

PATHFINDER®



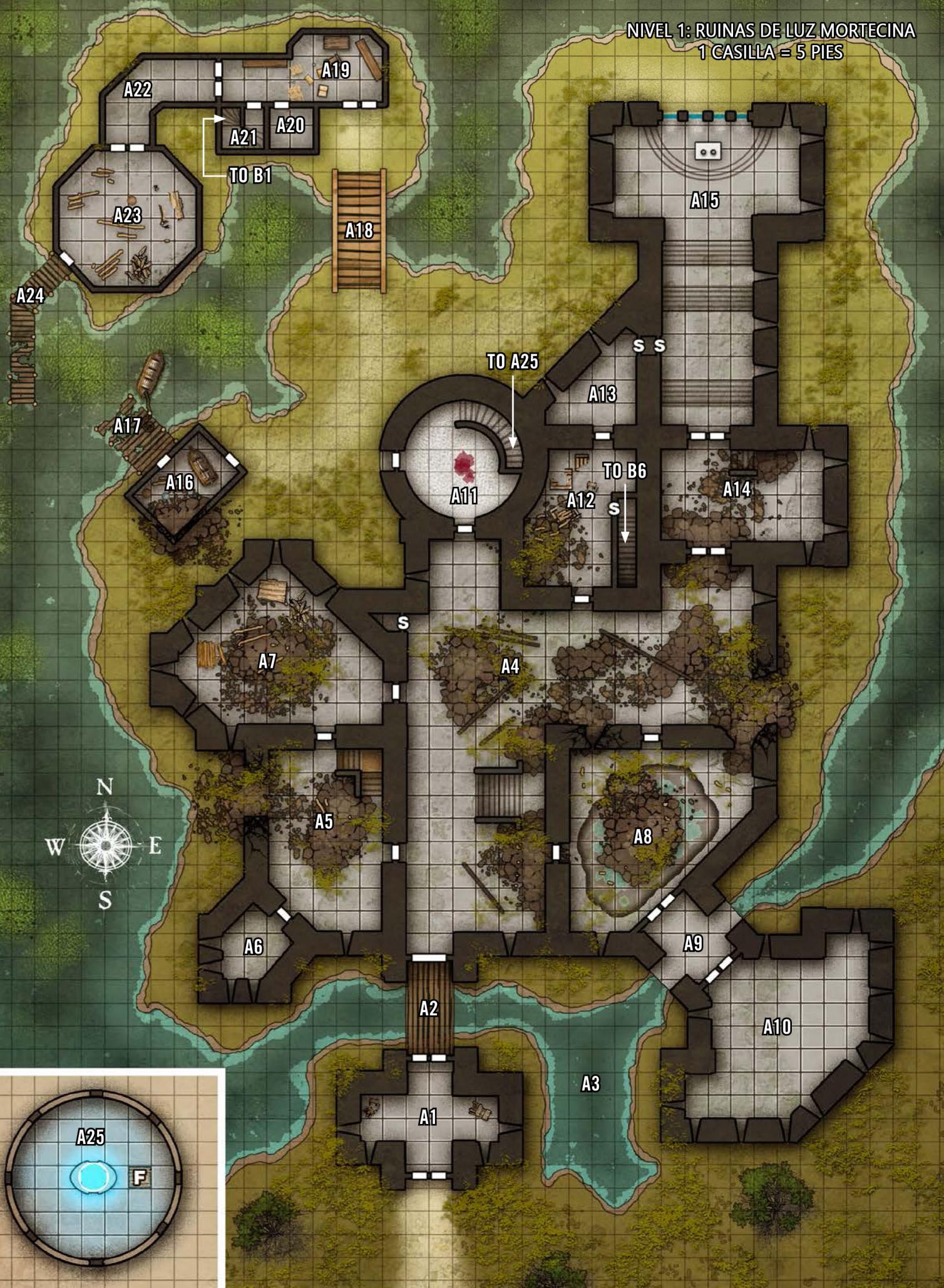
Bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURA

RUINAS DE LUZ MORTECINA

por James Jacobs

NIVEL 1: RUINAS DE LUZ MORTECINA
1 CASILLA = 5 PIES



AUTOR
James Jacobs

DESARROLLADOR
Ron Lundeen

LÍDERES DE DISEÑO
Lyz Liddell y Mark Seifert

LÍDER DE LA EDICIÓN
Judy Bauer

EDITORES
Leo Glass, BJ Hensley, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton y Eric Prister

ARTISTA DE LA PORTADA
Kiki Moch Rixky

ARTISTAS DE INTERIORES
Vlada Hladkova, Robert Lazzaretti, Artur Nakhodkin, Sandra Posada, Maurice Risulmi y Luis Salas Lastra

DIRECCIÓN DE ARTE
Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECTOR CREATIVO
James Jacobs

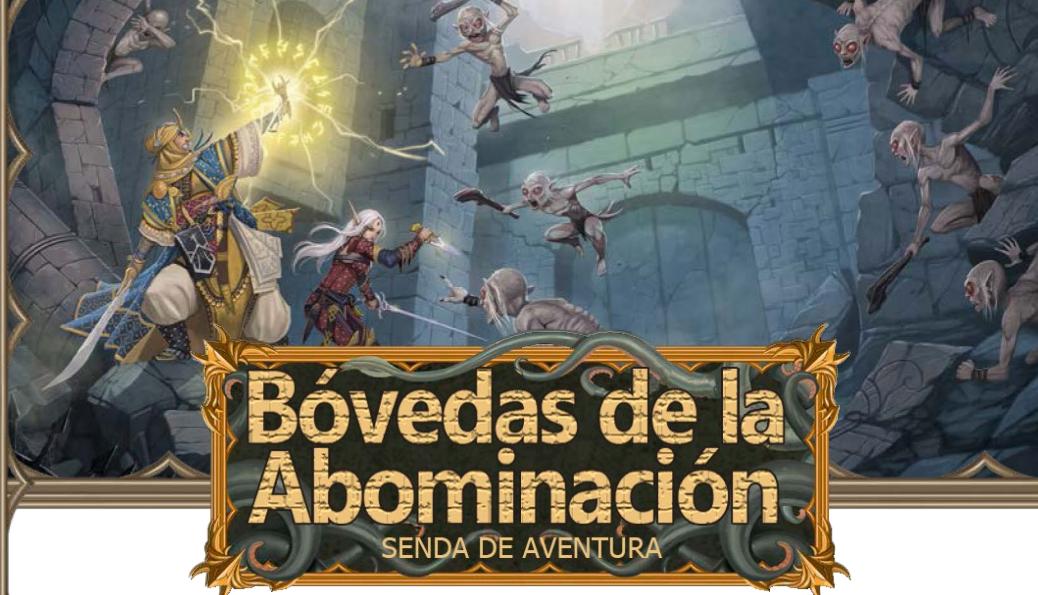
EDITORIAL
Erik Mona

TRADUCCIÓN
Elendil mike



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

paizo® paizo.com



Bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURA

SENDA DE AVENTURA 1 DE 3

RUINAS DE LUZ MORTECINA

Ruinas de Luz Mortecina

2

por James Jacobs

Capítulo 1: Una luz en la niebla

6

Capítulo 2: La mazmorra olvidada

20

Capítulo 3: Culto de la Carne

36

Capítulo 4: Largo sueño de los muertos

54

Gaceta de Otari

67

por James Jacobs

Herramientas de la Aventura

77

por James Jacobs

La Historia de Belcorra

77

Línea temporal de la Campaña

78

Resumen de las Bóvedas de la Abominación

79

Reglas de los Jugadores

79

Artefactos y objetos

81

Rituales y Conjuros

81

Arquetipo de Cazador de Fantasmas

83

Criaturas

84

Luz de cadáver

85

Fuego parpadeante

86

Carroñero morlock

86

Ingeniero morlock

87

Sectario morlock

88

Scalathrax

88

Glotón del vacío

89

PNJs

90

Otari Ilvashti

92

Wrin Sivinxí

92

Apéndices

94

Conjuros y rituales

95

Tabla de tesoro y equipo aventurero

95

Tabla de criaturas, trampas y peligros

96

Advertencia sobre el contenido

Aunque Ruinas de Luz Mortecina contiene la típica acción y aventura de Pathfinder, también presenta temas de suicidio. Antes de empezar, entiende que el consentimiento de los jugadores (incluyendo el del Director de Juego) es vital para una experiencia de juego segura y divertida para todos. Deberías hablar con tus jugadores antes de empezar la aventura y modificar las descripciones o los escenarios según convenga.



RUINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

RUINAS DE LUZ MORTECINA

CAPÍTULO 1: UNA LUZ EN LA NIEBLA 6

Wrin Sivinx, uno de los ciudadanos más enigmáticos de Otari, sospecha que algo peligroso crece en las ruinas cercanas del Torreón de Luz Mortecina y pide a los héroes que investiguen. Estos exploran la mansión en ruinas y su extraño faro, lo que les lleva a descubrir un complejo hasta ahora desconocido bajo las ruinas.

CAPÍTULO 2: LA MAZMORRA OCULTADA 20

El temible rayo de *Luz Mortecina* reanima a los muertos en el cementerio de Otari, y los héroes deben ayudar a sofocar el levantamiento de los no muertos. Ahora con la certeza de que *Luz Mortecina* representa un peligro para la ciudad, los héroes vuelven a enfrentarse a una secta de morlocks que veneran a la antigua gobernante del lugar, Belcorra, como su "Reina Fantasma".

CAPÍTULO 3: CULTO DE LA CARNE 36

Los héroes exploran una extensa biblioteca ahora habitada por un grupo de guls eruditos y siniestros que se autodenominan el Culto de la Carne. Los héroes también podrían seguir el rastro del héroe muerto hace tiempo, Otari Ilvashti, que quedó atrapado en las Bóvedas de la Abominación.

CAPÍTULO 4: EL LARGO SUEÑO DE LOS MUERTOS 54

Los héroes se adentran en las antiguas cámaras de Belcorra para detener la amenaza inmediata de *Luz Mortecina*. Después de que los héroes se encuentren con el fantasma de Otari Ilvashti, reciben una terrible advertencia sobre lo que se esconde en lo más profundo de las Bóvedas de la Abominación.

MEDIDOR DE AVANCE

"Ruinias de Luz Mortecina" está diseñada para cuatro personajes con cada uno de los cuatro niveles de mazmorra diseñado para un nivel de personaje específico.

1 Los héroes comienzan esta aventura a nivel 1.

Hito: los héroes avanzan a nivel 2 después de despejar la mayoría del nivel superior, incluyendo la cúpula del Torreón de Luz Mortecina.

2 Los héroes deberían alcanzar el nivel 2 antes del evento "Marea muerta para Otari".

Hito: los héroes avanzan a nivel 3 tras derrotar a los morlocks de la Reina Fantasma.

3 Los héroes deberían ser de nivel 3 al entrar en la biblioteca.

Hito: los héroes avanzan al nivel 4 después de derrotar al Culto de la Carne.

4 Los héroes deberían ser de nivel 4 al entrar al Retiro de Belcorra.

Hito: los héroes avanzan al nivel 5 después de hablar con el fantasma de Otari.

Los héroes deberían alcanzar el nivel 5 al final de la aventura.

EN LAS BÓVEDAS

Las Bóvedas de la Abominación contienen un gran número de encuentros, que incluyen peleas, peligros, e incluso algunas oportunidades de interpretación o rompecabezas que los héroes deberán resolver para progresar. Aunque cada nivel de las Bóvedas de la Abominación está construido asumiendo un grupo de héroes de un determinado nivel, cada etapa tiene encuentros más que suficientes para que el grupo suba de nivel. Parte del disfrute de una gran mazmorra es la exploración de todos sus rincones y recovecos, y un grupo que explore extensamente cada encuentro puede ganar suficientes puntos de experiencia como para alcanzar el 5º nivel mucho antes de que termine la aventura, ¡y eso está bien! Algunos de los últimos encuentros supondrán un desafío para un grupo de 5º nivel - los héroes podrían tener que retirarse, descansar y recuperarse con menos frecuencia. Dicho esto, si quieras un juego de ritmo más lento, Las Bóvedas de la Abominación funciona bien con una Velocidad de Avance lenta (*Reglas Básicas* 509).

La progresión basada en la historia puede ser complicada para una mazmorra gigante ya que los héroes pueden moverse entre los niveles de la mazmorra a través de múltiples rutas. En lugar de hacer que los héroes suban de nivel solo por llegar a un nivel de mazmorra de forma más eficiente, considera la posibilidad de exigirles que completen hitos específicos para subir de nivel, tal como detallamos en el Medidor de Avance.



CAPÍTULO I: Una luz en la niebla

*Cuando la niebla se arrasta,
y la luna está baja;
cuando la ciudad duerme
¡Luz mortecina empieza a brillar!*

*Es entonces cuando ella aparece
para su cena de medianoche.
Los niños malos son el premio
para moler con sus dientes.*

*Pero si me obedeces,
y obedeces las normas;
estás a salvo de Belcorra;
¡Solo se come a los que no hacen caso!*

De esta manera avisan estos versos infantiles usados por los padres de la ciudad de Otari, mientras cantan el melodioso pero inquietante poema a sus hijos por la noche para alentarles a que se porten bien. Como resultado, todo el que crece en Otari tiene una mezcla de miedo, respeto y curiosidad por las viejas ruinas a las afueras de Pantano Brumoso y por el extraño faro que

hay en el corazón del pantano. Según se hacen adultos, los ciudadanos descubren lo que a menudo se acepta como verdad: que los heróicos fundados de Otari acabaron con la malvada hechicera Belcorra hace muchos años. Durante un tiempo, los buscadores de emociones exploraban las ruinas alrededor del faro llamado *Luz Mortecina*, pero hoy en día, el saber común dice que el lugar se ha convertido en refugio de plagas - no siendo ya una fuente activa de peligro ni de tesoros significativos, tras ser por completo esquilmando. Después de todo, casi 500 años han pasado desde la derrota de Belcorra, y en ese momento, ella solo tenía el poder de amenazar a Otari a través de siniestros versos.

O eso creen los ciudadanos de Otari.

Mientras que muchas leyendas sobre Belcorra son ciertas (ella practicaba canibalismo, por ejemplo, pero no se limitaba a comer a niños desobedientes), la creencia de que ella ya no es un peligro es errónea. Hace dos años, en el 500 aniversario del suceso más significativo de su vida - el exilio de Absalom de su familia debido a rituales horribles - el malvado espíritu de Belcorra despertó en las profundidades del Torreón de Luz Mortecina. El

SINOPSIS CAPÍTULO 1

El nivel superior de las Bóvedas de la Abominación - y el único nivel por encima de tierra - es la ruina de una gran estructura llamada el Torreón de Luz Mortecina. Aunque los niveles superiores de la fortaleza se han derrumbado sobre los inferiores (llenando de escombros muchas de las salas restantes), una estructura prominente permanece: Luz Mortecina, un enorme faro situado incongruentemente en medio de un gran pantano llamado Pantano Brumoso. Aquí, los héroes pueden encontrar desdichados pero peligrosos mitflits, peligros dejados por el día de Belcorra y evidencias de que Luz Mortecina atrae el poder de algún lugar a más profundidad.

Claves del entorno: pinturas toscas, evidencias de ocupaciones previas, montones de escombros, sobrecrecimiento de moho y plantas reptantes, charcos de agua estancada, alimañas acechantes, salpicaduras de agua, olores pantanosos.

TESORO EN EL CAPÍTULO 1

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el Capítulo 1 son los siguientes.

- *maza de armas +1*
- *espada ropera +1*
- *varita de curar de 1º nivel*
- *veneno de víbora negra (Libro de Reglas Básicas 612)*
- *trampa de lazo de abrojos*
- *amuleto de protección contra la canalización*
- *elixir de comprensión menor*
- *elixir de visión en la oscuridad menor*
- *elixir del escéptico menor (página 80)*
- *elixir de la vida menor*
- *poción curativa menor*
- *pergamino de restablecer los sentidos*
- *veneno de rana arponera (página 14)*
- *trampa de lazo de púas*
- *colmillo de lobo (Libro de Reglas Básicas 562)*

faro y sus ruinas circundantes eran solo el nivel superior de un vasto complejo que Belcorra había llenado de malévolas y malignas criaturas: sus Bóvedas de la Abominación. El rencor de Belcorra se había consolidado en los siglos pasados, y ella tiene hambre de venganza, no solo contra Absalom por destruir a su familia, sino también contra la ciudad de Otari y sus fundadores - los héroes que la mataron. ¡Belcorra espera su turno mientras reconstruye y devuelve las energías a la temible Luz Mortecina y reafirma su dominio sobre los monstruos ferales y olvidados de las Bóvedas de la Abominación!

Comenzando

La Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación se centra principalmente en el intrincado complejo de mazmorras, y esta aventura asume que el juego comienza cuando los héroes se aproximan por primera vez a las ruinas a nivel del suelo. Su amiga común, Wrin Sivinx, ya les ha informado sobre el avistamiento de un extraño brillo por encima de las ruinas del imponente faro. En Otari nadie más que Wrin ha advertido este fulgor, pero si los héroes observan de noche desde el entorno circundante, pueden confirmar lo que los sobrenaturalmente agudos ojos de Wrin descubrieron desde la ciudad: la parte más alta del faro tiene realmente un tenue y espeluznante brillo azul oscuro.

Por supuesto, no tienes que empezar esta campaña literalmente en la entrada principal de la mazmorra - si lo deseas, puedes hacer que los héroes interpreten su encuentro inicial con Wrin (quizá mientras ella les da una lección de astrología), o después de que los héroes pasen algo de tiempo en la ciudad haciendo compras de última hora o pasándose por la taberna. En este caso, consulta la Gaceta de Otari en la página 67 o la entrada de Wrin en la página 92, ¡pero la diversión no empieza realmente hasta que los héroes se adentren en el Sendero Mortecino que llega a las ruinas en Pantano Brumoso!

Rasgos de las ruinas de Luz Mortecina

Según los héroes se aproximan a las ruinas del Torreón de Luz Mortecina por primera vez, lee o parafrasea lo siguiente.

El sonido de ranas y mosquitos se mezcla con el del agua chapoteando contra orillas fangosas, amortiguados por la siempre presente niebla que impregna el bien llamado Pantano Brumoso. Según se aclara la niebla, una sombra acecha a través de los vapores del pantano - una extensa ruina de piedra y madera se asienta sobre una isla en la húmeda marisma. Los pisos superiores están por completo derruidos, quedando solo intactos los muros de piedra a nivel del suelo. Sobre estas ruinas se encuentra un monumento fuera de lugar - un colosal faro cuyos muros pintados y corona con revestimiento de hierro ha resistido los corrosivos efectos del pantano circundante

Mientras que el sendero rodeado de vegetación lleva directo a la zona A1, los héroes pueden acceder a las ruinas a través de otras entradas. A lo largo del borde sur, el agua que rodea a las ruinas es relativamente poco profunda, pero en los otros bordes, la profundidad va de 10 a 15 pies, necesitándose un bote o nadar para pasar a través de él.

Con excepción de la cúpula de Luz Mortecina (área A25), los niveles superiores del Torreón de Luz Mortecina se derrumbaron hace mucho, cayendo incluso al nivel del suelo en distintas zonas. Las áreas indicadas con escombros en el mapa del Torreón de Luz Mortecina están abiertas al cielo y se consideran terreno difícil. Donde el tejado no se ha derrumbado, los techos están a 10 pies de altura a no ser que se diga lo contrario. La única iluminación proviene de la luz solar que se filtra aquí y allá a través de la constante niebla. Las puertas de este nivel están todas agrietadas y podridas excepto donde se indique otra cosa; manejarlas con cualquier cantidad de fuerza hace que se

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

partan o simplemente se suelten de sus bisagras con un sonido húmedo metálico.

Luz Mortecina está protegida mágicamente del daño, tal como se describe en la página 79. Esta protección se ha filtrado de alguna manera en las ruinas circundantes, ralentizando el ritmo normal de decaimiento en los últimos 500 años. Sin embargo, el tiempo es inexorable, y el resto de las ruinas han sufrido el paso de los siglos.

La principal facción activa en las ruinas es lo que queda de una pequeña banda de gremlings mitflit que se hacen llamar los Lamebarro. Liderados por un gran gremlin barbudo llamado Jefe Skrawng, los Lamebarro creen que una vez habitaron en "gloria" subterránea. Sin embargo, la llegada de los morlocks de la Reina Fantasma, mucho más grandes y peligrosos, les expulso de sus hogares, y han luchando para recuperar su posición desde entonces. El Jefe Skrawng creó entonces un bosquejo de un plan para levantar un ejército de insectos gigantes con los que tomar el control de Otari. Ya ha garantizado de sobra la recuperación de la gloria de los Lamebarro a través de este plan, por lo que la banda sigue fielmente al Jefe Skrawng, trabajando duro para mantener a todo intrusos - como lo son los héroes - fuera de "sus" ruinas.

Como recordatorio, deberías anotar lo que los jugadores anuncian que hacen sus personajes mientras exploran. Puedes darles opciones a elegir entre la lista de actividades de exploración de las *Reglas Básicas de Pathfinder*, o puedes pedir a cada jugador que describa que hace su personaje y decidir qué actividad de exploración encaja mejor con su descripción. Ciertos efectos son listados en la estancia basado en si un héroe lo está Investigando, Buscando, o realizando otra actividad de exploración.

Puedes encontrar el mapa de este nivel en la portada interior de esta aventura.

A1. ENTRADA HÚMEDA

BAJO 1

Las superficies húmedas de esta torre de vigilancia están cubiertas de moho, apareciendo como manchas verdes y negras en las opacas paredes de piedra. Los marcos de las puertas de las paredes norte y sur se pudrieron hace mucho, mientras que algunas sillas rotas yacen por el suelo entre pequeños montones grises malolientes. Gruesas capas de telarañas polvorrientas cuelgan desde arriba, oscureciendo cualquier visión del techo.

Una vez la entrada principal al Torreón de Luz Mortecina, esta dependencia de una única planta está construida con resistente piedra. Las capas opacas de telarañas polvorrientas funcionan como un techo a 7 pies de altura, dejando un espacio de 3 pies entre las telarañas y el techo de piedra sobre ellas. Los mitflits Lamebarro han montado una húmeda red de cuerdas y tablones en el espacio sobre las telarañas por el que se mueven; una prueba exitosa de Percepción CD 12 puede identificar esta característica a través de las telarañas, y un éxito crítico revela también un agujero de 3 pies de diámetro en el techo en la esquina noroeste, que los gremlings

usan para entrar y salir. Una prueba exitosa de Naturaleza CD 15 para Recordar conocimiento identifica el depósito de material gris como estiércol de mitflit. Aparentemente los mitflits usan esta sala como letrina y también como puesto avanzado de vigilancia.

Criaturas: tres mitflits acechan sobre las telarañas pero no pueden resistirse ante una oportunidad de atormentar y engañar a los héroes cuando entran en la habitación que hay debajo. Al agacharse sobre los tablones y las lianas y mirando a través de las telarañas, los tres mitflits esperan hasta que al menos dos héroes hayan entrado en la sala de más abajo antes de llamarles con su mejor imitación de las agudas voces de pixies. Dan la bienvenida a los héroes a su salón, les advierte sobre los bichos malos que viven en el torreón cercano y sugieren a los visitantes que prueben "el barro mágico pixie" del suelo. Por supuesto, el hecho de que los mitflits carezcan de habilidad alguna para Mentir (tienen un modificador de -1 a Engañar) y que solo pueden hablar Infracomún da lugar a pocas probabilidades de éxito, pero si lo consiguen, no pueden aguantar las carcajadas ni tampoco evitar revelar su presencia.

Si se les enfrenta (o los héroes los descubren o no caen en sus trucos), los mitflits chillan de ira y miedo. Uno de ellos se escabulle por el agujero en el techo e intenta trepar por la enredadera que se extiende del área A1 a A9 para avisar a su jefe en el área A10, mientras que los otros dos lanzan dardos a los héroes. En cuanto cualquiera de ellos sufra daño, gritan de miedo, lanzan *destierro*, y luego huyen al área A9. Los mitflits tienen a mano un trozo de carne de gusando gigante para la merienda, pero si se ven obligados a huir, uno lanza la carne a la orilla de la piscina en el área A3, esperando cubrir su retirada atrayendo a la orilla al slurk que vive allí para que ataque a los héroes.

MITFLITS (3)

Bestiario Pathfinder 198

Iniciativa Sigilo +5

CRIATURA -1

Tesoro: buscar en la habitación revela una cuenta de peridoto (uno de los mitflits pensó que era un caramelo) de 2 po de valor, junto con un diente de mitflit astillado en una de las pequeñas pilas de excrementos.

A2. PUENTE LEVADIZO DECRÉPITO

Un puente levadizo de madera, gris por la edad y la decadencia, se extiende sobre el hueco de 20 pies que separan el edificio anexo y la extensa ruina de la isla. Unas cadenas de hierro cuelgan del muro más al norte de las ruinas hasta la parte sur del puente levadizo. Las cadenas parecen a punto de romperse, dando a la integridad estructural del puente levadizo una capa extra de duda.

Según las apariencias no es seguro cruzar a través del puente levadizo, especialmente ahora que los mitflits han



RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

debilitado aún más la estructura con algunos ingeniosos cortes en los puntos de apoyo. Los héroes pueden detectar el sabotaje con una prueba exitosa de Percepción CD 5. Una criatura pequeña o menor puede cruzar el puente con seguridad, pero las criaturas medianas deben cruzar de una en una o el puente se derrumba con un sonoro estruendo, que arroja a todos aquellos sobre él a una fosa de agua de 4 pies de profundidad. Una criatura cerca del extremo del puente levadizo cuando este se derrumbe puede Agarrarse a un borde (salvación de Reflejos CD 10) para evitar caer en él. Una vez que el puente se ha derrumbado, un personaje puede intentar una prueba de Atletismo CD 10 para Trepar hasta el área A1 ó A4 en cada lado. Por supuesto, una vez el puente se rompe, el slurk del área A3 viene rápidamente a investigar.

A3. ESTANQUE DEL SLURK

BAJO 1

Alrededor del borde de este estanque fangoso crecen juncos en espesos grupos. El agua parece turbia por las algas, y el cuerpo medio descompuesto de un humanoide escamoso de tres pies de altura yace en la orilla norte del estanque, medio enterrando entre barro y hojas. El agua de esta charca sólo tiene 4 pies de profundidad, pero un pie adicional de barro en el inferior hace que sea un terreno más difícil de vadear.

Las enredaderas y las plantas trepadoras engalanaban las ruinas, pero cualquier héroe que Investigue el área y que tenga éxito en una prueba de Naturaleza CD 12 para Recordar conocimiento identifica una enredadera especialmente larga que parece fuera de lugar. Esta enredadera se extiende desde lo alto de la torre de vigilancia (área A1) hasta el extremo norte de la pasarela al noroeste (área A9). Los mitflits colgaron esta liana para poder evitar el suelo cuando lo necesitaran; no soportará el peso de una criatura de un tamaño mayor que Pequeño.

Criaturas: un único slurk, el antiguo guardián y único superviviente de los kóbolds Escama de Piedra que recientemente se asentaron en las ruinas, sigue viviendo en este estanque. Los mitflits disfrutan jugando a "esquivar el chorro": se burlan del slurk para que les escupa baba mientras corren por la enredadera. El slurk prefiere durante el día dormir en el centro del estanque con su hocico por encima del agua, saliendo luego por la noche a cazar. Los ruidos fuertes (como el de un puente derrumbándose), el olor de una comida gratuita repentina (como un filete de gusano que alguien le lance), o cualquier persona chapoteando en la orilla del estanque despertará al slurk de su sueño. Una vez que se despierta, ataca con ansia a cualquier criatura cercana, pero no pierde de vista su estanque. La criatura lucha hasta la muerte.

SLURK

Bestiario Pathfinder 314

Iniciativa Percepción +6

Tesoro: El cadáver de un kobold muerto yace en la orilla norte del estanque. El slurk evitó comerse el cuerpo

CRÍATURA 2

MÁS ALLÁ DE LUZ MORTECINA

Las ruinas del Torreón Luz Mortecina no están muy lejos de la ciudad - solo hay un paseo de 20 minutos desde Otari hasta las ruinas. La Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación se centra casi por completo únicamente en la mazmorra, y si lo consideras, puedes pasar por alto los detalles de los viajes entre la mazmorra y la ciudad. Si tus jugadores expresan interés en mezclar un poco las cosas, puedes usar algunos de los encuentros o aventuras cortas de la Aventura de Pathfinder: Problemas en Otari. Esta aventura presenta contenido adicional en el interior de Otari adecuado para personajes de nivel 2 a 4, y proporciona grandes formas de preparar a los héroes que necesiten algunos XP adicionales antes de adentrarse en los niveles más profundos y peligrosos de las Bóvedas de la Abominación.

por lealtad a la tribu recientemente masacrada, y la presencia del slurk impidió que los mitflits lo saquearan, pero no que lo miraran con codicia desde la distancia. El equipo del kobold muerto está en su mayor parte estropiado, con la excepción de 4 po en una bolsa de cinturón podrida y una trampa de lazo de púas bien atada en una pequeña mochila.

4. SALA DE ENTRENAMIENTO PARA GUSANOS MODERADO 1

Montones de maderas podrida y piedras sueltas se amontonan en esta gran sala en forma de L. Los grupos de musgo y las enredaderas enmarañadas se vierten desde los huecos del techo de madera por encima de cada pila de escombros. Varias puertas se abren a todos los lados, la mayoría apenas se aferran a sus bisagras y marcos. Los escombros bloquean completamente una escalera de madera que conduce a un gran agujero en el techo. Aquí y allá, las paredes de piedra muestran las cicatrices de fuego o daños de una antigua batalla.

Hace muchos años, la Guardia de la Rosa se enfrentó a Belcorra en esta gran sala. La lucha se extendió desde aquí a la sala de los sirvientes, ahora un sumidero (área A8), y causó parte del derrumbe de la torre. Un héroe que Investigue esta sala y que tenga éxito en una prueba CD 15 de Recordar conocimiento usando cualquier habilidad asociada a la magia confirma que poderosos y destructivos conjuros causaron algunos de los daños hace siglos.

La mayoría de las puertas de esta sala son de fácil acceso, con un par de excepciones. La puerta del área A11 requiere una prueba exitosa de Atletismo CD 18 para Abrirse a la fuerza, y los escombros han enterrado la mayor parte de la puerta del área A14. Los personajes pueden intentar escalar por encima de la pila de escom-

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

MONSTRUOS ERRANTES

Aunque esta aventura no presenta tablas de monstruos errantes para las Bóvedas de la Abominación, ¡los ciudadanos de la mazmorra todavía pueden salir de su hogar en alguna ocasión! Puedes hacer que la mazmorra sea más dinámica familiarizándote con los habitantes de cada nivel y hacer que reaccionen a la progresión y presencia del grupo. Por ejemplo, si los héroes exploran ruidosamente una zona, las criaturas de las habitaciones cercanas podrían ir a investigar o tal vez preparar una emboscada. Si los héroes deciden acampar en la mazmorra en lugar de en lugar de volver a la seguridad de la ciudad, las criaturas cercanas podrían visitar o incluso atacar su campamento mientras descansan. Si los héroes eliminan a los habitantes de un nivel y regresan semanas después, podrían descubrir que se han instalado allí nuevos monstruos. Al mantener activos a los habitantes de las Bóvedas de Abominación, puedes hacer que el lugar parezca aún más peligroso e impredecible para tus jugadores.

bros, a través de un agujero en el techo, y bajar a la habitación que hay más allá con una prueba exitosa de Atletismo CD 10.

Una puerta secreta se abre en una pequeña alcoba oculta al noroeste; un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 encuentra una sección de la pared de piedra que se desliza a un lado para acceder a ella. La alcoba al otro lado de la puerta tiene varios surcos en la piedra, provocados por lo que parece un raspado determinado. Esta cámara solía contener un *círculo de teletransporte* (*Guía del Jugador Avanzado de Pathfinder* 244) al área C5a, pero los cazadores de fortunas encontraron esta alcoba oculta hace siglos y se llevaron toda la plata de las runas mágicas. El grave daño drenó la magia y destruyó permanentemente el *círculo de teletransporte*. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Arcanos u Ocultismo CD 18 para Recordar conocimiento se da cuenta del propósito original de esta habitación y el daño permanente que se le ha provocado. Esta sala anticipa los muchos otros *círculos de teletransporte* de las Bóvedas de la Abominación que los héroes podrán reactivar y utilizar.

Criaturas: Cuando los mitflits habitaban en las mazmorras inferiores, se contaban por decenas, pero su violento desalojo a manos de los morlocks, el desgaste de los juegos de "esquivar el chorro", y el mal jucio acerca de la empatía de alimañas han ido disminuyendo el grupo. Originalmente, todos los Lamebarro vivían en esta gran sala; ahora, sólo quedan tres mitflits aquí.

El líder de los Lamebarro, el Jefe Skrawng, tiene un plan audaz. Después de descubrir los gusanos gigantes

en el área A5 y la mosca gigante en el área A6, ordenó a sus mitflits que empezarán a entrenar y a criar más gusanos. Una vez que los insectos hayan crecido completamente, tiene la intención de dirigir a todo su grupo, sobre monturas de guerra de moscas gigantes hasta llegar a Otari para asaltar y gobernar. Tres mitflits se dedican actualmente a entrenar a su primer gusano, con la esperanza de que la pálida criatura recuerde su entrenamiento tras madurar a mosca gigante. Ninguno de los gremlins sabe cuánto tiempo tarda un gusano en crecer grande y fuerte, pero al ver a los héroes, inmediatamente ordenan a su "mascota" que ataque. Después de todo, las monturas de guerra gigantes necesitan desarrollar el gusto por la gente para crecer sanos y grandes.

MITFLITS (3)

Bestiario Pathfinder 198

Iniciativa Percepción +4

CRIATURA -1

GUSANO LAMEBARRO

CRIATURA 0

Gusano gigante (*Bestiario Pathfinder* 2 120)

Iniciativa Percepción +3

A5. ESTABLO DE GUSANOS

BAJO 1

Una escalera de madera derrumbada en la esquina noreste de esta sala serpentea hasta un agujero cubierto de musgo. La extensión del Pantano Brumoso es visible a través del derrumbe total del muro de piedra que hay al oeste. Una rana muerta del tamaño de un caballo yace tirada sobre los escombros, con las patas traseras mordidas a la altura de las caderas.

Esta enorme rana fue atacada por Freznelkesh, el draco fluvial en el área B19. El draco decidió que no tenía interés en la asquerosa piel tóxica de la rana después de roer sus patas. El cadáver yace entre los escombros de la pared occidental.

Criaturas: mientras que al draco fluvial no le terminó de gustar el sabor de la rana, los gusanos gigantes depositados en el cadáver por la mosca gigante del área A6 no tiene un gusto tan exigente. Si cualquier criatura se acerca a menos de 10 pies del cadáver de la rana, dos gusanos gigantes surgen repentinamente del cadáver para atacar. Persiguen la comida fresca sin descanso.

GUSANOS LAMEBARRO (2)

CRIATURA 0

Gusanos gigantes (*Bestiario Pathfinder* 2 120)

Iniciativa Percepción +3

Examinar la rana: Un héroe que Investigue el cadáver de la rana y supere una prueba de Arcanos o Naturaleza CD 18 puede establecer que un draco se comió sus ancas. Con un éxito crítico, el héroe reconoce la mucosidad cáustica alrededor de la mordedura como perteneciente a un draco fluvial.



RUTINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

A6. PLAZA DE LA MOSCA

MODERADO 1

El interior de este puesto de vigilancia todavía tiene un techo de madera en su parte alta, pero un grueso montón de suciedad y cadáveres de animales amontonados en el suelo hacen que la habitación sea todo menos acogedora.

El techo de esta habitación tiene 15 pies de altura y una trampilla que da acceso a un pequeño parapeto que sobrevivió al derrumbe de la mansión. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 puede descubrir la trampilla, que no puede ser vista fácilmente. Sin la escalera, un personaje debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 15 para Trepar hasta la trampilla.

Bajo las órdenes del jefe Skrawng, los mitflits capturaron la piedra angular de su plan para gobernar Otari: una magnífica mosca verde y azul del tamaño de un pony a la que los gremlins llaman Buzzybuzz. La mantienen aquí creyendo que la mosca no puede escapar de esta habitación; los mitflits no saben que existe la trampilla, pero su mosca prisionera la encontró enseguida. Buzzybuzz puede irse cuando quiera, pero la comida de esta zona la mantiene satisfecha aquí.

De hecho, esta habitación es más que conveniente, ya que una segunda mosca gigante de coloración marrón y azul también entra a veces. Las dos moscas gigantes se llevan bien entre sí, ya que ambas tienen mucha comida. Sin embargo, los mitflits nunca han visto a ambas en la habitación al mismo tiempo, por lo que el jefe Skrawng y sus seguidores creen que sólo hay una mosca gigante. (No entienden por qué Buzzybuzz parece cambiar de color de vez en cuando).

Criaturas: Los héroes se encuentran por primera vez con la mosca gigante verde y azul cuando entran en esta sala. Esta se abalanza sobre los héroes, asumiendo que son más comida. Un ronda más tarde, la mosca gigante marrón y azul se lanza a la habitación a través de la trampilla y se une al ataque. Los mitflits que ven ambas moscas al mismo tiempo se confunden visiblemente, pero su sorpresa se convierte en horror cuando ven a las moscas gigantes luchar hasta la muerte.

MOSCAS GIGANTES (2)

CRÍATURA 1

Bestiario Pathfinder 2 120

Iniciativa Percepción +8

A7. COMEDOR

BAJO 1

El techo derrumbado en el centro de esta sala ha dejado un agujero irregular en el techo de madera. Tapices podridos, sus diseños completamente oscurecidos por el moho, cuelgan en jirones en las paredes entre troneras para flechas y mesas auxiliares destrozadas. Los restos de una elegante mesa de comedor yacen en su mayor parte pulverizados por el techo caído.

Peligro: no todos los fantasmas que plagan Luz Morterina son ecos directos del legado de Belcorra. Esta habi-

tación sirvió como salón comunal de los kobolds Escama de Piedra antes de que un golpe de estado separara al grupo. Los espíritus de los kobolds permanecen aquí hasta el día de hoy.

ESPÍRITU ESCAMA DE PIEDRA

PELIGRO 2

COMPLEJO APARICIÓN

Sigilo +11 (entrenado)

Descripción Media docena de kobolds fantasmales surgen de entre los escombros como un vórtice aullante.

Desactivar Intimidar (entrenada) CD 18 para asustar a los espíritus con una muestra amenazante, o Religión (entrenada) CD 21 para exorcizar a los espíritus

Enfrentamiento confuso (emoción, encantamiento, miedo, mental) **Desencadenante** Una criatura entra en una casilla completa o parcialmente llena de escombros en el centro de la sala;

Efecto Seis kobold fantasmales surgen de entre los escombros con espeluznantes aullidos. Cada criatura en el área

A7 debe intentar una salvación de Voluntad CD 18 con los siguientes resultados. Los espíritus tiran entonces iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada, es temporalmente inmune a Enfrentamiento confuso durante 24 horas, y se da cuenta de que una muestra de dominación intimidatoria podría sofocar el asalto de los kobolds fantasmales.

Éxito La criatura está asustada 1.

Fallo La criatura está confusa durante 1 ronda y está asustada 2.

Fallo crítico La criatura está confusa durante 2 rondas y está asustada 3.

Rutina (1 acción) Los espíritus se abalanjan juntos hacia una criatura en el área **A7** que esté asustada, infundiendo sentimientos de traición y confusión. El objetivo recibe 1d10+4 de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 18).



Gusano lamebarro

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

Reinicio la posesión se desactiva si no hay criaturas asustadas en el área A7 al inicio de su turno. Los kobolds fantasmales vuelven a la pila de escombros. El ataque no puede activarse de nuevo hasta transcurrida 1 hora.

Tesoro: con una prueba exitosa de Percepción CD 20, los héroes que Busquen en esta habitación pueden encontrar pequeños huesos tirados entre los escombros. Treinta minutos de trabajo pueden descubrir seis esqueletos de kobolds. Destruir los huesos o sacar todos de esta sala desactiva permanentemente la posesión. Entre los cuerpos los personajes pueden encontrar 3 po, 20 pp, una caja con componentes para una trampa de lazo de abrojos, un *colmillo de lobo*, y un vial de veneno de víbora negra con la palabra "RICO" torpemente escrita sobre él.

A8. SUMIDERO

Haz una prueba secreta de Percepción CD 10 por cada héroe antes de entrar en esta habitación para escuchar el sonido de chillidos agudos que provienen de dentro. Cualquier héroe que específicamente escuche antes de entrar oye estos sonidos automáticamente.

Casi todo el techo de esta sala se encuentra derruido, mientras que abajo, el suelo se ha derrumbado sobre un sumidero de 10 pies de profundidad lleno de escombros, barro y brillantes secciones de hongos. La evidencia de antiguos daños, cicatrices de quemaduras y marcas de ácido, decoran las paredes y gran parte de los escombros.

La antigua batalla entre la Guardia de la Rosa y Belcorra llegó a su destructivo final en esta sala cuando Belcorra utilizó una última explosión para tratar de derrotar a los aventureros. El derrumbe resultante se tragó al pícaro del grupo, Otari Ilvashti, que quedó atrapado en la mazmorra inferior. Belcorra huyó a la base del faro (área A11) tras su táctica fallida. Igual que en el área A4, un héroe que Investigue esta sala y que tenga éxito en una prueba CD 15 de Recordar conocimiento usando cualquier habilidad asociada a la magia confirma que una devastadora batalla mágica tuvo lugar aquí hace mucho tiempo.

Un personaje debe intentar una prueba de Atletismo CD 12 para Trepar por las empinadas laderas del sumidero. Un héroe que Busque entre los escombros y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 advierte una escalera de caracol enterrada que lleva hacia abajo. Quitar los escombros puede llevar muchos días, pero si los héroes persisten, abren el camino hacia el área B8 que hay debajo.

Criaturas: Cuatro mitflits Lamebarro trepan y se escabullen entre los escombros del sumidero. Se supone que están recogiendo setas y larvas, pero en este momento se están peleando por ver quién se come una larva azul especialmente brillante. Los mitflits sufren una penalización de -2 a las pruebas de Percepción para la iniciativa como resultado de su distracción a menos que los héroes se esfuerzen en anunciarlo antes de atacar. Los

mitflits lanzan dardos a los héroes desde abajo, pero un mitflit que se quede sin dardos o reciba algún daño se concentra en Trepar para salir de la fosa y luego huir para avisar al Jefe Skrawng que se encuentra en el área A10.

MITFLITS (4)

Bestiario Pathfinder 198

Iniciativa Percepción +2 (+4 si no está distraído)

CRIATURA ·1

A9. PASARELA

Una pasarela de piedra de 15 pies de largo cruza sobre un estrecho tramo de agua del pantano, conectando el torreón en ruinas con una gran edificación de piedra. Unas puertas dobles bloquean cada extremo del pasillo. Ante la puerta del sureste hay un esqueleto de siete pies de altura vestido con una armadura hecha de raíces nudosas, huesos y metal oxidado. El esqueleto sujetaba una maza de armas en una mano desgastada y la pesada punta del arma descansa en el pasillo, a los pies del esqueleto.

El "guardián" esqueleto no es más que una estatua construida por los Lamebarro. Tiene un aspecto aterrador pero no representa peligro; cualquiera que examine la estatua y supere una prueba de Percepción CD 12 se da cuenta de los puntales de madera y los toscos amarres que la mantienen unida. Cualquier daño infligido al esqueleto hace que se despadece ruidosamente, alertando a los ocupantes del área A10.

Tesoro: Los mitflits han encontrado la maza de armas y están encantados con lo bien que mantiene en su sitio al esqueleto. No saben que es una *maza de armas* +1.

A10. SALÓN DEL TRONO LAMEBARRO

SEVERO 1

Los marcos astillados en el techo y el suelo indican que delgadas paredes de madera dividían el interior de este edificio de piedra. Con esas paredes demolidas, sólo queda una única y amplia gran cámara. Los escombros, la vegetación del pantano y el barro se amontonan como nidos asquerosos, mientras que una pila más grande de escombros, palos y huesos se parece, pero solo un poco, a un trono. Un montículo de arena aplanoado con unas cuantas decenas de trozos de madera y piedra clavados a él cubre el suelo que hay delante del trono.

Los mitflits eligieron estas viejas barracas para su comandante, el Jefe Skrawng, que usa como salón del trono. El frágil trono de Skrawng requiere un mantenimiento constante, una una tarea que realizan dos mitflits cuando no están durmiendo en los sucios nidos que hay en este lugar.

Cualquier héroe que mire la arena que hay delante del trono puede intentar una prueba de Sociedad CD 10 para darse cuenta de que representa un tosco mapa de Otari. Con un éxito crítico, el héroe observa varias flechas que indican planes de ataque desde la dirección de Pantano Brumoso.

Criaturas: El jefe Skrawng siempre está aquí, dividiendo su tiempo entre reunir a otros Lamebarro que están

RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

al alcance de su oído, jugar con su mascota solífugo gigante Muerde Muerde, dormir en su trono o planear ataques a Otari desde su pila de arena. Si el jefe Skrawng se entera de que hay héroes en los alrededores, se sienta en su trono en posición de firmes con Muerde Muerde a su lado, listo para dirigirse a ellos.

El jefe Skrawng sabía que era cuestión de tiempo que los héroes de Otari le desafiaran en sus dominios, pero parece sorprendido de que haya sucedido antes de que realmente llevara a cabo alguna acción contra la ciudad. A diferencia de los otros mitflits, el Jefe Skrawng habla en Común, y exige imperiosamente saber por qué los héroes han venido a molestarle *antes* de que atacara Otari. Si se da cuenta de que los héroes no han venido a enfrentarse a él, retrocede patéticamente, insistiendo que no tiene planes de atacar y que es inofensivo y amistoso. Para completar este cambio de actitud, utiliza su tridente para borrar el mapa de Otari que tiene a sus pies. Los héroes astutos que puedan Men-al Jefe Skrawng sobre sus razones para estar aquí pueden hablar con él y quizá averiguar algo de lo que sabe sobre el Torreón de Luz Mortecina (página 14), pero no pasa mucho tiempo antes de que la insignificante valentía del Jefe Skrawng y su tremenda impaciencia le lleven a comenzar su asalto a Otari atacando a los héroes.

Si se desata el combate, el jefe Skrawng ordena a sus secuaces que entren en combate cuerpo a cuerpo, pero se queda atrás para usar su cerbatana desde la cobertura de su trono. Al final de cada uno de los turnos del jefe Skrawng, el trono tiembla y se estremece peligrosamente. No se derrumba a menos que un héroe lo golpee (el trono tiene CA 10, Dureza 2 y 3 PV). Si el trono se derrumba, el Jefe Skrawng se pone nervioso. Inmediatamente cae en el suelo y debe gastar al menos 1 acción durante cada uno de sus próximos 3 turnos, escupiendo y maldiciendo en Infracomún. El Jefe Skrawng se rinde y pide clemencia si queda reducido a 5 Puntos de Golpe o menos, pero sus seguidores luchan hasta la muerte para demostrar su devoción al líder mientras este viva.

MUERDE MUERDE

CRIATURA 1

Solífugo gigante (*Bestiario Pathfinder* 2 246)

Iniciativa Percepción +7

MITFLITS (2)

CRIATURA -1

Bestiario Pathfinder 198

Iniciativa Percepción +4

JEFE SKRAWNG

CRIATURA 1

ÚNICO LM PEQUEÑO FÉRICO GREMLIN

Jefe de banda mitflit (*Bestiario Pathfinder* 198)

Percepción +7; visión en la oscuridad, olor (impreciso) 30 pies

Idiomas Común, Infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Diplomacia +4 (+10 contra artrópodos), Naturaleza +5, Sigilo +7, Latrocínio +7

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

Auto-odio (emocional, mental) Como mitflit.

Empatía con alimañas Como mitflit.

Objetos Cerbatana (10 dardos, 2 con veneno de rana arponeira, corona de barro y bichos, tridente)

CA 16; Fort +4, Ref +9, Vol +8

PG 24; Debilidades hierro frío 3

Velocidad 20 pies, trepar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ tridente +6, Daño 1d8+1 perforante

A Distancia 1 cerbatana +9 (ágil, no letal, incremento de rango 20 pies), Daño 1 perforante y veneno de rana arponeira

A Distancia 1 tridente +9 (lanzado 20 pies), Daño 1d8+1 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 17, 2º hablar con los animales (a voluntad; solo artrópodos); 1º destierro; **Trucos (1º)** prestidigitación



Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

MISIONES SECUNDARIAS

Algunas de las localizaciones de las Bóvedas de la Abominación presentan misiones secundarias que los héroes pueden aceptar, normalmente tras interactuar con un PNJ o descubrir una pista. Si los héroes completan una misión secundaria, ganan una recompensa de XP por un logro moderado (30 XP) además de cualquier recompensa que la misión secundaria conceda, como tesoros o información útil.

Veneno de rana arponera (veneno) Tirada de salvación Fortaleza CD 15; Duración máxima 6 rondas; **Etapa 1** 1d4 de daño por veneno (1 ronda); **Etapa 2** 1d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 ronda)

Ira vengativa (emoción, mental) Como mitflit.

Lo que sabe el Jefe Skrawng: Si los héroes pueden conseguir que el Jefe Skrawng hable, este puede proporcionar información valiosa. Conoce todos los peligros de las zonas A1 a A10, el escorpión gigante en A14, y el "dragón del pantano" que vive bajo el cobertizo para botes (área A16). También conoce los "bichos" de la torre del homenaje, advirtiendo los héroes sobre las apariciones en el área A7 y los "fantasmas" brillantes del área A15. Nunca ha explorado la edificación en la isla al noroeste, pero menciona que un barco lleno de gente vino a visitarlo hace una semana. Entraron en la cueva del dragón del pantano mientras el dragón estaba fuera, pero este regresó poco después; el Jefe Skrawng supone que la gente fue devorada.

Si se le pregunta por el espeluznante brillo de *Luz Mortecina*, el jefe Skrawng agranda los ojos y sacude la cabeza, advirtiendo a los héroes que la luz es la aparición más espeluznante de todas. Confirma que todas las noches, la luz brilla, y le preocupa que pueda haber un gran fantasma allí arriba.

El jefe Skrawng también confirma que los Lamebarro solían vivir en un nivel de mazmorras debajo del Torreón de Luz Mortecina, pero que un grupo de "gente con ojos de hongo" (morlocks, aunque los mitflits no los conocen por este nombre) los hicieron retroceder hasta aquí hace muchas noches.

El jefe Skrawng puede proporcionar un burdo mapa del primer nivel y un plano parcial del segundo si los héroes pueden Pedirle o Coaccionarle con éxito a que les haga ese favor y proporcionarle los medios para hacerlo. Un soborno de al menos 20 po automáticamente hace que el Jefe Skrawng se sienta lo suficientemente solícito como para proporcionar estos mapas. Su plano del primer nivel omite las áreas A12 a A13, las áreas A19 a A23, el área A25, y todas las puertas secretas. Su mapa del segundo nivel parece mucho menos completo y sólo muestra las zonas que antes habitaban los Lamebarro:

las zonas B8 a B14 y las áreas B16 a B19 (aunque advierte a los héroes que un dragón del pantano vive en la cueva del área B19).

Misión secundaria: El jefe Skrawng odia a los "ojos de hongo y promete a los héroes una gran pila de gemas brillantes si bajan, los matan a todos y derrotan a su rey. Describe al rey como un "sacerdote mágico con ojos de seta que puede dañar tu cerebro sólo con solo mirarte". El jefe Skrawng no tiene en realidad ninguna gema brillante, y si los héroes emprenden esta misión y vuelven con pruebas, se da cuenta de que los héroes son más duros que los morlocks y que cometió un terrible error al prometerles un tesoro que realmente no tiene. En su lugar, se apresura a pedir clemencia y accede a abandonar para siempre sus planes contra la ciudad de Otari.

A11. BASE DE LUZ MORTECINA

MODERADO 1

Los héroes encuentran la puerta sur de esta habitación bloqueada, pero un personaje puede intentar una prueba de Atletismo CD 18 para Abrirla a la fuerza. Una vez abierta, se cae a pedazos. La puerta del oeste tiene una ventana de 1 pie cuadrado con barrotes de hierro, y se abre con normalidad.

Las paredes lisas de esta habitación circular están pintadas de un gris claro, sin ninguna muestra de espacio entre los bloques de piedra. Un conjunto de escaleras de hierro serpentea hacia arriba a lo largo de las paredes curvas antes de terminar en una trampilla en el techo a casi 100 pies de altura. En el suelo brilla una mancha de sangre roja en el centro de la sala, como si una criatura de tamaño humano se hubiera desangrado ahí hace muy poco, a pesar de que no hay cuerpo a la vista.

La Guardia de la Rosa finalmente derrotó a Belcorra en esta sala hace casi cinco siglos. Al morir, el espíritu de Belcorra fue arrastrado a las profundidades de las Bóvedas de la Abominación, pero la mancha de sangre que dejó en el suelo permanece tan fresca como el día en que murió.

Durante las horas de luz, la sangre fresca tiene ondas periódicas; su superficie roja y resbaladiza parece la parte superior de una profunda piscina, pero es inofensiva. Por la noche, la mancha de sangre actúa como el peligro descrito a continuación.

Las escaleras de hierro crujen y se balancean de forma alarmante, pero son bastante sólidas. Como parte de la estructura de *Luz Mortecina*, las escaleras no pueden sufrir daños mientras el fantasma de Belcorra siga activo. Las escaleras suben 90 pies hasta una trampilla de bronce cerrada que lleva a la cúpula en el área A25. Cuatro pruebas con éxito de Latrocínio CD 25 para Forzar la Cerradura pueden abrir la puerta, al igual que la llave escondida en el área A13.

Peligro: Esta aparición sólo puede activarse por la noche. Un héroe que haya visto una representación de Belcorra en cualquier otro lugar de las Bóvedas de la Abominación puede reconocer el aspecto de la aparición; de lo contrario, una prueba con éxito de Sociedad CD 20 confirma su identidad.



RUTINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

SANGRE DE BELCORRA

PELIGRO 3

COMPLEJO APARICIÓN

Sigilo +23 (experto)

Descripción surge una imagen sangrienta de Belcorra, emitiendo una luz que drena el alma, luego inhala la sangre de las criaturas vivas dentro de la habitación.

Desactivar Latrocínio CD 22 (entrenada) para limpiar lo suficiente de la mancha de sangre como para interrumpir las energías nigrománticas de la aparición, o CD 20 Religión (entrenada) para exorcizar la aparición

CA 19; Fort +6, Ref +9, Vol +12

PG 50; Inmunidades golpes críticos, inmunidad a objetos, daño de precisión daño; **Debilidades** positivo 5; Resistencias físico 5 (excepto *toque fantasmal*)

Rayo de luz mortecina (luz, nigromancia) **Desencadenante**

Una criatura viva termina su turno en el área A11 de noche; **Efecto** Una imagen espantosa de Belcorra, aparentemente compuesta de sangre fresca, surge de la mancha de sangre en el suelo y gira sobre sí misma como un faro. Rayos de luz azul fría brillan desde los ojos y la boca abierta de Belcorra, causando ampollas y decadencia que se extienden por la carne. Las criaturas vivas en un radio de 30 pies desde el centro del área A11 deben intentar una salvación de Fortaleza CD 20. Después la aparición tira iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura recibe 1d8 de daño negativo.

Fallo La criatura recibe 1d8+6 de daño negativo y queda deslumbrada durante 1 ronda.

Fallo crítico La criatura recibe 2d8+6 de daño negativo y queda cegada durante 1 ronda y deslumbrada durante 1 ronda.

Rutina (1 acción) La imagen sangrienta abre su boca y parece inhalar, extrayendo sangre del cuerpo de una criatura en su línea de visión en un radio de 90 pies desde el centro del área A11. La criatura objetivo debe intentar una salvación de Fortaleza CD 20.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura recibe 1d10 de daño por sangrado.

Fallo La criatura recibe 1d10+6 de daño por sangrado.

Fallo crítico La criatura recibe 2d10+6 de daño por sangrado y queda debilitada 2 mientras esté sangrando.

Reinicio Si la aparición es desactivada o destruida por el daño, el fantasma ensangrentado de Belcorra sale disparado hacia arriba en una espiral, rociando la trampilla que lleva al área A25 antes de deslizarse hacia arriba por el ojo de la cerradura, lo que reduce la CD de Latrocínio para Forzar la cerradura a 20. Al siguiente amanecer, la sangre se drena de nuevo a esta sala y la aparición se reinicia. La aparición se destruye permanentemente una vez que Lasda Venkervale es rescatada del área D9.

A12. OFICINA DE BELCORRA

El techo se ha derrumbado en la esquina suroeste de esta sala. Las paredes tienen varias estanterías, pero los libros y los papeles que se guardaban aquí se estropearon hace mucho tiempo, al igual que el escritorio y la silla de la alcoba que hay al noreste.

Un héroe que Busque en esta habitación y que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 localiza la puerta secreta en la pared oriental, donde una estantería giratoria funciona como picaporte de la puerta. Más allá, un tramo de escaleras lleva al área B6.

Tesoro: Un héroe que busque en el escritorio observa un cajón oculto que se ha caído, quedando parcialmente abierto, y que revela unos pocos elixires alquímicos aún útiles que Belcorra escondió aquí: un elixir de comprensión menor, un elixir de la vida menor y un elixir del escéptico menor (página 80).

A13. SANTUARIO DE BELCORRA

Esta habitación triangular podría haber parecido cómoda alguna vez, pero después de años de lluvia y exposición a los elementos a través de las dos troneras de la pared noroeste, el diván, el armario y los tapices de la habitación se han deteriorado.

Belcorra utilizaba esta habitación privada para relajarse y construyó una entrada secreta al santuario para acceder fácilmente a ella. Bajo el diván se encuentran un conjunto oxidado de llaves, que cualquier héroe que busque en esta habitación encuentra. El óxido ha arruinado seis de sus llaves de hierro, pero dos de bronce siguen siendo utilizables: la que está decorada con un faro abre la trampilla de la cúpula de *Luz Mortecina* (área A25), y la otra, decorada con un libro, abre la puerta de la sala de lectura de Belcorra (zona C27).

Un tapiz ocultaba antiguamente una puerta secreta, pero se pudrió y cayó hace tiempo, por lo que el acceso se ha vuelto ligeramente más fácil de encontrar. Un héroe que busque en esta sala y que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 16 localiza la puerta secreta que conduce a una pequeña zona que conecta con la capilla (A15). Los personajes pueden, obviamente, localizar la segunda puerta secreta parcialmente entreabierta dentro de este espacio, como se describe en el área A15.

A14. GALERÍA DEL ESCORPIÓN

MODERADO 1

El techo de esta habitación se ha caído en dos zonas. Un derrumbe más pequeño colapsó un tramo de escaleras que antaño llevaba al piso superior, ahora en ruinas. Un derrumbe más grande enterró en su mayor parte la puerta doble al sur, dejando un agujero en el techo bloqueado parcialmente con varios maderos cruzados. Una segunda puerta doble al norte tiene una cara de piedra tallada con calaveras cubiertas de mareas de musgo.

Esta habitación guarda la primera adquisición importante de los Lamebarro: un escorpión gigante. Los miftils atrajeron al monstruo a esta habitación con una pérdida mínima, y luego derrumbaron varias maderas en los escombros para mantenerlo encerrado aquí. Una criatura Mediana o más pequeña puede trepar a través de esta maraña, pero a menos que esté significativamente atormentado, el escorpión gigante no pensará en rom-

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

per las maderas para salir de la sala.

Aunque las marañas de musgo que crecen en las tallas de cráneos parecen ser parte de la maleza que prevalece por todas la ruinas, pertenecen al diseño original. La calavera con musgo es el símbolo religioso de Nhimbaloth, la Diosa Exterior de los fantasmas, la desesperación, los pantanos, y los fuegos fatuos, a quien Belcorra venera como su patrona. Sin embargo, el conocimiento sobre Nhimbaloth es raro y permanece oculto, por lo que un héroe debe tener éxito en una prueba de Religión CD 25 para identificar la calavera musgosa como símbolo perteniente a Nhimbaloth. Aunque los héroes novatos pueden no reconocer la evidencia de Nhimbaloth, en la ciudad, Wrin Sivinxi conoce a la siniestra Diosa Exterior y puede iluminar a los héroes si le informan a ella de sus hallazgos.

Criaturas: Los mitflits mantienen al escorpión gigante bien alimentado y contento, pero ataca a otras criaturas en cuanto las ve. Puede deslizarse fácilmente sobre los escombros de esta sala y no lo considera un terreno difícil. El escorpión puede trepar por los escombros del sur y abrirse paso a la fuerza para perseguir a los héroes con si supera una prueba de Atletismo CD 18 si es necesario.

ESCORPIÓN GIGANTE

Bestiario Pathfinder 159

Iniciativa Percepción +9

CRÍATURA 3

A15. CAPILLA DE NHIMBALOTH

SEVERO 1

El aire en esta gran capilla es más frío y húmedo que que en el resto de las ruinas. Las gotas condensadas en las paredes corren en riachuelos por los innumerables cráneos tallados en la piedra. Un cadáver humano en descomposición yace desplomado contra una pared, con las manos encajadas en una grieta, como si hubiera muerto tratando de arrancar un ladrillo. Tres cortos tramos de escaleras conducen a una cámara más amplia al norte, donde un estrado semicircular sostiene un altar de piedra blanca. Más allá del altar se asoman cuatro vidrieras, cada una de veinte pies de altura, que representan cuatro escenas de fantasmas que se elevan desde cementerios cubiertos de vegetación hacia una estrella naranja de cuatro puntas.

Belcorra no ocultaba su fe en Nhimbaloth, y mantenía este considerable santuario a la siniestra entidad como lugar de culto y entorno intimidatorio donde recibir a los visitantes. El santuario tiene una atmósfera ominosa, como si algo inmenso y distante observara a través de las vidrieras. Un héroe puede identificar esta sala como un santuario de Nhimbaloth si supera una prueba de Religión CD 25 para Recordar conocimiento.

El cadáver al sur yace desplomado junto a la puerta secreta que lleva al área A13. Una vez hombre humano, este ladrón se coló en el templo a través de las puertas secretas del área A13 hace meses en busca de un tesoro, sólo para encontrarse superado por las luces de cadáveres que acechan en esta sala. Murió justo antes de poder reabrir la puerta secreta para escapar. El ladrón dejó la puerta ligeramente entreabierta con la calavera gi-

ratoria que la abre aún levemente girada, por lo que los héroes pueden detectar fácilmente esta puerta secreta.

Criaturas: Dos acólitos de Nhimbaloth muertos hace tiempo se han descompuesto en poco más que esqueletos musgosos esparcidos en el borde oriental de la gran cámara al norte, inicialmente fuera de la vista de cualquiera que entre desde el sur. Sin embargo, están lejos de ser inofensivos, ya que albergan criaturas espeluznantes llamadas luces de cadáveres. Las luces de cadáveres surgen cuando los héroes se acercan a la cámara norte. Luchan hasta ser destruidas pero no perseguirán a los héroes que huyen. La primera luz de cadáver en caer y reducirse a su forma de fuego fatuo reanima el cadáver del ladrón muerto en la puerta secreta si todavía está disponible - o en una reanimación incluso más perversa, ¡la de un héroe muerto!

LUCES DE CADÁVERES (2)

Página 84

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 2

Tesoro: El cadáver del ladrón tiene varios objetos de valor, incluyendo una *espada ropera +1*, cuatro dagas, un anillo de plata por valor de 5 po, una *poción curativa menor*, y un elixir de visión en la oscuridad menor. Los acólitos esqueleto tienen poco que no se haya podrido u oxidado hasta quedar inservible, con dos excepciones: uno de ellos tiene un diente de oro que vale 4 po, mientras que el otro aún lleva un *amuleto de protección contra la canalización* alrededor de su cuello óseo.

Un héroe que busque en el altar y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra un panel secreto en su lado norte, dentro hay un hueco poco profundo que contiene un *pergamino de restablecer los sentidos* y una *varita de curar (1º nivel)*.

A16. EMBARCADERO EN RUINAS

La parte sur de este edificio con paredes de piedra se ha derrumbado, convirtiéndose en escombros y exponiendo a la intemperie lo que queda de un embarcadero. Los estantes y los botes del interior se han convertido en montones de podredumbre y musgo. Las brasas de una hoguera relativamente reciente arden en las cercanías.

Los restos de la hoguera indican la presencia de un grupo de ladrones de Otari, una banda del Rincón del Ladrón (página 73) que llegó aquí hace unas semanas tras escuchar rumores de un tesoro escondido en una caverna bajo la isla. Entraron en el área B19 sólo para meterse en problemas cuando los morlocks los encarcelaron.

A17. MUELLE ARRASADO

Gran parte de este muelle de madera se ha derrumbado en el pantano, dejando unos diez pies de tablas mohosas y empapadas sobre antiguos pilares de madera. Un bote de remos atado



RUTINAS DE CÚZ MORTECTINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

a un pilote parece mucho más reciente.

El bote de remos dejado aquí por los rateros del Rincón del Ladrón se encuentra en buenas condiciones. Los héroes pueden usarlo para navegar por las aguas de alrededor de las ruinas, y los héroes que Busquen en el bote de remos encontrarán dos cosas. La primera es un alijo de pastas de salmón ahumado recubiertas de una pasta con forma de pez; un héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 12 reconoce los "pasteles de pescado" como los que se venden en el Rincón del Ladrón en Otari. El segundo es una talla de un pájaro volador que decora el interior del barco cerca de la proa. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 16 reconoce que esta insignia pertenece al Club de las Águilas Pescadoras, el gremio de ladrones de Otari (un éxito crítico confirma que el Club de las Águilas Pescadoras utiliza el Rincón del Ladrón como sede y que los miembros del gremio llevan esa insignia tatuada).

Si los héroes vienen aquí después del anochecer, el fuego parpadeante en el área A24 Parpadea en un intento de atraerlos más cerca.

Una abertura bajo el muelle lleva al área B19. Si lo consideras oportuno, el draco fluvial Freznelkesh puede salir a cazar y descubrir a los héroes mientras están cerca.

Misión secundaria: Si los héroes visitan el Rincón del Ladrón y preguntan por el barco, Yinyasmera admite que cuatro de sus "empleados" desaparecieron hace varios días. Promete una recompensa de 50 po si los héroes pueden averiguar lo que les pasó y traerlos de vuelta. Un ladrón murió (área B14), y los otros tres son prisioneros de los morlocks (área B24).

A18. ISLA DEL APRENDIZ

Un puente bajo de madera salva un tramo de agua entre la isla más grande y la más pequeña. Al sur, en la isla pequeña, entre los juncos que crecen se encuentra un edificio de una sola planta.

El edificio en este islote originalmente sirvió como el hogar del aprendiz de Belcorra, un drow llamado Volluk Azrinae. Volluk ya no vive aquí, pero todavía sirve a Belcorra en las cámaras a más profundidad, habiendo trascendido las limitaciones de su forma humanoide para convertirse en un gusano que camina (ahora reside en el área D8).

A19. SPOOKYWISP

TRIVIAL 1

La puerta exterior de esta habitación está atascada, necesitando una prueba de Atletismo CD15 exitosa para Abrirla a la fuerza.

Este estudio cuenta con varias estanterías, un escritorio y dos sillas. Los libros y objetos que hay aquí están desordenados, con páginas rotas y páginas rotas esparradas al azar por la habitación.

Hace mucho, en esta habitación Volluk perseguía sus estudios y se reunía con Belcorra.

Criaturas: Hoy en día, un travieso brownie llamado Tangletop - un pícaro feérico cuyo pelo rubio permanece en un estado constante de desorden en su cabeza, ocupa esta sala. A pesar de su cómico aspecto, Tangletop se cree una especie de ser feérico espeluznante. En cuanto se da cuenta de que los héroes se acercan, por ejemplo si intentan Forzar la apertura de la puerta, se esconde rápidamente bajo el escritorio antes de utilizar *ventriloquía* para gritar con voz grave. Dice ser un peligroso "fantasma-fatuo" llamado "Spookywisp". Luego utiliza *luces danzantes* para crear lo que espera que los héroes crean que es un fuego fatuo, haciendo flotar la luz en el aire y utilizando *ventriloquía* para emitir su voz desde la luz.

Tangletop llegó aquí hace sólo unos días, pero se ha tomado su tiempo revisando el contenido de la habitación antes de encontrar nada de interés aquí. Siguió avanzando hacia el área A23; allí, el brillante catalejo lo cautivó antes de que la muñeca de alma vinculada que lo guarda lo ayudara. Ante el encuentro con una criatura que realmente da miedo, Tangletop se retiró a esta sala para idear métodos de asegurarse el "brillo" para sí mismo. Los héroes le ofrecen una oportunidad, ver la Misión secundaria más adelante.

Si los héroes le atacan o se enfrentan a él con violencia, Tangletop grita de miedo y huye hacia el área A23, esperando atraer a los héroes a esa sala para que involuntariamente terminen destruyendo la muñeca de alma vinculada. Si lo hacen, trata de robar el "brillante" que contiene antes de huir de la zona para siempre.

TANGLETOP

Brownie macho (*Bestiario Pathfinder 2* 44)

Iniciativa Sigilo +9

CRÍATURA 1



Misión secundaria: Si los héroes hablan con Tangletop, ya sea en persona o a través de su identidad como Spookywisp, el brownie les explica que quiere el "brillo"

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

de la habitación que hay al suroeste. Advierte a los héroes que una maldada muñeca con la cara desencajada tratará de impedirles que consigan el "brillo", pero promete contarles tres secretos que ha aprendido sobre la zona si le traen el "brillo". Cuando se le pide que describa el "brillo", Tangletop dice frustrado: "¡Lo sabréis cuando lo veáis!". Si se le presiona más, pone los ojos en blanco y lo describe como un "tubo brillante que quiero, quiero, quiero!"

El "brillante" se refiere al catalejo enjoyado que se mantiene en exhibición en el área A23. Si los héroes recuperan y lo entregan, el brownie revela lo que recientemente ha aprendido de los libros que hay aquí. Primero, este edificio solía pertenecer a alguien llamado Volluk Azrinae. Segundo, Volluk fue un aprendiz de alguien llamado Belcorra, y aunque este Volluk parecía malo y peligroso, ¡Belcorra parecía mucho peor! Por último, el espeluznante faro mágico puede hacer más que emitir una espeluznante luz; también puede disparar un rayo lleno de fantasmas (esta última descripción es la interpretación de Tangletop del segundo cuadro del área A22, pero no está lejos de la verdad).

A20. ALMACÉN DE REPARACIONES

Los estantes cargados de herramientas, madera y tablones se alinean en las paredes de esta habitación de 10 pies cuadrados.

Estos suministros se utilizaron para el mantenimiento en todo los trabajos de la parte alta del Torreón de Luz Mortecina. Volluk anteriormente servía de jardinero y gestionaba las reparaciones, y a menudo llamaba a los otros sirvientes de Belcorra cuando se les necesitaba para estos trabajos.

Tesoro: Los héroes que busquen en esta habitación descubren una gran llave de plata con un valor de 10 po. Esta llave abre la puerta al área B2.

A21. ESCALERA

El musgo y los hongos cubren estas escaleras, que bajan al área B1. Por el estado de la vegetación, claramente nadie ha pasado por aquí en mucho tiempo.

A22. SALÓN DE LOS RETRATOS

Una serie de cuatro altos cuadros cuelgan en la pared noreste de este pasillo, aunque las capas de moho y deterioro los han dañado gravemente.

Los cuadros de 5 pies de altura que hay a lo largo de la pared han sufrido daños irreversibles con el paso del tiempo y debido a la humedad de las goteras del tejado.

El primer retrato representa la ciudad de Absalom en llamas con fantasmas surgiendo de sus calles. Tiene una placa de bronce que dice: "Así sufrirán los estúpidos".

El segundo retrato representa el Torreón de Luz Mortecina con el aspecto que tenía antes de que sus pisos superiores se derrumbaran, y su faro emite una pálida

luz azul en la que rostros fantasmales se burlan y hacen muecas. En su placa de bronce se lee: "Que la luz brille para siempre".

El tercer retrato, ahora destrozado, representó una vez a Volluk, pero lo destruyó tras convertirse en un gusano que camina. Su placa reza: "El artista en su trabajo".

El cuarto y último retrato representa a una mujer sonriente con un largo vestido verde, una imagen de la propia Belcorra. Su placa dice: "La Dama de la Luz". Hace mucho tiempo, Volluk rayó las siguientes frases, escritas en aklo, en la piedra junto a este última pintura: "¡Todavía te sirvo! ¡Serás vengada!"

A23. TALLER DE LENTES

MODERADO 1

Este taller, antaño elegante, se encuentra destrozado. Hileras goteantes de musgo empapado cuelgan a través de las grietas del techo abovedado de madera. Debajo, una alfombra de cristales rotos brilla peligrosamente. Bancos de trabajo y estanterías, armaduras y expositores, todos ellos utilizados antiguamente para la fabricación o reparación de las inmensas lentes de un faro, yacen en ruinas. Sólo un catalejo enjoyado, colocado en un expositor cerca de la pared sur, ha sobrevivido a la devastación.

Volluk causó la mayor parte de esta destrucción. Tras la muerte de Belcorra, se escondió en el pantano mientras esperaba a que la Guardia de la Rosa se fuera. Cuando regresó, se sintió tan culpable por su cobardía que en un ataque de furia destruyó este taller.

La capa de cristales rotos y materiales destrozados que cubren el suelo lo convierten en un terreno irregular (*Reglas Básicas de Pathfinder* 476) con una CD de Acrobacias de 11. Una criatura que caiga boca abajo en esta sala recibe 1 punto de daño perforante.

Criaturas: Volluk creó varios constructos para servirle a él y a su maestra en su trabajo diario, pero la muñeca de alma vinculada con cabeza y alas de cuervo a la que llamaba Señor Pico era su favorita. No es el más poderoso ni el más útil, pero Señor Pico contenía el alma de su devoto sirviente, un goblin llamado Borbo, lo que aseguraba que el constructo permaneciera al lado de Volluk.

Hoy, el Señor Pico permanece aquí, abandonado y esperando por siempre a un creador que se trasladó a otras tareas y a un cuerpo completamente nuevo. El Señor Pico no ha perdido la esperanza, y cuando los héroes entran en la habitación, se levanta del montículo de ruinas del centro de la habitación y pregunta con una voz de pito: "¿Va a volver el maestro Azrinae?" Independientemente de la respuesta de los héroes, el Señor Pico se da cuenta de que ninguno de ellos es su creador; entonces salta en el aire, mientras bate sus alas, para atacar con una furia frustrada, luchando hasta ser destruido.

Señor Pico es una muñeca de alma vinculada de élite. Aplica los ajustes de élite de la página 6 del *Bestiario Pathfinder* a las estadísticas de la muñeca de alma vinculada de la página 256 de dicho libro. Como se indica a continuación, el Señor Pico puede volar.



RUTINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

SEÑOR PICO

Muñeca de alma vinculada de élite CM (*Bestiario Pathfinder* 6, 256)

Iniciativa Percepción +10

Velocidad 20 pies, volar 20 pies

CRIATURA 3

Tesoro: El catalejo enjoyado fue la mejor creación de Volluk, aparte de las lentes para *Luz Mortecina*. Incluso en su rabia, Volluk no se atrevió a romper este tesoro. El catalejo es el "brillo" que busca Tangletop. Si los héroes deciden quedarse con él, el catalejo tiene un valor de 20 po.

La gema de concentración del alma de Señor Pico se encuentra en su espalda, entre sus alas. La gema vale 5 po pero podría ser más valiosa como fuente potencial de información si los héroes la colocan en la muñeca de alma vinculada parcialmente completado del área B2.

A24. MUELLE VIEJO

BAJO 1

Este viejo muelle de madera se ha derrumbado parcialmente sobre el pantano, y la parte que sobresale del agua parece preparada para terminar igual al más mínimo contacto.

El muelle es tan peligroso como parece; cualquiera que lo pise hace que toda la estructura ceda y caiga en el agua de 3 pies de profundidad que hay debajo. El fango que hay debajo es terreno difícil mayor.

Criaturas: Un solo fuego parpadeante habita entre las ruinas podridas de este viejo muelle. Cuando advierte a los héroes, comienza a brillar y retorcerse, apareciendo alternativamente como una cadena de luciérnagas parpadeantes o una cinta ondulante de luz justo encima del agujero en el muelle. Cualquiera que pise esta sección del muelle corre el riesgo de caer a la zona que hay debajo, y el fuego parpadeante rápidamente ataca a cualquiera que se queda atascado en el barro. Lucha a muerte.

FUEGO PARPADEANTE

CRIATURA 2

Página 85

Iniciativa Percepción +9

A25. CÚPULA DE LUZ MORTECINA

MODERADO 1

Filas de barras de metal negro encierran esta cámara circular como si fuera una jaula. Unas ondas brillantes de fuerza parpadean entre las barras y da la ilusión de que todo el espacio está cubierto por un vidrio que brilla suavemente. En el suelo, al norte, hay una trampilla de hierro; por lo demás, esta sala parece vacía, salvo por un recipiente de vidrio y hierro de tamaño humano que parpadea y brilla con un inquietante y casi nauseabundo azul pálido: ¡la lámpara de Luz Mortecina!

La trampilla cerrada en el suelo de esta sala, marcada con una "F" en el mapa, lleva a la zona A11.

Criaturas: Si los héroes entran en esta zona después de

derrotar a la sangre de Belcorra en el área A11, debajo, esa sangre se ha deslizado aquí y fluye sobre la lámpara de Luz Mortecina. Cuando los héroes entran en la cámara, se desplaza fuera de la linterna y se transforma en un voraz niebla vampírica bebedora de sangre que ataca de inmediato, luchando hasta la muerte.

Este encuentro puede repetirse tantas veces como los héroes continúen desencadenando y derrotando a la aparición que hay en el área A11 más abajo, pero no se produce más de una vez por noche.

NIEBLA VAMPÍRICA

CRIATURA 3

Bestiario Pathfinder 2 278

Iniciativa Sigilo +10





CAPÍTULO 2: La Mazzmorra Olvidada

Mientras que los héroes son libres de entrar en la mazzmorra bajo el torreón tan pronto como descubran alguna de sus entradas, un evento importante debe tener lugar antes de que se sumerjan demasiado en las profundidades de las Bóvedas de la Abominación. Lo mejor es que este evento tenga lugar por la noche mientras los héroes tienen a la vista la cúpula de *Luz Mortecina*, como por ejemplo cuando se retiren a descansar o quizás incluso justo después de haber derrotado a la niebla vampírica del área A25. En cualquier caso, los héroes deberían ser de 2º nivel para este evento. Cuando sea el momento, comienza Marea muerta para Otari.

Marea Muerta para Otari

Luz Mortecina aún no es totalmente funcional, pero su poder mágico ha sido restaurado lo suficiente como para que Belcorra lo active como prueba de fuego antes de seguir con el proceso más complicado de restaurar el artefacto a su funcionalidad completa. Ella apunta al cementerio de Otari, reanimando a los muertos que hay

en su interior. El fantasma entonces mira a través de la lente de *Luz Mortecina*, pero no puede hacer mucho más que observar, limitada como está a la zona circundante donde ella ronda, en las más profundo de las Bóvedas de la Abominación. Lee o parafrasea lo siguiente para comenzar este evento.

Luz Mortecina se estremece y su luz brilla de repente con una iluminación enfermiza de color azul pálido. Este haz se arquea hacia el sur, cayendo cerca de Otari, sobre el extenso cementerio situado en el borde occidental de la ciudad.

La luz permanece fija en el cementerio y es visible a lo largo de todo el camino desde *Luz Mortecina* a la ciudad. No hay manera de que los héroes impidan el rayo, ya que emana mágicamente de *Luz Mortecina* y no puede ser detenido desde su punto de origen excepto por la voluntad de Belcorra.

Como los muertos están enterrados, a la mayoría de ellos les lleva un tiempo salir a la superficie. Aunque los héroes podrían ir rápidamente al cementerio dadas las



RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

SINOPSIS CAPÍTULO 2

El segundo nivel de las Bóvedas de la Abominación -su nivel subterráneo más elevado- alberga varias trampas antiguas y feroces habitantes independientes que cazan en la superficie. También contiene un pequeño grupo de morlocks desplazados desde abajo. Sin embargo, antes de que los héroes se adentren demasiado en la exploración de este nivel, Belcorra activa *Luz Mortecina* en una devastadora prueba mientras va refinando el poder del artefacto.

Claves del entorno: muebles y herramientas rotas de baja calidad, telarañas, ruidos de golpes lejanos, humedad que se acumula en las paredes, olor a moho, humedad desagradable.

TESORO DEL CAPÍTULO 2

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoro en el Capítulo 2 son los siguientes.

- *martillo de guerra +1*
- *runa de potencia de arma +1*
- *varita de proyectil mágico de 1º nivel*
- *gema de miedo*
- *poción curativa menor*
- *bastón espada de plata de baja calidad*
- *ópalo hipnotizador*
- *hacha de represalia*
- *balas de honda brillantes (5) (Libro de Reglas Básicas 557)*
- *runa resbaladiza de armadura*
- *collar de bolas de fuego tipo I*
- *orientador*

siniestras implicaciones de la espeluznante luz, puedes seguir dirigiendo estos eventos tal como están aquí escritos si los héroes primero se toman un tiempo para curar sus heridas o se retrasan de alguna otra forma. Si los héroes tardan más de un par de horas en llegar, los guardias de la ciudad ya han levantado una barrera alrededor del cementerio, pero temen entrar en el recinto por miedo al frecuente cadáver que se arrastra y se libera antes que los demás. El enfrentamiento con los muertos vivientes debe recaer en los héroes; si no están motivados para entrar en el cementerio y actuar como héroes, no dudes en hacer que un oficial como el capitán Silla Larga, el alcalde Oseph Menhemes o Vandy Banderdash les pidan que se ocupen de la situación. Si los héroes continúan dudando, los muertos vivientes podrían convertirse en un problema mayor.

CEMENTERIO DE OTARI

SEVERO 2

El suelo del cementerio de Otari se agita y se revuelve dentro de la inquietante luz azul. Decenas de esqueletos y cadáveres que se tambalean surgen del suelo y se precipitan hacia el sur. Sin dudarlo, los muertos vivientes caen en picado por el borde del acantilado para caer sobre las cúpulas de la Biblioteca de la Flor del Alba que hay debajo.

La mayoría de los muertos vivientes reanimados por el rayo de *Luz Mortecina* caen en picado hacia su espantosa destrucción por los acantilados, aunque unos pocos permanecen en el cementerio. Aún así el daño está hecho: los ciudadanos de Otari están horrorizados y asustados. Si los héroes entran en el cementerio para enfrentarse a los pocos muertos vivientes que quedan, la lucha es una importante posición simbólica a la que la gente del pueblo pronto se aferra, este es el primer paso real de los héroes para ser reconocidos como los salvadores de Otari.

Criaturas: Un total de cinco guardianes esqueléticos y tres zombies tambaleantes permanecen activos en el cementerio. Estos enemigos constituyen técnicamente un encuentro severo para personajes de 2º nivel, pero los héroes más astutos tendrán una serie de ventajas. Los muertos vivientes están inicialmente dispersos por el cementerio, ninguno de ellos a menos de 30 pies de otro, aunque rápidamente se mueven hacia cualquier pelea o distracción. El sigilo y las tácticas a distancia bien podrían reducir la oposición antes de que puedan acercarse al cuerpo a cuerpo, y con los muertos vivientes dispersos, los héroes no tendrán que enfrentarse a un gran número de ellos a la vez si son rápidos y eficientes.

Los cuatro guardias del pueblo cercanos están horrorizados por la situación y es poco probable que sean de mucha ayuda: huyen si son atacados. A tu juicio, y especialmente si un héroe consigue Pedir ayuda a los guardias u Obligar a que la presten, algunos de ellos podría luchar. Los guardias también pueden arrastrar a un héroe caído a una zona segura. En caso de que necesites estadísticas para los guardias, usa las estadísticas del guarda en la página 229 de la Guía de Dirección de Juego de Pathfinder, pero trata a los guardas como asustado 3 al comienzo de cualquier combate al que se unan.

GUARDIANES ESQUELÉTICOS (5)

Bestiario Pathfinder 162

Iniciativa Percepción +2

Desarmados Estos esqueletos están desarmados y luchan sólo con sus garras.

CRIATURA -1

ZOMBIES TAMBALEANTES (3)

Bestiario Pathfinder 340

Iniciativa Percepción +0

CRIATURA -1

NIVEL 2: CUARTOS DE LOS SIRVIENTES

1 CASILLA = 5 PIES

[T] = TRAMPA





RUTINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

LLEGADA DE LA ABOMINACIÓN

MODERADO 2

Belcorra observa divertida desde lejos cómo los héroes se ocupan de los muertos vivientes. Sin embargo, tan pronto como el combate termina, decide que es hora de probar la principal función de *Luz Mortecina*: teleportar monstruos entre sus enemigos. Belcorra se toma un momento para ordenar a su aprendiz Volluk que traiga uno de los scalathraxes del área D10 al área D9. Este retraso garantiza a los héroes algunos minutos para recuperarse de su pelea anterior. Luego ella enfoca el rayo de *Luz Mortecina* sobre la ubicación de los héroes para transportar a la criatura hasta allí (página 79). La iluminación de la funesta luz pone la piel de gallina a todo el que toca y dispersa en pánico a los guardias que quedan.

Criaturas: Un instante después de que el rayo de *Luz Mortecina* brille sobre los héroes, un scalathrax con forma de araña se manifiesta en su entorno, y con la misma rapidez, *Luz Mortecina* se oscurece.

La aberración usa Sigilo para determinar su iniciativa y ataca de inmediato, luchando hasta la muerte. Cualquier héroe que presencie la repentina llegada de la criatura y tenga éxito en una prueba de Arcanos u Ocultismo CD 20 (ya sea durante o después del combate) se da cuenta de que la criatura fue teletransportada a la zona mediante el rayo.

SCALATHRAX

Página 86

Iniciativa Sigilo +13

CRÍATURA 4

LUZ MORIBUNDA

Una vez que *Luz Mortecina* ha enviado al scalathrax y se ha apagado, pasará al menos un mes antes de que el artefacto pueda volver a un punto en el que Belcorra pueda activarlo de nuevo. Ella puede hacerlo para reanimar más muertos vivientes o teletransportar otro monstruo a la ciudad, ya sea para atacar a los héroes directamente o simplemente para sembrar el pánico.

Por supuesto, la gente del pueblo no tiene ni idea de este plan, y el temor de que *Luz Mortecina* pueda brillar de nuevo en cualquier momento tiene a los ciudadanos aterrorizados. La gente teme salir al exterior al anochecer, y los rumores sobre el regreso de Belcorra corren como la pólvora. Asumiendo que los héroes jugaron un papel clave y visible en la derrota de los muertos vivientes y del scalathrax, pronto son contactados por el alcalde Oseph Menhemes, que les pide que hagan lo posible para averiguar lo que causó este evento, y si es posible, evitar que se repita. Decide si hay otras personas notables de la ciudad presentes en este momento, da a los héroes la oportunidad de estar a la altura de las circunstancias. En cualquier caso, Oseph promete una recompensa de 50 po por héroe del tesoro de la ciudad si regresan al Torreón de Luz Mortecina y se encargan de que *Luz Mortecina* no vuelva a brillar sobre Otari. (Él concederá esta recompensa tan pronto como los héroes terminen esta aventura, pero pide a los héroes que continúen sus esfuerzos contra Belcorra, como se detalla en el próximo volumen de Bóvedas de Abominación).

Características de los cuartos de los sirvientes

El primer nivel subterráneo de las Bóvedas de la Abominación sirvió en su día como alojamiento de los sirvientes de Belcorra. Aquí, los trabajadores vivían y trabajaban fuera de la vista de aquellos en el Torreón de Luz Mortecina. Cuando Belcorra fue asesinada, los sirvientes entraron en pánico. Algunos huyeron, otros se escondieron en sus habitaciones, y otros se convirtieron en comida para los bibliotecarios caníbales de la planta inferior. Hoy en día, los cuartos de los sirvientes están en su mayor parte en ruinas.

Las áreas no están iluminadas a menos que se indique lo contrario, y la altura de los techos suele ser de 8 pies en los pasillos y de 10 pies en las habitaciones. Las puertas son de madera robusta, hinchadas por la humedad y cerradas a cal y canto. Un héroe entrenado en Atletismo puede abrir las puertas de este nivel con una sola acción de Interacción, de forma normal; los personajes que no estén entrenados en Atletismo deben gastar 2 acciones de Interacción para abrir una puerta.

La facción principal actualmente activa en los Cuartos de los sirvientes es un grupo de morlocks que se autodenomina los Hijos de la Reina Fantasma. Estos morlocks habitaron una vez en las profundidades de este nivel en las cavernas adyacentes a las Bóvedas de la Abominación. Cuando Belcorra despertó, ellos ascendieron a los niveles superiores preparando el camino en su nombre, soportando un devastador enfrentamiento con los guls del Culto de la Carne y más tarde expulsando a los miembros Lamebarro. Belcorra siempre consideró a los morlocks como una plaga (y todavía lo hace, incluso como fantasma), pero el líder de los morlocks, Graulgust, espera hacerla cambiar de opinión construyéndola un templo. Pero igual que a Belcorra le ocurre con su arcana patrona, Nhimbaloth, le preocupa poco cómo es honrada, a la Reina Fantasma de los morlocks no le importa si estos morlocks devotos viven o mueren.

El mapa de los aposentos de los sirvientes aparece en la página 22.

B1. ESCALERAS DE SUBIDA

Estas escaleras en forma de espiral conducen al área A21.

B2. TALLER DE VOLLUK

La puerta de esta sala está cerrada. Un héroe sin la llave del área A20 puede Abrir a la fuerza la puerta con una prueba de Atletismo CD 20 con éxito o Forzar cerradura con tres pruebas con éxito de Latrocincio CD 20.

Siete nichos cuadrados, cada uno de los cuales contiene extraños aparatos mágicos o conjuntos de herramientas alquímicas, rodean esta húmeda cámara de piedra. La alcoba del norte contiene un gran tanque de cristal lleno de líquido. El cadáver de un goblin, cubierto con una antigua vestimenta de sirviente, flota en su interior. Una mesa de trabajo semicircular cubierta

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

de herramientas, papeles mohosos y un gran libro abierto se encuentra frente al tanque.

Volluk Azrinae usaba esta cámara como su taller personal. La mesa de trabajo frente al tanque contiene la mayor parte de sus anotaciones. Un héroe que las Investigue y tenga éxito en una prueba CD 12 de Arcanos o Ocultismo, descubre que el taller se dedicaba tanto a la construcción de edificios como a la nigromancia. Un éxito crítico en la prueba revela también el énfasis del taller en la transferencia de almas mortales, incluso a un constructo o a un enjambre de alimañas.

El goblin dentro del tanque es el cadáver conservado de Borbo, el que fue devoto sirviente de Volluk. Borbo ofreció su cuerpo y alma para una técnica que Volluk prometió que le otorgaría la inmortalidad, aunque ser convertido en la muñeca de alma vinculada llamado Señor Pico no era exactamente la inmortalidad que Borbo tenía en mente. Sin embargo, Borbo, como Señor Pico, ha permanecido leal a Volluk. El cadáver está bien conservado en el tanque; incluso si se saca de allí, tarda meses en descomponerse.

Una búsqueda en las otras alcobas revela poco de interés, con dos excepciones: una puerta secreta en la alcoba del suroeste y una muñeca de alma incompleta en la alcoba noroeste.

Puerta secreta: La alcoba del suroeste contiene una puerta secreta que lleva al a la zona C10 y desde allí a la zona B32. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras Busca en esta alcoba identifica una caja de herramientas atornillada a la pared. Cuando se abre y se extraen las herramientas que contiene, la puerta secreta adjunta se abre.

Muñeca incompleta: La alcoba del noroeste contiene una muñeca de alma vinculada que se asemeja a un goblin sin brazos ni piernas. Tiene una hendidura en su espalda del mismo tamaño que la gema de concentración de alma de Señor Pico (ver el área A23). Al insertar esta gema se activa el muñeca con alma, permitiéndole hablar pero no atacar, ni moverse o lanzar conjuros hasta que su construcción esté completa. Un héroe podría ser capaz de completarlo con suficiente trabajo y gastos, pero Borbo sigue siendo errático y violento.

Si Borbo es "devuelto" a este cuerpo, se despierta rápidamente y comienza a sollozar, lamentándose en Goblin de la traición de su maestro. Permanece inconsolable hasta que un héroe puede calmarlo con una prueba exitosa de Diplomacia CD 16 para Impresionar o lo asuste con una prueba de Intimidar CD 16 para Coaccionarlo, o hasta que alguien lo coloque en una posición en la que pueda ver su antiguo cuerpo en la alcoba norte. En cualquiera de estos casos, Borbo finalmente se calma y los héroes pueden hablar con

él en Común, Élfico o Goblin. Borbo tiene poco que decir y es propenso a ataques de autocompasión y de virulencia hacia Volluk, pero si los héroes hacen las preguntas correctas pueden obtener cuatro piezas clave de información de él:

- La ubicación de la puerta secreta en esta sala.
- La existencia de un escondite secreto del tesoro detrás de un ladrillo suelto en la pared de su antigua habitación (área B4).
- El maestro Volluk era un "poderoso artesano ocultista drow de mente privilegiada" que tenía una relación con una "dama de los libros del inferior" y que trabajaba para "la Señora Belcorra, que es muy aterradora y en absoluto de mi incumbencia".
- El maestro Volluk es tan vanidoso como cruel. Si los héroes le presentan una bonita imagen suya (como un retrato) y luego amenazan con destruirla, Volluk perderá la compostura y probablemente cometerá un error táctico que los héroes pueden aprovechar. Por desgracia, el único cuadro de Volluk que Borbo conoce es el que está en el área A22, y está destruido. De hecho, sólo una imagen de Volluk permanece en las Bóvedas de la Abominación hoy en día, en área C36.



Una vez que los héroes han aprendido toda esta información, Borbo pide lastimosamente ser liberado. Si los héroes rompen la gema de enfoque del alma, el alma de Borbo es liberada. Por este acto de compasión, Pharsma concede al héroe que destruyó la gema un favor en forma de una visión momentánea y profética de su destino. Esto permite a ese héroe obtener un bonificador +2 de estado a una sola prueba, que puede utilizar incluso después de conocer el resultado de la prueba. El héroe tiene 1 mes para usar esta bendición.

B3. LOS APOSENTOS DE VOLLUK

Esta habitación comparte las características de un dormitorio y un estudio, aunque la decoración carece de cualquier toque de personalidad, como si se hubiera eliminado cualquier cosa de valor sentimental.

Volluk vivió una vez aquí, pero desde su transformación en un gusano que camina, el ocultista se ha trasladado abajo al área D8. Una búsqueda en la habitación descubre un trozo de papel con los títulos de los libros: *Lo que El Gusano Sabe*, *Festines de la Tumba* y *Secretos de la Calavera*, junto con una nota en la parte inferior indicando que "¡La transcripción llevará meses, pero intentaré tener estos libros lo antes posible, mi amor!".

RUTAS DE LUZ MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

B4. LA HABITACIÓN DE BORBO

Esta pequeña habitación tiene una cama de paja que fue abandonada hace tiempo, una cómoda con cajones abiertos que revelan un revoltijo de ropa de servicio anticuada, y un gran barril con un cazo encima.

Esta habitación perteneció al sirviente goblin de Volluk, Borbo, pero está abandonada desde que el goblin dio su vida para convertirse en Señor Pico. La ropa coincide con la que llevaba el cadáver de Borbo en el área B2. El barril contenía docenas de encurtidos, pero hoy la salmuera del interior se ha evaporado hace tiempo y los pepinillos se han echado a perder.

Tesoro: Un héroe que busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra un ladrillo suelto que oculta un pequeño alijo de tesoros recogidos por Borbo: un fragmento de jade por valor de 15 po, una estatuilla de plata de dos súcubos por valor de 35 po, y una runa *resbaladiza* de armadura de aspecto aceitoso. Los héroes podrían haberse enterado de este alijo de Borbo en el área B2.

B5. MÁQUINA DE VOLLUK

MODERADO 2

En el centro de esta sala hay una gran mesa de metal equipada con correas de cuero y bandas de hierro. Un extraño artilugio que parece ser en parte un catalejo y en parte un taladro mecánico se encuentra cerca de la cabecera de la mesa. En el lateral de la máquina hay un marco de metal donde brilla una piedra preciosa negra.

La máquina en esta sala es un dispositivo sádico que Volluk fabricó hace mucho tiempo. Con una prueba exitosa de Ocultismo o Religión CD 20 para Recordar conocimiento, un héroe determina que el dispositivo ayuda a lanzar el ritual de *crear muerto viviente* (esto no proporciona el conocimiento de ese ritual). El dispositivo de perforación penetra en el cráneo de una víctima, mientras que el visor concentra las energías nigrománticas del ritual. El uso de esta máquina otorga un bonificador +2 de objeto a las pruebas de habilidad para lanzar *crear muerto viviente*.

Las escaleras del sur conducen al área C7.

Criaturas: Aquí permanece una de las últimas creaciones de Volluk, un horrible guardián no muerto creado a partir de una gigantesca sanguijuela. Volluk llamó a la criatura "sifón de sangre" y se divertía viendo cómo la criatura se arrugaba pero seguía siendo móvil y violenta si se le negaba la sangre que ansiaba, incluso siendo innecesaria para mantener su vida. El sifón de sangre tiene el aspecto de un tronco gigante de carne disecada hasta que alguien lo molesta o se acerque a menos de 10 pies, en ese momento se abalanza y ataca. Persigue a los enemigos hasta las áreas B1 a B5, pero no más allá.

SIFÓN DE SANGRE

UNICA NM MEDIANO ANFIBIO MUERTO VIVIENTE

Percepción +10; sentido de la vibración 30 pies

CRÍATURA 4

Idiomas Aklo (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Atletismo +12

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

CA 19; Fort +11, Ref +7, Vol +11

PG 80, curación negativa; Inmortalidades efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente; Debilidades cortante 5

Rayo mortal (aura, nigromancia, ocultismo) Cuando el sifón de sangre muere, su cuerpo explota en una nube roja explosiva de sangre seca necrótica en un área de 20 pies de radio. Las criaturas en el rango deben hacer una salvación de Reflejos CD 21.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre 2d6 de daño negativo.

Fallo La criatura sufre 4d6 de daño negativo.

Fallo crítico La criatura sufre 6d6 de daño negativo y queda debilitada 2 durante 1 hora.

Velocidad 10 pies, nadar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ boca +14, Daño 2d8+6 perforante más Agarrre

A distancia ♦ Escupitajo +11 (rango 30 pies), Daño 3d6 negativo

Drenaje de sangre ♦ Requisitos El sifón de sangre drena la sangre de la criatura que tiene agarrada o neutralizada. Esto



Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

infinge 4d4 de daño y el sifón de sangre se vuelve temporalmente húmedo y viscoso mientras recupera 8 Puntos de Golpe, ganando cualquier exceso como PG temporales que duran 1 minuto. Una criatura a la que drene la sangre el sifón de sangre queda drenada 1 hasta que reciba algún tipo de curación.

Tesoro: La gema de ónix negro de la máquina puede ser extraída fácilmente. Al hacerlo, el dispositivo queda inutilizado, pero la gema vale 25 po.

B6. PUESTO DE GUARDIA ABANDONADO

Tres sencillas sillas de madera se encuentran a lo largo de la pared oriental de esta sala, por lo demás vacía.

Los lacayos de Belcorra esperaban aquí para realizar cualquier tarea que pudiera necesitar. La puerta secreta al este que conduce al área B21 es relativamente fácil de descubrir desde este lado de la habitación, ya que la silla del medio se apoya en una sección de la pared que pivota ligeramente hacia afuera. Los héroes pueden descubrir esta puerta secreta con una prueba de Percepción CD 12, aunque la advierten de forma automática si mueven la silla del medio.

Las escaleras más allá de la puerta norte conducen al área A12.

B7. SALA DE REUNIONES

Una larga mesa de madera se encuentra en el centro de esta sala, rodeada de varias sillas, también de madera. Sólo la silla del norte parece especialmente cómoda, aunque su acolchado de cuero está en su mayor parte deteriorado y agrietado.

Belcorra se dirigía aquí a su personal de servicio. Nadie ha estado en esta sala desde hace décadas; ni los mitflits ni los morlocks la conocen. Esta habitación (y el área B6) sirven por tanto como lugares seguros para esconderse o descansar.

La puerta secreta que lleva al área B8 es evidente desde este lado; por lo que cualquiera que se acerque a esta puerta secreta desde el norte la descubre automáticamente.

B8. CUARTOS DE LOS SIRVIENTES

SEVERO 2

Esta gran zona abierta es un desastre lleno de suciedad, incluso más allá del derrumbe del sur que obstruye con escombros parte de la sala. Peces medio comidos, escarabajos del tamaño de gatos y trozos de aves acuáticas yacen esparcidos en una maraña entre huesos roídos de criaturas más grandes.

Esta gran sala sirvió en su día como zona común para que los sirvientes se relajaran y comieran. La mitad sur de la sala (junto con los aseos de los criados y baños de los sirvientes) fueron enterrados bajo los escombros hace mucho tiempo.

La escalera derrumbada al sur conducía arriba, al área A8. Las ocho habitaciones sin marcar que conectan con

esta zona son dormitorios en ruinas sin nada de interés.

Un héroe que busque en esta zona puede descubrir la puerta secreta que lleva al norte al área B7 con una prueba exitosa de Percepción CD 28. Tirar de un viejo candelabro de pared hace que la puerta se abra. Ninguno de los morlocks se ha dado cuenta todavía.

Criaturas: Los morlocks de la Reina Fantasma tienen su guarida aquí. La primera vez que los héroes entran en esta zona, cuatro carroñeros morlock están presentes, juguetearon con una balista parcialmente arruinada que arrastraron, por piezas, desde el área B21 (donde una vez sirvió como trampa). Los morlocks gruñen y sisean si son interrumpidos, luchando hasta que sólo uno de ellos quede en pie. El morlock superviviente intenta entonces huir al área B12 para avisar a su rey, Graulgust.

CARROÑEROS MORLOCK (4)

CRIATURA 1

Página 86

Iniciativa Percepción +6

B9. ANTIGUA OFICINA

MODERADO 2

En el centro de la sala hay un escritorio con una silla, y de las paredes cuelgan tres marcos de cuadros, pero vacíos.

El mayordomo de Belcorra trabajó una vez aquí. Los marcos solían contener mapas detallados de los niveles superiores de la mazmorra. Volluk se los llevó hace tiempo.

Criaturas: Graulgust ordenó a un par de morlocks de la Reina Fantasma que vigilaran esta sala, pero están más interesados en juguetear con el asistente mecánico roto que el mayordomo se dejó aquí. Su distracción les da una penalización de -2 a las pruebas de iniciativa. Luchan contra cualquier intruso, flanqueando a sus enemigos siempre que les es posible.

Si un carroñero morlock que huya del área B8 atraviesa esta habitación, estos morlocks se reubican en el área B10 para preparar allí una defensa.

MORLOCKS (2)

CRIATURA 2

Bestiario Pathfinder 2 174

Iniciativa Percepción +5 (+7 mientras no esté distraído)

Tesoro: Los morlocks han expuesto los dispositivos interiores del mecanismo del ayudante, lo que incluye un intrincado engranaje valorado en 40 po. Quitar el engranaje mientras se preserva su valor requiere una prueba exitosa de Artesanía CD 16.

En caso de fallo, el engranaje sólo vale 20 po; en caso de fallo crítico, el engranaje se rompe y no vale nada.

B10. SALÓN ATRANCADO

Las paredes norte y sur de esta sala han sido decoradas con un desconcertante conjunto de maderas, piezas de metal, engranajes, trozos de armas rotas, y basura.



RUTAS DE LAZ MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

El mayordomo de Belcorra utilizaba esta sala para trazar planes y reuniones, pero los morlocks han desmantelado todo el mobiliario, junto con otros objetos y dispositivos, para construir un conjunto de trampas con los que defender el acceso a la sala del trono de su rey.

Peligros: Cuatro trampas lanzadoras de pinchos han sido escondidas en las paredes de esta sala, activadas por invisibles líneas de activación cercanas, hecha cada una de un fino cordón de pelo de morlock que se extiende a través de la habitación a 1 pie del del suelo. Cualquier morlock que se encuentre en esta sala puede moverse por la habitación sin activar los lanzadores de pinchos, ya que están muy familiarizados con las ubicaciones de las líneas, pero otras criaturas deben advertir cada cordeles antes de poder evitarlos. Un cordel cruza cada par de casillas de norte a sur.

LANZADORES DE PINCHOS (4)

PELIGRO 0

MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 19

Descripción Un pico de metal dentado sale disparado desde un lanzador oculto.

Desactivar Latrocino CD 16 para desactivar uno de los cuatro lanzadores o Acrobacias CD 12 para pasar por encima de una línea de disparo (esto no desarma la trampa, pero evita activarla)

CA 16; Fort +9, Ref +3

Dureza 3; PG 16 (UR 8); Inmunidad golpes críticos, inmunidad de objetos, daño de precisión

Espiga ➔ Desencadenante Una criatura cruza una de las líneas de disparo; **Efecto** Un pincho es arrojado a lo largo de la trayectoria de la línea de disparo contra la criatura desencadenante, realizando un Golpe a distancia.

A distancia pincho +11 (rango 20 pies), **Daño** 2d6+3 perforante

encarga de afilar las uñas de las manos y los pies de Graulgust, así como frotar sus pies, alimentarlo con gusanos o cualquier otra cosa que demande. De vez en cuando Graulgust sale de su sala del trono para patrullar el dominio de la Reina Fantasma y para comprobar la capilla de la Reina Fantasma (área B14), pero la primera vez que los héroes visitan la mazmorra, lo encuentran aquí. Graulgust se cree una especie de diplomático mundano, pero como solo habla Aklo e Infracomún, la comunicación con los héroes puede ser difícil. Si no consigue establecer comunicación, se enfada y envía a su sirviente morlock a luchar contra los héroes. Graulgust sólo interviene en la lucha cuando su sirviente es asesinado o si se le ataca directamente. Si se ve reducido a 30 Puntos de Golpe, gasta una acción para llamar con un aullido a su mascota grothlut en el área B13. Si el monstruo escurridizo aún vive, acude en ayuda de su amo tan rápido como puede a través del túnel que hay al suroeste.

Cualquier morlock presente cuando Graulgust es asesinado gana el estado huyendo durante 1 ronda y queda asustado 3.

Misión secundaria: Si puede comunicarse con los héroes, Graulgust los felicita por su valentía al buscarlo, y les da a elegir: pueden convertirse en sacrificios para la Reina Fantasma (en cuyo caso caso, ordena a su sirviente morlock que los mate), o pueden demostrar su valía a la Reina Fantasma matando al "monstruo de agua" que habita cerca, en el área B19, y trayendo su cabeza. Si los héroes aceptan, Graulgust les permite salir de la habitación sólo a través del túnel al área B18, y si no tienen la cabeza del draco fluvial como prueba de su hazaña la próxima vez que se encuentren con Graulgust, este ataca a los héroes de inmediato por su fracaso. Si los héroes regresan con la cabeza del draco fluvial, Graulgust está encantado de que los morlocks tengan ahora una forma fácil de salir de la mazmorra para ir a buscar comida. Recompensa a los héroes dándoles el título de "lacayos de la Reina Fantasma" y los lleva a dar un paseo por el territorio de la Reina Fantasma (por las zonas B10, B9, B8, B14, B21 y B22). Una vez que él y los héroes llegan a B22, les ofrece una nueva opción: entregar su equipo y convertirse en verdaderos esclavos de la Reina Fantasma (y ser encarcelados en el área B24), o comenzar una cruzada contra el Culto de la Carne, un grupo de "guls herejes" que deben ser masacrados por la gloria de la Reina Fantasma. Si los héroes aceptan esto último, Graulgust los envía abajo a través del área B16 con la orden de no regresar hasta que todos los guls sean asesinados. Si los héroes lo hacen, Graulgust se da cuenta de que son demasiado poderosos como para simplemente deshacerse de ellos; los nombra "misioneros de la Reina Fantasma" y les ordena que abandonen las zonas de los morlock y no vuelvan nunca más.

Durante este tiempo, los héroes pueden hablar con Graulgust y aprender un poco más sobre las Bóvedas de la Abominación. Los morlocks no han explorado la parte norte de este nivel, pero él puede informar a los

B11. CUARTO DE BAÑO

Una de las paredes de este lavabo ha sido destrozada por afiladas garras, revelando un tosco túnel que conduce al oeste.

Esta zona sirvió una vez como el lavabo del mayordomo. El túnel al área B13 comenzó como una grieta de erosión, luego fue ampliado por los morlocks.

B12. SALA DEL TRONO DE GRAULGUST SEVERO 2

A lo largo del lado norte de esta sala se encuentran un trono similar a un sofá hecho a partir de un viejo colchón, varias piezas de muebles reconstruidos, y docenas de huesos. Un estrecho riachuelo de agua fangosa sale de un delgado túnel al sur, formando un charco en el centro de la habitación.

Criaturas: Graulgust, el autodenominado rey de los morlocks de la Reina Fantasma, ha elegido el antiguo dormitorio del mayordomo como su sala del trono. Ha reconstruido los muebles más antiguos de esta zona en una especie de inmenso trono y está atendido en todo momento por un sirviente morlock que se

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

héroes de la puerta secreta al área B15 y proporcionar un esbozo del mapa del nivel tres (incluyendo las áreas C1, C6, C10, C11, C15 y C33). Si se le pregunta por los niveles más profundos, Graulgust se calla y dice: "Sois de la superficie y no merecéis saber nada de nuestro hogar". A tu elección, si los héroes utilizan el control mental u otros métodos coercitivos, podrían forzar a Graulgust a divulgar más información sobre los niveles más profundos de las Bóvedas de la Abominación, pero ten en cuenta que los morlocks los dejaron hace tiempo y mucho ha cambiado desde el regreso de Belcorra.

Graulgust nunca dice el nombre de la Reina Fantasma en alto, y si los héroes dicen el nombre de "Belcorra" en su presencia, grita de rabia y advierte a los héroes que no vuelvan a pronunciar su nombre. Si lo hacen, ataca.

Una vez que los héroes se han asegurado la confianza de Graulgust, el oclista morlock se escandaliza si de repente se vuelven contra él. Si los héroes atacan a Graulgust en cualquier momento después de que crea que están trabajando para él, queda lentificado 1 durante 2 rondas mientras lucha con el hecho de que ya no siguen sus órdenes.



GRAULGUST

CRIATURA 4

Secario morlock varón (página 85)

Iniciativa Percepción +11

MORLOCK

CRIATURA 2

Bestiario Pathfinder 2 174

Iniciativa Percepción +7

B13. GUARIDA GROTHLUT

BAJO 2

El agua gotea por las paredes de esta caverna, especialmente a lo largo de un revoltijo de raíces pálidas colgantes al sur. Bajo ellas hay un gran nido empapado lleno de barro y huesos.

Criaturas: Esta caverna es el resultado de años de erosión, y sus alrededores húmedos y terrosos la convierten en el hogar perfecto para la recientemente adquirida mascota de los morlocks, un modelado de carne grothlut. Graulgust rescató al grothlut de una jaula en las Bóvedas de la Abominación, y la aberración adora al morlock como un perro leal adora a su amo. Ataca a cualquiera que entre en esta cueva que no sea Graulgust, luchando hasta la muerte.

GROTHLUT

CRIATURA 3

Bestiario Pathfinder 249

Iniciativa Percepción +5

B14. CAPILLA DE LA REINA FANTASMA

Aunque es evidente que esta gran sala era originalmente una cocina, el mobiliario ha sido reconstruido y recolocado para crear una capilla improvisada. El extremo occidental de la sala, donde antes había una gran chimenea para cocinar la comida, ahora sirve como una especie de altar. Sobre un cadáver humano se eleva una estatua con forma femenina hecha a partir de huesos, cubierta de hojas de tela enmohecida y musgo colgante. Un punto vacío en la pared norte de la habitación ha sido decorado con barro y sangre para representar la misma forma femenina que la estatua.

Los morlocks de la Reina Fantasma erigieron este santuario también en honor a Belcorra, pero como los morlocks temen a la fantasma tanto como la veneran,

RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

rara vez pasan tiempo en esta sala. Sólo entran para ofrecer sacrificios periódicos, el último de los cuales fue uno de los ladrones del Rincón del Ladrón. El cuerpo es el de un hombre humano, con un tatuaje de pájaro en su hombro derecho que lo marca como miembro del Club de las Águilas Pescadoras (con una prueba exitosa de Sociedad CD 16, un héroe identifica la marca como la de miembro del gremio de ladrones).

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 15 cuando Investigue esta capilla supone que la "divinidad" venerada aquí no es una diosa conocida, sino que el garabato sangriento en la pared sobre la puerta secreta está hecho probablemente para ilustrar a alguien de importancia para el culto. Si los héroes han visto una imagen de Belcorra, como la pintura en el área A22, reconocen la estatua como una burda representación de la misma mujer.

La puerta secreta en la pared norte es más fácil de encontrar que el resto de ellas en el área, y sólo se necesita una prueba exitosa de Percepción CD 18 para que un héroe que examine la decoración toscamente pintada la detecte. Los morlocks descubrieron esta puerta poco después de su llegada, pero la vez que la abrieron para mirar dentro se asustaron por la sombra que había en su interior. Creen que esta puerta secreta conduce a un lugar sagrado para la Reina. Decoraron la pared donde se encuentra la puerta secreta para aplacar a su patrona y no la han abierto desde entonces.

Tesoro: mientras que el ladrón muerto no tiene ningún tesoro encima, los morlocks han dejado algunas valiosas ofrendas esparsas por la base de la estatua, incluyendo una piedra de sangre que vale 10 po, una *runa de potencia de arma +1* que brilla suavemente y una *gema de miedo* de color verde enfermizo.

B15. CRIPTA

MODERADO 2

Este pasillo de cinco pies de ancho cuenta con tres nichos a lo largo de cada lado. Dentro de cada uno hay un sarcófago de piedra en posición vertical. Una puerta conduce al norte.

Belcorra planeó enterrar a sus seguidores favoritos en esta pequeña cripta. Debido a sus altos estándares y su naturaleza difícil de complacer, sólo un sirviente obtuvo el honor de ser enterrado aquí, su primer mayordomo.

Criaturas: Hoy en día, la mayordomo existe como un muerto viviente con forma de sombra que conserva su apariencia en vida, pero por lo

demás es análoga a una sombra estándar. Su alma está ligada a su lealtad a Belcorra y a las energías nigrománticas de *Luz Morterina*. El mayordomo emerge del sarcófago central de la pared oeste para atacar a cualquiera que entre en esta cripta, pero no persigue a los enemigos más allá del área B15.

MAYORDOMO

Bestiario Pathfinder 315

Iniciativa Sigilo +14

CRÍATURA 4



B16. DESPENSA

Sólo quedan algunos fragmentos de las estanterías que antaño revestían las paredes de esta despensa.

Los morlocks entraron por primera vez en el segundo nivel de la mazmorra a través de esta sala. La mayoría del equipo y otros objetos que antaño se encontraba aquí han sido utilizados para otros menesteres (principalmente para el trono de Graulgust).

Las escaleras más allá de la puerta noreste conducen al área C1.

B17. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL 2

La puerta de esta habitación está cerrada con llave y esta se perdió hace tiempo. Un héroe puede Abrir a la fuerza con una prueba de Atletismo CD 20 o Forzar cerradura con tres pruebas exitosas de Latrocínio CD 20.

Las paredes de esta cámara octogonal están adornadas con runas espiraladas talladas en la piedra y llenas de metal plateado y sin brillo. El suelo está pulido y liso, igual que el techo a diez pies de altura.

Belcorra instaló varios *círculos de teletransporte* en las Bóvedas de la Abominación para moverse rápidamente entre sus niveles, pero con el tiempo, su magia se ha desvanecido. Los círculos de teletransporte más pequeños, como los de las áreas A4 y C5, enlazan a una sola área cada uno, pero esta cámara de tránsito conectaba varias entre sí; al trazar patrones específicos en las runas de la pared, se podría transportar a todos los que estén en esta sala a una de las otras nueve cámaras de portales de las Bóvedas de la Abominación.

El ritual de *despertar portal* requerido para reactivar este *círculo de teletransporte* está registrado en un pliego en el área C35. Cada *círculo de teletransporte* debe ser reactiva-

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

do individualmente con este ritual, por lo que antes que puedan ser usados, los héroes deben viajar físicamente a cada cámara de portal que quieran conectar a la red de teletransporte.

Otras cámaras de portal en esta aventura se encuentran en las áreas C16 y D5; otras existen en los niveles más profundos.

Recompensa de XP: Concede a los héroes 30 XP por reactivar este portal.



B18. EMBARCADERO EN RUINAS

En el extremo norte de esta pequeña cueva, se abre la entrada a una caverna pantanosa inundada. Unos cuantos botes de remos en ruinas yacen amontonados en el suelo de la caverna, desparramados junto a pilas de cuerda enrollada. Del techo cuelga lo que queda de un antiguo sistema de poleas.

Cuando vivían los sirvientes de Belcorra, utilizaban esta zona para trasladar suministros desde el embarcadero (área A16) utilizando un sistema de poleas para transportar una plataforma flotante entre esta zona y el muelle, pero esa instalación se deterioró hace tiempo.

Varias franjas de tierra removida marcan el suelo fangoso que hay entre esta caverna y la caverna inundada al norte, como si hubieran sido producidos por el movimiento de una gran criatura serpentina. Un héroe que Investigue las huellas y tenga éxito en una prueba de Arcanos CD 18 para Recordar conocimiento se da cuenta de que fueron dejadas por un draco (con un éxito crítico, el héroe sabe que es un draco fluvial).

B19. CAVERNA INUNDADA

BAJO 2

Unas raíces cuelgan del bajo techo de esta caverna inundada, cuya bóveda está sólo tres pies por encima del agua turbia.

Durante el día, la luz del sol se filtra en esta caverna desde una salida al noroeste, pero incluso en los pocos días que hace sol, el muelle que sobresale en el área A17 y gruesas marañas de raíces colgantes mantienen esta sala en penumbra.

El agua en la caverna tiene, en promedio, 10 pies de profundidad.

Criaturas: Una draco fluvial llamado Freznelkesh ha habitado en esta caverna durante casi 2 años. Ella tiene cuidado de limitar su caza al Pantano Brumoso, para que nadie en Otari sepa de su existencia. Se encontraba cazando cuando los ladrones de Rincón del Ladrón vinieron, pero regresó poco después y les cortó la ruta de escape (lo que llevó a su captura final por parte de los morlocks).

Es probable que Freznelkesh se encuentre en el agua en el centro de la caverna, y se despierta rápidamente si oye el chapoteo de un posible alimento nadando por encima. La draco es agresiva pero no suicida; si se ve reducida a menos de 10 Puntos de Golpe, huye y no vuelve durante unos días. Persigue a los enemigos que huyen al área B18 o al pantano, pero descubrió por las malas el peligroso moho de la zona B20 y no perseguirá a sus presas poten-



RUTINAS DE LA CUEVA MORTECA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

ciales a ese lugar.

FREZNELKESH

Draco fluvial (*Bestiario Pathfinder* 101)

Iniciativa Sigilo +9

CRIATURA 3

Tesoro: La draca fluvial esconde el alijo que ha reunido en un cofre marino en medio de una maraña de raíces en el callejón sin salida del suroeste. Una prueba con éxito de Percepción CD 16 mientras se Busca encuentra el cofre entre las raíces. El tesoro del draca consiste en 36 po, un *hacha de represalia*, una *varita de proyectiles mágicos* (1º nivel), y un *orientador*.

B20. PLAYA MOHOSA

Un grueso nudo de raíces cuelga del techo de la caverna sobre una playa fangosa. Unas escaleras de piedra asciende desde el fango, hacia el norte.

Peligro: La casilla justo al sur de la parte inferior de la escaleras, marcada con un recuadro blanco punteado en el mapa, puede parecer que sólo contiene algunas raíces mohosas, pero en realidad es una mancha de moho marrón.

MOHO MARRÓN

Guía de Dirección del Juego Pathfinder 77

Sigilo CD 21 (entrenado)

PELIGRO 2

B21. PROCESIONAL

Este largo pasillo de 10 pies de ancho tiene un techo abovedado que se arquea hasta una docena de pies de altura. Tres soportes metálicos rotos cuelgan del techo; uno al sur, otro al norte y uno en su parte central, aunque no está claro lo que pudieron sostener en su día. El suelo está cubierto de trozos de madera podrida y metal retorcido. Al norte, una pálida luz verde brilla alrededor del contorno de una puerta cerrada.

Los marcos vacíos solían albergar pequeñas balistas en el techo que funcionaban como trampas, pero los componentes han sido recogidos por los morlocks. Sólo quedan aquí los detritus que los morlocks consideraron sin valor.

La puerta secreta que lleva al área B6 está excepcionalmente bien escondida desde este lado, las ranuras son grietas casi invisibles en la piedra. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 28 mientras busca en este pasillo la descubre.

La luz verde que brilla a través del contorno de la puerta del área B28 es una prueba del espíritu inquieto de Otari. Los morlocks no se acercan a esta luz, ya que creen que es una señal de la ira de la Reina Fantasma.

B22. TALLER

SEVERO 2

Haz una prueba secreta de Percepción CD 10 para cada héroe antes de entrar en esta habitación para escuchar el sonido del metal y de madera astillándose. Un héroe que pida escuchar antes de entrar, escucha automáticamente el sonido.

Esta larga sala huele a óxido y suciedad. Montones de muebles astillados, piezas de armas y armaduras, bobinas de cuerda, fragmentos de metal y otros trozos de basura yacen en montones a lo largo de las paredes de la habitación. Una fragua fría y sin luz se encuentra en una alcoba al oeste. Al norte, varios maderos pesados están encajados contra una puerta para mantenerla atrancada.

Quitar los maderos que bloquean la puerta del área B24 es una actividad de 3 rondas bastante sencilla.

Criaturas: Dos ingenieros morlock de la Reina Fantasma se afanan en montar un par de balistas rotas. Aunque los morlocks tienen la habilidad de reconstruir los dispositivos, siguen incorporando dudosas mejoras que requieren empezar de nuevo sus reparaciones. Los ingenieros se dan cuenta rápidamente que pueden ofrecer intrusos a Graulgust para calmar su frustración por su lentitud. Prefieren utilizar sus lanzadores de chatarra a distancia durante todo el tiempo que puedan y luchan hasta la muerte.

Los morlocks hacen todo lo posible para capturar a los héroes vivos; si lo consiguen, confiscan su equipo y los arrojan con los ladrones en el área B24 hasta que Graulgust les diga qué hacer con ellos.

La oferta de Graulgust a los héroes se describe en el área B12.

INGENIEROS MORLOCK (2)

CRIATURA 3

Página 86

Iniciativa Percepción +8

B23. POZO

El aire aquí es fresco y húmedo. Un pozo bajo de piedra se encuentra al este. Armaduras, armas y herramientas se amontonan en la parte norte.

Este pozo desciende 40 pies hasta un gran estanque de agua en un depósito natural en el área C40 que hay más abajo. Cualquiera que se asome por el pozo puede intentar una prueba de Percepción CD 15 para oír un extraño sonido que sube desde el inferior: un chapoteo combinado con lo que parece una pequeña multitud. Estos ruidos provienen del bocón barbotante que vive abajo, pero este permanece fuera de la vista de cualquiera que se asome al pozo. La cuerda y el cubo que se utilizaban para sacar el agua desde abajo ya no están, pero el soporte de metal en el techo es lo suficientemente fuerte para anclar una cuerda que sostenga a los héroes.

Tesoro: El montón de equipo pertenece a los prisioneros en el área B24. Son tres trajes de armadura de cuero tachonado, dos espadas roperas, una espada ropera

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

rota, tres juegos de herramientas de ladrón, una *poción curativa menor* y 13 po.

B24. PRISIÓN

Las alcobas a lo largo de las paredes podrían haber sido alguna vez almacenes, pero las estanterías de piedra están todas vacías. La habitación huele mal.

El mal olor se debe al uso de la sala como prisión. De los cuatro ladrones que robaron en la mazmorra del Rincón del Ladrón, sólo tres sobrevivieron: Gorul Vetters, Shad, Nunder y Ziskilly Theed. (Si necesitas estadísticas, utiliza el preso de la página 237 de la *Guía de Dirección del Juego de Pathfinder*). Los tres están vestidos con harapos y sufren de desnutrición y miedo. Cada uno lleva un tatuaje de pájaro en el hombro derecho que indica la pertenencia al Club de las Águilas Pescadoras (con una prueba de Sociedad CD 16 exitosa para Recordar conocimiento, un héroe identifica el significado del tatuaje).

Si se les pregunta, los ladrones relatan su angustioso tiempo como prisioneros de los morlocks, y están ansiosos por ser sacados de la mazmorra. Aceptan con agrado sueldos y equipamiento (del área B23) si se les ofrece, pero realmente sólo quieren volver a Otari. Si los héroes los guían hasta la superficie, los ladrones pueden volver a Otari por su cuenta; de lo contrario, hay muchas posibilidades de que les espere un destino terrible. Por otro lado, Yinyasmera paga bien por su rescate; véase el área A17 para más detalles.

B25. SUMINISTROS DE LIMPIEZA

Las paredes de esta sala están repletas de estanterías con herramientas utilizadas para la limpieza o el trabajo de reparación. Un bastón de cabeza plateada se encuentra en medio de una maraña de fregonas, escobas y cubos.

Si los héroes hacen demasiado ruido aquí, el diablo en el área B27 viene inmediatamente a investigar.

Tesoro: Ninguna de estas herramientas es particularmente valiosa, pero incluso un breve vistazo es suficiente para notar que todas están limpias y en buen estado. El bastón esconde una hoja de plata; es un bastón espada de plata de baja calidad (*Guía del Jugador Avanzado* 248). Cualquier intento de moverlo sin una prueba exitosa de Latrocínio CD 16 hace que las otras herramientas caigan ruidosamente al suelo.

B26. ALMACÉN DE MAQUINARIA

Un par de enormes objetos humanoides permanecen en silencio en esta cámara, cada uno cubierto por una gruesa capa de polvo.

Estos dos asistentes mecánicos ayudaron en su día a mantener este nivel, pero ambos están ahora rotos sin posibilidad de reparación.

Tesoro: Con una prueba exitosa CD 18 de Artesanía o Percepción, un héroe identifica ocho piedras preciosas utilizadas como cojinete en los mecanismos de relojería rotos. Las gemas valen 5 po cada una.

B27. SALA DE ZOZZLARIN

BAJO 2

Los muros de esta sala han sido tóscamente pintados de forma infantil, para representar un horroroso paisaje Infernal de montañas, ciudades oxidadas y almas atormentadas.

Criaturas: Belcorra utilizó varios diablos atados como secuaces y guardianes, sobre todo en los niveles inferiores de las Bóvedas de Abominación. El menor de los dos diablos que asignó a los niveles superiores es un desafortunado zebub llamado Zozzlarin. Diablo regordete con cuerpo de mosca, Zozzlarin está atado a este nivel como un eterno conserje. Zozzlarin está obligado a través de un contrato a pasar 18 horas cada día en esta habitación, y ha hecho todo lo posible para pintar las paredes de forma que le recuerden a su hogar. Durante las otras 6 horas de cada día, está obligado a salir a los alrededores del complejo para limpiar y quitar el polvo. Gracias al cruel sentido del humor de Belcorra, Zozzlarin está obligado a pasar al menos 3 de esas horas limpiando las paredes y suelos polvorientos del calabozo con su lengua, pero para el desesperado zebub, esta indignidad no es nada comparada con el hecho de que ha sido forzado a vivir aquí, en el Plano Material, durante mucho más tiempo del que requería su trato originalmente.

Por ello, el frustrado Zozzlarin se apresura a atacar a los héroes; las condiciones de su encarcelamiento le permiten defender la mazmorra de los intrusos de la superficie. Sin embargo, si se le reduce a 10 o menos Puntos de Golpe, el diablo ruega por su vida, ofreciendo compartir un "recuerdo especial" como recompensa. Si los héroes aceptan, el zebub utiliza su habilidad Ojo Infernal para revelar un evento significativo que presenció hace muchos años: La huida de Otari a través de la mazmorra para esconderse en el área B28. Zozzlarin no conoce en modo alguno el significado de este recuerdo, pero es el más reciente que tiene de otro de los habitantes de la superficie, por lo que asume que los héroes están interesados. Una prueba exitosa de Sociedad o del Saber relevante CD 16 es suficiente para que un héroe reconozca al famoso aventurero, al que se creía muerto hace mucho tiempo en el enfrentamiento contra Belcorra.

ZOZZLARIN

CRIATURA 3

Zebub varón (*Bestiario Pathfinder* 2 72)

Iniciativa Percepción +12

B28. LAVABO EMBRUJADO

Este lavabo de diez pies cuadrados cuenta con una bañera de hierro al norte y una cómoda al suroeste. La pared norte brilla y resplandece con cintas de espeluznante luz verde.

RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

C
La
m
d
ar
e
nt
a
v
entura
Apéndices

Cuando Otari Ilvashti quedó atrapado en las Bóvedas de la Abominación, hizo todo lo posible para encontrar una ruta de escape. Por desgracia, en ese momento, muchos de los peligrosos esbirros de Belcorra aún custodiaban gran parte de este nivel. Solo consiguió llegar a esta sala, derrotado por sus heridas. Afortunadamente, la muerte de Belcorra había sumido a la mazmorra en el caos y no fue descubierto. Cuando Otari despertó algún tiempo después, ya no estaba al borde de la muerte tras su calvario, salió en silencio de la sala y se abrió paso hacia el oeste a través del área B31 y al final a B20, para vérselas luego con un enfadado y enorme chuul. Descubrió la puerta secreta en el área B32 y huyó a lo más profundo.

Cuando Otari finalmente murió en el área D18, su alma permaneció como un fantasma, y los tres lugares donde se escondió durante sus últimos días se infundieron con los ecos de su espíritu. Estos ecos proporcionan un rastro hasta sus restos.

Las energías fantasmales reaccionan a la presencia de los héroes. La primera vez que ven la energía brillante, se convierten en letras que dicen, "Yo era Otari ... ¡sálvame de abajo!". Un momento después, las palabras se deslizan por la pared y forman una cinta de luz verde que se desliza por el suelo como una serpiente con una velocidad de 20 pies. Los héroes pueden seguir esta cinta, que dura minutos, hasta el área B32, donde se desliza por debajo de la puerta secreta y se desvanece. La siguiente pista del camino de Otari se encuentra en el área C3.

Esta manifestación espectral puede aparecer una vez al día.

B29. SALÓN DEL ODIO

BAJO 2

Varias amplias alcobas adornan las paredes de este pasillo en forma de L. Cada nicho contiene un pequeño diorama de la misma ciudad que se enfrenta a diferentes peligros: un gran incendio, un devastador tsunami, un estruendoso terremoto, el ataque de un enorme monstruo con tentáculos, y una invasión de un ejército de muertos vivientes.

Cada una de las escenas de las alcobas representa la ciudad de Absalom en una fantasía diferente sacada de la imaginación de Belcorra. Los dioramas de piedra están realzados con ilusiones menores; las llamas parpadean, el agua se ondula, etc. Una diminuta *Luz Mortecina*, como si estuviera a kilómetros de distancia, se sitúa en el borde de cada escena. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 16 mientras estudia el último diorama advierte que los muertos vivientes se levantan de las tumbas de Absalom mientras el rayo de *Luz Mortecina* brilla sobre ellos.

Peligro: Además de mostrar algunas de sus fantasías sobre la destrucción de Absalom, Belcorra hizo que Vollaruk preparara varias trampas en la sala para castigar a los intrusos. Una trampa está vinculada a cada diorama (véase el mapa de la página 20).

CONDENAS DEL MAÑANA (5)

PELIGRO 3

MÁGICA TRAMPA

Sigilo CD 20 (experto)

Descripción Los sonidos de la devastación surgen del diorama, y un rayo de energía resplandeciente surge hacia el exterior desde el pequeño modelo de *Luz Mortecina*.

Desactivar Latrocino CD 20 (entrenado) para desactivar rápidamente el modelo de *Luz Mortecina* antes de que se active, o Sigilo CD 23 (entrenado) para pasar sigilosamente por una trampa sin activarla

CA 21; Fort +15, Ref +8

Dureza 8; PG 56 (UR 28); **Inmunidades** golpes críticos, inmunidades a objetos, daño de precisión

Rayo del Apocalipsis ➔ Desencadenante Una criatura se acerca a 10 pies de la parte trasera de una alcoba de diorama; **Efecto** La trampa dispara un rayo apocalíptico a esa criatura.



Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

A A distancia rayo apocalíptico +16; **Daño** 2d10+13 de daño (daño de fuego de la ciudad en llamas [a], daño contundente por tsunami [b], daño sónico por terremoto [c], daño mental del monstruo [d], y daño negativo del levantamiento de muertos vivientes [e])

Reinicio Cada trampa se reinicia automáticamente después de 1 hora.

B30. SALA DE GUERRA

SEVERO 2

Esta gran sala de techo bajo tiene una mesa en forma de cruz en su centro. Alrededor de la mesa hay diez sillas. Las paredes, los suelos y techos de la cámara están completamente cubiertos de gruesas capas de tela de araña.



Belcorra celebraba en esta sala reuniones con sus más valiosos asesores, secuaces y aliados conjurados, normalmente para planear sus nunca realizados pero a menudo imaginados asaltos a Absalom. La mesa del centro muestra un mapa ilusorio de la ciudad de Absalom tal y como aparecía hace cientos de años, durante la vida de Belcorra, que le ayudaba en sus planes, pero las telarañas por toda la sala oscurecen esta ilusión.

Criaturas: Hace varios años, un tejeterror llamado Mimnivix llegó a esta sala proveniente del pantano. Encotró la ciudad ilusoria una delicia y se creyó el "Rey de la Ciudad Fantasma", haciendo de la sala su guarida. Tras ser dañado por una trampa en la sala exterior, Mimnivix ha empezado a trepar por los tramos superiores del pasillo para evitar pisar las trampas cuando va y viene en sus viajes de caza, controlando las horas en las que la draca fluvial está fuera de su guarida en el área B19.

Cuando los héroes llegan por primera vez, el tejeterror está en cuclillas encima de la mesa, deleitándose con la contemplación de su ciudad cubierta de telarañas. Se levanta desplegando toda su altura al ver a los héroes y, en Aklo, los saluda ordenándoles: "Inclinaos ante el Rey de la Ciudad Fantasma y presentad vuestras ofrendas".

El ego inflado de Mimnivix le hace esperar que cualquier visitante sea un potencial portador de regalos, y si los héroes no le ofrecen presentes (de cualquier tipo), sisea con frustración y ataca. Si los héroes lo hacen, Mimnivix se asusta tanto de su propia autoridad que se queda momentáneamente en silencio. Hace más peticiones a los héroes para que den más ofrendas, limpian sus garras, y así sucesivamente hasta que se cansa de su obediencia y simplemente los ataca.

Llama a sus secuaces arañas del sueño ocultas para emboscar a los héroes y hace todo lo posible para atraerlos a una de sus dos trampas de telaraña. Mimnivix lucha hasta la muerte.

MIMNIVIX

CRÍATURA 3

Tejeterror macho (*Bestiario Pathfinder* 316)

Iniciativa Percepción +10

ARAÑAS DEL SUEÑO (2)

CRÍATURA 0

Bestiario Pathfinder 2 249

Iniciativa Sigilo +7

Peligros: Mimnivix ha colocado dos horcas de tejeterror en la habitación, como se indica con una "T" en el mapa.

HORCA DE TEJETERRO (2)

PELIGRO 2

Bestiario Pathfinder 316

Sigilo CD 22

Tesoro: El tejeterror ha reunido un "tesoro" bastante grande que guarda envuelto en varias telas de araña fijadas bajo la mesa. La mayoría de estos objetos son baratijas sin valor que apelan a su extraño sentido de la estética, como puntas de flecha oxidadas, rocas brillantes, trozos de vidrio desgastados por el oleaje o



RUTINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

conchas marinas ordenadas. Entre el desorden hay un ópalo hipnotizador, cinco balas de honda brillantes y un collar de bolas de fuego tipo I. El alijo es visible para cualquiera que mire debajo de la mesa, ya que las balas mágicas brillan débilmente a través de la telaraña que las mantiene en su lugar.

B31. SALA DE RECEPCIÓN

BAJO 2

Una mesa en ruinas y varias sillas destrozadas yacen en un montón en el centro de esta sala, junto con varios huesos grandes.

Si los héroes están siguiendo el rastro fantasmal dejado por Otari desde el área B28, verán este rastro bailar y parpadear alrededor del centro de la habitación donde el esqueleto de un minotauro está enredado con los muebles en ruinas. Otari se encontró con el guardián aquí y lo mató antes de seguir adelante. Por desgracia, la influencia nigromántica de Luz Mortecina ha reanimado estos restos.

Criaturas: Cuando los héroes entran en la habitación, los huesos se estremecen y se juntan. Esto dura 1 ronda, por lo que los personajes rápidos pueden salir de la habitación antes de que los huesos se junten, momento en el que vuelven a su punto de partida. Si el esqueleto del minotauro se reconstruye por completo, saca su guja oxidada de los restos y lucha hasta que es destruido, pero no persigue a los enemigos fuera de esta sala.

GIGANTE ESQUELÉTICO

CRÍATURA 3

Bestiario Pathfinder 163

Iniciativa Percepción +7

B32. ESCALERA SECRETA

Los héroes pueden detectar la puerta secreta en la parte superior de estas escaleras con una prueba de Percepción CD 18 exitosa. La puerta secreta se abre cuando la parte superior del último escalón se empuja de una manera determinada. Las escaleras más allá de la puerta secreta conducen al área C10.

B33. SALA DE CASTIGO

Varios instrumentos de tortura rotos yacen en montones medio derrumbados en el suelo. En el norte hay un potro de tortura en ruinas, mientras que en el sur hay una picota caída en el suelo. Tenazas y cadenas oxidadas, látigos deshilachados y podridos y otros instrumentos de tortura yacen en estantes que parecen a punto de derrumbarse.

Belcorra utilizaba esta habitación para castigar a los sirvientes insolentes o cuando se aburría y necesitaba algo para distraerse. Poco queda de utilidad aquí, pero un héroe que busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra la puerta secreta al sur, que se abre cuando se tira hacia abajo bruscamente de un anillo oxidado que hay en la pared.

B34. ASCENSOR DE BAJADA

Un héroe que Busque en este callejón sin salida descubre la puerta secreta con una prueba de Percepción CD 18. Dos piedras en la pared, empujadas al unísono, hacen que se abra.

Esta habitación sencilla y circular está vacía. La pared oriental está adornada con una única imagen de un cráneo cubierto de musgo.

El suelo de esta habitación es un ascensor mágico que enlaza con el área C22 de más abajo. Si una criatura toca la imagen de la calavera cubierta de musgo - el símbolo de Nimbaloth - mientras la puerta secreta está cerrada, el suelo desciende lentamente 30 pies con un ruido chirriante. Al norte y al sur unas puertas se deslizan ante la vista.

Si la puerta secreta se abre mientras el ascensor está en área C22, esta habitación es un pozo de 30 pies de profundidad.

B35. SÓTANO DE LUZ MORTECINA

Si los héroes consiguen entrar en esta sala antes de que Luz Mortecina se active al principio de este capítulo, entonces el artefacto ya está potenciado; ninguna cinta de energía fantasmal está presente, y deberías modificar en consonancia el siguiente texto para leer en voz alta. Despues de que Luz Mortecina se active, necesita recargarse, por lo que la cinta de energía regresa.

Las paredes de esta sala circular son lisas y grises. Una cinta de luz azul pálido se enrolla y se desliza por el aire, conectando el suelo en el centro de la habitación con el techo 15 pies por encima. Los puntos en los que esta luz toca la piedra, tanto el superior como el inferior, hierven y se retuerzan, como si la propia piedra sufriera una infección. Los restos disecados de un enorme gusano yacen desplomados alrededor de la cinta, formando una media luna de carne púrpura arrugada y hecha jirones.

Una de las mascotas favoritas de Belcorra vivía en esta habitación, un gusano púrpura que transportó a la cámara desde las Tierras Oscuras. A pesar del poder bestial de la criatura, dependía totalmente de Belcorra para su sustento, ya que las paredes de la torre son indestructibles. Tras la muerte de Belcorra, el gusano murió de hambre.

La cinta de luz fantasmal es una manifestación del poder creciente de Luz Mortecina. Esta espeluznante luz se agita en una explosión de 5 pies de diámetro en el centro de la habitación. Cualquier criatura viva que termine su turno dentro de ella recibe 2d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 16) y las criaturas muertas vivientes recuperan PG en la misma cantidad.

Mientras Luz Mortecina permanezca en su nivel bajo de activación, la luz sigue agitándose, pero si los héroes rescatan a Lasda Venkervale del área D9, esta se apaga.

Tesoro: Un héroe que busque entre los restos del gusano seco encuentra los restos de su última comida: un esqueleto de duergar que aún sostiene un *martillo de guerra +1* que no le ayudó a salir de las tripas del gusano.



CAPÍTULO 3: Culto de la Carne

El tercer nivel de las Bóvedas de la Abominación sirvió una vez a Belcorra como extensa biblioteca y habitaciones relacionadas con la investigación. Los sirvientes y bibliotecarios que una vez fueron empleados en este lugar se han convertido en peligrosas criaturas muertas vivientes.

Características de la biblioteca

La biblioteca de Belcorra no está iluminada, salvo que se indique lo contrario. Los techos tienen una altura de 8 pies en los pasillos y 10 pies en las habitaciones, aunque las salas y salones más grandes tienen techos abovedados que se elevan hasta a 12 pies de altura. Las puertas son de madera y muchas están marcadas con señales (descritas más adelante) para ayudar a los eruditos a encontrar el camino.

El Culto de la Carne es la facción activa más extendida en la biblioteca. Siendo originalmente un grupo de bibliotecarios, cuidadores y escribas, este leal personal siguió trabajando obstinadamente tras de la muerte de Belcorra, centrando su investigación en la búsqueda de una manera de traer a su líder a la vida de nuevo. Cuando las

reservas de alimentos se agotaron, en lugar de arriesgarse a alertar a la Guardia de la Rosa haciendo incursiones potencialmente públicas a la superficie, los investigadores recurrieron al canibalismo. Después de todo, había muchos otros que comer en los cómodos y cercanos cuartos de los sirvientes. La aparición de la fiebre necrótica se extendió rápidamente entre sus filas, pero los investigadores estaban tan obsesionados que apenas se dieron cuenta. La investigación de los eruditos tiene ahora una tendencia claramente macabra: trabajan para reunir suficiente "carne corrompida" como para alimentar la resurrección completa de Belcorra. El hecho de que el hambre de los guls a menudo les obliga a alimentarse de la carne que intentan recolectar ha ralentizado algo su progreso, pero no ha frenado su celo.

El mapa del nivel de la biblioteca aparece en la página 38.

C1. SALAS DE LECTURA PARA VISITANTES TRIVIAL 3

Esta gran cámara en forma de cruz contiene varios sofás largos, con los cojines de cuero que los adornaban, agrietados por

RUTAS DE LA MUERTE

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

SINOPSIS CAPÍTULO 3

La extensa biblioteca de Belcorra ha sido transformada de un almacén de conocimientos nigrománticos a un bastión para un culto de guls. Los héroes no sólo pueden eliminar este culto vil, sino también descubrir información significativa sobre los intereses y planes de Belcorra.

Claves del entorno: libros en pilas desordenadas, polvo, estanterías amenazadoras, moho húmedo, herramientas y muebles, sonidos del pasar de páginas, hedor como de algo que se pudre en un rincón escondido, aire viciado.



Augrael

la edad. Plantas muertas yacen desplomadas en jardineras a lo largo de las paredes, y en el centro de la sala se encuentra una fuente seca que representa un faro.

Belcorra no permitía que los visitantes entraran en su biblioteca, excepto en esta sala y las salas de lectura al norte. Un bibliotecario traía los textos para que los visitantes pudieran leerlos cómodamente. La fuente y las plantas de este lugar hace tiempo que se secaron.

Las escaleras más allá de la puerta que hay al este conducen al área B16.

Los héroes pueden descubrir la puerta secreta que hay al sur con una prueba de Percepción CD 27. Está oculta tras un pesado sofá.

Criaturas: Una única criatura muerta viviente habita aquí. Augrael es un gul morlock exiliado por sus parientes vivos entre los morlocks de la Reina Fantasma de más arriba, al igual que es vilipendiado por los guls del Culto de la Carne que ocupan este nivel. Como no se ha contagiado de la maldad o del fervor de ninguno de los dos grupos, Augrael es bastante tranquilo y calmado. Cuando los héroes llegan, los saluda cordialmente pero con cautela.

Augrael sólo quiere habitar dentro de estas mazmorras, leyendo y alimentándose de carne no muerta - tiene poco apetito por la carne que simplemente estuvo alguna vez viva. Tiene vagos recuerdos de cómo él y los otros morlocks de la Reina Fantasma avanzaron desde abajo y lucharon contra los guls, ya que la fiebre necrótica que contrajo fragmentó sus recuerdos. Conoce la disposición aproximada de las áreas C1, C6, C10, C11, C15, y C33, ya que sus recuerdos de la huida de los morlocks a través de estas salas son más recientes.

La actitud inicial de Augrael hacia los héroes es indiferente, pero se vuelve amistoso si los héroes demuestran que Graulgust, el principal rival de Augrael entre los morlocks, está muerto. Los héroes pueden convencer a Augrael de que les acompañe mientras exploran este nivel con una prueba exitosa de Diplomacia CD 20 para Solicitar su ayuda (durante 1 día con un éxito, o 1 semana con un éxito crítico) o con una prueba exitosa de Intimidación CD 20 para Coaccionarle (durante 1 día con un éxito; ataca con rabia con un fallo crítico). No abandonará este nivel bajo ninguna circunstancia. La propensión de Augrael a saciarse con los guls que los héroes derrotan es tan desagradable como macabra.

AUGRAEL

ÚNICO CN MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Morlock gul exiliado varón (*Bestiario Pathfinder 2* 174, *Bestiario Pathfinder* 204)

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas Aklo, Común, Necril, Infracomún

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9 (+12 a Trepar), Artesanía +9 (sólo Reparación) Ocultismo +10, Sigilo +10

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

Ceguera ante la luz

CA 18; Fort +8, Ref +12, Vol +10

PG 48, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

Velocidad 30 pies, excavar 5 pies, trepar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +12, Daño 1d8+7 perforante más fiebre necrótica y parálisis

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +12 (ágil), Daño 1d6+7 cortante más parálisis

Consumir carne ♦ (manipular) **Requisitos** Augrael está adyacente al cadáver de una criatura muerta viviente que fue destruida en la última hora; **Efecto** Augrael devora

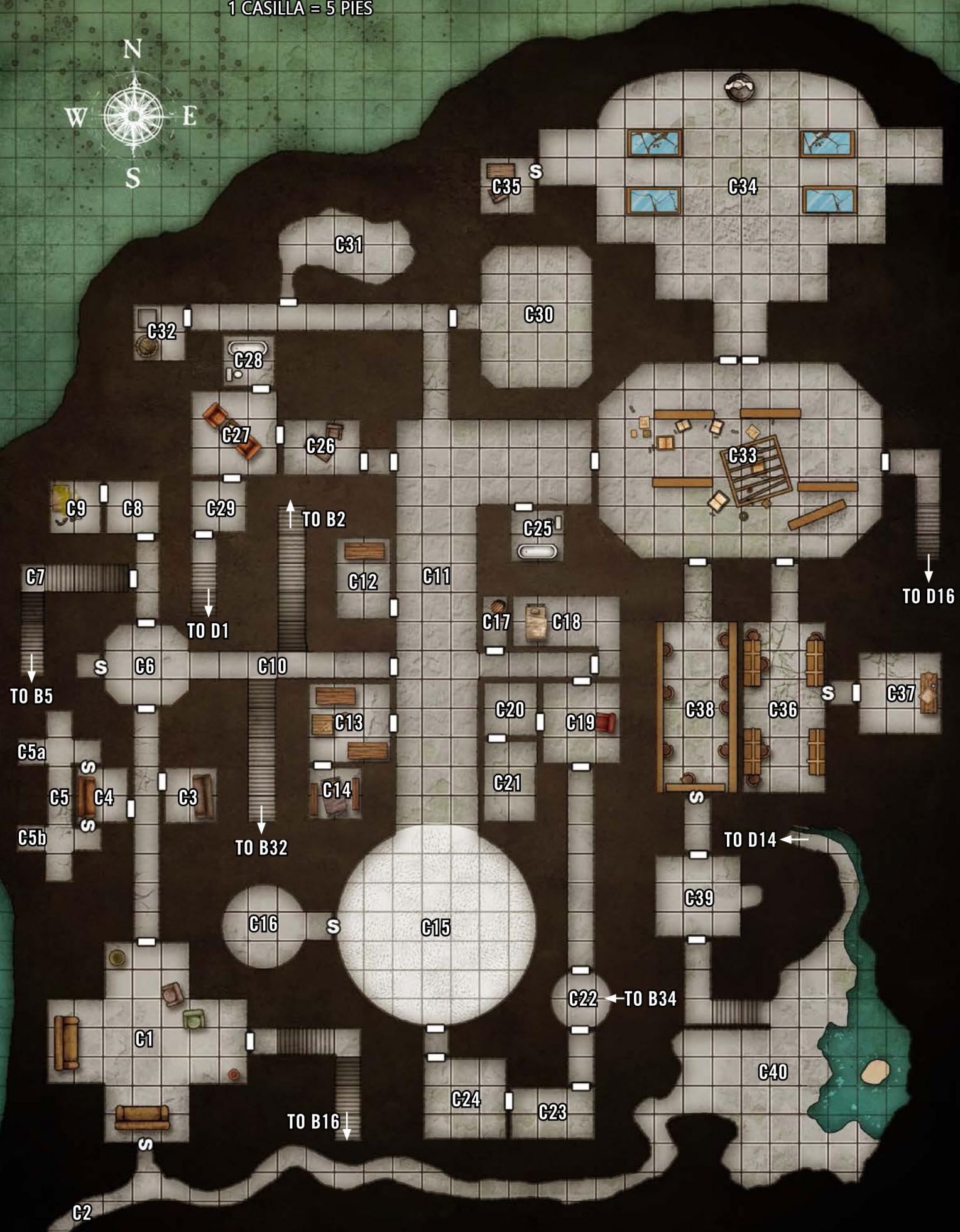
CRÍATURA 3

TESORO DEL CAPÍTULO 3

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoro en el Capítulo 3 son los siguientes:

- camisote de malla +1
- hacha de mano de plata de baja calidad +1
- pico +1 de golpe (*Libro de Reglas Básicas* 596)
- poción de piel robliza
- ocular del artesano
- antorchas siempre ardientes (2)
- infusión del bravo, menor (2)
- pociones curativas menores (2)
- elixir del escéptico moderado (página 80)
- pergamo de hipercognición
- pergamo de remendar
- bastón de nigromancia
- Los Juncos Susurrantes (página 80)
- anillo de ventrílocuo
- varita de extinguir (*Guía del Jugador avanzado* 223)

NIVEL 3: BIBLIOTECA
1 CASILLA = 5 PIES





RUTAS DE LA MUERTE

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

un trozo de la criatura muerta viviente y recupera 2d6 Puntos de Golpe. Puede recuperar los Puntos de Golpe de un cadáver sólo una vez.

Fiebre necrófaga (enfermedad) Tirada de salvación Fortaleza CD 20; **Etapa 1** portador sin efectos de enfermedad (1 día); **Etapa 2** 2d6 de daño negativo daño y recupera la mitad de Puntos de Golpe de todas fuentes de curación (1 día); **Etapa 3** como la etapa 2 (1 día); **Etapa 4** 2d6 de daño negativo y no obtiene ningún beneficio de la curación (1 día); **Etapa 5** como la etapa 4 (1 día); **Etapa 6** muerto, y se levanta como un gul la siguiente medianoche

Parálisis (incapacitación, ocultación, nigromancia) Cualquier criatura viva no elfo golpeada por el ataque de un gul debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar paralizado. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos, y la CD se reduce acumulativamente en 1 en cada salvación.

Ataque furtivo Augrael infinge 1d6 de daño adicional de precisión a las criaturas desprevenidas.

Salto Rápido Augrael salta hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no provoca reacciones.

Recompensa de XP: Concede a los héroes 30 XP por ganar a Augrael como aliado.

C2. TÚNEL A OTARI

El gusano púrpura mascota de Belcorra cavó este largo túnel para los visitantes llegados de la costa y que no querían viajar por tierra. El pasaje conduce varios cientos de pies bajo las aguas del Pantano Brumoso llegando a las madrigueras kobold de Escama de Piedra bajo Otari (que conectan con otros pasajes de las Tierras Oscuras). Si has dirigido la aventura "Amenaza bajo Otari" de la Caja de Inicio de Pathfinder, este pasaje conecta con el área 15 bajo la Pesquería de Otari.

La puerta secreta al área C1 es más fácil de encontrar desde este lado - es una sección lisa de un pasaje natural. Un héroe lo identifica si supera una prueba de Percepción CD 16.

C3. SALA DE LECTURA EMBRUJADA

Las grietas alrededor del borde de esta puerta brillan débilmente con luz verdosa, igual que la puerta del área B28.

Contra la pared de esta sala se apoya un antiguo y andrajoso sofá. La pared sur brilla con una extraña luz verde.

Esta sala de lectura privada fue la segunda habitación en la que Otari Ilvashti buscó refugio en sus desesperados días finales. Como en el área B28, la energía de su fantasma persiste aquí. Cuando los héroes entran en esta sala, la luz verde forma el mensaje, "Belcorra cayó ante la Guardia de la Rosa, pero nunca tuvimos conocimiento de estas bóvedas inferiores..."

Un momento después, las palabras se deslizan de la pared y desaparecen. Si los héroes siguen, la cinta se arrastra hasta el área C6 y luego pasa las escaleras en el área

C10. Aquí, la cinta sube vacilante la escalera del norte sólo para dar la vuelta y deslizarse rápidamente hacia el este. La luz fantasmal entra en el área C11, gira hacia C33, y luego a través de la puerta oriental y bajando las escaleras antes de desvanecerse. Los héroes pueden recoger la última pista del camino de Otari en el área D16.

Esta manifestaciónpectral puede aparecer una vez al día.

C4. SALA DE LECTURA NO TAN PRIVADA

BAJO 3

En la pared oeste de esta sala yace un antiguo sofá con su cubierta abierta y su relleno esparrido por fuera.

Esta sala de lectura contiene mucho más de lo que parece a simple vista. Puertas secretas en las paredes norte y sur (cualquiera de ellas se puede encontrar con una prueba de Percepción CD 23) se abren a una sala oculta alrededor de la habitación (área C5). Una búsqueda en la pared cerca del sofá (y otra prueba con éxito de Percepción CD 23) revela una mirilla oculta en esta habitación. Si Belcorra consideraba que un visitante era demasiado peligroso, sus fuerzas emboscaban al visitante y lo llevaban a través de un círculo de teletransporte en el área C5b para ser encarcelado en área D11.

Peligro: La última víctima de esta sala, un espía de Ab-salom cuyos informes ya habían atraído la atención de la Guardia de la Rosa sobre las actividades de Belcorra, encontró su fin aquí. Cuando se resistió y Belcorra trató de someterlo, lo mató accidentalmente. El espíritu del paranoico espía mora aquí.

MURO DE VIGILANCIA

PELIGRO 4

COMPLEJO/APARICIÓN

Sigilo +12 (experto)

Descripción Una sensación abrumadora de ser observado surge en las mentes de los que están en la sala, un instante antes de que un inquietante ojo rojo se abra en la pared occidental.

Desactivación Latrocínio CD 22 (entrenado) para no parecer de interés al ojo observador (y así ser ignorado por él) o Religión CD 22 (entrenada) para evitar ser visto o afectado por el ojo

CA 21; Fort +14, Ref +8, Vol +8

Dureza 12; PG 50 (UR 25); Inmortalidades golpes críticos, inmunidad a objetos, daño de precisión; **Debilidades** positivo 5

Alguien está mirando (emoción, encantamiento, miedo, mental) **Desencadenante** Una criatura viva permanece en el área C4 durante al menos 1 ronda; **Efecto** Una abrumadora ola de paranoia llena el área C4. Cada criatura en la sala debe intentar una salvación de Voluntad CD 25, con los siguientes resultados. Un horrible ojo rojo se abre en el centro de la pared occidental, observando la sala y la aparición lanza iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura es asustada 1 y siente como si alguien o algo les observara mientras permanezca asustada.

Fallo La criatura pasa a estar asustada 2 y no trata a nadie como aliado mientras permanezca asustada.

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

Fallo crítico La criatura se asusta 3 y queda confusa mientras permanezca asustada.

Rutina (1 acción) El ojo mira a su alrededor, y a los que pue-
de ver (ya sea en el área C4 o fuera de él) reciben 4d6 de
daño mental (salvación básica de Voluntad CD 21), ya que el
miedo a ser observado imparte ondas de dolor. Una criatura
que recibe daño mental por este efecto no reduce su valor
de asustado al final de su siguiente turno.

Reinicio La aparición se vuelve inerte al final de cualquier ronda en la que no haya criaturas asustadas que pueda ver.
Permanece inerte durante 1 hora, tras la cual se reinicia.

C5. SALA DE ESPIONAJE

Esta sala lisa y angulosa tiene cuatro nichos. Cada concavidad occidental tiene un círculo plateado de runas incrustadas en el suelo. Una mirilla en la pared oriental permite observar la sala desde el otro lado.

Además de dar a Belcorra un lugar para espionar a los visitantes en el área C4, los nichos occidentales formaban un centro limitado de teletransporte independiente de las cámaras de los portales. En la actualidad, ninguno de los dos nichos está activo.

La alcoba del noroeste (área C5a) antaño teletransportaba a cualquiera que entrara en ella a la alcoba oculta del área A4, y viceversa. Desde que un cazador de tesoros esquilmara la plata y arruinara la habitación hace mucho tiempo, esta ya no se puede restaurar. La alcoba del suroeste (área C5b) antiguamente transportaba a cualquiera que entrara a la jaula forrada de plata en el área D11. Este era un teletransporte unidireccional utilizado para capturar prisioneros. Este *círculo de teletransporte* puede ser reactivado por el ritual de *despertar portal* que se encuentra en el área C35, siempre y cuando ese ritual se realice en ambos extremos (es decir, aquí y en el área D11).

Ambas puertas secretas son evidentes desde este lado.

C6. SALA DE GUARDIA

BAJO 3

Espesas nubes de niebla blanca llenan esta sala por completo, haciendo difícil discernir cualquier detalle.

La criatura que habita aquí es la que genera esta niebla. La puerta secreta en la pared oeste se puede descubrir con una prueba exitosa de Percepción CD 18.

Criaturas: Belcorra originalmenteató en esta sala a un trío de espeluznantes elementales de agua octópodos llamados acechadores de la niebla, para que sirvieran como guardianes. Otari mató a dos de ellos hace años, pero el último sigue aquí. El monstruo puede ver a través de la niebla que genera con facilidad, y tan pronto identifica a los intrusos, solidifica la niebla y luego se mueve para atacar, luchando hasta ser destruido. Perseguir a cualquier enemigo que huya, pero no pierde de vista esta sala.

ACECHADOR DE LA NIEBLA

CRIATURA 4

Bestiario Pathfinder 2 114

Iniciativa Percepción +13

Tesoro: La alcoba secreta que hay al oeste sirvió una vez como alijo de emergencia para los guardias de esta planta. La mayoría de los suministros fueron asaltados durante el caos que siguió a la muerte de Belcorra, pero aún quedan algunos útiles, incluyendo dos infusiones del bravo menores, dos *pociones curativas menores*, un elixir del escéptico moderado (página 80), y una *poción de piel robliza*.

C7. ESCALERAS DE ASCENSO

Estas escaleras ascienden al área B5.

C8. PUESTO DE KORLOK

MODERADO 3

Las paredes de esta habitación vacía están decoradas con cientos de pequeñas marcas, como si alguien hubiera estado contando los días durante años. Al noroeste, yace una puerta de hierro con una ventana enrejada, y de su pestillo cuelga un candado grande pero abierto.

Criaturas: El segundo de los dos diablos que Belcorra envió a los niveles superiores de las Bóvedas de la Abominación hace guardia aquí. El barbazu Korlok se toma su tarea de forma literal, y sin ninguna orden nueva de Belcorra en los últimos siglos, ha permanecido aquí pacientemente bajo su último mandato de "espera aquí y no dejes salir a nadie hasta que yo venga por ti".

Nunca lo hizo.

Esta no es la guardia más larga que Korlok ha hecho, pero ya está empezando a agotar su paciencia. Si los héroes entran en la habitación, se pone en posición de firmes y con una voz ligeramente aburrida les informa que, como intrusos, están bajo arresto y deben entregar su equipo antes de entrar en la prisión contigua. Lucha a muerte si es atacado o si algún héroe intenta salir (esto le da una excusa para abandonar la sala).

KORLOK

CRIATURA 5

Barbazu macho (Bestiario Pathfinder 85)

Iniciativa Percepción +13

Misión secundaria: El diablo es paciente y está dispuesto a hablar con los héroes durante unos minutos si lo desean. Su actitud inicial hacia ellos es indiferente, pero si pueden mejorar la actitud de Korlok (muy probablemente con una prueba con éxito de Diplomacia CD 21 para Impresionarle, aunque puedes decidir que otras pruebas -como una de Engañar para Imitar o Mentir - también apacigüen a Korlok), este admite su frustración. Sabe que Belcorra está muerta, pero sin acceso a su contrato, no puede estudiarlo en busca de un vacío legal. Sugiere un intercambio: dejará que los héroes pasen esta vez, pero la próxima vez que vuelvan los arrestará si no le traen su contrato. No está seguro de dónde está alma-



RUTAS DE LA MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

cenado el pergamo, pero sospecha que está escondido en algún lugar de la biblioteca.

Si los héroes le llevan el contrato, Korlok lo estudia y descubre que su servicio estaba destinado a terminar si pasaban 99 semanas y 99 días sin una nueva orden de Belcorra. Antes de desaparecer de vuelta al Infierno, el agradecido diablo explica que conoce a otros diablos en las Bóvedas de la Abominación: un conserje zebub en el nivel superior y un diablo de los contratos llamado Urevian en el nivel inferior (que tiene a otros varios diablos a su cargo). Korlok no siente más que desprecio por el zebub, pero dice que Urevian es astuto aunque famoso por cumplir su palabra. Urevian juega un papel importante en la *Senda de Aventura de Pathfinder #164: Manos del Diablo*.

C9. PRISIÓN

Un orinal volcado yace junto a una mancha rectangular de hongos que podría haber sido previamente un colchón en la esquina de esta habitación. Un esqueleto es apenas visible dentro de la mancha.

El esqueleto es todo lo que queda del primer chef de Belcorra, un desdichado hombre que tuvo la desgracia de condimentar demasiado una comida. Tal vez debido a algún efecto persistente del puntilloso espíritu del chef, este hongo no sólo es comestible, sino que además está bastante sabroso.

C10. ESCALERAS GEMELAS

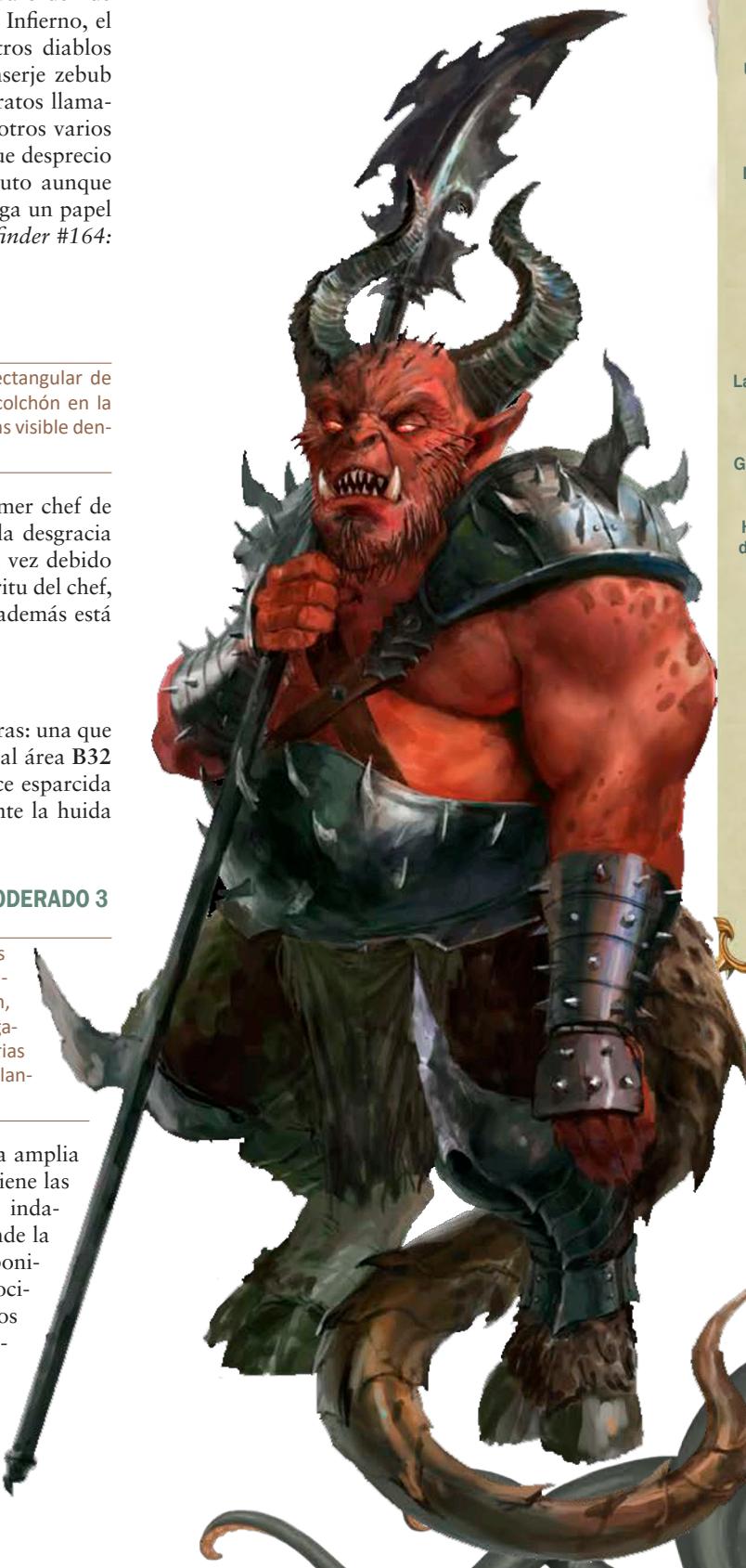
Este pasillo sirve de rellano para dos escaleras: una que lleva al área B2 en el norte y otra que lleva al área B32 en el sur. La madera astillada y podrida yace esparcida alrededor de este pasillo, dejada aquí durante la huida de los morlocks de este nivel.

C11. BIBLIOTECA PRINCIPAL

MODERADO 3

Cientos de estanterías de piedra están talladas en las paredes de este pasillo de quince pies de ancho. Aunque hay muchos huecos en la colección, se conserva un número asombroso de libros, pergaminos y folios. Hay carteles que cuelgan sobre varias puertas a lo largo del pasillo. Al sur, un tenue resplandor azul parpadea bajo un cartel más grande.

Los libros que se guardan aquí cubren una amplia gama de temas, y el Culto de la Carne mantiene las pilas organizadas. Un héroe con el lujo de indagar durante 8 horas entre estos tomos aprende la organización de la biblioteca y obtiene un bonificador de +1 a las pruebas de Recordar conocimiento sobre historia regional, temas arcanos o temas ocultistas cuando utilice aquí la actividad de exploración Investigar.



Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

Todas las señales aquí están en Infracomún. La que está sobre el área C15 al sur dice: "Sala de Lectura". Las que están sobre las puertas más pequeñas están etiquetadas de la siguiente manera: el área C12 es "Almacén de reparaciones", el área C13 es "Sala de trabajo" el área C17 es "Seguridad" con una talla de llamas en movimiento, el área C18 es "Cuartos personales", el área C19 es el "Despacho del escriba", el área C26 es el "Despacho de Belcorra", el pasillo que lleva a las áreas C30 a C32 es el "Ala Norte", y el área C33 es "Colección restringida".

Criaturas: Cuatro guls vestidos con largas túnicas de color azul pálido trabajan aquí, tanto para hacer guardia como para seleccionar o recuperar libros para que los escribas o líderes del culto los usen o reparan según sea necesario. No atacan inmediatamente a los héroes, pero se relamen con ansia mientras observan sus partes carnosas. Un gul pregunta al grupo si están aquí para "donar carne para el Culto", con la esperanza de averiguar si los héroes están dispuestos a ofrecer partes del cuerpo para el trabajo en el área C34. Un héroe lo suficientemente insensato como para aceptar debe esperar que se le corte un apéndice (un dedo de la mano, del pie o la oreja es suficiente) para los guls, que se escabullen al área C34 con la donación. Cualquier otro intento de interactuar con los guls los impacienta y atacan. Estos guls luchan hasta ser destruidos.

Si una pelea aquí dura más de 4 rondas o es inusualmente ruidosa, los guls del área C15 vienen a investigar.

GULS (4)

Bestiario Pathfinder 204

Iniciativa Percepción +7

Misión secundaria: Un héroe que conozca a Morlibint de Historias Extrañas en Otari (o cualquier héroe que haga una prueba con éxito de Sociedad CD 14 para Recordar conocimiento al ver estos libros) se da cuenta de que Morlibint probablemente estaría interesado en esta colección. Si un héroe le habla a Morlibint de esta biblioteca, el mago le proporciona una larga lista de títulos específicos, editores y temas generales para buscar en los estantes. En la sección del Tesoro de esta zona, junto con las de otras salas cercanas llenas de libros, el número de libros que pueden ser rescatados y recogidos para Morlibint tiene una calificación de Lote (que equivale a Impedimenta). Un héroe que busque libros en una de estas salas puede intentar una prueba de Percepción CD 18 para buscar entre los libros, y si tiene éxito, consigue 1 Lote del total de Lotes de libros disponibles en la habitación (o 2 Lotes en caso de éxito crítico). Morlibint paga 5 po por cada Lote que se le entregue de esta manera.

Tesoro: Los libros guardados aquí son de conocimiento general y, por tanto, de poco interés para Morlibint; aquí sólo hay 2 Lotes de libros que le interesen.

Recompensa de XP: Si los héroes entregan al menos 12 Lotes de libros a Morlibint, completan la misión secun-

daria y obtienen la recompensa de XP moderada (30 XP). Todavía pueden venderle más libros, si los encuentran.

C12. MATERIALES DE REPARACIÓN

Estos estantes en la pared contienen bastidores de clasificación de frascos y todo tipo de herramientas de encuadernación de libros.

Tesoro: Esta sala contiene materiales de reparación para el mantenimiento de los libros. Todos son demasiado viejos para ser útiles. Un héroe que busque en esta habitación descubre dos *pergaminos de remendar* y un *pergamino de hipercognición*, todos de 2º nivel.

C13. OFICINA DE LA BIBLIOTECARIA MODERADO 3

La puerta a esta sala desde el área C11 está cerrada, y su llave se encuentra dentro de la habitación. Un héroe puede Forzar la cerradura con tres pruebas exitosas de Latrocincio CD 20 o Abrirla a la fuerza con una prueba de Atletismo CD 20 exitosa, pero una prueba de Atletismo fallida alerta al fantasma de la habitación.

Tres mesas de trabajo se alinean en las paredes de esta habitación con un único taburete cerca de una de ellas. Un esqueleto con una túnica de color azul claro yace amontonado junto al taburete.

Aquí hay tres bancos especializados y equipados para encuadernar libros, reparar páginas y preparar pergaminos, respectivamente. Las mesas y las herramientas son viejas e inútiles.

Criaturas: El fantasma de la bibliotecaria Jarelle Kaldrian sigue rondando esta sala de trabajo. Jarelle no pudo escapar de los otros eruditos, así que se retiró a esta sala, cerró la puerta con llave y, antes de ser comida viva, prefirió beberse un frasco de arsénico (utilizado para trabajar con las encuadernaciones de los libros). Murió rápidamente y con agonía, sólo para resucitar poco después como fantasma. Jarelle pasa su tiempo haciendo una pantomima del acto de reparar libros.

Jarelle sospecha de los héroes, pero no es inmediatamente hostil a menos que muestren agresividad, aunque se enfada y ataca si hablan mal de Belcorra. Si los héroes deciden hablar con ella en lugar de luchar, pueden apreciar que parece verse atraída por sus herramientas y equipos, como si tuviera una compulsión por recrear el trabajo que hacía en vida.

JARELLE KALDRIAN

ÚNICO LM MEDIANO FANTASMA ESPÍRITU INCORPÓREO MUERTO VIVIENTE

Bibliotecaria fantasma humana (Bestiario Pathfinder 166)

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas Aklo, Común, Necril, Infracomún

Habilidades Saber de las bibliotecas +15, Sigilo +14

Fue -5, Des +5, Con +0, Int +2, Sab +3, Car +0

Atado a lugar (área C13)

CRIATURA 5



RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

CA 21; Fort +9, Ref +14, Vol +12

PG 48, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente;

Resistencia a todo daño 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal* o positivo; doble resistencia contra no mágico)

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Retirar las mesas y herramientas de esta habitación permiten a Jarelle pasar a la otra vida.

Velocidad vuela 25 pies.

Cuerpo a cuerpo ♦ mano fantasmal +14 (ágil, sutil, magia), **Daño** 3d8 negativo

Posesión malévolas ♦ (divina, incapacitación, mental, nigromancia, posesión) Jarelle intenta poseer a una criatura corpórea adyacente. Esto tiene el mismo efecto que el conjuro de *posesión* (con una CD de conjuro de 22), excepto que Jarelle no tiene un cuerpo físico, no se ve afectada por la restricción de ese conjuro.

Aliento envenenado ♦ (divino, nigromancia, veneno) Jarelle exhala un cono de 15 pies de niebla venenosa que infinge 5d6 de daño por veneno (salvación básica de Fortaleza CD 22; con fallo crítico el objetivo también queda debilitado 1 durante 24 horas). Entonces ella no puede volver a usar Aliento Venenoso durante 1d4 rondas.

Recompensa de XP: Si los héroes consiguen que el espíritu de Jarelle descance sin luchar contra ella, reciben XP como si la hubieran derrotado en combate.

Tesoro: Al buscar entre los restos de Jarelle, aparece la llave de la puerta del área C11, un pisapapeles de oro de 10 po de valor, y un *ocular del artesano*.

C14. DORMITORIO DE LA BIBLIOTECARIA

Una pequeña y apretada cama está encajada torpemente en esta habitación, ya que las paredes están revestidas de estanterías caídas.

Jarelle vivió aquí antes de quitarse la vida en el área C13. Los libros que guardaba aquí eran en su mayoría duplicados de otros que se encuentran en otros lugares de la biblioteca, pero ella los consideraba su colección privada.

Tesoro: Aquí hay 2 Lotes de libros que reunir para Morlibint.

C15. SALA DE LECTURA DE LUZ MORTECINA MODERADO 3

Las paredes de piedra lisa de esta cámara brillan con la humedad a pesar de que el aire está seco y algo cargado. Varios divanes bajos están dispuestos en círculo y se intercalan con mesas bajas apiladas con algunos libros y trozos podridos de carne. Una cinta retorcida de luz de color azul pálido se extiende entre el suelo desnudo del centro de la habitación y el techo, de sus puntos de contacto surgen enredaderas de lo que parece ser tejido infectado en una espiral distorsionada de unos pocos pies de longitud.

Como en el área B35, la cinta de luz enfermiza es una manifestación del creciente poder de *Luz Mortecina*. Esta habitación sirvió una vez como sala de lectura para el personal de la biblioteca, así como un lugar donde podían evaluar directamente las energías de *Luz Mortecina*. Esta espeluznante luz se agita en una explosión de 5 pies de diámetro en el centro de la habitación. Cualquier criatura viva que termine su turno en ella recibe 4d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD18) y las criaturas muertas vivientes recuperan la misma cantidad. Mientras *Luz Mortecina* permanezca en su activación de bajo nivel, la luz continúa agitándose, pero si los héroes rescatan a Lasda Venkervale del área D9 la cinta se apaga.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras busca en esta habitación detecta la puerta secreta del área C16 en la pared curvada del oeste.

Criaturas: en la actualidad, los guls del Culto de la Carne se relajan aquí con libros y aperitivos. Últimamente la cena de morlock ha sido un elemento básico de sus dietas, pero los dos guls y el sectario que los lidera deciden añadir carne de aventurero al menú en cuanto ven a los héroes. Mientras luchan, cualquier gul que esté por debajo de la mitad de sus Puntos de Golpe se mueve hacia la cinta de luz para ganar algo de curación nigromántica, Empujando a un gul rival para abrirse paso si es necesario.

SECTORIO DE LA CARNE

CRÍATURA 3

POCO COMÚN CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Fanático gul (*Bestiario Pathfinder* 204)

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas Aklo, Común, Necril, Infracomún

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +10, Intimidación +10
Ocultismo +8, Religión +8, Sigilo +9

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

Objetos 2 trozos de carne descompuesta ensartados en un collar

CA 19; Fort +7, Ref +9, Vol +12

PG 45, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

Velocidad 30 pies, excavar 5 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +12, **Daño** 1d8+6 perforante más fiebre necrótica y parálisis

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +12 (ágil), **Daño** 1d4+6 cortante más parálisis

Conjuros ocultistas preparados CD 20, ataque +12; **2º dañar, dolor fantasmal; 1º orden imperiosa, zarcillos macabros, rayo de debilitamiento; Trucos (2º)** *toque gélido, atontar, mano del mago, proyectil telecinético*

Consumir carne ♦ (manipular) **Requisitos** El sectario se encuentra junto al cadáver de una criatura que haya muerto en la última hora, o lleva un trozo de carne descompuesta especialmente preparado; **Efecto** El sectario devora un trozo del cadáver o un trozo de carne descompuesto y recupera Puntos de Golpe. Recupera 1d6 PG al consumir la carne de una criatura muerta en la última hora, y 2d6 Puntos de Golpe por el trozo. El sectario puede recuperar Puntos de Golpe de un cadáver sólo una vez.

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

Fiebre necrótica (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 20; **Etapa 1** portador sin efectos de enfermedad (1 día); **Etapa 2** 2d6 de daño negativo y recupera la mitad de Puntos de Golpe de cualquier curación (1 día); **Etapa 3** como la etapa 2 (1 día); **Etapa 4** 2d6 de daño negativo y no obtiene ningún beneficio de curación (1 día); Etapa 5 como la etapa 4 (1 día); Etapa 6 muerte, y se levanta como gull la siguiente medianoche

Parálisis (incapacitación, ocultación, nigromancia)
Cualquier criatura viva, que no sea un elfo, impactada por un ataque de un sectario debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o queda paralizada.



Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos, y la CD se reduce acumulativamente en 1 en cada una. **Salto rápido** → El sectario salta hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no provoca reacciones.

GULS (2)

Bestiario Pathfinder 204

CRIATURA 1

Iniciativa Percepción +7

C16. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL 3

Las paredes de esta cámara circular están decoradas con intrincadas y entrelazadas runas y formas talladas profundamente en la piedra y llenas de metal mate y plateado. El suelo y el techo están pulidos con un brillo reflectante.

Esta sala contiene un *círculo de teletransporte* inerte como el del área B17. Al igual que en esa sala, este círculo de teletransporte debe ser reactivado con el ritual de *despertar portal* en el área C35 antes de poder ser utilizado.

Recompensa de XP: Concede a los héroes 30 XP por activar este portal.

C17. SUMINISTROS CONTRA INCENDIOS

Varios cubos de arena y varios barriles grandes llenan este estrecho almacén. Una sencilla caja de madera con una tapa cerrada está unida a la parte posterior de la puerta.

Los suministros que se guardan aquí están disponibles para extinguir incendios, una amenaza importante en cualquier biblioteca. Los barriles antes contenían agua, pero ahora sólo están llenos de moho.

Tesoro: El estuche de la puerta está cerrado y contiene una *varita de extinguir* (Guía del Jugador Avanzado 223).

C18. LITERAS TEMPORALES

BAJO 3

Tres camas sencillas han sido incómodamente apiladas contra la pared oeste de esta habitación, dejando espacio para una única mesa baja donde se amontonan trozos de carne y hueso malolientes.

Aunque la mayoría de los sirvientes que trabajaban en la biblioteca tenían cuartos en la superficie, algunos necesitaban descansar durante largas sesiones de investigación. Los guls no necesitan camas y simplemente las apilan para apartarlas.

Criaturas: Esta habitación ahora sirve como comedor para tres guls que se están dando un festín con los restos de un morlock. Atacan a los héroes nada más verlos, pero el primero que sea herido trata de huir al área C19 para pedir ayuda a Aller Rosk.

RUTAS DE LAZ MORLOC

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

GULS (3)

Bestiario Pathfinder 204

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 1

C19. TALLER DE ESCRITURA

MODERADO 3

Si bien esta habitación pudo haber servido alguna vez como taller de escritura hoy esa función ha sido casi olvidada a la vista de docenas de pequeños trozos de piel marcados con tatuajes. A juzgar por el espacio de trabajo sobre la mesa en el centro de la sala, estos tatuajes han sido colocados postmortem, con un trozo de piel pálida extendida sobre el escritorio de una imagen a medio terminar de una mujer siniestra.

Criaturas: Aller Rosk sirvió como notario y escribano de Belcorra cuando vivía, pero después de morir y convertirse en un gul, su naturaleza e intereses cambiaron, aunque sólo ligeramente. Ha desarrollado un gusto único por la carne tatuada. La idea de escribir algo y luego comérselo atrae al retorcido gul, y cuando no está preparando un morlock de dudosa frescura para distribuirlo a los otros guls, se encuentra aquí, preparando su último trabajo sobre un trozo de piel de morlock. Su proyecto actual es una representación de Belcorra. Aunque no tiene la intención de comérselo, una parte de él sabe que esta obra de arte, una vez completa, no tendrá destino diferente a los muchos otros que ha creado a lo largo de los años.

Aller se concentra en su trabajo y tiene una penalización de -2 a las pruebas de iniciativa. Si se le interrumpe, se enfurece y maldice, desperdimando una acción cada ronda durante las dos primeras rondas, expresando su descontento e informando a los héroes sobre los blasfemos adjetivos y humillantes odas que tatuará en sus cadáveres. De ideas fijas, Aller Rosk persigue a los enemigos implacablemente una vez que la lucha comienza y combate hasta ser destruido.

ALLER ROSK CRÍATURA 5

ÚNICO CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Gul tatuador varón (Bestiario Pathfinder 204)

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas Aklo, Común, Necril, Infracomún

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +14, Artesanía +13, Ocultismo +11, Sigilo +11

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

CA 22; Fort +14, Ref +12, Vol+10

PG 75, curación negativa; Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

Velocidad 30 pies, excavar 5 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +15, Daño 2d8+7 perforante más fiebre necrótica y parálisis

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +15 (ágil), Daño 2d6+7 cortante más parálisis

Consumir Carne Tatuada ♦ (manipular) Requisitos Aller está adyacente a un trozo de carne tatuada o al cadáver de una criatura que haya muerto en la última hora; **Efecto** Aller devora un trozo de carne y recupera 4d6 Puntos de Golpe. Si el trozo de carne estaba tatuado, también queda acelerado 1 y puede usar esta acción adicional para efectuar un Golpe de mandíbulas. Luego Aller no puede consumir carne durante 1d4 rondas. Lleva un trozo de carne tatuada consigo.

Fiebre necrótica (enfermedad) Como sectario de la Carne (página 43), pero con CD 22.

Parálisis (incapacitación, ocultación, nigromancia) Como sectario (página 42), pero con CD 22.

Salto Rápido ♦ Como sectario de la Carne (página 42).

Tesoro: Esta habitación contiene 2 Lotes de libros sobre el arte del tatuaje y los tatuajes históricos, todo ello de interés para Morlibint.

C20. OFICINA DEL SCRIBA

El escritorio de esta oficina ha sido reconvertido en un desordenado mostrador de carnicero. En la parte superior del escritorio hay una brillante hacha de plata, y hay trozos de carne pálida en descomposición esparcidos por la habitación.

Aller ha reconvertido esta oficina en una carnicería improvisada. Por supuesto, hay poco arte en la preparación del cuerpo de un morlock para festín de los guls, aparte de unos pocos cortes rápidos y brutales con una hacha.

Tesoro: El hacha es un *hacha de mano de plata +1 de baja calidad*.

C21. ALMACÉN DE ALIMENTOS

Los montones de cuerpos en lenta descomposición colgados y apilados aquí revelan que este antiguo dormitorio se usa ahora como almacén de carne.

Cinco morlocks muertos se almacenan aquí mientras su carne se descompone (envejece, para el paladar gul) con cierta lentitud en la fresca temperatura de la habitación. No hay nada de interés en este lugar, pero las insalubres condiciones exponen a cualquier héroe que Busque en esta habitación a las ampollas azules, una bacteria carnívora que los guls encuentran sabrosa. Un héroe que tenga éxito en una



Aller Rosk

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

prueba de Medicina o Naturaleza CD 18 se da cuenta del peligro que suponen estos cuerpos infectados.

AMPOLLAS AZULES

ENFERMEDAD VIRULENTA

Esta enfermedad devoradora de carne provoca prominentes y dolorosas ampollas azules en la piel y las encías. No puedes reducir tu condición de indispuesto mientras estés afligido por las ampollas azules. **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Incubación** 1 día; **Etapa 1** indispuesto 1 (1 día); **Etapa 2** indispuesto 1 y drenado 1 (1 día); Etapa 3 enfermo 2 y drenado 1 (1 semana); **Etapa 4** enfermo 2 y drenado 2 (1 semana)

C22. ASCENSOR DE SUBIDA

Las puertas de esta habitación dan a unas paredes de piedra sólida si el ascensor mágico de esta zona sigue arriba en el área B34.

Esta habitación sencilla y circular está vacía. Una imagen de un cráneo cubierto de musgo adorna la pared oriental.

El suelo de esta habitación es un ascensor mágico que se conecta con el área B34 de más arriba. Si una criatura toca el símbolo de Nhimbaloth, el suelo asciende gradualmente 30 pies. (Si los héroes no conocen la puerta secreta en el área B34, puede que no se den cuenta de que este callejón sin salida lleva a alguna parte). No es posible aplastar nada en el hueco del ascensor; ya que si algo se interpone en su ascenso, como un objeto atascado en la puerta al norte o al sur, el ascensor simplemente desciende de nuevo.

C23. JARDÍN GUL

BAJO 3

Un gran montículo de tierra gris oscuro se esparce por el suelo, en la mitad sur de esta sala.

Los guls han convertido esta antigua oficina en una especie de jardín, transportando montones de tierra pantanosa de la superficie.

Criaturas: Los guls han cultivado un par de hongos violetas aquí, que sirve tanto como método de "ración rápida" de carne como de guardianes de la zona. Los hongos aún no están completamente formados, pero aún son peligrosos para todo aquel que no sea gul (no arremeten contra sus jardineros muertos vivientes).

HONGOS VIOLETAS DÉBILES (2)

Bestiario Pathfinder 2 6, 286

Iniciativa Percepción +6

CRIATURA 2

C24. CAPILLA DE LA CARNE

MODERADO 3

Fuera cual fuera el uso original de esta sala, hoy sirve como horrendo santuario. Un montón de material carnoso en descomposición que parece estar compuesto a partes iguales de ojos, bocas y piel yace en un montículo apestoso en el centro

de la habitación, rodeado de dos docenas de pequeñas efigies humanoides hechas de huesos y marañas de pelo anudado.

El montículo de carne es una bocón barbotante muerto que se descompone lentamente, una criatura que los guls veneran como "carne pura". Las efigies dispuestas a su alrededor son representaciones de cada gul del culto. El olor en esta sala es particularmente asqueroso. Una criatura viva debe tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza CD 18 al inicio de su turno en la sala o queda indispuesto 1. Si tiene éxito, la criatura es temporalmente inmune al olor durante 24 horas.

Criaturas: Dos sectarios de la Carne están rezando aquí, y se enfurecen si sus reverencias son interrumpidas. Un héroe detecta que se trata de una reverencia de los sectarios al bocón barbotante muerto si supera una prueba de Religión CD 20, además de cualquier otra información obtenida. Cualquier ataque contra el bocón barbotante -intencionado o no- commociona a los sectarios, haciendo que queden ralentizados 1 durante 1 ronda, pero también hace que concentren todos sus ataques en el blasfemo. Luchan hasta ser destruidos.

SECTORIO DE LA CARNE (2)

Página 43

Iniciativa Percepción +11

CRIATURA 3

C25. CUARTO DE BAÑO

La cómoda y la bañera de este baño están llenas de polvo.

Quizás sea una bendición que los guls no tengan ningún uso para esta habitación. De hecho, rara vez miran aquí, así que los héroes sigilosos podrían usarla para esconderse en medio del territorio de los guls.

C26. OFICINA DE BELCORRA

Esta oficina está iluminada por varias luces brillantes que provienen de una araña que cuelga sobre un escritorio y una silla. En la pared norte y sur cuelgan espejos, aunque ambos están agrietados.

La luz en esta cámara no es particularmente dañina para los guls, pero el culto de la Carne no la encuentra agradable; además, consideran esta zona y las habitaciones que hay más allá como el dominio privado de su patrona, Belcorra, y por respeto a ella para el día de su regreso, han dejado esta habitación y las que están más allá sin tocar. Sin embargo, si descubren que los héroes han entrado en el área, los guls sobrevivientes los persiguen aquí con justa furia - mientras que los héroes estén aquí, los guls del Culto de la Carne obtienen un bonificador +1de circunstancia a las tiradas de ataque contra ellos.

La puerta occidental está cerrada, y la placa de la cerradura está grabada con un estilizado libro abierto. Esta



RUTAS DE LA MORTECTRIA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

decoración coincide con la imagen de una de las llaves del área A13. El ojo de la cerradura es lo suficientemente grande como para mirar a través de él, pero es imposible ver nada en la habitación más allá de identificar que la habitación también está muy iluminada.

Tesoro: La luz brillante del candelabro proviene de una *antorcha siempre ardiente* en su centro. Cuando está conectada, se refleja a través de muchos bonitos (pero sin valor) trozos de cristal.

C27. SALA DE LECTURA DE BELCORRA MODERADO 3

La puerta de esta sala desde el área C26 está bloqueada con una cerradura de gran tamaño; su llave está en el llavero del área A13. Un héroe puede Forzar la cerradura con tres pruebas exitosas de Latrocínio CD 18 o Abrirla a la fuerza con una prueba exitosa de Atletismo CD 22, pero una prueba de Atletismo fallida alerta de la presencia de intrusos al ser feérico que lee aquí.

Esta habitación parece excepcionalmente cómoda, con una gruesa alfombra, la luz brillante de una lámpara araña resplandeciente e incienso relajante. Dos sillas acolchadas se encuentran frente a una mesa baja repleta de libros, mientras que hay más libros en una estantería al oeste. Una fuente que fluye suavemente con un suave gorgoteo, tallada como una calavera musgosa se asienta en la esquina noroeste.

Esta habitación sirvió en su día como un privado y cómodo lugar para que Belcorra se relajara y leyera, con pequeñas magias como el aroma del incienso, el burbujeo de la fuente, y la luz brillante trabajando para ofrecer una experiencia de lectura agradable.

La mayoría de los libros que hay aquí tratan temas de sacrificio, muerte incorpórea, y la extinción de cuerpos vivos y almas para crear poderosos objetos mágicos. Otros libros son relatos (a menudo ficticios) de famosas apariciones en toda la región del Mar Interior. Los libros son bastante antiguos pero están bien conservados. Pueden ser utilizados al igual que los libros del área C11 para ayudar en la investigación de estos temas, proporcionando un bonificador +1 de objeto.

Los héroes que Busquen en esta sala descubren una llave de hierro que lleva un símbolo desfigurado de Aroden entre dos cojines de silla. La llave abre la puerta del área C30.

Criaturas: Las comodidades de la habitación están siendo despachadas por el ocupante actual, un acechador de la luz llamado Shimmergrin que recientemente se coló en la habitación iluminada para satisfacer su propia curiosidad. La criatura se sienta torpemente en una de las sillas de gran tamaño (para él) de la habitación mientras se concentran en equilibrar un libro un poco demasiado grande para manejarlo. Periódicamente cacarea y se ríe del libro mientras anota en el texto con una colorida pluma. Se han distraído con las espeluznantes descripciones de sacrificios rituales en una copia ilustrada de un texto llamado *Caminos del Gusano* y ataca con furia si se le interrumpe.

Si se le reduce a 20 Puntos de Golpe, el ser feérico utili-

za *puerta dimensional* para huir al área C26 (aunque no pueden hacerlo si los héroes han apagado la iluminación de esa sala) y huye y se aleja volando. Planea una venganza contra los héroes, muy probablemente aliándose con los guls del área C33.

ACECHADOR DE LA LUZ

Bestiario Pathfinder 2 169

Iniciativa Percepción +13

CRÍATURA 5

Tesoro: Como en el área C26, la lámpara araña incorpora una *antorcha siempre ardiente* extraíble.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras examina esta colección descubre un volumen delgado llamado *Apariciones Inefables* metido dentro de un libro más grande sobre fantasmas. Este volumen contiene la fórmula para el ritual de *crear muerto viviente* para crear poltergeists. También contiene un análisis detallado y académico del conjuro *arma fantasmal*. Un personaje que pueda lanzar conjuros arcanos u ocultistas de 3º nivel puede usar estas notas para reconvertir unconjuro de 3º nivel que conozca a cambio de *arma fantasmal* con sólo 1 día de tiempo libre. Un mago puede simplemente transcribir este conjuro en su libro de conjuros. Este libro vale 20 po.

Entre estos tomos hay suficientes textos para llevarle 1 Lote de libros a Morlibint.

C28. LAVABO PRIVADO

La bañera y la cómoda de esta habitación están sorprendentemente limpias.

Aparte de un encantamiento menor que mantiene limpia esta habitación, no hay nada de interés aquí.

C29. PUESTO DE GUARDIA ABANDONADO

Esta habitación, ahora vacía, fue una vez un puesto de guardia. No queda nada más que un taburete de hierro roto y una piedra de afilar. Las escaleras más allá de la puerta al sur conducen al área D1.

C30. HISTORIA DEL CASTILLO DE ASEDIO SEVERO 3

Esta habitación está cerrada con llave. Los héroes pueden abrirla con la llave del área C27 o con cuatro pruebas exitosas de Latrocínio CD 25. Como alternativa, pueden Abrirla a la fuerza con una prueba exitosa de Atletismo CD 22.

Los estantes se alinean en las paredes, mientras que lo que parece ser un escultura parcialmente terminada -o quizás parcialmente arruinada- de una ciudad en expansión se encuentra encima de una mesa circular de 5 pies de diámetro.

La escultura es de Absalom, representada con graves daño en varias áreas. Con una prueba de Sociedad CD 20 para Recordar conocimiento, un héroe puede confirmar que el daño coincide aproximadamente con lo que

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

se dice que la ciudad ha sufrido de todos los intentos de asedio repelidos, hasta hace 500 años (no incluye los ataques más recientes, como el Asedio Rojo, el Asedio de Raja el Voraz, o el Levantamiento del Echelon el Negro).

La mayoría de estos libros se centran en la historia de los asedios de Absalón, y aunque muchos de ellos contienen información contradictoria, la colección en su conjunto facilita las referencias cruzadas para determinar las posibles invenciones. Cualquiera que lea estos libros encontrará extensas anotaciones en todos ellos; en conjunto, revelan que un investigador anterior estaba usando los libros para correlacionar los fracasos de asedios anteriores para asegurar el éxito de un nuevo asedio. Los libros de esta sala pueden ser utilizados al igual que los libros del área C11 para ayudar en la Investigación de la historia de los asedios de Absalom, proporcionando un bonificador +1 de objeto.

Criaturas: Un gólem de madera tallado para asemejarse a Belcorra aún monta guardia en esta sala. Se pone en acción tan pronto como alguien que no se parezca a Belcorra entre en la habitación. No persigue a los enemigos fuera de la sala, pero por lo demás lucha hasta ser destruido.

GÓLEM DE MADERA

Bestario Pathfinder 2 130

Iniciativa Percepción +12

Tesoro: Una gran cantidad de libros de potencial interés para Morlibint se puede encontrar aquí: 4 Lotes en total.

CRÍATURA 6

C31. BIBLIOTECA INACABADA

Las paredes de esta sala están sólo parcialmente terminadas y portan marcas que revelan el uso de cinceles y picos. Las herramientas de trabajo de la piedra desechada yacen contra las paredes inacabadas.

Belcorra planeó un ala de expansión para albergar otros tomos que habían empezado a acumularse en otros lugares de su biblioteca, pero el proyecto nunca se completó antes de su muerte, y los guls aún no han tomado la iniciativa de reanudar el trabajo.

Tesoro: La mayoría de las herramientas de minería que quedan aquí son mundanas, pero una de ellas es un *pico +1 de golpe*.

C32. SALA DE CALDERAS

BAJO 3

El aire de esta sala está muy caliente, aunque la fuente de calor no es evidente. Ni el barril de madera que contiene algunas cucharas de hierro ni el contenedor de metal con una tapa en forma de escotilla parecen ser la fuente.

Esta sala se utilizaba para quemar los desechos que se acumulaban en la mazmorra - la mayoría de las veces, libros que Belcorra tenía en su poder y que consideraba inútiles o peligrosos. Originalmente, los desechos se car-

gaban en el cubo metálico; una vez cerrada la escotilla, una poderosa magia de fuego incineraba el contenido, y las cenizas se recogían para arrojarse al pantano.

Peligro: Tras la muerte de Belcorra, una riña entre dos eruditos concluyó en esta sala cuando intentaron quemarse vivos el uno al otro. La máquina tuvo un mal funcionamiento y redujo a cenizas a ambos. Hoy, los ecos de sus almas inundan la sala.

HORNO VENGATIVO

PELIGRO 4

COMPLEJO APARICIÓN

Sigilo +15 (experto)

Descripción La escotilla del horno embrujado se abre de golpe y arroja un par de fantasmas chillones y ardientes.

Desactivación Intimidación CD 22 (entrenada) para acobardar a uno de los espíritus vengativos o Religión CD 25 (entrenada) para exorcizar al espíritu. La aparición permanece activo hasta que ambos espíritus sean acobardados o exorcizados, o hasta que el horno sea destruido.

CA 21; Fort +15, Ref +8

Dureza 13; PG 60 (UR 30); Inmunidades impactos críticos, inmunidad a objetos, daño de precisión; **Debilidades:** frío 8, positivo 5

Asalto fantasmal ♦ (divino, encantamiento, fuego, mental)

Desencadenante Una criatura viva con una puntuación de Inteligencia de 15 o superior entra en la habitación, o cualquier criatura toca el horno; **Efecto** Fantasmas ardientes surgen del horno, exponiendo a la criatura desencadenante al efecto de Quemar el conocimiento de la aparición. Luego, la aparición lanza iniciativa.

Quemar el conocimiento (divino, encantamiento, fuego, mental) El objetivo del Asalto fantasmal inicial de la aparición, así como cualquier criatura que sea impactada posteriormente por un Golpe con latigazo ardiente, pierde recuerdos aleatorios, como si estos pensamientos fueran incinerados como las páginas de un libro en llamas. La criatura debe intentar una salvación de Voluntad CD 23.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda anonadada 1 durante 1 minuto mientras olvida recuerdos al azar, como si estos pensamientos fueran incinerados como las páginas de un libro en llamas.

Fallo Como el éxito, pero la condición de anonadado 1 persiste durante 24 horas.

Fallo crítico Como el fallo, pero estupefacto 2.

Rutina (3 acciones) Los fantasmas en llamas arremeten contra una criatura anonadada al azar en la habitación (o cualquier criatura al azar, si ninguna criatura de la sala está anonadada).

A **distancia** ♦, latigazo ardiente +14 (fuego, mental, alcance 10 pies), **Daño** 2d6 por fuego más 2d6 de daño mental y Explosión de conocimiento

Reinicio El aturdimiento se reinicia 1 hora después de que no haya criaturas en la habitación.

Tesoro: El horno contiene una capa de cenizas. Buscando entre ellas aparece el único objeto que ha sobrevivido a la inmolación de su dueño: un *anillo de ventrilocuo*.

C33. COLECCIÓN PROHIBIDA

SEVERO 3

Las hileras de estanterías se extienden a lo largo de esta sala, aunque en ciertas zonas han sido dañados o volcados. Los libros que una vez estuvieron en las estanterías arruinadas parecen haber sido reubicados a otras estanterías. De esta sala salen varias puertas, pero la puerta doble que hay al norte es la más impresionante: Hecha de piedra y tallada con una extraña forma femenina que surge de las tinieblas fantasmales de un cementerio lleno de tumbas vacías.

La mayor parte de los tomos más valiosos de Belcorra se encontraban aquí, en una colección a la que sólo podían acceder los principales eruditos y los visitantes más influyentes. Gran parte del daño causado a esta sala es relativamente reciente, ya que cuando los morlocks de la Reina Fantasma emergieron aquí desde las escaleras que hay al este, se enfrentaron violentamente con el Culto de la Carne. Ambos bandos sufrieron pérdidas, pero los guls ganaron la lucha y obligaron a los morlocks a huir hacia el oeste, encontrando finalmente su camino al nivel de los Cuartos de los Sirvientes.

Los libros que hay aquí cubren el mismo tema que los del área C11, pero son mucho más útiles y mejor organizados. Las pruebas para Recordar conocimiento sobre los temas relevantes aquí tienen un bonificador +2 de objeto en su lugar.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 25 para Recordar conocimiento reconoce la escena de la puerta norte como la Diosa Exterior Nhimbaloth alimentándose de los espíritus de aquellos que la adoran.

Las escaleras más allá de la puerta este descienden al área D16.

Criaturas: Un sectario de la Carne y cuatro guls están reparando los estantes lo mejor que pueden - una tarea que sigue sufriendo contratiempos debido a la calidad decadente de la madera antigua. No atacan inmediatamente, sino que adoptan una posición defensiva alrededor de la puerta norte. El sectario de la Carne se dirige entonces a los héroes, ofreciéndoles la oportunidad de tener una audiencia con su sacerdotisa, Nhakazarin. Por supuesto, esto es una treta: espera llevar a los héroes ante su alta sacerdotisa sólo para traicionarlos, y si su intento de Mentir a los héroes falla (un resultado probable, dado su insuficiente modificador de +3 a Engaño), se frustra y ordena el ataque. Estos guls luchan hasta ser destruidos.

SECTORIO DE LA CARNE

Página 43

Iniciativa Percepción +11

GULS (4)

Bestiario Pathfinder 204

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 3

CRÍATURA 1

C34. TEMPLO DE LA CARNE

MODERADO 3

Una luz suave ilumina varias vitrinas en esta amplia sala. Los aparadores, que antes se utilizaban para exponer libros, están destrozados y vacíos. A lo largo de la pared curvada del norte se encuentra una horrible e imponente figura de una mujer. Está compuesta por cientos de porciones de carne cosida de una variedad de criaturas y envuelta en sábanas rotas y sucias. El hedor a podredumbre de la estatua inunda la gran sala.

Belcorra expuso una vez aquí sus tomos más importantes y valiosos. Un caballero sepulcral llamado Caliddo Haruvex, uno de los parientes lejanos de Belcorra y leal guardián de su bóveda del tesoro situada mucho más abajo, recuperó los libros y regresó a la bóveda con ellos por orden de Belcorra. Todavía permanece la luz mágica que una vez iluminó sus vitrinas, haciendo que la sala esté bien iluminada.

La inmensa construcción podrida del norte es un cáscara incompleta que se asemeja a un gólem de carne. El Culto de la Carne pretende que sirva como nuevo cuerpo para Belcorra una vez esté terminado. A pesar de su aspecto realmente siniestro, la estatua podrida está inanimada, de momento...

La puerta secreta al oeste está particularmente bien escondida; los héroes que Busquen en esta zona deben tener éxito en una prueba de Percepción CD 30 para encontrarla. Ninguno de los guls sabe que existe, y es poco probable que los héroes la encuentren de primeras. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la existencia de esta puerta secreta (así como todas las demás puertas secretas de los tres niveles superiores) queda expuesta en los planos encontrados en el área D8.

Criaturas: La gran sacerdotisa del Culto de la Carne es una gul de nombre Nhakazarin, una mujer que fue cruel y sádica incluso en vida. Nació con una infestación de muerte en su alma, sirvió como una de las asesoras nigrománticas de Belcorra. Tras su muerte, fue quien impulsó a los otros sirvientes de este nivel a que se preparara la resurrección de Belcorra.

Nhakazarin pasa su tiempo trabajando con trozos de carne obtenidos de morlocks, monstruos, e incluso de otros guls. Está cosiendo esta carne sobre su obra maestra, una estatua de 15 pies de altura de Belcorra hecha de carne en descomposición y huesos contaminados.

Nhakazarin exige a los héroes que abandonen su equipo y sus vidas, prometiéndoles la gloria dentro de la Secta si acceden a aceptar la fiebre del gul y a ser encerrados en la Sala de Autores (área C38) hasta que se transformen. Si los héroes se niegan, Nhakazarin se ríe imperiosamente y ataca, usando Intimidación para la iniciativa. Mientras lucha, promete a los héroes que se unirán a su culto, voluntariamente o no. Una vez que el combate comienza, Nhakazarin prefiere luchar en una casilla adyacente a su estatua para poder usar su habilidad Consumir Obra Maestra si es necesario.

RUTAS DE LUZ MORTECTINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

NHAKAZARINA

ÚNICO CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Líder del culto gul hembra (*Bestiario Pathfinder* 204)
Percepción +10; visión en la oscuridad
Idiomas Aklo, Común, Necril, Infracomún
Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +13, Intimidación +14, Ocultismo +11, Religión +10, Sigilo +11

CRÍATURA 5

Fue +4, Des +2, Con +4, Int +2, Sab -1, Car +5

Objetos bastón de nigromancia

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +9

PG 75, curación negativa; **Inmunidad** a efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

Velocidad 30 pies, excavar 5 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +14, **Daño** 2d8+6 perforante más fiebre necrófaga y parálisis

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +14 (ágil), **Daño** 2d6+6 cortante más parálisis

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +14 (mágico, a dos manos, d8), **Daño** 1d4+6 contundente

Conjuros divinos preparados CD 22, ataque +14; **3º oscuridad pavorosa, dañar, toque vampírico; 2º disparar magia, dañar, silencio, explosión de sonido; 1º perdición, orden imperiosa, dañar, rayo de debilitamiento; Trucos (3º)** toque gélido, atontar, leer el aura, escudo, sello

Conjuros de Dominio 1 Punto de Foco, CD 22; **3º toque de muerte en vida** (*Libro de Reglas Básicas* 398)

Consumir carne ♦ (manipular) Requisitos Nhakazarin está adyacente al cuerpo de una criatura que haya muerto en la última hora; **Efecto** Nhakazarin devora un trozo del cadáver y recupera 3d6 Puntos de Golpe. El Nhakazarin puede recuperar Puntos de Golpe de un cadáver sólo una vez.

Consumir Obra Maestra ♦ (manipular) Requisitos Nhakazarin está junto a la estatua en descomposición de Belcorra en el área C34; **Efecto** Nhakazarin devora un trozo de carne de la estatua y recupera 3d6 Puntos de Golpe y queda acelerada 1 durante 1 ronda. Puede usar esta acción adicional sólo para realizar un Golpe de mandíbulas o para Lanzar un conjuro. Puede alimentarse de la estatua sólo una vez al día.

Fiebre necrófaga (enfermedad) Como un sectario de la Carne (página 43), pero CD 22.

Parálisis (incapacitación, ocultismo, nigromancia) Como un sectario de la Carne (página 43), pero CD 22.

Salto rápido ♦ Como un sectario de la carne (página 43).

La Estatua: Apunta el estado en que los héroes dejan la estatua, ya que esta podría causarles problemas en la siguiente aventura.

C35. COLECCIÓN SEGURA

Las paredes de esta pequeña sala tienen estanterías empotradas. Al norte y al sur se alinean estantes llenos de libros, mientras que en la estantería del oeste hay una pila de pergaminos sueltos. Una única silla y un pequeño escritorio yacen en el centro de la habitación.

Belcorra guardaba sus libros más valiosos y significativos en la gran cámara del este, pero aquí guardaba todo lo relacionado con su trabajo en *Luz Mortecina* y una buena cantidad de literatura sobre la creación de las Bóvedas de la Abominación. Estos recursos han permanecido aquí desde su muerte, ya que los guls no conocen la existencia de esta sala.





RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

El libro más extenso de la estantería norte es un gran diario que se centra en gran medida en el odio de Belcorra hacia Absalom. Está escrito en Aklo, y un héroe que pase 8 horas leyéndolo aprende la historia de su familia desde su exilio a la pobreza y su final regreso a la región para construir una guarida desde la que esperaba vengarse de la ciudad que deshonró y empobreció a su familia. Las últimas páginas del diario documentan gran parte de su trabajo en la construcción de las Bóvedas de la Abominación. Aunque el diario no ofrece muchos detalles específicos, menciona la construcción de laboratorios de modelado de la carne, arenas donde enfrentaba para su diversión a enemigos contra campeones monstruosos, prisiones, cámaras de tortura, accesos a las Tierras Oscuras, y un gran templo donde "una vez la propia Muerte Vacía rozó este frágil mundo". Las entradas de Belcorra hablan a menudo de sus secuaces en abstracto, como si presumiera de cuántos han venido a servirle en la creación del complejo, pero sólo menciona a uno por su nombre: su aprendiz "divertidamente vanidoso", Volluk Azrinae. Una de las últimas entradas describe cómo este aprendiz llegó desde "una comunidad de drow advenedizos y entrometidos de más abajo" para servir a Belcorra. Las notas no proporcionan ninguna información más sobre esta comunidad drow.

La pila de papeles y pergaminos sueltos contiene información sobre *Luz Mortecina* (página 79). Estos papeles están escritos en Aklo; clasificarlos y luego leerlos lleva 8 horas, después el lector puede conocer las funciones de *Luz Mortecina* como si hubiera investigado el artefacto.

Tesoro: Entre varios libros sobre teletransporte en el estante norte hay un pliego que contiene varios diagramas esotéricos. Este pliego detalla la serie de *círculos de teletransporte* de Belcorra que usaba para moverse rápidamente por las Bóvedas de la Abominación, y señala la importancia de usar el ritual de *despertar portal* (página 81) para activarlos si el tiempo o la mala suerte hiciera que se agotaran. El ritual de *despertar portal* se incluye aquí.

El libro más extenso de la habitación, que se encuentra en el estante sur, es un raro texto llamado *Los juncos susurrantes* (página 80). Este libro mágico describe 77 supuestos encuentros con la diosa exterior Nhimbaloth, y cómo cada encuentro dejó cicatrices físicas o mentales. El libro tiene muchas anotaciones manuscritas de Belcorra, particularmente en las secciones en las que paráboles y narraciones tratan sobre el aspecto de Nhimbaloth como "comedora de fantasmas".

C36. SCRIPTORIUM

SEVERO 3

Esta sala está repleta de mesas divididas en varios cubículos estrechos, con viejas sillas de madera que se apoyan en ellas. Sobre estas se encuentran viejas pilas de papel y libros andrajosos entre tinteros secos y frágiles plumas de escritura. Al sur, un esqueleto vestido con una brillante cota de malla yace des-

plomado en el suelo, agarrando algo con sus huesudas manos.

Esta habitación sirvió una vez como un scriptorium donde los escribas de Belcorra transcribían y copiaban libros importantes.

Un héroe que busque en la pared oriental y tenga éxito en una prueba de Percepción CD18, encuentra un barril vacío, que se pliega para acceder a una puerta secreta que lleva al área C37.

Criaturas: Los restos esqueléticos que hay al sur pertenecían a una mujer drow llamada Chandriu Invisar, directora del scriptorium. Chandriu albergaba una adoración poco disimulada por el aprendiz de Belcorra, Volluk, y en los días posteriores a la muerte de Belcorra, Chandriu intentó convencerle de que huyera con ella para empezar una nueva vida juntos en algún lugar lejos de las Bóvedas de la Abominación. Volluk rechazó a Chandriu, insistiendo en que "Belcorra me necesita ahora en la muerte incluso más que en la vida; ¡tú deberías pensar lo mismo!". Chandriu regresó aquí desesperada, sólo para ser asesinada por sus descontentos escribas, ansiosos por librarse de su continuado hostigamiento, y ella se aferró al retrato de Volluk mientras moría.

Como tantos otros que tuvieron la desgracia de perecer en las Bóvedas de la Abominación, Chandriu regresó como fantasma. Ahora pasa sus días flotando entre los espacios de trabajo, como si mirara por encima de los hombros de los escribas, evaluando su trabajo, sin darse cuenta de que el tiempo ha pasado desde la hora anterior a la muerte de Belcorra. Cuando los héroes entran en la sala, el fantasma los confunde con nuevos escribas y los reprende por su tardanza antes de ordenarles que comiencen a transcribir los viejos libros apilados aquí. Cualquier intento de hacer otra cosa que no sea cumplir las órdenes de Chandriu (incluyendo simplemente salir de la habitación) despierta su ira y la hace atacar.

Si los héroes se sientan cada uno en un cubículo y comienzan a trabajar - o incluso a simular que trabajan, Chandriu se da por satisfecha a menos que se detengan. Se entretiene con breves preguntas y discusiones de sus "escribas", y responderá a cualquier pregunta de los héroes, dentro de lo razonable, y que no la hagan darse cuenta de que Belcorra está muerta o que ella es un fantasma. Cada 10 minutos, se desplaza a través de la puerta secreta del área C37, y un héroe que observe y supere con éxito una prueba de Percepción CD 12 nota que sus acciones sugieren una puerta oculta (aunque ella simplemente pasa a través de la pared). Regresa de estos viajes cortos al área C37 en 1d4 rondas. Los héroes pueden escapar con seguridad de la habitación durante este lapso de tiempo; si regresan más tarde, Chandriu no los recuerda en absoluto.

Si los héroes atacan a Chandriu, o la obligan a enfrentarse a la verdad de que es un fantasma o que Belcorra está muerta, ella grita desesperada y luego ataca.

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

CHANDRIU INVISAR

ÚNICO CM MEDIANO FANTASMA INCORPÓREO ESPÍRITU MUERTO VIVIENTE

Administradora fantasma drow (*Bestiario Pathfinder* 166)

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas Común, Élfico, Infracomún

Habilidades Saber del Escriptorium +18, Sociedad +16, Sigilo +15

Fue -5, Des +5, Con +0, Int +4, Sab +3, Car +2

Vinculada al Lugar (áreas C36 y C37)

CRÍATURA 6

CA 23; Fort +12, Ref +17, Vol +11

PG 64, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión inconsciente; **Resistencia** a todo daño 7 (excepto fuerza, *toque fantasmal* o positivo; doble resistencia contra no mágico)

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Para hacer descansar a Chandriu permanentemente, un héroe debe convencerla de que deje de suspirar por Volluk con una prueba exitosa de Diplomacia CD 21. Independientemente del resultado de esta prueba, Chandriu se enfurece y ataca, pero si la prueba de Diplomacia tiene éxito, queda lentificada 1 durante 10 rondas mientras lucha. Si es derrotada mientras está lentificada, su espíritu descansa.

Velocidad volar 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano fantasmal +16 (ágil, sutil, mágico),

Daño 3d8+4 negativo

Grito desesperado ♦♦ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental) Chandriu grita desesperada por su pérdida y traición, obligando a cada criatura viva en un radio de 30 pies a intentar una salvación de Voluntad CD 24. En caso de fallo, la criatura queda lentificada 1 (lentificada 2 en caso de fallo crítico) durante 1 ronda, ya que se siente abrumada por la tristeza de sus propias oportunidades perdidas. Si tiene éxito, la criatura es temporalmente inmune al Grito desesperado de Chandriu durante 1 minuto.

Tesoro: Hay 1 Lote de libros aquí que se puede llevar a Morlibint. Además de estos libros, los tres mencionados en la nota del área B3 (*Lo que el gusano sabe*, *Festines de la tumba* y *Secretos de la calavera*) también se encuentran aquí. Morlibint no tiene interés en estos tres lugubres tratados de nigromancia, pero se pueden vender por 8 po cada uno a alguien que no sea él.

Un registro de los restos de Chandriu revela que su *camisote de mallas +1* está en buen estado. El objeto que sujetaba es un retrato enmarcado de Volluk Azrinae. El retrato capta la belleza del drow así como su imperiosa y vanidosa sonrisa, ambas cualidades que Chandriu adoraba. Su nombre aparece en una pequeña placa de oro en la base del retrato. La obra de arte ha soportado bastante bien el paso del tiempo y vale 10 po, pero puede ser más valioso para los héroes en otro sentido, si se usa para luchar contra Volluk (área D8). Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 mientras Busca entre los restos descubre una pequeña llave de hierro debajo de ellos; esta llave abre el armario en el área C37.

C37. SCRIPTORIUM SECRETO

Una mesa de trabajo cubierta de pergaminos y papeles en blanco se encuentra contra la pared oriental de esta sala, mientras que al norte hay un mueble con varios cajones cerrados.



RUTAS DE LA LUZ MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

Hay cinco cajones cerrados en el armario; cada uno puede ser abierto por un héroe usando la llave del área C36, teniendo éxito en tres pruebas de Latrocínio CD 20 para Forzar la cerradura, o con una prueba exitosa de Atletismo CD 16 para Abrirla a la fuerza. Hay varios libros guardados en su interior, copias de textos producidos por escribas y que en su día se destinaron a la venta o como regalos a los aliados de Belcorra en otras tierras, todos ellos muertos en la actualidad. Sin embargo, estos libros componen 2 Lotes que se pueden llevar a Morlibint.

No todos los pergaminos en el escritorio están en blanco; uno escondido debajo del resto es un contrato infernal. Este contrato estaba destinado para ser almacenado en lo más profundo de las Bóvedas de la Abominación, pero nunca llegó allí. Un personaje que pueda leer Infernal y emplee 10 minutos para revisar el contrato descubre que este es el contrato del diablo Korlok que lo ata aquí como guardián. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción o Sociedad CD 18 o que esté entrenado en Saber legal, advierte una laguna que puede liberar al diablo si se atrae su atención sobre él (ver área C8).

Tesoro: Aquí hay 2 Lotes de libros para llevar a Morlibint.

C38. SALA DE AUTORES

MODERADO 3

Esta sala está rodeada por todos los lados, excepto por el norte, de largas estanterías con varias sillas arrimadas a ellas. Los estantes y el suelo están cubiertos de manchas rancias de sangre y podredumbre.

Los escribas de Belcorra utilizaban en su día esta sala para escribir nuevas obras. El Culto de la Carne ahora lo utiliza como lugar para almacenar a las víctimas de la fiebre del gul hasta que mueren y se levantan como guls. No hay cuerpos almacenados ahora, pero los héroes pueden encontrar amplias evidencias del sufrimiento y muerte que han tenido lugar aquí.

Un héroe que Busque en la pared sur y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra una sección de estantería que se desplaza para permitir el acceso a una puerta secreta que lleva al área C39.

Criaturas: Un par de sectarios guls están teniendo un debate animado sobre si la carne "madurada" por hongos violetas sabe mejor que la carne que se descompone de forma natural. Están lo suficientemente distraídos como para no escuchar ningún sonido de combate en el área C33, pero rápidamente atacan a cualquier intruso que descubran.

SECTARIOS DE LA CARNE (2)

CRIATURA 3

Página 43

Iniciativa Percepción +11

C39. SALA DE GUARDIA

En la pared oriental de esta sala vacía hay una pequeña alcoba, cuyo suelo está decorado con un círculo plateado de runas incrustadas.

Esta habitación albergó en su día a un diablo atado que servía como uno de los guardianes de Belcorra, pero el contrato de esta criatura expiró hace mucho tiempo, liberándola de vuelta al Infierno.

La alcoba oriental es un *círculo de teletransporte* inactivo que, una vez restaurado a través de *despertar portal*, transporta a aquellos que lo usan al área C5b.

C40. ESTANQUE SUBTERRÁNEO MODERADO 3

El sonido del goteo y chapoteo del agua llena esta gran cámara cavernosa. El aire es frío y húmedo, y al este se encuentra un gran estanque. Un riachuelo perezoso formado a partir de la humedad fluye hacia el norte hasta un túnel inclinado, mientras que sobre el centro del estanque hay una abertura de cinco pies de diámetro en el techo.

El estanque tiene en esta zona 5 pies de profundidad y una vez fue utilizada como fuente de agua potable para estos niveles; el agujero en el techo que hay por encima a 15 pies de altura conduce otros 25 pies más hasta el pozo del área B23, mientras que el túnel que desciende hacia el norte lleva al área D14.

Criaturas: Un bocón barbotante habita en esta caverna desde hace décadas. Periódicamente se arrastra por el túnel hasta el área C2 para cazar murciélagos y ratas, pero pasa la mayor parte del tiempo flotando en la piscina. Ataca de inmediato a los intrusos y persigue a los enemigos lo mejor que puede. El monstruo no distingue entre héroes y otros habitantes, por lo que un grupo astuto podría atraer al bocón barbotante en una lucha contra guls, morlocks, u otras criaturas.

BOCÓN BARBOTANTE

CRIATURA 5

Bestiario Pathfinder 42

Iniciativa Percepción +15

Tesoro: Los héroes que Busquen en el estanque descubren 190 pc y 64 pp bajo la apertura del pozo. Estas ofrendas fueron arrojadas aquí por sirvientes supersticiosos hace años.



CAPÍTULO 4: Largo sueño de los muertos

El cuarto nivel de las Bóvedas de la Abominación es uno de los más pequeños en general, sin embargo, es uno de los más cuidados, ya que una vez sirvió como refugio personal de Belcorra.

Características del refugio de Belcorra

Los techos en este nivel tienen 10 pies de altura en los pasillos y 15 pies en las habitaciones. A menos que se indique lo contrario, las habitaciones no están iluminadas. Las puertas son de madera reforzadas de hierro; espíritus efímeros cierran suavemente cualquier puerta que se quede abierta durante más de un minuto.

El mapa de este nivel aparece en el interior de la contraportada de esta aventura.

D1. COMEDOR DE BELCORRA

MODERADO 4

Un par de candelabros que brillan intensamente iluminan una larga mesa de banquete rodeada de lujosas sillas de respaldo alto. La mesa sigue puesta como si fuera una gran comida, pero

algunos de los cubiertos están desparramados y caídos, al igual que algunas de las sillas. Dispersos por la habitación se encuentran cuatro esqueletos con andrajosas ropas de gala, algunos de ellos agarrando sus propios cuellos.

Cuando la Guardia de la Rosa atacó *Luz Mortecina* hace tantos años atrás, Belcorra estaba cenando aquí con representantes de un gremio de ladrones Absalomianos ahora extinto, a quienes tanteaba como potenciales aliados. Cuando llegó la noticia de que la Guardia de la Rosa parecía imparable, Belcorra no corrió riesgos. Se excusó cortésmente, pidió a sus invitados terminar su comida, y mágicamente ordenó a su chef que los envenenara a todos y asesinara a los otros sirvientes antes de quitarse su propia vida.

Las escaleras más allá de la puerta norte conducen al área C29.

Criaturas: Los invitados murieron con un dolor insopportable, luego se convirtieron en refugios para las luces de cadáver siempre en busca de anfitriones. Cuando una criatura viva que no sea Volluk entre esta sala, las



RUTAS DE LUZ MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

SINOPSIS CAPÍTULO 4

El cuarto nivel de las Bóvedas de la Abominación fue diseñado como un retiro donde Belcorra se relajara y venerara a su indiferente deidad Nhimbaloth. Ninguna facción de importancia tiene dominio sobre el Retiro de Belcorra hoy en día. En su lugar, varios individuos poderosos reclaman porciones separadas de este nivel. Aunque no representan una amenaza en número, estas criaturas son los enemigos más poderosos a los que los héroes se enfrentarán en esta aventura. El aliado más importante que los héroes pueden adquirir es el fantasma de Otari Ilvashti, el héroe caído que da nombre a la ciudad de Otari.

Claves del entorno: Fresco pero con una temperatura agradable, buen mobiliario antiguo pero lujoso, efectos de apariciones como puertas que se cierran o sillas que se deslizan, profusión de hongos, olor a polvo y a especias débiles, visiones espirituales de las habitaciones tal y como eran hace 500 años.

TESORO DEL CAPÍTULO 4

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoro en el Capítulo 4 son los siguientes.

- *látigo de toque fantasmal +1*
- *arco largo compuesto +1 de golpe*
- *katar +1 de golpe (2)*
- *cuero tachonado +1*
- *brazalete de celeridad*
- *daga de veneno*
- *cuentas de plegarias sagradas*
- *linterna de luz vacía (página 80)*
- *elixir de forma de niebla menor*
- *escudo recio menor*
- *pergamino de comprensión idiomática*
- *pergamino de paralizar*
- *pergamino de banquete de gusanos (página 82)*
- *llave furtiva*
- *flecha víbora (Libro de Reglas Básicas 557)*

luces de cadáveres dentro de los esqueletos comienzan a brillar, y luego los esqueletos se tambalean para ponerse de pie y atacan. Cada vez que una luz de cadáver es forzada a volver a su forma de fuego, huye a una de las salas adyacentes (áreas D2, D3 ó D6) para reclamar otro cuerpo y volver a la pelea.

LUCES DE CADÁVERES (2)

Página 84

Iniciativa Percepción +7

Tesoro: Un registro de los restos de los invitados revela 48 po, un *brazalete de celeridad*, y una *flecha víbora*.

D2. COCINA

Una extraña estufa de hierro fundido sin chimenea se encuentra en la esquina suroeste de esta habitación, mientras que al norte, una gran mesa de roble cubierta de utensilios de cocina se apoya en una pared. Un cuerpo esquelético está desplomado en la base de los armarios a lo largo de la pared occidental.

La estufa de hierro fundido de esta cocina es un objeto mágico menor que transmuta el humo que brota de su fuego en aire limpio, pero está construido en la piedra de esta habitación y es demasiado pesada para que valga la pena moverla. El cuerpo fue una vez el cocinero de Belcorra, que murió por suicidio después de llevar a cabo las órdenes mágicas de Belcorra de envenenar a los invitados y acabar con los otros sirvientes.

Un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 19 descubre una puerta secreta al norte. Algunos utensilios de cocina están fijados a la pared; manipulándolos en el orden correcto se abre la puerta secreta.

D3. ALMACÉN

Las paredes de esta cámara están llenas de armarios, estantes y cajones. Hay unos cuantos barriles en el centro de la habitación. Dos esqueletos yacen desplomados cerca del barril.

Los esqueletos eran otros dos sirvientes que se retiraron a este almacén antes de ser asesinados por el chef. No queda nada de valor.

D4. BODEGA DE VINO

Contra la pared norte se encuentra un alto estante para vino, con sus botellas llenas de polvo después de tantos años.

Tesoro: Casi todo este vino se ha echado a perder, pero una prueba exitosa de Sociedad CD 18 es suficiente para advertir tres valiosas botellas que valen 20 po cada una.

D5. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL 4

Las paredes de esta cámara están decoradas con retorcidas runas talladas en la pared y llenas de metal mate plateado. El suelo y el techo están casi por completo cubiertos de grandes discos de metal pulido.

Esta sala contiene un *círculo de teletransporte* inerte como los del área B17 y C16. Este *círculo de teletransporte* debe ser reactivado con el ritual de *despertar portal* escondido en el área C35 para conectarlo con otras cámaras de portal.

Recompensa de XP: Concede a los héroes 30 XP por activar este portal.

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

D6. CUARTO DE LAVADO

Un polvoriento lavabo de metal con un pequeño esqueleto en su interior se encuentra junto a una estantería baja.

Mientras los huéspedes de la zona D1 morían envenenados, uno de ellos consiguió apuñalar a un sirviente mediano que terminó cayendo dentro de esta gran tina para lavar platos y murió. Si el esqueleto es perturbado, la tina parece por un momento limpia y llena de agua jabonosa antes de volver a su polvoriento estado actual. El olor a jabón fuerte para platos se mantiene durante un minuto antes de desvanecerse.

D7. SALA DE DESECHOS

BAJO 4

En el suelo, contra la pared este de la sala, hay una escotilla metálica abierta. Al norte y al sur hay cubos de almacenamiento, cada uno amontonados con huesos viejos, herramientas rotas y trozos de piedra.

Varios huesos en uno de los cubos de basura pertenecen a un humano, algo que un héroe puede determinar fácilmente si investiga esos huesos. Un sirviente resbaló contra un cubo de basura y murió aquí 2 días antes de la última comida de Belcorra en el área D1. Los otros sirvientes simplemente metieron su cuerpo en el cubo.

La escotilla se abre hacia un largo conducto de desechos que desciende hasta el estanque para desechos en el área D17. Cualquiera que entre en el conducto se desliza rápidamente hacia el estanque en un duro viaje que le causa 3d6 de daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 20) al aterrizar. Cualquiera que esté en el conducto y que no quiera deslizarse puede detener su caída con una tirada de salvación de Reflejos CD 18 exitosa para Agarrarse a un borde o con una prueba exitosa de Acrobacias o Atletismo CD 18 para sujetarse en el lugar. En cualquier caso, se requiere una prueba de Atletismo CD 18 para atravesar el conducto con seguridad.

Criaturas: El espíritu del sirviente que accidentalmente murió aquí ha regresado como un poltergeist lleno de indignación. Acecha en esta zona, invisible, pero no ataca hasta que es visto o hasta que alguien se acerca al borde del conducto. Lanza los restos de los cubos de basura o utiliza una *maniobra telecinética* para empujar a los enemigos por el conducto. Lucha hasta ser destruido pero no puede salir de esta sala. Se puede hacer que el poltergeist descance si se disponen sus restos de una manera respetuosa, como cremarlos o pronunciar una palabra de bendición sobre ellos.

POLTERGEIST

Bestiario Pathfinder 281

Iniciativa Sigilo +14

CRÍATURA 5

D8. SALA DE DESCANSO

SEVERO 4

Las paredes de esta gran cámara están cubiertas de espejuznantes pinturas que representan a varios seres espirituales retozando entre poblaciones en ruinas, pantanos cubiertos de

maleza y cementerios neblinosos. Tres grandes sillas acolchadas se combinan con pequeñas mesas auxiliares, sobre las que se encuentran varias copas de vino vacías. Al sur hay un escritorio desordenado con su propia silla, mientras que una gran bañera de hierro al oeste es visible entre pinturas que representan pantanos sombríos.

Este gran salón sirvió en su día para que Belcorra se relajara, pero hoy funciona como una guarida para el que fuera su aprendiz, el drow Volluk Azrinae. La mayoría de los papeles en el escritorio son las incoherentes notas de Volluk. De algo más de utilidad para los héroes son los planos detallados de los tres niveles superiores de las Bóvedas de la Abominación que se encuentran entre estos papeles, incluyendo todas las puertas secretas existentes.

Un héroe que Busque en la habitación y que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 encuentra la puerta secreta en la pared este: un cuadro funerario realista que se balancea hacia afuera. Cada 10 minutos aproximadamente, un débil grito sale desde el otro lado de la puerta secreta, aunque suena como si emanara del cuadro. Después del primer grito, la CD para encontrar la puerta secreta baja a 12.

Un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 25 localiza una llave de hierro escondida en una de las patas del escritorio; esta abre los grilletes de Lasda (área D9).

Criaturas: A diferencia de la mayoría de los habitantes de las Bóvedas de la Abominación en la época de Belcorra, Volluk sigue vivo - en cierto modo. Después de alimentarse de una cuba de sanguijuelas preparadas ritualmente, resurgió como un horrible gusano que camina. Volluk recuerda a una masa con forma de drow compuesta de miles de sanguijuelas que se deslizan. Ha estado trabajando con el glotón del vacío que ahora habita en las antiguas cámaras de Belcorra (área D20) para restaurar *Luz Mortecina*, pero se siente frustrado porque el fantasma de Belcorra no le habla directamente. Verse obligado a cumplir las órdenes de su amante a través de la voluntad del glotón del vacío enfurece al orgulloso ocultista.

Volluk está en su escritorio, leyendo, cuando los héroes llegan por primera vez aquí. Tan pronto como se da cuenta de la intrusión de estos, se levanta, retorciéndose, y exigiendo saber quiénes son y por qué han venido. Tiene poco interés en un discurso constructivo, pero si los héroes le dejan hablar, puede usar la Intimidación para tirar iniciativa.

VOLLUK AZRINAЕ

ÚNICO CE MEDIANO ABERRACIÓN ENJAMBRE

Gusano que camina ocultista varón (Bestiario Pathfinder 2 296)
Percepción +15; visión en la oscuridad, sentido de la vibración (impreciso) 30 pies

Idiomas Aklo, Común, Élfico, Infracomún

Habilidades Acrobacias +17, Artesanía +15 (+17 al pintar) Engaño +15, Intimidación +17, Ocultismo +17, Religión +15, Sigilo +15

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

CRÍATURA 7



RUTINAS DE LUZ MORTECTINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices



CA 25, visión periférica total; Fort +13, Ref +17, Vol +15

PG 85, curación rápida 7; **Inmunidades** enfermedad, paralizado, veneno, precisión, mente de enjambre, inconsciente; **Debilidades** daño de área 7, daño por salpicadura 7; **Resistencias** física 7

Sin forma Como gusano que camina, pero con sanguijuelas de movimiento lento, esto da a los héroes 2 rondas, en lugar de 1, para despachar a las alimañas que huyen antes de que escapen

Recuerdos odiosos (encantamiento, emoción, mental, ocultista, visual) Si Volluk puede ver una representación exacta de su apariencia anterior como drow vivo al comienzo de su turno, debe intentar una salvación de Voluntad CD 28 o se llena de odio contra sí mismo y queda lentificado 1 durante 1 ronda.

Velocidad 10 pies, nadar 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ zarcillo +18 (alcance 10 pies), **Daño** 2d8+8 de daño perforante persistente

Conjuros ocultistas espontáneos CD 25, ataque +17; **4º** (3 ranuras) *puerta dimensional*, *sugestión*, *banquete de gusanos* (página 82); **3º** (4 ranuras) *atar muertos vivientes*, *leer la mente*, *paralizar*, *dolor fantasmal*; **2º** (4 ranuras) *comprensión idiomática*, *disfraz ilusorio*, *imagen múltiple*, *enjambre de vómitos* (*Guía del Jugador Avanzado* 227); **1º** (4 ranuras) *alarma*, *zarcillos macabros*, *enlace mental*, *siervo invisible*; **Trucos (4º)** *atontar*, *luz*, *mano del mago*, *leer el aura*, *escudo*

Conjuros divinos innatos CD 25; **2º** *oscuridad* (a voluntad), *fuego feérico* (a voluntad); **Trucos (4º)** *luces danzantes*

Rituales *animar objeto*, *crear muerto viviente*

Abrazo retorcido ♦ Volluk da una zancada, terminando su movimiento compartiendo un espacio con una criatura, e infinge 3d8 puntos de daño perforante a dicha criatura. La criatura puede intentar una salvación básica de Reflejos CD 23.

Forma de enjambre ♦ (concentrar) Volluk se derrumba en un enjambre amorfo de sanguijuelas. Suelta todos los objetos que sostiene, lleva y transporta con él. Mientras está sin forma, no puede usar acciones de ataque ni lanzar conjuros, pero puede desplazarse por zonas lo suficientemente pequeñas como para que quepan sus sanguijuelas individuales sin tener que Escurrirse. Puede utilizar la misma acción para volver a su forma normal.

Tesoro: Entre los papeles de Volluk hay un pergamo de *comprensión idiomática*, un pergamo de *paralizar*, y un pergamo de *banquete de gusanos* (página 82). En el escritorio hay una *linterna de luz vacía* (página 80). Volluk lleva esta linterna en sus viajes por la superficie, donde, sin saberlo, ha generado el rumor de de un extraño que porta una linterna.

D9. EL LAMENTO DE LASDA

MODERADO 4

Las paredes de esta cámara circular son lisas y grises. Una cinta parpadeante y nauseabunda de luz de color azul pálido se agita en el centro de la sala. Donde la luz toca el techo, la piedra burbujea como si fuera carne infectada. Abajo, la luz baña a un enano que grita y se agita, atado a una mesa de metal, con el cuerpo cubierto totalmente de ampollas.

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

Como en el área B35, la cinta de luz es una manifestación del creciente poder de *Luz Mortecina*. Esta espeluznante luz ilumina 5 pies de diámetro en el centro de la sala. Cualquier criatura viva que termine su turno en ella recibe 5d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD18) y las criaturas muertas vivientes recuperan la misma cantidad.

Para la reactivación de *Luz Mortecina* y su prueba de disparo en el cementerio de Otari, Volluk y el glotón del vacío necesitaban una criatura viva como ancla para la luz. Mientras que cualquier otra criatura que toque la luz sufre daño negativo, el ancla es curado por la luz al mismo tiempo que sufre daño, manteniendo a ese ser en un estado perpetuo de agonía sin fin.

Esta víctima es un enano llamado Lasda Venkervale (cantinero enano varón 2 LB), que fue camarero del Pez Roca Ruidoso en Otari. Volluk secuestró a Lasda hace más de un año para sus horribles experimentos mientras el enano estaba en uno de sus habituales paseos desde el Pez Roca hasta al cementerio antes del amanecer. Volluk mantuvo a Lasda como prisionero en el área D11 durante muchos meses e impresionado por la dureza del enano decidió utilizarlo como ancla de *Luz Mortecina*.

Criaturas: Los héroes no pueden concentrarse en rescatar a Lasda sin antes derrotar a un fuego fatuo que ha estado atiborrándose del terror de Lasda. Es invisible cuando los héroes llegan, pero se enciende en un furioso resplandor azul en cuanto los héroes intentan ayudar al enano. Persigue a los enemigos que huyen y combate hasta la muerte.

FUEGO FATUO

Bestiario Pathfinder 171

Iniciativa Sigilo +16

Misión secundaria: Para sacar a Lasda de la terrible cinta de energía, los héroes deben primero abrir los cuatro grilletes que lo atan. La llave de estos candados puede encontrarse en el área D8, o los héroes pueden tener éxito en tres pruebas de Latrocincio CD 22 para Forzar la cerradura de cada grillete.

A menos que los héroes tengan algún medio de trabajar en su apertura a distancia, cada ronda que un héroe esté desbloqueando un grillete (con la llave o de otra manera), ese héroe se expone a la cinta de energía nigromántica.

Una vez liberado y alejado de la cinta de energía, Lasda recupera su movilidad tras 2d4 rondas de jadeos para recuperar el aliento. Lasda puede contar a los héroes la



Lasda Venkervale

desgarradora historia de su encarcelamiento y dar una descripción parcial de las áreas D1 a D11. Los héroes pueden haber oído hablar de la desaparición de Lasda si han hablado con su preocupada madre, Brelda, en el Pez Roca Ruidoso. Si los héroes devuelven a Lasda al Pez Roca Ruidoso, su madre se alegra e insiste en que los héroes se queden una reliquia familiar, un *escudo recio menor* decorado con un pez de roca de aspecto enfadado, como recompensa.

Sacar a Lasda de la cinta de luz hace que la energía nigromántica aquí y en las áreas B35 y C15 desaparezca. Aunque esto evita que Belcorra dispare de nuevo el rayo de *Luz Mortecina* sobre Otari, el descanso es sólo temporal. Como los héroes aprenderán a través del fantasma de Otari, Belcorra sigue preparando a Luz Mortecina para su verdadero propósito, mucho más abajo.

Además, una vez que Lasda es retirado, las apariciones de los cuatro niveles de las Bóvedas de la Abominación no se reinician si son desactivadas o derrotadas. Estos efectos regresan si tanto Volluk como el glotón del vacío sobreviven y se les da varios días para encontrar y colocar bajo la cinta a una nueva víctima. Si lo hacen, ¡debe ser un PNJ cuyo secuestro estimule a los héroes a ponerse de nuevo en marcha!

D10. CUEVA DE LOS SCALATHRAX

MODERADO 4

El suelo de esta irregular caverna está sembrado de huesos y trozos de metal y tela.

Los tres pasajes irregulares y rocosos que salen de esta zona terminan en puertas secretas. Las tres puertas secretas son obvias desde el interior de la caverna.

Criaturas: Esta caverna conectaba las alas suroeste y noreste del nivel, pero ahora sirve como un corral para un trío de scalathraxes. Uno de ellos ya ha sido transportado desde el área D9 a través del rayo de *Luz Mortecina* a Otari (página 21), pero los otros dos permanecen aquí, esperando el momento en que Volluk decida poner de nuevo a prueba *Luz Mortecina*. Están mal alimentados y atacan a los héroes nada más verlos, persiguiéndolos de forma implacable.

SCALATHRAXES (2)

Página 88

Iniciativa Percepción +11

CRIATURA 4

D11. CÁMARA DE TORTURA

MODERADO 4

En el centro de esta sala cuelgan de cadenas tres jaulas de hierro de cinco pies, con los barrotes forrados de pinchos por su parte interior. Unos grilletes llenos de restos secos de sangre

RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Guía de las
Aventuras de Otari
y las
Aventuras de Otari

Apéndices

cuelgan de las cadenas de la pared. En la esquina suroeste hay una robusta mesa de madera con más grilletes anclados, y sobre ella se encuentra un látigo hecho de cuero rojo sangre con un mango de plata.

Aquí, Belcorra encarcelaba y torturaba a aquellos que carecían de las cualidades que buscaba para los experimentos de modelado de carne o batallas en la arena en los niveles inferiores. Una vez que estaba convencida de que sus prisioneros no tenían nada más que ofrecer, o cuando se aburría, los enviaba al área D13 para su sacrificio. El camarero enano Lasda estuvo en la jaula central durante muchos meses.

La jaula del norte tiene runas plateadas talladas en su exterior. Esta jaula es el destino del *círculo de teletransporte* inactivo del área C5b. Puede ser restaurado con el ritual de *despertar portal*; si es hace, es una forma útil de encarcelar a cualquiera que sea empujado a la alcoba en el área C5. Un héroe que Busque en la mesa y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 descubre un interruptor oculto en su parte inferior que abre la puerta secreta hacia el sur.

Criaturas: Una velstrac evangelista llamado Vaulgrist lleva atada a este lugar siglos gracias a la magia de Belcorra.

Los interminables años inculcaron una sensación de desgana y hastío en la torturadora, y rara vez sale de la habitación. Su esperanza de divertirse cruelmente se reavivó brevemente cuando tenía a Lasda para jugar, pero apenas había empezado a preparar los tormentos que tenía en mente cuando se lo llevaron. Su hastío ha vuelto con más fuerza que antes.

Al principio, Vaulgrist apenas se molesta en moverse hacia los héroes. Taciturnamente los invita a salir de esta cámara y no volver nunca más. No hay ningún truco aquí - si los héroes simplemente se van a la primera, la velstrac los deja que se vayan. Si persisten o la cuestionan, suspira con frustración y ataca; no tiene interés en hablar. Lucha hasta ser destruida, pero no abandona esta zona. Con todos los grilletes que hay en este lugar, Vaulgrist puede usar su habilidad de animar cadenas desde cualquier lugar de esta sala.

VAULGRIST

evangelista velstrac hembra (*Bestiario Pathfinder 2 282*)

Iniciativa Percepción +13

CRÍATURA 6

Tesoro: El látigo es un *látigo de toque fantasmal* +1. Una vez fue una de las armas favoritas de Vaulgrist, pero ya no la usa.

D12. EL PASEO DE LOS FANTASMAS

MODERADO 4

El techo de esta amplia sala se eleva a una altura de veinticinco pies. En los nichos a lo largo de las paredes hay sarcófagos de piedra tallados con figuras atormentadas y escuálidas colocadas en posición vertical. Al noreste, una sección de la pared de quince pies se ha derrumbado en una serie de salientes que

desembocan en una caverna. Unas inquietantes luces azules brillan al norte y al sur - la del sur es más brillante y constante, mientras que la luz al norte parpadea suavemente.

Este largo pasillo ha servido de espantosa sala de trofeos. Con la excepción de los dos nichos más al norte y el que lleva al área D10, cada sarcófago contiene los restos profanados de uno de los



Bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURA

enemigos de Belcorra, despojado de su equipo y expuesto en este lugar. Tan pronto como alguien se acerque a un sarcófago, su tapa de piedra se vuelve transparente, proporcionando una vista del cuerpo largamente muerto dentro. Cada cadáver está vestido con harapos y marcado con heridas, evidentemente mortales. La mayoría son los restos de héroes muertos hace mucho tiempo sin relación significativa con la historia de la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación. Los cadáveres en este lugar solían estar vinculados a fantasmas esclavizados que custodiaban la sala, pero sus presencias no muertas han sido atraídas sin saberlo hacia la pared mágica del extremo sur de este amplio pasillo.

Un gran tramo de escaleras al sur lleva hacia abajo, al quinto nivel de las Bóvedas de la Abominación, descrito en la *Senda de Aventura de Pathfinder #164: Manos del Diablo*. De momento, el avance a este nivel está bloqueado por un muro brillante de ectoplasma. De vez en cuando, los fantasmas que chillan silenciosamente revolotean a través de la niebla arremolinada de este muro. La escalera más allá sigue siendo visible pero es inaccesible. Esta pared actúa como un *muro de fuerza* aumentado a 9º nivel y ha sido forjado a partir de las agonizantes almas de los héroes expuestos en este pasillo: son los fantasmas atrapados que gritan silenciosamente de agonía dentro del muro. La creación de este muro fue un efecto secundario involuntario de la prueba de disparo de *Luz Mortecina* tras haber permanecido inactivo durante tanto tiempo. Por ahora, sin embargo, el muro bloquea el avance hacia el interior de la mazmorra. Sólo los iconos de los asesinos de Belcorra pueden derribarlo, como el fantasma de Otari Ilvashti en el área D18 puede explicar, aunque en esta aventura sólo se puede encontrar uno de los iconos.

La puerta secreta de la alcoba que lleva al área D10, está construida en la parte trasera del único sarcófago vacío.

Un héroe que busque en el sarcófago vacío y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 descubre el pestillo para abrir el sarcófago como una puerta.

El derrumbe en la pared al noreste conduce a una serie de salientes 5 pies de altura que descienden hasta el área D14.

Criaturas: Los dos sarcófagos más al norte contienen aprendices traidores transformados en wights de cairn. Si alguien se acerca a menos de 15 pies de ellos, las dos tapas se abren y los wights de cairn emergen para atacar. Persiguen implacablemente a los enemigos por todo este nivel.

WIGHTS DE CAIRN (2)

Bestiario Pathfinder 2 292

Iniciativa Sigilo +12

CRÍATURA 4

menterio medio hundido en un pantano, sin embargo, todas las tumbas en el mural están abiertas y vacías. Imágenes talladas de fantasmas que gritan desfilan hacia arriba, y en dirección a la hambrienta pupila de un ojo malévolos en el vértice de esta sala, treinta pies por encima. En el centro de la sala hay una plataforma circular de quince pies de diámetro, elevada tres pies sobre el suelo circundante. La plataforma soporta una piedra de altar hecha de una losa irregular de roca marcada por siete hendiduras profundas, casi como si una enorme mano de siete dedos hubiera agarrado la piedra con la fuerza suficiente como para dejar surcos. De vez en cuando, una débil luz azul parpadea y pulsa dentro de una de estas hendiduras. Hay pequeños objetos amontonados sobre el altar.

Una prueba con éxito de Religión CD 25 para Recordar conocimiento identifica esta cámara como una capilla dedicada a Nhimbaloth, la diosa exterior de la desesperación, los fantasmas y los pantanos. Sus santuarios suelen estar vacíos de mobiliario adicional como estatuas o bancos, simbolizando el vacío de la propia muerte. Los adoradores suelen arrodillarse o se postran en el suelo de piedra mientras los sacerdotes dirigen los sermones y los sacrificios en el altar.

Todo el santuario está impregnado de una abrumadora sensación de desesperación y falta de esperanza. Cualquier criatura viva que entre en esta sala debe tener éxito en una tirada de salvación de Voluntad CD 22 o queda asustado 1 (asustado 2 con un fallo crítico). Una criatura viva no puede reducir su condición de asustado mientras esté en esta cámara. Un éxito crítico otorga a la criatura inmunidad temporal durante 24 horas.

Criaturas: Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 16 desde la entrada de la sala identifica los objetos del altar como cuatro manos cortadas. Estos guardianes no muertos se escabullen y atacan en cuanto los héroes entran en la habitación. Cuando las manos se reaniman, cuatro fuegos parpadeantes se deslizan fuera de las hendiduras en los laterales del altar y se unen a su ataque. Los fuegos parpadeantes y las manos reptantes no persiguen a los enemigos más allá del santuario. Si no hay enemigos, vuelven a sus lugares originales en el altar. Luchan hasta ser destruidos.

FUEGOS PARPADEANTES (4)

Página 85

Iniciativa Percepción +9

CRÍATURA 2

MANOS REPTANTES DE ÉLITE (4)

Bestiario Pathfinder 2 6, 56

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 0

D13. TEMPLO SUPERIOR DE NHIMBALOTH SEVERO 4

Esta vasta cámara octogonal está mayormente vacía. Las paredes están talladas y pintadas para parecer un extenso ce-

Luces desde el Altar: el altar produce un nuevo fuego parpadeante cada día al anochecer, pero no pueden existir más de cuatro en esta cámara al mismo tiempo. El aura malévolos y la generación de fuegos parpadeantes persisten hasta que los héroes coloquen los cuatro iconos de



RUTAS DE LA MORTECTIA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

la Guardia de la Rosa sobre la piedra del altar, tal como explica el fantasma de Otari (área D18). En ese momento, la aterradora desesperación que hay en la sala se desvanece y el altar no produce más fuegos parpadeantes.

D14. PABELLÓN

SEVERO 4

Esta inmensa caverna es fría y húmeda. La condensación produce gotas de agua que caen en un gran lago inmóvil. Gruesos parches de húmedos hongos, algunos de casi cuatro pies de altura, crecen a lo largo de la orilla occidental del lago, mientras que un estrecho chorro de agua llega desde un túnel al sur. Un pabellón de piedra de treinta y cinco pies de largo se encuentra en medio del lago, elevado diez pies por encima del nivel del agua por más de una docena de columnas de piedra. Todo el pabellón está infestado de chorreantes hongos pálidos. Dos puentes arqueados de piedra conectan el pabellón con puertas en el muro norte y el este. Una hoguera ardiente parpadea débilmente en el centro del pabellón, con su humo extendiéndose hasta el techo.

El hongo que crece aquí puede parecer siniestro, pero es inofensivo. El lago tiene orillas empinadas que caen en una profundidad casi uniforme de 15 pies.

Belcorra construyó este pabellón como lugar de meditación. Los habitantes de las Bóvedas de la Abominación no entran aquí, ya que la presencia persistente del fantasma de Otari en el área D18 les influye subconscientemente para que se mantengan alejadas. Las criaturas vivas (como los actuales habitantes del pabellón) no sienten estas influencias.

Criaturas: Un hombre canoso y de aspecto salvaje vive en el pabellón. Es Jaul Mezmin, un violento criminal y asesino hombre lobo buscado en la ciudad de Otari por el asesinato de varios lugareños hace 30 años.

La última víctima de Jaul fue una mujer llamada Ayla Lathenar, esposa de Keeleno Lathenar, el propietario del mercado de Otari. Jaul se escondía a plena vista como uno de los druidas del Estanque de Piedra Circular mientras cometía sus asesinatos, pero cuando fue descubierto, escapó de sus captores saltando al mar desde los acantilados de Otari. Las mareas lo arrastraron a las cuevas marítimas, dejándolo casi ahogado, pero en las siguientes semanas se recuperó y encontró un camino hasta este lugar.

Jaul ha estado viviendo aquí desde entonces. Su piel es pastosa y pálida, y apesta a hongos y sudor agrio. Los grillos de la cueva constituyen la mayor parte de su dieta. Sus únicos compañeros a lo largo de los años han sido una serie de leales lobos; cuando uno perece, Jaul simplemente se abre camino a través de las cuevas para unirse a otro. Al principio, hizo planes para volver a Otari, pero después de vivir en esta cueva durante tantos años, Jaul no conoce otra vida.

Sin embargo, los héroes interrumpen esa vida. Cuando Jaul los descubre, se tambalea hasta el borde de su pabellón y aúlla y ladra salvajemente para advertirles que se alejen. El lobo a su lado acompaña sus aullidos con los suyos. Un héroe que tenga éxito en una prueba

de Sociedad CD 27 para Recordar conocimiento se da cuenta de que este hombre es el asesino que desapareció de Otari hace una generación. A tu discrección, un héroe familiarizado con el legado de Jaul trata el resultado de esta prueba como un grado de éxito mayor que el resultado obtenido.

Si los héroes atacan a Jaul o intentan entrar en su pabellón, éste asume su forma híbrida y ataca. Si los héroes se retiran, sigue ladrandó y aullando hasta que alguien pueda calmarlo. En cuanto los héroes utilicen con éxito cualquier habilidad con el rasgo lingüístico en Jaul (como crear una Mentira convincente, usar Diplomacia para causar impresión, o intentar Coaccionarle), deja de aullar y parpadea varias veces al recordar que también puede hablar. Unos instantes después, grita con voz entrecortada, advirtiendo a los héroes que este es su territorio y que no son bienvenidos. Su actitud inicial es hostil, y si los héroes tratan de hablar con él demasiado se frustra y utiliza su magia para atacar desde lejos. Dependiendo de las preguntas que hagan los héroes, Jaul puede revelar su nombre o quién es, pero es probable que sólo sea cuestión de tiempo que el hombre lobo pánico pierda la paciencia y ataque.

Si Jaul queda reducido a 30 o menos Puntos de Golpe, suplica misericordia y promete dar a los héroes una recompensa si lo perdonan. Esta recompensa es el collar de Ayla. Los héroes que muestran piedad a Jaul pueden conseguir que hable más; Jaul está algo familiarizado con la mitad oriental de este nivel (áreas D14 a D19). Por ejemplo, puede advertir a los héroes del fantasma sombrío en la isla que hay al sur (área D18) y decirles que si entran en las "escaleras de pesadilla" al norte (área D19), harán bien en mantener los ojos cerrados si quieren escapar de ellas. Si los héroes perdonan a Jaul, éste utiliza las cuevas para salir cerca de Otari y huir de la región para siempre. Si retoma o no sus costumbres asesinas quedan a tu criterio.

JAUL MEZMIN

ÚNICO NM MEDIANO BESTIA HUMANO HUMANOIDE HOMBRE BESTIA

Hombre lobo acechador varón (*Bestiario Pathfinder* 232)

Percepción +14; visión en la penumbra, olor (impreciso) 30 pies

Idiomas Común; empatía con el lobo

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +15, Engaño +12, Naturaleza +14, Supervivencia +14

Fue +5, **Des** +2, **Con** +0, **Int** -1, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos katar +1 de golpe (2), collar enjoyado por valor de 10 po con una marsopa y el grabado "Ayla, mi amada"

Empatía con los lobos (adivinación, primaria) Jaul puede comunicarse con los lupinos.

CA 24; **Fort** +12, **Ref** +14, **Vol** +16; +1 de estado contra veneno

PG 120; **Debilidades** plata 7; **Resistencias** veneno 3

Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ katar +17 (ágil, letal d6, mágico, monje), **Daño** 2d4+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +16 (ágil), **Daño** 2d6+7 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +16, **Daño** 2d8+7 perforante más maldición del hombre lobo

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

Conjuros primigenios preparados CD 24, ataque +15; **3º curar, relámpago, muro de espinas;** **2º curar, convocar animal, respiración acuática;** **1º caída de pluma, grasa, colmillo mágico;** **Trucos (3º)** salpicadura de ácido, detectar magia, flamear, maraña

Conjuros de Orden Animal 1 Punto de Foco, CD 24; **3º curar animal** (Libro de Reglas Básicas 399)

Cambiar de forma ♦ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) Como licántropo (*Bestiario Pathfinder* 231); humano con puño +16 para 1d6+7 de daño contundente, o

lobo con Velocidad 40 pies y mandíbulas con Derribo.

Maldición del Hombre Lobo (maldición, nigromancia, primigenio) Esta maldición sólo afecta a los humanoides; tirada de salvación de Fortaleza CD 23. En cada luna llena, la criatura maldita debe tener éxito en otra salvación de Fortaleza o se convierte en un hombre lobo hasta el amanecer. La criatura está bajo el control del DJ y se desboca durante la mitad de la noche antes de caer inconsciente al amanecer.

Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación)

Cuando una luna llena aparece en el cielo nocturno, Jaul debe entrar en su forma híbrida, no puede Cambiar de Forma a partir de entonces, se vuelve Grande, aumenta su alcance en 5 pies y aumenta el daño de sus mandíbulas en 2. Cuando la luna se pone o salga el sol, Jaul vuelve a su forma humanoide y queda fatigado durante 2d4 horas.

Coordinación con el lobo Los Golpes de Jaul infligen 1d6 de daño adicional a criaturas que están a su alcance.

LOBO DE JAUL

CRIATURA 4

ÚNICO N MEDIANO ANIMAL

Lobo macho (*Bestiario Pathfinder* 242)

Percepción +11; visión en la penumbra, olfato (impreciso) 30 pies

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +11, Sigilo +11, Supervivencia +9

Fue +5, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +3, Car +0

CA 21; Fort +10, Ref +13, Vol +9

PG 60

Velocidad 35 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +13, Daño 2d6+7 perforante más Derribo

Coordinación de Jaul El lobo infinge 1d6 de daño extra a las criaturas que están al alcance de Jaul.

Misión secundaria: Los héroes pueden traer a Jaul, vivo o muerto, a Otari por una recompensa de 50 po. Si los héroes no se dan cuenta de inmediato de quién es, permiten que un héroe que mire la inscripción de su collar intente una prueba de Sociedad CD 18 (CD 13 si el héroe está afiliado al Mercado de Otari). Si tiene éxito, el héroe reconoce el nombre como Ayla Lathe-nar, la esposa muerta del mercader del Mercado Otari, Keeleno Lathe-nar. Acerarse a Keeleno con pruebas de que el hombre lobo está muerto, ya que el amargado hombre no acepta que el asesino de su esposa siga vivo, hace que los héroes obtengan un 20% de descuento en todas las compras en el Mercado de Otari de por vida.

D15. TÚNEL RETORCIDO

Varios salientes resbaladizos suben y salen de la zona D14 uniendo un pequeño complejo de cavernas que se extiende entre Pantano Brumoso y la costa. Fue a través de estos túneles por donde Jaul Mezmin lle-

luminivix



RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

gó, y los utiliza hoy en día para cazar comida. Los túneles se conectan con la costa al oeste de Otari a través de una cueva marina bajo el agua que hay incluso durante la marea baja. El contenido real de estas cavernas están más allá del alcance de esta aventura, pero es probable que contengan otros depredadores y peligros. Deberías sentirte libre de ampliarlas si los héroes desean explorarlas y necesitan más XP adicionales.

D16. ESCALERAS EMBRUJADAS

Una escalera lleva hacia arriba desde este estrecho rellano. La pared sur, frente a la escalera, parpadea y brilla con cintas de espeluznante luminiscencia verde.

Estas escaleras conducen al área C33.

Durante su huida a través de las Bóvedas de la Abominación, Otari Ilvashti hizo una de sus últimas paradas en esta escalera. Esperó aquí sólo una hora para curar algunas heridas y recuperar su valor, y luego siguió adelante a través de la puerta del área D14, con la esperanza de encontrar una ruta de escape. Por desgracia, nunca llegó al alcanzar la salida de la cueva marina, pues el enorme otyugh que en esos días habitaba la caverna lo atacó nada más verlo. Otari se vio obligado a huir hacia el sur y llegó al área D18. El otyugh era demasiado grande para atraparlo allí, pero demasiado testarudo para irse, y es en ese lugar donde Otari finalmente pereció.

Igual que en las áreas B28 y C3, la energía espiritual de Otari permanece en este lugar. Cuando los héroes llegan a este punto, otro mensaje se manifiesta en la luz brillante de la pared: "Luz Mortecina es un arma, construida para arrasar Absalom; ¡debe ser derribada!" Después de leer el mensaje, las palabras se deslizan hacia abajo en una estela retorcida de huellas que conduce al área D14, luego emprende una complicada ruta hacia abajo a través del área D17 y el área D18.

Esta manifestación espectral puede aparecer una vez al día.

D17. ESTANQUE DE DESECHOS

Un conducto de metal oxidado sobresale del techo al oeste aquí, desembocando sobre un estanque de agua viscosa. Un enorme montón de hongos yace bajo el tubo que hay contra la pared oeste, descansando sobre una forma extrañamente monstruosa.

Este conducto lleva al área D7, pero es resbaladizo y requiere superar una prueba de Atletismo CD 18 para trepar por él. Los personajes que son arrojados a este estanque de agua lo encuentran frío y desagradable, pero

sólo tiene tres pies de profundidad.

Afortunadamente, el inmenso otyugh que hace tiempo se encontraba aquí para la eliminación de la basura murió hace mucho tiempo.

Su cuerpo extrañamente conservado yace encajado entre los hongos, bajo la tubería. Cualquiera que examine los restos del enorme otyugh puede identificarlo con una prueba exitosa de Ocultismo CD 23 para Recordar conocimiento.

D18. LA PERDICIÓN DE OTARI SEVERO 4

El agua en esta zona es oscura pero sólo tiene 3 pies de profundidad.

Un pequeño islote rocoso se eleva menos de un pie sobre el agua circundante que hay aquí, y su superficie está cubierta con una fina capa de hongos y moho de color verde pálido. Un esqueleto humano vestido con una armadura de cuero y empuñando una espada ropera descansa sobre el montículo del centro de la isla.

El esqueleto que hay en la isla pertenece a Otari Ilvashti. Sobrevivió a la batalla con Belcorra y a una desesperada huida a través de los niveles superiores de las Bóvedas de la Abominación para finalmente quedar atrapado aquí por el inmenso otyugh que esperaba en el área D17. Ya debilitado por su calvario antes de contraer la fiebre de la inmundicia en la lucha con el otyugh, Otari aguantó en el pequeño islote sólo 2 días antes de perecer.

Hoy, su espíritu perdura, tanto a través de las extrañas advertencias en las paredes de las Bóvedas de la Abominación como en forma de un fantasma consumido por dos deseos relacionados: la venganza sobre Belcorra y el miedo a que *Luz Mortecina* pueda todavía ser utilizado para dañar su ciudad natal de Absalom. Cuando los héroes se acercan, el fantasma de Otari surge del esqueleto, apareciendo como lo hizo durante las últimas etapas de la fiebre de la inmundicia, aunque con un tono verde transparente (página 90). Otari no puede abandonar esta zona, y como los héroes son los primeros aventureros potencialmente útiles que visitan sus restos embrujados, está ansioso por ayudar todo lo que pueda -consulta la página 90 para ver la información que puede proporcionar.

Criaturas: Antes de que Otari pueda hablar con los héroes, un fuego fatuo y dos fuegos parpadeantes que lo han atormentado durante años se lanzan a proteger a su víctima cargada de miedo. Otari no puede hacer más que advertir a los héroes sobre los "Ojos de Muerte Vacía" antes de que estos se abalancen para atacar.

Una vez que el combate comienza, Otari proporciona toda la ayuda posible. Las aberraciones aprendieron hace tiempo a mantenerse fuera del alcance del fantasma, pero Otari hace el Golpe de Sombra Infestada contra ellos poseyendo momentáneamente las sombras de



Otari Ilvashti

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

los héroes.

Una vez derrotadas las criaturas, Otari proporciona a los héroes mucha más información -consulta la página 90 para ver que detalles transmite Otari.

FUEGO FATUO

Bestario Pathfinder 171

Iniciativa Sigilo +16

CRÍATURA 6

FUEGO PARPADEANTE (2)

Página 85

Iniciativa Percepción +9

CRÍATURA 2

Tesoro: Otari anima a los héroes a reclamar y usar su equipo una vez que haya terminado de hablar con ellos. Sus herramientas de ladrón infiltrador son uno de los cuatro iconos necesarios para superar la barrera del área D12. El resto de su equipo consiste en una *daga de veneno*, una *llave furtiva* y una *armadura de cuero tachonado +1*.

D19. LAS ESCALERAS ETERNAS

Las paredes de este pasillo de cinco pies de ancho brillan ondulan con tenues espirales de energía azul pálido. Una escalera al oeste lleva hacia arriba, y otra al este lleva hacia abajo. Ambas desembocan en pequeños rellanos.

Aunque a primera vista este pasillo puede parecer poco llamativo, una vez que los héroes comiencen a recorrerlo rápidamente debería quedar claro que algo realmente extraño está sucediendo. El pasillo hace un bucle sobre sí mismo; por ejemplo, si los héroes eligen ir en el sentido de las agujas del reloj, las escaleras siempre conducirán hacia arriba, pero terminan en el mismo lugar en el que empezaron después de dar una vuelta completa. Belcorra creó este efecto espacial distorsionado en los primeros días de su construcción de las Bóvedas de la Abominación mientras experimentaba con varios métodos mágicos para liberar sus monstruos en las calles de Absalom. Aunque finalmente abandonó la deformación espacial por ser demasiado ineficiente para ser usada a gran escala, mantuvo esta sala cuadrada deformada como una especie de "fosfo" que protegía sus habitaciones personales.

Las puertas exteriores de las áreas D13 y D14 están siempre presentes, pero la alcoba y la puerta del área D20 están ocultas por un muro ilusorio creado por un conjuro de 5º nivel de *objeto ilusorio*. La CD de Voluntad para descubrir la ilusión es 26, pero los héroes pueden descubrir el muro de otras formas. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras busca en el pasillo norte o una prueba CD 20 de Arcanos o de Ocultismo mientras Investiga el pasillo norte identifica anomalías en la energía azul que indican algo inusual en esa sección de la pared.

Recompensa de XP: Concede a los héroes 30 XP la primera vez que consigan llegar al área D20.

D20. SUITE DE BELCORRA

EXTREMA 4

Estas cuatro habitaciones angulares tienen descripciones básicas idénticas; ajusta lo siguiente según sea necesario para tener en cuenta la ubicación de cualquier puerta de la habitación. El área D20d también cuenta con un arco de piedra liso en una pared rellena de piedra virgen. Este es un portal inactivo a las profundidades de las Bóvedas de la Abominación.

Un par de puertas proporcionan salidas de esta sala, una de ellas está situada un pie por encima del suelo polvoriento de la sala, en un escalón semicircular.

Cuando Belcorra comenzó la construcción de las Bóvedas de la Abominación, estas cámaras servían como su suite personal. Vivió aquí durante muchos años mientras supervisaba la construcción de las mazmorras tanto por encima como por debajo, pero una vez que el proyecto se completó, abandonó este hogar por uno aún más profundo. También trasladó sus pertenencias a las profundidades, dejando estas cámaras abandonadas y vacías, pero cuando se convirtió en un fantasma, su energía espiritual reaccionó de la misma manera que la de Otari, manifestando imágenes persistentes dentro de estas habitaciones donde pasó tantas horas.

Como resultado, cada vez que los héroes entran en una de estas cuatro salas, son recibidos con una breve visión fantasmal de cómo era en su momento la habitación. También en cada ocasión, tienen una visión de la propia Belcorra dentro de la sala. A continuación se describen las visiones de cada habitación, pero es muy probable que los héroes no tengan tiempo para estudiar las escenas en un primer momento - consulta las Criaturas más abajo.

D20a: Esta habitación fue una vez una cómoda sala de estar con dos sillas y una mesa baja entre ellas. En la breve visión, Belcorra se encuentra con el drow Volluk (como era en vida, un drow). Aunque la imagen no tiene sonido, Belcorra está hablando animadamente sobre algo, y Volluk escucha atentamente.

D20b: Originalmente un salón con dos divanes de terciopelo, esta habitación muestra una imagen de Belcorra relajándose mientras lee un gran tomó. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 ve que el libro se titula *Los Juncos Susurrantes* (este libro se encuentra actualmente en el área C35).

D20c: Una mesa bien dispuesta revela que esto fue una vez el comedor privado de Belcorra. En la imagen, ella sentada sola en la mesa, bebiendo una copa de vino y disfrutando de un brazo asado presentado elegantemente en plata y que parece inquietantemente humano.

D20d: El dormitorio de Belcorra cuenta con una gran cama a lo largo de la pared oeste. El arco de piedra al norte brilla al abrirse un portal y Belcorra lo atraviesa con una sonrisa cruel en los labios y sangre en sus manos.

Criaturas: Una poderosa y horrible entidad conocida como glotón del vacío ha habitado dentro de estas cámaras desde que Belcorra las abandonó. A diferencia de



RUTINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

muchos de los secuaces de Belcorra, el glotón del vacío vino a ella por su propia voluntad, atraído a través de dimensiones por los ecos de la presencia de Nhimbaloth. Se ofreció a ayudar a Belcorra como guardián del templo superior (área D13), pero una vez que ella trasladó sus efectos personales a lo más profundo de las Bóvedas de la Abominación, la criatura se hizo cargo de estas habitaciones. Se deleita con los miedos y dolores latentes de las apariciones y fantasmas de la mazmorra.

Cuando Belcorra se levantó como un fantasma, el glotón del vacío lo notó y la visitó, enterándose de sus planes para reactivar *Luz Mortecina* y se dio cuenta de que llevaría tiempo despertar el artefacto dormido. El glotón del vacío la ayudó a refinar sus planes para probar *Luz Mortecina*, y recientemente lo ha hecho con la ayuda de Volluk (como los héroes experimentaron al principio del capítulo 2). Desde entonces, el glotón del vacío ha estado al acecho, entendiendo que es sólo cuestión de tiempo que Belcorra se ponga en contacto con él de nuevo para llevar a cabo la siguiente etapa de su plan.

El glotón del vacío se mueve de habitación en habitación en esta zona, ya que encuentra calmantes los ecos del espíritu de Belcorra.

Por lo tanto, tiene la misma probabilidad de estar en el área D20a, D20b, D20c o D20d cuando llegan los héroes. Sin embargo, nota de inmediato la intrusión de los héroes y se mueve rápidamente para enfrentarse a ellos. La criatura no tiene interés en negociar; ataca de inmediato y lucha a muerte, pero no persigue a los héroes que huyen de estas habitaciones. Si el glotón del vacío tiene clara ventaja sobre un grupo de intrusos, podría ofrecer dejar libre a la mayoría de ellos si eligen a un único superviviente al que dejar atrás para poder atormentarle hasta su muerte, unos meses después.

GLOTÓN DEL VACÍO

Página 89

Iniciativa Percepción +18

CRIATURA 8

D21. CÁMARA DE TROFEOS

Las paredes de esta cámara octogonal están recubiertas con una red húmeda de aspecto asqueroso hecha de baba semi-transparente. Los cuerpos de tres criaturas cuelgan de las paredes, como si estuvieran expuestas: un elfo de piel lavanda, el cuerpo sin piernas de un humanoide que recuerda a una araña, y un horrible humanoide de carne transparente.

Belcorra se llevó todo su tesoro con ella cuando se fue, pero el glotón del vacío ha usado este lugar como guarda durante muchos años y ha colocado aquí algunos de sus trofeos favoritos: cuerpos de criaturas cuyas mentes le sirvieron de alimento y que le parecieron especialmente deliciosas, junto con algunos de sus mejores equipos y tesoros. Los cuerpos están atrapados en las paredes por la red ectoplásica del glotón del vacío y deben ser liberados antes de poder ser registrados. Una vez liberados, los cuerpos comienzan a descomponerse rápidamente, y

dejan de estar en estasis debido a los efectos de las telarañas del glotón del vacío.

Tesoro: La parte superior del torso de un draña de los laboratorios de modelado de carne en el sexto nivel de las Bóvedas de la Abominación lleva un frasco con un *elixir de forma de niebla menor*. Un drow expulsado del puesto de avanzada de Yldaris en el noveno nivel de las Bóvedas de la Abominación lleva una cadena de *cuentas de plegarias sagradas* en una muñeca. El cuerpo de un urdefhan del noveno nivel de las Bóvedas de la Abominación lleva un *arco largo compuesto +1 de golpe* en un estuche.

Conclusión de la aventura

"Ruinas de Luz Mortecina" no tiene un final concreto establecido, pero a medida que los héroes exploran los primeros cuatro niveles de las Bóvedas de la Abominación, deberían aprender tres piezas clave de información: que Belcorra ha regresado como un fantasma, que tiene la intención de utilizar Luz Mortecina para atacar Absalom, y que los héroes pueden abrirse camino a los niveles inferiores si colocan los cuatro iconos que una vez portó la Guardia de la Rosa sobre el altar en el área D13. Los héroes podrían completar otras misiones secundarias a lo largo del viaje. Incluso después de que los héroes abran el camino a los niveles inferiores, todavía podrían quedar áreas por explorar en los cuatro niveles superiores.

Por supuesto, debería correrse la voz por Otari de que los héroes han descubierto una mazmorra en expansión bajo las ruinas del Torreón de Luz Mortecina. A tu elección, los habitantes de Otari podrían acercarse a los héroes con nuevas peticiones. Algunas de estas misiones secundarias esperan ser descubiertas a medida que las aventuras se juegan, pero síntete libre de inventar nuevas misiones secundarias propias, especialmente si los jugadores están preparados para adentrarse en los niveles más profundos pero aún no son de 5º nivel. Quizá Oseph Menhemes pida a los héroes que creen mapas detallados de los niveles de la mazmorra para exponerlos en su casa-museo, o tal vez Vandy Banderdash ofrece suministros de curación a cambio de exorcizar todas las almas perdidas y fantasmas de la mazmorra. Sin duda, la curiosidad de Wrin por las Bóvedas de la Abominación continúa, y aunque su claustrofobia le impide unirse a los héroes, les pide que la pongan al día con historias de sus aventuras, prometiendo nuevos descuentos en los artículos que compra a los comerciantes a cambio de sus entretenidas historias.

Pero por ahora, los niveles superiores de la Abominación han sido explorados. Si los héroes desean adentrarse más allá, y si pretenden detener el nefasto plan de Belcorra, necesitarán reunir los tres iconos restantes de la Guardia de la Rosa. Esta búsqueda es más complicada de lo que en un principio parece, y da el pistoletazo de salida a la siguiente Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación, "Manos del Diablo".



GACETA DE OTARI

Aunque la inmensa metrópolis de Absalom ha dominado durante mucho tiempo la escena urbana de la Isla Piedra Estelar, la civilización siempre ha prosperado en toda la isla. El comienzo de Otari es relativamente reciente e implicó unos cuantos comienzos en falso a lo largo de los años. Cuando Belcorra Haruvex llegó a la región en 4230 AR, atraída por una serie de visiones siniestras, la región costera estaba prácticamente deshabitada. Aquí, ella construyó *Luz Mortecina*, el torreón que rodea la zona, y las extensas mazmorras debajo de la estructura, sin llamar la atención. Un grupo de aventureros conocido como la Guardia de la Rosa finalmente se enteró de la villanía de Belcorra y la mataron, pero a costa de uno de los suyos: un pícaro llamado Otari Ilvashti.

Habiendo perdido tanto a su amigo como su gusto por las aventuras, los tres miembros supervivientes de la Guardia de la Rosa decidieron retirarse. Gastaron gran parte de sus ahorros construyendo varios edificios y un muelle de tamaño considerable en una cala protegida al sur del lugar de su última batalla. Como el sueño más preciado de su amigo perdido había sido establecerse en un pequeño pueblo costero, llamaron a este nuevo pueblo con su nombre en su honor.

Durante algunas décadas, Otari prosperó como pueblo pesquero, aunque su población nunca creció más allá de un centenar de personas. Los tres aventureros supervivientes de la Guardia de la Rosa vivieron hasta una edad avanzada, y finalmente fallecieron de causas naturales, un logro que pocos aventureros alcanzan.

Con el fallecimiento de la última Guardia de la Rosa, Aesephna Menhemes, en 4290 AR, la fortuna de Otari comenzó a menguar. En el lapso de unos pocos años, todos sus ciudadanos se habían ido a otro lugar. Otari estuvo abandonada durante décadas antes de que un grupo de kobolds llamado Escama de Piedra se mudara allí. Cuando los kobolds comenzaron a atraer a los barcos que pasaban durante el mal tiempo para emboscar a sus tripulaciones y robar su carga, no tardaron en llegar nuevos aventureros y los derrotaran.

Aunque los aventureros siguieron su camino poco después, su patrocinadora, Maklanni Menhemes, se quedó aquí. Maklanni, nieta de Aesephna, concibió un plan para revitalizar Otari como ciudad maderera. Ya con-

taba con docenas de edificios que sólo necesitaban ser restaurados, después de todo, y el río Águila Pescadora seguía siendo ideal para un molino y un aserradero. Sin embargo, un contratiempo complicaba el plan de Maklanni: las empinadas laderas y los acantilados que rodean Otari dificultaban el transporte de la madera hasta el océano.

La solución de Maklanni fue ingeniosa: construyó un canal de madera que permitía transportar fácilmente la madera desde el bosque hasta su aserradero, y desde allí bajaba por una asombrosa rampa de carga que se extendía desde la cima del acantilado de 200 pies de altura hasta el puerto que había abajo. El molino y la rampa hicieron rico a Maklanni y revitalizó a Otari, aunque la convirtió en enemiga del Consorcio Kortos, que tenía un control absoluto en la industria maderera de la isla. Otras dos pequeñas empresas madereras se separaron del Consorcio Kortos y se establecieron también en Otari, cada uno pagando por el uso de la invención de Maklanni.

En la actualidad, Otari es un próspero asentamiento, el mayor en la costa entre Absalom y Diobel. Hace tiempo que Maklanni murió, pero su descendiente Oseph continúa el comercio de la familia y también es el alcalde de la ciudad. Representantes desagradables del Consorcio Kortos se han infiltrado secretamente en Otari y buscan socavar la seguridad de la ciudad. Sin embargo, una amenaza mucho mayor se cierne sobre la ciudad: Belcorra ha regresado, ¡y se prepara para encender los fuegos malignos de *Luz Mortecina* una vez más!

Otari de un vistazo

Otari está enclavado en un valle costero entre dos acantilados. Al oeste, la ladera rocosa se eleva para encontrarse con un cementerio bien cuidado. Al este, una fantástica obra de ingeniería llama la atención: un caballito que sostiene el conducto de carga de madera se extiende desde la cima del acantilado hasta una plataforma de carga construida en el puerto. Esta ingeniosa construcción envía rápidamente la madera procesada al interior de la fábrica, a los barcos que esperan abajo.

Los habitantes de Otari son amables y acogedores en su mayor parte, aunque tienden a reaccionar con reticencia ante aquellos que suponen provenientes de Absalom.

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

OTARI

GAUNTLIGHT KEEP

FOGFEN

400 Feet

1. La Rueda del Gigante
2. Canal de carga
3. Mansión de Menhemes
4. Maravillas de Wrin
5. Entregas Gallardas
6. Cuchillas para Calados
7. Historias Extrañas
8. Guarnición de Otari
9. Gremio de granjeros
10. La Barrica del Cuervo
11. El Rincón del Ladrón
12. Mercado de Otari
13. Pesquería de Otari
14. Ruinas de la Alpaca Sedienta
15. Mansión Inkleholtz
16. Mansión Chertel
17. El Pez Roca Ruidoso
18. Biblioteca de Flor del Alba
19. Estanque de Anillos de Piedra
20. Cementerio de Otari





RUTAS DE LUZ MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

El comercio con Absalom es importante, pero la gente del pueblo es orgullosa y no siente la necesidad de accomodar a la "gente de la ciudad" visitante. La gente de Otari suele subsistir con pescado junto con verduras de las granjas locales (principalmente patatas, zanahorias y otros tubérculos), pero no es difícil conseguir en Absalom cosas más inusuales. El café es vital y la bebida favorita de los trabajadores madrugadores.

Explorando Otari

Los lugares más significativos de Otari se detallan en las páginas siguientes y se corresponden con los números del mapa de la página 68. Los edificios no marcados son casas de madera cuyos habitantes trabajan para las empresas cercanas o para una de las tres empresas madereras de la ciudad.

Muchos lugares significativos terminan con un bloque de estadísticas que resume el nombre del lugar, su función general y el nivel (con el fin de determinar los valores necesarios asociados a él, como la tarea de mayor nivel disponible para Obtener ingresos). Este bloque de estadísticas también indica la dirección del lugar, las mercancías y los servicios que se venden en él (como los servicios de lanzamiento de conjuros), e información sobre el PNJ más importante que vive o trabaja en el establecimiento. La condición de actitud inicial del PNJ hacia los héroes, junto con las CDs que probablemente sean de mayor utilidad al interactuar con el PNJ.

AYUDA DE LAS UBICACIONES

Si un héroe ajusta el estado de la actitud de un PNJ a sólito (lo que podría requerir la realización de una tarea indicada, pero normalmente requiere una prueba de Diplomacia exitosa para Impresionar), la ubicación de ese PNJ apoya al grupo en ciertas actividades de exploración y tiempo libre. Los beneficios específicos se basan en los rasgos de la localización y se enumeran a continuación. Este apoyo generalmente se mantiene durante toda la campaña, aunque puedes decidir que ciertas acciones provoquen la pérdida del apoyo de una localización. Los héroes pueden ser apoyados por varios lugares de la ciudad, siempre que hagan suficientes amigos.

Iglesia: Los personajes fieles cuyas creencias se alinean con las del PNJ de la iglesia (a tu discreción) se les permite utilizar los recursos de la localización para volver a entrenar de forma más eficiente. El volver a entrenar que normalmente requiere una semana, tarda sólo 5 días en este lugar, el que normalmente requeriría un mes lleva 3 semanas, y el volver a entrenar algo suele ser gratuito. Pruebas para Identificar magia, Tratar heridas o Tratar enfermedad en este lugar obtienen un bonificador +1 de circunstancia.

Descuento: El lugar ofrece un 10% de descuento en sus productos.

Empleador: El lugar ofrece tareas hasta su nivel para Ganar ingresos con una habilidad específica.

Guarnición: Los personajes con inclinaciones marciales pueden volver a entrenarse de forma más eficiente

OTARI

ASENTAMIENTO 4

N CIUDAD

Ciudad maderera y puerto comercial con un pasado histórico y varios siniestros secretos.

Gobierno Alcalde (líder electo)

Población 1.240 (60% humanos, 8% medianos, 7% semielfos, 6% elfos, 5% enanos, 5% gnomos, 3% semiorcos, 2% goblins, 4% otros)

Idiomas Común, Enano, Elfo, Mediano

Religiones Cayden Cailean, Erastil, Gozreh, Sarenrae

Amenazas: horrores aberrantes, fantasmas espejuzlantes, kobolds, contrabandistas

Comercio de baratijas Otari tiene una larga tradición de atender a los aventureros, y en su tienda se venden objetos de hasta nivel 10.

Lardus Silla Larga (soldado humano varón CN 4)

Capitán malhablado y malhumorado de la guardia de la ciudad

Oseph Menhemes (alcalde humano varón N 4)

actual alcalde y patriarca de una de las tres empresas madereras locales

Vandy Banderdash (clérigo de Sarenrae mediano mujer NB 5) sacerdotisa parlanchina de Sarenrae e historiadora de la ciudad con un conocimiento inusual

Wrin Sivinxí (tiflin elfa mujer mercader de rarezas CB 5) excéntrica comerciante de objetos ocultos, artesana, y colecciónista de historias y rumores

aquí (como en la Iglesia). Las pruebas para Reunir información o Tratar heridas en el lugar ganan un bonificador de circunstancia de +1.

Alojamiento: El lugar ofrece alojamiento a un cómodo coste de vida sin coste alguno.

Biblioteca: Los personajes eruditos, así como los hechiceros arcanos y ocultistas, pueden volver a entrenarse de forma más eficiente en este lugar (como en la Iglesia). Las pruebas para Falsificar, Descifrar escritura o Aprender un conjuro en el lugar ganan un bonificador de circunstancia de +1.

Albergue: Los hechiceros primigenios pueden volver a entrenarse de forma más eficiente en este lugar (como en la Iglesia). Las pruebas de Identificar magia o Subsistir en el lugar ganan un bonificador +1 de circunstancia.

Salón: Los personajes con inclinación social pueden volver a entrenarse de forma más eficiente aquí (como en la Iglesia). Las pruebas para Reunir información o Ganar ingresos con la Actuación obtienen un bonificador +1 de circunstancia.

Taller: Los héroes pueden utilizar los recursos del lugar para fabricar objetos relacionados con su propósito y obtienen un bonificador +1 de objeto a las pruebas de Artesanía asociados.

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

LA GUARDIA DE LA ROSA

Un grupo de aventureros que se dio a conocer en Absalom, la Guardia de la Rosa, derrotó a la villana Belcorra Haruvex y fundó lo que es ahora la ciudad maderera de Otari. Hoy en día, la gente de Otari los honra en el día de los fundadores, el 3 de Desnus. La Guardia de la Rosa estaba formada por los siguientes héroes.

Aesephna Menhemes: Aesephna era la sanadora del grupo. Era una clériga de Erastil que siempre estuvo más cómoda en los pueblos pequeños que en las grandes ciudades.

Otari Ilvashti: Otari, el pícaro del grupo, era un optimista que mantenía a los demás esperanzados con su encanto y su humor, incluso en los momentos más oscuros.

Vol Rajani: Vol era la guerrero del grupo, una espadachina capaz y racional que afirmaba ser una exiliada de la realeza de Nidal.

Zarmavdian: El mago del grupo era un adivino cultivado que perseguía extravagantes teorías de la conspiración y de saber ocultista.

1. LA RUEDA DEL GIGANTE

El molino de Otari es conocido localmente como la Rueda del Gigante, ya que su imponente noria de 30 pies de diámetro es realmente un espectáculo para la vista. El inmenso tamaño de la rueda es necesario para generar suficiente par de torsión como para alimentar la cinta mecanizada donde se cargan los troncos en el canal y para mantener las sierras funcionando dentro del aserradero. Gran parte de los ingresos del aserradero provienen de las dos familias madereras del pueblo, que pagan para que su madera sea procesada aquí. El aserradero es un lugar ruidoso, ya que el constante afilado y rechinir de la rueda compite con el quejido de las sierras y el traqueteo de la rampa de carga.

La familia Menhemes deja la administración diaria del molino a un capataz semi-orco con muchas cicatrices llamado Klorte Hengus. En su juventud, Klorte se hizo un nombre en la arena de gladiadores de Absalom, el Irorium, luchando con sus dos hachas, donde recibió el apodo de "el leñador". Klorte ha dejado atrás ese pasado violento y no ve ningún humor irónico en el hecho de que ahora está empleado por leñadores honestos.

LA RUEDA DEL GIGANTE

EMPLEADOR

Dirección Carretera de Miller, 10

Klorte Hengus (LN capataz semi-orco varón 5, Indiferente, Percepción CD 20, Voluntad CD 20). Si los héroes se ganan

ASERRADERO 5

el apoyo de la Rueda del Gigante, Klorte les permite Ganar Ingresos usando Supervivencia al patrullar por todo el canal. Si quieras, los encuentros con la fauna local podrían amenizar una ronda de patrulla por el canal. Si Klorte se encariña con los héroes, podría incluso regalarte una de sus viejas *hachas +1*.

2. CANAL DE CARGA

Una cinta mecanizada va desde el molino de Otari hasta un canal de madera lleno de agua del río Águila Pescadora. La cinta y el canal transportan la madera desde la Rueda del Gigante hasta cientos de metros hacia el sur hasta un conducto de carga, que desciende hasta el puerto para que la madera pueda cargarse fácilmente en los barcos. El canal de carga ha sido durante mucho tiempo una atracción para los jóvenes locales que disfrutan "el tobogán", pero después de unos cuantos accidentes desafortunados, Klorte vigila que este tipo de estupideces.

3. MANSIÓN DE MENHEMES

El alcalde Oseph Menhemes vive en la finca familiar con su esposa Emnala, sus cinco hijos y un pequeño ejército de sirvientes. Una de las estructuras más antiguas de la ciudad, el edificio en forma de cruz es un asunto extenso que es más grande de lo que que el clan Menhemes necesita. Toda el ala oeste de la mansión ha estado cerrada durante dos generaciones, mientras que el ala oriental se ha convertido en un museo de acceso público de la historia de Otari.

Oseph hace todo lo posible para mantener su rol de hombre de negocios y político, dedicando las mañanas a su trabajo como figura pública y las tardes a la gestión de su empresa, Madera de Otari.

MANSIÓN DE MENHEMES

EMPLEADOR

Dirección Carretera Highside, 10

MANSIÓN 4

Oseph Menhemes (humano alcalde 4 N, Indiferente, Percepción CD 19, Voluntad CD 19). Si los héroes se ganan el apoyo de los Menhemes, pueden Obtener ingresos utilizando Sociedad para dar clases particulares a los hijos de la familia y prepararlos para que encajen en la escena social de Absalom.

4. MARAVILLAS DE WRIN

Esta tienda de curiosidades no tiene ningún cartel, pero los lugareños la conocen como Maravillas de Wrin: un lugar para maravillarse con cualquier baratija y ofrendas nuevas que su igualmente extraño propietario pueda haber encontrado. La estructura consiste en un anillo de lo que parecen ser piedras en pie dispuestas en un círculo de 60 pies de diámetro que rodean una cúpula de 15 pies de altura hecha de vigas de madera cubiertas con piezas triangulares de lona. Una inspección más detallada de las "piedras" en pie revela que también están hechas de



RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

marcos de madera y lona, hábilmente pintadas para parecer granito. La zona entre la cúpula central y el círculo que la rodea es una colección de otras tiendas en forma de cúpula utilizadas para almacenar los productos de la tienda. Cuando no llueve, la tela de estas cúpulas se aparta para que los compradores puedan admirar lo que está a la venta a la luz del sol, o de la luna, ya que Maravillas de Wrin siempre está abierto.

Wrin Sivinxie tiene lo que ella considera una muy buena razón para la extraña disposición de la tienda: ve seguridad en las curvas y amenaza en los ángulos, y sufre de un poco de claustrofobia. La cúpula central es su domicilio, y ha pintado las superficies interiores para asemejarse a un cielo nocturno con todas las constelaciones de la de la Caravana Cósmica, para que incluso en las noches nubladas pueda dormir bajo las estrellas.

Más información sobre Wrin aparece en la página 92.

MARAVILLAS DE WRIN

DESCUENTO | BIBLIOTECA | ALOJAMIENTO

Dirección 60 Osprey Street

Productos equipo de aventurero, baratijas eclécticas, artículos mágicos (artículos consumibles sin munición, consumibles, artículos mantenidos, varas, varitas, objetos usados)

Predicción de la suerte Wrin realiza una adivinación astrológica (utilizando su habilidad de Leer las estrellas) a cualquiera que le proporcione un objeto o una historia inusual.

Lanzamiento de conjuros Wrin ofrece servicios de lanzamiento de conjuros, pero está limitada a los conjuros que aparecen en su bloque de estadísticas (página 90).

Wrin Sivinxie (mujer tiefling elfa mercader de rarezas CB 5, Amigable, Percepción CD 22, Voluntad CD 22). Maravillas de Wrin apoya a los héroes siempre que ella esté convencida de que están haciendo esfuerzos genuinos para explorar los misterios de *Luz Mortecina*. Cuando Maravillas de Wrin apoya a los héroes, Wrin les Lee las estrellas de forma gratuita todas las veces que quieran.

5. ENTREGAS GALLARDAS

Frente a este edificio destaca un gran cartel que representa a un hombre que cabalga a una velocidad vertiginosa a caballo mientras equilibra una pila de paquetes en una mano.

Dirigida y administrada por Oloria Gallarda, guardabosques jubilada de Immenwood, Entregas Gallardas se encarga del correo de Otari, tanto dentro de los límites de la ciudad como fuera de ella.

ENTREGAS GALLARDAS

EMPLEADOR | GUARNICIÓN

Dirección Carretera de la Guardia Rosa, 120

Artículos establos, transporte (caravana o carroaje)

Entregas Las entregas locales cuestan 1 pc por bulto y generalmente se entregarán en 24 horas. Entregas a Absalom o Diobel (o para puntos más lejanos) cuestan 5 pc por bulto y se entregarán semanalmente; por 1 pc por

bulto, una entrega puede acelerarse para que llegue en 2 días.

Oloria Gallarda (mujer humana exploradora LN 4, Indiferente, Percepción CD 21, Voluntad CD 19). Si los héroes se ganan el apoyo de Entregas Gallardas, pueden hacer entregas locales, permitiéndoles Ganar ingresos usando Sociedad.

6. CUCHILLAS PARA CALADOS

La principal herrería de Otari se especializa en la construcción de sierras, hachas y otras herramientas utilizadas en el comercio de madera. El actual propietario de Cuchillas para Calados es un hombre amargado llamado Carman Rajani, que se jacta de ser descendiente de una de los fundadores de Otari, Vol Rajani. Espera suplantar a Oseph Menhemes como alcalde de la ciudad algún día, pero después de perder cuatro elecciones seguidas a pesar de su pedigree, Carman está planeando otras formas de aprovechar su derecho de nacimiento. (Carman pone en marcha su plan durante el comienzo de la segunda aventura de la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación).

CUCHILLAS PARA CALADOS

TIENDA 5

DESCUENTO | EMPLEADOR | TALLER

Dirección Calle Ilvashti, 50

Artículos equipo aventurero de metal, armas de metal, escudos de metal, armaduras de metal

Carman Rajani (hombre canalla humano LM 6, Antipático, Percepción CD 22, Voluntad CD 20). Si los héroes obtienen el apoyo de Cuchillas para Calados, Carman podría tomarlos como aprendices a tiempo parcial, siempre que los héroes no consideren Carman demasiado entrometido o ajustado a la ley. Un héroe al que Carman no considere un soplón en potencia puede Obtener ingresos mediante Artesanía.

7. HISTORIAS EXTRAÑAS

Una torre de piedra de tres pisos se eleva desde la mitad trasera de esta librería de madera de una planta. Un cartel sobre la puerta de entrada representa una pila de libros abiertos con líneas de energía mágica que surgen de sus páginas. Aunque el propietario de la tienda es de hecho un mago, Morlibint encargó el cartel en un intento de representar el poder de la imaginación dentro de las obras de ficción y antologías de fantasía que son su especialidad. Morlibint también vende otros textos, aunque deja la no ficción a su marido Carlthe, cuya experiencia hace que Historias Extrañas sea la principal fuente de libros de texto y herramientas pedagógicas para las actividades educativas de Inkleholz (véase la Mansión Inkleholz en la página 74). Morlibint tiene un pelo rojo brillante que mantiene cortado al ras del cuero cabelludo. A pesar de su perpetuo ceño fruncido, adquiere interés rápidamente en presencia de otros eruditos y magos, ya que siempre le entusiasma "hablar de negocios".

MENSAJERO 4

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

HISTORIAS EXTRAÑAS

DESCUENTO | BIBLIOTECA

Dirección Carretera de la Guardia Rosa, 100

Artículos libros, fórmulas, pergaminos arcanos y ocultistas

Lanzamiento de conjuros Morlibint suele tener los siguientes conjuros arcanos disponibles para los clientes que paguen: **2º comprensión idiomática, detectar magia, disipar magia; 1º capacidad de carga de la hormiga, recordar.** Otros conjuros pueden estar disponibles a tu discreción, si se acuerdan con un día de antelación.

Morlibint (hombre mago humano 4 LN, Indiferente, Percepción CD 17, Voluntad CD 19). Historias extrañas apoya automáticamente a los héroes que busquen libros en nombre de Morlibint (ver Misión Secundaria en la página 42).

8. GUARNICIÓN DE OTARI

Este edificio de piedra alberga a los guardias cívicos de Otari, que mantienen la paz y patrullan el camino de la Guardia de la Rosa, que lleva hacia Absalom, para asegurarse de que se mantiene libre de bandidaje y problemas. Vestidos con sus distintivos uniformes verde y blanco, la Guardia de Otari también sirve como bomberos y abogados, cambiando predominantemente a esta última función cuando alcanzan la edad de 40 años. El jefe de la guardia es el capitán Silla Larga. Este anciano pero robusto, era un veterano de la guardia de la ciudad de Absalom que se "retiró" a Otari hace una década. Asumió el manto de líder después de que su anterior capitán, Trusk Hanely, se ahogara en una desafortunada desventura que involucró un poco de hidromiel de frambuesa y una jactancia imprudente sobre el tiempo que podía aguantar la respiración. Aquellos de la guardia que recuerdan a Trusk lo hacen con cariño, ya que Silla Larga es malhumorado, malhablado, y mucho más estricto que su predecesor enano. La cárcel de la ciudad está en el sótano del edificio, pero sus celdas rara vez se utilizan para retener a ningún criminal que no sean un ladrón de poca monta o un borracho.

GUARNICIÓN DE OTARI

EMPLEADOR | GUARNICIÓN

Dirección Calle del Draco, 20

Artículos armaduras, escudos, armas, municiones, talismanes, runas

Lardus Silla Larga (hombre luchador 4 CN, Antipático, Percepción CD 19, Voluntad CD 21). Si los héroes se ganan el apoyo de la Guarnición de Otari, los guardias expresan la necesidad de reponer y mantener el equipo; los héroes pueden obtener ingresos utilizando Artesanía.

9. GREMIO DE GRANJEROS

Este edificio y sus patios cercanos proporcionan establecimientos de subastas, corrales de ganado, carnicerías y un gremio para los granjeros de la región. El Gremio de Agricultores de Otari se encarga de la distribución de las mercancías de granjas y ranchos cercanos, asegurándose de que los miembros reciban una buena paga por su trabajo y les ahorre la molestia de tener que dedicar dema-

TIENDA 4

siado tiempo en la entrega de mercancías en la ciudad. La sala de reuniones mantiene una docena de habitaciones que son gratuitas para los granjeros visitantes pero disponibles para que otros las alquilen. La actual jefa del gremio es una mediana mujer de negocios llamada Jala Highstepper, que mantiene un santuario a Erastil en el patio lateral. Ella misma no es un clérigo, y espera algún día convencer a un sacerdote visitante de Erastil para que se establezca en Otari y tome el papel de representante de los campesinos de la región, a pesar de que ella misma ha hecho un trabajo admirable hasta ahora.

GREMIO DE GRANJEROS

EMPLEADOR | ALOJAMIENTO

Dirección Carretera de la Guardia de la Rosa, 70

Mercancías alojamiento, animales

Jala Highstepper (hembra mediana cabeza de gremio 2 N, Indiferente, Percepción CD 16, Voluntad CD 16). Si el Gremio de agricultores apoya a los héroes, pueden trabajar como inspectores de los cargamentos que llegan. Esto permite a los héroes obtener ingresos utilizando Naturaleza para eliminar con éxito productos alimenticios podridos, infestados o no aptos para el consumo público.

para el consumo público.

SALA DE REUNIONES 2

10. LA BARRICA DEL CUERVO

Un cartel sobre la puerta de este edificio de piedra de dos pisos representa a un grupo de cuervos borrachos encaramados a un barril. La Barrica del Cuervo es algo más que una popular taberna y cervecería: es un santuario en honor a Cayden Cailean. Su propietaria, una alquimista tengu llamado Magiloy, da nombre al establecimiento.

Si la juventud malgastada de Magiloy a bordo de media docena de barcos piratas en los Grilletes le otorgó algo, fue una afición por los más extraños tipos de alcohol. Ahora, bien entrada en sus años crepusculares, le gusta atender el bar y crear nuevas bebidas que puedan disfrutar tanto lugareños como visitantes. Las dos bebidas más populares actualmente son un ron de calabaza y una cerveza de mora ácida. Del percance del mes pasado, en el que elaboró una cerveza negra con pimienta de duende, Magiloy prefiere no hablar.

LA BARRICA DEL CUERVO

IGLESIA | DESCUENTO | EMPLEADOR | SALÓN

Dirección Calle Alcaudón, 10

Artículos bebidas, comidas, artículos de alquimia, pociones y aceites, pergaminos divinos

Magiloy (mujer tengu cervecería 4 CB, Indiferente, Percepción CD 21, Voluntad CD 17). Si la Barrica del Cuervo apoya a los héroes, Magiloy podría contratarlos como probadores de sabores, un trabajo que es bastante más duro de lo que cabría esperar. Un probador de sabores puede obtener ingresos usando salvaciones de Fortaleza, pero con un fallo crítico, algo que ha probado le sienta mal y el héroe queda anonadado 1 durante 24 horas.

TABERNA 4



RUTINAS DE LUZ MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

11. EL RINCÓN DEL LADRÓN

Cualquier ciudad con una economía exposita genera casi siempre su propia banda de ladrones y sinvergüenzas, y Otari no es una excepción. El Rincón del Ladrón sirve para varios propósitos: es un puente público sobre el río Águila Pescadora, una taberna conocida por servir el mejor marisco en la ciudad, y un lugar barato para pasar la noche. Su ático sirve como sala de reuniones para el gremio de ladrones de Otari, el Club de las Águilas Pescadoras, una función que probablemente sea el secreto peor guardado de la ciudad, como demuestra el propio nombre del edificio.

La dueña del Rincón del Ladrón es una mujer larguirucha llamada Yinyasmera. Aunque nunca se ha presentado a la alcaldía, su influencia en la ciudad sigue siendo tan fuerte como la de cualquier funcionario electo gracias a su posición en el Club de las Águilas Pescadoras. Yinyasmera evita que sus operaciones ilícitas molesten demasiado a los ciudadanos y a la economía de Otari, por lo que el Capitán Silla Larga hace hace la vista gorda.

RINCÓN DEL LADRÓN

DESCUENTO | EMPLEADOR | ALOJAMIENTO | SALÓN

Dirección Calle de la Brizna, 10

Productos bebidas, comidas, alojamiento, productos ilícitos, equipamiento para ladrones

Yinyasmera (contrabandista humana CN 5, Indiferente, Percepción CD 22, Voluntad CD 20). Si los héroes devuelven a Yinyasmera los "empleados" desaparecidos (ver Misión Secundaria del área A17 en la página 17), el Rincón del Ladrón los apoya siempre y cuando mientras guarden silencio sobre el Club de las Águilas Pescadoras. Si el Rincón del Ladrón apoya a los héroes y éstos expresan su interés en los trabajos ilícitos, Yinyasmera sugiere delitos menores contra los visitantes (carterismo, pequeños robos, estafas y similares). Esto permite a los héroes Ganar ingresos mediante el Latrocinio, pero en caso de fallo crítico, sus acciones son descubiertas y Yinyasmera les impide realizar futuros trabajos. También pueden surgir otros problemas legales para los héroes, a tu discreción.

12. MERCADO DE OTARI

Parte un mercado de granjeros al aire libre y parte cabina de madera con puesto comercial, el mercado de Otari es un lugar de encuentro para los lugareños y una tienda de todo tipo de productos generales. Atendido por un hombre adusto y sin sentido del humor llamado Keeleno Lathenar, el mercado de Otari está abierto todos los días desde el amanecer hasta el anochecer, con

una excepción: Keeleno cierra el mercado cada 5 de Gozran en honor a su querida esposa fallecida, Ayla, que fue asesinada hace 30 años. El asesino resultó ser un hombre lobo druida llamado Jaul Mezmin, quien Keeleno cree que sigue en libertad hasta el día de hoy. Keeleno sigue amargado y temeroso hacia los druidas, en particular los que rinden culto en el Estanque del Anillo de Piedra.



Yinyasmera

POSADA/TABERNA 5

DESCUENTO | EMPLEADOR | ALOJAMIENTO | SALÓN

Dirección Calle de la Brizna, 10

Productos bebidas, comidas, alojamiento, productos ilícitos, equipamiento para ladrones

Yinyasmera (contrabandista humana CN 5, Indiferente, Percepción CD 22, Voluntad CD 20). Si los héroes devuelven a Yinyasmera los "empleados" desaparecidos (ver Misión Secundaria del área A17 en la página 17), el Rincón del Ladrón los apoya siempre y cuando mientras guarden silencio sobre el Club de las Águilas Pescadoras. Si el Rincón del Ladrón apoya a los héroes y éstos expresan su interés en los trabajos ilícitos, Yinyasmera sugiere delitos menores contra los visitantes (carterismo, pequeños robos, estafas y similares). Esto permite a los héroes Ganar ingresos mediante el Latrocinio, pero en caso de fallo crítico, sus acciones son descubiertas y Yinyasmera les impide realizar futuros trabajos. También pueden surgir otros problemas legales para los héroes, a tu discreción.

MERCADO DE OTARI

DESCUENTO | EMPLEADOR

Dirección Calle Menhemes, 80

Artículos comida, equipo de aventura, armas sencillas, armaduras ligeras

Keeleno Lathenar (hombre humano dueño del mercado N 2, Indiferente, Percepción CD 14, Voluntad CD 14). El Mercado de Otari no apoyará a los héroes si se sabe que alguno de ellos son (o profesan ser) druidas. Por lo demás, el Mercado de Otari apoya automáticamente a los héroes que devuelvan el collar de Ayla a Keeleno junto con las pruebas de la muerte de Jaul (ver Misión Secundaria del área D14 en la página 60). Si el mercado de Otari apoya los héroes, pueden montar guardia sobre el mercado y Ganar ingresos utilizando Intimidación. A tu discreción, un encuentro menor con un bribón u otro ladrón de poca monta puede tener lugar durante un turno de trabajo.

13. PESQUERÍA DE OTARI

Tamily Tanderveil dio la espalda a lo que podría haber sido una lucrativa posición como capitana entre los Corsarios Grises a cambio de retirarse en un trabajo más seguro aquí en Otari; la pérdida de una pierna durante un asalto a un barco pirata la convenció de que servir como guardiana del puerto sería una decisión más sabia de cara a su esperanza de vida. La alegre e irreverente Tamily mantiene una creciente colección de patas de palo para diversas ocasiones que cambia regularmente. Todas las noches, una hora antes de la puesta del sol hasta una hora antes de la medianoche, Tamily abre la planta baja de la pescadería a marineros, trabajadores y viajeros para jugar, tomar algo y pasar el rato.

PESQUERÍA DE OTARI

EMPLEADOR | SALÓN

Dirección Calle del Pescador, 10

Artículos bebidas, comidas, transporte (barco de vela)

Tamily Tanderveil (mujer humana guardián del puerto 3 NB, Amistosa, Percepción CD 18, Voluntad CD 16). Una vez que los héroes se ganen el apoyo de la Pesquería de Otari, podrán ayudar a mantener el muelle de la ciudad en reparación o trabajar a bordo de un barco pesquero. Pueden Obtener ingresos utilizando Artesanía, Naturaleza, o Saber de la Navegación.

SALA DE REUNIONES 3

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

EL LABERINTO DE LOS ESCAMA DE PIEDRA

Cuando los kobolds Escama de Piedra tomaron Otari, utilizaron los edificios de arriba como una especie de camuflaje, viviendo en una extensa red de túneles que conectaba bajo tierra muchos de los edificios. Hoy, esta red es una complicada maraña de túneles inundados o derrumbados. Los ladrones y contrabandistas del Club del Águila Pescadora utilizan algunos, mientras que otros se han convertido en guaridas de monstruos. Un túnel lleva hasta las Bóvedas de la Abominación; ver el área C2 en la página 37.

14. RUINAS DE LA ALPACA SEDIENTA

La Alpaca Sedienta fue en su día la mayor taberna de Otari, pero en un reciente desastre, las excavaciones de una pequeña banda de kobolds demasiado ansiosos que intentaban ampliar algunas de las antiguas madrigueras de debajo del edificio causaron el dramático derrumbe de la estructura. Varios empleados de y algunos visitantes en la ciudad perecieron en el accidente, y el dueño de la taberna ha desaparecido. Hoy, los lugareños evitan las ruinas porque las luces extrañas y los sonidos espeluznantes han dado al lugar una reputación de estar embrujado. En realidad, unos pocos zapadores kobold sobrevivieron al derrumbe y están mantienen a la gente del pueblo lejos de su guarida con trucos espeluznantes.

15. MANSIÓN INKLEHOLTZ

Cortadores Whistledown es una exitosa empresa maderera gracias al astuto sentido de los negocios de su dueña Alymora Inkleholtz. Ella ha invertido fondos para reforzar los servicios educativos de Otari, un movimiento astuto que ha hecho que sea admirada por los padres de Otari. Muchos han estado animando a Alymora para que se presente a la alcaldía las próximas elecciones, pero por ahora, la semielfa es feliz criando a su familia y construyendo el legado de su negocio.

MANSIÓN INKLEHOLTZ

EMPLEADOR

Dirección Calle de la Brizna, 75

Alymora Inkleholtz (semielfa magnate maderera 4 NB, Amistosa, Percepción CD 17, Voluntad CD 19). Si la Mansión Inkleholtz apoya a los héroes, Alymora les ofrece trabajo en un aula que mantiene en la ciudad. Esto permite a los

MANSIÓN 4

héroes Obtener ingresos utilizando Saber asociado a una de las cuatro disciplinas que los Inkleholtzes esperan fomentar en los niños locales: literatura, matemáticas, ciencias e historia.

16. MANSIÓN CHERTEL

Wrab Chertel es el actual patriarca de una de las tres empresas madereras de Otari, Tablones Chertel. Los Chertel están luchando con una combinación de mala de mala gestión, disputas laborales en campamentos madereros distantes y dificultades de financiación. Wrab sospecha que las otras empresas se entrometen en su negocio y sabotean tanto la moral de los leñadores como el equipo; en realidad, el Consorcio Kortos está detrás de los problemas de Wrab. Al obligar a Chertel a contratar a la desesperada, el Consorcio Kortos ha logrado colocar un número creciente de sus propios agentes en Otari.

MANSIÓN CHERTEL

MANSIÓN 4

EMPLEADOR

Dirección Calle Zarmavdian, 5

Wrab Chertel (humano magnate maderero 4 N, Antípatico, Percepción CD 19, Voluntad CD 17). Si la mansión Chertel apoya a los héroes, Wrab ofrece dinero extra por vigilar a su competencia: los Menhemes y los Inkleholtzes, así como a sus propios trabajadores. Los héroes pueden Ganar Ingresos usando Percepción, pero con un fallo crítico, se corre la voz de su espionaje y Chertel ya no ofrece el trabajo.

17. EL PEZ ROCA RUIDOSO

A pesar de su nombre, el Pez Roca Ruidoso es la más tranquila y pintoresca de las tabernas de Otari. Un cartel que representa a un pez de roca con las aletas levantadas en postura de boxeo cuelga de la puerta de esta estructura de madera de dos pisos, pero en su interior, la calma de sus clientes lleva a algunos a preguntarse si ésta podría ser la única taberna del Mar Interior que nunca ha sido escenario de una pelea de bar. La actual propietaria del Pez Roca es una matrona enana llamada Brelda Venkervale, una estoica pero astuta mujer de negocios que se hizo cargo del bar después de que su hijo Lasda, el anterior propietario, desapareciera sin dejar rastro. Algunos lugareños vieron a Lasda, de barba roja, salir del pueblo con un desconocido encapuchado. Ha pasado más de un año, y Brelda sospecha que su hijo ha desaparecido para siempre.

PEZ ROCA RUIDOSO

ALOJAMIENTO SALÓN

Dirección Calle Zarmavdian, 50

Artículos bebidas, comidas, alojamiento

Brelda Venkervale (mujer enana posadera 3 LB, Indiferente, Percepción CD 16, Voluntad CD 20). El Pez Roca Ruidoso



RUTINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

apoya automáticamente a los héroes si llevan a Lasda de vuelta a casa (ver la Misión Secundaria del área D9 en la página 57).

18. BIBLIOTECA DE LA FLOR DEL ALBA

El mayor templo de Otari se encuentra en el extremo occidental de la ciudad, sobre una repisa elevada que sobresale muy por debajo de la cima del acantilado. La biblioteca está construida al estilo Qadiran de los templos sarenitas, con dos minaretes más pequeños flanqueando una cúpula dorada. La posición del edificio permite captar los rayos del sol naciente, que transforman la cúpula en un brillante testamento de la diosa del sol, al menos en los días que no están nublados o con niebla.

Una docena de acólitos de diversas religiones atienden la Biblioteca de la Flor del Alba. Los santuarios de Cayden Cailean, Erastil y Gozreh se encuentran en la parte occidental del edificio, mientras que el santuario principal de Sarenrae ocupa la parte oriental. El resto del edificio contiene las estanterías. La Biblioteca de Flor del Alba tiene una amplia gama de libros que van desde la ficción a la historia, sátira y libros de texto, e incluso incluye una considerable colección de libros eróticos de buen gusto (en su mayoría). La actual suma sacerdotisa de la biblioteca es una mediana charlatana llamada Vandy Banderdash, una devota de Sarenrae. Siempre está dispuesta a saludar a los recién llegados, independientemente de su fe o vocación -con la excepción de los ladrones, a los que no puede soportar. Vandy tiene una extraña habilidad para recomendar literatura adaptada a los gustos de personas que acaba de conocer.

BIBLIOTECA DE LA FLOR DEL ALBA

IGLESIA DESCUENTO **BIBLIOTECA**

Dirección Calle de la Flor del Alba, 10

Mercancías magia curativa, artículos religiosos (incluyendo versiones +1 de las armas predilectas de las religiones más prominentes de Otari: espadas roperas, arcos largos, tridentes y cimitarras), pergaminos divinos

Lanzamiento de conjuros los conjuros divinos se pueden comprar a Vandy o a sus acólitos. *Curar, quitar enfermedad y restablecimiento* están siempre disponibles, otros conjuros disponibles a tu discreción.

Vandy Banderdash (mujer clérigo mediana de Sarenrae 5 NB, Amigable, Percepción CD 20, Voluntad CD 22).

TEMPLO 5

sus peregrinaciones, y siempre hay algunos acampando cerca de forma temporal. En su mayor parte, estos viajeros han evitado durante 30 años el contacto con Otari, desde que uno de ellos, Jaul Mezmin, agrió su relación con la ciudad. Un hombre lobo que había mantenido su naturaleza oculta incluso a los otros sacerdotes, Jaul perdió el control una noche y mató a media docena de lugareños antes de caer por el acantilado en el océano.

Su cuerpo nunca fue recuperado.

Unos 5 años después de la desaparición de Jaul, una idealista druida gnomo llamado Worliwynn oyó hablar de la matanza de Jaul y llegó a Otari específicamente para reparar el daño que el hombre lobo había hecho a la reputación de los Gozrens y guiar a los lugareños interesados en vivir en mayor armonía con la tierra. Una generación después, Worliwynn ha tenido cierto éxito, con la importante excepción del todavía afligido Keeleno Lathenar. Worliwynn comparte más que el dolor con Keeleno. Ella también sospecha que Jaul sobrevivió a su caída del acantilado. Patrulla las tierras interiores de Otari cada noche, atenta a cualquier señal del regreso de Jaul a sus antiguos terrenos de caza.

ESTANQUE DE ANILLOS DE PIEDRA

IGLESIA LOGIA

Mercancías equipo de druida, objetos mágicos con temática de la naturaleza, pergaminos primigenios

Lanzamiento de conjuros Los conjuros divinos se pueden comprar de Worliwynn o de los Gozren. *Disipar magia, curar y restablecer los sentidos* están siempre disponibles, con otros conjuros disponibles a tu discreción.

Worliwynn (druida gnomo NB 4, Amistoso, Percepción CD 19, Voluntad CD 21). El Estanque de Anillos de Piedra apoya automáticamente a los héroes si aplican justicia a Jaul Mezmin (ver Misión Secundaria del área D14 en la página 61), ya sea matándolo o capturándolo.

19. ESTANQUE DE ANILLOS DE PIEDRA

Dos docenas de piedras en pie, cada una de ellas de 12 pies exactos de altura, se sitúan como centinelas alrededor de las orillas de este estanque poco profundo. Estas piedras fueron levantadas hace generaciones por la iglesia de Gozreh poco después de que Otari fuera recuperada de manos de los kobolds Escama de Piedra, y han seguido siendo un lugar de culto para druidas, guardabosques y naturalistas desde entonces. Las aguas del estanque son inusualmente reflectantes pero, a pesar de los rumores, no son mágicas.

Una pequeña cábala de clérigos y druidas nómadas fieles a Gozreh incluyen el Estanque del Anillo de Piedra en

TEMPLO 4

20. CEMENTERIO DE OTARI

Asomándose a la ladera occidental del acantilado y coronado por una poco frondosa arboleda que ninguna persona viva en el pueblo recuerda con hojas vivas, el Cementerio de Otari está atendido por los acólitos de la Biblioteca de la Flor del Alba. Una escalera de madera asciende por el acantilado desde la biblioteca, pero la mayoría de los sacerdotes prefieren la media hora de camino a través de la ciudad para atender las tumbas. Las cremaciones y los entierros en el mar se han vuelto más populares en Otari, por lo que los entierros en el cementerio tienden a ser competencia de las familias más antiguas que prefieren métodos más tradicionales. Aunque el cementerio en sí es espeluznante e inquietante, no tiene ningún problema de muertos vivientes dentro de sus límites, ¡al menos no hasta que Luz Mortecina brille sobre él la en la aventura de este libro!



HERIRAMIENTAS DE LA AVENTURA

La hechicera fantasma Belcorra Haruvex es la principal villana de la senda de aventura de Las Bóvedas de Abominación. La historia detrás de su furia rencorosa es una historia de exilio y pérdida.

La historia de Belcorra

El árbol genealógico de los Haruvex se expande y surge con la brujería. Las líneas de sangre más fuertes de la familia tienen una cepa aberrante, que proporciona prestigio a la familia, así como como poder hechicero. Generaciones de Haruvex se casaron dentro de la familia para fortalecer este linaje, y los Haruvex más poderosos vivieron en Absalom hace 500 años. Estos Haruvex de Absalom hicieron un pacto secreto con los Dioses Exteriores para obtener gran riqueza y mayor poder. Pero ningún miembro de la familia llegó a acercarse al poder de su más joven vástago, Belcorra Haruvex. A Belcorra se le había dicho todos los días, desde que tenía uso de razón, que ella era la precursora de Nhimbaloth, los Ojos de Muerte Vacía, y que ella era la mayor esperanza de su familia para obtener poder y prosperidad.

Los Haruvex promulgaban ritos aborrecibles en su culto, incluyendo sacrificios sangrientos, y las autoridades acabaron por enterarse de sus crímenes. Finalmente fueron expulsados de la Isla de Kortos en 4219 AR, obligados a dejar sus propiedades y lujos. Belcorra sólo tenía 6 años en ese momento, pero a medida que crecía, su rabia por haber perdido su hogar se convirtió en un odio abrumador hacia Absalom y todos los que lo habitaban.

La mayoría de los Haruvex exiliados murieron en la pobreza, pero Belcorra creció fuerte y orgullosa. A los 17 años, interpretó visiones de Nhimbaloth que la llevaron de nuevo a la Isla de Kortos para planear su venganza. Lejos sobre un santuario subterráneo de Nhimbaloth llamado la Bóveda Vacía, en un tramo solitario de la costa boscosa a unas docenas de millas de Absalom, Belcorra erigió un faro mágico y lo llamó *Luz Mortecina*. Cavó profundo bajo él para llegar al santuario que había visto en sus visiones, y mientras trabajaba, comenzó a planear su venganza. Atraería a monstruos subterráneos y bestias violentas a sus mazmorras secretas, a las que llamó Bóvedas de abominación, y usaría la magia de *Luz*

Mortecina para enviarlos a Absalom y causar estragos. Llevó a cabo la primera parte de su plan, ampliando las Bóvedas de la Abominación y levantando una fortaleza defensiva alrededor del faro. Aprovechó sus contactos familiares para adquirir poderosos criados y campeones que lideraran sus monstruosas fuerzas.

Belcorra seguía abasteciendo sus Bóvedas de la Abominación con aberraciones cuando los rumores de su villaña llegaron a Absalom. La Guardia de la Rosa, un grupo de héroes afincados en Absalom, salió de la ciudad para enfrentarse a ella y derrotarla. La Guardia de la Rosa se enfrentó con Belcorra dentro del Torreón de *Luz Mortecina* y allí acabó con ella. Uno de los cuatro miembros de la Guardia de la Rosa, un pícaro llamado Otari Ilvashti, murió en esta lucha. Llorando la pérdida de su amigo caído, la Guardia de la Rosa se fue, selló la fortaleza, fundó lo que luego sería la ciudad de Otari, y se retiró allí. Nunca supieron de los niveles inferiores del torreón o de las muchas criaturas que aún permanecen en ellos.

UNA MAZMORRA LLENA DE MONSTRUOS

Los horrores atrapados en las Bóvedas de la Abominación desarrollaron algún tipo de ecosistema en los siglos posteriores. Aunque muchos de los monstruos bajo la ciudadela murieron, otros han prosperado, y ahora varias comunidades de morlocks, urdefhan, guls y criaturas aún más extrañas llaman a las mazmorras su hogar. Sólo los más longevos recuerdan otra vida que no sea la de las mazmorras. Belcorra había atado a varios diablos para que la sirvieran como supervisores y administradores, y muchos de ellos todavía mantienen el pacto. Aparte de las regiones mantenidas por estos diablos y un puesto de avanzadilla drow en uno de los niveles inferiores, las Bóvedas de la Abominación son anárquicas y peligrosas.

Las Bóvedas de la Abominación constan de 10 niveles, incluyendo las ruinas alrededor de *Luz Mortecina* en la superficie. Son, de arriba a abajo, las ruinas del Torreón de *Luz Mortecina*, los cuartos de los sirvientes, la biblioteca, las antiguas habitaciones (o el refugio) de Belcorra, la arena, los laboratorios, la sala de la prisión, las cavernas de la granja, la caverna de caza y el nivel del templo, que alberga la Bóveda Vacía. Cada nivel tiene su

RUTINAS
DE LUZ
MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

Bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURA

propia personalidad, y los niveles son progresivamente más peligrosos cuanto más se adentren los héroes.

EL ASCENSO DE BELCORRA

El espíritu de Belcorra no descansó en paz. Consumido por la rabia y potenciada por Nhimbaloth, se levantó como un poderoso fantasma 500 años después del exilio de su familia de Absalom, el evento que alteró tan dramáticamente su vida. Belcorra ahora acecha en los niveles más profundos de las Bóvedas de la Abominación, planeando su venganza contra Absalom y los héroes que la vencieron. La Guardia de la Rosa lleva mucho tiempo

muerta, pero la ciudad que fundaron permanece, y los iconos que representan sus carreras aventureras (página 90) tienen ahora el poder de penetrar las protecciones de Belcorra.

Al principio, nadie en Otari se da cuenta del peligro que supone Belcorra. Sus maquinaciones y sus monstruos están bien lejos de la vista. Pero antes de actuar contra Absalom, ella tiene la intención de utilizar su *Luz Mortecina* contra Otari, la ciudad construida por los aventureros que la mataron cinco siglos antes. Sólo los nuevos héroes de Otari pueden impedir la venganza de Belcorra y hacer que su espíritu descance.

Línea temporal de la Campaña

A continuación tienes una serie aproximada de sucesos importantes de relevancia para esta Senda de Aventura.

| Fecha | Evento |
|----------------------|--|
| Edad de la Oscuridad | Los Hombres Serpiente construyen la Bóveda Vacía, un santuario a Nhimbaloth muy por debajo de la superficie de Golarion. Cuando Aroden erige las Islas de la Piedra Estelar desde el Mar Interior, la Bóveda Vacía asciende con ella, terminando varios cientos de metros por debajo de la Isla de Kortos. |
| Desconocido | Los drow neutrales de una ciudad subterránea construyen un puesto de avanzada más cercano a la superficie llamado Yldaris. Estas drow se sienten inconscientemente atraídos por la Bóveda Vacía, pero no saben de su presencia. |
| 4213 AR | Belcorra Haruvex nace en el seno de la rica familia Haruvex en Absalom. Sin que nadie fuera de la familia lo sepa, los Haruvex tienen una fuerte línea de sangre aberrante y una devoción familiar a la Diosa Exterior Nhimbaloth. |
| 4219 AR | La familia Haruvex es expulsada de Absalom cuando se descubren sus sacrificios secretos. Huyen a Andoran, donde viven en la pobreza. Esto es particularmente duro para Belcorra, de 6 años, el vástago más joven de la familia. Los Haruvex le inculcan a Belcorra el odio hacia Absalom y la educan en su papel como la elegida de Nhimbaloth. |
| 4230 AR | Belcorra, la última Haruvex exiliada, se ha convertido en una poderosa hechicera. Se traslada en secreto a la Isla de Kortos, donde comienza a trabajar en un faro mágico llamado <i>Luz Mortecina</i> , situado directamente por encima de la Bóveda Vacía. Abre mágicamente pasajes a través de la tierra para llegar al santuario y comienza a reunir un ejército de aberraciones para atacar a Absalom. |
| 4234 AR | Belcorra completa <i>Luz Mortecina</i> y comienza a trabajar en sus mazmorras, las Bóvedas de la Abominación. Utiliza fuegos fatuos y diablos atados para imponer su voluntad a las hordas que se expanden rápidamente en su interior. Se encuentra con los drow y urdefhan que habitan la zona y exige su lealtad a cambio de sus vidas. |
| 4244 AR | Una de las "logias de caza" de Absalom (un grupo autorizado de aventureros) llamado la Guardia de la Rosa se entera de la presencia de Belcorra y viene a investigar su faro. La matan pero no descubren las amplias Bóvedas de Abominación bajo <i>Luz Mortecina</i> ; Belcorra mata al pícaro Otari Ilvashti en esta batalla. La victoriosa Guardia de la Rosa construye una pequeña comunidad portuaria y se retira allí, llamándola Otari en honor a su amigo caído. |
| 4290 AR | El último Guarda Rosa fallece y Otari comienza a decaer. |
| 4294 AR | Otari es abandonada. |
| 4300 AR | Los kobolds de Escama de Piedra colonizan Otari. |
| 4310 AR | Yarlaip sella el destino de su tribu atrayendo a los barcos a su perdición; los kobolds Escama de Piedras son poco después derrotados por los aventureros. Maklanni Menhemes lidera el reasentamiento de Otari. |
| 4323 AR | Finaliza la construcción del molino y el canal para la madera de Otari. |
| 4719 AR | Belcorra despierta como fantasma y comienza a trabajar para reactivar <i>Luz Mortecina</i> . Sus mazmorras han sido pobladas por generaciones de criaturas que luchan entre sí desde su muerte, y ella busca ponerlas bajo su control una vez más. |
| 4721 AR | El año actual. <i>Luz Mortecina</i> se infesta con una banda de mitflits, que son desplazados por morlocks que los empujan hacia arriba a instancias de su "Reina Fantasma". <i>Luz Mortecina</i> está lista para una prueba de poder. |



RUINAS DE LUZ MORTECINA

Resumen de las Bóvedas de la Abominación

A continuación, tienes un resumen de las aventuras contenidas en la Senda de Aventura.

RUINAS DE LUZ MORTECINA

Por James Jacobs

Senda de Aventura Pathfinder #163, Niveles 1-4

Cuando la misteriosa *Luz Mortecina*, un inquietante faro situado en el interior de Otari, brilla con una luz torva, la gente de Otari sospecha que hay problemas. Los nuevos héroes del pueblo deben aventurarse en las ruinas que rodean alrededor del faro - y adentrarse en los niveles de las mazmorras para descubrir el mal que encierra *Luz Mortecina*. Monstruos horribles, trampas mortales y misteriosos fantasmas esperan a los héroes.

MANOS DEL DIABLO

Por Vanessa Hoskins

Senda de Aventura Pathfinder #164, Niveles 5-7

Las Bóvedas de la Abominación se extienden muy por debajo de *Luz Mortecina*, y es hora de llevar armas,

antorchas y el ingenio a las mazmorras más profundas. Aquí, los viles modeladores de carne trabajan para crear especímenes perfectos para su líder muerta hace mucho, y un poderoso diablo todavía trabaja para crear un ejército de monstruos feroces y díscolos en las mazmorras. Un inesperado aliado puede revelar los secretos de las Bóvedas de la Abominación, pero su precio es muy alto y debe pagarse con sangre.

OJOS DE MUERTE VACÍA

Por Stephen Radney-MacFarland

Senda de Aventura Pathfinder #165, Niveles 8-10

Los niveles más profundos de las Bóvedas de la Abominación contienen enormes cavernas y una reliquia dejada por una de los Dioses Exteriores. Los héroes deben lidiar con la despiadada política de los astutos drow, los gnomos muertos vivientes, los vampíricos urdefhan y criaturas más extrañas para conseguir las herramientas necesarias con que derrotar a Belcorra Haruvex. Sin embargo, la hechicera no muerta crece en poder, y los héroes deben hacer que descansen antes de que reclame todo el poder de su malévolamente protectora.

RUINAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

Artefactos y Objetos

Los siguientes nuevos objetos aparecen en las "Ruinas de Luz Mortecina" y tienen interés a lo largo de toda la Senda de Aventura.

LUZ MORTECINA

ÚNICO ARTEFACTO MÁGICO NIGROMANCIA

Luz Mortecina es mucho más que un faro de 115 pies de altura que se eleva desde el corazón de unas viejas ruinas en Pantano Brumoso, sus pálidas paredes de piedra se extienden muy por debajo de las ruinas, pasando por ocho niveles diferentes de mazmorras y finalmente terminan en el noveno nivel bajo la superficie, donde sus profundos cimientos se centran en una cámara ominosa donde, hace mucho tiempo, la propia Nhimbaloth rozó físicamente una vez este mundo. Una vez que terminó su construcción física, la hechicera Belcorra Haruvex utilizó este lugar como fuente de poder para infundir de poder arcano las paredes, los suelos y los techos de cada uno de los niveles de *Luz Mortecina*. La lente en la cúspide del faro habría sido capaz, con el tiempo, de concentrar esta energía arcaica persistente en un poderoso rayo, pero los planes de Belcorra se interrumpieron antes de que pudiera sustituir las lentes mundanas por otras mágicas y peligrosas.

Como artefacto, *Luz Mortecina* no puede ser dañado por medios normales. Sus paredes son impenetrables e impermeables a cualquier intento de cualquiera por romperlas, excepto por los seguidores de Nhimbaloth. Ellos bloquean los efectos que permiten el paso temporal, como *pasamiento*, y también crean una barrera contra los viajes dimensionales. Los muros intentan contrarrestar los efectos de teletransporte y los viajes planares dentro o fuera de las zonas en el interior

OBJETO 20

de *Luz Mortecina* y los esfuerzos por invocar criaturas en el área (usando un modificador de +37 para contrarrestarlo); este efecto no impide que la criatura invocada se vaya cuando la invocación termine.

En su actual estado de funcionalidad disminuida, *Luz Mortecina* sólo puede activarse de dos maneras. Intercambiando una serie de lentes de faro mágicas que concentran la torva mirada de Nhimbaloth - lentes tan poderosas que incluso Belcorra tiene especial cuidado con ellas, el artefacto gana un poder significativamente mayor, incluyendo la capacidad de llegar hasta Absalom y activar sus efectos cada minuto. Estas lentes se describen en "Ojos de Muerte Vacía", la tercera aventura de la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación.

Para activar *Luz Mortecina*, una criatura debe estar en la parte más profunda del artefacto (esta cámara se encuentra en el nivel del Templo y se presenta en "Ojos de Muerte Vacía").

Desde este punto, una criatura puede observar el mundo exterior remotamente a través de la lente de *Luz Mortecina*, incluyendo cualquier área que el rayo de *Luz Mortecina* pueda alcanzar.

Activar ➔ Interactuar; **Frecuencia** una vez al mes; **Efecto** Un rayo azul pálido brilla desde la lente de *Luz Mortecina* e ilumina una explosión de 30 pies de radio centrada en cualquier punto en un radio de 1 milla. La luz satura la región, haciendo que cualquier cadáver en la zona o a menos de 10 pies de la superficie de la zona iluminada se reanime como muerto viviente de nivel -1 (normalmente como guardianes esqueléticos o zombies tambaleantes). Una vez reanimado, el muerto viviente permanece activo hasta que es derrotado. Hasta entonces, permanece sin control y se ve impulsado únicamente por el deseo de masacrar a los vivos. Si *Luz Mortecina* está completamente restaurada, el muerto viviente se reanima en su lugar como cualquier muerto vi-

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

viente Común de nivel 15 o menor, según como desee el usuario.

Activar ➡ Interactuar; **Frecuencia** una vez al mes; **Efecto**

Un rayo azul pálido brilla desde la lente de *Luz Mortecina* e ilumina una explosión de 30 pies de radio centrada en cualquier punto en un radio de 1 milla. El usuario elige una criatura de 4º nivel o menos que se encuentre físicamente dentro de *Luz Mortecina*; esta criatura es entonces teletransportada a cualquier punto dentro de este radio de iluminación. Si *Luz Mortecina* se restablece por completo, cualquier número de criaturas dentro de *Luz Mortecina* de 15º nivel o inferior pueden ser transportadas. Este es un efecto de teletransporte.

Destrucción Si el fantasma de Belcorra se destruye permanentemente, *Luz Mortecina* pierde todas sus propiedades mágicas y se derrumba sobre sí mismo hasta su base, dejando un pozo increíblemente profundo en el Pantano Brumoso.

LINTERNA DE LUZ VACÍA OBJETO 6

RARO | ENCIANTAMIENTO | MÁGICO

Precio 240 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta 1**

Se dice que la luz azul pálida de esta linterna arcana brilla desde otra dimensión o incluso está vinculada, de alguna manera, al el resplandor de un fantasma cuando este es consumido por la diosa exterior Nhimbaloth. Una linterna de luz vacía no es intrínsecamente un objeto malvado, aunque sigue siendo una herramienta favorita de aquellos que quieren manipular las mentes de otros por razones siniestras. Se puede utilizar como una linterna de ojo de buey normal, pero su uso prolongado tiende a infundir en el usuario una vaga sensación de ser observado por ojos invisibles.

Activar ➡ Interactuar (emoción, visual); Frecuencia una vez por día; **Efecto** Diriges la luz de la linterna hacia una única criatura viva en un radio de 60 pies. Esta criatura debe intentar una salvación de Voluntad CD 20 para resistir los efectos de la luz.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se cuenta de que has intentado influirla mentalmente con la luz.

Éxito La criatura no se ve afectada pero piensa que la luz era inofensiva, a menos que ya conozca la verdadera naturaleza de la linterna.

Fallo La criatura queda fascinada por la luz de la linterna, y permanece fascinada mientras mantengas la Activación, hasta 10 minutos.

Fallo crítico Como un fallo, pero puedes mantener la Activación hasta 1 hora. Cuando el efecto termina, la criatura fascinada recuerda cualquier evento que haya tenido lugar mientras estaba fascinada como si fuera un recuerdo de un sueño.

Activar ➡ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Diriges la luz de la linterna a una sola criatura muerta viviente

en un radio de 60 pies para desviar parte de esencia de la criatura, infligiendo 4d8 de daño positivo a la criatura (salvación de Voluntad básica CD 20).

ELIXIR DEL ESCÉPTICO

OBJETO 1+

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | ELIXIR

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ➡ Interactuar

Este elixir agudiza tu mente y te permite ver a través de las mentiras, las falsedades y las artimañas mágicas. Obtenes un bonificador de objeto a las pruebas de Percepción y CDs de Percepción para detectar falsedades, ya sean mentiras habladas o engaños escritos. Obtenes este mismo bonificador de objeto a las salvaciones de Voluntad.

Tipo menor; **Nivel 1**; **Precio** 4 po

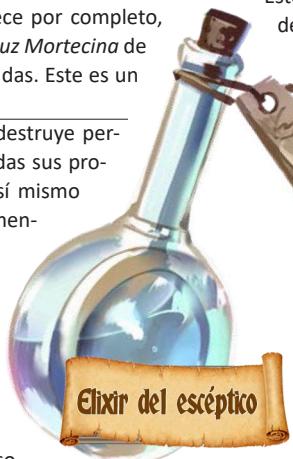
El bonificador es +1, y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel 6**; **Precio** 50 po

El bonificador es de +2, y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel 11**; **Precio** 300 po

El bonificador es de +3, y la duración es de 1 hora.



LOS JUNCOS SUSURRANTES

OBJETO 10

RARO | ARTEFACTO | ADIVINACIÓN | OCULTISMO

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta 2**

Este voluminoso tomo fue compilado hace siglos por un autor anónimo que pretendía recoger todas las paráboles, mitos, historias y encuentros con la Diosa Exterior Nhimbaloth. Según la introducción, la intención original del autor era crear una obra que los enemigos de la Muerte Vacía pudieran usar para luchar contra su influencia, pero a medida que se lee el libro, se va evidenciando que se ha conseguido el efecto contrario - al recopilar estos relatos, el autor generó sin darse cuenta una obra que facilitó la influencia de Nhimbaloth en el mundo. Los que veneran la Muerte Vacía buscan copias de este libro para usarlo como guía y como texto religioso, mientras que aquellos que no saben mucho y hojean el libro como si fuera una simple antología de historias caen sin querer presas del culto de Nhimbaloth o de los agentes de esta entidad. Aquellos que estudian Los Juncos Susurrantes durante demasiado tiempo suelen sufrir la maldición de resucitar como fantasmas tras su muerte - aunque su existencia nunca dura mucho, ya que son inevitablemente consumidos por Nhimbaloth.



Sin embargo, si un personaje comprende los peligros de este libro, mediante su uso moderado puede retrasar o incluso evitar que su destino sea ese. Si un personaje tiene cuidado de forma especial, podría incluso terminar usando Los Juncos Susurrantes para su propio y único propósito, como un arma contra el culto de Nhimbaloth. Sin



RUTINAS DE LUZ MORTECTOMIA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

embargo, usar el texto con demasiada frecuencia o aprovechar algunos de sus efectos más poderosos, hace que el usuario sienta un siniestro escalofrío. En estos casos, el usuario está expuesto a la maldición del tomo, la Muerte Vacía (ver más adelante).

El compilador anónimo quería producir una enorme tirada de *Los juncos susurrantes*, pero tras la edición inicial se dieron cuenta del peligro y desecharon sus planes, y en su lugar intentaron destruir las copias ya creadas. Esta cruzada llamó la atención del culto de Nhimbaloth, que rápidamente asesinó al compilador. Se cree que aún existen menos de dos docenas de copias de este raro tomo. La naturaleza siniestra del libro hace que todos los intentos de transcribirlo fracasen, resultando en cuerpos de texto incoherente y sin sentido.

Los juncos susurrantes proporciona varias habilidades, pero no puedes activar ninguna de ellas mientras estés aturdido, a menos que seas un seguidor de Nhimbaloth.

Activar 10 minutos (Investigar); **Efecto** Obtienes un bonificador de objeto +2 a las pruebas de habilidad para Recordar conocimiento sobre Nhimbaloth, su fe, o las criaturas asociadas a ella (como muertos vivientes incorpóreos, nieblas vampíricas, fuegos y otras criaturas incorpóreas asociadas con la muerte). Cada vez que utilices esta habilidad tras la primera en un período de 24 horas, te expones a la Muerte Vacía.

Activar comando, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Lees en voz alta una frase del libro y eliges como objetivo una única criatura muerto viviente incorpórea en un radio de 30 pies. Esa criatura muerto viviente recibe 5d6 de daño positivo (salvación básica de Voluntad CD 27) mientras porciones de su ser incorpóreo se consumen en trozos de siete agujeros a la misma distancia entre ellos. Cada vez que usas esta habilidad tras la primera en un período de 24 horas, te expones a la Muerte Vacía.

Activar comando Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Invocas una de las historias de Los Juncos Susurrantes que es similar a la situación, el entorno o las criaturas cercanas. Nieblas espeluznantes y susurros indistintos se elevan en una emanación de 20 pies a tu alrededor, y grupos de siete surcos perfectamente espaciados se manifiestan en el suelo, la vegetación y la carne de las criaturas dentro la emanación que no seas tú y hasta tres criaturas que designes en el momento de la activación. Las criaturas afectadas por estos surcos sufren de angustia mental agonizante en forma de desesperación paralizante y reciben 4d6 de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 27). Las nieblas, los susurros y los extraños bultos se desvaneцен al final del asalto, pero cualquier criatura que reciba daño mental por el efecto también tiene una penalización de -1 a las tiradas de salvación contra efectos con el rasgo de emoción durante 1 minuto. Estás expuesto a la Muerte Vacía cada vez que usas esta habilidad.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** tres veces al día; **Efec-**

to Lanzas uno de los siguientes conjuros al nivel más bajo posible (a menos que se especifique lo contrario): *desesperación aplastante* (sólo un objetivo en un radio de 30 pies), *miedo* (3º), *paranoia* o *asesino fantasmal*. Te expones a la Muerte Vacía cada vez que uses esta habilidad.

Muerte vacía (maldición, nigromancia, ocultismo) **Tirada de salvación** Voluntad CD 27; **Efecto** Si activas *Los Juncos Susurrantes* y no eres un adorador de Nhimbaloth, quedas anonadado 2 durante 24 horas mientras tus pensamientos te llenan de paranoias acerca de algo te observa desde el otro lado de la muerte. Si mueres mientras estás afectado por la Muerte Vacía, inmediatamente te conviertes en un fantasma. Cada 7 días que pasen tras convertirte en un fantasma, debes tener éxito en una prueba plana CD 2, indicando un fallo que eres consumido por Nhimbaloth. Una criatura cuyo fantasma es consumido de esta manera no viaja al Río de las Almas y es aniquilada por completo; esta criatura sólo puede volver a la vida a través del efecto de un conjuro de 10º nivel o un ritual como *deseo*.

Destrucción Las copias de *Los juncos susurrantes* no tienen protecciones especiales y pueden ser destruidas como cualquier libro normal, pero al hacerlo quien lo destruyó queda expuesto a la Muerte Vacía.

Rituales y Conjuros

Los héroes pueden encontrar de utilidad en las Bóvedas de la Abominación el siguiente nuevo ritual y este nuevo conjuro

DESPERTAR PORTAL

RITUAL 3

RARO CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 hora; **Lanzadores secundarios** hasta 5

Prueba principal Arcanos u Ocultismo (entrenado); Secundaria Arcanos u Ocultismo (el mismo que se utilice para la prueba principal)

Alcance 10 pies; **Objetivo** 1 portal

Intentas reactivar una puerta, portal o *círculo de teletransporte* (*Guía del Jugador Avanzado* 244) infundiéndolo con energías mágicas. Este ritual debe ser realizar con éxito dos veces, una en cada localización que conecte el portal. Mientras que los *círculos de teletransporte* y los portales encontrados en las Bóvedas de Abominación no requieren costes adicionales para ser reactivados, otros portales pueden requerir objetos raros o materiales específicos como coste de este ritual a discreción del DJ - algunos portales pueden ser incluso tan poderosos que este ritual no pueda reactivarlos en absoluto.

La CD requerida para reactivar con éxito un portal varía en función de la fuerza y la distancia entre sus extremos. Para los portales encontrados en la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación la CD varía según el nivel de la mazmorra en la que se encuentra. Utiliza las CDs por Nivel de Conjuro de la Tabla 10-5 en la página 503 de las *Reglas Básicas* de Pathfinder

Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

para determinar la CD de un portal, usando el nivel de la mazmorra en lugar del nivel del conjuro. Así, la activación del portal en el primer nivel de las Bóvedas de la Abominación requiere una prueba con éxito de CD 15, mientras que la reactivación del portal en el cuarto nivel requiere una prueba exitosa de CD 23.

Éxito crítico Reactivas el portal. Si su otro lado ya fue reactivado, el portal puede usarse normalmente y no se desactivará de forma natural. Si el otro lado todavía no ha sido reactivado, este lado permanece activo durante 1 año, posiblemente tiempo suficiente para encontrar y reactivar el otro portal conectado.

Éxito Como el éxito crítico, pero si el otro lado del portal no ha sido reactivado, este lado permanece activo durante sólo 1d6 días antes de que se desvanezca y vuelva a quedar inactivo.

Fracaso No consigues activar el portal, y la reacción mágica resultante te deja anonado 1 durante 24 horas.

Fallo Crítico Como el fallo, pero además, una criatura hostil es atraída a través del portal e inmediatamente ataca a los presentes. La criatura atraída a través de él varía, según la naturaleza del portal; en las Bóvedas de la Abominación, la criatura conjurada depende del nivel de la mazmorra en la que se haya intentado el ritual, como se indica a continuación.

Primer Nivel niebla vampírica (*Bestiario Pathfinder* 2 278)

Segundo Nivel scalathrax (página 86)

Tercer Nivel bocón barbotante (*Bestiario Pathfinder* 176)

Cuarto Nivel fuego fatuo (*Bestiario* 333)

Quinto Nivel come almas (*Bestiario* 2 247)

Sexto Nivel glotón del vacío (página 87)

Séptimo Nivel wraith terrorífico (*Bestiario* 2 298)

Octavo Nivel mago fantasma (*Bestiario* 166)

Noveno Nivel gosreg (*Bestiario* 2 133)

Décimo Nivel vástago brillante (*Bestiario* 292)

BANQUETE DE GUSANOS CONJURO 2

RARO NIGROMANCIA

Tradiciones ocultista, primigenia

Lanzamiento ♦ somático, verbal

Alcance 30 pies; Objetivos 1 criatura corpórea

Tirada de salvación Fortaleza; Duración ver abajo

Gusanos roedores se materializan en la carne de la criatura objetivo, infligiendo 4d6 de daño perforante y 1d6 de daño persistente perforante. Si el objetivo es una criatura muerta viviente no esquelética, infinges 2d6 de daño perforante persistente adicional. El objetivo debe intentar una salvación de Fortaleza.

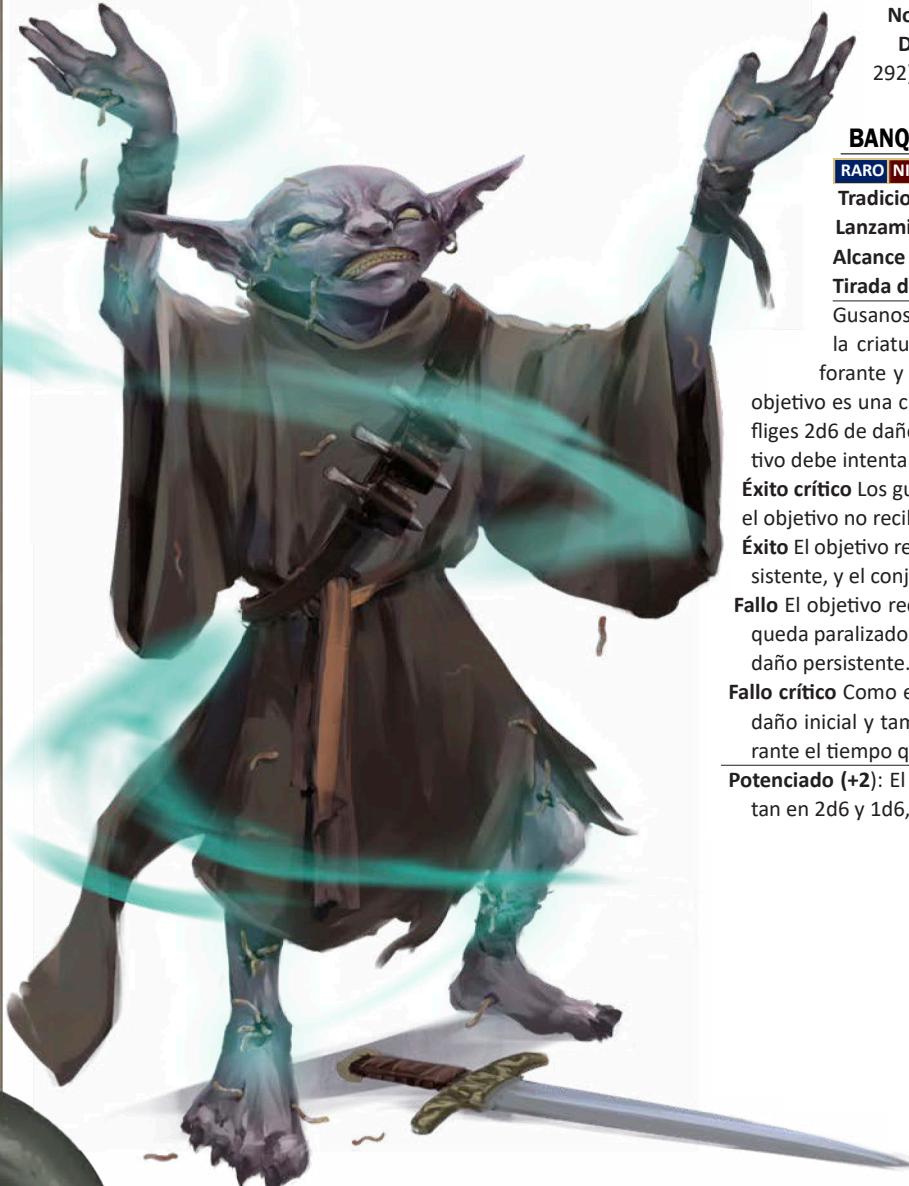
Éxito crítico Los gusanos se retuerzen inofensivamente y el objetivo no recibe ningún daño.

Éxito El objetivo recibe todo el daño inicial pero no daño persistente, y el conjuro termina de inmediato.

Fallo El objetivo recibe todo el daño inicial y persistente y se queda paralizado por el dolor durante el tiempo que dure el daño persistente.

Fallo crítico Como el fallo, pero el objetivo recibe el doble de daño inicial y también queda lentificado 1 por el dolor durante el tiempo que dure el daño persistente.

Potenciado (+2): El daño inicial y el daño persistente aumentan en 2d6 y 1d6, respectivamente.



RUTAS DE LA MORTECTRIA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

Arquetipo de Cazador de Fantasmas

Los fantasmas tienen una amplia gama de capacidades y características: no hay dos fantasmas exactamente iguales, ya que la naturaleza de sus habilidades depende tanto de quiénes fueron en vida como de la forma en que murieron. La aparición, el fenómeno espectral que permanece en un lugar de muerte o de emociones fuertes, está relacionado con los fantasmas, pero no son la misma cosa.

El cazador de fantasmas sabe que los fantasmas y las apariciones comparten muchas características. Centrándose en estas similitudes, pueden rastrear, enfrentarse y derrotar todo tipo de almas inquietas, ayudándolas a encontrar la paz y a pasar a la otra vida.

DEDICACIÓN DE CAZADOR DE FANTASMAS DOTE 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Entrenado en Ocultismo o Religión

Has centrado tu entrenamiento en cazar y derrotar fantasmas, espíritus y todo tipo de fantasmas. Elige Saber de espíritus o Saber de apariciones; pasas a estar entrenado en esta habilidad. Si ya estabas entrenado en ambas habilidades, pasas a estar entrenado en una nueva habilidad que elijas.

Elige dos trucos de la lista de conjuros ocultistas. Cada truco debe tener el rasgo de adivinación, encantamiento o nigromancia. Puedes lanzar estos conjuros como conjuros ocultistas innatos. Obtienes acceso a la actividad de Lanzar un Conjuro si no la tenías ya.

Estás entrenado en las tiradas de ataque de conjuros y en las CDs deconjuro. Normalmente puedes sustituir componentes materiales por componentes sómicos, por lo que no necesitas una bolsa de componentes de conjuros. Tu habilidad de conjuro clave para estos conjuros es Carisma.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo de cazador de fantasmas.

VOZ DE LA TUMBA DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Cazador de Fantasmas

Puedes usar tu elección de Saber de espíritus o Saber de apariciones para Impresionar o Pedir cosas sobre criaturas incorpóreas. A discreción del DJ, un espíritu incorpóreo puede estar dispuesto a escucharte.

INVESTIGAR APARIÓN DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Cazador de Fantasmas

Eres experto en detectar los signos reveladores de los fantasmas y las apariciones. Incluso cuando no estás investigando en modo de exploración, obtienes una prueba de Recordar conocimiento sobre muertos vivientes incorpóreos y apariciones activos en la zona. También obtienes un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de habilidad para desactivar a apariciones.

CONJUROS ESPÍRITUALES

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de cazador de fantasmas

Tu habilidad para enfrentarte a amenazas incorpóreas se convierte en conjuro de pleno derecho. Elige un conjuro ocultista de 1º nivel.

Puedes Lanzar este Conjuro como un conjuro ocultista innato. A 6º nivel, obtienes un conjuro ocultista de 2º nivel, y a 8º nivel, obtienes un conjuro ocultista de 3º nivel. Cada uno de estos conjuros debe tener el rasgo de adivinación, encantamiento o nigromancia. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez al día.

GOLPE FANTASMA

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de cazador de fantasmas

Una vez al día, puedes infundir un arma que lleves con energías mágicas que te permiten golpear de verdad contra muertos vivientes incorpóreos. El arma gana los efectos de la runa de propiedad *toque fantasmal* durante 10 minutos.

A 10º nivel, puedes aplicar este efecto a dos armas en lugar de una.

MIRAR MÁS ALLÁ

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de cazador de fantasmas

Tienes una visión asombrosa de la forma en que se manifiestan, manipulan la mente y rejuvenecen los fantasmas y las apariciones. Obtienes un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos mentales provocados por muertos vivientes incorpóreos y apariciones, y puedes hacer una tirada de Saber de espíritus o Saber de apariciones para Iniciativa, si sabes que hay presente un muerto vivo incorpóreo o una aparición.

Si estás presente cuando un espíritu o una aparición es derrotado, obtienes al instante un destello de conocimiento de cómo se puede poner permanentemente a descansar. Normalmente, este destello se manifiesta como una visión de una escena rápida, estrechamente vinculada a la fuente de la creación del espíritu o aparición. Intenta una prueba de Saber de espíritus o Saber de apariciones, respectivamente, con una CD apropiada para el nivel según el nivel del espíritu o de la aparición. Si tienes éxito, obtienes una pista sobre cómo hacer que el espíritu descance o desactivar permanentemente la aparición; con un éxito crítico, aprendes el método exacto de hacerlo.





GRANDES LUCES DE CADÁVERES

Una luz de cadáver típica puede animar un cadáver Pequeño o Mediano, pero las luces de cadáver especialmente potentes, pueden habitar cuerpos más grandes. Sus capacidades básicas siguen siendo las mismas, pero el daño que infligen y la CD de su Luz de Muerte aumentan en función de su nivel aumentado.

Luz de cadáver

Un fuego fatuo que se muere de hambre puede surgir como una esfera fría, de color azul y brillante de humedad esponjosa: una luz de cadáver. La luz de cadáver busca instintivamente un cadáver anfitrión para habitarlo, ya que su forma física se deteriora rápidamente si no se oculta dentro de una criatura muerta.

Luz de Cadáver

RARA CM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +7; sentir cadáver (preciso) 30 pies, visión en la oscuridad

Idiomas Común, Necril

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +8, Sigilo +8

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

Sentir cadáver Una luz de cadáver puede sentir los cadáveres dentro de su alcance. Se trata de un sentido preciso que funciona a través de barreras sólidas de menos de 5 pies de grosor.

CA 17; Fort +5, Ref +10, Vol +7

PG 40, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Debilidades** contundente 5 (en cadáveres esqueléticos) o corte 5 (en cadáveres carnosos)

Intolerancia a la luz solar Un cadáver expuesto a la luz solar queda aturdido 2 y torpe 2, y no puede Reclamar un cadáver.

Forma de Fuego Cuando una luz de cadáver se reduce a 0 Puntos de Golpe mientras está fusionada con un cadáver, se reduce en su lugar a 1 Punto de Golpe mientras el cadáver cae al suelo y la luz de cadáver emerge de él en su forma de fuego. Mientras está en forma de fuego, una luz de cadáver es Diminuta y no puede realizar más acciones que Reclamar un cadáver o volar. Una luz de cadáver que comienza su turno en forma de fuego debe intentar una prueba plana CD 16 al final de su turno; si falla, pierde 1 Punto de Golpe. Una luz de cadáver reducida a 0 Puntos de Golpe mientras está en forma de fuego es destruido.

Velocidad 25 pies, vuelo 25 pies (sólo en forma de fuego)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +10, **Daño** 1d8+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +10 (ágil), **Daño** 1d6+6 cortante

Reclamar cadáver ♦ (nigromancia) **Prerrequisitos** La luz de cadáver está en forma de fuego y se encuentra junto a un cadáver Mediano o Pequeño que no haya sido reclamado ya por otra luz de cadáver en las últimas 24 horas; **Efecto** La luz del cuerpo se fusiona con el cadáver, haciendo que éste se levante y recupere 3d6 Puntos de Golpe.

Luz de Muerte ♦♦ (emoción, miedo, mental, nigromancia, ocultista)

Prerrequisitos La luz de muerte está en un cadáver; **Efecto** La luz de muerte emite un haz de luz azul enfermizo desde su boca y ojos en un cono de 20 pies. Todas las criaturas vivas en esta área deben intentar una tirada de Fortaleza CD 18. Si al menos 1 criatura falla su salvación, la luz del cadáver recupera 2d6 Puntos de Golpe, ganando cualquier que excede su máximo como Puntos de Golpe temporales que duran 1 minuto. La luz de cadáver no puede de usar Luz de Muerte durante 1d4 rondas.

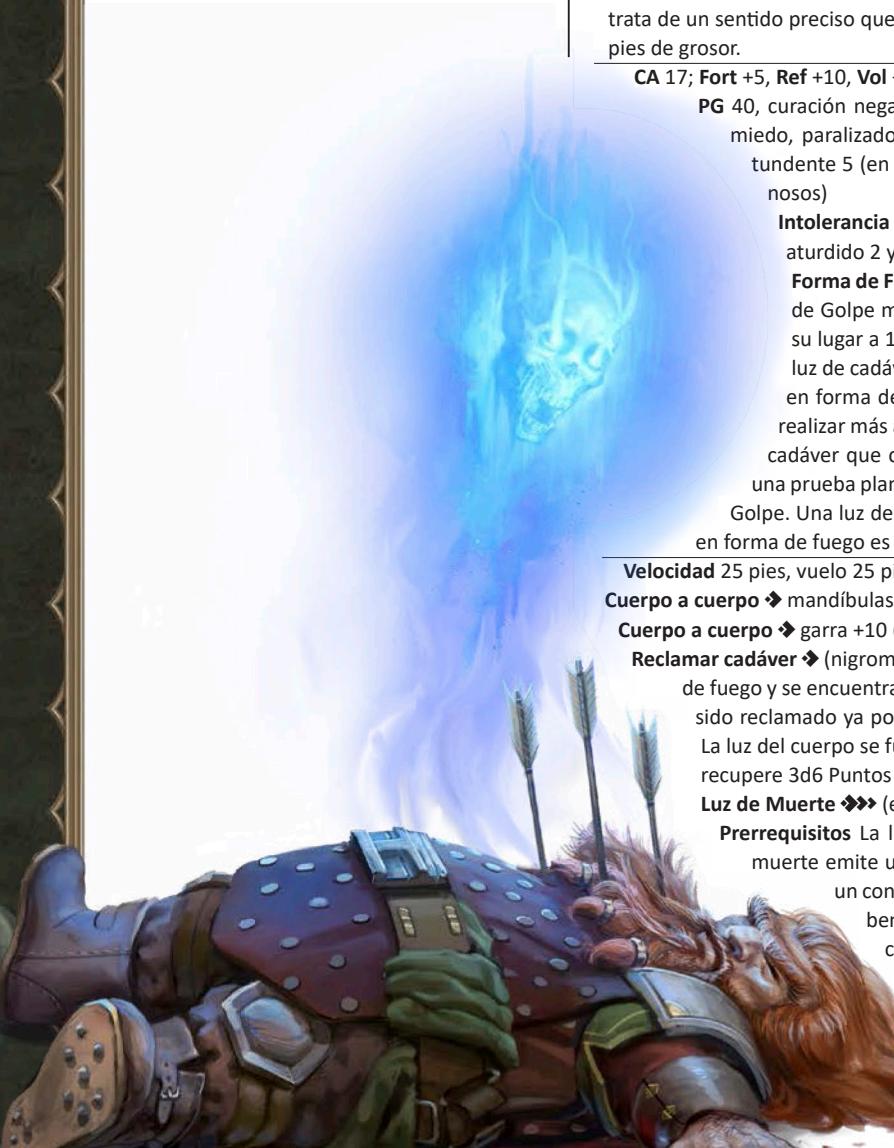
Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura recibe 1d6 de daño negativo.

Fallo La criatura recibe 2d6 de daño negativo y queda asustada 1.

Fallo crítico La criatura recibe 4d6 de daño negativo y queda asustada 3

CRIATURA 2





RUTAS DE LUZ MORTECTINA



CARGAS VACÍAS

Así como el culto de Nhimbaloth considera a los fuegos fatuos como los ojos de la diosa, sus enseñanzas sostienen que los fuegos parpadeantes son la suave caricia de su toque. Para ellos, la confusión impuesta por un fuego parpadeante es similar a abrir la mente a la presencia de la diosa, y muchos sectarios de la fe mantienen fuegos parpadeantes para usarlos de la misma manera en que otras religiones usan incienso o sustancias tóxicas para lograr un éxtasis religioso.

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Índices

Fuego parpadeante

El fuego parpadeante es un tipo de fuego fatuo menos poderoso pero no menos malévolos que flota y se retuerce. Como sus parientes más peligrosos, los fuegos parpadeantes prefieren frecuentar pantanos solitarios o tramos de ríos o arroyos solitarios, particularmente cerca de las orillas donde pueden hacerse pasar por algo tan nimio como una pequeña reunión de luciérnagas. El cuerpo de un fuego parpadeante tiene un metro de largo de fibras parecidas a un cabello que parpadea y pulsa con cintas y puntos de una extraña luz amarilla mientras la criatura revolotea por el aire.

Aunque un fuego parpadeante puede saborear el miedo, y encuentra su sabor delicioso, no se alimenta de esta emoción. En su lugar, un fuego parpadeante subsiste mediante la confusión y la duda. La sensación de inquietud que des prende un viajero cuando se pierde en el bosque es la comida favorita de los fuegos parpadeantes. Pueden absorber de esta sensación de desorientación sin traicionar su presencia o dañar a su presa. Con el tiempo, los fuegos parpadeantes se vuelven demasiado hambrientas y se ven obligadas a revolotear más cerca, confundir a su presa, y atiborrarse de emociones crudas. Los fuegos parpadeantes hacen todo lo posible para alejarse antes de morir, y los más hábiles de estos atormentadores pueden mantener con vida una comida elegida durante días, sorbiendo de la confusión en pequeñas dosis.

FUEGO PARPADEANTE

POCO COMÚN CM PEQUEÑO ABERRACIÓN AIRE

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas Aklo, Común

Habilidades Acrobacias +8, Engaño +7, Intimidación +5, Sigilo +8

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

CA 20; Fort +6, Ref +10, Vol +7

PG 18; Inmunidades magia

Resplandor (aura, luz) 5 pies. Un fuego parpadeante es en sí mismo invisible en su forma natural, pero brilla con una luz amarilla pálida, proyectando luz brillante en el aura, que lo hace visible.

Inocuo La apariencia de un fuego parpadeante registra extrañamente las mentes de las criaturas que están confusas. Una criatura con el estado de confuso nunca ataca a un fuego parpadeante a menos que la criatura haya sido dañada por la habilidad de descarga del fuego parpadeante en las últimas 24 horas.

Inmunidad mágica Un fuego parpadeante es inmune a todos los conjuros excepto *fuego feérico*, *ráfaga de viento*, *proyectil mágico* y *laberinto*.

Velocidad vuelo 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ descarga +11 (mágico), Daño 1d8+2 de electricidad

Consumir confusión ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por ronda;

Requisito Una criatura está a menos de 15 pies del fuego parpadeante y está confusa. **Efecto** El fuego parpadeante se alimenta de la confusión de la criatura, incluso cuando su cuerpo parpadeante y sus giros inconexos hacen que los efectos existentes del estado confuso persistan. Recupera 1d4 Puntos de Golpe, y si el estado confuso de la criatura tiene una duración limitada, dura 1 ronda adicional.

Parpadeo ♦♦ (emoción, encantamiento, mental, visual) El fuego parpadeante se agita y revolotea en el aire alrededor de la cabeza de una criatura adyacente, y parpadea en toda su longitud y centellea en un desconcertante conjunto de pulsaciones que distraen. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 18 o queda confusa durante 1 ronda (2 rondas en caso de fallo crítico). Con un éxito crítico, la criatura es temporalmente inmune a Parpadeo durante 24 horas.

CRÍATURA 2





MÁQUINAS MORLOCK

Los ingenieros Morlock tienen talento para descifrar maquinaria antigua o construcciones dañadas, pero no guardan notas ni registran sus técnicas. Como resultado, un enclave morlock podría estar defendido por extraños y antiguos peligros mecánicos o constructos que tratan a los morlocks como aliados, aunque ninguno de los morlocks sepá decir quién construyó las máquinas que utilizan.



Morlock

Los morlocks proceden de humanos perdidos hace tiempo en el mundo de la superficie. Tienen una afinidad por la maquinaria, el carroñeo y extraños comportamientos ocultos.

CARROÑERO MORLOCK

El carroñero morlock es una versión más larguirucha y pequeña del típico morlock. Su estatura les permite introducirse en zonas a las que otros morlocks no pueden acceder.

CARROÑERO MORLOCK

CE PEQUEÑO HUMANOIDE MORLOCK

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas Infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5 (+7 Escalada), Sigilo +7

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

Objetos daga

Ceguera ante la luz

CA 16; Fort +4, Ref +9, Vol +6; +2 de estado a todas las salvaciones contra enfermedad y veneno

PG 20

Velocidad 30 pies, trepar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +9 (ágil, sutil, versátil Cor), Daño 1d4+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +7 (ágil), Daño 1d4+2 perforante

A distancia ♦ daga +9 (ágil, arrojada a 10 pies, versátil Cor), Daño 1d4+2 perforante

Ataque de desplazamiento ♦♦ El carroñero morlock se Mueve dos veces, ignorando el terreno difícil causado por rasgos naturales de caverna como escombros o estalagmitas. En cualquier momento de su movimiento, el morlock puede realizar un Golpe cuerpo a cuerpo contra un enemigo a su alcance.

Ataque furtivo El morlock infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Postura de enjambre Un morlock puede compartir el mismo espacio con otro morlock, pero no puede haber más de dos morlocks en el mismo espacio. Cuando los morlocks comparten el mismo espacio, obtienen un bonificador +1 de circunstancia a las tiradas de ataque.

INGENIERO MORLOCK

La mayoría de los morlocks tienen poco talento para la artesanía, pero unos pocos tienen una extraña habilidad para el trabajo manual.

INGENIERO MORLOCK

POCO COMÚN CM MEDIANO HUMANOIDE MORLOCK

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas Infracomún

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9 (+11 Trepar), Artesanía +10, Sigilo +10

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

Objetos lanzador de proyectiles (5 puñados de chatarra), martillo de guerra

Ceguera ante la luz

CA 18; Fort +7, Ref +12, Vol +10; +2 de estado a todas las salvaciones contra enfermedad y veneno

PG 46

Velocidad 30 pies, escalada 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +11 (empujón), Daño 1d8+6 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11 (ágil), Daño 1d4+6 perforante

A distancia ♦ lanzador de proyectiles +10 (letal d8, incremento de alcance 50 pies, versátil P), Daño 1d6+6 contundente

Proyectil improvisado ♦ El ingeniero morlock fabrica rápidamente un proyectil impro-

CRIATURA 1

CRIATURA 3

RUTAS DE LUZ MORCETTINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

visado a partir de los objetos que lleva o que tiene accesibles de forma sencilla en las casillas adyacentes. Cuando se disponga de materiales inusuales, un proyectil improvisado podría infligir un daño distinto a contundente o perforante; por ejemplo, un ingeniero morlock junto a una hoguera podría construir un proyectil que inflija daño de fuego.

Ataque furtivo El morlock infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Postura de enjambre Como el carroñero morlock.

Chapuzas asombroso El ingeniero morlock modifica un constructo o un peligro mecánico adyacente. Intenta una prueba de Artesanía contra la CD de Fortaleza del constructo o del peligro. El morlock no puede obtener un resultado mejor que el fracaso si el nivel del objetivo es más del doble que el del morlock. Esta habilidad refleja una reparación apresurada del campo de batalla; una vez que un constructo o peligro recupera Puntos de Golpe gracias a esta habilidad, no puede hacerlo de nuevo hasta que haya sido Reparado.

Éxito crítico El objetivo recupera 8d6 Puntos de Golpe y un bonificador de circunstancia de +1 a las tiradas de ataque durante 1 minuto. De forma alternativa, el morlock puede infijir 8d6 de daño (contundente, perforante o cortante, a elección del ingeniero morlock) a la construcción o al peligro.

Éxito Como un éxito crítico, pero el objetivo recupera 4d6 Puntos de Golpe o el morlock infinge 4d6 de daño.

Fallo Crítico El morlock se hiere a sí mismo, recibiendo 3d6 puntos de daño (normalmente contundente, perforante o o cortante, pero puede ser de otro tipo a discreción del DJ).

SECTORIO MORLOCK

Los morlocks que sirven como sacerdotes en sus cónclaves normalmente se dedican a la espeluznante magia oculta.

SECTORIO MORLOCK

POCO COMÚN CE MEDIANO HUMANOIDE MORLOCK

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas Aklo, Infracomún

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +11 (+13 Trepar), Artesanía +11 (sólo reparación), Ocultismo +13, Sigilo +11

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

Objetos maza

Ceguera ante la luz

CA 21; Fort +9, Ref +11, Vol +11; +2 de estatus a todas las salvaciones contra enfermedad y veneno

PG 58

Velocidad 30 pies, trepar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ garrote +11, Daño 1d6+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11 (ágil), Daño 1d4+5 perforante

A distancia ♦ garrote +13 (incremento de alcance 10 pies), Daño 1d6+5 contundente

Conjuros ocultistas innatos CD 21, ataque +13; 2º imagen múltiple, dolor fantasmal, maniobra telecinética; 1º perdición, zarcillos macabros, rayo de debilitamiento, trucos atontar, sonido fantasma, escudo, proyectil telecinético

Ataque oculto El sectorio morlock se Mueve hasta la mitad de su velocidad, ignorando terreno difícil causado por características naturales de caverna como escombro o estalagmitas. En cualquier momento de su movimiento, el cultista morlock puede Lanzar un Conjuro que normalmente requeriría dos acciones o menos para lanzarlo.

Ataque furtivo El morlock infinge 1d6 de daño de precisión adicional de a las criaturas desprevenidas.

CRÍATURA 4





ACEITE SCALATHRAX

El aceite de Scalathrax es un valioso componente alquímico, pero es difícil de extraer y conservar. Gastando 10 minutos y teniendo éxito en una prueba de Artesanía CD 21, un personaje puede extraer 1 bulto de aceite de scalathrax por valor de 20 po de un scalathrax recién matado.

Si el aceite de scalathrax se utiliza para Fabricar un objeto alquímico que infliga daño por fuego o que se beneficie de la calidad resbaladiza del aceite, el artesano gana un bonificador de +1 a su prueba de artesanía. El aceite de Scalathrax puede usarse como aceite para lámparas, aunque a menudo se considera demasiado valioso para un uso tan mundano.

Scalathrax

Estos horrores escurridizos habitan en redes de cuevas remotas en las Tierras Oscuras, prefiriendo anidar en estrechas fisuras. Cuando están de caza, lanzan púas desde sus largas patas, o rocían a sus enemigos con un aceite tóxico transparente. El mismo aceite recubre el cuerpo del scalathrax, que es bastante inflamable, ya sea cubriendo a una víctima o al propio scalathrax.

Aunque un scalathrax parece salvaje, es más inteligente de lo que parece y es capaz de hablar con una voz húmeda y escurridiza. La gran mayoría de los scalathrax tienen mal genio y se enfadan rápidamente, y la mayoría de ellos disfrutan matando. Es posible forjar una alianza con un scalathrax, pero para ello es necesario sobornarle constantemente con nuevas criaturas para matar o una personalidad especialmente intimidante: los scalathrax suelen respetar a los matones, ya que en ellos ven reflejados sus propios valores crueles.

SCALATHRAX

CRIATURA 4

POCO COMÚN NE MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +11, visión en la oscuridad

Idiomas Infracomún

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +11, Sigilo +13

Fue +3, Des +5, Con +3, Int -2, Sab +3, Car +0

CA 21; Fort +11, Ref +13, Vol +9

PG 60; Debilidades fuego 5; Resistencias veneno 5

Escamas aceitosas Un scalathrax exuda constantemente un aceite brillante que lo hace excepcionalmente resbaladizo. Trata los resultados de las pruebas de Acrobacias para Escurriarse o de cualquier prueba de habilidad para Escapar como un grado de éxito mayor que el resultado obtenido. Un scalathrax pierde este beneficio durante 1 minuto después de recibir cualquier cantidad de daño por fuego.

Velocidad 25 pies, escalada 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +13 (sutil), **Daño** 2d8+5 perforante más veneno de scalathrax

A distancia ♦ púa de pierna +13 (incremento de alcance 20 pies),
Daño d4+5 perforante

Veneno de Scalathrax (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD

21; **Duración máxima** 6 rondas; **Etapa 1** torpe 1 (1 ronda); **Etapa 2** torpe 1 y lentificado 1 (1 ronda); **Etapa 3** torpe 1 y lentificado 2 (1 ronda)

Rociada de aceite tóxico ♦♦ (conjuración, primigenio) El scalathrax expulsa una gota de aceite tóxico por la boca en un cono de 15 pies. Las criaturas en el área deben intentar una salvación de Reflejos CD 21. El scalathrax no puede usar la Rociada de Aceite Tóxico de nuevo durante 1d4 rondas.

Éxito crítico La criatura no se ve ni se ve afectada.

Éxito La criatura recibe 1d8 de daño por veneno.

Fallo La criatura recibe 2d8 de daño por veneno. Durante 1 minuto, la criatura gana debilidad al fuego 5, y siempre que la criatura falle críticamente con una tirada de ataque con un arma sostenida con las manos, se le cae la arma.

Fallo crítico Como el fallo, pero con 4d8 de daño por veneno.



RUTINAS DE LUZ MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura



AGENTES DE LA MUERTE VACÍA

Al igual que con los fuegos fatuos y sus parientes menos poderosos, los fuegos parpadeantes, los glotones del vacío están asociados con la diosa exterior Nhimbaloth. Sus sectarios ven al glotón del vacío un encarnación de su hambre y se sabe que se ofrecen a sí mismos como presa ante los glotones del vacío para lograr una visión religiosa. La mayoría de los que lo intentan miran a la muerte más de cerca de lo que pretendían.

Glotón del vacío

Un glotón del vacío es un poderoso tipo de fuego fatuo que se vincula a un lugar donde mora la miseria - un cementerio, un campo de prisioneros o un campo de batalla reciente. Aparece como una esfera hirviante de ojos brillantes que se arremolinan alrededor de un vórtice negro vacío de 4 pies de ancho. Desde el interior de este vórtice se extienden largos y semitransparentes zarcillos que terminan en manos de siete dedos con forma de agujas.

GLOTÓN DEL VACÍO

RARA CM MEDIANO ABERRACIÓN AIRE

Percepción +18, visión en la oscuridad

Idiomas Aklo, Común

Habilidades Acrobacias +18, Engaño +15, Intimidación +15, Ocultismo +18, Sigilo +18

Fue +0, Des +6, Con +3, Int +6, Sab +4, Car +3

CA 30; Fort +13, Ref +18, Vol +16

PG 90; Inmunidad magia

Resplandor (aura, luz) 30 pies. La punta de los dedos de un glotón del vacío y sus siete ojos brillan, arrojando luz brillante en la zona y haciéndolo visible si era invisible.

Inmunidad mágica Un glotón del vacío es inmune a todos los conjuros, excepto a *fuego feérico, partículas rutilantes, proyectil mágico, laberinto* y conjuros con el rasgo de luz.

Velocidad de vuelo 40 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +20 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+2 perforante y 4d6 de fuerza y golpe de miedo

A distancia ♦ telaraña ectoplásmica +20 (incr. de alcance 10 pies), **Efecto** trampa de red ectoplásmica

Conjuros ocultistas innatos CD 26; **4º oscuridad** (a voluntad)

Consumir Luz ♦ (oscuridad, evocación, ocultista)

Activación El glotón del vacío lanza *oscuridad*; **Efecto**

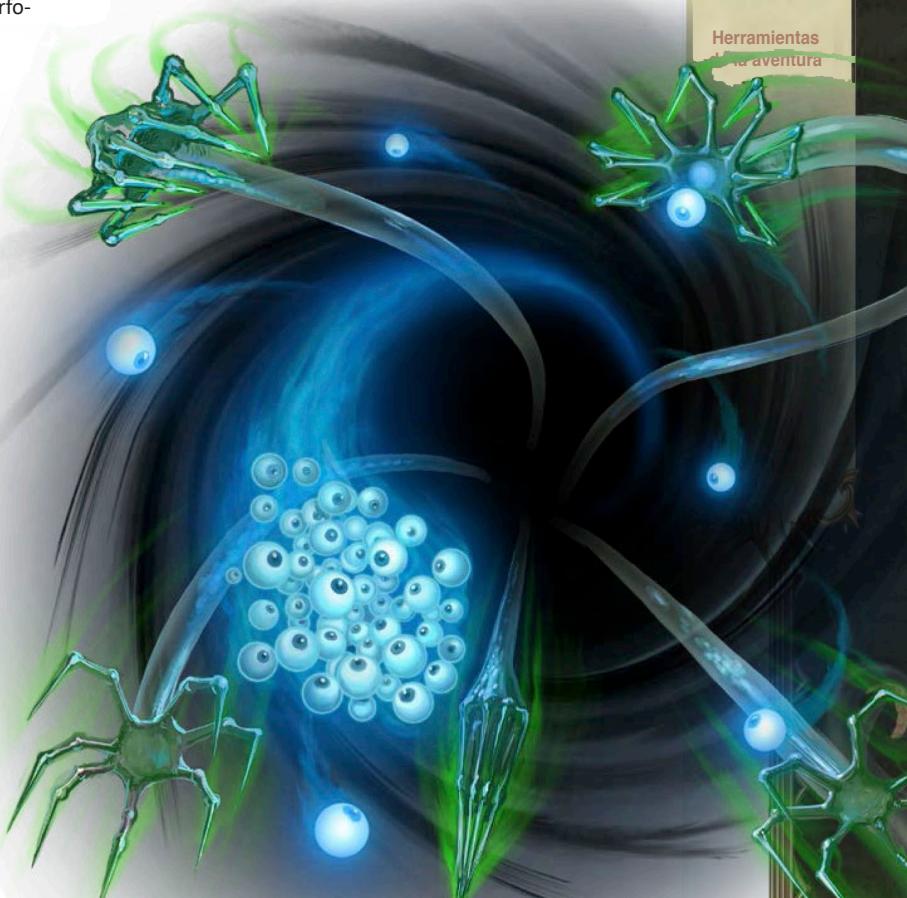
El glotón del vacío apaga su Resplandor como parte del lanzamiento del conjuro. Se vuelve invisible mientras permanezca en la zona de *oscuridad*. Si utiliza una acción hostil, su invisibilidad termina en cuanto se completa la acción hostil.

Trampa de telaraña ectoplásmica (conjuración, ocultista) Una criatura impactada por la trampa de telaraña ectoplásmica queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que tenga éxito en una prueba CD 26 para Escapar. La Trampa de Telaraña Ectoplásmica puede inmovilizar criaturas incorpóreas.

Golpe de miedo (emoción, miedo, mental, ocultista) Cuando el glotón del vacío daña a una criatura con su Golpe de garra, esta debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o queda asustada 1 (asustada 2 en caso de fallo crítico).

Alimentarse del Miedo ♦ (foco) **Frecuencia** una vez por ronda; **Requisito** Un enemigo está afectado por un efecto de miedo o tiene el estado asustado o moribundo y está a menos de 25 pies del glotón del vacío; **Efecto** El glotón del vacío se alimenta del terror de la criatura. Recupera 3d4 Puntos de Golpe y su Resplandor se vuelve a encender si se había extinguido. No puede volver a usar Consumir Luz durante 1d4 rondas, ya que está demasiado saturado de miedo para suprimir su Resplandor.

CRÍATURA 8



Otari Ilvashti

Espíritu incansable con valiosas pistas

Otari Ilvashti recuerda poco de su vida. Su época de niño creciendo en Absalom y sus aventuras con los otros miembros de la Guardia de la Rosa se han reducido a recuerdos lejanos pero agradables. Su miedo a la devastación que Belcorra planea desatar sobre Absalom es lo que lo mantiene encadenado a este mundo como fantasma.

Cuando la Guardia de la Rosa luchó contra Belcorra en la Fortaleza de Luz Mortecina, ella desató una poderosa explosión mágica que derrumbó la sala donde tuvo lugar el combate. Belcorra y tres héroes evitaron el colapso y lucharon, hasta la derrota final de Belcorra, pero el pícaro Otari quedó atrapado bajo el derrumbe. Sus compañeros asumieron que quedó pulverizado, pero Otari había caído en un nivel debajo del Torreón de Luz Mortecina que ninguno de los miembros de la Guardia de la Rosa sabía que existía. Otari quería escapar a la superficie de forma desesperada y compartir su descubrimiento, pero los secuaces de Belcorra lo obligaron a huir hacia las profundidades de las bóvedas, hasta que finalmente fue acorralado en una cueva sin salida por un inmenso otyugh que lo dejó atrapado y sufriendo de fiebre de la inmundicia. Otari murió en esa profunda cueva, pero su fantasma perdura.

Papel en la campaña

El papel de Otari es presentar las tareas necesarias para alcanzar los niveles inferiores de las Bóvedas de Abominación descritas en la Senda de Aventura Pathfinder #164: Manos del Diablo.

Una vez que los héroes se encuentren con el fantasma de Otari y expulsen los fuegos que lo atormentan, éste les cuenta su historia de dolor. Tiene dificultades para recordar gran parte de su vida, pero se emociona cuando se entera de que la Guardia de la Rosa sobrevivió y de que llamaron a su ciudad con su nombre.

Aunque la información de Otari sobre la mazmorra está siglos anticuada, su vínculo sobrenatural con las Bóvedas de la Abominación le permite vislumbrar el funcionamiento de la mazmorra y de sus principales actores. Cuando Otari habla con los héroes, asegúrate de que les transmite los siguientes puntos clave de información, ya sea en forma de respuestas a preguntas o información voluntaria.

- Belcorra albergaba un rencor contra Absalom y pretendía utilizar su siniestro faro *Luz Mortecina* como arma contra la ciudad. La Guardia de la Rosa nunca descubrió su uso real, aparte de que tenía algo que ver con la capacidad de transportar criaturas a través de distancias significativas y que podía reanimar a los muertos con su luz. Ninguno de los otros miembros de la Guardia de la Rosa sabía de las Bóvedas de la Abominación debajo de *Luz Mortecina*. Otari supo de ellas sólo en sus últimos días de vida.
- Algunas propiedades de las Bóvedas de Abominación aumentan la manifestación de fantasmas, no muertos espirituales, y fantasmas dentro de su dominio. Otari inicialmente creía que esto era un efecto secundario de *Luz Mortecina*, pero ahora sospecha un vínculo con una fuente mucho más antigua y ominosa en las profundidades debajo de este nivel. No sabe nada de Nimbaloth, pero si los héroes le hablan de la Diosa Exterior, sospecha que su influencia es la fuente.
- La propia Belcorra es ahora un fantasma, aunque no puede alejarse del sitio al que está atada. Otari puede sentirlo en algún lugar profundo bajo tierra y también es consciente de que el rango en el que puede moverse se expande lentamente.
- Otari sospecha que Belcorra tiene la intención de reactivar completamente *Luz Mortecina* y utilizarlo para comenzar su largamente retrasado ataque a Absalom. Se la debe hacer descansar antes que pueda terminar esta tarea. Otari no está seguro de cómo detenerla, pero cree que las pistas esperan ser descubiertas en los niveles más profundos de las Bóvedas de la Abominación.
- Por último, Otari siente la barrera del área D12 que bloquea el paso hacia los niveles más profundos de las Bóvedas de la Abominación. Comprende que está alimentada por las almas de los enemigos derrotados por Belcorra. Afortunadamente, también sabe cómo derribar la barrera. Los miembros de la Guardia de la Rosa fueron los aventureros que finalmente la mataron, y su resonancia psíquica puede derribar la barrera. Los héroes deben encontrar y colocar cuatro iconos que la Guardia de la Rosa tuvo una vez en el altar en el área D13 para hacer

RUTAS DE LA MORTECINTA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

esto. Las herramientas de ladrón infiltrador de Otari están aquí junto con sus huesos y representan su ícono. Los otros iconos son el broche que pertenece a la clérigo Aesephna Menhemes (que lleva el símbolo religioso de su dios, Erastil), el libro de conjuros del mago Zarmavdian, y la fiel espada larga de la guerrera Vol Rajani.

Una vez que los héroes asumen la carga de enfrentarse y derrotar a Belcorra y abrir el camino a los niveles más profundos de las Bóvedas de la Abominación, el alma de Otari es libre para viajar a su recompensa final. Debes asegurarte de dar toda la información descrita anteriormente a los héroes antes de que Otari se desvanezca.

Sin embargo, si lo deseas, puedes darle un giro más oscuro a las cosas: en lugar de que el espíritu de Otari consiga la libertad, podría ser capturado por el templo de Nhimbaloth en el fondo de las Bóvedas de la Abominación. En este caso, los héroes deberían conocer el destino de Otari a través de una visión o pesadilla, o quizás incluso ver su fantasma atormentado arrastrado hacia abajo contra su voluntad. El fantasma de Otari permanece atrapado hasta que los héroes finalmente derroten a Belcorra.

OTARI ILVASHTI

CRIATURA 9

ÚNICO CB MEDIANO FANTASMA INCORPOREO ESPÍRITU MUERTO VIVIENTE

Aventurero fantasma varón (*Bestiario Pathfinder* 166)

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas Común, Elfico, Gnomo

Habilidades Acrobacias +18, Sociedad +18, Sigilo +20, Latrocínio +20

Fue -5, **Des** +6, **Con** +0, **Int** +4, **Sab+3 Car** +4

Atado a un lugar (área D18)

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +20, **Vol** +17

PG 120, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades**

efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencia** a todo daño 10 (excepto fuerza, *toque fantasma*, o positivo; doble resistencia contra no mágico)

Rejuvenecimiento Asegurar los cuatro iconos de la Guardia de la Rosa y colocarlos en el altar del área D13 permite a Otari pasar a la otra vida.

Velocidad volar 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano fantasmal +19 (ágil, sutil, mágico), **Daño** 3d6+6 negativo

Fiebre de la inmundicia (enfermedad) Los estados de enfermo e inconsciente de la fiebre de la inmundicia no mejoran por sí solas hasta que la enfermedad se cure. Tirada de salvación CD 25 Fortaleza; **Etapa 1** portador sin efecto de enfermedad (1d4 horas); **Etapa 2** enfermo 1 (1 día); **Etapa 3** enfermo 1 y lentificado 1 mientras la criatura afectada siga enferma (1 día); **Etapa 4** inconsciente (1 día); **Etapa 5** muerte

Sombra infestada ♦♦ (conjuración, divino, teletransporte)

Otari se desvanece, emerge momentáneamente de la sombra de otra criatura en un radio de 30 pies, y hace un Golpe de mano fantasmal contra un único objetivo al alcance de

esta de esta criatura (pero no contra la criatura cuya sombra infeste). Con un Golpe exitoso, el objetivo queda también desprevenido hasta el inicio del siguiente turno de Otari. Otari reaparece entonces en su punto de partida. La criatura cuya sombra infestó Otari queda expuesta a la fiebre de la inmundicia.

Ataque furtivo Otari infinge 2d6 de daño adicional de precisión a criaturas que estén desprevenidas.



Wrin Sivinxí

Solicita patrocinadora perseguida por visiones espirituales

Wrin Sivinxí creció en el pequeño pueblo de Glitterbough en Kyonin, pero un viajero no encontraría su pueblo natal si visitara esa nación hoy en día, ya que Glitterbough fue destruida hace 10 años por demonios al servicio de Treerazer. A pesar de la pérdida de su ciudad natal, Wrin no siente tristeza ni desesperación por el suceso, ya que nadie pereció en la caída de Glitterbough. En los días previos al ataque del ejército de demonios, Wrin tuvo una visión del desastre. Ella advirtió a sus padres y vecinos, y su confianza en sus visiones dio al pueblo el tiempo que necesitaba para reubicar a un lugar seguro a todos en el pueblo. Cuando los demonios llegaron, encontraron Glitterbough abandonado, y cuando la quemaron en señal de frustración, sufrieron las trampas mágicas que los elfos habían dejado atrás para recibirlos.

Cuando alcanzó la mayoría de edad unos años después, Wrin dejó a sus padres y amigos, deseosa de encontrar su propio lugar en el mundo. Mientras viajaba, confiaba en sus visiones y su poco común fe en un panteón de deidades asociadas con el espacio y el tiempo al que se refiere como la Caravana Cósmica, mirando a las estrellas nocturnas para tomar decisiones para el mañana. Su habilidad para encontrar cosas perdidas y reunir extraños tesoros convirtió en una elección natural que estableciera su propia tienda de curiosidades, y no fue por casualidad que decidiera montar esa tienda en Otari, sencillamente era el puerto al que llegó cuando su capacidad de transporte para llevar su colección finalmente superó su portabilidad.

Abrió su tienda, las Maravillas de Wrin, hace 4 años. En ese tiempo, se ha convertido en parte de la comunidad, incluso aunque muchos de sus ciudadanos la consideren una excéntrica de buenas intenciones. Las ventas de lo extraño y bizarro no fluyen en la pequeña ciudad, pero eso no le importa a Wrin: es paciente y ha disfrutado de su tiempo en Otari hasta ahora. En el futuro espera ganar suficiente dinero para financiar un viaje al oeste, ya que ha oído hablar de un observatorio abandonado en la pequeña ciudad de Crookcove, en la costa suroeste de Ravounel, que espera comprar y transformar en un templo dedicado a la Caravana Cósmica. Pero por el momento, se conforma con quedarse en Otari y dormir bajo las estrellas.

La ascendencia tiefling de Wrin es imposible de pasar por alto, y es algo que hace tiempo que decidió aceptar. Ojos desprovistos de pupilas, pequeños cuernos de carnero enroscados alrededor de sus orejas de elfo, una cola delgada, y las puntas de los dedos que brillan con motas de luces brillantes no dejan lugar a dudas de que está tocada por fuerzas sobrenaturales. Sin embargo, su rápida sonrisa y su actitud acogedora siempre la han ayudado a conseguir amistades durante sus viajes.

Uso en la campaña

El propósito principal de Wrin es motivar las exploraciones iniciales de los héroes y darles un punto de referencia para reunirse. La Guía del Jugador de las Bóvedas de Abominación asume que Wrin es un contacto que los héroes comparten en común, así que cuando ella nota una extraña acumulación de luz sobre la distante *Luz Mortecina*, es natural que ella confíe sus temores a los héroes.

A medida que avanza la campaña, Wrin puede ayudar a los héroes de otras maneras, como realizando lecturas astrológicas para ayudarles en sus exploraciones. Aunque no da las mercancías de su tienda de forma gratuita, su establecimiento es el mejor lugar para comprar y vender los extraños tesoros mágicos que los héroes suelen encontrar y anhelar. Wrin también puede introducir a los héroes en las maravillas del mundo de los espíritus: su tutela desbloquea el arquetipo de cazador de fantasmas (página 92). A pesar de la claustrofobia que sufre, si los héroes se encuentran en un aprieto en las Bóvedas de la Abominación, puedes hacer que Wrin se sobreponga a sus miedos para enfrentarse a la mazmorra y organizar un rescate. Por supuesto, ¡no deberías usar a Wrin de esta forma excepto como último recurso para evitar que la campaña llegue a un final prematuro!

WRIN SIVINXI

ÚNICO CB MEDIANO ELF HUMANOIDE TIFLIN

Mujer elfa tiefling comerciante de rarezas (*Pathfinder Bestiario 262*)

Percepción +12; visión en la penumbra, vista espiritual (precisa) 30 pies

CRIATURA 5

RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Noticias

Idiomas Aklo, Común, Élfico, Silvano, Varisiano

Habilidades Acrobacias +12, Astrología +12, Naturaleza +12
Ocultismo +12, Actuación +10, Religión +13, Saber de espíritus +16

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

Claustrofobia Wrin se siente abrumada cuando está bajo tierra, o cuando está en un espacio interior que tenga menos de 10 pies de diámetro. En estas situaciones, está indispuesta 2 y no puede reducir su estado de indispuesta hasta que esté fuera del área cerrada.

Vista espiritual Wrin puede ver a las criaturas con el rasgo de espíritu en un radio de 30 pies, sin importar si son visibles a simple vista. Esta habilidad a veces permite a Wrin darse cuenta de otras auras sobrenaturales, como como la acumulación de energía espiritual sobre Luz Mortecina.

Objetos: baraja de adivinación de Wrin, símbolo religioso de plata, *cuchillo de estrella* +1, violín

CA 20; Fort +9, Ref +15, Vol +12

PG 75

Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦♦ cuchillo de estrella +12 (ágil, letal d6, sutil, mágico, versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +10 (ágil, sutil, desarmado), **Daño** 1d4 contundente

A distancia ♦ cuchillo de estrella +12 (ágil, letal d6, mágico, arrojado 20 pies, versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante

Conjuros espontáneos primigenios CD 22, ataque +14; **3º** (3 ranuras) *cautivar*, *curar*, *quitar enfermedad*; **2º** (4 ranuras) *partículas rutilantes*, *terribles carcajadas*, *restablecimiento*, *telaraña*; **1º** (4 ranuras) *hechizar*, *caída de plumas*, *ráfaga de viento*, *forma de peste*; **Trucos (3º)** *luces danzantes*, *perturbar muertos vivientes*, *sonido fantasma*, *rayo de escarcha*, *estabilizar*

Conjuros de línea de sangre 1 punto de Foco, CD 22; **3º polvo feérico** (*Libro de Reglas Básicas* 404)

Magia de sangre Cuando Wrin lanza *hechizar*, *cautivar*, *polvo feérico*, *sonido fantasma*, o *terribles carcajadas*, el brillo feérico danza alrededor de Wrin o de un objetivo del conjuro, haciendo que queden ocultos durante 1 ronda. Esta ocultación tan obvia no puede usarse para Esconderse.

Leer las estrellas (adivinación, exploración, predicción, primaria) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Wrin intenta leer el futuro en las estrellas pasando una hora estudiando el cielo nocturno - no puede usar esta habilidad durante el día, en una noche nublada o cuando de alguna otra forma no pueda estudiar las estrellas. Aunque Wrin suele realizar esta lectura para una persona o para responder a una pregunta urgente que tenga, para el propósito de esta campaña ella lee las estrellas a todo el grupo. Haz una prueba de Astrología, usando la CD apropiada para el nivel actual de los héroes (ver Tabla 10-5: CDs por nivel, *Libro de Reglas Básicas* 503).

Éxito crítico Los resultados de las lecturas astrológicas de Wrin tienen los efectos de *leer augurios*, y los héroes obtienen un bonificador +1 de circunstancia a las tiradas de salvación durante 24 horas.

Éxito Los resultados de las lecturas astrológicas de Wrin tienen

el efecto de *augurio*, pero pueden predecir resultados hasta 24 horas en el futuro.

Fallo No hay lectura.

Fallo Crítico Wrin se enfrenta a fuerzas espirituales hostiles y no puede Leer las estrellas de nuevo durante 1 semana.



Apéndices

EXTINGUIR

Tradiciones Primigenia

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Alcance 120 pies; **Área** explosión de 20 pies

Duración sostenida

Haces que el aire de la zona se sobresature de vapor de agua con vapor de agua. Los fuegos no mágicos dentro del área se extinguieren automáticamente. Las criaturas de fuego dentro del área reciben 4d8 de daño (salvación de Fortaleza básica). Elige un fuego mágico, un conjuro de fuego o un objeto de fuego en el área e intenta contrarrestarlo. Si tienes éxito contra un objeto, éste pierde sus propiedades de fuego durante 10 minutos (por ejemplo, una espada larga de fuego +1 llameante se convierte en una espada larga +1). Si el objetivo es un artefacto o un objeto de poder similar, fallas automáticamente al contrarrestarlo.

Cuando sostienes este Conjuro, puedes mover el área de vapor a cualquier lugar dentro del alcance, pero el único efecto cuando lo haces es extinguir automáticamente los fuegos no mágicos.

Si tienes la reacción de Contrarrestar conjuro, puedes usar apagar para contrarrestar cualquier conjuro con el rasgo de fuego en lugar de necesitar tener preparado en tu repertorio el mismo conjuro de fuego desencadenante.

Aumentado (+1) Aumenta en 2d8 el daño a las criaturas de fuego.

CONJURO 2

CÍRCULO DE TELETRANSPORTE

POCO COMÚN CONJURACIÓN TELETRANSPORTE

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro, metales preciosos y tiza purificada por valor de 500 gp; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Arcanos u Ocultismo (maestro); **Pruebas secundarias** Artesanía, Supervivencia

Alcance 20 pies

Duración 1 día

Creas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo, que actúa como un portal a un destino determinado en el momento del ritual. Designas el destino del teletransporte como parte del ritual. Este destino no puede cambiarse. El destino debe ser un lugar en un radio de 1.000 millas y estar en el mismo plano que el círculo de teletransporte. Debes ser capaz de identificar la ubicación de forma precisa, tanto por su posición relativa al lugar donde se crea el círculo de teletransporte como por el aspecto del destino (u otras características de identificación). El destino también debe ser un círculo de 10 pies de diámetro que no se superponga a ninguna estructura sólida, pero puede ser un lugar dañino o peligroso.

Un lanzador secundario que intente una prueba de Supervivencia para este ritual puede situarse en el lugar exacto del destino, en lugar del punto de origen. Si el secundario tiene éxito en su prueba y tú obtienes un éxito, el ritual es un éxito crítico en su lugar.

Mientras el círculo esté activo, cualquier criatura que se mueva para estar completamente dentro del círculo es instantáneamente teletransportada al destino. Una criatura que no esté dispuesta a ser teletransportada puede intentar una salvación de Voluntad para resistir el efecto. Mientras permanezca en el círculo, la criatura debe intentar esta salvación de nuevo al final de cada uno de sus turnos.

El círculo de teletransporte normalmente sólo va en una dirección, aunque puedes duplicar el coste para que el teletransporte funcione en ambas direcciones.

Éxito crítico Creas el círculo de teletransporte, y es extremadamente preciso, independientemente de la distancia recorrida. Los viajeros llegan exactamente al punto elegido.

Éxito Como un éxito crítico, pero el destino del círculo de teletransportación es ligeramente impreciso, y está fuera del objetivo en aproximadamente un 1% de la distancia recorrida, hasta un máximo de 10 millas alejadas del objetivo original.

Fallo El círculo de teletransporte no funciona.

Fallo crítico El círculo de teletransporte es tremadamente

ENJAMBRE DE VÓMITOS

CONJURO 2

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Área Cono de 30 pies

Tirada de salvación básica de Reflejos

Erujas un enjambre de alimañas mágicas. Evocas y das forma a evocas y das forma a las criaturas a partir de tu propia imaginación, permitiéndote cambiar la apariencia de las criaturas (normalmente una mezcla de ciempiés, cucarachas, avispas y gusanos), pero esto no cambia el efecto del conjuro. Las alimañas pululan sobre cualquiera en la zona, sus mordeduras y picaduras infligen 2d8 de daño perforante (salvación básica de reflejos). Una criatura que falle su tirada de salvación también enferma 1. Una vez que el conjuro termina, el enjambre desaparece.

Aumentado (+1) Aumenta el daño en 1d8.

RUTAS DE LUZ MORTECINA

Capítulo 1:
Una luz en la niebla

Capítulo 2:
La mazmorra olvidada

Capítulo 3:
Culto de la Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas de la aventura

Apéndices

LISTADO DE TESORO Y EQUIPO AVENTURERO

Se lista a continuación una recopilación de todos los tesoros que pueden encontrarse en la primera Senda de Aventura de *Las Bóvedas de la Abominación*, ordenados por su nombre en español. Se incluye además en qué Capítulo se mencionan y donde se puede encontrar la referencia a las reglas que lo gobiernan, siendo RB la abreviatura del Libro de Reglas Básicas de Pathfinder, y la de BP Bestiario Pathfinder. Si solo aparece una referencia de página, esta indica la página de la propia Senda de Aventura donde se explican sus reglas.

TABLA 1: TESORO Y EQUIPO AVENTURERO

| Nombre en español | Aparece en | Referencia reglas |
|--|--------------|-------------------|
| amuleto de protección contra la canalización | Capítulo 1 | RB 576 |
| anillo de ventrilocuo | Capítulo 3 | RB 578 |
| antorchas siempre ardientes | Capítulo 3 | RB 589 |
| arco largo compuesto +1 de golpe | Capítulo 4 | RB 282, 596 |
| balas de honda brillantes | Capítulo 2 | RB 577 |
| bastón de nigromancia | Capítulo 3 | RB 554 |
| bastón espada de plata de baja calidad | Capítulo 2 | APG 248, RB 547 |
| brazalete de celeridad | Capítulo 4 | RB 580 |
| camisote de malla +1 | Capítulo 3 | RB 275 |
| collar de bolas de fuego tipo I | Capítulo 2 | RB 582 |
| colmillo de lobo | Capítulo 1 | RB 562 |
| cuentas de plegarias sagradas | Capítulo 4 | RB 591 |
| cuero tachonado +1 | Capítulo 4 | RB 275 |
| daga de veneno | Capítulo 4 | RB 549 |
| elixir de forma de niebla menor | Capítulo 4 | RB 604 |
| elixir de comprensión menor | Capítulo 1 | RB 604 |
| elixir de la vida menor | Capítulo 1 | RB 604 |
| elixir de visión en la oscuridad menor | Capítulo 1 | RB 605 |
| elixir del escéptico menor | Capítulo 1 | Página 80 |
| elixir del escéptico moderado | Capítulo 3 | Página 80 |
| escudo recio menor | Capítulo 4 | RB 570 |
| espada ropera +1 | Capítulo 1 | RB 280 |
| flecha víbora | Capítulo 4 | RB 557 |
| gema de miedo | Capítulo 2 | RB 564 |
| hacha de mano de plata de baja calidad +1 | Capítulo 3 | RB 281, 547 |
| hacha de represalia | Capítulo 2 | RB 549 |
| infusión del bravo, menor | Capítulo 3 | RB 606 |
| katar +1 de golpe | Capítulo 4 | RB 280, 596 |
| látigo de toque fantasmal +1 | Capítulo 4 | RB 281, 600 |
| linterna de luz vacía | Capítulo 4 | Página 80 |
| llave furtiva | Capítulo 4 | RB 564 |
| Los Juncos Susurantes | Capítulo 3 | Página 80 |
| Luz Mortecina | H. de la Av. | Página 79 |
| martillo de guerra +1 | Capítulo 2 | RB 281 |
| maza de armas +1 | Capítulo 1 | RB 280 |
| ocular del artesano | Capítulo 3 | RB 585 |
| ópalo hipnotizador | Capítulo 2 | RB 565 |
| orientador | Capítulo 2 | RB 585 |
| pergamino de banquete de gusanos | Capítulo 4 | Página 82 |

| Nombre en español | Aparece en | Referencia reglas |
|--|---------------|--------------------|
| pergamino de comprensión idiomática | Capítulo 4 | RB 558, 327 |
| pergamino de hipercognición | Capítulo 3 | RB 558, 352 |
| pergamino de paralizar | Capítulo 4 | RB 558, 366 |
| pergamino de remendar | Capítulo 3 | RB 558, 374 |
| pergamino de restablecer los sentidos | Capítulo 1 | RB 558, 375 |
| pico +1 de golpe | Capítulo 3 | RB 281, 596 |
| poción curativa menor | Capítulo 1, 2 | RB 559 |
| poción de piel robliza | Capítulo 3 | RB 560 |
| runa de potencia de arma +1 | Capítulo 2 | RB 596 |
| runa resbaladiza de armadura | Capítulo 2 | RB 597 |
| trampa de lazo de abrojos | Capítulo 1 | RB 613 |
| trampa de lazo de púas | Capítulo 1 | RB 615 |
| varita de curar de nivel 1 | Capítulo 1 | RB 616, 332 |
| varita de extinguir | Capítulo 3 | RB 616, Apéndice 1 |
| varita de proyectil mágico de 1º nivel | Capítulo 2 | RB 616, 371 |
| veneno de rana arponera | Capítulo 1 | Página 14 |
| veneno de víbora negra | Capítulo 1 | RB 612 |

LISTADO DE CRIATURAS

A continuación se listan todas las criaturas, trampas y peligros de la primera Senda de Aventura de *Las Bóvedas de la Abominación*, ordenados por su nombre en

español. Se incluye también donde aparecen originalmente y el libro y la página donde se puede encontrar su referencia de reglas, tanto en inglés como en español (en su caso).

TABLA 2: CRIATURAS, TRAMPAS Y PELIGROS

| Nombre en español | Aparece en | Referencia inglés | Ref. español |
|------------------------------|------------|-------------------|--------------------|
| acechador de la luz | Capítulo 3 | PB 2 169 | - |
| acechador de la niebla | Capítulo 3 | PB 2 114 | - |
| Aller Rosk (gul) | Capítulo 3 | Página 43 | PB 204 / Página 45 |
| ampolla azul | Capítulo 3 | Página 44 | Página 46 |
| araña del sueño | Capítulo 2 | PB 2 249 | - |
| Augrael (morlock gul) | Capítulo 3 | PB 2 174 / | BP 204 |
| bocón barbotante | Capítulo 3 | PB 176 | BP 42 |
| carroñero morlock | Capítulo 2 | Página 84 | Página 86 |
| Chandriu (fantasma drow) | Capítulo 3 | PB 167 | BP 166 / Página 52 |
| condena del mañana | Capítulo 2 | Página 31 | Página 33 |
| escorpión gigante | Capítulo 1 | PB 285 | BP 159 |
| espíritu escama de piedra | Capítulo 1 | Página 9 | Página 11 |
| frenzelkesh (draco fluvial) | Capítulo 2 | PB 131 | BP 101 |
| fuego fatuo | Capítulo 4 | PB 333 | BP 171 |
| fuego parpadeante | Capítulo 1 | Página 83 | Página 85 |
| gigante esquelético | Capítulo 2 | PB 299 | BP 163 |
| glotón del vacío | Capítulo 4 | Página 87 | Página 89 |
| gólem de madera | Capítulo 3 | PB 2 130 | - |
| Graulgust (sectario morlock) | Capítulo 2 | Página 83 | Página 85 |
| grothlut | Capítulo 2 | PB 158 | BP 249 |
| guardián esquelético | Capítulo 2 | PB 298 | BP 162 |
| gul | Capítulo 3 | PB 169 | BP 204 |
| gusano lamebarro | Capítulo 1 | PB 2 120 | - |
| hongo violeta débil | Capítulo 3 | PB 2 6, 286 | - |
| horca de tejeterror | Capítulo 2 | PB 325 | BP 316 |
| horno vengativo | Capítulo 3 | Página 46 | Página 48 |



RUTAS DE LA MORTECTMA

Capítulo 1:
Una luz en la
niebla

Capítulo 2:
La mazmorra
olvidada

Capítulo 3:
Culto de la
Carne

Capítulo 4:
Largo sueño de
los Muertos

Gaceta de Otari

Herramientas
de la aventura

Apéndices

| | | | |
|---------------------------------------|--------------|---------------------|--------------------|
| ingeniero morlock | Capítulo 2 | Página 82 | Página 84 |
| Jarelle Kaldrion (fantasma) | Capítulo 3 | PB 167 | BP 166 / Página 42 |
| Jaul Mezmin (hombre lobo acechador) | Capítulo 4 | PB 330 | BP 232 |
| Jefe Skrawng (jefe de banda mitflit) | Capítulo 1 | PB 192 | BP 198 |
| Korlok (barbazú) | Capítulo 3 | PB 88 | BP 85 |
| lanzador de pincho | Capítulo 2 | Página 25 | Página 27 |
| lobo de Jaul (lobo) | Capítulo 4 | PB 334 | BP 242 |
| luz de cadáver | Capítulo 1 | Página 82 | Página 84 |
| mano reptante de élite | Capítulo 4 | PB 26, 56 | - |
| mayordomo | Capítulo 2 | PB 289 | BP 315 |
| Mimnivix (tejeterror) | Capítulo 2 | PB 325 | BP 316 |
| mitflit | Capítulo 1 | PB 192 | BP 198 |
| moho marrón | Capítulo 2 | GMG 77 | GDJ 77 |
| morlock | Capítulo 2 | PB 2174 | - |
| mosca gigante | Capítulo 1 | PB 2120 | - |
| Muerde muerde (solífugo gigante) | Capítulo 1 | PB 2246 | - |
| muro de vigilancia | Capítulo 3 | Página 37 | Página 39 |
| Nhazakarina (gul líder del culto) | Capítulo 3 | PB 169 | BP 204 / Página 50 |
| niebla vampírica | Capítulo 1 | PB 2278 | - |
| Otari Ilvashti | H. de la Av. | Página 89 | Página 91 |
| poltergeist | Capítulo 4 | PB 264 | BP 281 |
| Sangre de Belcorra | Capítulo 1 | Página 13 | Página 15 |
| scalathrax | Capítulo 2 | Página 87 | Página 88 |
| sectario de la carne (gul fanático) | Capítulo 3 | PB 169 | BP 204 / Página 43 |
| Señor Pico (muñeca de alma vinculada) | Capítulo 1 | PB 304 | BP 6, 256 |
| sifón de sangre | Capítulo 2 | Página 23 | Página 25 |
| slurk | Capítulo 1 | PB 301 | BP 314 |
| Tangletop (brownie macho) | Capítulo 1 | PB 244 | - |
| Vaulgrist (velstrac) | Capítulo 4 | PB 2282 | - |
| Volluk Azrinae (gusano que camina) | Capítulo 4 | PB 2296 / Página 54 | Página 56 |
| wight de cairn | Capítulo 4 | PB 2292 | - |
| Wrin Sivinxí | H. de la Av. | Página 90 | Página 92 |
| zombie tambaleante | Capítulo 2 | PB 340 | BP 340 |
| Zozzlarin (zebub) | Capítulo 2 | PB 272 | - |

El próximo mes

MANOS DEL DIABLO

por Vanessa Hoskins

Los aventureros ya pueden acceder a los niveles centrales de las Bóvedas de la Abominación, ¡pero el peligro aguarda! Los malvados modeladores de carne crean nuevas y abominables vidas, y un poderoso diablo busca agentes para atrapar un alma y escapar de un contrato.

ENTRE LOS FUEGOS FATUOS

por Amber Stewart

Conoce la historia y los secretos de los malévolos y enigmáticos fuegos fatuos, ¡que lleva a los viajeros a su perdición!

LOS MODELADORES DE CARNE

por Quinn Murphy

Los modelados de carne son criaturas nacidas de la abominable alquimia y de una magia siniestra. ¡Aprende los secretos de los creadores de estas extrañas aberraciones!

HERRAMIENTAS DE AVENTURA Y MUCHO MÁS!

¡La Senda de Aventuras de las Bóvedas de la Abominación continúa! Este volumen presenta nuevos conjuros, monstruos y mucho más. No te pierdas ni un solo volumen de la Senda de Aventuras. ¡visita paizo.com/pathfinder y suscríbete hoy mismo!

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, graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, 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 of 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.

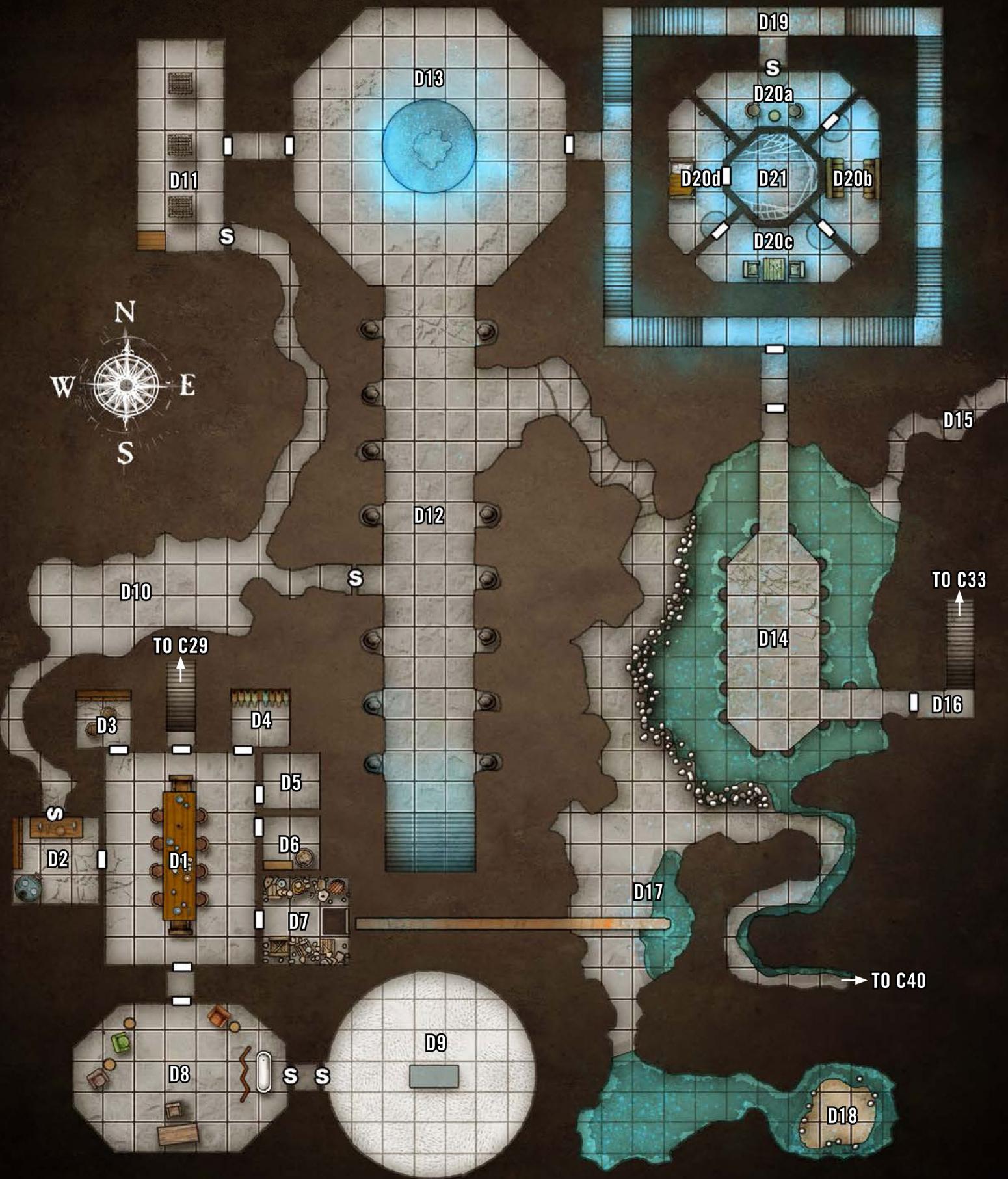
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 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. Skulk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games. Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth. Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifert. Pathfinder Adventure Path #164: Hands of the Devil © 2021, Paizo Inc.; Authors: Vanessa Hoskins, with Ron Lundein, Quinn Murphy, and Amber Stewart.

PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs and Robert G. McCreary
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Director of Visual Design • Sarah E. Robinson
Director of Game Development • Adam Daigle
Organized Play Lead Developer • Linda Zayas-Palmer
Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Patrick Renie, and Jason Tondro
Starfinder Lead Designer • Joe Papini
Starfinder Senior Developer • John Compton
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Pathfinder Organized Play Developer • James Case
Organized Play Developer • Jenny Jarzabski
Design Manager • Mark Seifert
Pathfinder Lead Designer • Logan Bonner
Designer • Michael Sayre
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Leo Glass
Editors • Patrick Hurley, Avi Kool, Janara Natividad, Kieran Newton, and Lu Pellazar
Managing Art Director • Sonja Morris
Art Directors • Kent Hamilton and Adam Vick
Senior Graphic Designer • Emily Crowell
Graphic Designer • Tony Barnett
Director of Brand Strategy • Mark Moreland
Paizo CEO • Lisa Stevens
President • Jeffrey Alvarez
Chief Creative Officer • Erik Mona
Chief Financial Officer • David Reuland
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Project Management • Glenn Elliott
Project Coordinator • Lee Rucker
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eiselle
Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler
Director of Licensing • John Feil
Public Relations Manager • Aaron Shanks
Social Media Producer • Payton Smith
Customer Service & Community Manager • Sara Marie
Operations Manager • Will Chase
Organized Play Manager • Tonya Woldridge
Organized Play Associate • Alex Speidel
Accountant • William Joreby
Accounting & AP Specialist • Eric Powell
Finance Operations Specialist • B. Scott Keim
Human Resources Generalist • Devinne Caples
Director of Technology • Raimi Kong
Web Content Manager • Maryssa Lagerwall
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Katina Davis
Customer Service Team • Rian Davenport, Keith Greer, Logan Harper, Joan Hong, Samantha Phelan, Calliope Taylor, and Diego Valdez
Warehouse Team • Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Levi Steadman, Josh Thornton, and Andrew White
This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artwork, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Adventure Path #164: Hands of the Devil © 2021, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Abomination Vaults, the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.
Printed in China.

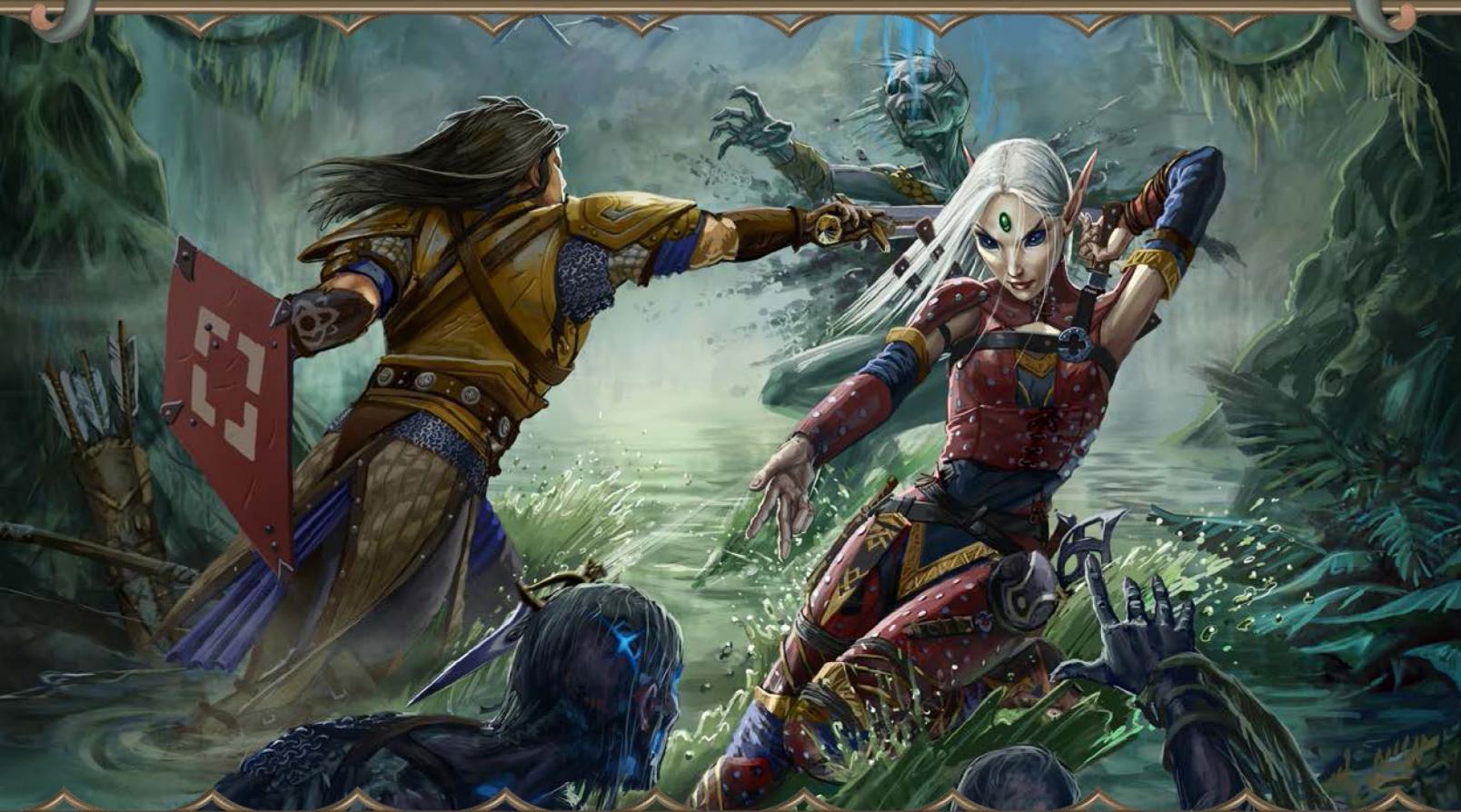
NIVEL 4: RETIRO DE BELCORRA
1 CASILLA = 5 PIES



AVVENTURA

¡ENTRA EN LA MEGAMAZMORRA!

Cuando el misterioso faro llamado Luz Mortecina brilla con una funesta luz, la gente de Otari sabe que es un ominoso preludio de sucesos siniestros. Los nuevos héroes de la ciudad deben explorar las ruinas que hay cerca del faro y adentrarse en las mazmorras que hay debajo. ¡Peligrosos monstruos, mortíferas trampas, y fantasmas vengadores esperan a los héroes que se atrevan a entrar en la megamazmorra conocida como las Bóvedas de la Abominación! La Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación comienza con “Ruinas de Luz Mortecina”, una aventura completa para personajes de niveles 1 a 4.



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER®



Printed in China.