantes para prevenir su fuga. Suplican débilmente a los PJs que les liberen y les den comida.

Área H3d: aquí hay otros cinco estibadores retenidos, similares a los del área H3c, pero torturados por un par de matones de la Tríada Escarlata (consulta Criaturas más abajo).

Área H3e: no todos los prisioneros están sumidos en la desesperación: los que se encuentran retenidos en esta sala han logrado liberarse de sus ataduras. Estos cuatro medianos, que fueron secuestrados en la Cafetería Largos Caminos, están liderados por Laria Largocamino. Tras escapar de sus grilletes, están rompiendo silenciosamente la ropa de cama y las sábanas en largas tiras que pretenden trenzar en una cuerda para escapar por la ventana. Si los PJs interrumpen su trabajo, ya sea entrando en la habitación o comenzando una ruidosa pelea en otra parte del piso, el primer instinto de los medianos es esconderse. Laria puede proporcionar información adicional; consulta Hablar con los prisioneros en la página 45.

Área H3f: este dormitorio ha sido reformado para que sea más cómodo, ya que está ocupado por el conjurador de la Tríada Escarlata, Barushak Ik-Varashma, junto con un trío de velstrac evangelistas, guardianes extraplanarios a los que ha conjurado recientemente.

Criaturas: un total de cinco enemigos ocupan este piso: dos matones de la Tríada Escarlata (Otto Khauf y Clavin "Cachiporra"), el mago Barushak y sus tres esbirros velstrac. Si hay supervivientes de una pelea en el piso inferior y huyen hasta aquí para dar la alarma, los matones y los velstrac se enfrentan a los PJs en el área H3a, después de que Barushak planteé una elección a los PJs (ver más abajo). Por lo demás, los

matones del área H3d están ocupados torturando a sus prisioneros, mientras Barushak estudia un grimorio en el área H3f y sus velstrac esperan en silencio.

Los dos matones del área H3d han propuesto un desafío a los cinco prisioneros de esa área: cualquiera de ellos que pueda golpear a uno de los matones tan fuerte como para derribarlo, quedará en libertad.

Los matones tienen todas las de ganar, por supuesto, ya que los prisioneros están débiles por la desnutrición y el abuso, y están ansiosos por seguir zurrando a cualquiera que intente golpearlos y no los derribe. Todo se reduce a un mero *divertimento* de los matones, que no tienen la menor intención de liberar a nadie. Es poco probable que los matones distraídos se percaten de ningún enfrentamiento que tenga lugar fuera de la habitación, o siquiera de que alguien intente forzar la cerradura de la puerta. Sufren un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Percepción. Sin embargo, cuando se dan cuenta de la presencia de intrusos, atacan de inmediato y, si es posible, se trasladan al área H3a para dar la voz de alarma y pedirle ayuda a Barushak.

Barushak es un humano kelesita de elevada estatura y barba. Le han dado la oportunidad de ascender en la Tríada Escarlata sirviendo a Laslunn en Ravounel, y está ansioso por derrotar a los PJs y obtener el correspondiente reconocimiento, pero no quiere arriesgar su arduo trabajo. Cuando lanza *convocar infernal* como un conjuro de 6.º nivel, se inclina por conjurar a un velstrac evangelista; convoca a un diablo barbado cuando lanza el conjuro de 5.º nivel, a un can del infierno con el conjuro de 4.º nivel y, si es necesario, un velstrac augur para 2.º o 3.º nivel. Mientras

mantiene la presencia de un infernal convocado, cambia a varios conjuros de daño a distancia. Si le quedan 25 PG o menos, usa *puerta dimensional* para escapar y huye al sur con Laslunn. Se le puede encontrar de nuevo junto a ella en el área J11.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1: Camino de Kintargo

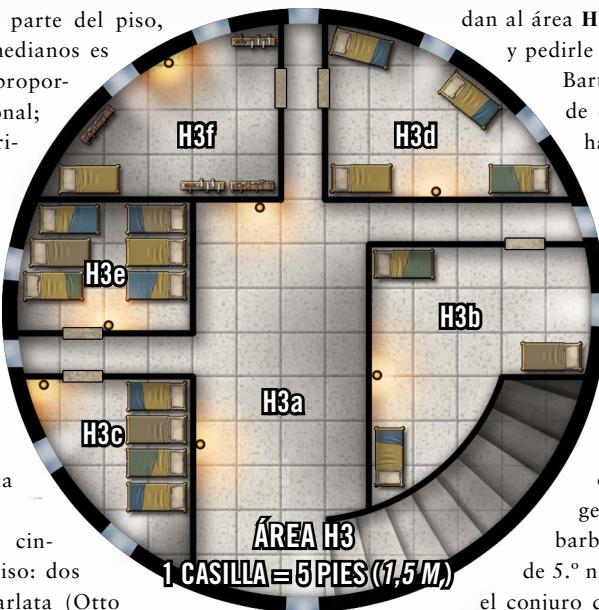
Parte 2: Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3: La presa arrinconada

Atlas de Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



BARUSHAK IL-VARASHMA

ÚNICO CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +17

Idiomas abisal, celestial, común, dracónico, gnoll, infernal, lengua sombría

CRÍATURA 11



Barushak Il-Varashma

Habilidades Arcanos +22, Atletismo +15, Saber del Plano de la Sombra +26, Engaño +21, Intimidación +19, Latrocínio +19, Religión +15

Fue +2, Des +4, Con +2, Int +5, Sab +2, Car +4

Objetos El registro extraplanario (su foco arcano; consulta la página 45 para saber más sobre este libro), daga, grilletes excelentes (marcados con el símbolo de la Tríada Escarlata), llaves de las puertas de todas las habitaciones y grilletes de los esclavos, maza de armas +1 de golpe, ropa de explorador +1.

CA 28; Fort +17, Ref +19, Vol +19

PG 170

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza de armas +20 (versátil Per), **Daño** 2d6+8 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +21 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

A distancia ♦ daga +21 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

Conjuros arcanos preparados CD 32, ataque +22; **6.º** convocar infernal, muro de fuerza, transposición colectiva; **5.º** cono de frío, convocar infernal, disparar magia, tentáculos negros; **4.º** asesino fantasmal, convocar infernal, puerta dimensional, volar; **3.º** bola de fuego, flecha ácida, lentificar, localizar; **2.º** convocar infernal (x2), imagen múltiple, invisibilidad; **1.º** disco flotante, miedo, orden imperiosa, proyectil mágico; **Trucos** (**6.º**) detectar magia, escudo, leer el aura, luz, maraña, salpicadura de ácido

Rituales ligadura de los Planos

Conjuros de escuela de mago CD 22; **6.º** (2 Puntos de Foco) aumentar convocatoria (Reglas básicas, pág. 405), paso dimensional (Reglas básicas, pág. 405)

Captura eficiente ♦♦♦ (atacar, manipular); **Requisitos** Barushak tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura. **Efecto** Barushak intenta inmovilizar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Debe tener éxito en una tirada de ataque con un modificador +21 contra la CA del objetivo.

Convocador infernales Barushak puede lanzar conjuros de convocar infernal como conjuros arcanos. Cada vez que lo hace, fluyen energías siniestras a través de su cuerpo que hacen brillar sus ojos de color rojo y lo aceleran durante 3 asaltos. Sólo puede usar la acción adicional para Mantener elconjuro.

Convocador superlativo Si la reacción de otra criatura interrumpe la acción de lanzamiento de conjuro de Barushak, éste hace una prueba plana CD 15. Si tiene éxito, su acción no es interrumpida.

Drenar objeto vinculado ♦ **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Barushak no ha actuado todavía en este turno. **Efecto** En este turno, Barushak puede lanzar unconjuro que ha preparado y ya ha lanzado hoy, sin gastar un espacio deconjuro. Aún tiene que Lanzar elconjuro y cumplir el resto de requisitos de este.

MATONES DE LA TRÍADA ESCARLATA (2)

Página 16

Iniciativa Percepción +13**CREATURA 7****VELSTRAC EVANGELISTAS (3)**

Página 83

Iniciativa Percepción +13**CREATURA 6**

Tesoro: Barushak guarda dos objetos valiosos en el área H3f. Uno es una llave maestra mayor que usó para abrir varias de las puertas de la torre, pero que ya no le sirve para nada. El otro es un *incensario de revelación moderado* de metal negro inscrito en infernal. Pero lleva consigo su objeto más valioso, su foco arcano, un libro llamado *El registro extraplanario*, que está escrito en infernal. Cualquiera que sea capaz de leer el detallado tomo puede usarlo para obtener un bonificador +2 por objeto a Recordar conocimiento sobre ajenos, pero en realidad es más valioso que eso. En sus páginas hay detalles completos sobre tres rituales: *aliado de los Planos*, *cautiverio* y *comunión*. El registro extraplanario vale 1.500 po.

Entre el tesoro se encuentran varias páginas de notas escritas en infernal que no sólo detallan los planes de Barushak para difamar con propaganda a los diplomáticos nidaleses, sino que explican cómo los rakshasas lograron “recurrir a los traumas latentes de esta ciudad” para manifestar muertos vivientes, las sombras de Barzillai. Es evidente que Barushak está impresionado con esta magia de ocultismo, aunque no comprende muy bien cómo lo hicieron los rakshasas. Estas notas serán de ayuda para garantizar la continuidad de las conversaciones de paz con Nidal si se entregan al Consejo de Plata, y se encuentran entre los documentos más importantes que los PJs pueden conseguir para obtener una recompensa mayor; consulta Cómo concluir la aventura en la página 57 para saber más.

HABLAR CON LOS PRISIONEROS

Una vez que los PJs derroten a Barushak y el resto de los agentes de la Tríada Escarlata en la Torre Tanessen, habrán liberado a Kintargo de la influencia esclavista por el momento, y pueden hablar tranquilamente con los prisioneros rescatados. Laria Largocamino asume el papel de portavoz de los prisioneros supervivientes, pero todos están muy agradecidos. Cada uno de ellos puede describir cómo fueron retenidos en un gran almacén y

luego transportados aquí al amparo de la oscuridad. La mayoría tiene familiares o amigos que fueron sacados de la ciudad y llevados a un sitio que la Tríada Escarlata llamó “la cantera”, y les suplican a los PJs que se dirijan a ese lugar.

Laria Largocamino tiene más información al respecto. Dice que “la cantera” en cuestión es la cantera de granito Sombra de Verano. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 20 para Recordar Conocimiento, sabe que es una de las muchas canteras que hay en las Montañas Menador, en el sur de Ravounel, y que es propiedad de la familia Jhaltero. Esta familia administra una localidad llamada Rocablanca que está bañada por el río Yolubilis a unas 45 millas (72 km) al sur de Kintargo. Si ningún PJ tiene éxito en esta prueba, se puede averiguar dicha información con una prueba con éxito de Diplomacia CD 20 para Reunir información, o si lo prefieres, Laria recuerda por lo menos que los Jhaltero dirigen varias canteras y envía

a los PJs a Rocablanca para investigar más a fondo. Un éxito crítico en cualquiera de estas pruebas en relación con la cantera de granito Sombra de Verano basta para saber que se encuentra muy al sur, sin necesidad de investigar más.

Si a los PJs no se les ocurre investigar la cantera de granito Sombra de Verano por su cuenta, Laria se lo sugiere e incluso les escribe una carta de presentación para que se reúnan con Canton Jhaltero, el barón de Rocablanca. Laria se asegura de que los prisioneros liberados lleguen a casa sanos y salvos, y se compromete a derrotar a los agentes de la Tríada Escarlata que quedan en Kintargo. Si los PJs capturaron a miembros de la Tríada Escarlata, Laria puede encargarse de entregarlos a las autoridades. Si los PJs necesitan un empujoncito, Laria les explica que, si consiguen lidiar con el último de los esclavistas de la Tríada Escarlata en Ravounel, los líderes de Kintargo estarán predisponentes a su favor y sin duda les recompensarán adecuadamente.

Aunque los PJs no hablen con los prisioneros, deberían darse cuenta de que la líder de la Tríada Escarlata en Ravounel, Laslunn, ya no se encuentra en Kintargo. Todos los miembros de la Tríada Escarlata de la Torre Tanessen a los que interrogan los PJs saben que se ha llevado a varios esclavos con ella a la cantera de granito Sombra de Verano, pero ninguno conoce la ubicación exacta de la misma.

Recompensa en PX: por derrotar a los miembros de la Tríada Escarlata en Kintargo y rescatar a los prisioneros, concede a los PJs 80 PX.

**Laria Largocamino****EL MAÑANA DEBE ARDER**

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



CAPÍTULO 3: LA PRESA ARRINCONADA

Una vez eliminada la presencia de la Tríada Escarlata en Kintargo, los PJs sabrán que Laslunn, la líder local, se ha ido al sur, a la cantera de granito Sombra de Verano. Es posible que un PJ haya determinado la ubicación exacta de Sombra de Verano con un éxito crítico en una prueba para Recordar conocimiento o Reunir información, pero en cualquier caso, hacer un alto en el camino en la ciudad de Rocablanca es una buena idea, una que sugiere Laria si no lo hace antes ningún PJ.

El viaje al sur

Rocablanca se encuentra a 40 millas (64 km) al sur de Kintargo. Es un asentamiento de 4.º nivel a orillas del río Yolubilis, al que los PJs pueden llegar en un bote fluvial o por la muy transitada Carretera de la Plata. La región recorrida por el río Yolubilis al sur de Kintargo se vuelve rápidamente rural y poco poblada. La exuberante vegetación crece considerablemente sobre colinas onduladas, salpicadas de granjas y ranchos.

Para llegar a la Cantera Sombra de Verano, los PJs deben seguir el río Yolubilis aguas arriba desde Rocablanca durante otras 50 millas (80 km). En ese punto, el río Katharevousa y el río Yolubilis se unen en una amplia confluencia. A partir de aquí, los PJs remontan el río Katharevousa por los senderos utilizados por los canteros durante generaciones a lo largo de otras 70 millas (112 km), antes de llegar a la cantera de granito Sombra de Verano.

Aunque la visita a Rocablanca proporciona información adicional a los PJs (consulta más abajo), no hay más encuentros programados para el resto del viaje. Los PJs deberían alcanzar el 11.º nivel antes de llegar a la cantera, por lo que si tienen pocos puntos de experiencia, puedes enfrentarles a algunas amenazas por el camino, tal vez un encuentro con un peligroso rusalka (página 81) en los Canales de Revousa, o el ataque de un cauthooj errante (*Bestiario*, pág. 56) mientras avanzan por las estribaciones.

Rocablanca

Rocablanca es el único asentamiento de importancia en la Carretera de la Plata, al sur de Kintargo. La localidad es pequeña y tiene una población aproximada de 1.500 personas. En su centro no hay más que una tienda, una herrería, un santuario dedicado a Desna que ha sido renovado hace poco, un pequeño edificio municipal y dos tabernas.

Cualquier habitante de la localidad puede indicar el camino a la residencia Jhaltero, una enorme mansión que parece un opulento pabellón de caza en el lado noroeste de la ciudad. **Canton Jhaltero** (CN humano aristócrata) está haciendo pequeñas reparaciones en el edificio cuando llegan los PJs. Hablará encantado con los PJs, y cuando estos le pregunten sobre Sombra de Verano, Canton explica que su familia cesó la explotación de la cantera hace aproximadamente una década, debido al agotamiento de la producción. Hay algunos guardianes vigilando el lugar en turnos de varios meses de duración. Canton se guarda la otra razón por la que su familia cerró la mina, porque piensa que es un poco infantil, pero una prueba con éxito de Diplomacia CD 25 para Causar impresión vuelve a Canton amistoso y lo convence para contar que los canteros encontraron unas cámaras antiguas y creyeron que estaban embrujadas.

Canton se muestra preocupado por la posibilidad de que los esclavistas estén usando su cantera. Le preocupa más por los guardianes que tiene allí, y el hecho de que no le hayan informado sobre la actividad en la cantera es un mal presagio. Puede indicar cómo se llega a la cantera y responder cualquier pregunta sobre la ruta.

La cantera de granito Sombra de verano

La cantera de granito Sombra de Verano se encuentra a la vera de la amenazante montaña del mismo nombre. Antaño fue una importante fuente de granito para edificios en Roca blanca y Kintargo, hasta que fue clausurada hace aproximadamente una década.

La producción de la cantera había comenzado a disminuir hace diez años, cuando los excavadores descubrieron una serie de antiguas cámaras conectadas detrás de una de las paredes. Las cámaras eran un antiguo santuario dedicado a Minderhal, un cruel dios herrero de los gigantes, y su descubrimiento bastó para cerrar definitivamente la cantera.

La Tríada Escarlata pensó que la profunda cantera sería una prisión potencial para los prisioneros capturados por todo Ravounel, y cuando Laslunn visitó el lugar lo aprobó. Lo mejor de todo era el sistema de esclusas; si Laslunn necesitaba encubrir sus actividades rápidamente, podría inundar la cantera y ahogar a los esclavos encarcelados en lo más hondo.

Sin embargo, la Tríada Escarlata no era la única presencia en la cantera. La actividad cercana al santuario de Minderhal llamó la atención de un gigante de piedra liche llamado Jaggaki. Jaggaki sabía que este tipo de santuarios a veces contienen marcas sagradas, por lo que reunió a algunos siervos (tanto vivos como muertos vivientes) e investigó. Al principio, los gigantes se enfrentaron a los esclavistas recién llegados, pero Laslunn se dio cuenta de que una alianza con los visitantes podría ser muy útil. Laslunn y Jaggaki llegaron a un acuerdo: los gigantes podían estudiar el santuario y los esclavistas cubrirían sus necesidades básicas, como alimentos y agua. A cambio, los gigantes acudirían en ayuda de los esclavistas contra un ataque o para sofocar cualquier posible levantamiento de esclavos. Aunque los actuales habitantes de la cantera sean de naturalezas diferentes, colaboran cuando son atacados.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 3

Los esclavistas de Kintargo han sido derrotados, pero a menos que su líder local logre ser destruida, la Tríada Escarlata continuará hostigando Ravounel. Los PJs viajan hacia el sur hasta una cantera abandonada, donde encuentran gigantes, muertos vivientes y aún más agentes de la Tríada Escarlata urdiendo sus malvados planes. ¡Derrotando a la gnoll esclavista Laslunn, los PJs no sólo liberarán a Ravounel de la maldada organización, sino que estarán un paso más cerca de acabar con los esclavistas para siempre!

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

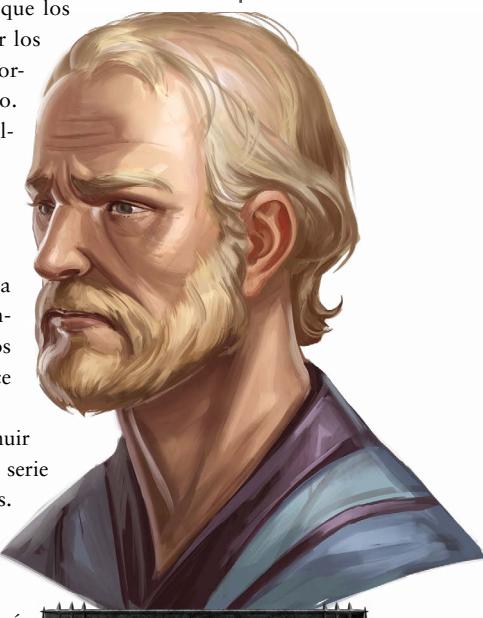
Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravounel

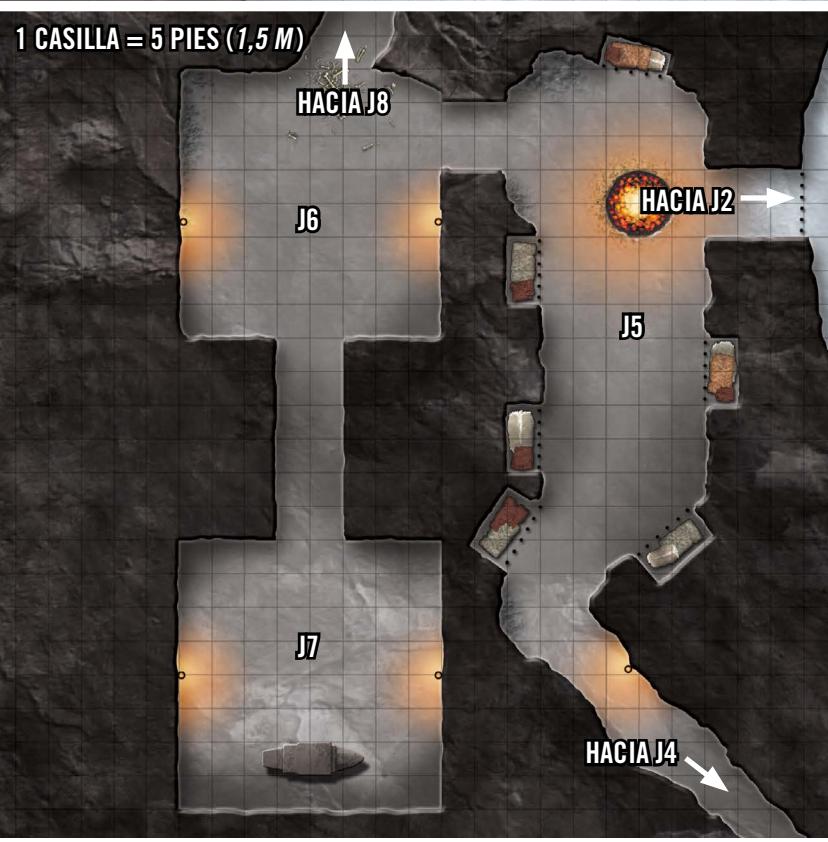
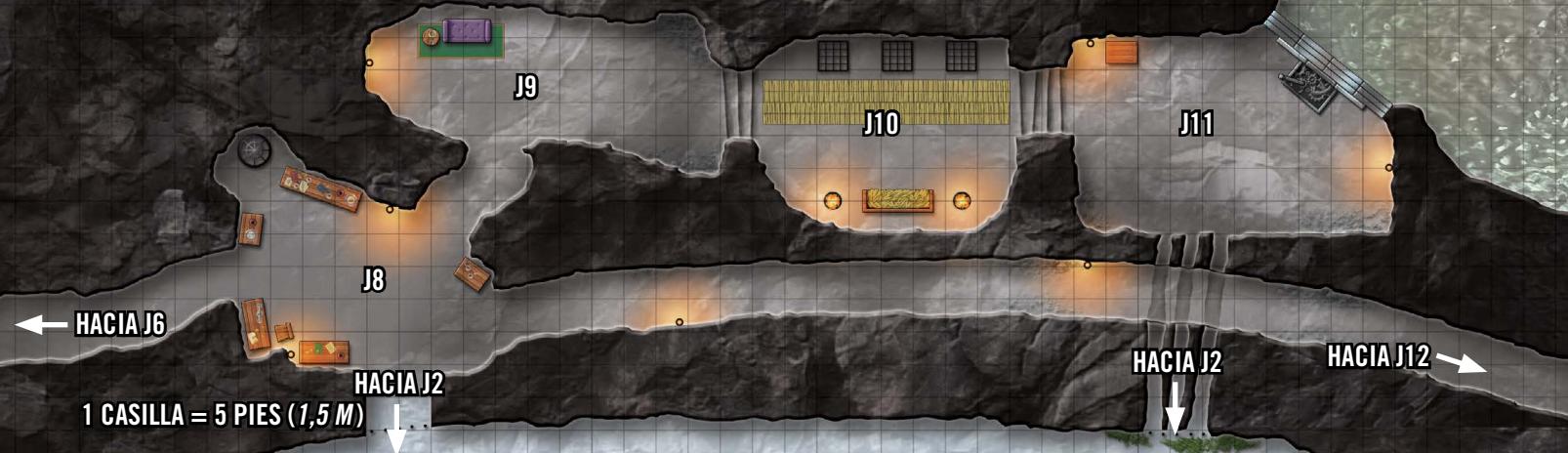
Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura



Canton Jhaltero

CANTERA DE GRANITO SOMBRA DE VERANO



Las cámaras excavadas en la piedra de la cantera tienen un promedio de 12 pies (3,6 m) de alto, pero las áreas ocupadas por los gigantes de piedra (áreas J5 a J7) tienen 15 pies de alto (4,5 m). Los sólidos faroles que cuelgan de los pitones proporcionan luz en todas las cámaras, excepto donde se indica.

J1. EL CAMINO DE LA CANTERA

El camino se ensancha por la ladera de la amenazante montaña Sombra de Verano en un último tramo empinado. En lo alto de la cuesta se alzan cinco siluetas con armadura. Al oeste del camino, la entrada a una cueva horada la colina.

Las siluetas en lo alto de la cuesta son los cuerpos empalados de los guardias de Jhaltero. Laslunn clavó los cadáveres aquí arriba con su armadura y tabardos, para que desde la distancia parezca que todavía están de servicio.

J2. EL POZO DE LA CANTERA

MODERADO 11

Este pozo de granito de decenas de metros de ancho tiene paredes escarpadas en las que crecen maleza espinosa y líquenes. El suelo de la cantera contiene cuatro fosos rectangulares rodeados de caminos desgastados. Cada foso está cubierto con una malla de hierro. Los laterales de las paredes de la cantera están cuajados de entradas a cuevas.

Los accesos al cuartel de esclavistas (área J4) y las literas gigantes (área J5) están a 15 pies (4,5 m) por encima del fondo del pozo y se requiere una prueba de Atletismo CD 15 para alcanzarlas. Las entradas a la cámara del envenenador (área J8) y al mirador (área J12) son más empinadas y están más elevadas, ambas a 30 pies (9 m) por encima del fondo del pozo, y para Trepar o descender hasta ellas es necesario una prueba con éxito de Atletismo CD 25.

Cerca del nivel del suelo de la cantera hay otra entrada oculta con maleza y piedras cuidadosamente apiladas. Para detectar esta entrada es necesario una prueba con éxito de Percepción CD 35. Es el acceso a un conducto liso y resbaladizo que conduce a la sala de las compuertas (área J11). Desplazarse por la rampa requiere una prueba de Atletismo CD 28 para Trepar, y el eco de los ruidos producidos por el movimiento alerta a Laslunn, que está en el área J11, de la presencia de intrusos (a los PJs se les impone un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo para Moverse furtivamente por la rampa).

Los fosos contienen treinta y dos esclavos divididos entre los cuatro. Ninguno de ellos tiene las herramientas o habilidades necesarias para salir de los fosos por su cuenta. Además, los envenenadores de la Tríada Escarlata administran regularmente a los prisioneros dosis de veneno aturdedor (página 71) para mantenerlos dóciles y aletargados. Cada foso tiene 15 pies (4,5 m) de profundidad.

Las rejillas de los fosos están cerradas; Laslunn y su segundo al mando, Vaklish, tienen las únicas llaves. Forzar las complejas cerraduras requiere tres éxitos en una prueba de Latrocínio CD 28 para Forzar una cerradura.

Criatura: un gigante de las sombras llamado Aadrushian vigila esta área. Aadrushian es un expatriado de Nidal que vivía en la región cuando llegaron los agentes de la Tríada Escarlata, y les ofreció sus servicios para ganarse un dinerillo extra. Aadrushian tiene la piel color gris ahumado, rasgos afilados y una armadura dorada decorada con motivos de calaveras y guadañas. Está inmerso en un viaje espiritual que lo ha llevado a deambular entre Nidal y las Montañas Menador durante los últimos años; éste es el lugar más meridional al que ha viajado. Su alianza con la Tríada Escarlata responde a la pura conveniencia y es una forma de ganarse el favor de un prometedor grupo de esclavistas. Disfruta de la oportunidad de intimidar a los prisioneros en los fosos y de amedrentar a los PJs. El gigante arroja piedras a los PJs que le parecen lanzadores de conjuros y supone que los que lleven armadura se acercarán a él donde pueda aplastarlos en combate cuerpo a cuerpo. Aadrushian es valiente pero no quiere morir a manos de los PJs; se rinde o intenta huir si le quedan menos de 30 Puntos de Golpe.

AADRUSHIAN

CRIATURA 13

Gigante de las sombras (página 78)

Iniciativa Percepción +20

Tesoro: Aadrushian guarda todos sus tesoros en un saco de cuero negro. Entre ellos se encuentran 2.400 pp, 1.800 po, piedras preciosas varias (por valor de 1.200 po), un tapiz enrollado que representa a Somal (la luna de Golarion) partiéndose por la mitad como un huevo mientras surgen zarcillos de la sombra (por valor de 850 po), una jarra plateada fabricada con el cráneo de un elfo y fragmentos de zafiros negros incrustados (por valor de 700 po), un cuchillo de estrella de mithril (un trofeo de su primer asesinato de un sacerdote de Desna) un *anillo de trepar* en una fina cadena de oro (la cadena vale 150 po), y un tubo de marfil para pergaminos con una filigrana de platino (por valor de 240 po) que contiene tres pergaminos que el gigante no sabe usar, pero que espera cambiar a un lanzador de conjuros por favores mágicos: un *pergamino de convocar celestial* (5.%), un *pergamino de regenerar* y un *pergamino de teletransporte*.

Refuerzos: mientras los PJs luchan contra el gigante, los francotiradores de la Tríada Escarlata del área J12 observan en silencio, pero en cuanto vencen, abren fuego. El combate llama la atención del resto de otros gigantes en el área J5. Cuando Aadrushian es derrotado, piden refuerzos de inmediato y los atacantes de las cámaras circundantes podrían sobrepasar rápidamente a los PJs.

Recompensa en PX: hay treinta y dos prisioneros retenidos en los fosos. Si al menos dieciséis de ellos sobreviven

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



y son rescatados, los PJs ganan 20 PX. Si los PJs logran rescatar hasta veinticuatro de ellos, ganan 40 PX, y si los treinta y dos prisioneros sobreviven y son salvados, los PJs ganan 80 PX.

J3. PUESTO DE GUARDIA

MODERADO 11

Varios armeros y armarios fabricados en madera oscura se encuentran apoyados contra la pared septentrional. En un camarín al oeste, cuatro sillas rodean una mesa llena de monedas. Dos pasajes naturales en la piedra conducen al oeste y al sureste. Una cortina de lona cuelga en el primero.

Criaturas: hay cuatro agentes de la Tríada Escarlata apostados en este lugar, encargados de vigilar el camino hacia el exterior. Dado que nadie, excepto los esclavistas autorizados de la Tríada Escarlata, ha recorrido el camino en bastante tiempo, los guardias se pasan el día apostando alrededor de la mesa y sufren un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de iniciativa a menos que estalle una pelea en el área J2.

Estos miembros de la Tríada Escarlata se apresuran a empuñar sus armas si son alertados de la existencia de problemas. Si tres de estos guardias son derrotados, el guardia restante intenta recoger las monedas sobre la mesa y huir.

BRAVUCONES DE LA TRÍADA ESCARLATA (2)

CRIATURA 10

Página 23 (Amnín el Tuerto)

Iniciativa Percepción +19

MATONES DE LA TRÍADA ESCARLATA (2)

CRIATURA 7

Página 16

Iniciativa Percepción +13

Tesoro: la partida jugada en la mesa había alcanzado algunas apuestas particularmente altas. Hay un total de 252 po esparcido sobre la mesa. La mayoría de las armas en los armeros no son realmente valiosas, pero hay un *arco largo +1 de golpe* y dos *espadas largas +1 de golpe* que son claramente de calidad superior.

J4. CUARTEL DE LOS ESCLAVISTAS

MODERADO 11

Esta cueva tiene cuatro nichos naturales que contienen literas.

Criaturas: sólo hay un bravucón y cinco matones de la Tríada Escarlata descansando en este lugar, pero saben que Laslunn puede llamarlos en cualquier momento, por lo que despiertan rápidamente si escuchan la voz de alarma. El bravucón mantiene a los matones a raya gritando órdenes; si es derrotado, los matones huyen.

BRAVUCÓN DE LA TRÍADA ESCARLATA

CRIATURA 10

Página 23 (Amnín el Tuerto)

Iniciativa Percepción +19

MATONES DE LA TRÍADA ESCARLATA (5)

CRIATURA 7

Página 16

Iniciativa Percepción +13

J5. LITERAS GIGANTES

MODERADO 11

Se han tallado seis rincones en las paredes de esta cámara de roca natural. En todos ellos hay montones de pieles de animales formando grandes camas. Un túnel conduce al este para desembocar a cierta altura sobre el pozo central. Un gran fuego arde en un hoyo cerca de esta abertura.

Criaturas: los gigantes de piedra que viven aquí se pintan las caras con ceniza y hollín para que parezcan calaveras. Son fanáticos que esperan servir algún día a Jaggaki como soldados muertos vivientes. No profesan ninguna lealtad particular hacia la Tríada Escarlata, pero mientras su señor muerto vivo esté aliado con la gnoll Laslunn, trabajarán voluntariamente codo a codo con los esclavistas. Estos gigantes luchan tenazmente contra los intrusos, lanzando rocas a los enemigos más alejados y blandiendo sus clavas en combate cuerpo a cuerpo cuando surge la oportunidad. Todos luchan a muerte, confiando en que Jaggaki los revivirá como muertos vivientes si muestran suficiente valentía y ferocidad.

GIGANTES DE PIEDRA DE ÉLITE (4)

CRIATURA 9

Bestiario 6

Iniciativa Percepción +18

J6. VESTÍBULO

MODERADO 11

Las paredes de esta gran cámara desmoronada están talladas con tres imágenes de enormes osos que llevan losas como bardas. Las tallas están dispuestas alrededor de una amplia abertura hacia el sur, como si la protegieran, y en cada una de las cuencas de sus ojos brillan piedras preciosas verdes. Otro pasaje conduce hacia el este, y una abertura en el muro norte proporciona una tercera salida.

Criaturas: Jaggaki dejó aquí un grupo de cuatro osos cavernarios muertos vivientes, criaturas sagradas para Minderhal a las que el liche infectó con fiebre del ghast y mejoró aún más mediante magia nigromántica. Los cadávericos osos montan guardia frente a la entrada al área J7 y luchan hasta ser destruidos; no persiguen a los enemigos que abandonan la sala, a menos que lo hagan en dirección sur.

OSOS CADAVÉRICOS (4)

CRIATURA 9

RARO NM GRANDE GUL MUERTO VIVIENTE

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +19, Supervivencia +14

Fue +6, **Des** +1, **Con** +6, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -1

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m). Si una criatura entra en el aura o empieza su turno en ella, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 26 o quedará indisposta 1 (y en caso de fallo

**EL MAÑANA
DEBE ARDER**

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

crítico, lentificado 1 mientras siga indispuesta). Mientras está en el aura, la criatura sufre un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse del estado indispuesto. Si una criatura tiene éxito en la salvación, será temporalmente inmune durante 1 minuto.

CA 27; Fort +19, Ref +14, Vol +16

PG 135, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Velocidad 35 pies (10 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +20, **Daño** 2d10+9 perforante más fiebre del ghast

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+9 cortante más Agarrar y parálisis

Consumir carne ♦ (manipular); **Requisitos** El oso cadáverico está adyacente al cadáver de una criatura que ha muerto durante la última hora. **Efecto** El oso cadáverico devora una parte del cadáver y recupera 6d6 Puntos de Golpe. Sólo puede recuperar Puntos de Golpe de cada cadáver una sola vez.

Fiebre del ghast (enfermedad); **Salvación** Fortaleza CD 26;

Etapa 1 portador sin síntomas negativos (1 día); **Etapa 2**

3d8 de daño negativo y recupera la mitad de los Puntos de Golpe de cualquier curación (1 día); **Etapa 3**

igual que la etapa 2 (1 día); **Etapa 4** 3d8 de daño negativo y no puede beneficiarse de la curación (1 día);

Etapa 5 igual que la etapa 4 (1 día); **Etapa 6** muere y se alza como un ghast la medianoche siguiente.

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultista) Cualquier criatura viva impactada por el ataque de un oso cadáverico debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 26 o quedará paralizada. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD se reduce en 1 de forma acumulativa con cada salvación.

Vapulear El oso cadáverico obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las tiradas de daño contra criaturas a las que tenga apresadas.

Tesoro: las tallas de los osos tienen brillantes esmeraldas por ojos. Extraer las seis esmeraldas de la piedra suelta es una tarea sencilla, y cada una vale 200 po.

J7. SANTUARIO DE MINDERHAL

SEVERO 11

La pared meridional la ruinosa cámara contiene una representación enorme de una montaña con un yunque en la cima. Una losa de metal del tamaño de una carreta, en apariencia una combinación de yunque y altar, se eleva frente a la imagen. Las paredes de la cámara están cubiertas de escritura tallada, aunque ha desparecido en varios lugares con la piedra desprendida. La única salida de la cámara conduce al norte.

La escritura de la sala está en jotun y consiste principalmente en alabanzas a Minderhal (El que Hace y Deshace), y las labores de las almas que le sirven en Pico de Piedra, el reino de Minderhal en el Infierno. Jaggaki cree que las

runas talladas contienen el secreto para convocar a estas almas y otros males de Pico de Piedra. En realidad, las tallas detallan cómo se utilizó este santuario para abrir una puerta extraplanaria a una cámara similar en el interior de Pico de Piedra, una hazaña que requiere componentes rituales desaparecidos hace mucho. Una prueba con éxito de Religión CD 30 para Descifrar escritura revela el verdadero propósito de la cámara; un fallo crítico lleva a la misma conclusión errónea de Jaggaki.

Criaturas: Jaggaki se encuentra trabajando con la ayuda de dos gigantes de piedra que copian las runas con esmero y realizan otras tareas domésticas para él. Los gigantes tienen la cara pintada a modo de calaveras, como los del área J5. Aunque Jaggaki está profundamente enfrascado en su



Jaggaki



investigación, los gigantes permanecen alerta por si hay problemas. Si los ocupantes de esta sala son molestados, luchan para expulsar a los intrusos.

Si los PJs se dirigen abiertamente a Jaggaki y tienen alguna experiencia en runas, jotun o religión gigante, hablarán con ellos el tiempo necesario para descubrir si pueden serle de utilidad. Jaggaki sabe que los PJs no forman parte de la Tríada Escarlata, y que seguramente Laslunn apreciará su destrucción. Por lo tanto, acepta cualquier trato que le sugieran los PJs a cambio de su ayuda, pero los traiciona y ataca tan pronto como deja de encontrarlos útiles.

JAGGAKI

NIVEL 13

POCO COMÚN NM GRANDE MUERTO VIVIENTE

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas común, jotun, necril

Habilidades Acrobacias +19, Arcanos +27, Atletismo +25, Intimidación +23, Sigilo +21 (+25 en terreno rocoso)

Fue +6, Des +2, Con +4, Int +5, Sab +3, Car +4

Objetos bastón de nigromancia mayor +1 de golpe

CA 34; Fort +21, Ref +21, Vol +22; +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

PG 200, curación negativa, rejuvenecimiento; Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; Resistencias frío 20, físico 15 (excepto contundente mágico)

Atrapar roca ↗

Velocidad 35 pies [10 m]

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +26 (a dos manos d8), Daño 2d4+12 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mano +25 (mágica), Daño 4d8 negativo más toque paralizante

A distancia ♦ roca +25 (brutal, incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), Daño 2d6+12 contundente

Conjuros arcana preparados CD 34, ataque +26; 7º cono de frío, explosión de eclipse; 6º cadena de relámpagos, de la carne a la piedra, disipar magia; 5º bola de fuego, nube aniquiladora, tentáculos negros; 4º asesino fantasmal, relámpago, volar; 3º ceguera, lentificar, paralizar; 2º imagen múltiple, maniobra telecinética, proyectil mágico; 1º rayo de debilitamiento (x 2), zarcillos macabros; Trucos (7º) detectar magia, escudo, leer el aura, mano del mago, rayo de escarcha, salpicadura de ácido

Drenar filacteria ↗ Frecuencia una vez al día; Efecto Jaggaki recurre al poder de su filacteria para lanzar cualquier conjuro arcano de un nivel que es capaz de lanzar, aunque dicho conjuro no sea uno de sus conjuros preparados. La filacteria no necesita estar presente para que pueda usar esta aptitud.

Huesos de piedra ♦ (arcano, tierra, nigromancia); Requisitos El objetivo está encima de, o adyacente a, una superficie de piedra.

Frecuencia una vez por asalto; Efecto Jaggaki invoca espíritus inquietos en el interior de la tierra, haciendo que un brazo esquelético gigante de piedra afilada emerja de una superficie de piedra adyacente a una criatura a un máximo de 60 pies (18 m). Jaggaki da un Golpe con la mano contra el objetivo mediante este brazo de piedra, en lugar de usar su propia mano. Si el Golpe impacta, infinge 4d6 de daño contundente adicional.

Lanzamiento de conjuros firme Cuando una reacción de otra criatura va a perturbar el conjuro de Jaggaki, éste puede hacer una prueba plana CD 15 y, si tiene éxito, su acción no se ve interrumpida.

Toque paralizante (arcano, maldición, incapacitación, nigromancia) Una criatura dañada por el Golpe de la mano de Jaggaki debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 29. La criatura queda paralizada durante 1 asalto si falla. En caso de fallo crítico, la criatura queda paralizada permanentemente, permanece tumbada y aparece estar muerta. Una prueba de Medicina CD 25 revela que la víctima sigue viva.

GIGANTES DE PIEDRA DE ÉLITE (2)

CRIATURA 9

Bestiario 6

Iniciativa Percepción +18

Tesoro: como Jaggaki no es particularmente religioso, decidió usar el altar como mesa. Varios pergaminos gruesos de piel de animal están cubiertos con marcas de carbón que hablan de las runas, referencias cruzadas y especulaciones sobre los símbolos que faltan. Entre los pergaminos de piel de animal hay un *pergamino de capa de colores* y un *pergamino de recado*.

La filacteria de Jaggaki: la filacteria de Jaggaki está escondida en una tumba bien defendida a cientos de kilómetros al noreste de aquí, en lo profundo de las Montañas Giramentes. Si el liche es destruido, su cuerpo se recomponen en dicha tumba; debes decidir si querrás vengarte de los PJs a partir de entonces, pero la Senda de aventuras no contempla más apariciones de Jaggaki.

J8. LA CÁMARA DE LOS ENVENENADORES MODERADO 11

Esta cámara de piedra natural está equipada como un laboratorio alquímico de varias mesas con distintos polvos, quemadores y bolsas de hierbas abiertas. Una jaula de hierro vacía cuelga del techo al noroeste. La sala tiene salidas en todas direcciones.

Criaturas: en este momento hay cuatro envenenadores de la Tríada Escarlata trabajando. Los envenenadores temen enfurecer a Laslunn, por lo que lucharán con ahínco contra los intrusos. En cuanto tres envenenadores sean derrotados, el último intenta huir al área J9 para advertir a Vaklish y después a Laslunn. Un gólem alquímico robado de la Torre Tanessen protege a los envenenadores. El gólem lucha hasta ser destruido.

ENVENENADORES DE LA TRÍADA ESCARLATA (4) CRIATURA 8

Página 41

Iniciativa Percepción +16

GÓLEM ALQUÍMICO

CRIATURA 9

Bestiario, pág. 192

Iniciativa Percepción +16

Tesoro: las mesas de esta sala contienen varios venenos, incluidas 2 dosis de aturdecerebros (página 71), 4 dosis de veneno de avispa gigante, 2 dosis de veneno de wyvern y 3 dosis de polvo de liche extraído a escondidas de una vieja túnica de Jaggaki.

J9. LA CÁMARA DE VAKLISH

MODERADO 11

Varias alfombras y tapices gruesos colocados en las paredes de roca rugosa de esta cámara hacen que parezca los aposentos de un comerciante de alfombras más que una cueva en una cantera. Hay un diván de terciopelo en la esquina noroeste, junto a una delicada mesa con pequeñas figuras encima de un tablero de juego.

Las figuras de la mesa son componentes de un juego de mesa vudrano llamado *Conquista imperial*, y las piezas negras y rojas están situadas en el centro de forma que la partida sólo puede terminar en empate.

Criaturas: Laslunn asignó esta cámara a su decadente lugarteniente Vaklish. Las funciones principales de Vaklish son supervisar a los envenenadores del área **J8** y apoyar a la Tríada Escarlata con su experiencia en prácticas nigrománticas. Vaklish ha disfrutado últimamente de su éxito consumiendo comida y narcóticos que los agentes de la Tríada le han suministrado con diligencia.

Vaklish parece normalmente un gran vudrano, y la mayoría de los esclavistas de la Tríada Escarlata creen que sólo es un humano hedonista. En realidad, Vaklish es un rakshasa al que conoce Laslunn desde hace muchos años. Laslunn sabe que la indolencia de Vaklish es básicamente fingida; el demonio actúa con feroz violencia si las operaciones en la cantera se ven amenazadas, o si los PJs se cuelan en su habitación.

Vaklish suele estar reclinado en el diván, entregado a las drogas leves que le proporcionan los envenenadores, examinando el tablero de juego con placer y comiendo inquietantes manjares. Si los PJs entran de forma violenta se enfrentará a ellos; de lo contrario, finge estar estupefacto y les pregunta quiénes son. Si los PJs se limitan a hablar, Vaklish les pide que examinen el tablero de juego y vean si hay alguna forma de que las piezas rojas ganen (un PJ que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 28 o Conocimiento de Juegos CD 15 puede determinar que la partida, en el punto actual, debe terminar en empate). Vaklish ya sabe que no la hay; sólo está intentando que los PJs se acerquen y bajen la guardia antes de atacarlos.

Un personaje que intente la prueba de Sociedad puede intentar también una prueba de Percepción CD 28. Con un éxito, el PJ se da cuenta de que las sombras de dos de los peones negros parecen oscilar de forma extraña; un éxito crítico en la prueba de Percepción le permite vislumbrar formas humanoides distorsionadas a partir de esas sombras. Los dos peones son, de hecho, sombras mayores latentes, “cristalizadas” por Vaklish mediante uno de sus últimos experimentos.

Cuando un PJ responde a la pregunta de Vaklish sobre quién ganará el juego, resopla jovial y dice “Interesante, aunque has obviado una maniobra inusual que estoy deseando probar...”, mientras da la impresión de realizar su siguiente movimiento de la partida. Entonces vuelca la mesa, tirando todas las piezas al suelo y rompiendo las dos figuritas sombrías. Esto le permite usar Engaño para determinar

EL MAÑANA
DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura



Vaklish



su iniciativa; cualquier PJ que haya notado algo extraño en los peones obtiene un bonificador +4 por circunstancia a su prueba de iniciativa. El rakshasa lucha a muerte.

VAKLISH

CRIATURA 12

ÚNICO LM MEDIANO INFERNAL RAKSHASA

Rakshasa rajá macho (*Bestario*, pág. 294)

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas común, infernal, vudrano

Habilidades Artesanía +23, Diplomacia +22, Engaño +26, Interpretación +20, Intimidación +22, Ocultismo +25, Sigilo +22

Fue +5, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +3, **Car** +4

Objetos varita de desangramiento vampírico

CA 33, **Fort** +22, **Ref** +22, **Vol** +23; +2 por situación a las salvaciones contra magia, +3 por situación a las salvaciones contra magia divina

PG 185; **Debilidades** bien 10; **Resistencias** físico 12 (excepto perforante)

Desprecio por lo divino ▶ Como un rakshasa rajá.

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ▶ colmillos +23 (ágil, mágico), **Daño** 3d10+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ▶ garra +24 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 3d8+11 cortante

Conjuros ocultistas espontáneos CD 32, ataque +24; **6.** (3 espacios) debilidad mental, dominar, explosión espiritual; **5.** (4 espacios) disipar magia, estallido de sombra, pulso sináptico; **4.** (4 espacios) amansar, sugestión, volar; **3.** (4 espacios) identificar, mensaje omírico, pauta hipnótica; **2.** (4 espacios) imagen múltiple, silencio, terribles carcajadas; **1.** (4 espacios), hechizar, proyectil mágico, rayo de debilitamiento; **Trucos** (**6.**) detectar magia, escudo, luces danzantes, mano del mago, proyectil telecinético

Conjuros ocultistas innatos CD 32; **3.** leer la mente (a voluntad)

Rituales de ocultismo CD 32; crear muerto viviente

Cambiar de forma ▶ Como un rakshasa rajá.

Visión perturbadora ▶ Como un rakshasa rajá, pero con CD 32.

SOMBRA MAYORES (2)

VD 7

Bestario, pág. 315

Iniciativa Sigilo +20

Tesoro: aún sin las dos piezas que fueron reemplazadas por sombras mayores cristalizadas, el juego *Conquista imperial* vale 500 po por su bella factura. La mayoría de las alfombras de la sala son más o menos de calidad inferior, pero cinco de ellas valen 150 po cada una (cada alfombra tiene Peso 2). Hay productos alimenticios de buena calidad para un par de días; entre ellos destacan cuatro botellas de vino chelaxiano (con un valor de 50 po cada una) y una botella de *sake* de ciruela importado de Minkai (con un valor de 100 po). Sin embargo, los expertos en vino deben tener cuidado, ya que hay una botella de vino de sopor con una etiqueta engañosa en la

que pone que proviene del centro de Brevo; si un PJ tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 28 o Conocimiento de Alcohol CD 18, advierte que esta región de Brevo no es conocida por el vino. Finalmente, lo que parece un pisapapeles de piedra que sujetaba una “lista de la compra” de alimentos es, en realidad, una *runa de arma afilada*.

J10. DEPENDENCIAS DE LASLUNN

Una andrajosa estera de juncos cubre esta habitación desde una salida al oeste hasta otra al este. El lado septentrional de la habitación contiene tres jaulas de hierro de cuatro pies (1,2 m) cuadrados cada una, mientras que en el meridional hay una gran caja de madera llena de heno y una capa de mantas.

Laslunn duerme en esta habitación que mantiene caliente para recordarle su hogar en Katapesh. El heno y las mantas de la caja son suaves y están razonablemente limpios; Laslunn la usa como cama. Todas las jaulas están cerradas y Laslunn tiene las llaves. Forzar una de las cerraduras requiere tres éxitos en una prueba de Latrocínio CD 30 para Forzar una cerradura.

Si los PJs se han adentrado tanto en la cantera sin hacer saltar ninguna alarma, hay un 50% de probabilidades de que Laslunn esté descansando en sus dependencias en lugar de trabajar en la sala de compuertas.

J11. SALA DE LAS COMPUERTAS

EXTREMO 11

La pared noreste de esta sala de treinta pies (9 m) de altura es lisa y convexa. Un complicado mecanismo de hierro construido en ella se compone de varias placas ajustadas contra la superficie lisa. Las manchas de humedad en la pared bajo las placas indican que éstas contienen un volumen de agua.

Esta sala es el único acceso que queda a la serie de presas subterráneas construidas anualmente por los ingenieros de los Jhaltero. El agua de las corrientes subterráneas se ha acumulado tras la pared. Las placas de metal son compuertas cerradas que contienen el agua de forma segura, aunque al tirar de una palanca entre la maquinaria (o una palanca de emergencia en otro punto de la maquinaria) se abren todas a la vez y el agua acumulada corre libremente. Una vez abiertas las compuertas, deben cerrarse de forma manual e individualmente, ya que la palanca sólo las abre. Sin embargo, el agua liberada no inunda la sala, sino que fluye a través de los tres conductos hacia el sur en dirección al pozo de la cantera (área J2). Dado que los esclavos están encarcelados en fosos en el fondo de la cantera, se ahogarán si corre suficiente agua. Las reglas completas para la esclusa aparecen más abajo en el apartado Peligro.

Laslunn sabe cómo funciona el mecanismo y lo utilizará como un seguro si la descubren. Si la operación se

ven comprometida, su plan es ahogar a todos los esclavos capturados, huir y comenzar de nuevo. Espera que cualquier intruso bien intencionado tenga que decidir entre capturarla o liberar a los esclavos antes de que se ahoguen, dándole una oportunidad para derrotarlos. Laslunn tiene una pequeña mesa cubierta con mapas y correspondencia, incluidas las notas sobre el Anillo de Alseta en Breachill. Estas notas revelan que Laslunn sospecha que en la Tríada Escarlata se está tratando de convertir mágicamente el Anillo de Alseta en una especie de arma, pero no tiene clara la forma, y ha intentado averiguar más al respecto a través de otros contactos de la organización. En la mesa hay una piedra preciosa mágica brillante, el *Ojo del Sabio*, que Laslunn adquirió gracias a sus contactos. Sabe que se puede usar para activar el Portal de la Joya, y sus notas enfatizan que espera usar el *Ojo del Sabio* para influir en su inmediato superior, Ilssrah Embermead, que está trabajando para asegurar el otro lado de la *aiudara* bajo las Montañas de los Cinco Reyes. Por último, las notas indican que Laslunn se impacienta con los planes de la Tríada Escarlata de dejar intacto el Anillo de Alseta. Preferiría lanzar de inmediato un ataque contra Breachill para asegurar el nodo y no comparte los temores de sus comandantes de que “hacerlo alertaría a nuestro benefactor”, pero por el momento se contenta con esperar.

El escritorio está tan lejos del agua que permanece seco aunque se abran las compuertas, pero se mojará si los PJs bloquean los canales para que el agua inunde la sala. En este caso, los documentos que contienen las notas de Laslunn se pierden, pero no así el *Ojo del Sabio*.

Los conductos de la pared meridional conducen al pozo de la cantera (área J2). Fueron creados para canalizar el agua, son empinados y lisos. Deslizarse cuesta abajo por ellos es fácil, pero subir de nuevo requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 25 para Trepar. Es imposible trepar por un conducto cuando el agua fluye por él.

Criaturas: Laslunn se encuentra normalmente sentada en su escritorio, pero si sospecha que hay intrusos en la cantera, se dirige a la palanca principal de la compuerta, saca su arco y se prepara para defenderse. Laslunn no está sola en este lugar, sino protegida por un poderoso velstrac interlocutor conjurado por Barushak con mucho sacrificio, al que se le ha ordenado protegerla e impedir que nadie interfiera con el peligro una vez que se ha activado.

La primera acción de Laslunn al comienzo del combate es tirar de la palanca que activa la esclusa. Mientras pelea no para de comentar, regodeándose, que todos los esclavos se ahogarán si los PJs no lo impiden. La intención de Laslunn es conseguir que algunos PJs abandonen la pelea y concentrarse en el resto. Si le quedan menos de 30 Puntos de Golpe y se le presenta una vía clara de huida, Laslunn aprovecha la oportunidad; de lo contrario, lucha a muerte por rencor y trata de llevarse consigo a la mayor cantidad de PJs posible.

LASLUNN

Página 86

Iniciativa Percepción +24**CRÍATURA 13****INTERLOCUTOR**

Página 84

Iniciativa Percepción +24**CRÍATURA 12**

Peligro: la maquinaria que controla las esclusas de la sala funciona como se detalla a continuación.

ESCLUSAS DE LA CANTERA**PELIGRO 9****COMPLEJA** **MECÁNICA** **TRAMPA**

Sigilo +17 (experto) o Percepción CD 27 (experto) para detectar las seis compuertas de la esclusa astutamente ocultas cuando aún están cerradas

Descripción Seis compuertas se abren para permitir el paso de miles de litros de agua que comienzan a inundar la sala. El agua entra en tromba y fluye a través de tres conductos en el extremo sur.

Inutilizar Latrocínio CD 28 (experto) dos veces para cerrar una compuerta (en caso de éxito crítico, la compuerta se cierra de inmediato)

Dureza de la esclusa 17, **PG de la esclusa** 38 (UR 34); **Inmortalidades** daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Esclusas abiertas ➔ **Desencadenante** Una criatura interactúa para tirar de la palanca principal o la palanca de emergencia.

Efecto La trampa tira iniciativa.

Rutina (6 acciones) La trampa pierde 1 acción por cada esclusa inutilizada o destruida. En cada una de sus acciones, el agua que sale de las esclusas fluye a través de la sala, formando un río de agua arrrolladora que llena la sala hasta una altura de varias pulgadas (cm) y convierte el suelo en terreno difícil. El nivel del agua en la sala no sube más, ya que se drena por los conductos al sur y comienza a inundar el pozo de la cantera (área J2). En el segundo turno de la trampa, el agua comienza a llenar los cuatro fosos de esclavos del área J2. Cada una de las acciones de la trampa llena 4 pulgadas (10 cm) (2 pies [60 cm] si todas las esclusas están operativas) de los fosos por asalto. Si 12 pies (3,6 m) de los fosos de esclavos se inundan por completo, y las rejillas que los tapan no están abiertas, los esclavos comienzan a ahogarse y mueren si no son liberados al cabo de 5 asaltos. Una vez que los fosos de esclavos están anegados, el agua continúa llenando lentamente el área central durante una hora hasta que se vacía el embalse e inunda el área J2 hasta una profundidad de 15 pies (4,5 m).

Si lo prefieres, otras opciones distintas a la desactivación o destrucción de las esclusas pueden evitar la inundación de la mina.

Rearme La trampa se restablece si se cierran las seis esclusas.

Si en ese momento se ha vaciado toda el agua, tarda muchos meses en llenarse.

**EL MAÑANA
DEBE ARDER**

**Parte 1:
Camino de
Kintargo**

**Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata**

**Parte 3:
La presa
arrinconada**

**Atlas de
Ravoune**

Aquí hay dragones

**Caja de
herramientas de
la aventura**



Francotiradora de la Tríada Escarlata

Tesoro: además de las notas y el *Ojo del Sabio*, el escritorio de Laslunn contiene un morral de cuero con 5 rubíes por valor de 300 pp cada uno, una excelente talla de madera de una hiena que sonríe burlona por valor de 350 pp, y un *anillo del mensajero* con el símbolo de la Tríada Escarlata.

J12. EL MIRADOR

MODERADO 11

Esta cámara de origen natural ofrece una excelente vista del pozo, que se encuentra a treinta pies (9 m) por debajo. Se puede ver otra pequeña cámara por una abertura en el lado este, y un largo pasaje conduce al oeste a través de la piedra.

Esta posición elevada, que antaño utilizaba el capataz de los Jhaltero cuando la cantera estaba en pleno funcionamiento, proporciona una vista completa del pozo de la cantera y la elevación entre el pozo y el camino de la cantera. La estancia contiene un viejo y desvencijado escritorio, junto con algunos camastros enrollados y el equipo de las dos francotiradoras que están apostadas en ella.

El pasadizo que conducía al norte se derrumbó hace mucho tiempo y es intransitable. La cámara al este (área J12a) se utiliza como almacén. El pasaje que se dirige hacia el oeste transita durante varias decenas de metros hasta la cámara de los envenenadores (área J8). La abertura sobre el pozo de la cantera (área J2) tiene una caída de 30 pies (9 m) y requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 25 para Trepar. Una escala de cuerda enrollada está clavada al suelo cerca del mirador. La escala se despliega de una patada (una acción de Interactuar) y facilita el ascenso por el pozo. Sin embargo, las francotiradoras no desenrollarán la escalera a menos que Laslunn se lo ordene.

Criaturas: dos francotiradoras entrenadas de la Tríada Escarlata, las hermanas semielfas Iavva y Lemma, vigilan la cantera desde este punto elevado. Normalmente una de ellas descansa cerca de la parte posterior de la cueva, mientras la otra vigila el foso de la cantera desde arriba, pero la hermana que esté vigilando se apresura a despertar a la otra y hace sonar la alarma general a la primera señal de problemas. Aunque estas francotiradoras prefieren atacar a sus enemigos con sus arcos largos compuestos desde arriba, lucharán cuerpo a cuerpo si es necesario. Como ambas quieren ascender en la Tríada Escarlata, muestran una gran devoción por Laslunn y luchan a muerte para defender la cantera de intrusos.

FRANCOTIRADORAS DE LA TRÍADA ESCARLATA (2) NIVEL 11

RARO NM MEDIANO ELFA HUMANA HUMANOIDE

Percepción +23; visión en la penumbra

Idiomas común, elfo

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +19, Latrocínio +21, Sigilo +23

Fue +4, Des +5, Con +3, Int +1, Sab +4, Car +0

Objetos arco largo compuesto +1 de golpe (40 flechas), armadura de cuero +1, grilletes excelentes, llaves para los grilletes, pico +1

CA 32; Fort +20, Ref +22, Vol +21

PG 195

Devolver el disparo ➔ **Desencadenante** Una criatura a la que puede ver el francotirador falla un Golpe con un arma a distancia. **Efecto** El francotirador intenta un Golpe a distancia contra la criatura desencadenante con un penalizador -2.

Velocidad 30 pies [9 m]; rapidez

Cuerpo a cuerpo ➔ pico +22 (letal d10, mágico), **Daño** 1d6+10 perforante

A distancia ➔ arco largo compuesto +23 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal 1d10, mágico, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 2d8+8 perforante

Ataque furtivo 2d6

Celeridad El movimiento del francotirador no desencadena reacciones.

Lluvia de flechas ➔ El francotirador dispara una flecha a cada criatura que elija dentro de una explosión de 15 pies (4,5 m). El centro de la explosión debe estar a un máximo de 100 pies (30 m) del francotirador, pero nunca a menos de 30 pies (9 m). El francotirador realiza cada tirada de ataque por separado. Todos los ataques cuentan para el penalizador por ataque múltiple del francotirador, pero el penalizador sólo aumenta después de que se hayan realizado todos los ataques.

Tesoro: la mayoría de los suministros del almacén del área **J12a** no tienen mucho valor, pero hay una caja con veinte pares de grilletes, cada uno marcado con el símbolo de la Tríada Escarlata, y otra caja contiene dos docenas de botellas de un fuerte licor por valor de 300 po en total.

Cómo concluir la aventura

Una vez que Laslunn muere o es expulsada, los restantes esclavistas de la Tríada Escarlata en Ravounel se dispersan rápidamente por precaución. Con la atención cada vez más centrada en otros lugares, la Tríada Escarlata se ve obligada a abandonar sus ambiciones en la región, al menos a corto plazo, pero la organización es cada vez más consciente de que los PJs representan una amenaza emergente. Si lo prefieres, los agentes importantes de la Tríada que sobrevivan a esta aventura podrían aparecer más tarde con un interés personal por enfrentarse a los PJs que los derrotaron en el pasado; asegúrate de aumentar un poco sus niveles para demostrar que se han estado entrenando y planeando su venganza contra el grupo.

Sólo hace falta conseguir el *Ojo del Sabio* para avanzar a la siguiente aventura en la Senda de Aventuras de la Era de las Cenizas, pero por el momento, los PJs tendrán la oportunidad de descansar, relajarse y recuperar el aliento. Ahora que cuentan con un enlace rápido y sencillo entre su hogar y la ciudad de Kintargo, deberían disfrutar de muchas opciones para comprar y entrenar.

La Red de la Campanilla se muestra extremadamente agradecida por los rescates que los PJs han llevado a cabo durante la aventura, al igual que sus aliados en la Escuela lady Docur para chicas. Cuando se corre la voz sobre la heroicidad de los PJs, el Consejo de Plata, que lidera Kintargo, se lo agradece. Si los PJs le entregan las notas de Barushak del área **H3**, el Consejo de Plata se muestra especialmente agradecido por descubrir que el origen de los recientes problemas relativos a Nidal y la inquietante presencia de Barzellai es la Tríada Escarlata. Además, si los PJs defendieron pertinazmente a Nidal (o si lo exoneraron en la Colina de la Cometa), los diplomáticos de la Corte Sombría les muestran su agradecimiento. Todas estas agradecidas agencias ofrecen recompensas a los PJs, como se resume a continuación.

La Red de la Campanilla: Nolly Peltry da las gracias a los PJs en nombre de la Red de la Campanilla. Tiene autorización para ofrecer un objeto mágico a cada PJ por haber ayudado a derrotar a los esclavistas y rescatar a sus amigos. Cada PJ recibe un objeto de 9.º nivel o inferior de tu elección como recompensa; consulta la caja de herramientas de la aventura para saber más sobre los objetos únicos de la Red de la Campanilla que pueden ser excelentes recompensas. Además, Nolly se ofrece a enseñar a cualquier PJ que quiera adiestrarse en las artes de la Red de la Campanilla, lo que otorga el acceso al arquetipo del cultivador de la Campanilla, como se detalla en la caja de herramientas de la aventura.

Mialari Docur: Mialari ofrece a los PJs la posibilidad de aprender las técnicas secretas de su escuela por haber ayudado a proteger la ciudad, lo que otorga el acceso a las dotes de Lacunafex detalladas en la caja de herramientas de la aventura.

El Consejo de Plata: el Consejo de Plata está muy satisfecho con la ayuda de los PJs y ofrece a cada uno de ellos una recompensa de 100 po. Esta recompensa aumenta a 200 po por PJ si el grupo entrega las notas de Barushak.

La Corte Sombría: si los PJs se esforzaron excepcionalmente en defender el honor de Nidal y ayudaron a proteger sus intereses e intenciones, un agente de la Corte Sombría (Halleka, si aún vive) obsequia al grupo con un poderoso objeto mágico de nivel 12, más o menos. Deberías elegir un objeto que puedan usar los PJs, pero que se ajuste a la oscura naturaleza de Nidal. Una *armadura sombría +1 resistente* sería una buena opción, igual que un *arma +1 axiomática o grave*, o cualquier varita con un conjuro de ilusión o de la sombra de 5.º nivel.

Recompensa en PX: deberías conceder PX adicionales a los PJs por su buen trabajo en la aventura hasta el momento. Una recompensa de 80 PX debería ser suficiente, pero puedes aumentarla como mejor te parezca para que los personajes obtengan los suficientes PX para alcanzar el 12.º nivel. ¡Necesitarán toda la experiencia posible para soportar los peligros a los que pronto se enfrentarán entre los *Fuegos de la ciudad embrujada*!

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



ATLAS DE RAVOUNEL

“La razón por la que Ravounel nunca se ha parecido a Cheliax, como todos descubrimos aquel día, es que no formaba parte de ésta. Una especie de vacío legal que no pretendía entender, probablemente la misma proeza que Cheliax utilizó para poner a incontables ‘colonias’ bajo su yugo. Pero Ravounel siempre fue la única parte del antiguo imperio que la Casa Thrune aferraba con menos fuerza entre sus garras. La Carretera de la Plata resonaba a lo largo y ancho del profundo río con las canciones de las polvorrientas canteras y las animadas barcazas. La gente de Kintargo hablaba de libertad mientras regateaba el precio de la fruta. Los pescadores tenían los ojos puestos en el oeste, en el agua, para garantizar sus medios de vida, y casi nunca se preocupaban de lo que sucedía en los lejanos tribunales. Los medianos de las llanuras del norte respiraban más tranquilos que la mayoría, transportando discretamente a los suyos hacia la libertad. Nadie me impidió nunca rezar a Desna. Cuando Ravounel fue declarada nación independiente y dijeron “¡Ya no somos parte de Cheliax!”, yo pregunté “¿Alguna vez lo fuimos?”.

—Kelziah Abbredar, calderero

La nación de Ravounel es el mismo tiempo muy antigua y nueva, una nación que se encuentra en el umbral de un futuro desconocido. Antiguamente el Archiducado de Ravounel era la provincia más noroccidental de Cheliax y estaba dominada por la Casa Thrune. Se independizó gracias a la audacia de un grupo de héroes revolucionarios y a un error en un documento legal que tenía décadas de antigüedad. Hoy en día la gente de Ravounel es inesperadamente libre de trazar su propio rumbo sin la evidente influencia de Cheliax, y la mayoría de las personas mira el futuro con optimismo y está ansiosa por domar las zonas salvajes de su nación. Sin embargo, la influencia maligna puede ser útil a veces, y la gente de Ravounel no es tan libre de la Casa Thrune como cree.

Ravounel tiene un clima agradable; sus veranos son cálidos y húmedos, y sus inviernos son fríos, lluviosos y, a menudo, brumosos. La mayor parte de la población de Ravounel se concentra en las ciudades de Kintargo y Vyre. Las dos ciudades son totalmente diferentes: Kintargo, también llamada la Ciudad de Plata, es una ciudad abierta llena de gente ansiosa por tomar las riendas de su nación, mientras que la antigua ciudad de Vyre adolece de iniquidad y dirige sus negocios a puerta cerrada, ocultos tras elaboradas tapaderas. Las poblaciones más pequeñas, como Rocablanca y Punta del Ciprés, proporcionan una vida rural más relajada y el acceso a las redes de granjas, ranchos, minas y canteras donde viven y trabajan muchas personas de Ravounel. El país no está civilizado del todo: las zonas interiores de la nación están llenas de peligros, desde las Montañas Menador infestadas de orcos, hasta el Bosque de Ravounel, embrujado por estrícidos, y las peligrosas criaturas que acechan bajo las olas de su costa. Pero en general, su gente es directa, optimista y está orgullosa de su nueva independencia.

Historia

El asentamiento más antiguo en la región de Ravounel es la ciudad de Vyre, fundada en el 1673 RA, más de un milenio antes de que se instaurase la nación de Cheliax. Los registros oficiales informan de la fundación de la ciudad de Kintargo en el 3213 RA, aunque de hecho había asentamientos en la isla de Argo, en la amplia desembocadura del río Yolubilis, desde mucho antes. Kintargo alcanzó cierta prominencia nacional en el 4337 RA como punto de concentración militar para una posible invasión de Nidal. Cuando Nidal se rindió en el 4338 RA, permitiendo que Cheliax adujera una “conquista diplomática” de la nación ligada a las sombras, la armada permaneció en Kintargo para mantener una presencia mayor en la Ciudad de Plata, mientras sus oficiales disfrutaban de las exóticas delicias de Vyre.

Cuando la Casa Thrune tomó el control de Cheliax a raíz de la muerte de Aroden en el 4606 RA, subyugó rápidamente a sus enemigos. Muchos de ellos estaban Ravounel, que era contraria a los Thrune, pero había insistido en la independencia durante los disturbios, y esa insistencia, a ojos de la Casa Thrune, era equivalente a la traición. Los líderes de la región y los campeones de Kintargo, un grupo llamado los Cuervos

de Plata, se vieron finalmente obligados a ceder el control a la Casa Thrune. En las décadas que siguieron, la gente de Ravounel aparentó ser leal por fuera, pero se mantuvo rebelde de corazón.

La Casa Thrune siguió vigilando astutamente la provincia. En el 4715 RA, un grupo demasiado entusiasta de caballeros de Iomedae, llamado la Gloriosa Recuperación, obligó a la Casa Thrune a declarar la ley marcial en sus ciudades más grandes. El Conde Barzillai Thrune tomó el control directo de Kintargo, expulsando a la alcaldesa Jilia Bainilus y promulgando una serie de decretos draconianos. En una terrible noche de ataques contra presuntos disidentes, las fuerzas de Thrune incendiaron edificios y asesinaron indiscriminadamente a los habitantes de Kintargo. Esta atrocidad conocida como La Noche de las Cenizas, empujó a los kintarganos a una rebelión contra la Casa Thrune.

La revolución estalló en el 4717 RA, cuando un grupo de héroes, vestidos como los desaparecidos Cuervos de Plata de la historia de Kintargo, empezó a consolidar el sentimiento revolucionario. Este grupo reclutó aliados, organizó ataques contra la Casa Thrune y llevó a cabo actos de sabotaje, como el derrumbe del desfiladero Menador que conectaba el Archiducado de Ravounel con el corazón de Cheliax. Estos acontecimientos culminaron con el descubrimiento del Contrato de Kintargo, un documento legal olvidado hacía mucho tiempo, que liberó a Ravounel de la infernal autoridad de la Casa Thrune. Cuando la Casa Thrune fue incapaz de actuar legalmente contra Ravounel, Cheliax no tuvo más remedio que reconocer la independencia. Desde entonces, espías chelaxianos y agentes infernales se esfuerzan en buscar la manera de volver a poner a la provincia rebelde bajo el control de la Casa Thrune.

Gobierno

El antiguo gobernador de Ravounel, el paraconde Barzillai Thrune, resultó ser un traidor a la Casa Thrune y fue enviado al Infierno. Actualmente la región está gobernada por la anterior alcaldesa mayor de Kintargo, Jilia Bainilus, quien tomó el mando cuando el Contrato de Kintargo fue revelado. Al pasar de alcaldesa de Kintargo a líder de Ravounel, Bainilus reclamó el antiguo título chelaxiano de dómina, demostrando así su compromiso con los antiguos valores chelaxianos, pero alejándose de la infernal jerarquía del gobierno de Cheliax. La dómina Bainilus es franca y buena negociadora, muy consciente de las fortalezas y limitaciones de su nación.

La dómina Bainilus cuenta con el apoyo del Consejo de Plata, una asociación informal de las casas nobles de Ravounel y los comerciantes más ricos de Kintargo. Este grupo se formó durante la rebelión que dio lugar a Ravounel, reemplazando al antiguo Tribunal de la Moneda de la ciudad, y muchas personas que trabajan para él consideran que su posición es una recompensa por apoyar al bando correcto. Desde luego, aquellas casas y organizaciones que mantuvieron su lealtad a la Casa Thrune han visto cómo disminuían sustancialmente su fortuna e influencia política.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

Ravounel



Océano
Arcadiano

0

70 MILLAS (112 KM)

Los denominados reyes y reinas de Vyre han apoyado públicamente a la domina Bainilus, aunque no son miembros del Consejo de Plata y la importancia práctica de su apoyo es mínima. Los líderes de Vyre apoyan a Bainilus porque parece haber dejado tranquila su ciudad independiente, incluidos los turistas chelaxianos y sus cuestionables cargamentos.

Lugares de interés

Los siguientes lugares de Ravounel son algunos de los más destacados, aunque existen muchos otros sitios de interés en la nación.

Acisazi: la ciudad medio sumergida de Acisazi está poblada en su práctica totalidad por semielfos acuáticos que caminan entre dos terrenos y dos culturas: una sobre las olas y otra bajo ellas. Las solitarias e independientes gentes de Acisazi no suelen sentirse parte de Ravounel, sino que se ven como una vasta red de ciudades y pueblos de elfos acuáticos en la lejana bahía de Nisroch y el océano Arcadiano.

Bosque de Ravounel: el frondoso Bosque de Ravounel cubre gran parte del territorio occidental de la nación. El bosque contiene recursos sin explotar como abetos, robles y pinos, y su escasa población consiste en unas pocas aldeas entre la espesura y el río Yolubilis. La caza y la captura son

más comunes que la tala, aunque algunas compañías maderas han establecido recientemente puestos en las aldeas. Los rumores de hadas maléficas, sagas y sectarios mantienen al creciente número de silvicultores en alerta, pero el peligro más frecuente es un potencial incidente diplomático con los aislados estrícidos de Tastikka, que desaprueban el contacto humano accidental.

Cabo de Dis: un escarpado cabo que se adentra en el océano Arcadiano y se caracteriza por varias formaciones rocosas que lo convierten en un hito conocido para los barcos que navegan por la costa de Ravounel. Muchas cuevas a lo largo del cabo de Dis son el hogar de la tribu Hedor a sal de goblins, que son pescadores mediocres y buceadores entusiastas de los acantilados.

Canales de Revousa: el río Katharevousa confluye con el río Yolubilis en una región marcada por profundas hendeduras en la tierra, como si una criatura titánica hubiera arañado el suelo. Esta región se conoce como los Canales de Revousa. Los surcos son propensos a inundarse y crían mosquitos enormes, pero el lugar está tan transitado por barcos fluviales, que en todo momento hay tiendas temporales instaladas en plataformas flotantes ancladas, excepto durante la temporada de lluvias.

Desfiladero de Menador: la única ruta de montaña antaño sencilla entre Ravounel y el corazón de Cheliax era este paso, que fue colapsado para impedir que la Casa Thrune accediese a una fortaleza crucial construida por los enanos en el punto más estrecho. Los equipos de trabajo de Ravounel trabajan para reabrir el paso desde el norte, igual que los equipos de esclavos chelaxianos trabajan desde el sur, pero los esfuerzos requieren un ritmo cuidadoso y una fuerte guardia en caso de que Cheliax decida aprovechar repentinamente la ventaja militar de desenterrar el fuerte.

Ensenada de la Desesperación: esta sección de la costa, cubierta de niebla, se tiene por embrujada desde siempre. Los naufragios son comunes, al igual que los rumores sobre sirénidos carnívoros, serpientes marinas y barcos fantasma.

Hondamar: esta pequeña isla fue una antigua colonia penal chelaxiana donde los prisioneros extraían cristales útiles como reactivos arcanos. Recientes visitas han revelado que los campos de prisioneros están completamente abandonados, a excepción de algún superviviente ocasional que murmura sobre “las luces de abajo”. De hecho, en las noches más oscuras, se pueden ver unas luces misteriosas que salen de una red de pasadizos subterráneos por toda la isla.

Llanuras del norte: las llanuras onduladas que se extienden entre Ravounel y Nidal están salpicadas de granjas. Los agricultores predominantemente humanos y medianos suministran gran parte de la comida de Kintargo y, en general, disfrutan de una vida pacífica a pesar de la constante inquietud de estar a las puertas de Nidal y de los vívidos relatos sobre hambrientos fantasmas que los aldeanos cuentan durante el invierno.

Posada Costilla de Roble: esta gran posada era una parada popular para los que cruzaban el desfiladero Menador, en la que los Cuervos de Plata negociaron los detalles del pacto de no agresión entre Ravounel y Cheliax. Desde entonces, el propietario reinventó la Posada Costilla de Roble como un destino turístico de lujo y patrimonio histórico, que incluye representaciones dramáticas de las tensas negociaciones.

Punta del Ciprés: esta pequeña población costera, a unas 40 millas (64 km) al norte de Kintargo por la Carretera Nocturna, ha sido durante mucho tiempo el hogar de fornidos pescadores. La fortuna de la ciudad disminuyó bajo la negligencia de los gobernantes chelaxianos, pero desde la rebelión, sus habitantes han revitalizado el cada vez más animado asentamiento. Una anciana y honesta clériga de Desna llamada Xerelilah ha liderado la población en muchos momentos difíciles.

Rocablanca: Rocablanca es una ciudad mantenida durante mucho tiempo por la rica familia Jhaltero, que en su origen

HABITANTES DE RAVOUNEL

La población de Ravounel es predominantemente humana, al igual que en muchas naciones de Avistan. La mayoría de los humanos son de etnia taldana, aunque no es raro encontrar varisianos. Los medianos componen alrededor del diez por ciento de la población; muchos esclavos medianos recién liberados quieren labrarse un porvenir en este lugar. Un porcentaje notable de la población de Ravounel se compone de tiflines, incluido un gran número de refugiados de Cheliax. Los orcos son comunes en las Montañas Menador, y los semiorcos lo son más en las remotas comunidades mineras y ganaderas que lindan con esta cordillera. Aunque los elfos, semielfos, enanos, gnomos y goblins están presentes en Ravounel, no residen en cantidades significativas.

El Bosque de Ravounel es frondoso

y está en su mayor parte inexplorado. En su interior habitan estrícidos aislacionistas, así como hadas, sagas y changelings. Las partes agrestes de las costas de Ravounel albergan elfos acuáticos y semielfos que luchan contra diablos marinos, skum y otros horrores oceánicos que acechan bajo la superficie. Gigantes, dracos y otras criaturas cazan en las Montañas Menador, sobre todo cuando Cheliax intensifica sus patrullas para empujarlas al otro lado de la frontera de Ravounel. Las llanuras del norte han sido durante mucho tiempo una zona neutral entre Cheliax y Nidal, pero criaturas peligrosas como los gigantes de las sombras y los velstrac se expanden por la región con un desprecio imperecedero por las fronteras nacionales.



Rarrnir

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura

sólo era una parada donde las grandes losas de granito y piedra caliza, extraídas de las canteras de Jhaltero, eran alisadas y organizadas para su envío río abajo hasta Kintargo, a unas 50 millas (80 km) de distancia. Rocablanca se ha convertido en la sede del mercado para los agricultores y ganaderos de la zona que prefieren evitar el largo viaje hasta Kintargo. Canton Jhaltero, el barón de Rocablanca, es un gobernante informal y desinteresado que ha decidido descansar después de asegurar un lugar para su familia en el Consejo de Plata.

Tastikka: este pequeño pueblo de estrícidos es el único asentamiento considerable dentro del Bosque de Ravounel. Los estrícidos de la tribu kitkasitcka se mantienen aislados del contacto humano, pero una reciente victoria sobre las sagas que llevaban dos siglos atormentando a su tribu los ha animado a iniciar prudentes y cautas negociaciones. La líder de la tribu, Rarrnir, se ha reunido con representantes del



Consejo de Plata, pero se necesitan urgentemente negociadores para llegar a un acuerdo duradero entre los solitarios estrícidos y los asentamientos en expansión a lo largo de la frontera forestal.

El Terapasillon: un antiguo zigurat de piedra que marca el lugar de una conexión tenua entre Golarion y el Plano de la Sombra. Aunque el Terapasillon no está formalmente controlado por Nidal, se encuentra protegido por criaturas de las sombras como dragones y gigantes sombríos, por lo que los ciudadanos de Ravounel evitan la región.

Vyre: la ciudad más grande y antigua de Ravounel es también una de las más aisladas. Vyre aprovechó su remota situación para convertirse en un lugar donde los nobles chelaxianos (y más tarde, los aristócratas Thrune) podían relajarse lejos de las intrigas y presiones de la corte. Es una ciudad de drogas, deportes sangrientos, juegos de azar y otros placeres hedonistas, que se propone como un lugar para los depravados o desesperados manteniendo sus negocios escrupulosamente privados. Incluso las identidades de sus líderes (los reyes y reinas enmascarados de Vyre) son un misterio para el público. Para una ciudad tan carente de regulación, Vyre tiene un número sorprendentemente alto de armígeros de los Caballeros Infernales patrullando sin cargo las calles de la ciudad, ya que muchas de sus órdenes los envían a la Ciudad de las Máscaras para recibir un valioso entrenamiento en patrulla urbana. Aunque la ciudad alberga de por sí muchos secretos, entre los más grandes se encuentra una gran secta de Norgorber firmemente arraigada en su sórdido vientre.

Isla de Vyre: Vyre es el único asentamiento destacable en la gran isla que lleva su nombre. El resto de la isla se compone de granjas miserables, minas agotadas y estériles extensiones de matorral. Los kóbolds nativos, los bugbears y cosas peores dificultan los viajes por la isla, pero los aventureros realizan el viaje a menudo, tentados por los persistentes rumores de corsarios de Cheliax que acechan a lo largo de las costas occidentales.

Río Yolubilis: el río Yolubilis, el más grande de Ravounel, atraviesa el corazón del país. Serpentea desde las Montañas Menador hacia el norte a través de tierras fértiles y desemboca en la bahía de Nisroch en Kintargo. Los capitanes fluviales, ferozmente independientes y notoriamente supersticiosos, ejercen su oficio remontando y descendiendo por el Yolubilis todo el año.

Kintargo

Kintargo fue reconocida oficialmente en 3213 RA, cuando la “General Roja” taldana Cherletra Andos se declaró a sí misma alcaldesa mayor, pasando rápidamente de ser una pintoresca ciudad de pescadores a convertirse en un rico núcleo comercial. La ciudad se extiende por la isla de Argo y la costa norte del río Yolubilis, donde el caudal desemboca en la bahía de Nisroch. Con una población de casi 12.000 habitantes, es apodada la Ciudad de Plata por tres razones: el salmón plateado que remonta cada año el río Yolubilis, el brillo plateado del agua del río al anochecer y el amanecer, y la singular pie-

dra con vetas plateadas con la que están construidos muchos de sus edificios. Además de la pesca abundante, Kintargo obtiene su riqueza de las minas locales de plata y sal, así como del comercio con otras ciudades a lo largo de la bahía del Conquistador. Tanto su riqueza como su lejanía física de Cheliax han alimentado el antiguo sentimiento de independencia (oficializado recientemente) que comparten los ciudadanos de la Ciudad de Plata.

KINTARGO DE UN VISTAZO

Kintargo consta de los ocho barrios descritos a continuación. Los tres primeros se encuentran en la costa norte del Yolubilis, mientras que los cinco restantes están en la isla de Argo.

Villegre: el barrio más occidental de la ciudad alberga la Academia de Alabastro y otras escuelas, cuyas matriculaciones han disminuido recientemente. El antiguo barrio estudiantil, de alquileres bajos y escaparates vacíos listos para hospedar negocios, atrae principalmente a los recién llegados a la ciudad.

Los Verdes: el cuadrante noreste de la ciudad es el distrito noble, delimitado por su propio muro adicional para proteger aún más las casas y propiedades de las familias aristocráticas de Kintargo y otros ciudadanos ricos.

Puerto de Yolubilis: los muelles de Kintargo estaban situados en un principio en la bahía, cerca de la antigua Kintargo, pero ese puerto no tardó en quedarse pequeño. Las profundas aguas de la ribera norte del río resultaron más útiles, y hoy en día el puerto de Yolubilis está siempre rebosante de marineros, trabajadores y parroquianos de las tabernas.

Barrio del castillo: la sección noroeste de la isla de Argo se encuentra en un elevado acantilado que está dominado por la antigua fortaleza del Castillo Kintargo. Sirve como sede administrativa y militar de la Ciudad de Plata.

Punta Jarvis: inmediatamente al este del barrio del castillo se encuentra Punta Jarvis, el centro de arte y entretenimiento de la ciudad, con teatros, salones de baile, casinos y restaurantes.

La antigua Kintargo: a lo largo de la costa de la isla al sur del barrio del Castillo, los edificios antiguos y las disputas aún más antiguas definen un área en gran parte industrial de almacenes, pesquerías, viviendas y recintos amurallados.

La Colina del Templo: al este de Punta Jarvis la isla de Argo se eleva hasta su cota más alta, una colina coronada por un impresionante edificio que antaño fue el templo dedicado a Aroden, pero que ahora sirve como centro gubernamental de Ravounel. En las laderas de la colina se alzan templos y santuarios a otros dioses.

Tejado Rojo: la sección oriental de la isla de Argo cuenta con pequeñas tiendas y cómodas casas de ladrillo rojo, que albergan a gran parte de la clase media y baja de Kintargo.

LUGARES DE INTERÉS EN KINTARGO

Entre los muchos sitios históricos, artísticos, culturales e interesantes de la Ciudad de Plata, destacan los descritos

a continuación. Sus ubicaciones se corresponden con el mapa de la ciudad de Kintargo que aparece en la portada interior de este volumen.

1. La Academia de Alabastro: la centenaria academia que antaño fue prominente universidad de la región y atraía a estudiantes de todo Cheliax, todavía es el centro del barrio de Villegre, pero lleva décadas en declive.

2. La Escuela Lady Docur para chicas: este internado de élite para chicas, fundado hace dos siglos en el distrito de Villegre por la elfa Abandonada lady Mialari Docur, es también la sede de la red secreta de espías llamada Lacunafex.

3. La Cafetería Largos Caminos: un modesto escaparate de ladrillo en el distrito de Villegre es el santuario informal de la rebelión, y va camino de convertirse en una atracción turística. Sus artículos siguen siendo justificadamente famosos gracias a su propietaria, Laria Largocamino.

4. El Mercado del Tritón: el peculiar mercado público de Villegre ofrece productos inusuales y exóticos. El organizador del mercado porta el título “Tritón”, aunque la identidad de su portador ha variado con los años.

5. La Tesorería: este pequeño edificio de piedra, situado en medio de la elegancia del barrio noble, es una estructura sin pretensiones que albergó la Casa de la Moneda durante generaciones. Ahora sirve como punto de reunión del Consejo de Plata hasta que se completen las reformas del Templo del Pueblo.

6. La Jaula de Guerra: esta tienda de armas propiedad de unos tengus afirma estar “Embrujada por la calidad” y cuenta con un patio donde se invita a los clientes a probar sus productos. Chuko, uno de los propietarios, es un antiguo aventurero que ofrece un descuento del 5% a aventureros y exploradores.

7. Importaciones del Ocaso: el negocio de artículos de lujo que la familia Vashnarstill ha dirigido con éxito durante décadas pasa últimamente por tiempos difíciles.

8. Astillero Vashnarstill: el excelsa astillero de la región se ha impuesto a su competencia durante diez generaciones, pagando buenos salarios por el trabajo de calidad de sus trabajadores leales y talentosos.

9. Puente de la Desolación: este puente conecta dos prósperos mercados, aunque las numerosas tiendecitas situadas en toda su extensión lo convierten en un solo mercado bullicioso. Después del desacertado impuesto de la Casa Thrune al tráfico en el puente, grandes letreros proclaman en cada extremo que ya no hay peaje, y que cualquiera que sea descubierto cobrándolo será llevado a juicio.

10. Castillo Kintargo: el imponente edificio de la antigua fortaleza alberga las oficinas municipales de Kintargo, la

guardia de la ciudad y la prisión. Tras la expulsión de la Orden del Potro (cuya lealtad manifiesta a la Casa Thrune le granjeó la consideración de *non grata* en Ravounel), un pequeño grupo de Caballeros Infernales de Kintargo, la Orden del Torrente, se instaló en él, donde sus miembros pueden ser llamados a mantener la paz cuando sea necesario.

11. El Templo del Pueblo:

el templo originalmente dedicado a Aroden es una enorme estructura situada a mayor altura que ninguna otra de la isla de Argo. Bajo los auspicios de la Casa Thrune, el templo cambió su advocación a Asmodeo. Tras la independencia de Ravounel, el Consejo de Plata votó por convertir el templo recuperado en la sede de gobierno. Renombrado oficialmente como Centro Administrativo y Cívico de Ravounel, el edificio se conoce coloquialmente como Templo del Pueblo. El proceso de transformación del edificio ha sido lento, ya que las partes interesadas aún no se han puesto de acuerdo en el estilo y la configuración finales.

12. Teatro de la Ópera de Kintargo: este enorme teatro de Punta Jarvis ha sido durante mucho tiempo el corazón de la sólida escena artística de Kintargo. Fue cerrado temporalmente por la Casa Thrune durante el gobierno de Barzillai, pero ha abierto de nuevo y está más ocupado que nunca, con actuaciones casi todas las noches. Los rebeldes conocidos como los Cuervos de Plata, liderados por Shensen, la estrella más infame de la ópera, lo usan como base de operaciones mientras velan por los intereses de la ciudad. En este momento Shensen y los Cuervos de Plata más poderosos están cumpliendo una misteriosa misión a largo plazo en las Tierras Oscuras bajo Kintargo, lo que ha influido en la decisión del ataque de la Tríada Escarlata a la región. Con los defensores más poderosos de Kintargo ocupados, ¡les corresponde a los PJs enfrentarse a los esclavistas!

13. La Pequeña Señorita Drurie: entre los muchos salones de baile de Punta Jarvis, que a menudo son una combinación de taberna, burdel y local de música, este nuevo establecimiento se enorgullece de atraer multitudes a sus concursos de baile y actuaciones de música experimental.

14. El Puerto Viejo: el puerto original de Kintargo sigue operativo, principalmente para barcos pesqueros locales y barcas fluviales. La sal, el salmón y otras materias primas son los productos más comunes que se cargan y descargan en él.

15. La Casa de la Verdad y la Claridad: este extenso edificio en la antigua Kintargo sirvió como juzgado de la ciudad durante siglos. La Casa Thrune no sólo cerró los tribunales, sino que selló el edificio e incluso cubrió las puertas y ventanas con tablones. La reapertura de la Casa de la Verdad y la Claridad fue uno de los primeros actos públicos emprendidos por el Consejo de Plata tras la independencia de Ravounel, y por lo tanto, enormemente simbólico y práctico.



EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura



AQUÍ HAY DRAGONES

“Durante generaciones, vivimos a la sombra de la montaña del dragón. Pagamos nuestro tributo en oro y sangre de ovejas, y con insensatos que se adentraban demasiado en su territorio. Pagamos con el sudor frío de nuestras pesadillas y los llantos de nuestros hijos cuando oían los distantes rugidos en la montaña. Pagamos con todo esto y, a cambio, el dragón dormía.

“Pero luego llegasteis, con la arrogancia de pensar que podríais tener éxito donde los héroes de la antigüedad fracasaron. Despertasteis a la bestia, y en instantes deshicisteis todo lo que nosotros y nuestros antepasados hemos hecho para aplacar a nuestro enemigo ancestral. Ahora nuestro pueblo ha sido reducido a cenizas, nuestros campos quemados y parientes asesinados, todo porque queríais hacerlos llamar ‘matadragones’.

“Miembros del jurado, ahora os pregunto: ¿Quién es el verdadero monstruo?”.

—testigo del juicio de Jenali Azote de Dragones

Pocas criaturas inspiran tanto miedo como un dragón. Enormes y antiguas, las temibles sierpes destruyen naciones y dejan cicatrices en la historia. Pero a pesar de todas las leyendas del Mar Interior que hablan de ellas como bestias malvadas o desastres vivientes, la cultura dracónica tiene muchos matices, y estos seres antiguos tienen motivaciones tan complejas como cualquier otra criatura inteligente.

Según el mito dracónico, el primero entre ellos fue Apsu, un dios benevolente que dio a luz a una gran variedad de descendientes divinos. El más fuerte de todos era Dahak, quien consideraba las leyes de su padre una prisión insopportable y la negación de su derecho de nacimiento deífico. El furioso Dahak se rehizo a sí mismo como un dios de la destrucción, decidido a deshacer toda la existencia para poseerla en su estado más puro, libre de los defectos de otras mentes. Mató a sus hermanos divinos y transportó sus andrajosos fragmentos al Plano Material, donde se unieron con la energía del alma para convertirse en los primeros dragones mortales. Algunos se entregaron a Dahak porque le tenían por su creador y se convirtieron en los primeros dragones cromáticos. Otros se mantuvieron fieles a la sabiduría del padre Apsu y se convirtieron en los primeros dragones metálicos, que fueron perseguidos por Dahak y sus secuaces. Muchos eludieron el conflicto, dispersándose por los rincones más remotos del multiverso y fundando otras familias dracónicas. Incapaz de razonar con la furia de Dahak, Apsu juró acabar con su hijo, y la guerra que han librado desde entonces define a la cultura dracónica y, si se cree en las historias, se prepara una batalla que devolverá la realidad a un estado de gracia o la destruirá por completo.

Aunque todos los dragones verdaderos reconocen un cierto grado de parentesco, las líneas biológicas y culturales entre los distintos tipos son sorprendentemente rígidas, y las especies casi nunca se cruzan. Las especies individuales de dragones están determinadas por el color de sus escamas, su hábitat, su arma de aliento y otros criterios similares. Estas especies se agrupan a su vez en “familias” tradicionales, como los dragones metálicos o los dragones cromáticos, cuyas divisiones se remontan al mito de la creación de los dragones. Lo más interesante es que cada especie tiene un alineamiento moral predominante, y si bien esta determinación emocional no es tan extrema como la de ajenos como los ángeles o los demonios, todos los dragones sienten de natural un fuerte impulso hacia una mentalidad particular y un tipo de personalidad, disposiciones que construyen y, a la vez, se fortalecen con la cultura predominante de su especie. Cuando se ven obligados a cuestionarse este impulso, la mayoría de los dragones no entienden su alineamiento innato como una limitación, sino más bien como una prueba más de que llevan una chispa de lo divino y, por lo tanto, se encargan de mantener el equilibrio cósmico.

A pesar de las diferencias, hay ciertos rasgos de personalidad comunes a todos los dragones verdaderos que ayudan a distinguirlos de sus parientes menores. Como depredadores alfa, los dragones se consideran un paso por debajo de

los dioses y un paso por encima de todos los demás. Esta arrogancia incluye a otros de su clase; aunque las parejas o los padres con nidades de crías pueden compartir temporalmente una guarida, la mayoría de los dragones se sienten más cómodos solos o liderando bandas de criaturas más débiles que difícilmente desafiarán su autoridad. La codicia y la ambición están grabadas por igual en el alma dracónica, incluso en los dragones de alineamiento bueno, aunque estos pueden esforzarse por encontrar formas morales de satisfacer esta necesidad. Los dragones verdaderos continúan creciendo en tamaño, poder e inteligencia a medida que envejecen, y por lo tanto, muchos se esconden con sus tesoros e hibernan durante largos períodos de tiempo, volviéndose cada vez más fuertes, aunque duerman durante siglos.

Dadas sus evidentes ventajas, sería razonable esperar que los dragones gobernarán el mundo. De hecho, lo hacen en algunos lugares: las naciones de Tian Xia en Golarion han sido moldeadas por las garras de los dragones imperiales y en Triaxus, el planeta hermano de Golarion, los dragones gobernán continentes enteros. Sin embargo, en la región del mar Interior, los dragones juegan a menudo un papel sorprendentemente pequeño guiando la civilización.

No siempre fue así. Durante la Era de las Serpientes, muchas culturas reptilianas se aliaron estrechamente con los grandes dragones. Pero a medida que la humanidad fue ganando poder, los dragones se encontraron en la misma situación que los elfos: eran astutos y poderosos, pero incapaces de competir con las mareas de humanoides relativamente débiles, aunque de rápido crecimiento, que se propagaban como hormigas por todo el mundo. Peor aún, los artefactos mágicos como los odiados *orbes de los dragones* permitieron que los humanoides esclavizasen a los dragones directamente, y más recientemente con la Plaga del Dragón, cuyas secuelas arrasaron con los dragones de todo tipo en Taldor. Forzados o incapaces de desafiar a la sociedad humanoide en su conjunto, los dragones se han desvanecido y retirado a las tierras inhóspitas. Los pocos que prefieren enfrentarse con los mamíferos advenedizos tienden a ser vistos con escepticismo y sospecha por sus hermanos. Entre ellos se encuentran el líder Mengkare y el señor de la guerra Kazavon, pero también (y especialmente) aquellos raros desviados que usan magia de cambio de forma para vivir como humanoides. Sin embargo, los recientes acontecimientos catastróficos, especialmente la muerte de Aroden y el caos de la Herida del Mundo, han comenzado a convencer a muchos dragones de que ceder terreno ante los humanoides ya no es una opción, y que el momento de su recuperación está cerca.

Tesoros

Otros pueblos conocen desde hace mucho tiempo el deseo de los dragones por acumular cuantiosos tesoros. La riqueza de estos tesoros es legendaria, al igual que el conocimiento enciclopédico de su contenido que tienen los dragones, por no mencionar su ira en caso de que desaparezca una sola moneda. Sin embargo, pocos se molestan en preguntarse por

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones
Caja de herramientas de la aventura

qué los dragones acumulan tesoros. La mayoría supone que es pura codicia, y de hecho, una avaricia innata empuja a los dragones a tratar de conseguir los tesoros más raros y valiosos. Los dracólogos conjeturan a veces que la recolección de riquezas es una forma de demostrar la aptitud reproductiva de los dragones ante posibles parejas, de forma similar a los pergoreros que construyen nidos o los humanos que levantan palacios. Aunque todos estos factores juegan un papel, la verdad es mucho más sutil: el tesoro de un dragón actúa como una memoria externa.

Como criaturas casi eternas, muchos dragones sienten una profunda ansiedad por el paso del tiempo. Saben que sus capacidades mentales son inmensas, pero no infinitas. Aunque los dragones se vuelven más cultos y astutos a medida que envejecen, evocar recuerdos particulares o colocarlos en orden cronológico tras más de un milenio puede ser cada vez más difícil. Los tesoros ofrecen una solución mecánica: cada pieza individual representa para el dragón una asociación con los acontecimientos que rodearon su adquisición, y su situación en relación con otros elementos registra el orden temporal. De esta forma, los dragones pueden usar la capacidad de asociación para comprimir sus memorias y sentirse más tranquilos frente al inevitable proceso de perder viejos recuerdos que se desvanecen en el subconsciente para dejar espacio a los nuevos.

Esta es, por tanto, la razón por la que un dragón puede parecer desproporcionadamente iracundo para el valor del objeto robado, dado que el ladrón también se ha llevado literalmente años de la vida del dragón. También es la razón por la cual la mayoría de los dragones consideran que gastar el tesoro acumulado es grotesco, y prefieren recompensar a sus seguidores con protección, conocimiento y favores. Si es necesario gastar parte de la riqueza, los dragones prefieren generalmente adquirirla y gastarla a través de terceros para que esta llamada "riqueza sucia" no contamine nunca sus tesoros.

Dragones cromáticos

Los dragones cromáticos, voraces y malvados, son los dragones verdaderos más comunes. Arrogantes incluso para los estándares dracónicos, ven el mundo y sus criaturas como un festín servido en exclusiva para ellos, y no tienen reparos en coger lo que quieren, cuando lo quieren.

Los dragones cromáticos son ferozmente independientes y rara vez se alían con otras criaturas, o incluso entre ellos, y los pocos que prestan algún servicio, como los dragones rojos que ayudaron a Choral el Conquistador a ocupar Brevo, son despreciados por sus parientes. Para los cromáticos, el papel de un dragón es gobernar de manera indiscutible y, por lo tanto, es mejor reclamar un territorio más pequeño alejado de la civilización que perder el tiempo luchando o haciendo tratos con las masas de humanoides. Sin embargo, esta naturaleza solitaria nunca debe confundirse con cobardía, ya que una vez que se provoca a un dragón cromático, no se detendrá ante nada para vengarse.

A continuación se describen las cinco especies de dragones cromáticos.

Dragones azules: los dragones azules son brillantes y obsesivos, y comparten muchos rasgos con los dragones verdes, pero mientras la necesidad de control de estos se enfoca sobre sí mismos, los dragones azules la dirigen hacia otros, buscando subyugar la civilización a su voluntad. Son expertos manipuladores que reúnen vastos grupos de criaturas menores como sirvientes, y los humanoides respetuosos que tengan algo que ofrecerles los encuentran sorprendentemente dispuestos a cooperar. Sin embargo, es más probable que los dragones azules mantengan su identidad en secreto, porque piensan que el ejercicio invisible del poder es la forma de arte más elevada. Prefieren que sus sirvientes les construyan guardias palaciegas cerca de los humanoides a los que controlan, a menudo ocultándose en secreto en el interior o cerca de las ciudades. Hay que reconocer en su favor que las comunidades, o al menos los grupos, bajo el control de un dragón azul, a menudo prosperan y se enriquecen si le obedecen ciegamente. Los dragones azules se enorgullecen de ello y consideran a sus súbditos una especie de tesoro vivo. Sin embargo, este afecto sigue siendo de propiedad, la de un dueño orgulloso, no un padre cariñoso.

Dragones blancos: los dragones blancos son los miembros más débiles y menos inteligentes de su familia, considerados por otros dragones cromáticos como salvajes en parte; sin embargo, su naturaleza los hace aún más peligrosos. Lo único más aterrador que un dragón es un dragón que tiene algo que demostrar, y los dragones blancos se ofenden a la menor oportunidad para poder vengarse demostrando su poder.

Atravesar el territorio helado de un dragón blanco lleva inevitablemente una confrontación, y por lo tanto, los dragones blancos son estadísticamente el linaje dracónico más peligroso, y sólo su relativa rareza y aislamiento evitan que causen estragos en masa. Irónicamente, los dragones blancos son, por su naturaleza brutal y su tendencia a usar la fuerza en todas las situaciones, comparativamente más fáciles de dominar por las criaturas a las que no pueden destruir por completo, y algunos dragones blancos sirven a regañadientes al liche Krimhilde y a la Reina Bruja Anastasia en el helado Irrisen.

Dragones negros: la personalidad de los dragones negros es tan cáustica como su aliento ácido. Son sádicos impenitentes que sienten el impulso de destruir y torturar. Su odio hacia toda vida inteligente incluye a otros dragones negros; para ellos, el apareamiento es una alianza temporal que rápidamente se transforma en batallas territoriales tan pronto como han saciado su lujuria. Algunos dicen que este odio se extiende incluso a sí mismos, como lo demuestra su tendencia a ceder ante compulsiones autodestructivas, como romper sus propios cuernos retorcidos o destruir sus propias guaridas en ataques de ira. Aun así, si los dragones negros se odian a sí mismos, odian aún más al resto del mundo y, por lo tanto, hacen todo lo posible para satisfacer sus vicios a costa de quienes los rodean.

Los dragones negros son completamente anfibios, tienen branquias internas que les permiten respirar aire y agua, así como crestas y aletas para nadar rápida y sinuosamente a

través de los fétidos pantanos en los que habitan. A menudo se esconden bajo el agua en cuevas sumergidas y sumideros, o bien entre las raíces retorcidas de enormes árboles. Sus dominios suelen ser remotos y carentes de vida, debido tanto a su depredación como a su capacidad mágica de corromper el agua de su pantano hasta convertirla en un fango hipóxico. Aunque parezca contraproducente, su singular digestión ácida les permite comer casi cualquier cosa, y muchos dragones negros prefieren la soledad. Sin embargo, algunos logran contener su odio para gobernar de manera caprichosa sobre las temibles tribus de boggards y hombres lagarto, que les ofrecen víctimas sacrificiales inteligentes, junto con gemas y otros tesoros que no se degradan en las putrefactas guaridas de estos dragones.

Dragones rojos: los dragones cromáticos más grandes y poderosos son los dragones rojos, monarcas indiscutibles de su familia, una verdad que resuena en sus erizadas coronas de púas y su constante aura de calor abrasador. El énfasis en la fuerza y el dominio caracterizan a un dragón rojo desde el momento en que nace. Los dragones rojos no conspiran; atacan. No se alían; esclavizan. En la mente de los dragones rojos, el mundo existe para su placer, y negarse a tomar algo que desean es una especie de herejía. Aunque disfrutan gobernando vastas comunidades de esclavos o seres aterrorizados, y exigen tributos en carne y oro, se niegan a controlar sus emociones caóticas y es igual de probable que desaten sus violentos deseos sobre sus súbditos, que sobre sus enemigos. Sin embargo, a pesar de su negativa a contenerse, los dragones rojos siguen siendo sorprendentemente astutos. Destacan en el uso de la magia, especialmente en los conjuros que manipulan el fuego y las mentes, y sus tesoros están protegidos por laberintos de intrincadas trampas. Los dragones rojos buscan y destruyen asentamientos humanoides con más probabilidad que sus parientes, aunque sólo sea para ocupar el lugar que les corresponde en los libros de historia.

Dragones verdes: los dragones verdes son los eruditos de la familia cromática, centrados en el poder obtenido no sólo a través del dominio de los demás, sino también gracias al rígido dominio de uno mismo. Aunque su influencia mágica innata sobre sus guaridas forestales conduce a algunos al druidismo, es muy probable que practiquen la magia, la alquimia, las tradiciones monásticas, el ocultismo o lo que sea que aumente sus habilidades personales. Tienen a vivir en cuevas naturales que expanden utilizando su aliento ácido, o bien, en grupos de árboles entrelazados mágicamente en forma de palacios herméticos. Se diferencian de sus parientes cromáticos en su dedicación a mejorar el entorno, y para ellos la salud de sus hogares del bosque es un reflejo de su propio prestigio, por lo que el área que rodea sus guaridas suele ser

inusualmente exuberante y verde.

Aunque los dragones verdes jamás se desvían de sus objetivos, son los dragones cromáticos más fáciles de tratar con diplomacia. Si bien los dragones azules son más receptivos y persuasivos, también son más manipuladores, mientras que la obsesión de los dragones verdes por sus esotéricos proyectos permite que los peticionarios sepan generalmente a qué atenerse. Su sed de conocimiento los lleva a tratar a menudo con criaturas menores como un medio de incrementar sus tesoros, que parecen bibliotecas llenas de artefactos mágicos y escritos perdidos de antiguas culturas. En cualquier caso, hasta los eruditos más respetados deben negociar con cuidado, ya que si bien los dragones verdes rara vez rompen

su palabra, tienen una capacidad diabólica para darle la vuelta a los contratos y esclavizan ávidamente a las criaturas que consideran estimulantes.

Dragones Metálicos

Aunque los dragones metálicos son tan arrogantes como sus parientes cromáticos, interpretan su fuerza de manera diferente. Donde los dragones cromáticos ven la evidencia de un derecho a gobernar, los dragones metálicos reconocen una responsabilidad. Donde los dragones cromáticos ven un mundo creado para su uso y abuso, los dragones metálicos se tienen por guardianes y protectores de las razas más débiles. Este idealismo no sofoca

EL MAÑANA
DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura



por completo sus instintos más básicos; los dragones metálicos también tienden a ser vanidosos, codiciosos y rápidos en castigar los insultos, pero la mayoría son fundamentalmente buenos. Desafortunadamente, milenios de lidiar con el miedo y los prejuicios de las civilizaciones humanoides han vuelto a la mayoría de los dragones metálicos cautelosos y propensos a vivir en soledad o en pequeñas comunidades en los rincones más remotos del mundo.

A continuación se detallan las cinco especies de dragones metálicos.

Dragones de bronce: los dragones de bronce destacan por su frialdad y estoicidad. Son eruditos meticulosos que pueden pasarse siglos estudiando temas esotéricos en sus guardias costeras. Al mismo tiempo, tienen principios feroces y protegen las cosas que valoran, y esta combinación los convierte en perfectos conservacionistas, que cuidan el conocimiento valioso y las comunidades justas por igual. Los dragones de bronce pueden ser persuadidos para vivir en asentamientos humanoides, si eso significa instalarse en una biblioteca, templo u otro lugar importante que requiera protección y estudio, especialmente si la solicitud viene acompañada de regalos de textos raros o conocimientos oscuros.

Los crestados dragones de bronce se sienten igual de cómodos en la tierra como en el agua, y tienden a ocupar guardias medio inundadas en las costas. Sus tesoros son vastas bibliotecas, abarrotadas por encima de la línea de flotación con tomos y por debajo con registros acuáticos como pergaminos de piel de ballena, marfiles tallados parlantes y corales oníricos alucinógenos. Los dragones de bronce son excelentes practicantes de las tradiciones monásticas y mágicas. Les atraen especialmente la adivinación y la electricidad, y pueden fabricar ingeniosas máquinas alimentadas por su aliento eléctrico.

Dragones de cobre: los dragones de cobre son anarquistas dracónicos que defienden la libertad personal como el ideal más elevado. Por un lado, esto los convierte en los dragones más comprensivos, exhaustivos para juzgar y rápidos para ver las cosas desde todas las perspectivas, hasta el punto de que entienden y perdonan incluso a sus primos cromáticos. Al mismo tiempo, también los hace más proclives a la manipulación o la influencia del mal, y menos capacitados para contenerse cuando desatan su ira. Incluso los que afirman luchar contra la esclavitud y siguen el camino recto son hedonistas inconstantes, y en el fondo se distraen con facilidad, sin verdadero interés en disciplinarse o comprometerse.

Los dragones de cobre están encantados de vivir entre otras razas, especialmente con enanos, siempre y cuando nadie les exija o intente violar su independencia. Destacan en el engaño y la ilusión, lo que los convierte en asesores caprichosos pero efectivos, así como en guardianes que aprovechan sus aptitudes para complementar la fuerza bruta. Muchos adoran a Cayden Cailean, porque ven en su amor por la libertad y la embriaguez un reflejo perfecto de la mentalidad de los dragones de cobre. Los dragones de cobre son de

naturaleza nómada y rara vez permanecen en una misma guarida más de unos pocos años, y están encantados de cambiar sus aburridas cuevas en laderas por catedrales o castillos si surge la oportunidad.

Dragones de latón: los dragones de latón son los dragones metálicos más amables y habladores. Pueden parecer frívolos, obsesionados como están por conocer las últimas noticias y chismes de otras razas. Sin embargo, su animada conversación oculta un saber secreto, ya que utilizan sus interacciones para vigilar la política y los conflictos de las sociedades cercanas, para manipular sutilmente las situaciones y para descubrir conflictos antes de que estallen. En muchos sentidos, los dragones de latón son lo opuesto a los intrigantes dragones azules; organizan redes igualmente amplias de informantes, pero con el objetivo final de instaurar y entrenar a quienes luchan por la igualdad y la justicia. Los dragones de latón son despreocupados e independientes por naturaleza, y creen que todo el mundo debería tener la opción de vivir del mismo modo.

En lugar de cambiar el mundo en su beneficio, los dragones de latón prefieren convencer a otros para que lo hagan ellos mismos. Son muy emocionales y propensos a los estallidos de risa o aflicción, con atenciones que varían constantemente y los convierten en poco fiables. Sin embargo, los dragones de latón son puros de corazón, y sus guaridas en cuevas están siempre defendidas por una variedad de invitados casi residentes. Además de los invitados, a menudo tienen mascotas y plantas de interior, aunque los humanoides se pueden llegar a sorprender con el tamaño y la ferocidad de la “mascota” de un dragón de latón.

Dragones de oro: aunque los dragones de oro son incluso más poderosos que los brutales dragones rojos, se les conoce sobre todo por su sabiduría. Actúan como asesores y mentores de héroes de todas las especies, desde humanoides y dragones, hasta los mismos ángeles del Cielo. A menudo aconsejan de forma dialéctica o planteando preguntas diseñadas para guiar al consultante hasta la sabiduría por su propio camino, y la mayoría de los dragones de oro piensan que gobernar o injerir directamente en los asuntos de otras criaturas es robarles a todos su potencial. Por esa razón no ven con buenos ojos a su famoso y controvertido primo, Mengkare. Los dragones dorados creen en el poder redentor de la palabra y hablarán con casi cualquier criatura sin rencor, incluso con los despreciables dragones cromáticos. Sin embargo, esta generosidad no es excusa para la debilidad, y cuando un dragón de oro está convencido de la necesidad de actuar, su ira es un apocalipsis de llamas y colmillos.

Los enormes e intrépidos dragones de oro prefieren dormir a la intemperie en las cálidas sabanas y pastizales donde cazan, descansando sobre sus amados tesoros de monedas. Algunos dragones de oro llevan su riqueza consigo en espacios extradimensionales, mientras que otros la almacenan en cámaras seguras de torres o colinas artificiales construidas por peticionarios agradecidos, con techos reforzados sobre los que pueden posarse para inspeccionar sus dominios. Estos edificios

suelen estar defendidos por trampas poderosas, pero no letales, o guardianes voluntarios al servicio de los dragones.

Dragones de plata: los dragones de plata, a menudo llamados los paladines de los dragones, son excepcionalmente altruistas. Viven según códigos de honor que los impulsan a vencer el mal, proteger a los débiles y cumplir sus promesas. Estos códigos se transmiten de progenitores a crías, pero también se modifican a medida que un dragón envejece para incorporar sus propios conocimientos o ideas de las culturas que defienden. Los dragones de plata se ven a sí mismos como guardianes de los débiles más que ningún otro tipo de dragón, y se esfuerzan por ser ejemplos brillantes liderando grandes batallas contra la injusticia. Desafortunadamente, su tendencia a involucrarse en conflictos humanoides los convierte en unos de los dragones más raros y menos propensos a alcanzar la vejez.

Los dragones plateados son criaturas fundamentalmente celestes que viven en la cima de las montañas, compartiendo espacio con monasterios de guerreros élficos en acantilados, o ciudades cavernarias de defensores enanos. Les atraen las restricciones de las tradiciones deificas, y es muy probable que sean religiosos, y que sigan a Iomedae, Sarenrae y otros redentores justos que se alinean con la misión de los dragones de proporcionar misericordia y salvación a quienes la buscan (y castigo a quienes no lo hacen). Irónicamente, si bien los dragones de plata no sacrifican voluntariamente el honor y la nobleza, su confianza dráconica y su deseo de hacer que el mundo se adhiera a reglas constantes pueden generar problemas, y son los dragones metálicos con mayor probabilidad de caer en desgracia, generalmente por permitir que los objetivos nobles justifiquen tácticas cada vez más duras y autoritarias.

Otros dragones

Los dragones cromáticos y metálicos son los dragones verdaderos más comunes en la región del Mar Interior, pero no los únicos. A continuación se describen otras familias de dragones verdaderos, que se distinguen de los miembros menores del tipo dracónico, como wyverns, dracos y linnorm, por sus fisiologías, inteligencia y magia similares.

Dragones esotéricos: criaturas de sueños y pesadillas que viajan por los planos en busca de secretos ocultos.

Dragones imperiales: estos dragones serpentinos más comunes en Tian Xia se esfuerzan por proteger la tierra y mantener el equilibrio cósmico adoptando un papel activo en las sociedades humanoides.

Dragones exteriores: estos poderosos dragones viven en el vacío del espacio exterior y en el vacío entre las estrellas, actuando en ocasiones como mensajeros interplanetarios.

Dragones planarios: los dragones planarios son nativos de la Esfera Exterior y a menudo actúan como agentes divinos o intentan remodelar el Plano Material a imagen de sus hogares.

Dragones primigenios: los dragones primigenios son nativos de los Planos Elementales o del Plano de la Sombra, y sus apariencias, poderes y actitudes reflejan las propiedades únicas de sus hogares.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

TESOROS DE LA AVENTURA	71
CONOCIMIENTOS DE LACUNAFEX (DOTES Y CONJUROS)	72
ARQUETIPO DEL CULTIVADOR DE LA CAMPANILLA	75
DEMONIO, KALAVAKUS	76
DIABLO, OSYLUTH	77
GIGANTE, SOMBRA	78
JABALÍ DE SANGRE	79
REMANENTES DE BARZILLAI	80
RUSALKA	81
VELSTRAC, AUGUR	82
VELSTRAC, EVANGELISTA	83
VELSTRAC, INTERLOCUTOR	84
VELSTRAC, CHANTRE	85
LASLUNN	86
MIALARI DOCUR	88
NOLLY PELTRY	90

El mañana debe arder introduce a los PJs en la nueva nación de Ravounel, en busca de la Tríada Escarlata. Mientras buscan a los arteros esclavistas, forjarán nuevas alianzas con grupos como la Red de la Campanilla y Lacunafex, que han desarrollado sus propias técnicas para lidiar con sus enemigos. Los PJs pueden descubrir estas técnicas secretas y tesoros mientras juegan esta aventura.

Tesoros de la aventura

Aunque la mayoría de los tesoros son descubiertos durante el juego, dos de ellos (el *cinturón de herramientas de la Campanilla* y la *casa calabaza*) son, en cambio, los posibles regalos de la Red de la Campanilla al final de la aventura, como se describe en la página 57.

ATURDECEREBROS

RARO ALQUÍMICO CONSUMIBLE INHALADO VENENO

Precio 58 po

Uso sostenido en dos manos; Peso L

Activar Interactuar

Ciertos envenenadores de la Tríada Escarlata usan toxinas como el aturdecerebro para mantener a los prisioneros dóciles y obedientes durante breves períodos de tiempo, hasta que son encadenados y encarcelados adecuadamente. El aturdecerebro se destila a partir de un liquen alucinógeno que se puede encontrar a menudo en las alcantarillas bajo ciudades particularmente grandes como Katapesh.

Una vez empapado en reactivos especiales y luego secado, una dosis de aturdecerebro debe prenderse o arrojarse al fuego para ser activada, desatando una nube de toxinas como es habitual en un veneno inhalado.

Salvación Fortaleza CD 25; **Período de incubación** 1 minuto;

Duración máxima 1 día; **Etapa 1** anonadado 1 y debilitado 1 (10 minutos); **Etapa 2** anonadado 2 y debilitado 2 (1 hora); **Etapa 3** anonadado 4, debilitado y fatigado 4 (1 día)

CINTURÓN DE HERRAMIENTAS DE LA CAMPANILLA

OBJETO 6

RARO INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 220 po

Uso cinturón puesto; Peso 1

Las distintas versiones de este cinturón están personalizadas para que se adapten a oficios específicos, por lo que un cinturón utilizado para carpintería será algo diferente de un cinturón para repostería.

Activar visualizar, Interactuar;

Efecto Cuelgas un objeto de hasta Peso 1 en el cinturón, transformándolo en una herramienta relativa al oficio para el que se creó el cinturón. Mientras el cinturón tenga suficientes objetos transformados, puede usarse como un juego de herramientas de artesano para dicho oficio.

Cada objeto permanece transformado hasta que lleve 24 horas descolgado del cinturón o alguien use una sola acción de Interactuar para devolverlo a su forma normal.

OBJETO 7



CALDERO DE LA ABUNDANCIA

POCO COMÚN CONJURACIÓN MÁGICO

Precio 680 po

Peso 2

Este caldero de plata de tamaño mediano es una bendición en lugares donde el acceso a alimentos frescos es limitado, ya que se le puede ordenar que se llene de un sustancioso (y delicioso) guiso de verduras. Tiene un uso mucho mayor en la elaboración de ciertos objetos. Cuando se usa el *caldero de la abundancia* para crear objetos alquímicos, pociones o aceites, se obtiene un bonificador +2 a la prueba de Artesanía.

Activar Interactuar, orden imperiosa;

Frecuencia una vez al día; **Efecto** El caldero se agita, lanza un conjuro de *crear comida* de 4.º nivel, y se llena de un delicioso guiso de verduras que basta para alimentar a doce criaturas Medianas.

OBJETO 9

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura

CASA CALABAZA

RARO CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL
ESTRUCTURA MÁGICA

Precio 650 po

Peso L (cuando no está activada)

Esta calabaza seca parece completamente anodina, está hueca y tiene atado un grueso cordón alrededor del cuello para facilitar su transporte. Una inspección más exhaustiva revela que la calabaza ha crecido tomando la forma irregular de una choza o vivienda pequeña.

Activar (1 minuto) Interactuar; **Efecto** Coloca la *casa calabaza* en el suelo (en un área abierta lo suficientemente grande como para contenerla) y haz que se expanda hasta convertirse en una estructura de 30 pies (9 m) cuadrados con una puerta. El interior de la calabaza es una sola sala grande que puede contener 10 criaturas pequeñas o medianas con cierta comodidad.

Activar Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Requisito** La *casa calabaza* debe expandirse hasta alcanzar su forma de casa sobre tierra. **Efecto** Llamar a la puerta desde el exterior o el interior devuelve la *casa calabaza* a su tamaño normal hasta que parezca una calabaza anodina. Durante las siguientes 8 horas, el interior de la *casa calabaza* se convierte en un espacio extradimensional cuyo tamaño no parece cambiar para los que están dentro.

Si alguien recoge o rompe la calabaza desde fuera, o si alguien en el interior de la *casa calabaza* intenta salir, todas las criaturas en el interior de la *casa calabaza* reaparecen de inmediato en el área que la rodea, y la casa calabaza queda inactiva durante 24 horas.



OJO DEL SABIO

ÚNICO ADIVINACIÓN ARTEFACTO INVESTIDO

Uso sostenido en una mano; Peso L

Este zafiro negro estrellado de doce aristas y del tamaño de un puño es un objeto sagrado de Yueral, la diosa élfica de la magia y las joyas, y la mayoría de los relatos de su creación se la atribuyen a un círculo de sus adoradores. Además de las habilidades enumeradas a continuación, esta gema es la llave del Portal de la Joya del Anillo de Alseta.

Activar ♦ Interactuar; **Efecto** Tocas el *Ojo del Sabio* con una gema de al menos 10 po, y el *Ojo del Sabio* adopta la apariencia de la piedra preciosa tocada.

Mientras la conexión permanezca activa, los portadores del *Ojo del Sabio* y la otra piedra preciosa pueden comunicarse telepáticamente entre sí a cualquier distancia, siempre que ambos estén en el mismo plano. La conexión finaliza si la otra piedra preciosa se rompe, si el *Ojo del Sabio* sintoniza con una nueva piedra preciosa, o si el portador del *Ojo del Sabio* rechaza la activación.

Activar ♦ Interactuar; **Efecto** Sujeta el *Ojo del Sabio* frente a tu propio ojo y mira a través de él. El *Ojo del Sabio* se vuelve transparente y obtienes un bonificador +2 por objeto a los intentos de Averiguar intenciones, Buscar, Descifrar escritura, Forzar una cerradura, Identificar magia o Inutilizar un mecanismo. Puedes Mantener la activación mientras sujetas la gema de esa forma.

PIEDRA ONÍRICA

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO MÁGICA

Precio 700 gp

Uso sostenido en una mano; Peso L

Una *piedra onírica* es un objeto en forma de disco tallado con imágenes o palabras sagradas dedicadas a Desna, ya sea su símbolo religioso, una breve oración o simplemente la forma de una estrella. Cuando llevas una *piedra onírica*, te resulta más fácil quedarte dormido y obtienes mejores efectos del descanso resultante. Te quedas dormido al cabo de 5 minutos de acostarte con la intención de dormir, y sólo necesitas 2 horas de sueño al día para obtener los beneficios de 8 horas de sueño, siempre y cuando hayas llevado la *piedra onírica* durante al menos 24 horas antes de descansar. Mien-

OBJETO 11



tras llevas una *piedra onírica*, obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación contra los efectos de sueño.

Activar ♦ Interactuar (metamagia); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si la siguiente acción que usas es Lanzar un conjuro de 4.º nivel o inferior que tenga el rasgo de sueño o esté asociado con los sueños, el espacio de conjuro no se gasta.

PIEDRA ONÍRICA, MALDITA

OBJETO 9

RARO ENCANTAMIENTO MÁGICO MALDITO

Uso sostenido en una mano; Peso L

Una *piedra onírica* puede quedar maldita si se deja expuesta a criaturas que corrompen el sueño, generan pesadillas, o cazan a sus víctimas mientras duermen o en sueños mediante métodos sobrenaturales. Una *piedra onírica maldita* parece funcionar como una *piedra onírica normal*, hasta que el portador se duerme o se ve obligado a intentar una salvación contra un efecto de sueño. En ese momento, la criatura que lleva la *piedra onírica maldita* debe intentar una salvación de Voluntad CD 26 para resistir los efectos de la maldición.

Éxito crítico El personaje resiste perfectamente la maldición y experimenta un sueño vívido mientras duerme que lo advierte sobre la naturaleza de la *piedra onírica maldita*.

Éxito El personaje resiste la maldición.

Fallo Mientras el personaje maldito tenga la piedra, queda fatigado cada vez que despierta de un sueño, ya sea por inducción natural o mágica, y sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación contra efectos de sueño, en lugar de obtener el bonificador normal de una *piedra onírica*.

Fallo crítico Como un fallo, y cada vez que el portador intenta una salvación contra un efecto de sueño, obtiene un resultado que es un grado peor que el de su tirada de salvación.

Conocimientos de Lacunafex



Si los PJ's se ganan la confianza de Mialari Docur y demuestran su valía derrotando a la Tríada Escarlata, la elfa les recompensa enseñándoles varias dotes y conjuros que ella y sus alumnas han desarrollado a lo largo de los años. Puedes encontrar más información sobre Mialari y su organización, Lacunafex, en la página 88.

DOTES DE LACUNAFEX**CONVERSACIÓN SECRETA**

POCO COMÚN GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos entrenado en Engaño

Elije una sociedad secreta (como Lacunafex o la Red de la Campaña). Conoces la jerga o argot secreto de dicha sociedad, lo que te permite compartir mensajes ocultos con gestos o hablando con otras personas que también lo conozcan. Si un observador tiene éxito en una prueba de Percepción contra tu CD de Engaño mientras lo usas, se dará cuenta de que estás comunicando un mensaje, pero no podrá discernir su contenido, a menos que posteriormente tenga éxito en una prueba de Sociedad contra tu CD de Engaño. Con un éxito crítico, no sólo descubre el mensaje, sino también a quién se lo estás comunicando.

Especial Puedes adquirir esta dote varias veces. Aprendes la jerga secreta de una sociedad diferente cada vez.

DOTE 1**ESTRIBILLO DE PLATA**

RARO BARTO

Aprendes el truco de *composición estribillo de plata* (página 74), que te ayuda a luchar contra los demonios.

DOTE 12**MODIFICAR APARIENCIA****DOTE 2**

POCO COMÚN GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos experto en Artesanía

Pasas 1 minuto haciendo algunos cambios rápidos en la ropa y la apariencia de alguien, para que sus palabras tengan más efecto en el público que elijas. Mientras el objetivo habla con dicha audiencia, obtiene un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Diplomacia e Interpretación. Si tienes competencia de maestro en Artesanía, el bonificador aumenta a +2; si tienes competencia legendaria en Artesanía, el bonificador aumenta a +3. El bonificador persiste hasta que la habilidad se usa de nuevo sobre el objetivo, la situación para la que fue preparado termina, o el objetivo cambia de atuendo.

MUNDOS DISTINTOS**DOTE 1**

POCO COMÚN GENERAL

Prerrequisitos capacidad para seleccionar dotes de ascendencia de múltiples ascendencias

Tus distintas experiencias en diferentes sociedades se han convertido en vidas completamente separadas. Crea una segunda identidad con un nombre, historial y antecedentes diferentes. Esta identidad debe corresponder a una de las ascendencias cuyas dotes de ascendencia eres capaz de seleccionar. Obtienes el nivel de competencia entrenado en la habilidad de Saber del segundo bagaje que elijas (pero no obtienes ninguno de los otros beneficios del bagaje), y un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Engaño al declarar algo que sería cierto para tu segunda identidad o cuando te disfrazas de tu segunda identidad.

REVELAR MÁQUINACIONES**DOTE 15**

RARO GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos legendario en Engaño

Desvelas que jugaste un papel menor pero recurrente en la vida de otro humanoide, o al menos lo convences de que es el caso. Haz una prueba de Engaño contra la CD de Voluntad del objetivo. Con un éxito, la revelación lo deja asustado 2, y con un éxito crítico, se queda asustado 3. Además, averiguras información sobre el tema como si hubieras intentado Recordar conocimiento utilizando una habilidad apropiada y hubieras sacado el mismo resultado en la tirada. No puedes volver a usar esta habilidad contra el mismo humanoide hasta que haya pasado 1 día y te hayas disfrazado de otra persona.

Especial Esta dote se puede usar, a discreción del DJ, contra no humanoides, si tienen contacto regular con humanoides o si puedes disfrazarte como un miembro de la ascendencia o tipo de criatura del objetivo.

CONJUROS DE LACUNAFEX**CONJURO 1****IMPRIMIR MENSAJE**

POCO COMÚN ADIVINACIÓN

Tradiciones ocultismo**Lanzamiento** somático, verbal**Alcance** toque; **Objetivo** Un objeto

Proyectas vibraciones psíquicas sobre el objeto objetivo, imprimiendo en él un breve mensaje o idea emocional de tu creación. Esta sensación impresa es revelada a cualquiera que lanza *leer un objeto* (ver más abajo) sobre el objeto objetivo, reemplazando cualquier suceso emocional ante el que estuviera presente. Si el objeto está en el área de un conjuro de retrocognición, los mensajes impresos aparecen como acontecimientos importantes en la línea temporal, pero no interfieren con ninguna otra visión.

Si el objeto es el objetivo de un conjuro de *leer el aura* de un nivel mayor que *imprimir mensaje*, el lanzador descubre que el objeto ha sido modificado. Cuando Lanzas este conjuro, cualquier vibración anterior proyectada en un objeto por lanzamientos previos de *imprimir mensaje* se desvanece.

INTERCAMBIAR APARIENCIA**CONJURO 1**

POCO COMÚN ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcano, ocultismo**Lanzamiento** somático, verbal; **Requisitos** Tienes el rasgo humanoide.**Alcance** toque; **Objetivos** tú y otro humanoide**Tirada de salvación** Voluntad; **Duración** variable

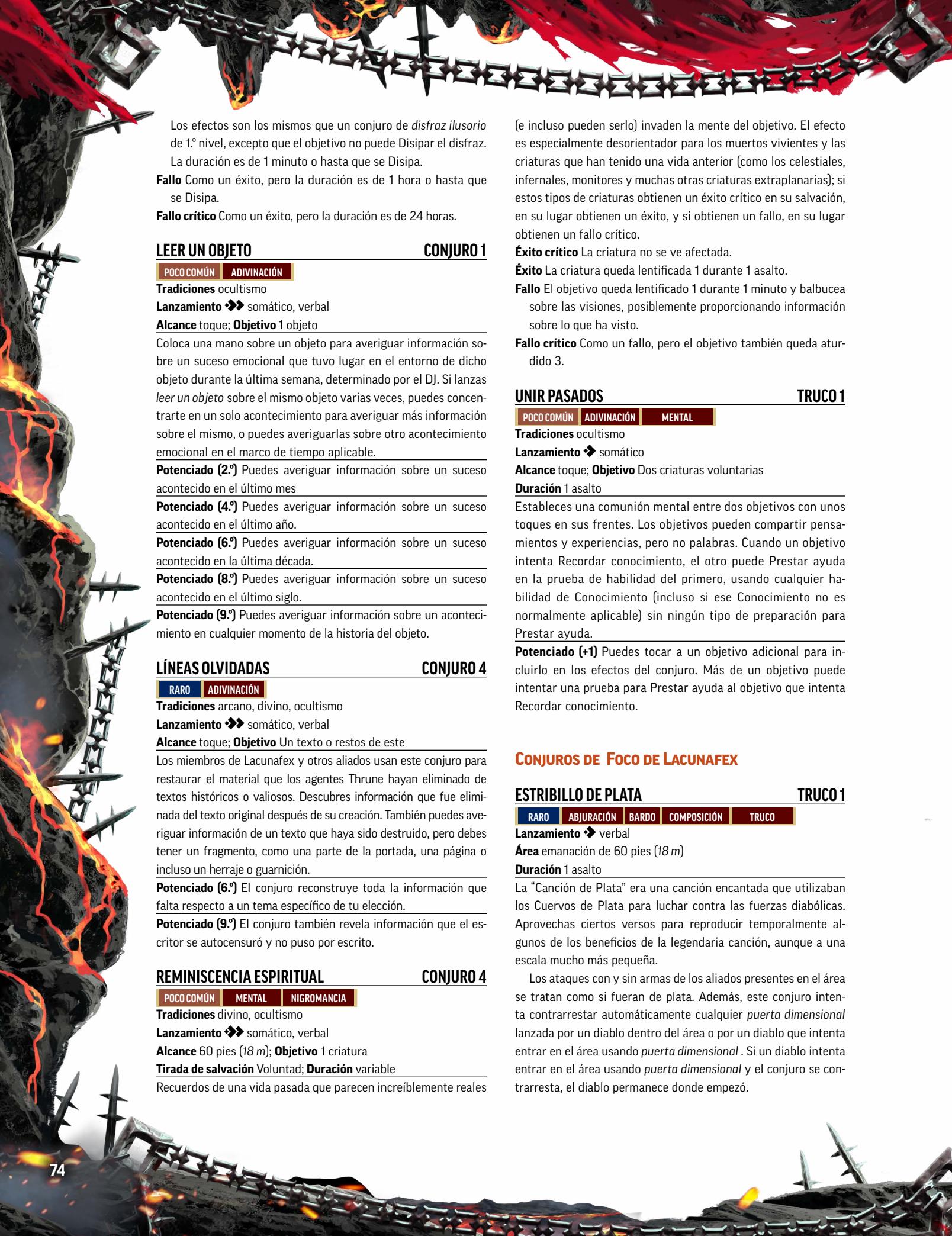
Lacunafex ha desarrollado medios para intercambiar semblantes con los que confundir a posibles perseguidores. Intercambias tu apariencia con la del objetivo, y los efectos dependen del resultado de la tirada de salvación de Voluntad del objetivo. Los objetivos voluntarios o inconscientes fallan críticamente de forma automática esta tirada de salvación.

Éxito crítico Sin efecto.**Éxito** Adoptas la apariencia del objetivo, y éste adopta la tuya.**EL MAÑANA DEBE ARDER****Parte 1:**
Camino de Kintargo**Parte 2:**
Sombras sobre la Ciudad de Plata**Parte 3:**
La presa arrinconada

Atlas de Ravourel

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



Los efectos son los mismos que un conjuro de *disfras ilusorio* de 1º nivel, excepto que el objetivo no puede Disipar el disfraz. La duración es de 1 minuto o hasta que se Disipa.

Fallo Como un éxito, pero la duración es de 1 hora o hasta que se Disipa.

Fallo crítico Como un éxito, pero la duración es de 24 horas.

LEER UN OBJETO

POCO COMÚN ADIVINACIÓN

Tradiciones ocultismo

Lanzamiento somático, verbal

Alcance toque; **Objetivo** 1 objeto

Coloca una mano sobre un objeto para averiguar información sobre un suceso emocional que tuvo lugar en el entorno de dicho objeto durante la última semana, determinado por el DJ. Si lanzas *leer un objeto* sobre el mismo objeto varias veces, puedes concentrarte en un solo acontecimiento para averiguar más información sobre el mismo, o puedes averiguarlas sobre otro acontecimiento emocional en el marco de tiempo aplicable.

Potenciado (2.) Puedes averiguar información sobre un suceso acontecido en el último mes

Potenciado (4.) Puedes averiguar información sobre un suceso acontecido en el último año.

Potenciado (6.) Puedes averiguar información sobre un suceso acontecido en la última década.

Potenciado (8.) Puedes averiguar información sobre un suceso acontecido en el último siglo.

Potenciado (9.) Puedes averiguar información sobre un acontecimiento en cualquier momento de la historia del objeto.

CONJURO 1

(e incluso pueden serlo) invaden la mente del objetivo. El efecto es especialmente desorientador para los muertos vivientes y las criaturas que han tenido una vida anterior (como los celestiales, infernales, monitores y muchas otras criaturas extraplanarias); si estos tipos de criaturas obtienen un éxito crítico en su salvación, en su lugar obtienen un éxito, y si obtienen un fallo, en su lugar obtienen un fallo crítico.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda lentificado 1 durante 1 minuto y balbucea sobre las visiones, posiblemente proporcionando información sobre lo que ha visto.

Fallo crítico Como un fallo, pero el objetivo también queda aturdido 3.

TRUCO 1

POCO COMÚN ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones ocultismo

Lanzamiento somático

Alcance toque; **Objetivo** Dos criaturas voluntarias

Duración 1 asalto

Estableces una comunión mental entre dos objetivos con unos toques en sus frentes. Los objetivos pueden compartir pensamientos y experiencias, pero no palabras. Cuando un objetivo intenta Recordar conocimiento, el otro puede Prestar ayuda en la prueba de habilidad del primero, usando cualquier habilidad de Conocimiento (incluso si ese Conocimiento no es normalmente aplicable) sin ningún tipo de preparación para Prestar ayuda.

Potenciado (+1) Puedes tocar a un objetivo adicional para incluirlo en los efectos del conjuro. Más de un objetivo puede intentar una prueba para Prestar ayuda al objetivo que intenta Recordar conocimiento.

LÍNEAS OLVIDADAS

CONJURO 4

RARO ADIVINACIÓN

Tradiciones arcano, divino, ocultismo

Lanzamiento somático, verbal

Alcance toque; **Objetivo** Un texto o restos de este

Los miembros de Lacunafex y otros aliados usan este conjuro para restaurar el material que los agentes Thrune hayan eliminado de textos históricos o valiosos. Descubres información que fue eliminada del texto original después de su creación. También puedes averiguar información de un texto que haya sido destruido, pero debes tener un fragmento, como una parte de la portada, una página o incluso un herraje o guarnición.

Potenciado (6.) El conjuro reconstruye toda la información que falta respecto a un tema específico de tu elección.

Potenciado (9.) El conjuro también revela información que el escritor se autocensuró y no puso por escrito.

REMINISCENCIA ESPIRITUAL

CONJURO 4

POCO COMÚN MENTAL NIGROMANCIA

Tradiciones divino, ocultismo

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 60 pies (18 m); **Objetivo** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Recuerdos de una vida pasada que parecen increíblemente reales

CONJUROS DE FOCO DE LACUNAFEX

ESTRIBILLO DE PLATA

TRUCO 1

RARO ABJURACIÓN BARDO COMPOSICIÓN TRUCO

Lanzamiento verbal

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

La “Canción de Plata” era una canción encantada que utilizaban los Cuervos de Plata para luchar contra las fuerzas diabólicas. Aprovechas ciertos versos para reproducir temporalmente algunos de los beneficios de la legendaria canción, aunque a una escala mucho más pequeña.

Los ataques con y sin armas de los aliados presentes en el área se tratan como si fueran de plata. Además, este conjuro intenta contrarrestar automáticamente cualquier *puerta dimensional* lanzada por un diablo dentro del área o por un diablo que intenta entrar en el área usando *puerta dimensional*. Si un diablo intenta entrar en el área usando *puerta dimensional* y el conjuro se contrarresta, el diablo permanece donde empezó.

Arquetipo del cultivador de la Campanilla

Los cultivadores de la Campanilla se encargan de la mayoría de las actividades de base dedicadas a liberar esclavos y escoltarlos a un lugar seguro. Utilizan palabras en código relacionadas con la agricultura para ocultar su trabajo: los esclavos liberados de un cultivador son su “cosecha”, que se mueve a lo largo de caminos secretos denominados “hileras”, refugiándose en escondites secretos conocidos como “graneros”.

DEDICACIÓN A LA CAMPANILLA

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN PRESTIGIO

Prerrequisitos Carisma 14, experto en Sígilo y Supervivencia, miembro de la Red de la Campanilla

Te dedicas a liberar esclavos y guiarlos a la libertad. Obtienes un bonificador +5 pies (1,5 m) por estatus a la Velocidad. Elige hasta seis personas más para que sean tu “cosecha”. Los miembros de tu cosecha pueden usar tu Velocidad para viajar por tierra si es más alta que la suya. Los miembros a más de 60 pies (18 m) de ti pierden todos los beneficios (de esta u otras dotes de cultivador de la Campanilla) por ser parte de tu cosecha, pero los recuperan de inmediato en cuanto regresan. Puedes añadir o eliminar a alguien de tu cosecha si pasas 10 minutos conversando con esa persona.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo de cultivador de la Campanilla.

ESPANTAPÁJAROS

DOTE 8

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación a la Campanilla

Luchas con fiereza para proteger tu cosecha. Cuando impactas a una criatura adyacente a dos o más miembros de tu cosecha con un arma o un ataque sin armas, obtienes un bonificador por circunstancia a tu tirada de daño igual a la cantidad de dados de daño del arma. Cuando impactas a una criatura que tiene agarrado a un miembro de tu cosecha, dicho miembro puede intentar Escapar usando una reacción.

GUÍA EXPERIMENTADO

DOTE 8

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación a la Campanilla

Encontrar un camino para ponerse a salvo puede ser angustioso, pero tienes mucha práctica ayudando a otros a recorrerlo. Cuando obtienes un éxito para Prestar ayuda a un miembro de tu cosecha, en su lugar obtienes un éxito crítico.

SENDERO DEL JARDÍN

DOTE 8

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación a la Campanilla

Puedes guiar a tu cosecha para que avance sin ser vista. Cuando tú y tu cosecha tratéis de Evitar ser vistos, puedes elegir a un miembro de esta para otorgarle temporalmente los beneficios de la dote de habilidad Aliados silenciosos hasta que el grupo ya no trate de Evitar ser visto. El grupo tira dos veces en lugar de una y usa la tirada más alta. Este efecto es de fortuna.

AUXILIO DEL CULTIVADOR

DOTE 10

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación a la Campanilla

Puedes usar la reacción Prestar ayuda para auxiliar a un miembro de tu cosecha aunque no te hayas preparado.

IMPULSO DEL CULTIVADOR

DOTE 10

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación a la Campanilla

Tu bonificador a la Velocidad por Dedicación a la Campanilla aumenta a +10 pies (3 m). Los miembros de tu cosecha obtienen un bonificador +5 pies (1,5 m) por circunstancia a la Velocidad.

CORTAR ATADURAS

DOTE 12

POCO COMÚN ARQUETIPO ATAQUE

Prerrequisitos Dedicación a la Campanilla, experto en un arma cuerpo a cuerpo

Selecciona un efecto mágico que haya dejado a un miembro adyacente de tu cosecha en estado agarrado, linternificado, neutralizado, paralizado o torpe. Intenta una prueba de contrarrestar usando tu modificador al ataque (incluido tu penalizador por ataque múltiple) con un arma cuerpo a cuerpo con la que tienes una competencia de experto. Tu nivel de contrarrestar es la mitad de tu nivel redondeando hacia arriba. Si tienes éxito, liberas a dicho miembro del efecto; en caso de fallo, no puedes intentar usar Cortar ataduras sobre el efecto del miembro de la cosecha hasta que hayan pasado 24 horas.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

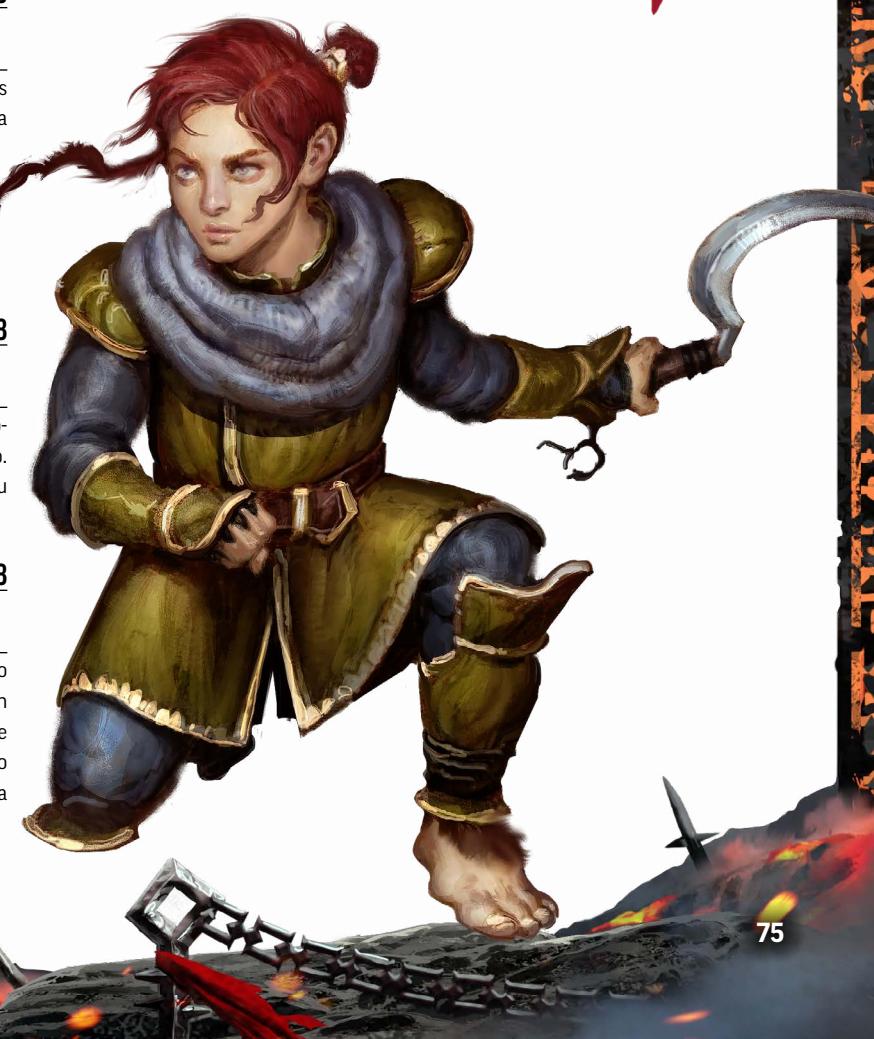
Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravouen

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura





LOS PECADOS DEL ESCLAVISTA

Los demonios esclavistas surgen de las almas de los mortales que trabajaban como esclavistas, tiranos que fomentaron el tráfico de personas en sus dominios o burócratas que hicieron la vista gorda ante actividades de esclavitud ilegales.

Demonio, Kalavakus

Los kalavakus trabajan como esclavistas en el Abismo, por lo que se han ganado el apodo de “demonios esclavistas”. Estos demonios reúnen víctimas capturadas y las venden a otros infernales o mortales sin escrúpulos. Las súplicas de libertad o clemencia caen en saco roto, ya que los demonios esclavistas piensan que, si pueden atrapar y retener a alguien, es de su legítima propiedad y pueden venderlo. Los kalavakus conocen mucho más que meros medios físicos para dominar a los esclavos; también saben cómo encadenar el alma de una víctima. Los demonios esclavistas con más éxito tienen grandes fosos de esclavos en el Abismo, y grandes cantidades de almas encarceladas.

KALAVAKUS

CM MEDIANO DEMONIO INFERNAL

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +23, Intimidación +22, Religión +17, Sigilo +19

Fue +7, Des +1, Con +5, Int +2, Sab +3, Car +3

CA 30; Fort +21, Ref +17, Vol +19; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 200; Debilidades hierro frío 10, bien 10, vulnerabilidad a la liberación

Vulnerabilidad a la liberación La primera vez que una criatura se libra del rasgo Esclavizar un alma del demonio, o si éste observa cómo una criatura es liberada del cautiverio o la esclavitud mental, el demonio sufre 3d6 de daño mental.

Ataque de oportunidad ↗

Atrapar con un cuerno ↗ **Desencadenante** Una criatura falla un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo contra el demonio esclavista. **Efecto** El demonio esclavista intenta Desarmar el arma utilizada en el Golpe desencadenante con un penalizador -2. Si obtiene un éxito, en su lugar obtiene un éxito crítico. El demonio no necesita una mano libre para usar esta capacidad.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ cuernos +23 (letal 1d8), **Daño** 2d10+13 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +23 (ágil), **Daño** 2d8+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +23, **Daño** 2d6+13 perforante

Conjuros divinos innatos CD 27; **5.º** puerta dimensional; **4.º** caminar por el aire (x2), puerta dimensional (a voluntad); **3.º** acelerar; **1.º** orden impersiosa (a voluntad)

Rituales divinos CD 27; pacto abisal

Esclavizar un alma ↗ (arcano, encantamiento, mental) El demonio esclaviza el alma de una criatura viva a un máximo de 60 pies (18 m). El objetivo puede intentar resistirse con una salvación de Voluntad CD 29. Un demonio esclavista no puede tener más de un alma viva esclavizada con esta capacidad al mismo tiempo, y ningún otro demonio esclavista puede esclavizar la misma alma. Si un demonio esclavista mata a una criatura cuya alma ha esclavizado, el demonio recupera 20 PG y el alma es relegada a una eternidad de trabajo en el Abismo, sumando al recuento de

almas del demonio esclavista, y el demonio puede esclavizar otra alma.

Éxito El objetivo evita ser esclavizado y es temporalmente inmune durante 24 horas.

Fallo El objetivo es esclavizado y queda debilitado 2 durante 24 horas o hasta que el demonio esclavista muera, lo que ocurra primero.

Fallo crítico Como un fallo, sólo que el objetivo también sufre los efectos de un fallo en una tirada de salvación contra *dominar*.

CRÍATURA 10

Diablo, osyluth

Los osyluth, también conocidos como diablos de hueso, se entregan a la tortura y el sadismo por los que se conoce al Infierno, quizás más que ningún otro diablo. Son interrogadores modelícos con una inquebrantable devoción por las leyes y la jerarquía del Infierno, y persiguen las herejías entre mortales y diablos con la misma energía. Estos diablos surgen de los pantanos de Estigia, la quinta capa del Infierno, a partir de la energía estancada de herejías muertas hace mucho tiempo. Abandonados a su suerte, los osyluth construyen enormes colmenas calcificadas en los remotos rincones de Estigia y cazan en el pantano infernal en busca de diablos menores y suplicantes.

OSYLUUTH

LM GRANDE DIABLO INFERNAL

Percepción +17; visión en la oscuridad mayor

Idiomas celestial, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +18, Engaño +19, Intimidación +21, Religión +15, Sigilo +20

Fue +5, Des +5, Con +4, Int +3, Sab +2, Car +4

CA 28; Fort +21, Ref +18, Vol +15; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 146; Inmunidades fuego; **Debilidades** bien 10; **Resistencias** físico 10 (excepto plata), veneno 10

Velocidad 35 pies (10 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +20, **Daño** 2d10+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +20 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+11 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ agujón +21 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 1d10+11 perforante más veneno de diablo de hueso

A distancia ♦ fragmento de hueso +20 (incremento de rango de distancia 30 pies [9 m]), **Daño** 2d6+8 perforante

Conjuros divinos innatos CD 25; **5º dolor fantasmal, puerta dimensional; 4º ancla dimensional** (x2), **puerta dimensional** (a voluntad), **discernir mentiras; 2º invisibilidad** (a voluntad; solo a sí mismo)

Rituales divinos CD 25; *pacto infernal*

Barrido de cola ♦ El diablo de hueso realiza un barrido con su cola en un cono de 15 pies (4,5 m). Cada criatura dentro del cono debe tener éxito en una salvación de reflejos CD 26 o quedará tumbada.

Golpe sádico Un diablo de hueso infinge 2d6 de daño adicional cada vez que golpea con cualquiera de sus Golpes a una criatura en estado debilitado, asustado o tumbado.

Invisibilidad rápida El diablo de hueso puede lanzar invisibilidad sobre sí mismo usando 1 sola acción.

Veneno de diablo de hueso (veneno); **Tirada de salvación** CD 25 Fortaleza; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 2d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 3d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 3d6 de daño por veneno, debilitado 2, y la criatura sufre un penalizador -4 por situación a las salvaciones de Voluntad contra los intentos de Obligar (1 hora)

CRÍATURA 9



ARTISTAS DE LA AGONÍA

Un osyluth practica la tortura con la pasión de un artista. Su habilidad saca a la luz todo tipo de verdades y secretos de sus víctimas, que un osyluth puede recordar con una precisión inmaculada hasta siglos después. Con el tiempo, los osyluth acumulan cuantiosas cantidades de información, convirtiéndose en recursos especialmente valiosos para diabolistas y otros lanzadores de conjuros malignos que anhelan el conocimiento infernal. Por supuesto, tales conjuradores también suelen utilizar a los osyluth por sus crueles talentos para el interrogatorio, perpetuando el ciclo de sangre derramada y secretos robados.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

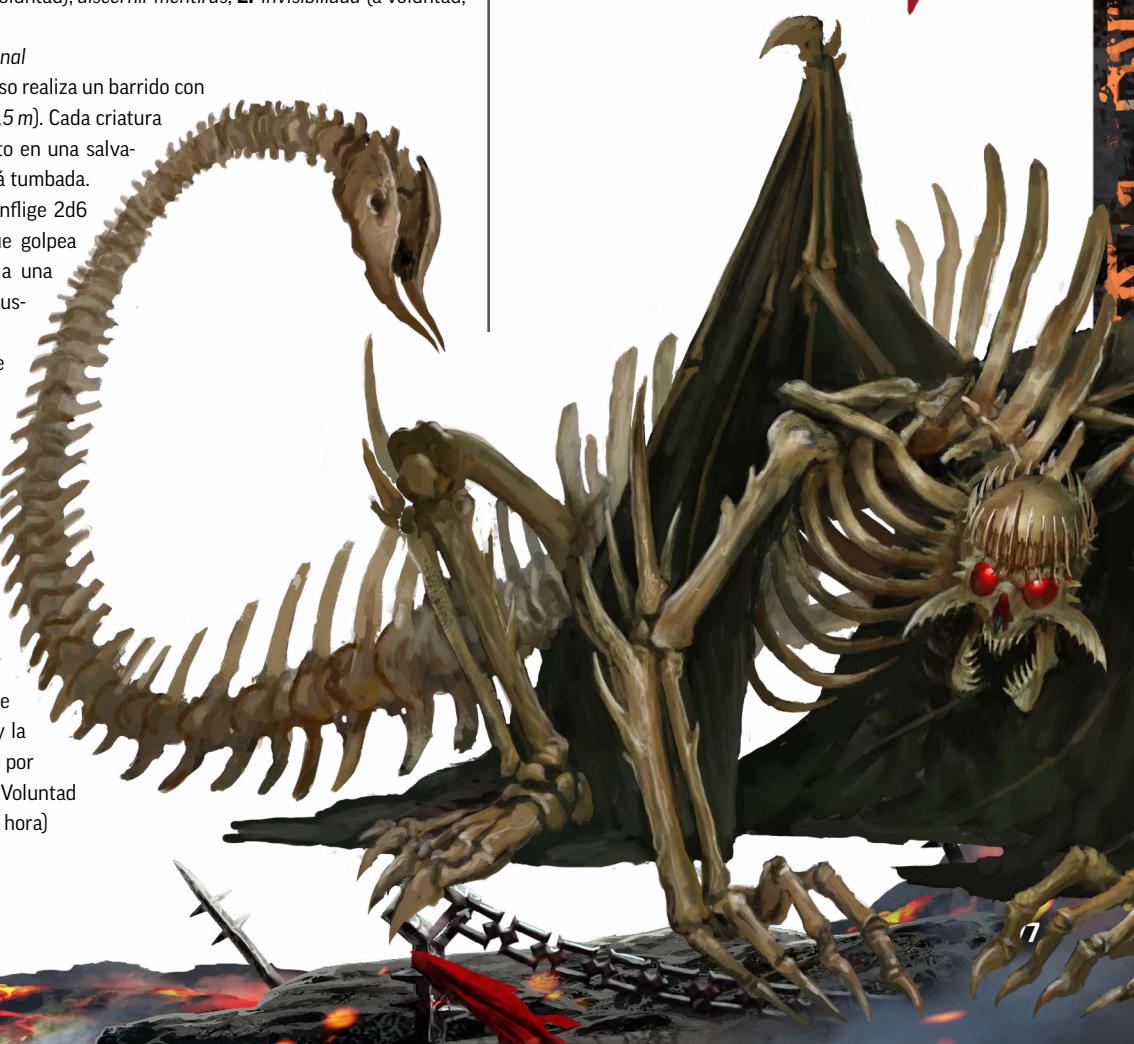
Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura





AGENTES DE LA CORTE SOMBRÍA

Algunos gigantes de las sombras viajan al Plano Material para servir específicamente como agentes de la Corte Sombría de Nidal. No es necesario pasar mucho tiempo en las calles de Pangolais o Nis-roch para oír rumores acerca de grandes tropas de asalto desplegadas por los misteriosos miembros de la corte.

Gigante de las sombras

Los gigantes de las sombras son nativos del Plano de la Sombra, donde han vivido en un crepúsculo eterno durante milenios. Sus culturas varían mucho dependiendo de si residen en su tierra de origen o se han trasladado al Plano Material. En el Plano de la Sombra, viven en grupos familiares y mantienen un estilo de vida nómada mientras deambulan por vastas tierras ancestrales entre bosques de sombra y brumosos abismos. Estos cazadores y recolectores transmiten su historia a través de relatos orales, realizan peregrinaciones a sacrilegos zigurats de piedra negra y se bañan en la sangre de sus eternos enemigos, incluidas las tribus rivales de gigantes de las sombras y los velstrac que quieren esclavizar a su especie. Por el contrario, en el Plano Material suelen ser reservados y aislacionistas, y se mantienen alejados de otros pueblos.

Con su altura de 15 pies (4,5 m), la piel gris y el cabello ligeramente más claro, los gigantes de las sombras son enemigos temibles con una merecida reputación de guerreros feroces y combatientes despiadados. Casi nunca se relacionan con extraños, aunque pueden tratar con guerreros veteranos que les muestran el respeto y la deferencia que en su opinión se merecen. Sólo un pequeño subconjunto de gigantes de las sombras adora a Zon-Kuthon, y la mayoría de estos kuthitas están tan firmemente arraigados en la cultura de Nidal, que a sus hermanos en el Plano de la Sombra les costaría reconocerlos. En cambio, la mayoría de los gigantes de las sombras practican una antigua religión que, si bien es exclusiva de su gente, muchos confunden con la fe de Zon-Kuthon, dado que tiene su propia temática sangrienta de sacrificio y automutilación.

GIGANTE DE LAS SOMBRAS

CRÍATURA 13

LM GRANDE GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas común, lengua sombría, jotun

Habilidades Atletismo +27, Intimidación +24, Sigilo +21 (+23 para Esconderte con luz tenue)

Fue +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +3

Objetos cadena armada, coraza +1, saco con 5 rocas

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +20, **Vol** +23

PG 275

Ataque de oportunidad ↗

Atrapar roca ↗

Velocidad 35 pies (10 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ cadena armada +27 (alcance 10 pies [3 m], derribo, desarmar), **3d8+18 cortante más sudario de sombras**

Cuerpo a cuerpo ↗ puño +27 (ágil, alcance 10 pies [3 m], no letal), **3d8+18 contundente más sudario de sombras**

A distancia ↗ roca +27 (brutal, incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **2d8+18 contundente**

Arrojar roca ↗

Manto sombrío ↗ (divino, ilusión) El gigante de las sombras obtiene el efecto del conjuro *contorno borroso* durante 1 minuto o hasta que está expuesto a luz solar directa, lo que ocurre primero.

Sudario de sombras (divino, nigromancia) Cuando un gigante de las sombras impacta con un ataque cuerpo a cuerpo, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 30 o quedará drenado 1 y sufrirá un penalizador -1 por situación a las pruebas de Percepción relacionadas con la vista mientras permanezca drenado. En caso de un fallo crítico, este estado no se cura de forma natural y sólo puede eliminarse con magia.



ADIESTRADORES DE JABALÍES DE SANGRE

Pocos esclavistas tienen jabalíes propios. La mayoría son criados y custodiados por adiestradores de animales especializados. Estas empresas guardan los secretos de la cría de jabalíes y mantienen poblaciones relativamente pequeñas de estas criaturas, a las que alquilan para obtener un beneficio considerable. Claro que, aparte del robo ocasional, no todos los jabalíes de sangre permanecen bajo el control de este pequeño grupo. Algunos han escapado y se han vuelto salvajes.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de
herramientas de
la aventura

Jabalí de sangre

Los jabalíes de sangre son temibles cerdos criados en Cheliax con el único propósito de cazar esclavos huidos. La especie tiene su origen en una especie de gran jabalí salvaje nativo de la sombría floresta de Usk en Nidal, y estos animales conservan el pelaje gris, los ojos rojos y los sentidos excepcionales de sus predecesores. El proceso de cría intensivo para producir jabalíes de sangre (aumentado por la aplicación selectiva de magia) confiere a estas criaturas una sensibilidad incomparable a la sangre, incluida la capacidad de detectar con precisión la ubicación y los movimientos de una criatura ensangrentada, permitiéndoles rastrear a sus presas desde una milla (1,6 km) de distancia.

Los cuidadores de jabalíes preparan y marcan a los animales para enfatizar su aspecto inquietante. Aunque un jabalí de sangre puede confundirse de lejos con un cerdo ordinario, de cerca las diferencias son evidentes. Los ojos rojos como la sangre, el pelaje ceniciente y los colmillos extraordinariamente afilados definen cientos de kilos de músculo salvaje, cuyas venas se pueden ver a través de la pálida y cadáverica piel del jabalí. Las cadenas, grilletes y los pinchos son accesorios típicos de los jabalíes para garantizar que sean lo más aterradores posible.

La habilidad de un jabalí de sangre para rastrear a su presa sólo con el olor de la sangre del objetivo ha sido la perdición de muchos ladrones, bandidos y ocasionalmente amantes ilícitos, pero ninguno tiene tantos motivos para temer a estas bestias como los esclavos que buscan la libertad. Ni siquiera lavando la sangre derramada se puede evitar la persecución del jabalí, una vez ha encontrado el rastro. En consecuencia, muchos medianos de la Red de la Campanilla practican celosamente técnicas de desarme y combate no letal con el objetivo específico de evitar un derramamiento de sangre accidental durante una huida.

JABALÍ DE SANGRE

NM MEDIANO ANIMAL

Percepción +15; sentir la sangre 60 pies (18 m), olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +15, Supervivencia +15

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -2

Presas de sangre Al oler la sangre de una criatura, el jabalí de sangre puede designar a dicha criatura como su presa. El jabalí de sangre puede oler a su presa a una distancia de hasta una milla (1,6 km). Un jabalí de sangre no puede tener más de una presa al mismo tiempo.

Sentir la sangre El jabalí de sangre puede detectar con precisión a criaturas que sangran a un máximo de 60 pies (18 m).

CA 23; Fort +16, Ref +14, Vol +10

PG 98

Ferocidad

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +17, **Daño** 2d8+8 perforante

Perseguir ♦ El jabalí de sangre da una Zancada hacia su presa, ignorando el terreno difícil y obteniendo un bonificador +10 pies (3 m) por circunstancia a su Velocidad durante el movimiento.

Vrraqueo aterrador ♦ (auditivo, emoción, mental, miedo) El jabalí de sangre suelta un chillido espeluznante. Toda criatura a un máximo de 30 (9 m) pies debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 23 o quedará asustada 1 (asustada 2 en caso de fallo crítico). Si el jabalí de sangre usa Vrraqueo aterrador en el mismo turno después de usar Perseguir, la CD de la salvación de Voluntad es 25 en su lugar.

CRÍATURA 6





EL LEGADO DE BARZILLAI

El tiránico inquisidor Barzillai Thrune mantuvo a la ciudad de Kintargo bajo su brutal control hasta hace poco. Los detalles completos de su reinado y caída se detallan en la Senda de aventuras Hell's Rebels.

Remanente de Barzillai

Aunque los Cuervos de Plata derrotaron al malvado tirano Barzillai Thrune antes de que pudiera conseguir su objetivo de convertirse en un espíritu protector local, remanentes de su espíritu permanecen por toda la región de Ravounel. En ocasiones, estos remanentes de conciencia producen un vago cuerpo con la forma de Barzillai a partir de trozos del terreno cercano, pero cuando esto ocurre cerca de lugares embrujados, la fuerza espectral puede fusionarse en un cuerpo más preciso utilizando ectoplasma extraído de estas apariciones. En cualquiera de sus formas, el remanente blande una versión de la maza ardiente de Barzillai, que se disuelve en una fina neblina una hora después de que el remanente es destruido.

Los remanentes de Barzillai se pueden manifestar en cualquier lugar de Ravounel, e incluso cuando un remanente es derrotado, otro puede surgir más adelante. El inquisidor muerto vivo sólo podrá descansar si se recupera su maza antes de que desaparezca y se entierre en un lugar consagrado por clérigos del bien, donde debe permanecer inalterada durante al menos un año.

Aunque un remanente de Barzillai puede extraer poder de cualquier aparición con la que está asociado, tiende a hacerlo con algunas específicas. Las apariciones que se muestran en las páginas 27 a 28 suelen asociarse con remanentes de Barzillai. Sin embargo, distan de ser las únicas apariciones que puede crear; los registros de los Cuervos de Plata mencionan muchos fenómenos asociados con el muerto vivo, incluyendo diversas aves, aromas de menta y té, y figuras fantasmales con armadura pesada.

REMANENTE DE BARZILLAI

CRÍTURA 10

RARO LM MEDIANO INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, azlante, común, dracónico, élfico, estrícido, gnómico, infernal, jotun, lengua sombría, mediano, varisio

Habilidades Arcanos +21, Conocimiento de tortura +21, Engaño +23, Religión +21, Sociedad +19

Fue -5, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +3, **Sab** +7, **Car** +5

CA 29; **Fort** +14, **Ref** +21, **Vol** +23

PG 135; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** forma embrujada, todo el daño 8 (excepto fuerza, positivo o *toque fantasmal*; doble resistencia contra no mágico)

Forma embrujada (divino, nigromancia) El remanente de Barzillai recurre al poder de las apariciones, reforzando su forma cuando se encuentran cerca. Su resistencia a todo el daño aumenta a 12 mientras se encuentre a un máximo de 60 pies (18 m) de una aparición. Cuando se inutiliza una aparición a un máximo de 60 pies (18 m) de Barzillai, éste sufre 20 de daño por fuerza debido a la reacción.

Velocidad volar 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza ardiente +22 (empujón, fuego, mágico), **Daño** 2d6+8 contundente más 2d6 por fuego

Crear aparición ▶▶▶ (divino, nigromancia) **Frecuencia** tres veces al día; **Requisitos** El remanente de Barzillai se encuentra en Ravounel. **Efecto** El remanente de Barzillai altera y amplifica los espíritus inestables del área para crear una aparición de 6.º nivel o inferior

en su ubicación actual. Esta aparición es permanente hasta que se inutiliza o el remanente de Barzillai es destruido.

Rusalka

Los rusalkas son habitantes hermafroditas de los ríos que disfrutan manipulando las emociones de quienes tienen la desgracia de caer en sus manos.

RUSALKA

NM MEDIANO ACUÁTICO HADA

Percepción +22; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +21, Atletismo +22, Diplomacia +21, Engaño +25, Interpretación +23 (+25 a cantar), Naturaleza +21, Sigilo +25

Fue +4, Des +5, Con +3, Int +1, Sab +3, Car +7

CA 33; Fort +21, Ref +25, Vol +21

PG 180; Debilidades hierro frío 15; **Resistencias** fuego 10

Forma borrosa Un rusalka bajo el agua está oculto.

Velocidad 25 pies (7,6 m), nadar 50 pies (15 m); *caminar sobre el agua*

Cuerpo a cuerpo melena +24 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], sutil), **Daño** 3d8+10 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 35; **5.º controlar las aguas** (a voluntad), **convocar elemental** (sólo catarata viviente); **3.º hechizar** (a voluntad); **2.º invisibilidad** (a voluntad), **niebla de oscurecimiento** (a voluntad); **Constante (6.º)** *caminar sobre el agua*

Constreñir 2d8+10 contundente, CD 32

Llamada atrayente (auditivo, concentrado, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio) El rusalka lanza una invitación irresistible. Toda criatura que no sea feérica dentro de una emanación de 300 pies (91 m) debe intentar una salvación de Voluntad CD 27. El efecto dura 1 asalto, pero si el rusalka vuelve a usar Llamada atrayente en asaltos posteriores, la duración se extiende en 1 asalto para todas las criaturas afectadas. Una vez que una criatura tiene éxito en cualquier salvación contra Llamada atrayente, dicha criatura es temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda fascinada y debe gastar todas sus acciones para acercarse al rusalka, evitando peligros obvios. Si una criatura atraída se encuentra adyacente al rusalka, se queda quieta y no actúa. Si es atacada por el rusalka, la criatura se libera del cautiverio al final del turno del rusalka.

Fallo crítico Como un fallo, pero si la criatura es atacada por el rusalka, puede intentar una nueva salvación sólo al comienzo de su siguiente turno, en lugar de ser liberada al final del turno del rusalka.

Melena enmarañadora Un rusalka puede tener hasta ocho criaturas agarradas con su melena al mismo tiempo.

Pelo suelto El rusalka intenta una prueba de Atletismo y compara el resultado con la CD de Fortaleza de cada criatura agarrada. Si el rusalka tiene éxito contra una criatura, la mueve hasta 10 pies (3 m), y si tiene un éxito crítico, hasta 20 pies (6 m). Este movimiento debe tener lugar dentro del alcance de su melena.

Toque bochornoso (emoción, encantamiento, mental, primigenio) El rusalka toca a una criatura a menos de 5 pies (1,5 m) con la mano, evocando recuerdos de arrepentimiento y vergüenza. El objetivo debe intentar una salvación de Voluntad CD 35.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito La criatura queda indispuesta 1.

Fallo La criatura queda indispuesta 1 y aturdida 1.

Fallo crítico La criatura queda indispuesta 1 y aturdida 1, y debe usar la primera acción de su siguiente turno para Golpearse a sí misma, impactando automáticamente.

CRÍATURA 12



LA SEMANA AZUL

Quienes viven en las mismas áreas habitadas por rusalkas saben que deben evitar el agua durante una semana a principios de sarenith, cuando dichas hadas se vuelven particularmente activas. Este período es conocido en muchas regiones como Semana Azul. La mayoría de las aldeas prohíben nadar y pescar durante esta época (aunque la prohibición es difícil de aplicar, ya que ocurre durante el apogeo del buen tiempo) y la gente más supersticiosa se asegura de cerrar sus puertas tanto desde dentro como desde fuera.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura





DIVINIDADES VELSTRAC

Los vesltracs más poderosos son divinidades singulares conocidas colectivamente como demagogos, criaturas poderosas, a menudo adoradas por los mortales, que buscan experimentar nuevas revelaciones agónicas y obtener poder mejorando el cuerpo a través del dolor.

Velstrac

Los velstrac son infernales terribles que viven en las sombras y buscan la sensación definitiva a través de la automutilación. Sólo trascienden su estoico desapego cuando infligen dolor y terror a sus víctimas, practicando nuevas formas de degradación y tortura antes de volver sus cuchillos contra sí mismos. Aunque los vesltracs se tienen por encima de limitaciones como la moralidad o los tabúes mortales, sus víctimas los conocen como torturadores sin emociones que infligen un sufrimiento sádico y corrupto. Afirman buscar la perfección de pensamiento, forma y acción, aunque no reconocen ninguna mejora que no requiera la dolorosa escisión de la carne o el espíritu.

Los vesltracs se manifiestan a partir de las almas de mortales masoquistas o sádicos que son desviadas al Plano de la Sombra y luego forjadas en formas que se adaptan a sus viles predilecciones, que van desde los augures de rango inferior, hasta los interlocutores obsesionados por la estética.

Algunos mortales se refieren a los vesltracs como "kitones", una atribución incorrecta que los velstrac toleran con fría diversión. El término "kiton" refiere un maestro o virtuoso entre los de su clase, y estos infernales disfrutan siendo etiquetados como maestros de sus horribles caminos de perfección a través de la agonía.

AUGUR

Estas monstruosas esferas de músculo fibroso, cuchillas dentadas y metal ensangrentado son los vesltracs más comunes en el Plano de la Sombra.

Cada augur tiene un único ojo, desde el que ve los horrores infligidos por otros vesltracs, que enseñan al augur a esperar y apreciar el dolor. Los augures tienen 1 pie ($0,3\text{ m}$) de diámetro y pesan 30 libras (13 kg).

AUGUR

CRÍATURA 1

POCO COMÚN	LM	MENUDO	INFERNAL	VELSTRAC
------------	----	--------	----------	----------

Percepción +8, sentido del dolor, visión en la oscuridad

Idiomas común, infernal, lengua sombría (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +8, Saber de la tortura +7, Engaño +6, Intimidación +7, Religión +4, Sigilo +8
Fue -1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** -1

Sentido del dolor (adivinación, divino) Un velstrac sabe automáticamente si una criatura a la que puede ver tiene alguno de los estados condenada, moribunda y herida, así como el valor de dichos estados.

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 14, regeneración 2 (desactivado por el bien o la plata); **Inmunidades** frío; **Debilidades** bien 5, plata 5

Mirada desconcertante (aura, divina, encantamiento, mental, miedo, visual)

30 pies (9 m). Cuando una criatura termina su turno en el aura, siente los afilados pinchos de las cuchillas del augur en su piel. Cada criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 17 o quedará asustada 1 (asustada 2 con un fallo crítico).

Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo cuchilla +8 (ágil, sutil, versátil Per), **Daño** 1d4-1 cortante más 1d4 por sangrado persistente

Conjuros divinos innatos CD 17; **4º** leer augurios (una vez por semana); **2º** augurio ($\times 2$); **1º** dañar ($\times 3$); **Trucos (1º)** mano del mago

Fijar la mirada (concentrado, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) El augur mira fijamente a una criatura a la que pueda ver a un máximo de 30 pies (9 m). El objetivo debe intentar de inmediato una salvación de Voluntad contra la mirada desconcer-



ORIGENES DESPRECIAZABLES

Los vesltrys se originaron a partir de los primeros pensamientos inmorales de los mortales. Los dioses los encontraron tan deplorables, que encerraron a todos los vesltrys en el Infierno. Sin embargo, no pasó mucho tiempo antes de que la recién formada raza de los vesltrys escapara de su prisión infernal al Plano de la Sombra.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Rayos I

Aquí habitan dragones

Caja de misterio de la aventura

tante del augur. Tras intentar la salvación, la criatura es temporalmente inmune hasta el comienzo del siguiente turno del augur.

Tajo giratorio El augur Vuela o da una Zancada, girando mientras se desplaza. Cada vez que el augur entra en el espacio de una criatura, le infinge el daño de su Golpe de cuchilla (salvación de Reflejos básica CD 16). Cada criatura se ve afectada sólo una vez, aunque el augur entre en su espacio varias veces.

CHANTRE

Los vesltrys cuentacuentos e historiadores son conocidos como chantres. Los chantres actúan en las cortes de los demagogos velstrac, seguidos por terribles coros.

CHANTRE

POCO COMÚN LM MEDIANO INFERNAL VELSTRAC

Percepción +32; detectar magia, sentido del dolor, visión en la oscuridad, visión verdadera

Idiomas común, infernal, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +27, Atletismo +28, Saber de la tortura +26, Diplomacia +34, Engaño +32, Interpretación +34, Intimidación +32, Religión +30, Sigilo +29

Fue +6, Des +7, Con +3, Int +6, Sab +6, Car +8

Sentido del dolor (adivinación, divino) Como un augur (página 82).

CA 39; **Fort** +25, **Ref** +29, **Vol** +30; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 295, regeneración 25 (desactivada por el bien o la plata);

Inmunidades frío; **Debilidades** bien 20, plata 20

Mirada desconcertante (aura, divina, encantamiento, mental, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura termina su turno en el aura, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 38 o quedará condenada 1.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m) (por volar)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +31 (ágil, alcance 10 pies [3 m], sutil), **Daño** 4d10+6 cortante más 1d6 por sangrado persistente

Conjuros divinos innatos CD 38; **9º lamento de la banshee; 8º cambio de Plano** (a voluntad, sólo para sí mismo, sólo al Plano Material o al Plano de la Sombra), **dañar; 5º explosión de sonido** (a voluntad), **sinestesia** (a voluntad); **Trucos (8º)** atontar, sello; **Constante (8º)** detectar magia, mente en blanco; **(6º)** visión verdadera, volar

Fijar la mirada ♦ (concentrado, divino, encantamiento, mental, visual) Como un augur (página 82). Además, si la criatura estaba condenada, al fallar una salvación ve cómo su piel se separa del cuerpo, quedando confusa mientras permanezca condenada.

Toque atormentador ♦ (divino, emoción, encantamiento, mental) El chantre toca a una criatura a un máximo de 10 pies (3 m), provocando que grite constantemente de dolor. El objetivo debe intentar una salvación de Voluntad CD 38. Mientras el objetivo está anonadado por este efecto, fallará automáticamente todas las pruebas de Sigilo por culpa de sus continuos gritos.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

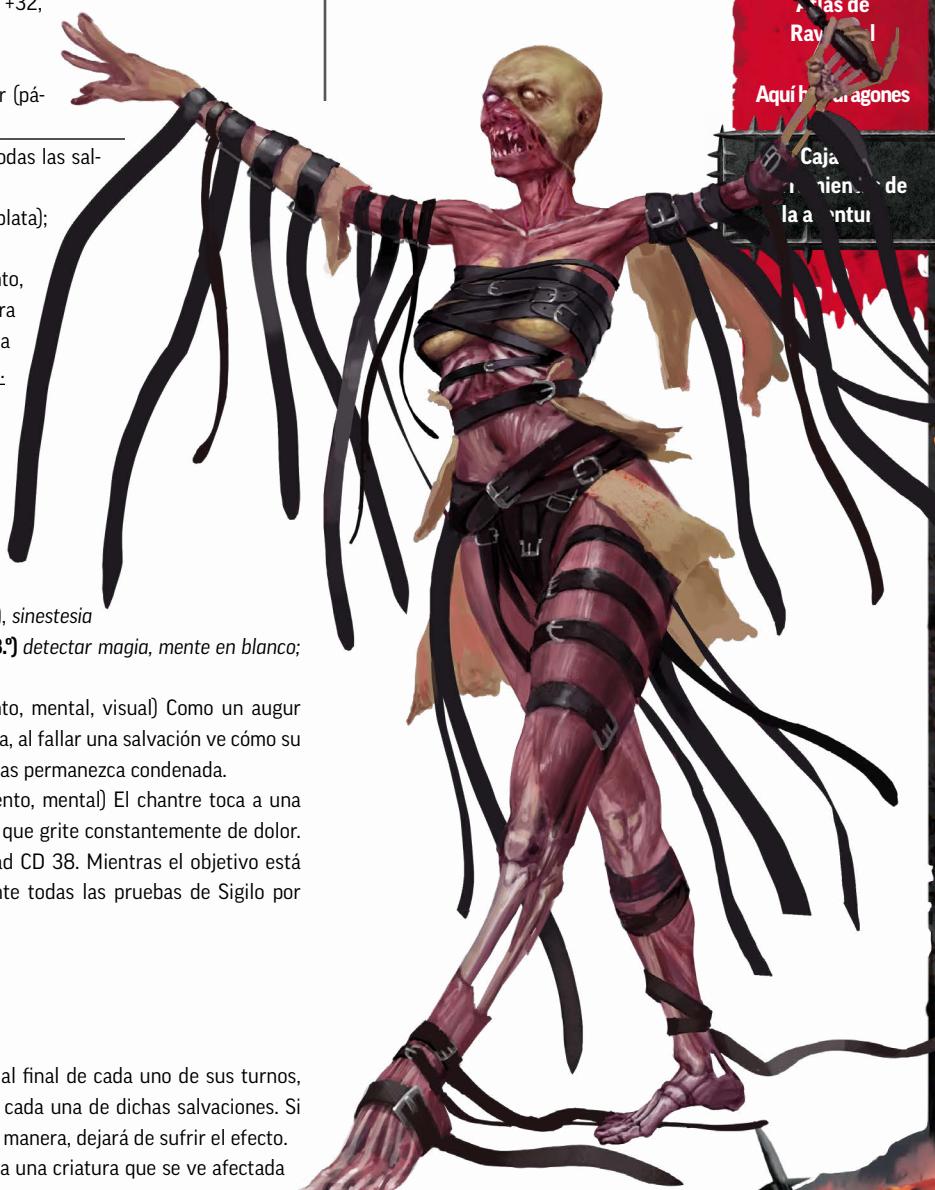
Éxito El objetivo queda anonadado 1.

Fallo El objetivo queda anonadado 3.

Fallo crítico El objetivo queda anonadado 4.

El objetivo puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos, y la CD se reduce de forma acumulativa en 1 para cada una de dichas salvaciones. Si el objetivo reduce su estado anonadado a 0 de esta manera, dejará de sufrir el efecto.

Reunir coro ♦ El chantre añade a su coro de gritos a una criatura que se ve afectada





LA FORJA SOMBRÍA

Muchos vesltrys forjan sus propias cadenas, pero otros encargan la tarea a unos vesltrys singulares conocidos como limosneros. Estos vesltrys ciegos, sordos y mudos, parecen medianos de seis brazos cortados por la cintura, que trabajan sin cesar en una gran fundición en llamas llamada Forja Sombría. Los limosneros trabajan bajo misteriosas restricciones, y tienen la misma probabilidad de rechazar a un velstrac y dejarlo con las manos vacías, que de entregarle una cadena de excelente factura incluso antes de recibir el pedido.



por su Toque atormentador y se encuentra a un máximo de 100 pies (30 m). Un chantre puede tener una cantidad cualquiera de criaturas en su coro, aunque si una criatura deja de verse afectada por el Toque atormentador, abandona el coro de inmediato. Las criaturas del coro de gritos de un chantre están fascinadas entre sí y con el chantre, y no pueden realizar acciones hostiles entre sí o contra el chantre. Cuando el chantre lanza un conjuro divino innato, puede hacer que el efecto se origine en cualquier miembro de su coro en lugar de en sí mismo, utilizando la CD de la tirada de salvación y el bonificador al ataque del chantre.

EVANGELISTA

Los evangelistas son embajadores no oficiales de los vesltrys que deambulan por los rincones más lejanos de los Planos para difundir la abominable creencia de su especie acerca de la perfección a través del dolor. Por lo tanto, son los vesltrys que más frecuentan el Plano Material, a menudo liderando aquelares de escultores hedonistas de carne mortal o sirviendo como guardianes de horribles dungeons. En las regiones gobernadas por poderes infernales, los evangelistas sirven como lugartenientes o asesores, susurrando caminos secretos hacia el poder, a cambio de almas de mortales o la carne mortal de su elección. Los evangelistas son del mismo tamaño que los humanos, aunque con sus pesadas cadenas pesan a menudo 350 libras (158 kg) o más.

EVANGELISTA

POCO COMÚN LM MEDIANO INFERNAL VELSTRAC

Percepción +13, sentido del dolor, visión en la oscuridad

Idiomas común, infernal, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +13, Artesanía +10, Atletismo +15, Saber de la tortura +12, Intimidación +15, Religión +11

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

Sentido del dolor (adivinación, divino) Como un augur (página 82).

CA 24, **Fort** +15, **Ref** +14, **Vol** +11; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 90, regeneración 10 (desactivada por el bien o la plata); **Inmunidades** frío; **Debilidades** bien 10, plata 10

Ataque de oportunidad ↗

Mirada desconcertante (aura, divina, encantamiento, mental, visual) 30 pies (9 m).

Cuando una criatura termine su turno en el aura, verá el rostro de un ser querido fallecido en lugar de la cara del evangelista. La criatura deberá tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o quedará asustada 2 (asustada 3 con un fallo crítico).

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cadena +17 (alcance 10 pies [3 m], derribo, desarmar), **Daño** 2d8+7 perforante más 1d6 por sangrado persistente y cadena empaladora

Animar cadenas (divino, transmutación) Las cadenas cercanas al evangelista desarrollan pinchos y se retuerzan de forma amenazadora. El evangelista puede realizar Golpes de cadena contra cualquier criatura a un máximo de 20 pies (6 m) que esté adyacente a una cadena solitaria, y dentro del alcance de su Golpe de cadena.

Cadena empaladora Cuando el evangelista obtiene un impacto crítico con un Golpe de cadena, el objetivo es empalado y queda inmovilizado en el sitio, agarrado por la cadena. No puede recuperarse del daño persistente por sangrado hasta que se libera (Huir CD 25).

Fijar la mirada ♦ (concentrado, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) Como un augur (página 82). Además, si la criatura estaba asustada, al fallar una salvación, el evangelista queda oculto de dicha criatura mientras permanezca asustada.

INTERLOCUTOR

Los interlocutores son los cirujanos-escultores con más talento entre los velstracs. Cortan la carne y la reemplazan con nuevas

CRÍATURA 6

**OTROS VELSTRACOS**

Un sombrío chiste entre los eruditos dice que hay tantos tipos de velstracos distintos como formas de desollar a un gato. El cantor es un velstrac relativamente pequeño que envenena las mentes de sus víctimas para que crean sentir garras que se les clavan por dentro. Por otro lado, los poderosos eremitas buscan a los seres más poderosos para incorporarlos en su propio cuerpo y dominar a los demás velstracos, salvo a los demagogos.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de amig

partes del cuerpo a base de músculo, tendón y metal. Pocos interlocutores se parecen entre sí, pero todos ellos son enormes amalgamas de múltiples miembros salidos de las extremidades más fuertes, los huesos más densos y el metal más afilado que pueden encontrar. Buscan continuamente material nuevo para injertarlo en sus cuerpos, y los enemigos a los que matan rara vez aparecen intactos, ya que no hay nada más valioso para los interlocutores que las piernas, ojos o incluso el cerebro de un oponente poderoso.

Los interlocutores miden un promedio de 9 pies (2,7 m) de altura y pesan aproximadamente 800 libras (362 kg).

INTERLOCUTOR**CRÍATURA 12**

POCO COMÚN LM GRANDE INFERNAL VELSTRAC

Percepción +24, sentido del dolor, visión en la oscuridad

Idiomas común, infernal, lengua sombría

Habilidades Artesanía +22 (+24 para esculpir carne), Atletismo +25, Saber de la tortura +20, Intimidación +25, Medicina +26, Religión +22, Sigilo +19

Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +6, **Car** +5

Sentido del dolor (adivinación, divino) Como un augur (página 82).

CA 33; **Fort** +23, **Ref** +21, **Vol** +26; +1 por

estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 215, regeneración 20

(desactivada por el bien o la plaga); **Inmunidades** frío; **Defensas** bien 15, plata 15

Mirada desconcertante (aura, divina, encantamiento, mental, visual)

30 pies (9 m). Cuando una criatura termine su turno en el aura, verá partes de su propio cuerpo en la figura del interlocutor. La criatura deberá tener éxito en una salvación de Voluntad CD 29 o quedará aturdida 1.

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 40 pies (12 m)

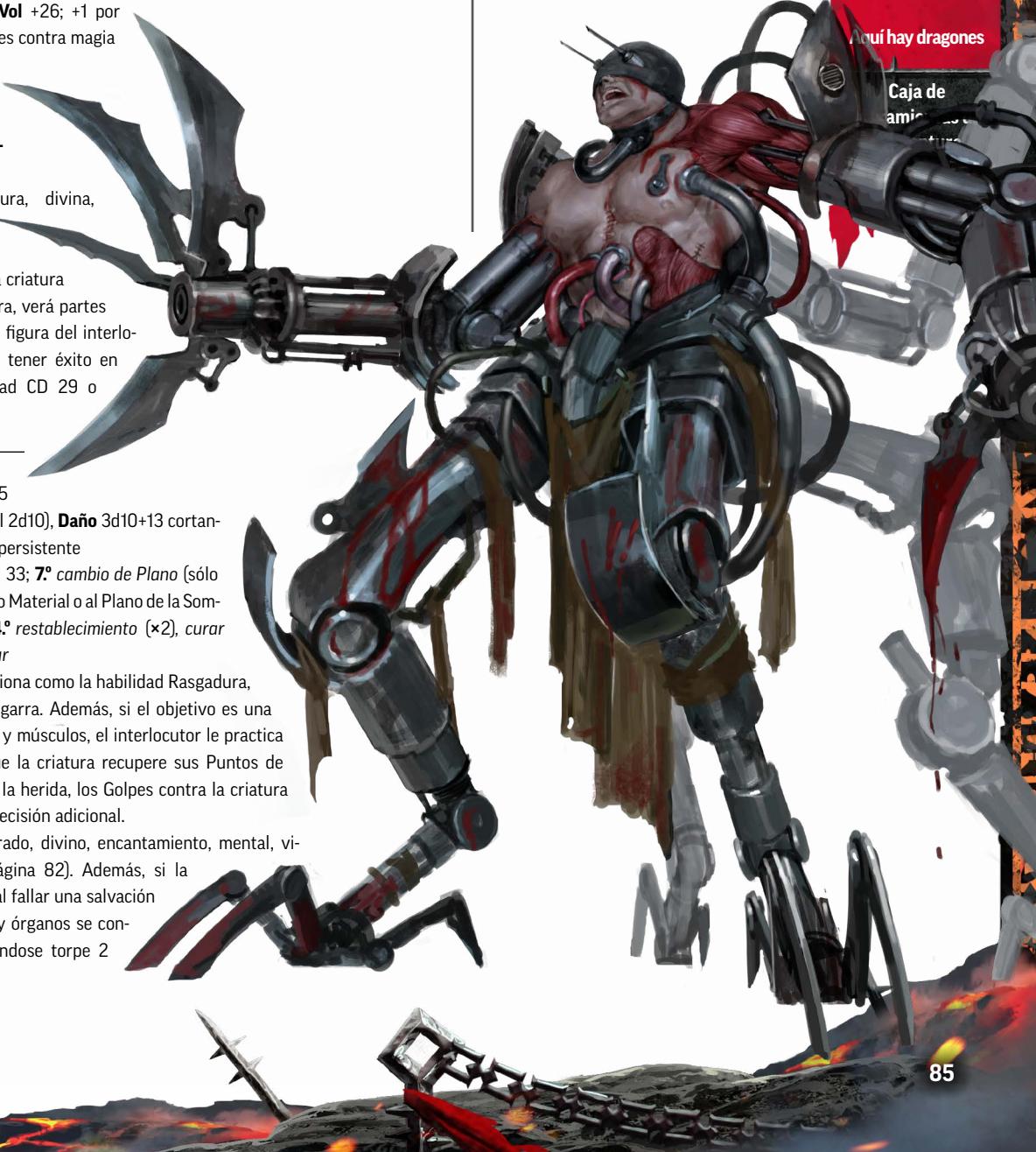
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +25

(alcance 10 pies [3 m], letal 2d10), **Daño** 3d10+13 cortante más 2d6 por sangrado persistente

Conjuros divinos innatos CD 33; **7º cambio de Plano** (sólo para sí mismo, sólo al Plano Material o al Plano de la Sombra); **5º aliento de vida**; **4º restablecimiento** (x2), **curar** (x2); **Trucos** (6º) estabilizar

Desgarro quirúrgico ♦ Funciona como la habilidad Rasgadura, infligiendo daño con una garra. Además, si el objetivo es una criatura viva con órganos y músculos, el interlocutor le practica un tajo preciso. Hasta que la criatura recupere sus Puntos de Golpe máximos, cerrando la herida, los Golpes contra la criatura infligen 1d6 de daño de precisión adicional.

Fijar la mirada ♦ (concentrado, divino, encantamiento, mental, visual) Como un augur (página 82). Además, si la criatura estaba aturdida, al fallar una salvación siente que sus músculos y órganos se contraen y retuerzen, volviéndose torpe 2 durante 1 minuto.



LASLUNN

Laslunn es una astuta y eficiente esclavista gnoll de Katapesh, que se ha ganado un puesto en la Tríada Escarlata gracias a su determinación, eficiencia y crueldad.

Laslunn nació en una pequeña tribu gnoll del Cañón Blanco, al oeste de Katapesh, y enseguida destacó entre sus compañeros de camada por su astucia y paciencia. Cuando los jóvenes gnoll se peleaban y aullaban entre risas, Laslunn aguardaba, vigilante, el mejor momento para desatar su furia.

Apenas había crecido, cuando la tribu de Laslunn se unió a muchas otras en un nefasto asalto a la ciudad de Solku. Laslunn sobrevivió al contraataque de los defensores de la ciudad, un testimonio de su habilidad con las armas, pero la hirieron en un ojo y en el hocico. La tribu quedó destrozada y Laslunn se dirigió a la cosmopolita ciudad de Katapesh para comenzar una nueva vida.

Una vez en Katapesh, Laslunn pasó algunos días practicando deportes sangrientos a cambio de dinero, antes de enrolarse en una gran caravana de esclavos. Durante años trabajó en operaciones esclavistas cada vez mayores, llegando a navegar y comerciar durante un tiempo en Okeno. Setiani, el ama de esclavos vudrana del último viaje de Laslunn, consideraba que tenía una deuda demasiado grande con la gnoll, a quien tricionó en el mar y la arrojó por la borda para que se ahogara, pero Laslunn sobrevivió una vez más y consiguió volver lentamente a tierra firme. Sorprendió a Setiani en el pueblo de Madera Flotante, le puso unos grilletes y la vendió por un precio sumamente satisfactorio.

La experiencia hizo que Laslunn desconfiase más de sus jefes en el futuro, pero había desarrollado tal capacidad y reputación, que no se planteó otra carrera que no fuera la de esclavista. En uno de sus viajes estuvo bajo el mando de un comerciante de esclavos llamado Vaklish, un hombre indolente que holgazaneaba en su extravagante carro, entreteniéndose con las drogas. Laslunn no lograba comprender cómo aquel hombre había tenido éxito en su oficio: su gente era descuidada y no parecía interesado en expandir su operación más allá de lo necesario para satisfacer sus muchos vicios. Laslunn se dio cuenta de que había algo anormal en Vaklish, y apenas había llegado a esa la conclusión, cuando Vaklish la invitó a su carro y le reveló que era un rakshasa. La telepatía y su virtual inmortalidad le garantizaban riquezas y una vida de comodidad, pero no había muchas personas a las

que respetara; Laslunn se había ganado un puesto entre su gente gracias a su reputación, y Vaklish quería tomarla bajo su protección. Los dos se hicieron muy amigos, a pesar de sus diferencias extremas.

Cuando Laslunn y Vaklish se separaron muchos meses después, la gnoll era notablemente más rica y estaba mucho mejor informada sobre el negocio de la trata de esclavos. Comenzó su propia operación esclavista entre Katapesh y Osirion. Laslunn no estaba dispuesta a mantener una banda tan descuidada como la de Vaklish, y pronto descubrió que aplicando un sangriento castigo ejemplar a los gandules e insatisfechos, mantenía a su gente bajo control. Laslunn se ganó enseguida una reputación de esclavista exigente, pero generosa.

En el 4704 RA, la operación de Laslunn llamó la atención de la Tríada Escarlata. Su líder, Uri Zandívar, había expandido el comercio de esclavos de la organización y quería extender su alcance contratando a Laslunn como agente independiente. Laslunn no estaba interesada en una relación unilateral, y durante varios días de negociaciones que sorprendieron e impresionaron a Uri, se aseguró un puesto entre los altos cargos de la Tríada Escarlata. Laslunn ha sido de gran utilidad para la Tríada Escarlata. Se expandió a mercados como Absalom, Cheliax y las Tierras Oscuras para garantizar un flujo constante de esclavos de la mejor calidad a los jefes secretos de Uri. Laslunn no conoce los detalles de la Gloriosa Empresa o los planes de Uri para el Anillo de Alseta, pero presiona con paciencia y discreción a sus contactos para obtener más información.

En el 4717 RA, la ciudad de Absalom abolió el comercio de esclavos, pero en cuanto Laslunn oyó rumores de la inminente manumisión, redirigió sus esfuerzos de inmediato. Se dedicó a establecer operaciones en Ravounel, donde no sólo podía usar a antiguos esclavistas chelaxianos que fueron privados de sus derechos por el nuevo liderazgo, sino también atacar a la Red de la Campanilla, una organización que llevaba estorbando sus operaciones en Cheliax durante años. Una vez que sus planes fueron aprobados por los demás líderes de la Tríada Escarlata, Laslunn llamó a su viejo amigo Vaklish y partió hacia Ravounel.

OBJETIVO EN LA CAMPAÑA

Laslunn es la principal antagonista de *El mañana debe arder*. Los PJs deberían oír hablar mucho sobre Laslunn antes de conocerla, a medida que pone en marcha una serie de acontecimientos que les obligarán a reaccionar. Sus subordinados creen que es una gerente fría y eficiente con un temperamento terrible, proclive a ejecutar brutalmente a sus seguidores incompetentes para dar ejemplo.

Laslunn ha tenido que empezar de nuevo muchas veces en su vida, y no dudará en sacrificar su reserva de esclavos en la cantera para garantizar su huida. Si los PJs han sido particularmente minuciosos desmantelando las operaciones de la Tríada Escarlata en Ravounel, Laslunn corta sus lazos con la organización en un santiamén y regresa a Katapesh. En tal caso, los PJs podrían encontrarse de nuevo con ella durante los acontecimientos de *Contra la Tríada Escarlata*.

LASLUNN

CRÍATURA 13

ÚNICO NM MEDIANO GNOLL HUMANOIDE

Percepción +24; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, gnoll

Habilidades Acrobacias +27, Atletismo +26, Saber del esclavismo +20, Intimidación +26, Latrocincio +22, Sigilo +22, Sociedad +20, Supervivencia +22

Fue +4, Des +5, Con +3, Int +1, Sab +3, Car +4

Objetos anillo de resistencia al fuego, arco largo compuesto

+1 flamígero de golpe (40 flechas), armadura de cuero +1 resistente, cimitarra +1 de golpe, grilletes corrientes (3), manojo de llaves (abre cerraduras en la Cantera Sombra de Verano)

CA 35; **Fort** +23, **Ref** +25, **Vol** +22

PG 235; **Resistencias** fuego 5

Ataque de oportunidad ↗ Laslunn puede usar el Ataque de oportunidad con armas a distancia si la criatura desencadenante se encuentra a un máximo de 5 pies (1,5 m).

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ cimitarra +26 (barrido, mágica, vigorosa),

Daño 2d6+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ↗ mordisco +25

(ágil), **Daño** 2d6+12 perforante

A distancia ↗ arco largo compuesto +27 (letal 1d10, mágico, incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], volea 30 pies [9 m]), Daño 2d8+10 perforante más 1d6 por fuego

Ataque en manada superior Laslunn infinge 2d8 de daño adicional a cualquier criatura que está dentro del alcance de por lo menos uno de sus aliados.

Captura eficiente ↗ (atacar, manipular); **Requisitos** Laslunn tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura. **Efecto** Laslunn intenta inmovilizar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes.

Si supera una tirada de ataque con un modificador +28 contra la CA del objetivo, le pone los grilletes en las muñecas o las piernas a la criatura.

Dos disparos ↗ Laslunn ejecuta dos Golpes con su arco usando su penalizador por ataque múltiple actual. Si ambos ataques impactan en la misma criatura, combina el daño y aplica resistencias y debilidades sólo una vez. Este efecto cuenta como dos ataques a la hora calcular el penalizador por ataque múltiple de Laslunn.

Ladrar órdenes ↗ (auditivo, lingüístico) Laslunn da órdenes a sus aliados para reposicionarse. Los aliados que oyen y entienden esta orden pueden usar una reacción para dar un Paso.

Experiencia en tiro con arco Laslunn no sufre el penalizador por el rasgo volea, y sus ataques a distancia no desencadenan reacciones.

Viajero curtido Laslunn ignora la primera casilla de terreno difícil en la que entra cada vez que da un Paso o una Zancada.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravounel

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



MIALARI DOCUR

Lady Docur es el epítome de la gracia élfica, maestra de una escuela que instruye en secreto a jóvenes espías, y una patriota kintargana hasta la médula.

Mialari recuerda que su padre sirvió como guardaespaldas de la Casa Drovenge y cómo llegó a Kintargo en el 4455 RA, cuando los Drovenge intentaron establecer una rama de la familia en la ciudad. Después de perder a su madre, la joven no estaba preparada para la noticia de que, poco después, su padre había sido asesinado. Los enemigos de la Casa Drovenge no debían tomarse a la ligera. Lady Eleria Drovenge respondió al dolor de la niña con profunda empatía, y tanto ella como Lord Placus Drovenge adoptaron a Mialari en su gran familia. Como vástago de la Casa Drovenge, Mialari recibió la amplia educación de una aristócrata chelaxiana. Además, Lady Eleria trabajó duro para conectar a Mialari con su cultura élfica y contrató mentores para enseñarle el idioma, la historia y los modales de Kyonin. Aunque Mialari era una estudiante entusiasta, le atraían mucho más el arte y el teatro chelaxianos que su cultura ancestral. Hacía amigos con facilidad y pasaba innumerables horas con ellos en óperas, banquetes, cacerías y otros entretenimientos. Rara vez se consideraba una elfa, y poco le importaba.

Por lo tanto, cuando Mialari se enamoró de Maris Docur, el hijo menor de una noble casa de Kintargo, no hubo obstáculo alguno para su matrimonio. Su relación floreció y su casa se convirtió en el lugar de encuentro para nuevos artistas, cantantes y compositores. Pero con el tiempo, la avanzada edad se cobró la vida de Maris, y Mialari quedó devastada. Se dio cuenta, por primera vez, de que su longevidad natural era una maldición.

Durante varios años, Mialari se aisló y se negó a unirse a sus parientes de la Casa Drovenge en su retiro de Corona del Oeste. Cuando la Casa Docur se disolvió, heredó antiguos edificios y propiedades. Decidió fundar una escuela como una especie de homenaje a sus padres adoptivos y, con suerte, como una forma de encontrar un sentido y propósito para sí misma. Lo vendió todo, excepto un antiguo edificio en el distrito de Villegre que transformó en un internado. Mialari diseñó el plan de estudios en torno a la cultura élfica y adoptó la moda y los modales de Kyonin. Luego extendió su red. Cuando la Escuela lady Docur para chicas abrió sus puertas en el 4510 RA, las primeras veinte estudiantes llegaron de las principales casas aristocráticas de Cheliax. Mialari

encontró gratificante la tarea de desarrollar el talento y la visión del mundo de sus alumnas, pero evitó estrechar lazos emocionales.

Con el paso de los años, los cambios en el panorama político hicieron que la escuela de Mialari fuera menos atractiva para los aristócratas. Mialari comenzó a centrarse en chicas semielfas más marginadas, ofreciendo becas y ampliando su alcance a Isger y Molthune. Descubrió que los semielfos necesitaban una educación más práctica, y cambió su plan de estudios en consecuencia.

Cuando la Casa Thrune ganó la Guerra Civil chelia, la escuela de lady Docur resultó ser un objetivo tanto de sus historiadores revisionistas, como de los agentes de la iglesia de Asmodeo. Primero exigieron a Mialari que entregara todos sus registros, luego insistieron en que incorporara sus principios en sus lecciones. La directora hizo todo lo posible para parecer que aceptaba, mientras desafiaba discretamente ambas imposiciones. Mialari formó una red de espías que llamó Lacunafex y comenzó a entrenar en sigilo y espionaje a algunas estudiantes seleccionadas. Su objetivo era desarrollar una red capaz de evadir y mantenerse un paso por delante del nuevo régimen, preservar algo de la Kintargo que había conocido y prepararse para cualquier agitación política que pudiera surgir.

Cuando décadas después comenzó la rebelión por la libertad de Ravounel, Mialari estaba más dispuesta y mejor preparada para actuar, y la llegada de Barzillai Thrune blindó su voluntad. Mialari se alió con los recién formados Cuervos de Plata, y dio orden a Lacunafex de compartir información y realizar otras acciones encubiertas para ayudar a los rebeldes, mientras les atribuía todo el crédito. Mialari quería asegurarse en parte de que los rebeldes no resucitaran a los Arañas Grises, el antiguo gremio de ladrones de Kintargo, ya que no deseaba tener competencia a la hora de reclutar los jóvenes ladrones y espías con más talento de Kintargo. Sin embargo, ansiaba más que nada la libertad para su país. Cuando estalló la lucha abierta, Mialari fue clave en la formación del Consejo de Plata, que sirvió para coordinar la rebelión. Aunque oficialmente ya no forma parte del consejo, sigue siendo discretamente influyente entre bambalinas.

OBJETIVO EN LA CAMPAÑA

La entrega de Mialari a la libertad y su autodeterminación la convierten en una enemiga natural de la Tríada Escarlata. Por lo tanto, está predisposta a ayudar a los PJs y, siempre que no la ofendan, será una gran aliada suya. Si los PJs están heridos, puede ayudarles o proporcionarles un lugar donde descansar y curarse en la seguridad de su escuela. Si es necesario, puede hablar con el Consejo de Plata en nombre de los PJs. El DJ podría considerar que cualquiera de los PJs con la discreción y el sigilo que valora Mialari sea invitado a unirse a Lacunafex como miembro, o incluso como profesor adjunto; aunque la gran mayoría de los miembros de Lacunafex son mujeres, no hay requisitos de género.

MIALARI DOCUR

ÚNICO CN MEDIANO ELFA HUMANOIDE

Percepción +20; visión en la penumbra

Idioma élfico, común, dracónico, infernal, lengua sombría, mediano

Habilidades Acrobacias +17, Arcanos +18, Saber de Kintargo +16, Diplomacia +21, Engaño +22, Intimidación +18, Latrocínio +22, Ocultismo +16, Sigilo +19, Sociedad +20

Fue +0, **Des** +5, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +4

Objetos armadura de cuero +1, ballesta de mano +1 (20 viroles), estoque +1 de golpe, herramientas de ladrón infiltrador

CA 30; **Fort** +17, **Ref** +21, **Vol** +19

PG 160

Esquila ágil **Desencadenante** Mialari es objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, y puede ver al atacante. **Efecto** Mialari obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Denegar ventaja Mialari no está desprevenida ante criaturas que flanquean de 10º nivel o inferior, o criaturas de 10º nivel o inferior que utilizan ataque por sorpresa.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo estoque +22 (letal 1d8, derribo, desarme, mágico, sutil), **Daño** 2d6+11 perforante

A distancia ballesta de mano +15 (mágico), **Daño** 1d6+6 perforante

Conjuros ocultistas espontáneos CD 29, ataque +23; **3.º** (3 espacios) acelerar, cautivar, leer la mente; **2.º** (3 espacios) calmar emociones, imagen múltiple, maniobra telecinética; **1.º** (3 espacios) amansar, hechizar, impacto verdadero; **Trucos (3.º)** detectar magia, escudo, mano del mago, proyectil telecinético

Ataque furtivo (precisión) Mialari infinge 2d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Ataque por sorpresa En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas contra Mialari.

Golpe desequilibrante Si Mialari asesta un impacto crítico a una criatura, la deja desprevenida contra sus ataques hasta el final de su siguiente turno.

Lanzamiento de conjuros firme Si una reacción perturba elconjuro de Mialari, puede hacer una prueba plana CD 15 y si tiene éxito, evita la perturbación.

Prestidigitación a distancia Mialari puede usar la telecinesis para realizar acciones de manipular que usen la habilidad Latrocínio en un rango de 30 pies (9 m), pero cuando lo hace sufre un penalizador -2 por circunstancia a la prueba.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa arrinconada

Atlas de Ravoune

Aquí hay dragones

Caja de herramientas de la aventura



NOLLY PELTRY

Con un guiño y su sonrisa perenne, esta mediana madura es la viva imagen de la alegría. Sin embargo, las profundas arrugas de su rostro y los duros callos que tiene en manos y pies indican una vida de incesante esfuerzo intentando acabar con la esclavitud.

Cuando Corra Dianthe era una niña en Magnimar, acudía rauda a defender a cualquier mediano necesitado, persuadiendo a su familia para que la ayudara. Aquellos medianos eran a menudo refugiados de Cheliax, antiguos esclavos rescatados por la Red de la Campanilla. Su gran familia hizo lo que pudo, orgullosa de la amable naturaleza de Corra. Compartió su comida y ayudó a los refugiados a encontrar refugio y trabajo. Siempre tuvo suficiente para compartir, y Corra no se daba cuenta de lo rica que era su familia comparada con los demás. En su adolescencia, Corra sentía cada vez más que, a pesar de los esfuerzos, su familia no estaba haciendo lo suficiente. Disfrutaba de buena comida y una educación excelente, pero los lujos sólo hicieron que Corra se sintiera culpable, en vez de contenta. Conocía las brutales realidades de la esclavitud, así como el desgarrador camino hacia la libertad que los refugiados tenían que superar, y decidió unirse a la Red de la Campanilla.

Corra les transmitió su decisión a sus padres, pero estos temieron por su seguridad e insistieron en que se dedicase al comercio de textiles familiar, enfatizando cuánto la necesitaban en el negocio y proponiendo que pospusiese su partida sólo un año o dos. Ella accedió durante unos años y dedicó el tiempo libre a entrenarse con armas y aprender a allanar moradas con malas compañías. Pasó noches arrastrándose por los tejados y forzando cerraduras en cobertizos sólo para desarrollar sus habilidades, y cuando sus compañeros sin escrúpulos robaban objetos de valor, Corra se los robaba a ellos y los devolvía tan a menudo como podía. Todo ese tiempo continuó ayudando a los refugiados con comida, cobijo y un hombro en el que llorar.

Cuando Corra se acercaba a su vigésimo primer cumpleaños, empezó a impacientarse con la estrechez de miras de sus padres. Ellos, a su vez, sentían que su hija se había radicalizado peligrosamente. ¿Por qué no podía sentar la cabeza y enriquecerse en el negocio familiar? No se oponían a la caridad, y seguían siendo muy generosos, pero pensaban que la caridad comenzaba y terminaba en casa. Los padres de Corra planearon una gran fiesta de cumpleaños para ella, tratando de convencerla de que llevaba una buena vida y que ya había ayudado a mucha gente. Aquella noche, cuando docenas de familiares y amigos esperaban la celebración, Corra llegó tarde, vestida con una armadura de cuero y car-

gando con una mochila y un bastón honda. "Cuando cada mediano de Golarion tenga libertad para celebrar, entonces celebraré", anunció. "¡Hasta entonces, me dedicaré a luchar por esa libertad!". Con esas palabras, Corra se dio media vuelta y desapareció en la noche.

Corra se convirtió en una cultivadora de la Campanilla que conducía a medianos hasta lugares seguros en Kintargo. Al final de cada misión, se esforzaba por volver a la carreta lo antes posible, pero Corra disfrutaba de sus momentos de inactividad en la Ciudad de Plata y sus comodidades. Se volvió especialmente aficionada a la *Cafetería Largos Caminos*. Disfrutaba de los productos horneados y la compañía de la propietaria de la cafetería, Laria Largocamino. Una noche, mientras comían pasteles, se puso a recordar con los demás agentes de la Campanilla los cuentos infantiles de la heroína popular Nolly Peltry. "Ojalá nuestro mayor peligro fueran simples mapaches problemáticos y osos gigantes", suspiró Corra. "Pues empieza a pensar en ellos de ese modo", sugirió Laria con una sonrisa. "¡Estoy segura de que traerá suerte, como decía Nolly!".

Corra se dio cuenta de que había mucha sabiduría tras la broma de Laria. Así que empezó a aliviar los temores de su cosecha durante los traslados haciendo comparaciones con las fábulas de Peltry, o contando una o dos historias para calmar los corazones ansiosos en una noche larga y fría. Pronto, otros agentes de la Red de la Campanilla comenzaron a referirse a Corra como Nolly Peltry, y así se quedó. Se convirtió en una leyenda entre los cultivadores por derecho propio. Nolly continuó viajando cada año, conduciendo cosecha tras cosecha de esclavos liberados hasta lugares seguros. Los fracasos de Nolly fueron pocos, pero la atormentaban por las noches y fortalecieron su resolución.

Cuando la rebelión llegó a Ravounel, seguida de las represalias y represiones de la Casa Thrune, Nolly temió acabar capturada en el puerto de Kintargo durante uno de sus largos y arduos viajes. La Noche de las Cenizas, cuando Barzillai Thrune tomó el poder en la ciudad y Nolly vio cómo perdía muchos de los lugares seguros y aliados en los que había confiado durante años, fue un momento decisivo para ella. Decidió permanecer en la Ciudad de Plata, aliarse con los Cuervos de Plata y orquestar el rescate de otros agentes de la Red de la Campanilla. Incluso desarrolló un

lenguaje para enviar mensajes mediante cometas con el que comunicarse con aliados de todo Kintargo. Cuando la lucha estalló en las calles, agarró su icónico bastón honda y se sumó a ella. Tan pronto como la Casa Thrune fue derrotada, Nolly se centró en restablecer rutas de paso seguro y sus relaciones con capitanes de barcos y contrabandistas. Tantos agentes de la Campanilla de Kintargo habían llegado a confiar en ella que se quedó en la ciudad, convirtiéndose en su líder e inspiración. Sigue dirigiendo sus esfuerzos y coordinándose con los cultivadores y otros activistas por todo el norte de Chelax, Nidal, Molthune e Isger.

OBJETIVO EN LA CAMPAÑA

Como jefa de la Red de la Campanilla en Kintargo, Nolly Peltry está muy preocupada por la Tríada Escarlata. En el poco tiempo que los esclavistas llevan operando en Kintargo, ha tratado de expulsar a sus agentes sin resultado. Cuando los PJs se encuentran con Nolly en la Colina de la Cometa, se convierte de inmediato en una aliada contra la Tríada Escarlata, sobre todo si aceptan a ayudarla enviando mensajes. Está dispuesta y es capaz de pelear junto a los PJs y, a discreción del DJ, podría acompañarlos en esta y en futuras aventuras.

NOLLY PELTRY

CRÍATURA 11

ÚNICO CB PEQUEÑO HUMANOIDE MEDIANA

Percepción +21

Idiomas élfico, común, infernal, mediano

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +19, Diplomacia +18, Engaño +20, Latrocincio +20, Sigilo +22, Sociedad +22

Fue +2, Des +5, Con +1, Int +1, Sab +4, Car +3

Objetos armadura de cuero +1, azada de Nolly (bastón honda mediano +1 de golpe anárquico; 10 proyectiles), daga (2), herramientas de ladrón infiltrador

CA 31; Fort +18, Ref +24, Vol +21

PG 185

Presencia imponente (aura, emoción, mental) Los aliados a un máximo de 30 pies (9 m) de Nolly obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones contra efectos de miedo.

Suerte del mediano ♦ (fortuna) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Nolly falla una prueba de habilidad o una tirada de salvación. Efecto Nolly repite la tirada desencadenante, pero debe quedarse con el nuevo resultado, aunque sea peor que el inicial.

Velocidad 25 pies (7,5 m); movimientos veloces

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +22 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

A distancia ♦ azada de Nolly +23 (incremento de rango de distancia 80 pies [24 m], mágico, propulsión, recarga 1), **Daño** 2d10+7 contundente más 1d6 caótico

A distancia ♦ daga +22 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

Ataque furtivo (precisión) Nolly infinge 3d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Designar cosecha de la Campanilla ➤ Nolly designa

a un aliado a un máximo de 30 pies (9 m) como miembro de su cosecha de la Campanilla. Nolly puede tener hasta 10 miembros en su cosecha al mismo tiempo; cualquier miembro añadido que excede este número elimina automáticamente un miembro de la cosecha a elección de Nolly. Cuando Nolly o un miembro de su cosecha Presta ayuda a un miembro de la cosecha y obtiene un éxito, en su lugar obtiene un éxito crítico.

Cuando un miembro de la cosecha a un máximo de 60 pies (18 m) de Nolly falla una tirada de salvación contra un efecto que impondría el estado confuso o paralizado, el miembro de la cosecha puede usar una reacción para repetir la tirada de salvación y usar el mejor de los dos resultados. Este efecto es de fortuna.

Movimientos ágiles Nolly no desencadena reacciones con su movimiento o usando la habilidad Latrocincio.

Truco liberador ➤ Nolly se libera a sí misma o a una criatura a su alcance del estado agarrada.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Parte 1:
Camino de
Kintargo

Parte 2:
Sombras sobre
la Ciudad de Plata

Parte 3:
La presa
arrinconada

Atlas de
Ravoune

Caja de
herramientas de
la aventura



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

El mes que viene

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Por Linda Zayas-Palmer

La ciudad enana de Saggorak lleva años plagada de muertos vivientes, ¡pero hace poco, algo peor que los fantasmas llegó al poder en este asentamiento embrujado!

KOVLAR

Por Linda Zayas-Palmer

Este antiguo distrito de la ciudad más grande de Saggorak ha sido ocupado por los vivos, ¡pero la vida en Kovlar es de todo menos segura!

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Senda de Aventuras #147: *El mañana debe arder* © 2019, Paizo Inc.; Autores: Ron Lundein y Stephanie Lundein con Lyz Liddell y James Sutter.

DROSKAR

Por James Sutter

¡Contempla la sombría gloria de Droskar, dios enano del trabajo duro!

¡LA CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA Y MUCHO MÁS!

¡La Senda de Aventuras de la Era de las Cenizas continúa cada mes! Este volumen incluye nuevos monstruos, tesoros, opciones y arquetipos para el jugador, y consejos y reglas adicionales para expandir tu juego. ¡No te pierdas ni un solo volumen!

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Dirección de Diseño del Juego • Jason Bulmahn

Dirección de Desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de Desarrollo del Juego organizado • John Compton

Desarrollador • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de diseño de Starfinder • Owen K.C. Stephens

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño senior • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter

Jefatura editorial • Judy Bauer

Redacción senior • Lyz Liddell

Redacción • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico senior • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de Producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge

Generalista de RRHH • Angi Hodgson

Contabilidad • William Jorenby

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Dirección de la producción Web • Chris Lambertz

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Equipo de Atención al cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan

y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand

y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee,

Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarse con el juego de rol Pathfinder (Segunda Edición).

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personas, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio, (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

El mañana debe arder © 2019 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gótico de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Pathfinder Society, Starfinder y el logo de Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, las Sendas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Battles, las Aventuras Pathfinder, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, los peones Pathfinder, Pathfinder Player Companion, el Juego de rol Pathfinder, Pathfinder Tales, la Guía del mundo Pathfinder, el logo P de Pathfinder, las Sendas de Aventuras Starfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, el Juego de rol Starfinder y la Sociedad Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

Fadelby Vúsker

Fadelby no es un pez gordo de Breachill, ni proviene de un linaje particularmente impresionante, pero nada de eso le impidió aprovechar su ingenio y pasión para transformar la pequeña tienda de sus padres en un próspero negocio llamado "Carros y Ruedas Vúsker". Actualmente repara él mismo todos los vagones, carretas y otros artilugios con ruedas de la ciudad. Sus contactos con viajeros lo convierten en un centro de rumores locales; normalmente es el primero en enterarse de las amenazas que se ciernen sobre la región. Es posible que los PJs lo hayan contratado para ayudar en los trabajos de carpintería y ebanistería, ya que sus habilidades en ese campo son realmente impresionantes.



Nolly Peltry

Nolly Peltry es una mediana madura de una amplia sonrisa, pelo rubio y dedos hábiles. Prefiere la ropa funcional, como pantalones con bolsillos y blusas con un delantal de cuero, para llevar una variedad de herramientas y armas pequeñas. Como la mayoría de los medianos, Nolly evita el uso de botas, y sus pies peludos son callosos por los años que ha pasado viajando. Aunque Nolly no es oriunda de la pequeña localidad de Breachill, ni está particularmente interesada en mudarse a ella, si los PJs la impresionan durante esta aventura, estará dispuesta a pasar más tiempo allí en respuesta a su solicitud de ayuda. Nolly permite el acceso al arquetipo de cultivador de la Campanilla y a objetos mágicos especializados; consulta la caja de herramientas de la aventura en este volumen. También puede servir como entrenadora de los PJs en Acrobacias, en caso de que estén buscando un instructor para la Ciudadela Altaerein.

El Portal del Sueño

A primera vista, el arco de piedra del Portal del Sueño parece ser de piedra sólida, pero una inspección más exhaustiva revela algo extraño: las losas de mármol parecen moverse y brillar, como si estuvieran hechas de nubes no del todo solidificadas. Imágenes de estrellas y mariposas adornan este portal *aiudara*, iconos sagrados de la diosa Desna, dado que el Portal del Sueño fue creado en su honor. La estación de paso en su interior fue utilizada antaño para que los viajeros descansaran y disfrutaran de sueños agradables o incluso proféticos. Pero una poderosa saga nocturna detectó esa magia desde el otro lado de la realidad en el Plano Etéreo y se trasladó a la estación de paso. Las cámaras del interior no tardaron en corromperse y la otraña benigna magia se convirtió en una burla de pesadilla. Sin embargo, no se observa signo alguno de esta corrupción en el exterior del portal, ya que el aquelarre de sagas que habita en la estación de paso no tiene capacidad para salir sin viajar al Plano Etéreo. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Religión CD 15, confirma la asociación del portal con Desna, pero las tallas no dan pistas sobre cuál es el destino al otro lado del portal: la costa de Ravounel. Hace mucho tiempo, los exploradores élficos usaron el portal para viajar a las costas del océano Arcadiano, y con el tiempo estos elfos se lanzaron a las aguas para convertirse en los primeros elfos acuáticos de Golarion.



¡EL ASCENSO DE UN NUEVO ENEMIGO!

La derrota de los sectarios Garras de ceniza ha revelado la existencia de un nuevo enemigo. El siniestro gremio de mercaderes, conocido como la Tríada Escarlata, quiere revitalizar el comercio de esclavos, y sus incursiones se vuelven cada vez más audaces. El injusto ataque a un pequeño pueblo obliga a los héroes a unirse al esfuerzo para evitar que la Tríada Escarlata se haga cada vez más poderosa. La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* continúa con *El mañana debe arder*, una aventura completa para personajes de 9.^º a 11.^º nivel.



paizo.com/pathfinder

