

SEGUNDA EDICIÓN

# PATHFINDER®



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

## PROMESAS INCUMPLIDAS

por Luis Loza

# Promesa

0

2.000 PIES (600 M)

AGRICULTOR

CAZADOR

PASTOR

RESIDENCIAL  
GENERAL

ARTISTA

MERCADER

ERUDITO

RESIDENCIAL  
GENERAL

PORDIOSERO

ARTESANO

SASTRE

LADRÓN

SOLDADO

PESCADOR

1

5

6

7

1. CIUDADELA DE ORO
2. TERRENO ABIERTO
3. PARQUE DE MENGKARE
4. CAMPOS DE ENTRENAMIENTO
5. BANCO DE ABADAR
6. MUELLES
7. PARQUE DE ULDANOS



# PATHFINDER

**AUTOR**

John Compton

**TEXTOS ADICIONALES**

James Jacobs, Alex Riggs y Owen K.C. Stephens

**DESARROLLO**

James Jacobs y Patrick Renie

**JEFATURA DE DISEÑO**

Logan Bonner

**JEFATURA DE EDICIÓN**

Leo Glass

**REDACCIÓN**

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng y Lu Pellazar

**ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MÁRGENES**

Leonardo Borazio

**ILUSTRACIONES INTERIORES**

Jay Epperson, Vlada Hladkova, Jordan Jardine, Jason Juta, Artur Nakhodkin, Sandra Posada y Darko Stojanovic

**DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO**

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

**DIRECTOR CREATIVO**

James Jacobs

**DIRECCIÓN DEL PROYECTO**

Gabriel Waluconis

**EDITOR**

Erik Mona

**CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA****DIRECCIÓN DE LA SERIE**

Joaquim Dorca

**EDITORA**

Vanessa Carballo

**TRADUCCIÓN**

Dídac Bermejo

**COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES**

Jordi Zamarreño

**REVISOR**

Luis Miguel Rebollar

**MAQUETACIÓN**

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 20112-2021



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

[paizo.com](http://paizo.com)



Devir Iberia  
Rosellón 184, 5.º planta  
08008 Barcelona (España)  
[devir.com](http://devir.com)

**SENDA DE AVENTURAS 6 DE 6**

# Promesas incumplidas

## Promesas incumplidas

por Luis Loza

**Capítulo 1: Secretos de las aiudara**

**2**

**Capítulo 2: El precio del paraíso**

**4**

**Capítulo 3: Cenizas**

**20**

**50**

## Hermea

por Luis Loza

**66**

## Caja de herramientas de la aventura

por James Jacobs, Luis Loza, Alex Riggs y Owen K.C. Stephens

**72**

**Más allá de la campaña**

**73**

**Bagajes de legado**

**73**

**¿Y qué pasa si los PJs pierden?**

**74**

**Magia de *Promesas incumplidas***

**75**

**Modelo de Promesa**

**75**

**Espectro de aiudara**

**78**

**Espectro de sierpe**

**79**

**Guardián de cristal dragontino**

**81**

**Semilla de Rovagug**

**82**

**Tzitzimitl**

**84**

**Vazgorlu**

**85**

**Emaliza Zandívar**

**86**

**Inizra Arumelo**

**88**

**Mengkare**

**90**



# PROMESAS INCUMPLIDAS

## Capítulo 1: Secretos de las aiudara..... 4

Con la llave de la *aiudara* en su poder, los PJs regresan una vez más al Anillo de Alseta para activar el último portal de la red. Sin embargo, su activación no está exenta de complicaciones, dado que la manifestación de Dahak atrapada en su interior arremete, ahora que tiene más acceso a Golarion.

## Capítulo 2: El precio del paraíso..... 20

Una vez que los héroes han lidiado con los peligros desatados, por fin es seguro viajar a través del último portal. Los PJs aparecen en la guarida del dragón de oro Mengkare. A partir de aquí, se encuentran con dos miembros del Consejo de la Iluminación. Cada miembro presenta una idea distinta para detener los planes de Mengkare. Los PJs pueden optar por seguir cualquiera de estas ideas y terminar enfrentándose a Mengkare, ya sea para convencerlo de poner fin a sus planes o para matar al dragón si no da su brazo a torcer.

## Capítulo 3: Cenizas..... 50

Los PJs llevan la lucha hasta la manifestación de Dahak. Acceden a la red en el interior del Anillo de Alseta y se aventuran en las profundidades planarias de la red *aiudara*. Los PJs deben arrinconar a la manifestación de Dahak para poder al fin enfrentarse a ella directamente y, con suerte, destruirla. ¡Esta es su última oportunidad para derrotar a la manifestación antes de que escape y desate *La Era de las Cenizas*!

### EL ALINEAMIENTO DE MENGKARE

Mengkare comenzó su vida como una criatura legal buena, como lo hacen la mayoría de los dragones de oro. Sus experiencias, al ver lo peor de la humanidad, y su exilio en el Eje cambiaron su alineamiento a legal neutral, pero cuando finalmente siguió adelante en su plan de usar la *invocación animica* para sacrificar a otros fue que se convirtió en legal maligno. Aun así, los métodos de Mengkare son sutiles, y se ha convencido a sí mismo de que sus actos sirven a un bien mayor. En su autoengaño, el dragón de oro cree que su proceder está justificado, pero la realidad del asunto es que, sin intervención, solo caerá más profundo en el mal. Los PJs representan su única oportunidad de redención y, si juegan bien sus cartas en esta aventura, pueden convencer al dragón de cambiar su rumbo antes de que se vuelva irremediablemente maligno.

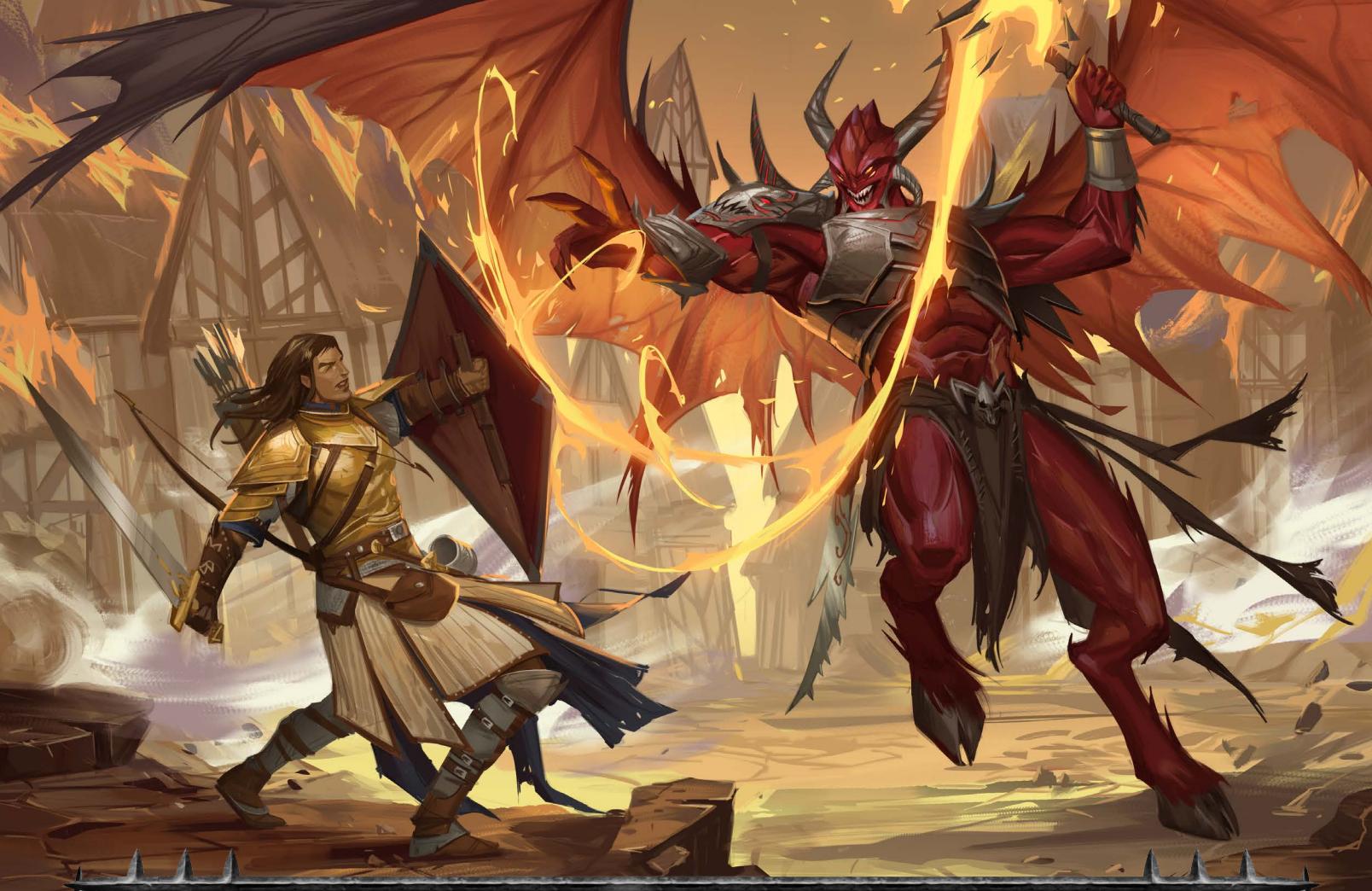
### RITMO DE AVANCE

*Promesas incumplidas* está diseñada para cuatro personajes.

**18** Los PJs empiezan esta aventura a 18.<sup>º</sup> nivel.

**19** Los PJs deben alcanzar el 19.<sup>º</sup> nivel antes de entrar en la estación de paso del Portal de la Venganza.

**20** Los PJs deberían estar en el 20.<sup>º</sup> nivel antes de comenzar el Capítulo 3.



# CAPÍTULO 1: SECRETOS DE LAS AIUDARA

Mientras reinaba la oscuridad después de la Gran Caída, Golarion se enfrentó a un período tumultuoso e incierto, llamado la Era de la Oscuridad. Aprovechando esta era postapocalíptica como cobertura, Dahak invadió en secreto Golarion proyectando una pequeña porción de su poder divino en el mundo sin alertar a su padre, Apsu, quien le había prohibido inmiscuirse en el Plano Material. La invasión oculta de Dahak se manifestó a través de un fallo en la magia deformadora de dimensiones de la primera red de *aiudara* de Golarion, el Anillo de Alseta, y con ello desató su manifestación sobre un mundo en ruinas y tambaleante. Aunque este avatar solo tenía una fracción menor del verdadero poder de Dahak, seguía siendo una fuerza devastadora que hacía llover tormentas de dragón sobrenaturales de fuego, hielo, ácido, rayos y veneno en el paisaje de un mundo ya devastado.

Mientras la manifestación continuaba su destrucción, los elfos ekujae de la Extensión de Mwangi tomaron medidas. Rezaron y estudiaron hasta que comprendieron la manifestación

y descubrieron una forma de acabar con su violencia: un ritual potente y peligroso conocido como la *invocación anímica*. Mediante este ritual, los elfos podían utilizar sus propias almas como armas contra Dahak y decidieron martirizarse por voluntad propia, utilizaron el ritual para acabar con el cuerpo del avatar y atrapar su esencia deífica en el espacio "intermedio" del interior de los portales del Anillo de Alseta, aprovechando el mismo defecto en los portales élficos que permitió a Dahak invadir Golarion en un principio. Sin embargo, este proceso no estuvo exento de complicaciones, y el poder puro y destructivo de la manifestación de Dahak se extendió a través de la red y más allá mientras estuvo encarcelada. La mayor subida de tensión de este poder estalló contra el Portal del Loto, la *aiudara* que se alza frente al Portal del Cazador. Cuando la furia del dios dragón derribó la estación de paso del Portal del Cazador desde dentro, destrozó el Portal del Loto y separó el Anillo de Alseta del resto de la red. Sin embargo, la *invocación anímica* había hecho su trabajo: la manifestación de Dahak había sido derrotada.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

## CAPÍTULO 1 RESUMEN

Pero incluso cuando Dahak dirigió su atención hacia otra parte a raíz de estos acontecimientos, su manifestación atrapada no se detuvo. Con un poder que rivaliza con el de un semidiós, las energías del avatar opusieron resistencia a los límites de su nueva prisión. En seguida descubrió que, si bien no podía escapar, no era completamente impotente. La manifestación aprendió a manipular e infectar la red de *aiudara* desde dentro, construyendo su propio semiplano alojado en el interior de las ruinas de la estación de paso del semiplano del Portal del Cazador. La manifestación aguardó su momento creando y reproduciendo realidades en el interior de este reino para destruirlas y reconstruirlas una y otra vez, lo que le permitía saciar su necesidad de destrucción, al menos por un tiempo.

Milenarios después, tras escapar de su segundo encuentro con el *orbe de los dragones de oro*, el dragón de oro Mengkare comenzó un exilio autoimpuesto. Se retiró a su hogar en Hermea, donde pasó décadas recuperándose de su trauma, volviendo ocasionalmente a la civilización para familiarizarse de nuevo con los acontecimientos actuales. Pero en una caverna escondida bajo su hogar, Mengkare descubrió algo asombroso: el Portal de la Venganza. Incapaz de reactivar el portal en un principio, pudo determinar sin embargo a dónde conducía: al Anillo de Alseta, en el centro de Avistan. Aquí descubrió la llave del Portal de la Venganza y abrió el portal. Fue entonces cuando descubrió la horrible verdad sobre lo que se encontraba atrapado en el interior del anillo.

El descubrimiento del avatar atrapado de Dahak estremeció a Mengkare. Horrorizado al descubrir que el dios de los dragones malignos había infectado una reliquia mágica tan peligrosa, Mengkare se volcó en encontrar una forma de erradicar la manifestación de Golarion de una vez por todas. Pasó dos siglos investigando en las bibliotecas del Eje, y finalmente descubrió cómo los ekujae desterraron al avatar en el pasado. Aunque estaba asombrado por la naturaleza de la *invocación anímica*, Mengkare creyó ver un defecto en la magia de los elfos. Creía que la magia desatada por la *invocación anímica* parecía no tener límite más allá de la calidad de las almas que la alimentaban, y si las almas de los elfos hubieran sido más perfectas y poderosas, no solo habrían desterrado a la manifestación de Dahak, sino que podrían haber, en teoría, herido o incluso matado al propio dios dragón. Mengkare se obsesionó con la idea de que, si reunía suficientes almas "perfectas", podría valerse de la *invocación anímica* para terminar el trabajo y destruir al propio Dahak.

Así comenzó el lento proceso de planificación y organización de lo que llamó la Gloriosa Empresa. Después de algunos pasos en falso (incluida la población de Breachill), los planes de Mengkare finalmente se dieron cita en Hermea durante la fundación de la ciudad de Promesa. Supervisó cada detalle y paso del proyecto hasta que se concretó a su satisfacción y se ejecutó según sus especificaciones exactas. La creación del Contrato de Ciudadanía, un documento que tenían que firmar todos los considerados dignos de vivir en Promesa, le daba a Mengkare la decisión final sobre las acciones de cada habitante. Mengkare también encantó el Contrato de Ciudadanía con una compulsión mágica que facilitaba que el dragón de oro impusiera su voluntad y limitaciones a los ciudadanos. Ahora, varias generaciones después, Promesa se acerca al desenlace planeado por Mengkare. Con solo otra generación o dos, cree que puede lograr su objetivo y finalmente avanzar con la etapa final de su plan: sacrificar una ciudad de almas perfectas para salvar al mundo de las tormentas de dragón de Dahak para siempre.

**Primeros pasos**

Esta aventura da comienzo cuando los PJs abren el Portal de la Venganza en el Anillo de Alseta. Ten en cuenta que una vez que los PJs intenten esto, sin saberlo invocarán la ira de la manifestación de Dahak y se enfrentarán a una serie de letales encuentros que pondrán en peligro no solo sus vidas, sino también la de todos los habitantes de Breachill. Por ello, debes asegurarte de que los PJs



estén listos, descansados e impacientes por comenzar esta última aventura. Dales un tiempo para recuperarse de la aventura anterior, terminar proyectos a largo plazo u otras actividades de tiempo libre y organizar sus asuntos antes de continuar. Por supuesto, si los jugadores están ansiosos por abrir el Portal de la Venganza antes de hacerlo, las repercusiones de su prisa son cosa suya.

Ten en cuenta que esta primera parte de la aventura depende de que los PJs abran el Portal de la Venganza; si por alguna razón los PJs deciden no activar este portal y en su lugar buscan formas más tradicionales para llegar a Hermea, puedes omitir este capítulo por completo y rehacer el Capítulo 2 según sea necesario, o disponer que uno de los aliados de los PJs active potencialmente estos acontecimientos mientras los PJs están en la ciudad.

### EL ÚLTIMO PORTAL MODERADO 18

Durante los eventos de *Contra la Tríada Escarlata*, los PJs recuperaron la última llave del portal. Con la llave de este portal en mano, los PJs son libres de regresar al Anillo de Alseta bajo la Ciudadela Altaerein cuando quieran. Una vez que están listos, los PJs solo necesitan tocar el Portal de la Venganza con la llave para activarlo, pero cuando lo hacen, el portal no conduce a la estación de paso, sino a la ira de Dahak.

Con el último portal del Anillo de Alseta que faltaba por reactivar, la prisión de la manifestación ha quedado completamente abierta por primera vez. Sin embargo, el avatar no puede escapar de inmediato; así como un lago entero tras una presa no cae a raudal hacia el valle en cuanto aparece un agujero en el dique, la manifestación del poder de Dahak no puede salir despedida instantáneamente del Anillo de Alseta.

Una vez que esto ocurre, ninguno de los portales del Anillo de Alseta puede abrirse hasta que los efectos de la manifestación de la influencia de Dahak sobre la región hayan terminado.

**Peligro:** incluso con las custodias de Mengkare, la manifestación de Dahak todavía puede llegar al Plano Material y comenzar a sembrar la destrucción. El primero de estos actos es crear una tormenta menor de dragón en el Anillo de Alseta bajo la Ciudadela Altaerein. Independientemente de si los PJs logran o no poner fin prematuramente a la tormenta menor de dragón, la energía divina de Dahak escapa del Anillo de Alseta y se abre camino hacia el exterior, desplegándose en un suceso apocalíptico sobre la Ciudadela Altaerein y Breachill (consulta La Represalia de Dahak para más detalles).

### TORMENTA MENOR DE DRAGÓN

PELIGRO 20

RARO AMBIENTAL COMPLEJO MÁGICO

Sigilo +38 (legendario)

**Descripción** Una versión a pequeña escala de una tormenta de dragón (un agitado vórtice de viento infundido con ácido, fuego, hielo, rayos y veneno) llena el Anillo de Alseta.

**Inutilizar** Religión CD 40 (legendario) para convocar a un dios no maligno para que intervenga directamente y dispersar la tormenta menor de dragón (rezarle a Apsu permite que los personajes que tienen nivel maestro en Religión hagan la prueba como si tuvieran nivel legendario). Latrocínio CD 42 (legendario) para desactivar el Portal de la Venganza mientras la manifestación lo abre por la fuerza, o *disipar magia* con éxito (nivel 10; CD 40) para contrarrestar la tormenta menor de dragón.

#### Manifestar tormenta menor de dragón ➔ Disparador

Una criatura intenta activar el Portal de la Venganza; **Efecto** La cámara en el interior del Anillo de Alseta se llena con una tormenta de dragón. Las criaturas en esta área sufren 10d8 de daño, dividido en partes iguales entre ácido, electricidad, frío, fuego y veneno.

**Rutina** (1 acción) En su iniciativa, la tormenta menor de dragón se extiende y acrilla a todas las criaturas en el interior del Anillo de Alseta. Las criaturas afectadas sufren 10d8 de daño (salvación de Reflejos básica CD 46), dividido uniformemente entre ácido, electricidad, frío, fuego y veneno. Las criaturas que fallan la salvación son arrastradas 20 pies (6 m) hacia el centro del Anillo de Alseta (o quedan tumbadas y son arrastradas 30 pies [9 m] en un fallo crítico). Después de 10 asaltos, la tormenta menor de dragón es destruida, pero una tormenta de dragón mucho mayor se manifiesta en la región circundante: consulta La tormenta de dragón en la página 7.

### La represalia de Dahak

Una vez que todas las *aiudara* que quedan en el Anillo de Alseta están activadas, la manifestación de Dahak finalmente es libre de arremeter contra Golarion después de milenarios de cautiverios. La manifestación utiliza su capacidad para remodelar la energía en el interior de la red de *aiudara* para generar una fuerza destructiva pura, haciendo que adopte la forma de monstruos y ataques ambientales contra la Ciudadela de Altaerein y Breachill.

Depende de los PJs defender la ciudadela y Breachill de estos desastrosos sucesos, ya que, si no son controlados, abruman rápidamente a los lugareños y lo destruyen todo a su paso. Los ataques y acontecimientos de la represalia de la manifestación se suceden en varias oleadas a medida que la manifestación del dios concentra y dirige sus energías, lo que le requiere un breve período de tiempo para reconstruir



# LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

## PROMESAS INCUMPLIDAS

Capítulo 1:  
Secretos de  
las aiudara

Capítulo 2:  
El precio  
del paraíso

Capítulo 3:  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura

y lanzar un nuevo ataque después de cada una. Por ello, hay un tiempo entre cada oleada que permite que los PJs se recuperen. Sin embargo, como hay múltiples ataques simultáneos durante cada oleada, es probable que los PJs tengan poco tiempo para recuperarse entre oleadas. Cada oleada indica cuánto tiempo tienen los PJs hasta la próxima y cuánto pasa automáticamente. Este tiempo invertido representa a los PJs acabando con enemigos menores, coordinando esfuerzos, evaluando los daños, tratando a los lugareños heridos, etc.

Durante cada oleada, los PJs pueden adquirir Puntos de Victoria que representan su eficiencia a la hora de lidiar con la agresión de Dahak. Una vez que han terminado todas las oleadas, el total de Puntos de Victoria obtenidos revela la medida del éxito que tuvieron los PJs en la defensa de la Ciudadela Altaerein y Breachill, como se describe en la página 17.

### LA TORMENTA DE DRAGÓN

Durante la Gran Caída, la manifestación de Dahak desató tormentas de dragón sobre las regiones que atacaba. Estas tormentas de dragón contenían el poder destructivo de los diversos elementos asociados con los dragones cromáticos: lluvia ácida, rayos, nubes de niebla venenosa, ciclones de fuego, enormes piedras de granizo y vientos helados. Además, estas tormentas contenían la furia en bruto de Dahak, un veneno emocional que se filtraba en la mente de todos los dragones atrapados en sus efectos. A los dragones afectados les invadía la ira y arremetían contra sus entornos, trayendo consigo una destrucción aún mayor. Afortunadamente para los PJs, en este momento no hay otros dragones en el área cercana que vayan a enfurecerse por la tormenta, pero los PJs (y los habitantes de Breachill) aún deben lidiar con los demás efectos.

Una vez que termina el torbellino en el interior del Anillo de Alseta (ya sea de forma natural o como resultado de las acciones de los PJs), la influencia de Dahak escapa de la Ciudadela y cruza los cielos, manifestándose como una columna de fuego de 20 pies (6 m) de ancho que comienza a 50 pies (15 m) sobre el patio de la Ciudadela Altaerein y se extiende hasta los 500 pies (150 m) de altura. Cualquier criatura que se encuentre a menos de 20 pies (6 m) de esta columna de fuego sufre 5d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 42), mientras que cualquier criatura que entre en la columna sufre 20d6 daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 44).

Afortunadamente para los PJs y quienes están en la región, esta tormenta de dragón es más débil que las de la Era de la Oscuridad. Aunque es menos potente, la tormenta de dragón no obstante es destructiva; y forma una nube negra en espiral sobre la región de Breachill centrada sobre la Ciudadela Altaerein. A medida que pasa el tiempo, el viento y la lluvia en la región se vuelven cada vez más intensos y, finalmente, tienen efectos dañinos y mortales durante las oleadas de devastación que se describen en las páginas siguientes.

Los lugareños buscan refugio rápidamente durante la tormenta de dragón, pero la cantidad de Puntos de Victoria que

### DESAFIANDO A DAHAK

En la aventura anterior, *Contra la Triada Escarlata*, los PJs tuvieron una visión desoladora que predijo los acontecimientos del comienzo de esta aventura (consulta las páginas 8-9 de *Contra la Triada Escarlata*). En esa visión, los PJs tenían tres oportunidades para superar distintos retos y desafiar lo suficiente a Dahak como para herirle y sacudir su ego. Como resultado de esto, los PJs obtienen un bonificador acumulativo +1 por circunstancia por cada desafío que superaran en todas las tiradas de salvación contra los efectos del peligro de la tormenta de dragón, hasta un bonificador máximo de +3 si superaron las tres. Si los PJs también lograron acabar con la Promesa del fuego en esta visión, existe la posibilidad de que un estallido de tormenta de dragón simplemente no tenga lugar al comienzo de un acontecimiento de oleada. Haz una prueba plana de CD 15: en caso de éxito, no se produce el estallido de la tormenta de dragón para ese encuentro.

acumulan los PJs determina realmente cuántos sobreviven: a mayor éxito de los PJs al derrotar la influencia de Dahak, mayor probabilidades tendrán de sobrevivir los lugareños.

**Peligro:** la represalia de Dahak ocurre en tres oleadas, cada una de las cuales se divide en varios acontecimientos. Al comienzo de cada acontecimiento en una oleada, a medida que la influencia de Dahak causa algún nuevo acontecimiento mortal o ataca a los PJs o la región, un estallido de poder de la tormenta de dragón golpea los PJs. Éstos se manifiestan como miasmas venenosos, ráfagas de lluvia ácida, rayos, tornados ardientes o vientos helados que se dirigen a los PJs durante el primer asalto del acontecimiento, tras lo cual el acontecimiento en sí se desarrolla como se detalla. Considera cada uno de estos estallidos de tormenta de dragón individuales como un único peligro con efectos aleatorios, como se detalla a continuación.

### TORMENTA DE DRAGÓN

### PELIGRO 18

RARO AMBIENTAL MÁGICO

Sigilo +40 (legendario)

**Descripción** Una gigantesca tormenta se agita en los cielos sobre Breachill y la Ciudadela Altaerein. Mientras inician acontecimientos específicos durante las tres oleadas de represalia de la manifestación, la tormenta de dragón causa estragos localizados.

**Inutilizar** La tormenta de dragón no se puede inutilizar, solo resistir. Finaliza una vez que el ataque a Breachill y la Ciudadela Altaerein ha terminado.

**Tormenta de dragón localizada** (aire) **Disparador** Comienza una nueva oleada; **Efecto** Tira 1d10 para determinar qué efecto se manifiesta a partir de las siguientes posibilidades. La disposición de estos efectos está guiada por la voluntad de Dahak, y deben manifestarse en las ubicaciones más perjudiciales posibles para los PJs.

**1 a 2: Lluvia ácida** (ácido) Un torrente de ácido empapa a las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m). Las criaturas en el área sufren 6d10 de daño por ácido (salvación de Reflejos



básica CD 42). Las criaturas que fallan críticamente también sufren 5 de daño persistente por ácido.

**3 a 4: Viento helado** (frío) Un aluvión de viento helado y granizo ataca a todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m). Las criaturas en el área sufren 3d10 de daño por frío y 3d10 por daño contundente (salvación de Reflejos básica CD 42). Las criaturas que fallan críticamente quedan lentificadas 1 durante 1 asalto.

**5 a 6: Rayos** (electricidad) Varios rayos caen sobre todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m). Las criaturas en el

área sufren 6d10 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 42). Las criaturas que fallan críticamente en sus salvaciones quedan cegadas y ensordecidas durante 1 asalto.

**7 a 8: Vórtice flamígero** (fuego) Gotas de llamas caen sobre todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m). Las criaturas en el área sufren 6d10 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 42). Las criaturas que fallan críticamente en sus salvaciones también sufren 5 de daño persistente por fuego.

**9 a 10: Misma de veneno** (veneno) Una niebla venenosa se extiende, cubriendo una explosión de 20 pies (6 m) durante 1 asalto. Las criaturas que se encuentran en el interior de la niebla quedan ocultas, y las criaturas fuera de ella quedan ocultas a las criaturas en su interior. Las criaturas en el interior de la niebla sufren 6d10 de daño por veneno (salvación básica de Fortaleza CD 42). Las criaturas que fallan críticamente en sus salvaciones quedan debilitadas 2.

**Recompensa en PX:** una vez que ha lidiado con todas las oleadas, concede 120 PX al grupo por enfrentarse a la constante amenaza de la tormenta de dragón.

### DEFENSAS DE LA CIUDADELA

La Ciudadela Altaerein es un objetivo principal durante muchos de estos ataques. A medida que estos ataques se desarrollan, partes específicas de la ciudadela pueden quedar dañadas, lo que provoca que los encuentros posteriores sean más difíciles, pero si los PJs han dedicado tiempo y recursos para reforzar la ciudadela mediante la actividad de tiempo libre Mejorar defensas (consulta la página 75 de *La Secta de las Cenizas*), la ciudadela sufre un daño significativamente menor, como se detalla en cada encuentro específico.

Ten en cuenta que el mapa de la Ciudadela Altaerein que aparece en la página 9 muestra el estado del castillo en la primera aventura: debes ajustarlo mapa según sea necesario para representar las decisiones únicas que tus jugadores han ido tomando durante la campaña para adaptar, reparar y tal vez ampliar el plan no según sea necesario.

### Primera oleada

Cuando comienza la tormenta de dragón, la manifestación de Dahak dedica un tiempo al principio a probar sus habilidades.

Aunque las creaciones de la manifestación no son tan poderosas como podrían ser, no por eso son menos peligrosas ya que se centran en la Ciudadela Altaerein. Se supone que estos primeros

**Tormenta de dragón**

tres acontecimientos suceden simultáneamente. Mantén un registro de la cantidad de asaltos que los PJs necesitan para superar los tres encuentros y realiza un seguimiento de cualquier daño que sufran las defensas de la ciudadela.

En cualquier caso, los PJs deben oír de inmediato los sonidos amortiguados de devastación, truenos y cosas peores que rugen desde arriba, dando a entender que algo malo le está ocurriendo a su castillo. Los verdaderos acontecimientos de la Primera oleada deberían comenzar tan pronto como los PJs entren en las obras superiores del castillo.

### ACONTECIMIENTO 1. JURAMENTADOS DE GUERRA      BAJO 18

**Criaturas:** la manifestación de Dahak sabe que, si consigue reducir la población de la ciudadela, será sencillo tomar el resto de la fortaleza, sin importar cuántas defensas tenga el lugar. La manifestación cree que la forma más rápida de superar a las fuerzas de la ciudadela es aprovecharlas en su contra. A tal fin, recurre a las agonías espirituales de todos los que han perecido a lo largo de los años en la Ciudadela Altaerein, desde prisioneros ejecutados durante la época en que el castillo fue propiedad de los Caballeros Infernales hasta sucesos más actuales, cuando los PJs barrieron las ruinas y se enfrentaron a los Garras de Ceniza. La masa de cuerpos resultante que se manifiesta no está animada por los restos auténticos, sino que se forma a partir de las energías de la tormenta de dragón, que se aparecen como un par de juramentados de guerra en el patio de la Ciudadela. Cuando los PJs se enfrentan a los guerreros, pueden reconocer a algunos de los que lucharon y derrotaron en el castillo durante *La Colina del Caballero Infernal* (aunque un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 40 se da cuenta de que estas criaturas son duplicados, en lugar de los verdaderos cuerpos de los fallecidos).

Una vez que se manifiestan, los dos guerreros permanecen en su lugar y, probablemente, sean los primeros monstruos que los PJs se encuentran si salen sin más del Anillo de Alseta subiendo las escaleras hasta llegar al patio. Si los juramentados de guerra no son derrotados en 10 asaltos al comienzo de la Primera oleada, se impacientan y comienzan a abrirse camino hacia la ciudadela, matando a cualquiera con el que se encuentren.

### JURAMENTADOS DE GUERRA DE ÉLITE (2)    CRIATURA 17

Bestiary 6

**Iniciativa** Percepción +29

**Puntos de Victoria:** si los PJs destruyen a los juramentados de guerra antes de que las criaturas comiencen a lanzarse contra la estructura circundante en el asalto 11, concédeles 1 Punto de Victoria.



### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura

### ACONTECIMIENTO 2. ASEDIO DE TORMENTA

**MODERADO 18**

La manifestación de Dahak ha determinado que, si bien la destrucción de la Ciudadela Altaerein no es necesaria para su fuga eventual, su demolición ciertamente lo atrae simbólicamente como un primer acto de devastación.

**Criaturas:** la manifestación de Dahak intenta darle forma física a la tormenta de dragón, condensando la tormenta sobrenatural en formas sólidas como encarnaciones artificiales. Un par de estos poderosos objetos animados formados espontáneamente se manifiestan fuera de los muros de la ciudadela y comienzan a golpear la estructura durante este acontecimiento. Cada uno de estos constructos parece un humanoide dracónico esquelético, con los huesos cargados de energía. Elige dos ubicaciones separadas en el exterior de la ciudadela para que las tormentas de dragón animadas comiencen a golpear el edificio. El sonido de las tormentas de dragón animadas atacando los muros del castillo es audible en cualquier lugar de la planta baja. Al final de cada asalto, cada tormenta de dragón animada destruye una sección de muro de 15 pies (4,5 m) cuadrados (o al final de cada cuarto asalto si los PJs han mejorado las defensas del castillo); una vez que una sección es destruida, la tormenta de dragón animada se mueve en sentido horario para atacar la siguiente sección del muro.

Si los constructos son derrotados antes de que consigan destruir un total de seis secciones del muro, los daños son mínimos y los PJs pueden cantar victoria.

## TORMENTAS DE DRAGÓN ANIMADAS (2) CRIATURA 18

RARO N ENORME CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +30; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +35

Fue +9, Des +7, Con +9, Int -5, Sab +5, Car -5

CA 42; Fort +33, Ref +30, Vol +27

PG 255; Inmortalidades ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, ve-

neno; Resistencias ácido 15, electricidad 15, físico 15, frío 15, fuego 15; Debilidades bien 20

**Vulnerabilidad a disipar** La tormenta de dragón animada puede ser afectada mediante *disipar magia* y *disyunción*. Si le acierta uno de estos conjuros de 9.º nivel o superior, el constructo pierde su resistencia al daño por ácido, electricidad, físico, frío y fuego y queda lentificado 1 durante 1d4 asaltos.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ puño +35 (alcance 15 pies [4,5 m], letal 3d12 mágico), Daño 5d10+12 contundente más golpe tormenta de dragón

**Canalizar tormenta de dragón** ➔ (divino) La tormenta de dragón animada dirige un cono de 30 pies (9 m) de energía de tormenta de dragón. Esto infinge 3d8 por ácido, 3d8 por electricidad, 3d8 por frío, 3d8 por fuego y 3d8 de daño por veneno a las criaturas en el cono (salvación de Reflejos básica CD 40). La tormenta de dragón animada no puede volver a usar Canalizar tormenta de dragón durante 1d4 asaltos.

**Golpes destructivos** Los ataques de la tormenta de dragón animada ignoran la dureza de los objetos con Dureza 20 o menos.

**Golet tormenta de dragón** En un golpe crítico, el puño de la tormenta de dragón animada estalla con energía de tormenta de dragón. El objetivo sufre 1d6 de daño por ácido, 1d6 por electricidad, 1d6 por frío, 1d6 por fuego y 1d6 por veneno.

**Puntos de Victoria:** si los PJs logran detener a los constructos antes de que destruyan seis secciones del muro, obtienen 1 Punto de Victoria. Esto aumenta a 2 Puntos de Victoria si detienen a los constructos antes de que destruyan cualquier sección del muro.

## ACONTECIMIENTO 3. BRECHA EN LA REALIDAD BAJO 18

Si bien los muros y el personal de la Ciudadela Al-taerein son sin duda objetivos de la ira de Dahak, la manifestación comprende que los PJs en sí representan la mayor amenaza inmediata. Por ello, comienza a rasgar y romper los límites entre este mundo y el Gran Más Allá, un proceso que tarda algunos asaltos en completar una vez que comienza la Primera oleada. Este acontecimiento comienza 4 asaltos después de que empiece la Primera oleada.

**Criaturas:** al principio del cuarto asalto de la Primera oleada, tanto si los PJs se están enfrentando a enemigos del Acontecimiento 1 o del Acontecimiento 2, este acontecimiento comienza. Se abren dos brechas en la realidad (cada una en un punto a 20 pies [6 m] de dos PJs determinados al azar) que permiten que una demonia márlith salga de cada una para atacar. La influencia de la manifestación obliga a las márlith a atacar a los PJs y luchar a muerte.

Este acontecimiento puede repetirse, liberando a dos márlith adicionales cada vez para atacar a los PJs, pero los PJs solo

Tormenta de dragón animada

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

obtienen Puntos de Experiencia la primera vez derrotan a las mārlith. Cada 10 asaltos, se manifiesta una nueva brecha en la realidad junto a los PJs; este acontecimiento solo finaliza una vez que no haya criaturas activas de los **Acontecimientos 1-3**, momento en el que termina la Primera oleada.

**MĀRILITH (2)**

Bestiario, pág. 76

**Iniciativa** Percepción +30

**CRÍATURA 17**

**Puntos de Victoria:** si los PJs evitan que aparezca una segunda brecha en la realidad superando los tres acontecimientos a tiempo, obtienen 1 Punto de Victoria.

**Segunda oleada**

Una vez que todos los monstruos que asaltan la ciudadela en la Primera oleada han sido derrotados, la manifestación de Dahak tarda un tiempo en recuperarse y reorganizarse. Las agitadas nubes de la tormenta de dragón continúan girando en espiral en el cielo, y la columna de fuego sobre el castillo permanece como un recordatorio de que no ha terminado todo aún. Dale a los PJs algo de tiempo para recuperarse y reorganizarse. La Segunda oleada de la represalia de la manifestación debería tener lugar en un momento en que los PJs se encuentren en el exterior y sean capaces de ver Breachill a lo lejos (o en un lugar donde otros en la ciudadela puedan ver lo que está a punto de manifestarse en la ciudad e informar rápidamente a los PJs), pero antes de que se distraigan demasiado por los intentos de abrir más portales debajo o de disipar directamente la tormenta de dragón o su columna de fuego.

Durante la Segunda oleada, la manifestación de Dahak arremete contra la población de Breachill, consciente de que este asentamiento es un lugar perfecto para dar rienda suelta a su necesidad acumulada de devastación. Cuando comienza la Segunda oleada, las nubes sobre la Ciudadela Altaerein se expanden dramáticamente, extendiéndose por toda la región. Los relámpagos, las columnas de tornados ardientes, los torrentes de granizo y de lluvia ácida y las nubes de neblina verde nociva quedan claramente visibles a medida que la tormenta empeora, no es necesaria una prueba de Percepción para darse cuenta de que el epicentro de estos alardes energéticos se dirige directamente hacia Breachill.

A diferencia de los acontecimientos de la Primera oleada, los sucesos de la Segunda oleada se desarrollan de uno en uno durante un período más largo. Esta aventura supone que los PJs usan magia para moverse rápidamente de un lugar a otro, pero debes ajustar el tiempo de cada uno de los siguientes acontecimientos para que, independientemente de los métodos de viaje que usen los PJs, puedan llegar a la ubicación de cada acontecimiento cuando comienza, siempre que no se distraigan o dediquen mucho tiempo a descansar y recuperarse entre cada uno.

**ACONTECIMIENTO 4.  
CÍRCULO DEL MONUMENTO**

El primer objetivo en Breachill es su centro: la manifestación

de Dahak comienza a enviar un rayo tras otro hacia el Círculo del Monumento, que impactan la parte superior y los laterales de las torres de agua que rodean el área una y otra vez. Estas descargas de rayos causan pocos daños reales a las torres de agua, cada una de las cuales tiene un pararrayos y una toma de tierra, pero deberían servir para llamar la atención de los PJs.

**Criaturas:** a medida que los PJs se acercan al Círculo del Monumento, tres ardientes ráfagas de rayos caen desde las nubes en lo alto. Cuando tocan el suelo en el interior del Círculo del Monumento, se unen y se transforman, creando tres tormentas de dragón animadas que están mucho mejor equipadas para destruir torres de agua. Cada constructo busca su propia torre de agua que atacar y, si no se le detiene, puede destruir una torre después de 3 asaltos de actividad. Las tormentas de dragón animadas cesan en su ataque a las torres de agua si son atacadas, pero vuelven a centrarse en la destrucción de las torres después de cualquier asalto en que ningún enemigo los distraiga. Luchan hasta que son destruidas, o hasta que se derrumban todas las torres de agua, en cuyo punto la energía que las mantiene unidas se disipa y desaparece.

**TORMENTAS DEL DRAGÓN ANIMADAS (3) CRÍATURA 18**

Página 10

**Iniciativa** Percepción +30

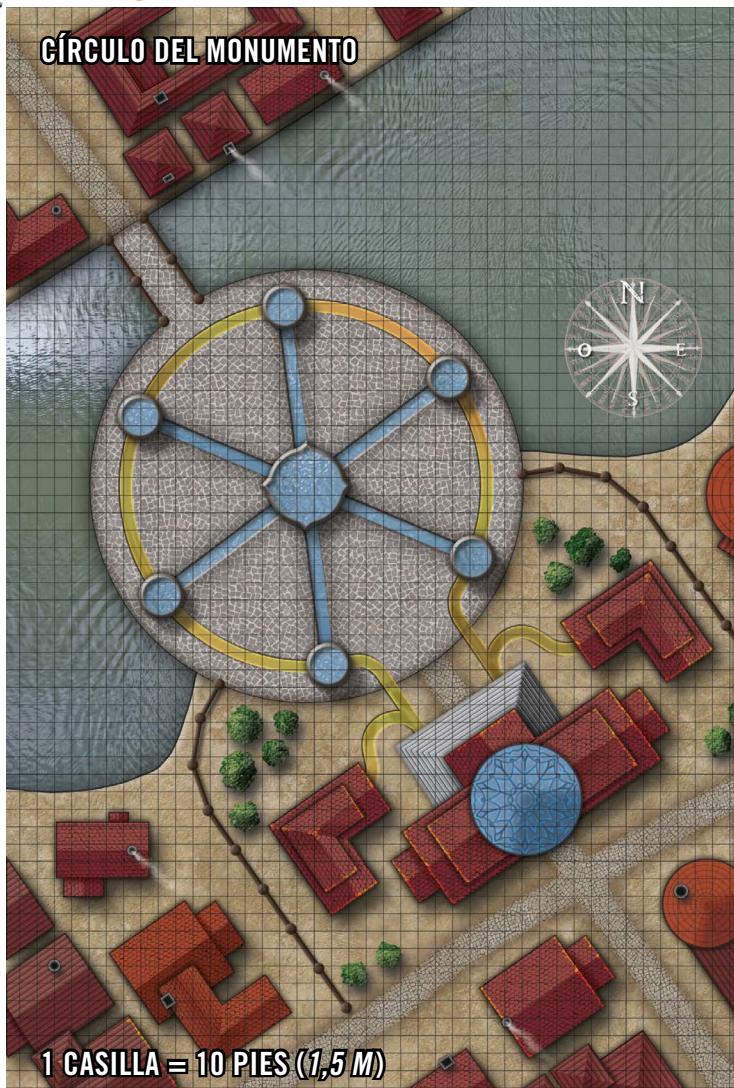
**Puntos de Victoria:** los PJs obtienen 1 Punto de Victoria por cada dos torres de agua que permanezcan intactas al final del encuentro.

**ACONTECIMIENTO 5. LA CANTINA EN LLAMAS**

A medida que la tormenta de dragón sigue causando estragos en el cielo sobre Breachill, esparce destrucción y caos por toda la ciudad. Minutos después de que termine el **Acontecimiento 4**, una potente explosión de esta destrucción golpea *El Barril de Cayden*, una popular taberna local. Una columna de llamas baja del cielo y prende fuego a la taberna, la lluvia de la tormenta no parece tener efecto alguno en detener el fuego.

El fuego de la tormenta de dragón que envuelve *El Barril de Cayden* es de naturaleza sobrenatural y se extiende a un ritmo mucho más allá de lo que podría hacerlo un fuego ordinario. Cuando los PJs lleguen al lugar, explícales que tienen dos opciones si quieren ayudar en la situación: pueden Combatir el fuego o pueden Rescatar habitantes. Cada una de estas actividades de exploración se detalla en la página 12. En ambos casos, si un PJ usa un conjuro poderoso o un objeto mágico de una forma que consideres que proporciona una ventaja significativa, puedes concederle a ese PJ un bonificador por circunstancias de hasta +4 en su prueba de habilidad para llevar a cabo la actividad que ha elegido.

Cuando comienza el incendio, hay 30 habitantes atrapados en el edificio. Este acontecimiento se desarrolla en múltiples fases, y en cada fase, cada PJ puede intentar una de las siguientes actividades. Al final de cada fase, tira 1d6 para



determinar el número de habitantes atrapados en el edificio que perecen a causa de las llamas. Los PJ's tienen 4 fases para tratar de rescatar a la mayor cantidad posible de habitantes; al final de la fase 4, sin embargo, el edificio se derrumba, todos los habitantes que sigan atrapados en el edificio perecen y el acontecimiento termina. Alternativamente, si no quedan habitantes vivos en el edificio al final de una fase, el acontecimiento finaliza (si el edificio aún no se ha derrumbado, los habitantes supervivientes ayudan a apagar el resto de las llamas antes de que la taberna sea destruida).

## COMBATIR EL FUEGO

### EXPLORACIÓN | MANIPULAR

Te dedicas a contener el fuego. Intenta una prueba de Acrobacias CD 36 para abrirte paso rápidamente a través del edificio y extinguir las áreas en llamas de forma oportuna, una prueba de Atletismo CD 38 para eliminar escombros y evitar la propagación del fuego o acarrear cubos de agua o arena para extinguir las llamas o una prueba de Diplomacia o Intimidación CD 40

para ordenar a las víctimas a que ayuden a combatir el fuego.

**Éxito crítico** Logras un progreso significativo, permitiendo que 1d6 habitantes se pongan a salvo por su cuenta y ningún habitante que sigue atrapado en el edificio fallece al final de la fase. Durante el resto de esta fase obtienes un bonificador +2 por circunstancia en cualquier prueba para Rescatar habitantes. Aumentas en 1 el número de fases restantes antes de que el edificio se derrumbe.

**Éxito** Detienes las llamas en las áreas donde aún hay habitantes atrapados. Ningún habitante aún atrapado en el edificio perece al final de la fase. Durante el resto de esta fase obtienes un bonificador +1 por circunstancia en cualquier prueba para Rescatar habitantes.

**Fallo** Sufres 4d6 de daño por fuego.

**Fallo crítico** Tus intentos de Combatir el fuego propagan las llamas accidentalmente. Sufres 8d6 de daño por fuego. Reduces en 1 el número de fases restantes antes de que el edificio se derrumbe.

## RESCATAR HABITANTES

### EXPLORACIÓN | MOVIMIENTO

Concentras tus esfuerzos en ayudar a los habitantes a escapar o recuperarse de las heridas. Intenta una prueba de Diplomacia o Intimidación CD 36 para dirigir a los habitantes a un lugar seguro, una prueba de Medicina CD 38 para tratar a los supervivientes heridos o una prueba de Sociedad CD 40 para conocer rutas de escape inusuales hacia un lugar seguro desde el edificio y los callejones

circundantes.

**Éxito crítico** Tus esfuerzos tienen un éxito rotundo. Tira 2d6, esta es la cantidad de habitantes atrapados en el edificio a los que llevas a un lugar seguro o la cantidad de habitantes que sucumbieron durante esta o la fase anterior a los que has logrado devolver a la vida de las puertas de la muerte, divididos como tú quieras.

**Éxito** Rescatas a 1d6 habitantes de las llamas.

**Fallo** No consigues rescatar a ningún habitante del fuego y sufres 2d6 de daño por fuego.

**Fallo crítico** Sufres 4d6 de daño por fuego cuando una ráfaga de fuego y escombros cae sobre ti. Por cada 5 de daño por fuego que sufras por esto, perece un habitante aún atrapado en el edificio.

**Puntos de Victoria:** si la taberna sobrevive al fuego y no se derrumba, concede a los PJ's 1 Punto de Victoria. Obtienen 3 Puntos de Victoria adicionales si los 30 habitantes

# LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

sobreviven. Esta recompensa adicional es de 2 Puntos de Victoria si sobreviven 15 a 29 habitantes o 1 Punto de Victoria si solo sobreviven 1 a 14 habitantes.

**Recompensa en PX:** si al menos 15 habitantes son rescatados, concédeles a los PJs 10 PX. Si ningún habitante perece en el incendio, concédeles a los PJs 30 PX.

## ACONTECIMIENTO 6. EDIFICIO DERRUMBADO

A medida que la tormenta de dragón sigue haciendo llover destrucción sobre las estructuras de Breachill, una en particular sufre daños importantes: la Gran casa de los sueños. El templo de Desna abrió sus puertas a los desprotegidos casi a la vez que la tormenta de dragón se desató en los cielos y la manifestación de Dahak se dio cuenta que muchos ciudadanos buscaron refugio en su interior. Cuando comienza este acontecimiento, los PJs son testigos de cómo un poderoso rayo y un vórtice de enormes piedras de granizo golpean el templo, destruyendo una parte del ala sureste. El colapso atrapa a varios habitantes que seguramente perecerán si no reciben ayuda pronto.

Cuando los PJs llegan al templo, ven a muchos habitantes, sacerdotes y acólitos intentando rescatar a los atrapados bajo los escombros, pero sin la ayuda de los PJs, la mayoría de ellos están condenados a perecer por aplastamiento, asfixia o quemaduras por ácido a medida que la lluvia ácida sigue filtrándose a través de los escombros hasta quienes están enterrados.

Este acontecimiento está dirigido a plantearles un problema a los jugadores y dejar a su elección cómo quieren proceder para ayudar a las víctimas en el interior de las ruinas. Pregunta a cada jugador en su turno cómo les gustaría ayudar a los demás sacerdotes y habitantes en el intento de rescate, luego decide qué tipo de prueba de habilidad tendría sentido para determinar el éxito del plan. Acrobacias y Atletismo son buenas opciones para los PJs que quieran dedicarse a limpiar rápidamente los escombros. Diplomacia e Intimidación son buenas opciones para los PJs que quieran dirigir los esfuerzos y organizar a los trabajadores. Un PJ que quiera valerse de la magia para ayudar en el intento de rescate debe gastar al menos un conjuro que tenga sentido para apoyar el plan y, luego, hacer una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, según corresponda. Los personajes que quieran valerse de sus conocimientos en física, ingeniería o arquitectura para aislar de manera eficiente y rápida las áreas clave donde los intentos de rescate tendrían el mayor impacto podrían usar Artesanía o una habilidad del Saber apropiado. Los PJs que simplemente deseen explorar el área para buscar a las víctimas que sean más fáciles de rescatar podrían hacer una prueba de Percepción o Supervivencia.

Una vez que hayan tomado sus decisiones, cada PJ debe hacer una prueba de CD 38 utilizando la habilidad que hayas determinado que es apropiada para la situación. Suma la cantidad de éxitos que obtienen los PJs, contando los éxitos críticos como dos éxitos en lugar de uno, luego compáralos con los siguientes resultados posibles para determinar el resultado de sus esfuerzos.

## EXPLORANDO LA DEVASTACIÓN

Para que sigan desarrollándose rápidamente los acontecimientos de la Segunda oleada y para mantener la variedad entre encuentros, el **Acontecimiento 5**, el **Acontecimiento 6** y el **Acontecimiento 9** se resuelven en modo Exploración. Esto ayuda a mantener las cosas ágiles mientras los PJs se desplazan de un lugar a otro sin que te veas empantanado con monitorizar el movimiento o preparar mapas complejos en los que jugar.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

**Sin bajas (los éxitos exceden la cantidad de PJs):** no ha habido bajas gracias a la ayuda de los PJs. Este abrumador nivel de éxito no solo basta para ganarse el agradecimiento de Kellen Carondil, como se describe en Bajas mínimas a continuación, sino que también atrae la atención de la mismísima Desna. Esta bendición mayor restaura 7d8+56 Puntos de Golpe a cada PJ y otorga a cada PJ el favor de Desna, que permite que un PJ vuelva a tirar cualquier prueba después de determinar su resultado y elegir el mejor resultado. Hacerlo es una acción gratuita que se puede realizar en cualquier prueba, pero solo una vez por personaje.

**Bajas mínimas (los éxitos igualan la cantidad de PJs):** los PJs logran ayudar a limpiar los escombros lo suficientemente rápido como para que solo 1d6 habitantes perezcan. La sacerdotisa principal Kellen Carondil declara que el acto ha sido un pequeño milagro y concede a los PJs una bendición de Desna. La bendición otorga a los PJs un bonificador de +5 pies (1,5 m) a la velocidad terrestre durante lo que quede de la represalia de Dahak.

Si los PJs usan magia o recursos poderosos para devolverle la vida a los muertos, este resultado mejora a Sin bajas.

**Tragedia (menos éxitos que la cantidad de PJs):** los PJs solo logran salvar a algunas de las víctimas atrapadas entre los escombros.

**Tragedia abrumadora (sin éxitos):** todos los PNJs atrapados entre los escombros perecen.

**Puntos de Victoria:** un resultado de Bajas mínimas concede 1 Punto de Victoria, mientras que Sin bajas concede 2 Puntos de Victoria.

**Recompensa en PX:** si los PJs solo logran una Tragedia, concédeles 10 PX. Aumenta esta recompensa a 30 PX si logran un resultado de Muertes mínimas, o a 60 PX si rescatan a todas las víctimas.

## ACONTECIMIENTO 7. GIGANTES TORMENTOSOS

**SEVERO 18**

No todos los ataques de la tormenta de dragón están destinados a atacar objetivos estratégicos. Algunos solo intentan causar el mayor caos posible.

**Criaturas:** un pequeño grupo de poderosos gigantes del fuego creados directamente a partir de la energía de la tormenta de dragón se manifiesta en Breachill entre relámpagos. Luego se mueven por Breachill, destruyendo todo a su paso.

Como en el **Acontecimiento 4**, los gigantes aparecen en un principio en el Círculo del Monumento, pero luego se dirigen individualmente a atacar edificios cercanos. Si los PJs se en-

frentan algunos de estos gigantes, sus rugidos de ira atraen la atención de los demás, que se mueven para unirse a la lucha lo antes posible.

### GIGANTES DEL FUEGO DE TORMENTA DE DRAGÓN (3) CRIATURA 18

RARO NM ENORME GIGANTE HUMANOIDE

Variante de gigante del fuego (*Bestiario*, pág. 180)

**Percepción** +30; visión en la penumbra

**Idiomas** aurano, común, dracónico, jotun

**Habilidades** Acrobacias +31, Atletismo +35, Intimidación +35

**Fue** +9, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +2

**Objetos** armadura de cuero resistente mayor +2, mandoble de golpe mayor +2, saco con 5 rocas

**CA** 42; **Fort** +33, **Ref** +27, **Vol** +30

**PG** 400; **Inmunidades** fuego; **Resistencias** ácido 20, electricidad 20, frío 20, veneno 20; **Debilidades** bueno 20

#### Atrapar roca ↗

**Velocidad** 35 pies (10,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandoble +35 (alcance 15 pies [4,5 m], versátil P, mágico), **Daño** 3d12+20 cortante más 1d6 electricidad

**A distancia** ♦ roca +35 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **Daño** 3d10+12 contundente más 1d6 electricidad

**Conjuros arcanos innatos** CD 40; **3º levitar** (a voluntad); **Constante** (4.) libertad de movimiento

**Hoja tormenta de dragón** ♦♦♦ (divino, evocación) El gigante del fuego de tormenta de dragón levanta una mano hacia el cielo, canalizando la energía de la tormenta de dragón hacia la hoja que sostiene en la otra. El gigante realiza un Golpe de mandoble con un penalizador de circunstancia -2 contra cada criatura a su alcance. Realiza una sola tirada de ataque y compara el resultado con la CA de cada criatura. Este ataque infinge 1d8 de daño adicional por ácido, 1d8 por electricidad, 1d8 por frío, 1d8 por fuego y 1d8 por veneno y cuenta como dos ataques para el penalizador de ataque múltiple del gigante.

#### Lanzar roca ♦

**Puntos de Victoria:** los PJs obtienen 1 Punto de Victoria por derrotar a los cuatro gigantes.

### ACONTECIMIENTO 8.

#### FURIA BÁLOR

**MODERADO 18**

Muchos de los ciudadanos de Breachill intentan huir durante los ataques a la ciudad, y la manifestación de Dahak se deleita en su miedo. Sabe que, en su estado de pánico, los habitantes de Breachill son objetivos fáciles y dirige sus fuerzas a interceptar a los habitantes mientras huyen.

**Criatura:** la manifestación de Dahak desata a su súbdito más poderoso hasta ahora a las afueras de Breachill en el lado norte de la ciudad, desgarrando la realidad de forma similar a como empezó el **Acontecimiento 3**. Esta vez, sin embargo, es un demonio bálor quien sale al mundo. El demonio ataca a cualquiera que intente abandonar Breachill, pero no entra en la población propiamente dicha, en su lugar ruge y

### Gigante del fuego de tormenta de dragón

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

hace gestos amenazantes desde la periferia del asentamiento. El bálor ignora a los habitantes del interior de la población, ya que sabe que la tormenta de dragón se encargará de la mayoría de ellos. Si los PJs se enfrentan directamente a él, se dirige hacia ellos, ignorando a cualquiera de los habitantes.

Los PJs no tienen que enfrentarse al demonio, pero si lo ignoran, el bálor se une a la lucha contra los PJs en el lado de la manifestación en el **Acontecimiento 10**.

**BÁLOR**

Bestiario, pág. 77

**Iniciativa** Percepción +36

**CRÍATURA 20**

**Puntos de Victoria:** los PJs ganan 2 Punto de Victoria por derrotar al bálor. Si los PJs no se enfrentan al bálor, los habitantes huyen de la población por completo y no refuerzan las almenas.

**ACONTECIMIENTO 9. PÁNICO EN LAS CALLES**

A estas alturas, los desastres y los monstruos han provocado un pánico generalizado en Breachill. Si solo deben valerse por sí mismos, los habitantes sucumben cada vez más al pánico, abandonan sus hogares e incluso los unos a los otros para huir anárquicamente, lo que solo perjudica aún más a la ciudad. Sin ayuda mutua, muchos habitantes se quedan sin suministros esenciales y condenados a lesionarse o algo peor.

Durante este acontecimiento, los PJs tienen la oportunidad, entre los desastres causados por tormentas de dragón, de tomarse un tiempo para combatir el caos en Breachill y reunir a la ciudadanía para ayudar. Para ello los PJs tienen que aliviar los sentimientos de desesperanza y miedo que invaden a los habitantes. Los PJs pueden usar todo tipo de métodos para conseguirlo. Un PJ puede tener éxito en una prueba de Diplomacia o Intimidación para convencer o intimidar a las gentes de Breachill para que trabajen juntas. O pueden tener éxito en una prueba de Arcanos, Ocultismo o Saber para explicar la tormenta de dragón y sus fenómenos asociados para que los habitantes puedan minimizar el daño a sus hogares. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Interpretar, Sociedad o Saber de Breachill puede recordar a los habitantes los grandes esfuerzos de Lamond Breachton por ayudar a la ciudad cuando fue fundada, inspirando a los temerosos a tomar medidas.

Independientemente de la técnica por la que optaran, cada PJ debe tener éxito en una prueba de CD 40 para ayudar a calmar a la ciudadanía. Los PJs deben alcanzar un total de tres éxitos antes de acumular tres fallos. Si los PJs tienen éxito, los habitantes se unen y coordinan esfuerzos para ayudar a otros a escapar de la ciudad o a proteger lo que pueden; de lo contrario, muchos habitantes en pánico terminan huyendo de la ciudad solo para ser atacados por el bálor, si permanece en las afueras del asentamiento.

**Puntos de Victoria:** los PJs obtienen 1 Punto de Victoria por reunir a los ciudadanos. Obtienen 1 Punto de Victoria adicional si logran al menos un éxito crítico en el proceso. Si

el bálor ataca a los habitantes que huyen, reduce el total de Puntos de Victoria de los PJs en 2.

**Recompensa en PX:** concede al grupo 30 PX si convencen a los habitantes de Breachill para que trabajen juntos.

**Tercera oleada**

Cuando terminan los ataques a Breachill al final de la Segunda oleada, los PJs tienen una hora para recuperarse y descansar mientras la manifestación reconstruye sus energías. Durante este tiempo, la tormenta de dragón continúa agitándose en lo alto, al principio con menos poder, pero creciendo lentamente en fuerza. Una prueba con éxito para identificar magia CD 38 o una prueba de Percepción CD 40 para estudiar los sobrenaturales patrones climáticos basta para que los PJs sepan cuánto tiempo les queda antes de que la tormenta de dragón vuelva al nivel de violencia que demostraba antes.

Una vez que termina esta hora (o antes, si quieren y si los PJs parecen impacientes por seguir adelante), la Tercera oleada comienza con el **Acontecimiento 10**.

**ACONTECIMIENTO 10. LA IRA DE DAHAK****EXTREMO 18**

Con la esperanza de desatar más su ira sobre la Ciudadela o sus defensores, una versión menor de la manifestación de Dahak se abre paso a través del portal y aparece en la base del pilar de fuego que se encuentra sobre la Ciudadela Altaerein con un poderoso rugido. Una vez que aparece en carne y hueso sobre la ciudadela la manifestación de Dahak comienza a hacer llover destrucción sobre la estructura de abajo. Sobrevuela la ciudadela, desde una distancia segura mientras usa su Arma de aliento y su magia para crear el caos.

Sin embargo, los PJs no están solos en esta pelea. Todos sus aliados están listos para ayudar en la defensa de la Ciudadela. Cuando comience esta batalla, informa a los PJs de que pueden usar el ímpetu de sus victorias en las dos primeras oleadas contra el dragón. Al comienzo de cada asalto, pregunta a los PJs si quieren distraer a la manifestación del dios dragón con su ciudadela o sus defensores; si los PJs deciden hacerlo, reduce sus Puntos de Victoria totales en 3 y, en ese asalto, la manifestación de Dahak gasta una de sus acciones atacando la ciudadela o a sus defensores, lo que le deja con solo 2 acciones que usar contra los PJs durante ese asalto. La ciudadela se puede usar para distraerlo hasta dos veces (o hasta tres veces si los PJs mejoraron las defensas de la ciudadela), y a los defensores solo una vez (asegúrate de que los PJs sepan que los Puntos de Victoria que gasten de esta forma no se pierden permanentemente; recuperarán los Puntos de Victoria que gasten recurriendo a la ciudadela o sus defensores si derrotan la manifestación).

Además, si los PJs entablaron amistad con el dragón rojo Kyrion en *La Secta de las Cenizas*, llega a la región justo a tiempo para brindar la ayuda que puede, como se detalla en la barra lateral El retorno de Kyrion.

## EL RETORNO DE KYRION

En *La Secta de las Cenizas*, los PJs pueden ganarse la amistad de un dragón rojo no tan maligno llamado Kyrion. Si los PJs confiaron en el dragón lo suficiente aquella esa aventura para revelarle que provenían de Breachill, el dragón llega a la ciudad en algún momento antes de que comience el Acontecimiento 10 y baja en picado para brindar toda la ayuda que pueda. Alternativamente, Kyrion puede llegar antes, durante la Primera o Segunda oleada, para rescatar a los PJs de un desastre si quieres.

Kyrion sigue siendo una criatura de 10.<sup>º</sup> nivel, por lo que su ayuda no será particularmente útil en el combate directo contra la manifestación de Dahak, pero la presencia de un dragón rojo en el área que se opone a la manifestación alcanza para molestarla y distraerla significativamente. Mientras Kyrion permanezca con vida durante el Acontecimiento 10, la manifestación de Dahak está distraída y se le impone un penalizador -3 por estatus a todas las pruebas.

El regreso de Kyrion otorga a los PJs un beneficio adicional: el fragmento del *orbe de los dragones de oro* que lleva incrustado en el pecho podría proporcionarles una ventaja muy necesaria sobre sus enemigos más adelante durante esta aventura. Consulta la barra lateral El fragmento de Kyrion en la página 26 para obtener más detalles.

### KYRION

Dragón rojo joven caótico neutral (*Bestiario*, pág. 113)

**Iniciativa** Percepción +20

### CRÍATURA 10

## MANIFESTACIÓN DE DAHAK MENOR

### CRÍATURA 22

**ÚNICO** **CM** **GARGANTUESCO** **DRAGÓN** **FUEGO**

Variante de dragón rojo (*Bestiario*, pág. 113)

**Percepción** +39; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en el humo, visión en la oscuridad

**Idiomas** abisal, común, dracónico, élfico

**Habilidades** Acrobacias 37, Arcanos +42, Atletismo +42, Diplomacia +37, Engaño +42, Intimidación +45, Sigilo +35

**Fue** +10, **Des** +5, **Con** +9, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +7

**Visión en el humo** Como dragón rojo joven.

**CA** 50; **Fort** +36, **Ref** +33, **Vol** +39; situación +1 a todas las salvaciones contra magia

**PG** 500; **Inmunidades** fuego, paralizado, sueño; **Resistencias** ácido 24, electricidad 24, frío 24, veneno 24; **Debilidades** bueno 24

**Calor de dragón** (aura, divino, evocación, fuego) 10 pies (3 m), 6d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 42)

**Presencia temible** (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 42

**Ataque de oportunidad** Solo fauces.

**Redirigir energía** (abjuración, divino) **Disparador** Una criatura a 100 pies (30 m) o menos lanza un conjuro de ácido, electricidad,

frío, fuego o veneno, o dicho conjuro tiene efecto de otro modo desde una fuente a 100 pies (30 m) o menos; **Efecto** La manifestación toma todas las decisiones a la hora de determinar los objetivos, el destino u otros efectos del conjuro, como si fuera el lanzador.

**Velocidad** 60 pies (18 m), volar 240 pies (72 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ fauces +42 [alcance 20 pies (6 m), fuego, mágico], **Daño** 4d10+22 perforante más 3d6 por fuego

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +42 [ágil, alcance 15 pies (4,5 m), mágico], **Daño** 4d8+22 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +40 [alcance 25 pies (7,5 m), mágico], **Daño** 4d10+17 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ ala +40 [ágil, alcance 20 pies (6 m), mágico], **Daño** 3d8+17 cortante

**Arma de aliento** ♦ (divino, evocación) La manifestación de Dahak exhala una explosión de energía de tormenta de dragón que infinge 5d6 de daño por ácido, 5d6 por electricidad, 5d6 por frío, 5d6 por fuego y 5d6 por veneno en un cono de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 46). No puede volver a usar Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

**Conjuros arcanos innatos** CD 46; **8.<sup>º</sup>**, **muro de fuego** (x4); **4.<sup>º</sup>** sugerencia (x3); **Trucos** (9.<sup>º</sup>) detectar magia, leer el aura

**Frenesi dracónico** ♦ Como dragón rojo joven.

**Impulso dracónico** Como dragón rojo joven.

**Manipular Energía** ♦ (concentrado, divino, transmutación) La manifestación intenta tomar el control de un conjuro mágico de ácido, electricidad, frío, fuego o veneno a 100 pies (30 m) o menos. Si tiene éxito en una prueba de contrarrestar (nivel de contrarrestar 10, modificador de contrarrestar +36), el lanzador original pierde el control del conjuro, se transfiere el control a la manifestación y cuenta como si ésta hubiera Mantenido el conjuro con esta acción (si corresponde). Si quiere, la manifestación puede poner fin al conjuro en lugar de tomar su control.

**Puntos de Victoria:** los PJs obtienen 2 Puntos de Victoria por derrotar a la manifestación de Dahak y recuperan todos los Puntos de Victoria que gastaran durante el Acontecimiento 10 para distraerla.

## Resultado

Una vez que los PJs derrotan a la manifestación de Dahak, de repente se disipa la tormenta de dragón sobre la región, y las nubes se desvanecen para ser reemplazadas por un cielo azul en solo un minuto. Mientras que el cuerpo formado por la manifestación de Dahak sigue siendo un cadáver desplomado en el suelo, la energía de la manifestación vuelve a su prisión en el Anillo de Alseta, donde lentamente comienza a recuperar su poder para intentarlo de nuevo más adelante. (la última cruzada de los PJs para destruir a la manifestación se narra en el Capítulo 3 de esta aventura). Por ahora, Breachill y la Ciudadela Altaerein están a salvo y el resultado final de los ataques depende de la cantidad de Puntos de Victoria que hayan obtenido los PJs.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

**5 (o menos) puntos de victoria:** el ataque es catastrófico. La gente de Breachill necesita mucho tiempo para recuperarse. Se pasan los próximos meses enterrando a los fallecidos y limpiando la población. Pasarán un proceso largo antes de que puedan comenzar a reconstruirla. La Ciudadela Altaerein termina en un estado similar a como los PJs la encontraron por primera vez al comienzo de la campaña. Tendrán que dedicarle varios meses a reparar la torre del homenaje. Los PJs no reciben PX adicionales.

**De 6 a 11 puntos de victoria:** ganan la batalla a duras penas. Breachill ha quedado perjudicada, pero ha sobrevivido al brutal ataque. Aunque ha habido pérdidas, la gente de la población se recupera relativamente rápido. La Ciudadela Altaerein también sufrió daños, pero pueden repararse fácilmente. Con solo unas pocas semanas de trabajo, la ciudadela debería volver a un estado parecido a cómo era antes del ataque. Los PJs obtienen 40 PX.

**De 12 a 17 puntos de victoria:** todo está bajo control y las pérdidas son mínimas. Los daños sufridos por Breachill son relativamente menores. Los habitantes de la población se recuperarán por completo en unas pocas semanas y organizarán un festival en honor de los PJs. La Ciudadela sufre daños menores, que los ciudadanos se ofrecen a reparar en agradecimiento por los esfuerzos de los PJs. Los PJs obtienen 80 PX.

**18 o más puntos de victoria:** la manifestación de Dahak es rechazada por el poder de los PJs y la voluntad de la gente de Breachill. Incluso con toda su destrucción, la manifestación es incapaz de infiligr algún daño irreparable en Breachill o la Ciudadela Altaerein; solo hay unos pocos daños superficiales. Los ciudadanos de Breachill trabajan juntos para ayudarse mutuamente, y los lazos entre vecinos se fortalecen. Los PJs obtienen 120 PX.

## La estación de paso del Portal de la Venganza

Una vez que los PJs se han ocupado de la manifestación de Dahak y sus secuaces, son libres de volver al Anillo de Alseta e investigar el último portal. Ahora que las energías vengativas de Dahak se han disipado, por el momento, es seguro abrir el Portal de la Venganza. Esto es tarea sencilla, como con las demás *aiudara* en el Anillo de Alseta: con que la llave del portal (obtenida en la aventura anterior) solo entre en contacto con la piedra en el interior del arco del Portal de la Venganza, la piedra se desvanece y se convierte en niebla. El portal permanece activo durante 10 minutos antes de cerrarse; el otro lado del portal permite que los viajeros de la estación de paso del Portal de la Venganza salgan, pero no que vuelvan a entrar sin volver a activar el portal. Atravesar el portal transporta al viajero al área A1 de la Capilla Placentera: la estación de paso en el interior del Portal de la Venganza.

Candlaron, el creador del Anillo de Alseta, adoraba a Calistria y decidió crear el Portal de la Venganza en su honor cuando lo construyó. En parte para rendir homenaje al dios élfico y para evitar atraer su ira, dado que es una

diosa particularmente envidiosa. Esperaba que, con el tiempo, los elfos que viajaran a través del Portal de la Venganza establecerían una colonia dedicada por completo al Aguijón Placentero en el destino del portal, pero en su lugar los elfos que viajaron al otro lado se lanzaron a los mares, exploraron y al final decidieron establecerse en una isla más al norte. Cuando se desató la Gran Caída, estos elfos tenían otras cosas de qué preocuparse, y con el tiempo, estos elfos de la Espira Mordiente perdieron la noción de su ruta original a través de los mares.

Los viajeros que atraviesan el Portal de la Venganza llegan a una estación de paso que antaño sirvió como capilla dedicada a Calistria, un lugar de placer y adoración para sus seguidores o cualquier viajero que usara el portal para aventurarse a las islas del oeste.

Los techos abovedados de la capilla se elevan a 40 pies (12 m) de altura. Los techos están especialmente diseñados para mejorar la acústica en el interior de la capilla, con lo que se obtiene un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Percepción para oír criaturas y sonidos.

La iluminación mágica a lo largo de los techos baña la capilla con luz tenue. Las luces están vinculadas a palabras élficas específicas que permiten a los habitantes cambiar el nivel de luz en el interior de cada sala entre oscuridad, luz tenue y luz brillante. Los suelos y paredes están hechos de piedra labrada.

Aunque la influencia de Dahak ha sido contenida por el momento, los restos persistentes de la ira del dragón permanecen en las cámaras de la Capilla Placentera; sin embargo, una vez que estas amenazas son derrotadas, no regresan, lo que convierte la Capilla Placentera en un lugar seguro para uso de los PJs a partir de entonces.

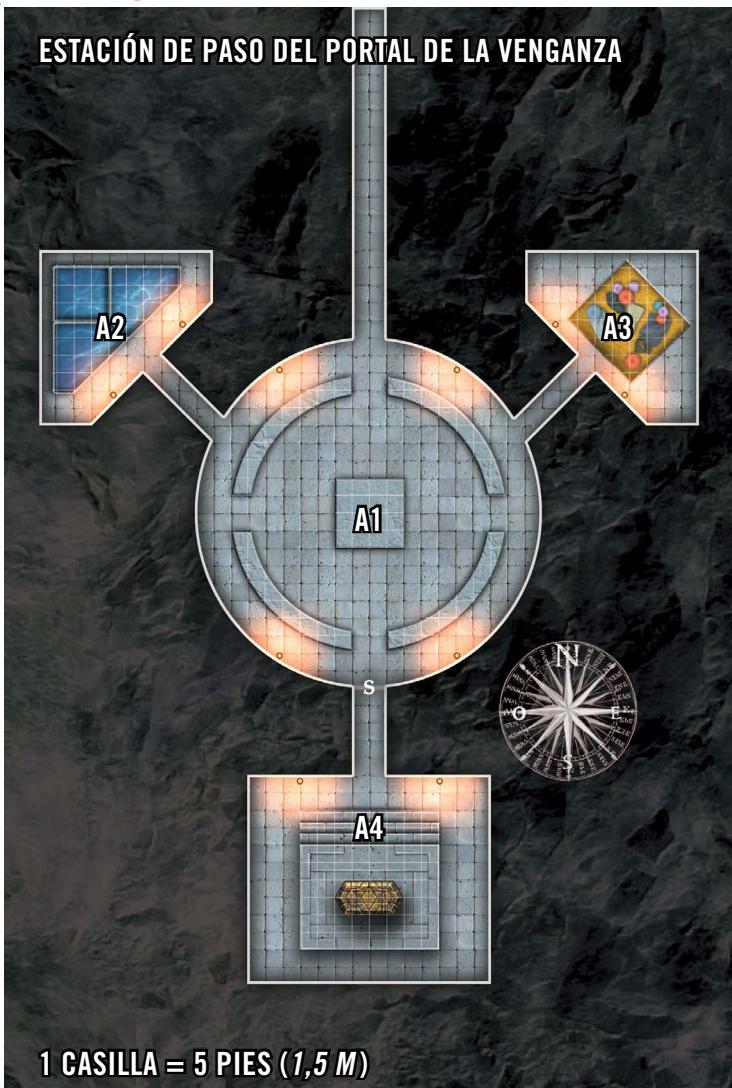
### A1. CÁMARA PRINCIPAL

BAJO 19

Los muros de esta gran cámara están decorados con tallas de dagas y avispas. La imagen de un trío de dagas apuntando hacia afuera adorna el techo. Una gran plataforma de piedra en el centro de la sala está rodeada por cuatro bancos de piedra. Tres salones se extienden desde puntos equidistantes a lo largo de la mitad norte de la cámara.

Esta cámara fue el principal lugar de culto en la capilla. Los sacerdotes calistríanos usaban la plataforma para dar sermones y otras muestras a los fieles calistríanos. Los bancos son lo suficientemente bajos como para pasar por encima con un poco de esfuerzo y son terreno difícil para las criaturas que intentan hacerlo.

Hay una puerta oculta construida en el muro sur de la cámara. Una prueba con éxito de Percepción CD 25 revela la presencia de la puerta. Los personajes con nivel legendario en Percepción ven la puerta automáticamente. Candlaron decidió cerrar la cámara del portal, ya que la mayoría de los visitantes de la capilla no estaban interesados en viajar más allá de Hermea. Mantuvo la puerta oculta a



los visitantes típicos, pero lo suficientemente evidente para aquellos que ya conocían el portal al otro lado.

**Criaturas:** aunque la manifestación de Dahak está contenida por el momento, dos de sus esbirros aún siguen aquí desde su ataque a la ciudadela. Dos tormentas de dragón animadas revolotean por la cámara, destrozando los muros y los suelos con una furia constante.

### TORMENTAS DE DRAGÓN ANIMADAS (2) CRIATURA 18

Página 10

Iniciativa Perception +30

### A2. BAÑOS

BAJO 19

Una gran piscina, dividida en tres secciones por muros bajos de piedra, ocupa la mayor parte de esta cámara más o menos triangular; hay una daga en el fondo de una de las secciones. Los muros

están decorados con imágenes de elfos bañándose. Un pasillo se extiende desde la pared sureste de la cámara.

Los adoradores de Calistria usaron esta cámara para bañarse durante sus estancias en la capilla. La piscina está mejorada mágicamente para mantener limpias las aguas. Además, la magia de la piscina permite que alguien manipule sus aguas desde la cámara. Una palabra élfica específica cambia la temperatura del agua de fría a tibia y a caliente; todo lo que necesita para descubrir este método es una prueba con éxito para Identificar magia CD 25.

**Peligro:** las últimas personas que usaron la piscina antes de que el Anillo de Alseta se desconectara de la red de *aiudara* fueron los amantes elfos Damurdiel y Erveniss. La sacerdotisa Damurdiel creía que Erveniss le era infiel y, después de confirmar finalmente su infidelidad (basada en los traidores cuchicheos de un rival), lo invitó a bañarse en esta cámara. Aquí, la sacerdotisa llevó a cabo su venganza, hundiéndole una daga en el corazón de Erveniss solo para recibir una visión de Calistria de que había visto infidelidad donde no la había. Angustiada, se quitó la vida. El destino quiso que la Gran Caída llegara poco después, dejando los restos de ambos elfos abandonados durante siglos.

Desde entonces, la magia de la piscina ha disuelto por completo los restos de los elfos, pero sus espíritus aún permanecen

aquí como una aparición que busca venganza eternamente. La aparición se manifiesta como una elfa que intenta convencer a alguien de unirse a ellos en la piscina, antes de intentar vengarse una vez más. Una vez que comienza su ataque, se transforma en una figura de pesadilla, con una calavera por cabeza y las alas de una avispa gigante. Durante su ataque, murmura constantemente el nombre de Erveniss, detallando cada ocasión en que lo menospreció, ya sea real o imaginariamente.

### LA VENGANZA DE DAMURDIEL

PELIGRO 19

APARICIÓN COMPLEJO

Sigilo +37 (legendario) o CD 47 para notar que la daga que queda en la piscina comienza a moverse por sí sola

**Descripción:** Una elfa con una túnica está de pie en el agua. Invita a cualquiera que entre en la sala a unirse a ella en la piscina.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

**Inutilizar** Engaño 45 (legendario) para fingir ser Erveniss y pedir perdón, Diplomacia 45 (legendario) para convencer a Damurdiel de que se retire (los elfos que con nivel maestro en Diplomacia pueden intentar la prueba como si tuvieran nivel legendario) o Religión 40 (legendario) para apelar a Calistria para que calme al espíritu de Damurdiel.

**CA 43; Fort 26; Reflex 26; Vol 35**

**PG 128 (UR 64)** daga

**Golpe por sorpresa** (ataque) **Disparador** Una criatura se acerca a menos de 5 pies (1,5 m) del borde de la piscina; **Efecto** La elfa fantasmal provoca que una daga salga del agua y luego se arroje hacia la criatura disparadora. Si el ataque resulta en un impacto, pasa a ser un impacto crítico en su lugar. La aparición entonces tira iniciativa.

**Rutina** (3 acciones) La aparición intenta dar un Golpe con la daga.

**A distancia** (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil S) daga +40, **Daño** 4d4+10 perforante más 20 negativo

**Rearme** El espíritu de Damurdiel se sosiega una vez que es destruido o si logra reducir a una criatura a 0 Puntos de Golpe. Regresa al cabo de 1 minuto.

**Tesoro:** una vez que la aparición ha sido desactivada o se rompe la daga, cae en la piscina con un ligero chapoteo. La daga es una *daga +3 afilada de golpe mayor* (pero si se rompe durante la pelea, deberá repararse).

### A3. CÁMARA DE DESCANSO

Una serie de almohadas elegantes, finas sábanas y colchones se encuentran en un agujero poco profundo en el centro de esta cámara. Una serie de esculturas sugerentes decoran las paredes, cada una representa a elfos abrazándose en distintas posturas. Un pasillo se extiende desde la pared suroeste de la sala.

Los calistrianos usaban esta cámara tanto como un lugar donde relajarse como para satisfacer sus deseos físicos entre ellos y sus invitados. Los muebles aún están intactos gracias a un tratamiento mágico.

**Tesoro:** uno de los sacerdotes de la capilla perdió su *filacteria de fidelidad mayor* hace años en esta sala. La cajita está escondida bajo la pila de almohadas y sábanas. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 40 para registrar la sala encuentra esta filacteria.

### A4. CÁMARA DEL PORTAL

Esta gran cámara está decorada con tallas de avispas. Una gran tarima descansa en el centro de la sala. Un tramo de escalones de piedra conduce a un gran arco de piedra en el centro de la tarima. El arco tiene un motivo similar al de la sala, adornado con tallas de avispas y dagas.

Candlaron creó esta cámara en torno a la salida de la estación de paso. La sala está relativamente vacía salvo

por la tarima y el portal. Los PJs deben reconocer el portal como una salida evidente de la estación de paso. Cuando los PJs activan esta *aiudara* y la atraviesan, llegan al área B1 en el interior de la guarida de Mengkare en Hermea.



**La venganza de Damurdiel**



## CAPÍTULO 2: EL PRECIO DEL PARAÍSO

Actualmente Promesa es, en apariencia, un asentamiento próspero pero aislado donde se satisfacen las necesidades de todos. En realidad, aunque Mengkare se considera un gobernante amable y benevolente que busca ayudar a su pueblo coordinando las minucias de sus vidas a diario, Promesa es una falsa utopía estancada. Sus ciudadanos están a salvo, pero de lo que nadie se da cuenta es de que solo están siendo protegidos para un sacrificio destinado a no llegar a nada. Mengkare espera devastar a Dahak usando las almas de Promesa para alimentar la *invocación anímica*, pero no se ha dado cuenta de que le falta el elemento más crucial para que este poderoso ritual tenga éxito: las almas a sacrificarse deben hacerlo por voluntad propia.

Mengkare ha fallado de otra forma. Con el paso de los años, ha cedido cada vez más el control de las acciones cotidianas del gobierno al Consejo de la Iluminación, permitiéndose más tiempo para estudiar, prepararse para la *invocación anímica* y continuar reduciendo las dudas filosóficas

sobre sus planes para la ciudad que carcomen los rincones de su conciencia. En general, el Consejo de la Iluminación ha hecho un trabajo encomiable al mantener Promesa como una "utopía", pero la falta de supervisión ha permitido que florezcan las maquinaciones de la Tríada Escarlata.

**Emaliza de Hermea** (antes llamada Emaliza Zandívar) ha aprovechado su posición, como gran concejala de Hermea, y la distracción de Mengkare para continuar en secreto su trabajo con la Tríada Escarlata. Como miembro de mayor rango del Consejo de la Iluminación, Emaliza obtuvo mucha autonomía, lo que le ha facilitado comunicarse con su hermano Uri sin que Mengkare se diera cuenta. La correspondencia más reciente de Uri fue un paquete importante que contenía el *orbe de los dragones de oro defectuoso*, una pieza vital del rompecabezas en los intentos de Emaliza de hacerse con Promesa y convertir tanto a Mengkare como a la manifestación de Dahak como armas para chantajear a Golarion.

Cuando los PJs llegan a Promesa, acaban de producirse varios acontecimientos. Cuando la manifestación intentó escapar después de la activación del Portal de la Venganza, Mengkare se dio cuenta y alarmó, sorprendido por el hecho de que los portales hubieran vuelto a estar activos (hasta ahora, la campaña de secretismo y control de información de la Tríada Escarlata, había mantenido escondidas las acciones de los PJs en el Anillo de Alseta al dragón). Llamó a Emaliza y a sus seguidores a intervenir para reforzar las custodias del Portal de la Venganza y proteger su guarida, y luego dejó Promesa para viajar a el Eje, donde comenzó el apresurado proceso de reunir los últimos recursos que necesitaba para poder recrear la *invocación anímica* antes de lo previsto, de ser necesario.

Aprovechando la ausencia de Mengkare, Emaliza y sus agentes registraron rápidamente la guarida de Mengkare en busca de cualquier fragmento restante del *orbe de los dragones de oro*, solo para volver con las manos vacías. En lugar de reforzar las custodias del Portal de la Venganza, Emaliza ha decidido dejar el portal abierto para que los PJs puedan atravesarlo. Tiene la intención de reclutarlos a su lado en cuanto lleguen para que cuando Mengkare regrese, los PJs puedan ayudarla a derrotar al dragón, por si el *orbe de los dragones de oro* no funciona según lo planeado.

## La guarida de Mengkare

Cuando Mengkare llegó originalmente a Hermea, estaba sumido en un estado de tristeza. Sus primeras décadas las pasó explorando la isla y reflexionando sobre su vida hasta ese momento. Con el tiempo se decidió a vivir el resto de su vida en la isla y finalmente decidió echar raíces. Mengkare viajó a Hermea y buscó por todas partes, en las montañas Altinar, un lugar adecuado para una guarida permanente. Su búsqueda terminó cuando encontró una misteriosa cueva que parecía haber sido utilizada antes, en la que el dragón hizo un sorprendente descubrimiento: el Portal de la Venganza.

Intrigado por la *aiudara*, Mengkare comenzó a estudiarla y con el tiempo se enteró de la existencia del Anillo de Alseta y la manifestación de Dahak atrapada en su interior. En ese momento, Mengkare se adueñó de la cueva como guarida, tanto para poder estudiar más fácilmente el portal, como para montar guardia por si algo intentara usarla.

### B1. CÁMARA DEL PORTAL

Esta gran cueva tiene una enorme tarima en el centro. Un arco de piedra con grabados de dagas y avispas se encuentra en el centro de la tarima y un tramo de escaleras de piedra desciende desde el arco. Un amplio túnel continúa hacia el sur desde la tarima.

Al crear la primera *aiudara*, Candlaron se basó en gran medida en las líneas Ley para aumentar el poder y las capacidades de las puertas. Tenía la intención de colocar el Portal de la Venganza en la isla más pequeña ahora conocida como la isla de los Dos Árboles, pero la falta de una línea Ley adecuada le hizo revisar sus planes y situar el portal en Hermea. Sin embargo, la línea Ley que se extiende por debajo de la isla no era del todo accesible, y Candlaron tuvo que excavar las montañas Altinar para encontrar un lugar adecuado para el portal.

El lugar donde situó el Portal de la Venganza estaba destinado a ser el comienzo de un proyecto mayor. Candlaron esperaba continuar excavando la cueva y convertirla en una catedral de Calistria, pero su trabajo cambió por la creación de una red más grande de portales *aiudara*, haciendo que este proyecto cayera en el olvido y quedara incompleto.

## CAPÍTULO 2 RESUMEN

Después de atravesar el Portal de la Venganza, los PJs se encuentran nada menos que en la guarida de Mengkare. Tras encontrarse con algunos de los agentes de mayor confianza del dragón, los PJs deben decidir cómo quieren proceder a medida que exploran Promesa y, con el tiempo, se infiltran en el Palacio de Oro de la ciudad para conocer los planes secretos del dragón. Al final, deben enfrentarse a Mengkare con palabras o con armas si esperan evitar que sacrifique a los ciudadanos de Promesa en un desesperado intento de destruir a Dahak.

### PROMESAS INCUMPLIDAS

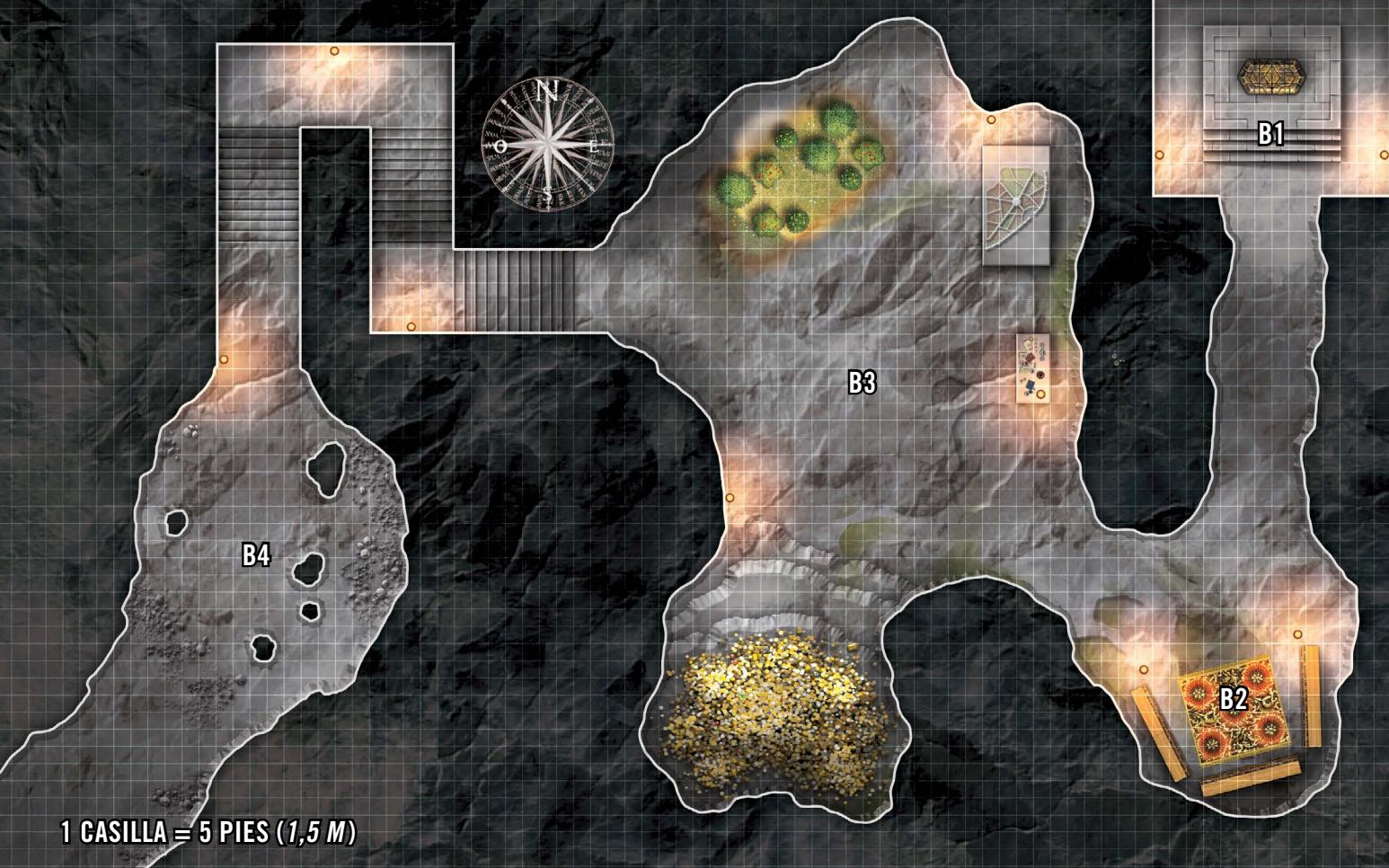
**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las *aiudara*

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

## B2. LA BIBLIOTECA DE MENGKARE

Una gran alfombra se extiende sobre el suelo de esta caverna. Varios estantes rodean la alfombra, todos repletos de libros. La caverna continúa hacia el oeste.

Después de instalarse en su guarida, Mengkare trajo su inmensa biblioteca, una enorme colección de tomos de su infancia y tiempo en el Eje. Cualquiera que use la biblioteca obtiene un bonificador +4 por objeto a las pruebas para Recordar conocimiento relacionado con la historia y los distintos Planos.

**Tesoro:** la enorme colección de tomos asciende a miles. La biblioteca tiene un valor total de 85.000 po. Además de la naturaleza general de la colección, Mengkare tiene varios volúmenes específicos de particular interés. El primero es un *tomo de posibilidad* que se encuentra en la parte inferior de uno de los estantes. Un segundo libro, titulado *Interpretaciones a través de los tiempos*, es en realidad una reliquia mágica. El propietario del libro puede convertirlo en un instrumento musical de cualquier tipo como una acción de Interactuar. Mientras tenga forma de instrumento, el libro se convierte en un *instrumento de maestro mayor*. Para transformar el libro en otro instrumento musical, el propietario debe devolverlo en primer lugar a su forma de libro con una acción Interactuar.

Por último, el volumen más grande en los estantes es, en realidad, un libro de conjuros que antaño perteneció al mago Ilgreth. Mengkare se llevó el tomo cuando huyó de la guarida del mago hace siglos. El libro de conjuros contiene todos los conjuros arcanos comunes hasta el 9.º nivel, así como *discernir mentiras*, *mansión magnífica*, *mente en blanco*, *ofuscar videncia*, *sanctasanctórum privado* y *vínculo telepático*. Cualquiera que pase al menos unas horas leyendo los glosarios del libro puede reunir información suficiente para darse cuenta de que Ilgreth era un mago cruel y sádico que intentó aprovechar el poder volcánico de uno de los volcanes más grandes de Avis-tan, conocido entonces como el Risco de Torag. Las notas también dejan claro que Ilgreth se había hecho con el *orbe de los dragones de oro* y lo usó para esclavizar a los dragones y que lo ayudaran en sus planes. Las fechas en el libro de conjuros confirman que las últimas entradas se hicieron días antes del Desgarro, en el 3980 RA, cuando explotó el Risco de Torag, y pasó a ser conocido como el Risco de Droskar.

## B3. LAS CÁMARAS DE MENGKARE

El techo abovedado de esta enorme caverna se eleva a una altura de ochenta pies (24 m). Un jardín de pequeños arbustos y

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura

flores descansa bajo una abertura en el techo. Hay dos mesas en la parte noreste de la caverna. La mesa más pequeña contiene varios recipientes de cristal y otros equipos científicos. Sobre la mesa más grande se encuentra una maqueta de una ciudad con grandes muros rojos y una serie de caminos peatonales que abarcan la longitud de la miniatura. Una gran cama de piedra y una enorme pila de oro, joyas y otros tesoros llenan gran parte del espacio en el extremo sur de la sala. La caverna conecta con otra más pequeña hacia el este y una gran escalera de piedra al oeste.

El apego de Mengkare por tiempos mejores de su infancia lo llevó a recrear con la mayor fidelidad posible las cámaras de aquél entonces. Aunque gran parte de lo que se encuentra aquí no se ha utilizado en décadas, Mengkare todavía hace uso de la maqueta de la ciudad. El modelo es una réplica en miniatura de Promesa, y el dragón utiliza la maqueta para planificar nuevas incorporaciones a la ciudad o cambios en su diseño actual. Una prueba con éxito de Sociedad CD 30 o del Saber apropiado es suficiente para reconocer que la maqueta representa Promesa. Mengkare creó el agujero en el techo para entrar y salir de la cueva a su antojo y utiliza la luz del sol que se filtra para cultivar un pequeño jardín de flores y hierbas aromáticas.

**Tesoro:** la reserva de Mengkare contiene el siguiente tesoro. Toma notas sobre cuántos PJs saquean este tesoro, ya que llevarse cualquier cosa de él puede hacer que sea más difícil enfrentarse diplomáticamente a Mengkare en el futuro.

- 756.063 pc
- 453.872 pp
- 128.161 po
- 8.127 ppt
- Un trío de esmeraldas talladas en formas entrelazadas que forman una réplica hecha de gemas de la Espira Mordiente por valor de 5.000 po cada una.
- Un magnífico zafiro tallado para parecerse al ojo de un dragón valorado en 3.000 po.
- Un par de pendientes de diamantes por valor de 1.500 po.
- Un collar de ópalo por valor de 2.500 po.
- Otras muchas gemas y joyas por valor de 38.230 po en total.
- Una escultura de ónix que representa a Dou-Bral y grabada con un poema titulado *Las estrellas selladas* por valor de 10.000 po.
- Una losa de adamantita por valor de 17.000 po.
- Un diario que relata varios encuentros fortuitos, aventuras conmovedoras y otros cuentos emocionantes escritos por Chaldira Zuzaristan por un valor de 35.000 po.
- Un broche con la forma de un águila sobre la bandera andorana hecho de oro por valor de 2.500 po.
- Una estatuilla de oro macizo con la forma de Meng-kare, otorgada como regalo por emisarios de los kalistócratas de Druma, por valor de 13.000 po.
- Un par de retratos del Gran Príncipe Taldaris y el Gran Príncipe Gennaris III que Mengkare recibió como obsequio de los embajadores taldanos; estos retratos valen 8.000 po cada uno.
- Cuatro estatuillas de dragones metálicos (de bronce, cobre, oropel y plata), cada una hecha de su metal respectivo, con un valor de 10.000 po cada una.
- Una *daga de clan +2* *hiriente danzante de golpe mayor*
- Una *coraza +3 antimagia resistente mayor* forjada del cuerpo de un kolyarut muerto
- Dos viroles *desintegradores*
- Un hierro de marcar de escarcha con una empuñadura hecha de los huesos de un gigante de escarcha.
- Una armadura de escamas impenetrable con el símbolo religioso de Torag.
- Un escudo reflectante con la imagen de una rosa ardiente.
- Cinco piedras rúnicas con una runa *axiomática, disruptora mayor, invisibilidad mayor, de sombra mayor y tronante mayor*.
- Una dosis de aceite de antimagia.
- Un cinturón de regeneración.
- Dos viales de cristal de calidad (con un valor de 150 po cada uno) cada uno con un elixir de rejuvenecimiento.
- Un par de *botas del temerario mayores*.
- Dos juegos de *anillos de duplicar mayores*, cada uno diseñado para parecer una serpiente mordiéndose su propia cola.
- *Gafas de noche mayores* hechas con los ojos huecos de un diablo punzante.
- Un aparato inexplicable que tararea canciones de trabajo cuando se usa.
- Una pequeña bobina de platino fuertemente enrollada que se desenrolla en una fortaleza instantánea.
- Una *máscara de personificar mayor*.
- Un *anillo de escalada* en forma de cola de mono enrollada.
- Un *anillo de artilugios maníacos*.
- Un *anillo de sustento* con la runa thassiloniana de la templanza.
- Un *anillo de hechicería tipo IV* que también otorga la capacidad de lanzar *mensaje* de nivel 3.<sup>o</sup> a voluntad
- Una *túnica de ojos*
- Un *cetro de negación*
- Un *cetro de las maravillas* hecho de madera oscura, lleno de runas silvas.
- Una cajita plateada (por valor de 1.000 po) que contiene una bola de cristal de obsidiana
- Una *varita de proyectiles múltiples* (conjuro de 5.<sup>o</sup> nivel)
- Un par de *botas aladas* que tienen pequeñas alas de draco de las espiras.



**Recompensa:** si los PJs se contienen de saquear algún objeto de este tesoro hasta que Mengkare les haya dado permiso para ello o hasta después que el dragón haya sido derrotado, concédeles 80 PX por su previsión y templanza.

#### B4. ENTRADA DE LA GUARIDA

**SEVERO 19**

Esta caverna yerma se abre al exterior a través de una abertura hacia el suroeste. Una escalera en la parte norte de la caverna desciende aún más en la cueva.

El único progreso en la construcción de la catedral que Candlaron imaginó fue erigir una gran escalera que condujera a la estructura subterránea. Esperaba que una multitud de seguidores la visitaran y se aseguró de que la escalera fuera muy espaciosa para ajustarse a los grandes grupos de devotos mecenas.

**Criaturas:** Emaliza Zandívar discute los posibles planes con su guardaespaldas, Rinnarv Bontimar, en esta sala. Rinnarv es uno de los pocos semielfos de Promesa, y ha sido encargado de proteger específicamente a la gran concejala. Mengkare eligió confiar en un semielfo para el puesto, en parte debido a su mayor esperanza de vida y a su linaje angelical, pero también por recomendación de Emaliza (después de todo, ya sabía que Rinnarv era leal, en secreto, a sus intereses). La posición de Rinnarv tiene requisitos especiales más allá de los descritos en el Contrato de Ciudadanía. Como guardaespaldas, el compromiso absoluto de Rinnarv es ante todo con la gran concejala y luego con el resto de Hermea. Debe seguir las órdenes de la gran concejala y mantenerla a salvo, independientemente de cuáles sean estas órdenes o de qué situación pueda surgir, un requisito impuesto por la obligación mágica que se mantiene a través del Contrato de Ciudadanía. Mengkare es el único capaz de anular este requisito.

Emaliza se ha aprovechado del compromiso de Rinnarv con su puesto, le ha encargado que nunca informe a Mengkare, lo ha puesto al tanto sobre algunos de sus planes e incluso le ha pedido consejo en algunas situaciones. A menudo, Emaliza enviaba a Rinnarv como su sicario personal a intimidar a otros para que cumplieran sus deseos. Rinnarv lleva a cabo estas tareas sin hacer preguntas, pero ha mantenido un registro detallado de cada acontecimiento por si llega el momento en que Mengkare lo releve del cargo o en que termine el mandato de Emaliza como gran concejala.

Emaliza y Rinnarv esperan la llegada de los PJs y si oyen ruidos fuertes (como los gritos de asombro de los PJs al ver el tesoro en el área B3), bajan a esa sala para investigar. Si bien, durante un primer encuentro, Rinnarv permanece principalmente en silencio, Emaliza saluda cordialmente a los PJs: si los PJs reaccionan de igual manera, continúa con Una audiencia con Emaliza en la página 25.

Si los PJs empiezan una pelea con Emaliza y Rinnarv, los dos intentan llevar a cabo una retirada táctica y volver rápidamente a Promesa. Si se les cierra la vía de escape o los PJs parecen suficientemente débiles para ocuparse de ellos entre

los dos, intentan acabar con ellos de una vez por todas. Rinnarv conjura un *guardián espiritual* y un *arma espiritual* y luego avanza, con la esperanza de eliminar rápidamente a un lanzador de conjuros enemigo. Emaliza usa sus conjuros para separar a los PJs, volviéndolos más manejables como combatientes individuales. Rinnarv enfoca su magia curativa principalmente en Emaliza y está dispuesto a dar su vida por ella.

#### EMALIZA ZANDÍVAR

**CRÍATURA 20**

Página 86

**Iniciativa** Percepción +36

#### RINNARV BONTIMAR

**CRÍATURA 20**

**ÚNICO LM MEDIANO ELFO HUMANO HUMANOIDE**

**Percepción** +32; visión en la penumbra

**Idiomas** común, dracónico, élfico

**Habilidades** Arcanos +32, Atletismo 38, Diplomacia +38, Engaño +34, Ocultismo +34, Religión +38, Saber de Hermea +32

**Fue +8, Des +7, Con +8, Int +3, Sab +4, Car +10**

**Objetos** armadura completa +2 resistente mayor, hoja curva elfa +3 de golpe mayor, tiara de persuasión

**CA 45; Fort +36, Ref +33, Vol +30**

**PG** 400

**Ataque de oportunidad** ↗ Rinnarv puede usar Ataque de oportunidad cuando una criatura a su alcance usa una acción de concentrarse, además de su disparador normal. Puede interrumpir las acciones de concentrarse disparadoras e interrumpe las acciones con cualquier golpe, no solo en un golpe crítico.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ↗ hoja curva elfa +38 (mágico, sutil, vigoroso),

**Daño** 4d8+24 cortante

**Conjuros divinos espontáneos** CD 42, ataque +38; **10.º** (2 espacios) milagro, reanimación; **9.º** (4 espacios) arma del juicio, barrera de cuchillas\*, curar\*, exigencia telepática, guardián espiritual, ira divina\*, masacre, prescincia\*, resistir energía, toque vampírico; **8.º** (4 espacios) aura divina\*, barrera de cuchillas\*, curar\*, discernir ubicación, guardián espiritual, inspiración divina, ira divina\*, momento de renovación, regenerar, resistir energía, toque vampírico; **7.º** (4 espacios) barrera de cuchillas\*, cerradura dimensional, curar\*, decreto divino\*, explosión solar, guardián espiritual, ira divina\*, regenerar, resistir energía, toque vampírico; **6.º** (4 espacios) barrera de cuchillas\*, campo de vida, guardián espiritual, ira divina\*, repulsión, resistir energía, toque vampírico, visión verdadera; **5.º** (4 espacios) aliento de vida, caerse muerto, curar\*, descarga flamígera\*, guardián espiritual, ira divina\*, resistir energía, toque vampírico; **4.º** (4 espacios) ancla dimensional, curar\*, inmunidad a conjuros, ira divina\*, libertad de movimiento, resistir energía, toque vampírico; **3.º** (4 espacios) círculo de protección, curar\*, heroísmo, luz abrasadora\*, resistir energía, toque vampírico; **2.º** (4 espacios) arma espiritual\*, resistir energía, ver lo invisible, visión en la oscuridad; **1.º** (4 espacios) bendecir, curar\*, perdición, protección; **Trucos (10.º)** custodia amenazadora, detectar magia, escudo, estabilizar, luz\*, mensaje, orientación divina, toque gélido

**Conjuros de linaje** 3 Puntos de Foco, CD 42; **10º alas angelicales, halo angelical, marca celestial**

**Magia de sangre** Cuando Rinnarv lanza uno de sus conjuros de linaje o unconjuro de su lista de conjuros concedidos, crea un aura que le protege a sí mismo o a uno de los objetivos del conjuro. El aura otorga una bonificador de situación +1 a las tiradas de salvación durante 1 asalto.

**Golpe de conjuro ◊ Frecuencia** una vez por asalto; **Disparador** Rinnarv comienza a lanzar un conjuro que apunta al menos a 1 criatura; **Efecto** Rinnarv canaliza su conjuro a través de su espada. Realiza un Golpe con su espada contra un objetivo a su alcance. Si acierta el Golpe, el objetivo queda sometido automáticamente al conjuro. Si el conjuro requería una tirada de ataque, el objetivo es alcanzado. Si el conjuro requería una tirada de salvación, al objetivo se le impone un penalizador de situación -4 a su tirada de salvación. Si el conjuro puede apuntar a múltiples criaturas, solo apunta a la criatura a la que Rinnarv acierta con su Golpe.

### UNA AUDIENCIA CON EMALIZA

Emaliza reconoce de inmediato que los PJs son aventureros poderosos y que servirían como herramientas valiosas en sus planes. Sabe más sobre los PJs de lo que deja ver, ya que recibió muchos informes sobre sus actividades de sus contactos de la Tríada Escarlata. Además, sabe que no están regidos por el Contrato de Ciudadanía. Se apresura a entablar una conversación y da la bienvenida a los PJs a Hermea cuando se encuentra con ellos en la guarida de Mengkare, y no parece sorprenderse de que los PJs se hayan infiltrado desde dentro en la guarida del dragón. Adopta una personalidad amigable y dedica tiempo a responder las preguntas de los PJs.

La intención general de Emaliza es convencer a los PJs de que los planes de Mengkare para Hermea deben ser detenidos, pero está dispuesta a tomarse su tiempo hasta llegar a ese punto. No le importa mentir para lograr sus objetivos. Prefiere usar medias verdades y tecnicismos al hacerlo para que sea más fácil retractarse y corregir cualquier inconsistencia. Si se la pilla mintiendo, explica que debe ocultarles ciertas verdades a los PJs debido a la naturaleza de su posición y trabajo en Promesa, con la esperanza de que su excusa les dé a los PJs una razón para abstenerse de investigar más. Los PJs pueden hacerle varias preguntas, como las que se encuentran a continuación.

**¿Quién eres?** "Soy Emaliza de Hermea. Sirvo en el Consejo de la Iluminación de Hermea, concretamente como gran concejala, miembro de mayor rango".



Emaliza Zandívar

**¿Dónde estamos?** "Estáis en la isla de Hermea, en el mar Humeante, a unas dos millas (3,2 km) al noroeste de la ciudad de Promesa. En concreto, esta cueva es la guarida de nuestro gran líder, Mengkare". (Si los PJs no saben quién es Mengkare, un PJ que tenga éxito en una Sociedad CD 20 o en una prueba del Saber apropiado recuerda quién es el famoso dragón).

**¿Quién es Mengkare?** "Un poderoso dragón de oro. El gobernante de Promesa. ¡Me sorprende que nunca hayáis oído hablar de él!"

**¿Mengkare? ¿Está aquí?** "No, hubo una anomalía con el portal a través del cual debéis haber entrado en este lugar. En resumen, el portal llevaba siglos inactivo y cuando notó que se estaban acumulando energías mágicas en su interior, dijo que se iba a investigar la causa del problema. Se fue hace varias horas."

**¿A dónde fue Mengkare?** "Tiene contactos en el Eje y acceso a grandes bibliotecas en ese reino. No debería tardar en volver."

**¿Por qué estás aquí?** "Mengkare me pidió que vigilara el portal. Hay muchas custodias protegiendo el portal y nosotros reforzamos esas custodias".

**¿Estas custodias ayudan a contener a Dahak?** (Ante esto, Emaliza finge sorpresa. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción para Averiguar intenciones contra la CD de Engaño de Emaliza detecta la falsa conmoción. Un PJ que tiene un éxito crítico determina que obviamente ya debía estar enterada de la manifestación atrapada en su interior). "¿Dahak? ¿El malvado dios de los dragones? ¿Está en el interior de ese portal? Siempre creí que Mengkare colocaba las custodias para mantener el portal a salvo y estable para viajar, pero si Dahak tiene influencia sobre ellos... hum".

**¿Mengkare no te habló sobre el aspecto de Dahak en el interior del portal?** "No, pero siempre ha sido reservado sobre el portal. Aunque soy su gran concejala, no estoy al tanto algunos asuntos".

**¿Sabías que Mengkare tiene conexiones con esclavistas en Katapesh?** (Otra vez, Emaliza finge sorpresa). "¡Esclavistas! ¡Eso no es cierto! Mengkare se opone rotundamente a la esclavitud y me niego a creer que trabajara voluntariamente con ellos".

**¿Sabes algo sobre un orbe mágico que fue enviado aquí?** "¿Un orbe?" Emaliza medita un momento. "Pues no, pero de nuevo, no estoy al tanto de todo lo que sucede en Promesa".

**¿A quién le fue enviado el orbe?** "Sé que Mengkare tiene una historia con un orbe poderoso, el orbe de los dragones de oro, pero fue destruido hace mucho tiempo.

### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

## EL FRAGMENTO DE KYRION

El dragón rojo Kyrion tiene un fragmento del *orbe de los dragones de oro* en el pecho, algo en lo que los PJs podrían no fijarse de inmediato. Sin embargo, tan pronto como recuperen un fragmento en esta aventura, deberían reconocer instantáneamente el fragmento en el pecho del dragón por lo que es. Si los PJs quieren pedirle el fragmento a Kyrion para usarlo en esta aventura, pueden hacerlo siempre que tengan una forma de contactar con él. Si acudió en ayuda de los PJs en Breachill, se le puede encontrar esperando en un lugar seguro de la ciudad. De lo contrario, reside en una guarida en algún lugar del extremo norte de la Extensión de Mwangi y los PJs deben usar magia poderosa para contactar con él.

Sacar el fragmento del cadáver de Kyrion es tarea sencilla, como lo es sacárselo si está inmovilizado. Mientras esté vivo, intentar quitarle el fragmento requiere su cooperación. Convencerlo de que permita que los PJs intenten este peligroso procedimiento requiere una prueba de Diplomacia CD 39 para Pedir o una prueba de Intimidación CD 36 para Obligarle. Quitar el fragmento requiere que alguien interactúe con el fragmento durante 2 asaltos consecutivos, después de lo cual se desprende del pecho del dragón y lo obliga a intentar una salvación de Fortaleza CD 36; si falla, perece inmediatamente, pero en caso de éxito, simplemente se reduce a moribundo 2.

Mengkare ha mantenido a buen recaudo los fragmentos. Pero... He notado que muchos de los fragmentos han desaparecido últimamente, y eso me preocupa. Y si lo que decís de un orbe que fue enviado aquí es cierto, ¡entonces mis temores cobran vida!"

**¿Cuáles son los objetivos de Mengkare en Promesa?** "No estoy del todo segura de sus metas generales. Me ha dicho que su objetivo global es ayudar a la humanidad a alcanzar su auténtico potencial. Hasta ahora, ha dado grandes pasos para hacer realidad su visión. Promesa es el pináculo de las artes y las ciencias, y sus gentes son el ideal de la perfección física y la belleza. Pero me han llamado la atención cosas que me han hecho ponerlo todo en duda..."

**¿Crees que lo que está haciendo Mengkare es correcto?** "Antes lo hacía. Si lo que decís es cierto y Mengkare está apoyando a esclavistas, puede estar planeando algo maligno. También me preocupa su secretismo cada vez mayor."

**¿Qué crees que está haciendo Mengkare?** "Me preocupan los fragmentos perdidos del *orbe de los dragones de oro*. Si Mengkare envió los fragmentos a los agentes con órdenes de reconstruir el orbe, podría usarlo con un efecto devastador. Sin embargo, ahora que Mengkare se ha ido, podríamos tener la oportunidad de descubrir qué está tramando".

**¿Qué podemos hacer para detenerlo?** "Creo que Mengkare planea reconstruir el destrozado *orbe de los dragones de oro*. Es posible que disponga de un gran poder al que solo pueda acceder destrozándolo primero. Si logramos hacernos con cualquier *fragmentos del orbe* que permanezca aquí en Promesa, deberíamos poder detener sus planes".

**¿Dónde guarda Mengkare los pedazos del orbe?** "Pensé que los tendría aquí en su guarida, pero no he podido dar con ninguno. También tiene una profunda bóveda debajo de la Ciudadela de Oro, el edificio del capitolio de Promesa. Hay un archivo enorme bajo la ciudadela y la bóveda se encuentra al final del archivo. Sin embargo, nuestro Contrato de Ciudadanía tiene un componente mágico vinculado a las custodias mágicas de la bóveda. Impide que cualquiera, excepto Mengkare o cualquiera a quien él haya designado, se acerque a la bóveda y mucho menos acceda a ella. Los fragmentos restantes probablemente se encuentren en su interior, junto con información sobre sus planes. (Esto es cierto y es parte de la razón principal por la que Emaliza aún tiene que llevar a cabo su plan para reparar el orbe y hacerse con el control de Mengkare)."

**¿Podríamos entrar en la bóveda en vuestro lugar?** "Sí, supongo que podríais. Alcanzar la bóveda requiere atravesar la Ciudadela de Oro y abriros paso entre los guardias del interior. Sería una tarea difícil, pero si queda algún fragmento, seguramente se encuentre en el interior".

**¿Puedes ayudarnos a entrar en la bóveda?** "Tengo la intención de hablar con los otros concejales sobre qué podemos hacer con Mengkare, especialmente con estos rumores sobre su implicación con esclavistas. Sin embargo, las cosas van despacio en Promesa y es posible que no pueda conseguir ayuda de los otros concejales hasta dentro de varios días. Es muy probable que Mengkare regrese antes de esa fecha, por lo que nos conviene trabajar rápido. Si logramos hacernos con siquiera uno de los restantes *fragmentos del orbe* antes de que vuelva, Mengkare estará en desventaja si intenta tomar represalias."

"Puedo proporcionaros un paso seguro a través de Promesa, por lo menos. Estas insignias os señalan como visitantes oficiales y os permiten moveros libremente por la ciudad. También os aseguran alojamiento en el barrio de los visitantes de la ciudad. Sin embargo, no se permiten visitantes en la mayoría de las áreas de la Ciudadela de Oro, por lo que tendréis que ser discretos dentro".

**Ayudando a Emaliza:** si los PJs deciden colaborar con Emaliza (o al menos seguirle la corriente), da a cada una un pequeño broche dorado en forma de ala de dragón. Este broche es un símbolo oficial de la condición de los PJs como invitados en Promesa y les permite atravesar la ciudad como se indica en Viajar por Promesa en la página 28. Si los PJs han saqueado evidentemente el tesoro de Mengkare, señala irónicamente que, si bien los objetos

mágicos podrían serles de ayuda a corto plazo, es probable que Mengkare los ataque a simple vista si portan abiertamente tales bienes robados.

Antes de que los PJs partan hacia Promesa, Emaliza les advierte que tengan cuidado al hablar con cualquier otro miembro del Consejo de la Iluminación (ya que cualquiera de ellos podría saber más de lo que Emaliza deja ver y teme que al menos uno de ellos pueda estar aliado con los esclavistas y ser el destinatario del orbe enviado desde Katapesh). Una vez que los PJs consigan tantos fragmentos como puedan, les pide que se comuniquen con ella; consulta la página 49 para obtener más detalles.

**Oponiéndose a Emaliza:** es muy posible que los PJs no se dejen engañar por la artimaña de Emaliza. Si ese es el caso, intenta una estrategia desesperada muy cercana a la verdad. Afirma que conoce la influencia de Dahak y teme que Mengkare haya caído bajo el control del dios dragón; no lo mencionó antes por miedo a que Dahak lo oyera. Teme que Mengkare planee ofrecer el orbe al culto de Dahak a cambio de inmunidad a sus efectos, otorgado por el propio Dahak y que recuperar un solo fragmento de las bóvedas podría evitar esta conspiración.

Sin embargo, si los PJs aún se oponen a ella, intenta retirarse y esconderse como se señaló anteriormente. Permanece oculta hasta que encuentra un momento adecuado para emboscar a los PJs, ya sea durante su estancia en Promesa o mientras atraviesan la Ciudadela de Oro. Espera dominar al menos a uno de los PJs para que le consiga los pedazos del orbe dorado.

Si los PJs derrotan a Emaliza y dejan a Rinnarv con vida, él estará agradecido por liberarlo de su servidumbre obligatoria a Emaliza. Puede explicarles la mayor parte del plan de Emaliza hasta este punto, incluida su intención de reparar el *orbe de los dragones de oro* con la esperanza de dominar a Mengkare y posiblemente contener la manifestación de Dahak en su interior. No está seguro de que la jugada tenga éxito, pero prefiere dejar los fragmentos restantes a buen recaudo por el momento. Si Mengkare aún no ha regresado, Rinnarv da a los PJs los broches de Visitante y les consigue alojamiento en el barrio de Pordiosero en Promesa. Luego se pone en contacto con Inizra Arumelo para informarla sobre los nuevos visitantes a la ciudad.

**Recompensa en PX:** concede a los PJs 80 PX por su conversación informativa con Emaliza.

## Llegar a Promesa

Finalmente, los PJs se dirigen a Promesa para continuar su investigación. Podrían dirigirse a la ciudad por su cuenta para investigar la participación de Mengkare con la Tríada Escarlata y el Anillo de Alseta, o podría ser que los PJs decidieran ayudar a Emaliza en sus esfuerzos y les indique que visiten la ciudad para llegar al archivo que se encuentra bajo la Ciudadela de Oro. No dudes en utilizar la información sobre Promesa proporcionada en la página 69 mientras los PJs exploran la ciudad.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura

Kyrian



## VIAJAR POR PROMESA

Una vez que los PJs llegan a Promesa, tienen varias opciones disponibles. Si tienen broches de Visitante para viajar por la ciudad, pueden ir por todos los vecindarios de Promesa durante el día. Después de la puesta del sol, se requiere que los PJs permanezcan en el barrio de Pordiosero. Allí, recibirán alojamiento gratuito en una de las exquisitas suites para visitantes que ofrecen todas las comodidades que los PJs puedan necesitar o desear. Durante su estadía como visitantes, un guardia acompaña a los PJs por toda la ciudad. Una vez que los PJs se han reunido con Inizra y si aceptan colaborar con ella, ella reasigna personalmente a esta escolta. Esta escolta está dispuesta a mirar hacia otro lado o incluso interceptar a otros guardias mientras acompaña a los PJs.

Cualquier PJ que entre en Promesa sin el broche de Visitante lo tiene mucho más difícil. Tendrá que conseguir su propio alojamiento. Cada hora que los PJs pasan viajando por la ciudad, al menos un PJ debe tener éxito en una prueba de Diplomacia CD 39 para fingir ser de aquí. Si ningún PJ tiene éxito en esta prueba, o si algún PJ falla críticamente la prueba, los guardias de la ciudad lo notan (ver Guardias en Promesa más abajo). Cada vez que un PJ intente realizar una compra en Promesa sin mostrar el broche de Visitante, debe intentar de nuevo esta prueba de Diplomacia. Si el PJ falla esta prueba, el comerciante alerta a la guardia.

## CÓMO CONSEGUIR LOS BROCHES DE VISITANTE

Si Emaliza o Inizra no le dan broches de Visitante a los PJs, tienen algunos métodos turbios para adquirirlos por su cuenta. Puedes usar las siguientes reglas como pautas si tus jugadores tienen otras ideas sobre cómo conseguir broches. Ten en cuenta que, para la mayoría de las siguientes situaciones, los PJs en primer lugar deben estudiar un broche de Visitante auténtico antes de intentar falsificar, robar o de crear sus propios broches. Encontrar a un PNJ en las calles de Promesa con un broche requiere que un PJ pase una hora en las calles en modo Exploración mientras Registry. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 38 ve a un PNJ que lleva ese broche. Alternativamente, un PJ puede saber de antemano cómo es un broche de Visitante con una prueba de Sociedad CD 42 con éxito (o una prueba del Saber apropiado CD 38).

Ten en cuenta que, si cualquier intento de conseguir un broche de Visitante mediante las siguientes opciones resulta en un fallo crítico, los guardias lo notarán (consulta Guardias en Promesa para más detalles).

**Mercado negro:** existe un mercado negro de broches de Visitante en el barrio de Pordiosero, pero es difícil contactar con él. Para hacerlo, un PJ debe tener éxito en una prueba de CD 35 para Reunir información y contactar en primer lugar con agentes del mercado negro y luego pagar 500 po por cada broche de Visitante que compren.

**Falsificación:** los PJs pueden crear sus propios broches

falsos. Para hacerlo, primero deben estudiar un broche de Visitante auténtico, después el PJ puede crear un broches de Visitante falso con 8 horas de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 39 para Crear la falsificación. En un éxito crítico, el PJ crea dos broches en lugar de uno.

**Magia:** un PJ puede fabricar un broche falso usando magia, ya sea mediante *ilusión* o un conjuro *transformar piedra*. En este caso, la CD para que un guardia de Promesa descubra el truco es equivalente a la CD apropiada por nivel de conjuro, como se muestra en la página 503 de las *Reglas básicas*.

**Robo:** si un PJ encuentra a un PNJ con un broche de Visitante, puede intentar robarle el broche con una prueba de Latrocincio CD 35 con éxito.

## GUARDIAS EN PROMESA

Los guardias de la ciudad están alertas a las visitas indeadas. Tras entrar en la ciudad, los PJs son recibidos por un par de guardias. Luego, cada 4 horas que los PJs pasan en la ciudad, lleva a cabo una prueba plana CD 5; en caso de éxito, un par de guardias de Promesa se acercan a los PJs para registrarlos. Si muestran un broche de Visitante y un comportamiento tranquilo, los guardias les agradecen a los PJs su cooperación y siguen su camino. Si los broches de Visitante han sido falsificados, cada guardia puede intentar una prueba de Percepción CD 35 para descubrir la falsificación.

Si los PJs son beligerantes, hostiles, tienen broches falsos o no enseñan un broche de Visitante, los guardias los reprenden e intentan escoltar a los PJs al barrio de Pordiosero con una severa advertencia. La tercera vez que cualquiera de los PJs llama la atención de los guardias de esta manera, son arrestados. A un PJ que obedece se le retira su equipo (este equipo se almacena en el área C11) y es encerrado en una celda en el área D2, a la espera del regreso de Mengkare.

**Criaturas:** si los PJs se resisten al arresto o agreden a un guardia, son atacados. Los guardias de la ciudad generalmente viajan en parejas, pero si han sido alertados de una amenaza particularmente peligrosa, avanzan en grupos de cuatro. En combate, los guardias se mantienen cerca uno del otro cuando es posible, lo que les permite defenderse con sus escudos. Un guardia se apresura a flanquear a un objetivo e intenta empujarlo hacia los demás guardias. Si es necesario, se beben su *poción de volar* para seguirle el ritmo a criaturas voladoras. Al final de cada asalto, intenta una prueba plana CD 15: el éxito indica que dos nuevos guardias de Promesa han detectado la pelea y se apresuran a unirse. Cesan el combate inmediatamente si los PJs se rinden y tratan de capturar a los prisioneros con vida. Un PJ que es asesinado en una refriega contra los guardias es devuelto a la vida a través de uno de los elixires de rejuvenecimiento almacenados en el área D11, aunque con todo su equipo incautado y encarcelado, para ser presentado ante Mengkare a su regreso.

## GUARDIA DE PROMESA

## CRIATURA 17

RARO LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

**Percepción** +29**Idiomas** común, dráconico**Habilidades** Atletismo +33, Diplomacia +30, Intimidación +33, Saber de Hermea +33, Sociedad +30, Supervivencia +28**Fue** +8, **Des** +2, **Con** +9, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +2**Objetos** arco corto compuesto +2 de golpe (20 flechas), armadura completa +2 resistente mayor, escudo recto mayor (Dureza 15, PG 120, UR 60), espada larga +2 de golpe mayor, poción de volar**CA** 43 (45 con el escudo en alto), **Fort** +32, **Ref** +26, **Vol** +29**PG** 330**Guardián escudo** Un guardia de Promesa puede usar su reacción Bloqueo con el escudo para evitar el daño a un aliado adyacente.**Posición del guardia de Promesa** Un guardia de Promesa siempre tiene su escudo en alto como si hubiera usado la acción Alzar un escudo, siempre y cuando cumpla con los requisitos de esa acción.**Ataque de oportunidad** Un guardia de Promesa puede usar Ataque de oportunidad cuando una criatura a su alcance usa una acción de concentrarse, además de su disparador normal. Puede interrumpir las acciones de concentrarse disparadoras e interrumpe las acciones con cualquier golpe, no solo en un golpe crítico.**Bloqueo de escudo****Velocidad** 30 pies (9 m)**Cuerpo a cuerpo** espada larga +38 (mágico, versátil PJ), **Daño** 7d8+8 cortante**A distancia** arco corto compuesto +36 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 3d10, mágico, propulsión, recarga 0), **Daño** 4d8+8 perforante**Carga repentina** El guardia de Promesa da una Zancada para duplicar su Velocidad. Si el guardia termina su movimiento dentro del alcance cuerpo a cuerpo de al menos un enemigo, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ese enemigo.**Empujón con el escudo** El guardia de Promesa realiza un Golpe con su espada larga, luego intenta hacer retroceder al objetivo. Si acierta el Golpe, el objetivo queda desprevenido hasta el comienzo del siguiente turno del guardia, y el guardia puede Empujar al objetivo automáticamente, con los mismos beneficios que la acción Empujón (incluido el efecto de éxito crítico si el Golpe fue crítico). Si el guardia se desplaza para seguir al objetivo, este movimiento no desencadena reacciones. Además, si el objetivo tiene que dejar de moverse porque golpearía un objeto, sufre un daño equivalente al modificador de Fuerza del guardia.**Recompensa en PX:** la primera vez que los PJs se encuentren con guardias de Promesa, concédeles 30 PX si evitan una pelea.

## COMPRAS EN PROMESA

Promesa es el hogar de grandes artesanos y artífices, la mayor parte de su economía se basa en los diversos productos que fabrican sus ciudadanos. Normalmente, los ciudadanos

comparten estos artículos entre ellos gratuitamente, pero como forasteros, los PJs deben pagar el precio habitual por cualquier objeto que quieran comprar. Los PJs pueden encontrar cualquier objeto común de 20º nivel o inferior a la venta en la ciudad, pero dar con objetos de 11º nivel o superior requiere que un PJ tenga éxito en una prueba de Diplomacia CD 30 para Reunir información. A tu elección, aquí se pueden encontrar objetos poco comunes o raros,



Guardia de Promesa

## PROMESAS INCUMPLIDAS

Capítulo 1: Secretos de las aiudara

Capítulo 2: El precio del paraíso

Capítulo 3: Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

quizás con una CD más alta para la prueba de Diplomacia. Ten en cuenta que los comerciantes en Promesa solo venden a aquellos que portan un broche de Visitante, pero a diferencia de los guardias de la ciudad, a los comerciantes no se les ocurre comprobar si son broches falsos.

### ENTRENAMIENTO EN PROMESA

Los ciudadanos de Promesa han pasado siglos perfeccionando técnicas de lucha, habilidades mágicas y otros talentos. Los PJs pueden pasar algún tiempo aprendiendo algunas de las nuevas técnicas disponibles (consulta Modelo de Promesa en la página 75). Cualquier visitante que tenga un broche de Visitante puede buscar un nuevo entrenamiento con la ayuda de los maestros de Promesa para volver a entrenar cualquier dote, habilidad o rasgo de clase de hasta el 15.º nivel, a un precio de 100 po por nivel de la dote, habilidad o rasgo de clase que esté entrenando. Volver a entrenar una dote o una habilidad de esta manera solo cuesta 3 días, mientras que volver a entrenar un rasgo de clase solo cuesta 2 semanas.

### INIZRA ARUMEOLO

Aunque los PJs no se darán cuenta al principio, tienen un aliado potencial esperando contactar con ellos una vez que lleguen a Promesa: Inizra Arumelo, comandante de la guardia de la ciudad de Promesa y uno de los trece miembros del consejo de la ciudad. Últimamente, Inizra ha detectado un comportamiento extraño, pero no solo en Mengkare: han aumentado sus sospechas de que la líder del Consejo de la Iluminación, Emaliza, tiene sus propios planes nefastos. A menos que los PJs tomen importantes medidas para ocultar su llegada, los agentes informan a Inizra de la llegada de los PJs al cabo de una hora del primer contacto de los PJs con los guardias de Promesa.

Por ello, es probable que Inizra se entere de la presencia de los PJs en Promesa una hora después de su llegada, cuando ya han presentado sus broches de Visitante a los guardias en las puertas de la ciudad. En algún momento poco después, un escuadrón de cuatro guardias se acerca a los PJs y los saluda por su nombre (o cualquier nombre que hayan dado al entrar en la ciudad). Estos guardias son extremadamente cordiales y educados e invitan a los PJs a una caseta de vigilancia cercana, probablemente junto a la puerta noroeste de la ciudad. Una vez dentro, los guardias anuncian a Inizra, quien llega unos minutos más tarde y pide a sus guardias un informe. Dedica un momento a evaluar los PJs mientras le explican sus razones para estar en la ciudad. Una vez que dan su explicación, pide a los guardias que la dejen a solas con los PJs. Cuando Inizra está a solas con ellos, habla con más sinceridad. Lee o parafrasea lo siguiente.

"No sé exactamente por qué habéis aparecido cuando lo habéis hecho, pero sospecho que es una gran bendición que estéis aquí. Me temo que varios factores han provocado que las cosas vayan mal en Promesa, y que vosotros podéis ayudarme a ocuparme de ciertos... asuntos". Deja escapar un largo suspiro antes de continuar. "Me temo que Mengkare ha sido corrompido y que su Gloriosa Empresa debe ser detenida".

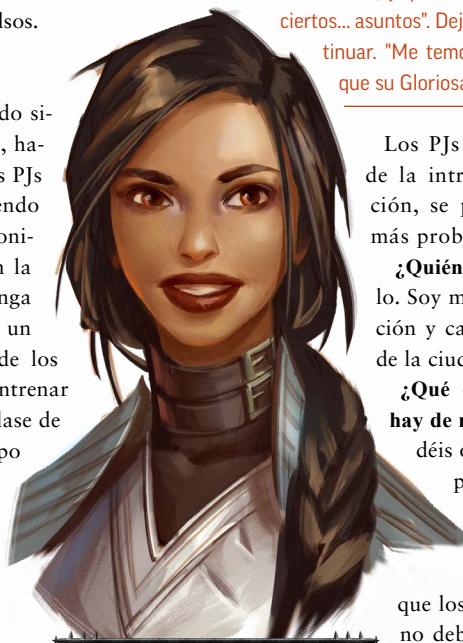
Los PJs pueden hacer preguntas después de la introducción de Inizra. A continuación, se pueden encontrar algunas de las más probables.

**¿Quién eres tú?** "Me llamo Inizra Arumelo. Soy miembro del Consejo de la Iluminación y capitana en funciones de la guardia de la ciudad de Promesa".

**¿Qué está haciendo Mengkare? / ¿Qué hay de malo en la Gloriosa Empresa?** "Podéis observar Promesa y ver una utopía, pero mirad más de cerca. Es un lugar sin libertad, sin elección y sin fe. Los ciudadanos están bien atendidos... pero de un modo que los trata como ganado. Los humanos no deben ser criados como mascotas, no deben ser cruzados por sus cualidades y no se les debe impedir tomar sus propias decisiones. No había llegado a estas conclusiones hasta después de hablar con un especialista al que Mengkare trajo hace unos años, un hombre llamado Jonivar. ¡Y ahora ha desaparecido! Necesito que alguien que no esté regido por el Contrato de Ciudadanía se infiltre en el archivo de la ciudadela y busque cualquier cosa que pueda arrojar algo de luz sobre los planes de Mengkare, o al menos conocer el destino de Jonivar. ¡Alguien como vosotros!"

**¿Quién es Jonivar?** "Es un erudito elfo de la Selva de Mwangi. Mengkare lo reclutó como experto en magia élfica, pero durante su estancia aquí, Jonivar y yo nos hicimos amigos. Cuando me di cuenta de que mis sentimientos por él amenazaban con ir más allá de la amistad, traté de poner fin a esa amistad, porque en ese momento creía en el plan de Mengkare y, según el Contrato de Ciudadanía, mi elección de pareja era decisión de Mengkare, no mía. Jonivar me convenció de lo contrario, e hice una promesa de regresar con él a Mwangi una vez que completara su servicio a Mengkare. Sin embargo, nunca regresó, ¡desapareció sin más! Esto ocurrió hace poco más de un año y no he podido determinar su destino. Desapariciones como ésta ya habían sucedido aquí antes, pero siempre había dado por hecho que eran por una buena causa. Ahora... No sé qué pensar".

"Aunque no tengo ni idea de dónde fue llevado Jonivar, he descubierto algo. Descubrí que su área de especialización no era la magia élfica sin más, sino un tipo muy



Inizra Arumelo

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

específico de magia que involucraba poderosos rituales, incluyendo algo llamado la *invocación anímica*, un antiguo ritual que se usó en el pasado para destruir un gran mal".

**¿Qué más sabes de la invocación anímica?** "Desafortunadamente, no he podido descubrir nada más, salvo que es una poderosa arma que requiere un gran sacrificio. No sabría decir qué podrían significar los intereses de Mengkare en tal ritual, pero me preocupa mucho". (Si los PJs han estudiado sobre la *invocación anímica*, por ejemplo: de Nketiah en "Culto de las cenizas", esta información adicional solo preocupa a Inizra aún más).

**¿Qué quieres que hagamos?** "Necesito que os infiltréis en el archivo que se encuentra bajo la Ciudadela de oro y busquéis cualquier información que podáis encontrar sobre los auténticos planes de Mengkare y que tratéis de determinar qué le sucedió a Jonivar. Ahora es el mejor momento para hacerlo, con Mengkare ausente, pero debéis ser rápidos, podría volver en cualquier momento".

**¿Podrías venir con nosotros?** "Siento que podría ser más útil en otro lugar. Necesito mantener la farsa de que todo va bien, porque sospecho que otros miembros del consejo pueden estar colaborando con Mengkare en estos nefastos objetivos. Además, si la cosa empeora, como me temo que podría hacerlo, necesito estar lista para tomar el control sobre tantos guardias de Promesa como pueda para intentar proteger a tantos ciudadanos de la ciudad como me sea posible. Si realmente queréis que me una a vosotros, lo haré".

**¿Puedes enviar algunos guardias con nosotros?** "Puedo prescindir de dos guardias, si queréis, pero el resto debe continuar con sus deberes y evitar levantar sospechas".

**¿Puedes decírselos a los guardias de la ciudadela que nos dejen pasar?** "Desafortunadamente, no. Los guardias de la ciudadela han sido elegidos especialmente por Mengkare para defender la ciudadela. Responden directamente ante él y no tendrían miedo de volverse contra nosotros en cualquier momento si creyeran que estamos planeando llegar a los archivos o a la bodega sin el acceso adecuado. Cuando enviamos a individuos a la bodega de la ciudadela, tengo que entregarlos a la guardia de la ciudadela, ya que son los únicos que tienen permiso para entrar en la bodega".

**¿Podemos conseguir que algunos de los ciudadanos nos ayuden?** "La mayoría de los ciudadanos de Promesa creen en la causa: que están haciendo una buena obra aquí para mejorar Golarion. En muchos sentidos, tienen razón; hemos avanzado mucho en muchos campos, pero creo que la mayoría no podrían aceptar la verdad, han sido engañados por la falsa Promesa que creen conocer. Si intentáramos informar a las masas o si nos vieran asaltar la ciudadela, probablemente se volverían contra nosotros. Ni siquiera toda la fuerza de guardia puede resistir el poder del resto de Promesa. Creo que la discreción es clave en este caso".

**¿Hay algo más que puedas hacer para ayudarnos?** "Por supuesto. Tengo acceso a las armerías de la ciudad y puedo prestaros las armas y armaduras que necesitéis".

**Mencionando a Emaliza:** si los PJs mencionan en algún momento su conversación (o pelea) con Emaliza, Inizra palidece. Sospechaba que al menos uno de los miembros del consejo tenía sus propios planes, pero nunca sospechó de Emaliza; esta información solo aumenta los deseos de Inizra de que los PJs se dirijan rápida y discretamente a hacerse con la información de los archivos.

**Trabajando para Inizra:** una vez que los PJs han formulado sus preguntas, Inizra permite que los PJs decidan si se unirán a su causa. Si los PJs aceptan ayudarla, Inizra proporciona a los PJs armaduras y armas como se indica en Tesoro a continuación. Si deciden no ayudarla, se muestra decepcionada pero comprensiva. Les da a los PJs unos broches de Visitante y alojamiento en el barrio de Pordiosero con la esperanza de que cambien de opinión y contacten con ella más tarde.

**Tesoro:** los PJs que aceptan ayudar a Inizra obtienen acceso al arsenal de armas de la ciudad. Inizra acepta darle a cada PJ una sola arma y armadura de su elección como regalo. Los PJs tienen la opción de elegir cualquier armadura y arma de las *Reglas básicas*, más cualquier runa fundamental de su elección para esa armadura y arma. Si los PJs lo prefieren, Inizra les dará las runas fundamentales y les pedirá a sus herreros que transfieran las runas a cualquier armadura y arma que ya posean los PJs. Si los PJs prefieren *brazales de armadura* o *vendas de golpes poderosos*, también puede proporcionárselos. Inizra no puede proporcionar runas de propiedad, pero sus herreros transferirán runas de forma gratuita en cualquier momento para los PJs.

**Recompensa en PX:** concédeles a los PJs 80 PX por su conversación informativa con Inizra.

## ESPERANDO A MENGKARE

Los PJs pueden preferir hablar con Mengkare directamente en lugar de pasar por el proceso de ser lacayos de Emaliza o Inizra. Tal como se ha descrito, Mengkare volverá a Promesa en 3 días, dando a los PJs tiempo para explorar la Ciudadela de Oro. Si los PJs parecen insistentes en ver a Mengkare, permítelos reunirse con el dragón en su propio territorio; consulta Reunión con Mengkare en la página 45.

## En la Ciudadela de Oro

La Ciudadela de Oro fue uno de los primeros edificios construidos en Promesa. Mengkare quería que esta estructura fuera la joya de la corona de la ciudad, un lugar para que sus ciudadanos participaran en el gobierno de la ciudad y una vista que inspirara a todos aquellos que contemplaban la silueta de Promesa. La ciudadela es el corazón de la gran administración de la ciudad y en donde se llevan la mayoría de las finanzas. La ciudadela también funciona como biblioteca de la ciudad y centro de debate y filosofía.

Los PJs podrían tener una o varias razones para entrar en la Ciudadela de Oro. Si se han reunido con Emaliza o Inizra, lo más probable es que se les haya asignado la tarea



de acceder a los archivos de la ciudadela o la bodega. Los PJs que evitaron reunirse con las dos concejalas aún pueden verse atraídos por la ciudadela. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Saber de Hermea CD 40, una prueba de Sociedad o una prueba de Diplomacia para Reunir información determina el propósito de la ciudadela dentro de la ciudad. Los PJs pueden investigar el edificio en busca de pistas sobre lo que Mengkare está haciendo en Promesa y su papel en los planes de la Tríada Escarlata.

## CARACTERÍSTICAS DE LA CIUDADELA

La Ciudadela de Oro, vista desde el exterior, parece una inmensa cúpula hecha de oro. En realidad, la cúpula está hecha de piedra mágicamente alterada para parecer oro, pero con una solidez mágicamente mejorada. El edificio es inmenso, mide mil pies (300 m) de diámetro y se eleva a una altura de 400 pies (120 m) en el centro, aunque gran parte de su interior está abierto al aire. Esto da una sensación de apertura e inmensidad a cualquiera que entre en la ciudadela, dado el espacio catedralicio de la parte central. Una torre de 600 pies (180 m) de altura se eleva en cada una de las cuatro esquinas, y en la base de cada una se encuentra un complejo de piedra que alberga varias salas especializadas. Estas salas son bastante grandes, pero solo tienen un piso de altura, con techos suavemente inclinados que se doblan hacia arriba con ligeras pendientes, que van desde una altura de 25 pies (7,5 m) cerca del centro hasta 40 pies (12 m) cerca de los muros de la ciudadela. Un espacio de 400 pies (120 m) de diámetro directamente sobre el centro, muestra un cielo azul con un sol eterno e ilusorio en lo alto que proyecta una luz dorada hacia abajo para nutrir las plantas e iluminar la cámara en todo momento. Mengkare puede hacer que este sol ilusorio se desvanezca y sea reemplazado por una luna a voluntad, y generalmente deja la transición sol-luna en un ciclo repetitivo que coincide con el día y la noche en el exterior.

**Áreas de Visitantes:** algunas de las salas de la ciudadela están abiertas al público (ciudadanos y visitantes con broches). Las que están prohibidas al público están sombreadas en gris en el mapa de la página 34.

**Puertas:** cada puerta de la planta baja de la ciudadela es un imponente portal de piedra, lo suficientemente grande como para que queda Mengkare. Cada una de estas puertas de piedra de 18 pies (5,5 m) de ancho tiene a su vez una puerta más pequeña para que la usen los humanoides. A menos que se indique lo contrario, las puertas no están cerradas con llave salvo que la ciudadela esté en alerta, momento en el cual todas las puertas se cierran mágicamente. Estas cerraduras se pueden abrir si las toca un guardia de la ciudadela, un líder del consejo o Mengkare. También pueden abrirse por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 38 con éxito (las puertas son lo suficientemente resistentes como para que no se rompan en un éxito), abrirse al Forzar la cerradura con una prueba de Latrocincio CD 38 con éxito, o se desbloquea al contrarrestar la magia del

cierre mediante *disipar magia* con éxito (contra un conjuro de 10.º nivel). Las puertas más pequeñas solo requieren un éxito, mientras que las puertas más grandes requieren un éxito crítico.

**Muros:** los muros de la ciudadela están hechos de piedra mágicamente mejorada que ha sido alterada estéticamente para parecer de oro, excepto donde hay murales pintados. Todos los muros tienen una dureza de 25 y 100 Puntos de Golpe (50 UR) por sección de 5 pies (1,5 m). Cualquiera que intente trepar estas paredes lisas puede hacerlo con una prueba de Atletismo CD 35 con éxito para Trepar.

**Iluminación:** una luz brillante ilumina constantemente las salas de la ciudadela. Cada sala tiene uno o más pequeños paneles mágicos en los muros cerca de la entrada que pueden usarse para controlar el nivel de luz. Las salas particularmente grandes tienen varios paneles que controlan el nivel de luz en un área específica de la sala.

**Guardias de la ciudadela:** los guardias humanos bien entrenados que patrullan la Ciudadela de Oro se desplazan en parejas, patrullando los pasillos en todo momento. Una patrulla permanece de guardia todo el tiempo en la cámara del consejo (área C1) mientras que otra avanza lentamente a través de uno de los cuatro complejos más pequeños a los lados. Tira 1d4 para determinar al azar cuál de los cuatro cuadrantes está patrullado actualmente si es necesario: una pareja tarda 15 minutos en patrullar un cuadrante antes de llegar a la cámara del consejo, reemplazando a la patrulla apostada allí que entonces se dirige al siguiente cuadrante en el sentido de las agujas del reloj. Hay más guardias por toda la ciudadela, como se señala en los encuentros específicos de cada área.

Si los guardias encuentran a los PJs sin los broches de Visitante, pretenden escoltar a los PJs fuera de la ciudadela y dejarlos en manos de un par de guardias de Promesa para luego ser escoltados al barrio del Pordiosero. Cualquier PJ que sea pillado en un área no pública de la ciudadela es escoltado de inmediato al área pública más cercana. Si los PJs no obedecen de inmediato, los guardias dan la alarma e intentan arrestarlos. Del mismo modo, la tercera vez que los PJs son atrapados rompiendo estas reglas, los guardias intentan arrestarlos. Los PJs arrestados son metidos en celdas en el área D2 y su equipo es confiscado y guardado en el área C11.

Una guardia de la ciudadela equivale a un guardia de élite de Promesa. En total, hay 16 guardias de la ciudadela de servicio en la planta baja de la Ciudadela de Oro y otros ocho fuera de servicio en otra parte de Promesa que pueden ser llamados a la ciudadela según sea necesario. Los refuerzos más allá de estos son limitados: si los PJs matan o incapacitan a los 24 guardias de la ciudadela, no tendrán que preocuparse por la llegada de guardias adicionales hasta, teóricamente, después de que Mengkare vuelva (momento en que decide que reemplazará temporalmente a los guardias de la Ciudadela con guardias de Promesa).

**GUARDIA DE LA CIUDADELA**Guardia de Promesa de élite (*Bestiary 6*)**Iniciativa** Percepción +31**CRÍATURA 18****LA CIUDADELA DE ORO EN ALERTA**

Todos los guardias de la ciudadela llevan un cuerno de guerra mejorado con magia menor que pueden usar para hacer sonar la alarma. Para dar la alarma, un guardia de la ciudadela en primer lugar debe Interactuar para dar con el cuerno de guerra y luego Interactuar de nuevo para hacerlo sonar. Cuando se usa, el cuerno de guerra emite un sonido grave que resuena en toda la Ciudadela de Oro (incluida la prisión y los archivos). Un guardia de la ciudadela intenta dar la alarma lo antes posible en cuanto empieza un combate.

Una vez que suena un cuerno de guerra, la ciudadela se pone en alerta y se producen una serie de cambios. Primero, las patrullas se duplican en número, reforzadas por los cuatro guardias adicionales que descansan en el área C13. El aumento de la vigilancia del edificio impone a los PJs un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo. Todos los guardias de la ciudadela obtienen un bonificador +2 por circunstancia a sus pruebas de iniciativa durante las alertas. Además, se impone un penalizador -4 por situación a cualquier intento de Causar impresión, Mentir u Obligar. Una alerta generalmente dura 4 horas.

Una vez que la ciudadela se pone en alerta, todos los habitantes no combatientes de la ciudadela abandonan rápidamente el edificio y solo vuelven al cabo de 4 horas si un guardia de la Ciudadela les dice que está despejado.

**RECORRER LA CIUDADELA**

Los objetivos principales de los PJs en la Ciudadela de oro deberían ser liberar a los prisioneros (ya sean PJs compañeros o el erudito elfo Jonivar) de la prisión e investigar los auténticos planes de Mengkare en los archivos. Las aventuras en esas dos partes subterráneas de la ciudadela deben jugarse en modo encuentro.

Si bien también podrías dirigir las escenas en la planta baja de la Ciudadela de Oro en modo encuentro, la expectativa aquí es que los PJs usen métodos distintos al combate directo para llegar hasta la prisión o el archivo; los PJs que quieran explorar y saquear estas cámaras no encontrarán grandes recompensas (con la posible excepción del tesoro en el área C11).

En su lugar, considera dejar que los PJs usen el modo de exploración para recorrer la ciudadela. Incluso puedes proporcionar a los PJs un mapa básico de la planta baja de la ciudadela si quieren, ya sea introduciéndolo en el juego mediante un PNJ como Emaliza o Inizra o como una recompensa para un PJ que tenga éxito en una prueba de Reunir información CD 30 para conseguir la información (el diseño de la planta baja es, después de todo, de dominio público). Ninguno de estos recursos puede proporcionar mapas de la prisión o el archivo; allí, los PJs deberán explorar para conocer la disposición.

Mientras todos los PJs tengan broches de Visitante, no serán abordados, siempre y cuando permanezcan en las áreas públicas de la ciudadela. Entrar en las áreas no públicas puede requerir que los PJs usen Sigilo para escabullirse de cualquier guardia o patrulla, generar distracciones para alejar a los guardias o usar la magia para evitarlos. Siéntete libre de cambiar al modo encuentro según sea necesario si los PJs se enfrentan a los guardias. También puedes usar la siguiente actividad del modo de exploración para resolver cualquier intento de distracción o investigación que los PJs puedan llevar a cabo.

**DISTRAR A LOS GUARDIAS****EXPLORACIÓN | MANIPULAR | MOVIMIENTO**

Intenta distraer a un grupo específico de guardias de su ruta de patrulla o su puesto. Puedes hacerlo intentando una prueba de Engaño CD 41, o usando un efecto de conjuro, en cuyo caso intentas una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión (según corresponda) CD 41 para determinar el éxito. Cada intento de distraer a los guardias requiere un minuto, desde la distracción inicial hasta la reacción del guardia.

**Éxito crítico** Distras significativamente a los guardias de su área de patrulla o puesto en dirección a un área de la ciudadela de tu elección. Los guardias vuelven a su posición original al cabo de 1 hora.

**Éxito** Distras a los guardias de su área de patrulla o puesto en un área de la ciudadela de tu elección. Los guardias vuelven a su posición original al cabo de 20 minutos.

**Fallo** No logras distraer a los guardias. A cualquier intento realizado en los próximos 10 minutos de distraer a los mismos guardias se le impone un penalizador -2.

**Fallo crítico** Como el fallo anterior, pero los guardias se dan cuenta de que estás tratando de distraerlos y te escoltan fuera del edificio. Si este es tu tercer fallo crítico contra ese grupo particular de guardias, el guardia te pone bajo arresto.

**INVESTIGAR LA CÁMARA****EXPLORACIÓN | MANIPULAR | MOVIMIENTO**

Te tomas 10 minutos para investigar una sala específica en la Ciudadela de Oro y conocer cualquier información al respecto. Esto normalmente no molestará a los guardias si se trata de un área pública, pero si te ven investigando un área privada, intentarán escoltarte antes de que puedas completar la investigación. Intenta una prueba de Percepción CD 36 para determinar tu nivel de éxito.

**Éxito crítico** Memorizas el texto informativo de la sala, descubres información básica y cualquier información secreta.

**Éxito** Memorizas el texto informativo de la sala y descubres la información básica.

**Fallo** No logras memorizar nada sobre la sala aparte del texto informativo.

**Fallo crítico** Como el fallo anterior, pero cualquier guardia que pueda verte detecta actividad sospechosa e intenta escoltarte fuera de la área, ya sea a la cámara del consejo (área C1) o fuera del edificio por completo.

**PROMESAS INCUMPLIDAS**

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

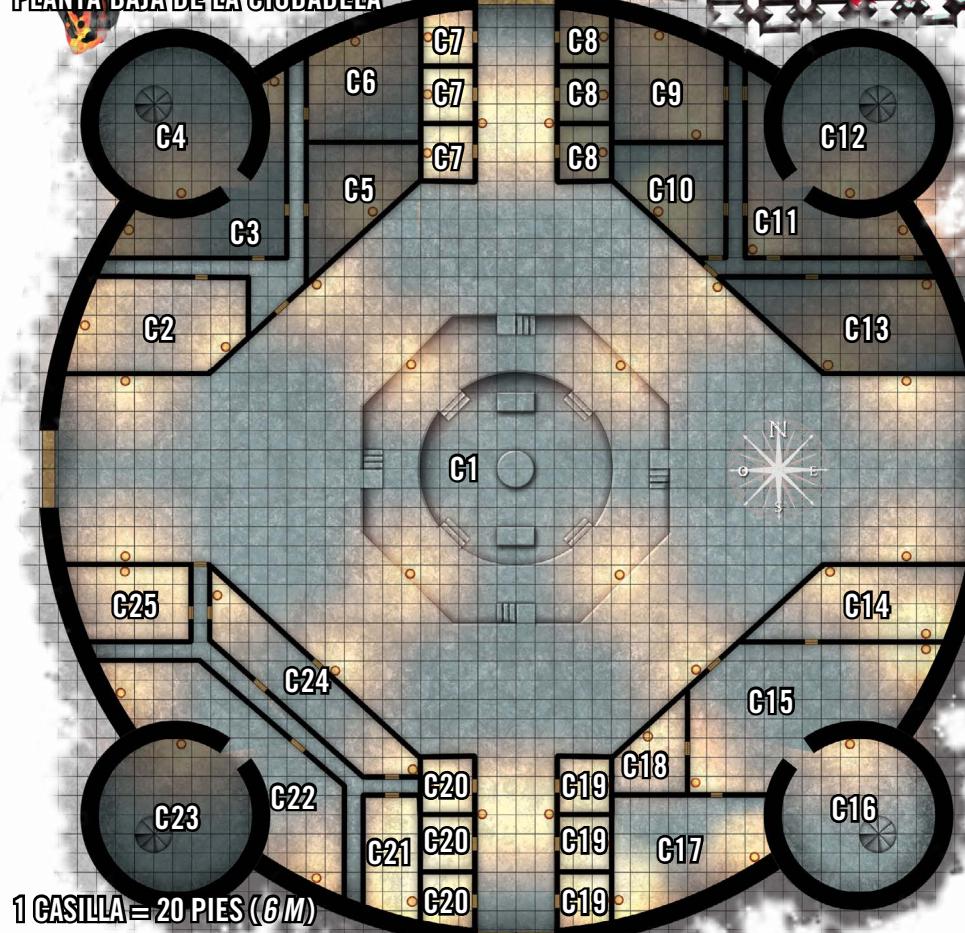
**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura

## PLANTA BAJA DE LA CIUDADELA



**Recompensa en PX:** concede a los PJs 20 PX la primera vez que lleguen a la prisión o a los archivos. La primera vez que lleguen a cualquiera de estos lugares sin alertar a la ciudadela, concédeles 60 PX adicionales.

### Planta baja de la ciudadela

A continuación, se presenta cada área de la planta baja de la Ciudadela de Oro con hasta tres descripciones: un breve texto de información que puede memorizar cualquiera que eche un vistazo a la sala, una descripción Básica que presenta información que puede descubrir un personaje que Investigue con éxito la cámara y una descripción Secreta que presenta información que puede descubrir un personaje que tenga un éxito crítico en Investigar la cámara. Ciertas áreas también contienen criaturas y tesoros; con los que generalmente se debe lidiar en modo encuentro.

#### C1. CÁMARA DEL CONSEJO

Hay una gran depresión octogonal tallada en el suelo en el centro de esta enorme cámara. Varios tramos de escaleras bajan al foso y permiten el acceso a una gran plataforma de piedra en su centro. Un tramo más pequeño de escaleras conduce hasta

esta plataforma donde se encuentra una mesa rodeada de trece elegantes sillas. Dos plataformas, cada una con un podio, se encuentran en los extremos norte y sur del foso. La sala en sí es una inmensa cámara abierta con lo que parece ser una abertura al cielo de cuatrocientos pies (120 m) de ancho. Los muros abovedados se curvan hacia abajo en los laterales, decorados con tallas de acantilados brillantes y laderas boscosas en la superficie interior de la cúpula, pintadas con detalles exquisitos y realistas. Lo que parecen ser niebla y nubes se desplazan lentamente a través del paisaje pintado. Por debajo, a los cuatro lados del área inmensa, se encuentran estructuras más pequeñas construidas en los muros internos de la cúpula. Los tejados de estas estructuras están cubiertos de tierra y sirven como jardines con arbustos de bayas, agradables flores silvestres y pequeños árboles, lo que le da al espacio interior cuatro franjas verdes que ayudan a crear la ilusión de que la sala central del consejo se encuentra en el fondo de un barranco natural en un valle boscoso.

**Básica:** esta área es utilizada por el Consejo de la Iluminación cuando celebran reuniones públicas o debates. Los dos podios en el área central son para que los oradores pronuncien sus discursos, mientras que la plataforma circular central está pensada como una especie de trono

para el propio Mengkare. Ninguno de los consejeros está presente en este momento.

**Secreta:** las mejoras mágicas a la cámara permiten que cualquier persona en la sala oiga al consejo a un volumen razonable, independientemente de lo lejos que se encuentre de su plataforma central. Las pruebas de Percepción para oír ruidos obtienen un bonificador de circunstancia +4 en esta sala.

**Criaturas:** dos guardias de la ciudadela están siempre de guardia en esta sala.

## C2. ESCRITORIO

Esta sala está llena de largos escritorios con papeles y pergaminos apilados, mientras que los muros contienen numerosos tubos de pergaminos.

**Básica:** esta cámara es donde se redactan los contratos y se hacen copias de todos los documentos financieros; los muros contienen copias de todos los contratos ciudadanos de Promesa.

**Criaturas:** media docena de escribas humanos no combatientes trabajan aquí durante el día para revisar contratos y firmar copias.

## C3. OFICINA DE FINANZAS

Esta cámara alberga varios escritorios llenos de papel y numerosos estantes con pergaminos y libros.

**Básica:** la oficina principal del ala de finanzas se encarga tanto de las finanzas cotidianas de Promesa como de las transacciones financieras mayores requeridas para mantener la ciudad.

**Criaturas:** media docena de contables no combatientes trabajan en esta sala para realizar un seguimiento de las finanzas de la ciudad.

## C4. TORRE NOROESTE

Una elegante escalera de hierro asciende varios cientos de pies en el interior de esta torre hasta una puerta situada en el techo.

**Básica:** subir estas escaleras conduce a un hermoso jardín en la azotea que ofrece una vista gloriosa de la ciudad y la cúpula central. En el centro de este jardín se encuentran un pabellón de piedra lo suficientemente grande como para que Mengkare pueda apoltronarse.

**Criaturas:** dos guardias de la ciudadela están apostados aquí en todo momento mientras Mengkare está fuera. Los guardias echan educadamente a los PJs cuando entran por primera vez, creyendo que son visitantes perdidos.

## C5. REGISTROS FINANCIEROS

Los muros de esta sala están cubiertos de estantes abarrotados con miles de pergaminos. Hay otros estantes individuales más pequeños, repletos de más papeles, en el centro de la sala.

**Básica:** esta cámara contiene registros de varias transacciones que se remontan a la fundación de Promesa.

**Secreta:** el PJ encuentra varios registros que confirman la conexión de Mengkare con la Tríada Escarlata, lo que indica que fue fundada originalmente en el 4607 RA como una fuerza de exploración para identificar nuevos reclutas para la Gloriosa Empresa; aquí no se puede encontrar ningún indicio de los intereses de la Tríada en la esclavitud, pero documentos recientes indican que el actual líder de la Tríada, Uri Zandívar, es el hermano menor de Emaliza.

## C6. BÓVEDA FINANCIERA

La puerta de esta sala está siempre cerrada con llave.

Esta cámara contiene varios cofres metálicos grandes y numerosos documentos en estantes a lo largo de las paredes.

**Básica:** esta gran bóveda contiene los fondos provisarios de la ciudad, ya sean fondos entrantes o salientes, antes de ser transferidos al Banco de Abadar.

**Criaturas:** dos guardias de la ciudadela están siempre de guardia en esta sala.

**Tesoro:** la bóveda contiene un total de 18,000 po en monedas variadas.

## C7. OFICINAS ADMINISTRATIVAS

Esta sala contiene varios escritorios llenos de papeles.

**Básica:** los contables de la ciudadela utilizan estas oficinas más pequeñas para firmar contratos especiales con los visitantes o para abordar proyectos muy específicos.

## C8. SALAS DE INTERROGATORIO

Esta sala contiene una sola silla de madera rodeada de otras varias sillas, con pantallas plegables contra una pared que permite ocultar partes de la sala si es necesario.

**Básica:** los guardias de la ciudadela usan estas salas para interrogar a los prisioneros antes de llevarlos a la bodega de abajo.

## C9. ARMERÍA

La puerta que da a esta habitación está siempre cerrada con llave.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

Capítulo 1:  
Secretos de  
las aiudara

Capítulo 2:  
El precio  
del paraíso

Capítulo 3:  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura



Aquí se almacena una gran cantidad de armaduras y armas.

**Básica:** los guardias de la ciudadela guardan todas sus armas y armaduras en esta sala.

**Criaturas:** dos guardias de la ciudadela están siempre de guardia en esta sala.

**Tesoro:** la sala contiene 20 armaduras completas y dos docenas de espadas largas y escudos de acero. En la sala también hay 20 piedras rúnicas. Hay cuatro *runas de potencia de armadura* +2, cuatro runas resistentes mayores, cinco runas de ataque mayores, cinco *runas de potencia de arma* +2, una *runa de potencia de arma* +3 y una *runa de golpe mayor* entre las diversas piedras rúnicas.

## C10. REGISTRO

Esta sala contiene un largo mostrador y un estante lleno de pergaminos.

**Básica:** los prisioneros que van a ser transferidos a la bodega son traídos aquí para ser debidamente documentados y registrados.

**Secreta:** aquí se puede encontrar la ubicación de cualquier PJ prisionero. El elfo Jonivar figura como arrestado por "insubordinación y traición" y ha sido puesto en "detención especial" bajo la vigilancia de un tal Ingновим Tluss. Estas notas describen las puertas secretas en las áreas D3 y D4 para que cuando los PJs lleguen a esas áreas encuentren automáticamente las puertas cuando las busquen.

## C11. ALMACÉN DE SEGURIDAD

La puerta de esta sala está siempre cerrada con llave.

Esta cámara tiene varios estantes repletos de diversos objetos y ropa.

**Básica:** esta sala contiene las pertenencias de los prisioneros, aunque rara vez vuelven para reclamar sus objetos. El equipo de cualquier PJ que haya sido arrestado está guardado aquí.

**Secreta:** un panel oculto en una pared revela un alijo de cuatro elixires de rejuvenecimiento que se usan para establecer a prisioneros importantes que murieron accidentalmente durante intentos de arresto o de fuga.

**Criaturas:** dos guardias de la ciudadela están siempre de guardia en esta sala.

## C12. ACCESO A LA BODEGA

Esta gran torre alcanza una altura de seiscientos pies (180 m) y sus muros están tallados con imágenes de dragones de oro en vuelo. Una escalera de caracol en el centro de la sala conduce hacia abajo.

**Básica:** no hay acceso al techo de esta torre; una escalera de caracol conduce al área D1 de la prisión inferior.

## C13. CUARTEL

Casi dos docenas de camas llenan este gran cuartel.

**Básica:** los guardias de la ciudadela permanecen aquí mientras están de servicio y no están patrullando.

**Criaturas:** cuatro guardias descansan en esta sala en todo momento.

## C14. MUSEO DE HERMEA

Los muros de esta larga sala están adornados con cuadros y pergaminos enmarcados, mientras que las numerosas vitrinas en el medio de la sala contienen todo tipo de objetos.

**Básica:** aquí se exhiben objetos que son significativos para las historias de Hermea y Promesa. No se pueden encontrar secretos importantes aquí, pero un PJ que logra este resultado puede conocer más sobre la ciudad de Promesa como mejor te parezca, según la información del artículo que comienza en la página 66 de este libro.

## C15. SALÓN DE VISITANTES

Esta gran sala cuenta con numerosos sofás de lujo, cómodas sillas y mesas con aperitivos y bebidas.

**Básica:** el objetivo principal de esta sala es que los visitantes se diviertan mientras esperan a sus anfitriones o su alojamiento. El salón contiene varias sillas cómodas, mesas e incluso una barra completamente abastecida para el disfrute de los huéspedes.

**Criaturas:** una media docena de sirvientes humanos no combatientes limpian y reabastecen esta sala, junto con una docena de visitantes no combatientes a la ciudadela.

## C16. SALÓN EXCLUSIVO

Esta cámara circular cuenta con numerosos sofás de felpa, sillas de aspecto relajante y mesas con aperitivos y bebidas. El techo mide seiscientos pies (180 m) de altura, los vertiginosos muros están tallados con imágenes de dragones en pleno vuelo. Una escalera de hierro conduce hasta una abertura en el centro del techo en lo alto.

**Básica:** esta sala es muy parecida al salón de visitantes, salvo que es para reuniones exclusivas con Mengkare. Las escaleras conducen a un jardín en la azotea similar al del área C4.

**Secreta:** esta sala parece que no se utiliza casi nunca. (Por orden de Mengkare, esta sala debe permanecer intacta

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

y, por ello, los guardias omiten esta sala en sus patrullas, por lo que es un lugar ideal para que los PJs se escondan; los intentos de esconderse en esta sala obtienen un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Sigilo contra los guardias).

**C17. COMEDOR**

Este gran comedor tiene varias mesas largas para comer.

**Básica:** los habitantes de la ciudadela usan esta sala para comer durante todo el día. Aquí se puede encontrar a una docena de visitantes no combatientes de la Ciudadela.

**C18. COCINA**

Esta gran cocina tiene varios hornos y una despensa de gran tamaño.

**Básica:** esta sala puede alimentar a las docenas de personas que visitan la ciudadela a diario. Una media docena de sirvientes no combatientes preparan aquí la comida.

**C19. SALAS DE REUNIONES**

Esta gran sala de reuniones tiene varias sillas cómodas dispuestas alrededor de una mesa ovalada.

**Básica:** estas salas están disponibles para cualquiera que quiera tener reuniones más privadas. Cada sala contiene una mesa grande, varias sillas y una pequeña variedad de alimentos.

**C20. SALAS DE ESTUDIO**

Esta gran sala contiene varias sillas cómodas combinadas con pequeñas mesas de lectura.

**Básica:** estas salas se utilizan para estudios de grupos más grandes.

**Criaturas:** unos pocos investigadores no combatientes estudian documentos en estas salas.

**C21. REGISTROS DE LA BIBLIOTECA**

Los muros de esta cámara están cubiertos con estantes con cientos de cajones.

**Básica:** esta sala contiene un catálogo simple de todo el contenido de la biblioteca. Cualquiera que busque un libro viene aquí en primer lugar para determinar dónde se encuentra exactamente un determinado tomo en la biblioteca.

**Secreta:** en los archivos se almacenan documentos realmente importantes, pero no se pueden encontrar registros que definan la naturaleza exacta de esos textos.

**C22. BIBLIOTECA**

Esta enorme biblioteca contiene cientos de libros sobre una vertiginosa cantidad de temas.

**Básica:** los libros almacenados aquí cubren una amplia gama de temas.

**Secreta:** el PJ se familiariza lo suficiente como para poder usar esta biblioteca para obtener un bonificador +2 por objeto a cualquier prueba para Recordar conocimiento sobre dragones, Hermea o Saber urbano generalizado.

**C23. ACCESO AL ARCHIVO**

Esta gran torre hueca se alza hasta una altura de seiscientos pies (180 m), sus muros están tallados con imágenes de dragones de oro en pleno vuelo. Una escalera de caracol en el centro de la sala conduce hacia abajo.

**Básica:** esta escalera de piedra desciende en espiral hacia la entrada de los archivos (área E1).

**C24. SALAS DE LECTURA**

Esta sección de la biblioteca está llena de docenas de pequeñas salas de lectura. Cada sala tiene un escritorio y una silla cómoda.

**Criaturas:** aquí se puede encontrar a una docena de académicos no combatientes.

**C25. ALMACÉN DE LA BIBLIOTECA**

Esta sala es un pequeño laberinto de estanterías y contenedores.

**Básica:** aquí se guardan los libros nuevos que aún no se han colocado en la biblioteca. La sala también contiene otros suministros utilizados en la biblioteca.

**Secreta:** un tomo mal archivado contiene información que puede estudiarse para aprender los rituales de *animar objeto* y *conocimiento de leyendas*.

**Prisión de la ciudadela**

Mengkare se dio cuenta al poco tiempo de la fundación de Promesa de que no todos los ciudadanos serían capaces de cumplir con sus altos estándares o querían siquiera participar en la Gloriosa Empresa. Preocupado por el hecho de que estos fallos e inconformistas fueran una amenaza para la empresa, ordenó construir una prisión bajo la ciudadela. Cualquiera que no abandonara Hermea voluntariamente o que pareciera ser un problema potencial para la ciudad era metido en la bodega mientras Mengkare decidía su destino. Por lo general, esto llevaba a la desaparición del individuo infractor, aunque a veces Mengkare retenía a un individuo por otras razones. Solo unos pocos prisioneros lograron convencer a Mengkare de darles una segunda oportunidad.

Los techos en la prisión miden 15 pies (4,5 m) de altura. Las puertas aquí están hechas de hierro y tienen cerraduras superiores; cada uno de los guardias apostados aquí tienen las llaves de todas las cerraduras de la prisión. La iluminación proviene de *antorchas siempre ardientes* próximas entre sí.

### D1. ENTRADA A LA BODEGA

**MODERADO 19**

La esquina noroeste de esta cámara de aspecto vacío presenta una amplia escalera de caracol que conduce hacia arriba. Hay una puerta de prisión de hierro en la pared al este.

Esta entrada está a 100 pies (30 m) por debajo de la ciudadela.

**Criaturas:** un grupo de tres guardias de la Ciudadela está apostado aquí, para evitar que cualquiera acceda a las celdas posteriores. Auyentan inmediatamente a cualquiera que no reconozcan como guardia de la ciudadela. Si estalla una pelea, los guardias gritan una advertencia por el pasillo trasero antes de tratar de evitar que pasen los intrusos.

### GUARDIAS DE LA CIUDADELA (3)

**CRÍATURA 18**

Guardia de Promesa de élite (Bestiary 6)

**Iniciativa** Percepción +31

### D2. CELDAS

Docenas de celdas penitenciarias se alinean en este pasillo largo y sombrío, cada una separada por sólidos muros de piedra.

**Prisioneros:** muchas de estas celdas están llenas de desafortunados humanos que ya han aceptado que pasarán el resto de sus vidas aquí. Algunos de ellos no pudieron cumplir con los estrictos estándares de Promesa y se negaron a ser deportados. Otros son visitantes que intentaron explorar la ciudad más de una vez sin ningún tipo de invitación. La mayoría de ellos llevan tanto tiempo aquí que están convencidos de que están al final del viaje de su vida y ni siquiera piden ayuda a los PJs cuando pasan. Los prisioneros son todos no combatientes y están en condiciones miserables. Ni siquiera intentarán escapar a menos que los PJs puedan demostrarles que no habrá repercusiones; en general, esto requiere que los PJs no solo derroten a Ingновим (ver área D3) sino también que acuerden un cambio de política con Mengkare, ya sea a través del debate o una pelea a muerte.

Cualquier PJ que haya sido capturado es metido en estas celdas.

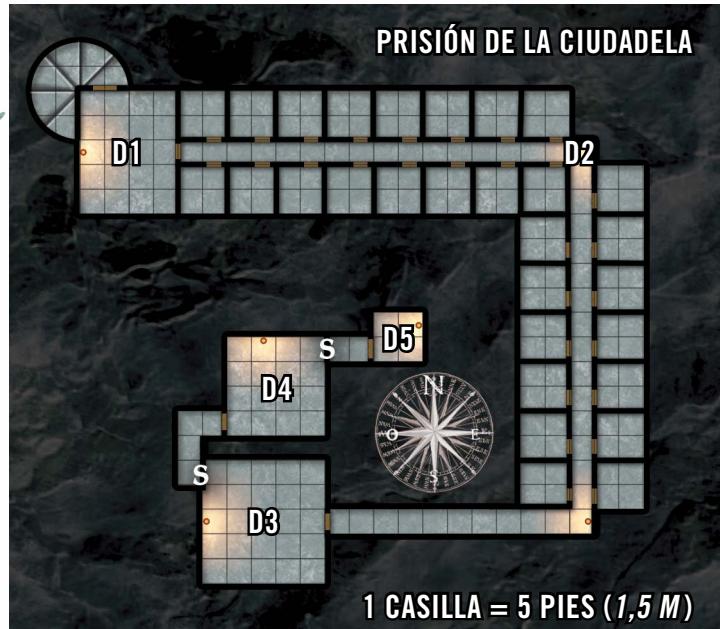
**Recompensa en PX:** si los prisioneros son liberados, concédeles a los PJs 40 PX.

### D3. EL LABORATORIO DE INGNOVIM **MODERADO 19**

Innumerables botellas de vidrio y otros recipientes llenan los diversos estantes de esta sala. Herramientas médicas y otro equipo experimental salpican los estantes. Grandes contenedores de vidrio se alzan contra las paredes al norte, cada uno lleno de lo que parecen ser pilas de carne aún viva. Una puerta en la pared este permite entrar y salir de esta sala.

En un principio, Mengkare exiliaba sin más a cualquier individuo que no cumpliera con sus requisitos para la ciudadanía en Promesa, pero recientemente, bajo la venenosa influencia y consejo de uno de los miembros menos aceptables del Consejo de la Iluminación, un hombre resentido llamado Ingновим Tluss, Mengkare ha sido convencido para permitir que ciertos ciudadanos rechazados sean "reciclados" aquí. Despues de todo, si Ingновим logra cumplir su objetivo de crear un elixir alquímico capaz de "perfeccionar" a un ciudadano imperfecto, Mengkare no necesitará seguir criando humanos, simplemente puede crear almas perfectas de una sola vez. Mengkare no espera que Ingновим tenga éxito en este grandioso plan antes de que llegue el momento de llevar a cabo la *invocación anímica*, pero por si el alquimista hiciera un avance inesperado, el dragón le da rienda suelta en este laboratorio para continuar sus experimentos sin supervisión.

La puerta secreta en la esquina noroeste de la sala se puede descubrir con una prueba de Percepción CD 39.



**Criaturas:** Mengkare no ha visitado este laboratorio en años, un hecho del que el cuidador actual, Ingновим Tluss, se ha aprovechado. Ingновим es un alquimista dedicado al estudio del cambio en el cuerpo humano, y lo lejos que ha llevado la experimentación con humanos commociónaria y disgustaría al dragón, si tan solo le mostrara estos experimentos. Ingновим se ha sometido él mismo a varios ensayos y pruebas hasta el punto en que su propio cuerpo se ha acostumbrado al uso de mutágenos bestiales, pero son sus sujetos de prueba quienes se llevan la peor parte de sus investigaciones alquímicas.

Los últimos ensayos de Ingновим han sido intentos de salvar las mejores partes de un prisionero concreto con la esperanza de crear un nuevo humano a partir de partes de otros. Si bien ha realizado avances asombrosos en el proceso, esto ha resultado principalmente en la creación de crueles amalgamas de varios individuos unidos en un solo cuerpo. Varios de estos horribles mutantes ahora le sirven como guardianes en el área D4, mientras que uno a medio completar (un conglomerado de miembros que grita, aúlla) se retuerce y sacude sobre la mesa a la que su contorsionado cuerpo ha sido fuertemente atado. Ingновим observa con alegría y curiosidad cada una de sus creaciones y tiene la esperanza de mejorar su técnica: la que está sobre la mesa es en esencia una criatura no combatiente, pero las del norte sí.

También hay dos de los anteriores experimentos de Ingновим, un par de guardias de Promesa que, según los registros de la ciudad, huyeron de Promesa hace años y a los que Mengkare considera persona non grata, si alguna vez se atrevan a regresar. En realidad, estos dos hombres permanecen aquí abajo, aumentados alquímicamente en fuerza, pero privados de voluntad para ser los fieles guardaespaldas y ayudantes del alquimista. Estos dos nunca se quitan su armadura, que ha sido atornillada directamente a su carne, y las infusiones alquímicas que les han administrado les proporcionan una curación acelerada. Ingновим abandonó esta técnica poco después de darse cuenta de que no podía separar la naturaleza regenerativa del suero de su devastador impacto en la mente: volvió a los guardias dóciles a sus órdenes, pero inútiles para Mengkare como "almas perfectas".

Ingновим no espera visitas cuando entran los PJs y se sorprende de su apariencia. No le gusta hablar y ve a los PJs como otra oportunidad para probar sus técnicas experimentales. Les da la oportunidad de ofrecerse como voluntarios para ser sus últimos sujetos de prueba y obviamente se molesta si rechazan su oferta. En ese caso, envía a sus dos "ayudantes" a hacerse con los PJs para poder usarlos en sus experimentos de todos modos. Cuando comienza el combate, Ingновим consume uno de sus mutágenos bestiales y también intenta someter a cualquiera de los PJs, concretamente a cualquier humano. Si el combate no parece ir a su favor, intenta huir por la puerta secreta hacia el área D4 para una última batalla junto a sus otros experimentos.

## INGNOVIM TLUSS

## CRIATURA 19

ÚNICO LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +33

Idiomas común, dracónico

Habilidades Artesanía +39, Atletismo +36, Engaño +32, Intimidación +32, Medicina +38, Sociedad +36

Fue +8, Des +6, Con +9, Int +10, Sab +5, Car +2

Objetos camisote de mallas +2 resistente mayor, daga +2 de golpe mayor, herramientas de alquimista, jeringa llena de mutágeno inestable (4), libro de fórmulas (contiene fórmulas para todos los objetos alquímicos comunes de 19º nivel o inferior)

Objetos infundidos Ingновим lleva encima 2 mutágenos bestiales infundidos mayores, 2 mutágenos de juggernaut infundidos mayores, 4 auténticos elixires de vida, 4 frascos de ácido mayor, 4 frascos de escarcha mayor, 4 fuegos de alquimista mayores y 4 relámpagos embotellados mayores. Estos objetos duran 24 horas o hasta la próxima vez que lleves a cabo tus preparativos diarias.

CA 43, Fort +35, Ref +29, Vol +32

PG 350; Inmunidades veneno

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +29 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], mágica, versátil S, sutil), Daño 4d4+10 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ jeringa +34 (ágil), Daño 2d8+10 perforante

A distancia ♦ bomba +36 (incremento de alcance 20 pies [6 m], salpicadura), Daño varía según la bomba

Inyectar mutágeno inestable ♦ (alquímico, mutágeno, polimorfismo) Disparador Ingновим daña a una criatura con un Golpe de jeringa; Efecto La criatura inyectada con mutágeno inestable debe intentar una salvación de Fortaleza CD 41 para resistir la inyección.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda indisputado 2.

Fallo El cuerpo del objetivo cambia y muta, haciéndose más difícil de controlar; el objetivo se vuelve torpe 2 y debilitado 2 durante 24 horas.

Fallo crítico El cuerpo del objetivo se distorsiona por completo en una masa temblorosa de carne deformada que es incapaz de actuar; el objetivo queda paralizado. Cada 24 horas, el objetivo puede intentar una nueva tirada de salvación contra este efecto; en un éxito crítico, la parálisis termina.

Adaptación mutagénica El cuerpo de Ingновим se ha adaptado al uso constante de sus mutágenos. No sufre el inconveniente de ningún mutágeno bestial, pero todavía se ve afectado normalmente por otros mutágenos.

Bombardero rápido ♦ Ingновим saca una bomba alquímica con una acción de Interactuar y la lanza como un Golpe a distancia.

## AYUDANTES DE INGNOVIM (2)

## CRIATURA 17

RARO LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +29

Idiomas común

Habilidades Atletismo +33, Intimidación +33

Fue +8, Des +2, Con +9, Int -4, Sab +3, Car -4

Objetos armadura completa +2 resistente mayor, espada larga +2 de golpe mayor

## PROMESAS INCUMPLIDAS

Capítulo 1:  
Secretos de  
las aiudara

Capítulo 2:  
El precio  
del paraíso

Capítulo 3:  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura

**CA 43, Fort +32, Ref +26, Vol +29**

**Últimos estertores** (alquímico, veneno) Cuando uno de los ayudantes de Ingновим muere, estalla con un sonido horrible en una explosión de vísceras tóxicas y vapores venenosos malolientes. Todas las criaturas dentro de un estallido de 20 pies (6 m) deben hacer una salvación de Fortaleza CD 38 para resistir esta explosión de veneno.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura queda indisposta 2.

**Fallo** La criatura sufre 7d8 de daño por veneno.

**Fallo crítico** La criatura sufre 14d8 de daño por veneno y 2d8 de daño persistente por veneno.

**PG 330, curación rápida 20; Inmunitades** veneno

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada larga +33 (mágico, versátil P), **Daño** 7d8+8 cortante

#### D4. ALMACÉN MUTANTE

**SEVERO 19**

Varios grandes recipientes de vidrio se alinean en los muros de la sala, aunque la mayoría están hechos añicos. Hay unas pocas mesas pequeñas repartidas por la sala, cada una cubierta con sucio equipo médico y científico. Una puerta en la pared este permite la entrada y salida de la sala.

Esta sala es donde Ingnovim hizo la mayor parte de su experimentación inicial. En los últimos meses, ha ido dejando muchos proyectos a medias o completamente abandonados. Hay una puerta secreta en la esquina noreste que evidentemente ha sido dejada parcialmente abierta por los habitantes de la sala. Darse cuenta de esto solo requiere una prueba de Percepción CD 20 con éxito.

**Criaturas:** Ingnovim ha ido dejando muchos de sus experimentos fallidos aquí a medida que se dedicaba a otros proyectos. Tres de estas pobres criaturas eventualmente se liberaron de su prisión e intentaron escapar, pero fallaron por su falta de habilidades motoras adecuadas. Estos mutantes temen y odian a Ingnovim y no le atacarán, pero cualquier otro objetivo es un válido: atacan a los intrusos a simple vista y luchan a muerte.

#### MUTANTES HERMEANOS (3)

**CRÍATURA 19**

RARO LN MEDIANO ABERRACIÓN MUTANTE

**Percepción** +35; visión en la oscuridad

**Habilidades** Atletismo +37

**Fue +10, Des +0, Con +9, Int -3, Sab +3, Car -4**

**CA 43, Fort +36, Ref +28, Vol +27**

**PG 380**

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ puño +36 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 6d8+10 contundente más Agarrón

**Construir** ♦ 4d8+10 contundente, CD 41

**Manos aferradoras** ♦♦ Las diversas manos del mutante se estiran y extienden para intentar agarrar a las criaturas cercanas. El mutante hace una prueba de Atletismo para agarrar a todas las criaturas a menos de 10 pies (3 m). El penalizador de ataque múltiple del mutante no aumenta hasta que haya realizado todas las pruebas de Atletismo que forman parte de sus Manos aferradoras. Las criaturas a las que agarra son arrastradas a un espacio adyacente al mutante. Esto se considera movimiento forzado.

**Ingновим Tluss**

## D5. LA PRISIÓN DE JONIVAR

Esta pequeña sala tiene pocas comodidades, una cama, una mesa pequeña y una pequeña estantería sin muchos libros. La puerta se encuentra en la pared sureste.

**Prisionero:** hace poco más de 4 años, Mengkare atrajo a un erudito ekujae llamado Jonivar a Hermea con la promesa de la oportunidad de estudiar un antiguo portal *aiudara* a cambio de ayudar a Mengkare a comprender las complejidades de la *invocación anímica*. Mengkare cumplió su palabra y le permitió a Jonivar realizar algunos estudios sobre el Portal de la Venganza, pero el dragón cambió cada vez más el enfoque de Jonivar en el estudio de la *invocación anímica*, particularmente hacia formas en que podría mejorarse aún más para maximizar el daño que podría infligir. Cuando Mengkare le ofreció a Jonivar el puesto de ritualista principal, Jonivar enfrentó al dragón con acusaciones de tener complejo de dios, señalando que ni siquiera alguien tan poderoso como Mengkare tiene derecho a decidir el destino de toda una población. La discusión se descontroló y, cuando Jonivar amenazó con revelar al mundo lo tiránico que se había vuelto el control de Mengkare sobre los ciudadanos de Promesa, el dragón encarceló al elfo. Con el tiempo, Mengkare esperaba que reconsiderara y cambiara de opinión, pero subestimó la terquedad de Jonivar.

Durante el pasado año, Jonivar ha utilizado la meditación para no perder la cordura, aunque con dificultad. Durante los primeros meses, Ingnovim fue su único punto de contacto, y el temor del alquimista de que Mengkare eventualmente quisiera al elfo de regreso, mantuvo a Jonivar a salvo de los experimentos. Pero en los últimos meses, desde que Ingnovim se ha dado cuenta de que Mengkare no tiene intención de liberar jamás a Jonivar, el alquimista ha comenzado a experimentar con el elfo, sacándole sangre regularmente con la esperanza de aislar de esta lo que él cree que es un "gen de la longevidad".

Cuando los PJs entran en la sala, Jonivar espera a Ingnovim y su próxima sesión de maltrato. Se sorprende y casi llora al ver a los PJs. No sabe por qué están aquí, pero se apresura a implorar que lo lleven con ellos. Si se entera de que los PJs vinieron a buscarlo a petición de Inizra, una triste sonrisa cruza su rostro y pregunta por ella con impaciencia, expresando su esperanza de que ella esté bien.

Si bien Jonivar está ansioso por volver a ver el sol, también quiere asegurarse de que los planes de Mengkare para la *invocación anímica* sean detenidos. Poco después de ser rescatado, les da a los PJs una breve advertencia sobre cuáles son los verdaderos objetivos de Mengkare. Lee o parafrasea lo siguiente.

"Si bien agradezco el riesgo que habéis corrido para rescatarme, lo que Mengkare planea aún supone un peligro extremo. La verdadera naturaleza de su llamada "Gloriosa Empresa" es utilizar un antiguo ritual que mi pueblo usó antaño para desterrar a la manifestación de Dahak de este mundo: la *invocación anímica*. Mengkare quiere llevar a cabo este ritual de nuevo, ipero esta vez utilizando a la población de Promesa en un intento de herir directamente a Dahak! He intentado hacerle entrar en razón, convencerlo de que incluso si el ritual pudiera hacer lo que él espera, sacrificar una ciudad de mortales es en sí mismo un pecado abominable. Su respuesta fue encerrarme en este calabozo, la prueba que necesitaba de que ya no hay redención para él. Pero tal vez vosotros podáis convencerlo de sus errores o, si llegara el caso, derrotarlo antes de que pueda poner en marcha su plan".

Los PJs probablemente tengan preguntas después de esto. A continuación, se resumen las respuestas de Jonivar a posibles preguntas.

**¿Cómo funciona la *invocación anímica*?** "Puedo daros más detalles más tarde, pero, en resumen, convierte en armas las almas de los lanzadores secundarios que participan en el ritual, aprovecha esas almas para generar una potente explosión de energía capaz de hacer retroceder o incluso matar al más poderoso de los seres. Requiere

### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura



Mutante hermeano



un sacrificio en masa y, que yo sepa, solo se ha utilizado una vez: para desterrar a la manifestación de Dahak de este mundo durante la Era de la Oscuridad. Sospecho que podría haber una forma de ajustar el ritual para usar su poder de otras formas, pero Mengkare no prestaba atención a esa posibilidad y nunca me dio la oportunidad de investigar esta teoría".

**¿Deberíamos dejar que Mengkare intente llevar a cabo su plan?** "¡No! Mengkare no entiende una de las verdades fundamentales de la *invocación anímica*: requiere las almas de participantes voluntarios. Si lleva a cabo este ritual y sacrifica a los ciudadanos de Promesa, personas a las que él ha manipulado y condicionado durante generaciones para que no tengan libre albedrío, me temo que el ritual podría producir indeseados efectos devastadores. ¡Bien podría matar a todos los habitantes de Promesa y usar esa energía para reforzar a Dahak en lugar de destruirlo!"

**¿Cómo ayuda la Gloriosa Empresa con el ritual?** ¿No podría sacrificar a alguien sin más?

"Mengkare sabe que mis antepasados usaron la *invocación anímica* para desterrar a la encarnación de Dahak hace milenios. Cree que solo pudieron desterrarlo y no matarlo porque sus almas no eran lo suficientemente poderosas. Mengkare comenzó la Gloriosa Empresa en un intento de crear lo que él creía que eran almas perfectas para usar en el ritual. Sus esfuerzos hacia una utopía fueron principalmente una fachada para sus planes de criar selectivamente a los ciudadanos de Promesa para alcanzar la perfección que él buscaba".

**¿Por qué todavía no has hecho nada para detenerlo?** "Lo intenté, pero admito que dejé que mis pasiones se apoderaran de mí. Debería haber usado la lógica y las pruebas en mis argumentos contra Mengkare; debería haberme resistido a la escalada a insultos y ataques verbales. Mengkare es orgulloso, incluso peligrosamente arrogante, pero también es increíblemente inteligente. Si pudiera conseguir una audiencia con él y presentar el caso para hacerle comprender sus defectos y riesgos, creo que podríamos convencerlo de que cambie de opinión. Y, aunque me duele sugerirlo, si no hay otra opción, Mengkare podría tener que ser destruido para salvar la ciudad que construyó".

**¿Cómo podemos modificar el ritual?** "Durante mis estudios sobre la *invocación anímica*, creo haber descubierto una forma de alterar su

uso para aprovechar el poder del alma de una forma distinta. En lugar de sacrificar a una persona y usar su alma como arma, el ritual podría, en teoría, aumentar el alma de una persona hasta el punto de que su cuerpo vivo pudiera reforzarse lo suficiente como para plantar cara a la manifestación de la voluntad de Dahak en persona, para tener una oportunidad de vencerlo en combate. Mengkare no creía en absoluto esta teoría, pero creo que, con el tiempo, podría hacer que funcionara. Especialmente si tuviera ayuda... vuestra o del propio Mengkare. Por supuesto, sin acceso a todos los detalles del ritual, que Mengkare nunca me ha permitido estudiar, todo esto sigue siendo una teoría: también necesitaríamos que alguien encontrara las notas del ritual. Sospecho que se guardan en los archivos de la ciudadela".

**¿Puedes ayudarnos?** "Por desgracia, me temo que sería más una carga que una ayuda. Sé mucho sobre historia antigua y rituales mágicos, pero no soy un guerrero y no tengo poder alguno de lanzamiento de conjuros. Ayudadme a volver a la ciudad, llevadme de vuelta junto a Inizra para que pueda protegerme mientras os preparáis y, si lográis convencer a Mengkare de sus errores, o derrotarlo, llegados al caso, os ayudaré lo mejor que pueda a enfrentarlos a la manifestación de Dahak".

**Recompensa en PX:** concédelles a los PJs 80 PX por encontrar y rescatar a Jonivar.

## Archivos de la ciudadela

Mengkare valora aprender de la historia y se asegura de tener materiales históricos disponibles para estudiarlos. Creó estos archivos no solo para mantener un registro de los acontecimientos de Hermea, sino también para almacenar cualquier otra cosa que el dragón considera importante. Normalmente Mengkare permite el acceso a los archivos de forma limitada y solo a personas autorizadas. Antes de partir recientemente hacia el Eje, Mengkare revocó todo acceso a los archivos, lo que obligó a todos a retirarse mientras él esté lejos de Promesa. Como tal, no hay visitantes en los archivos en este momento.

La altura del techo en los archivos es de 20 pies (6 m); todas las puertas son de hierro, pero no están cerradas con llave. La iluminación proviene de numerosas antorchas siempre ardientes.

**Jonivar**

## E1. ENTRADA

Un tramo de escaleras en espiral asciende desde la esquina suroeste de esta sala, mientras que tres grandes estanterías se encuentran al este.

El archivo se encuentra a unos 100 pies (30 m) por debajo de la Ciudadela de Oro. Los estantes de esta sala contienen un extenso catálogo que detalla a todas las personas a las que se les ha permitido el acceso a los archivos a lo largo de los años. Eres libre de incluir aquí PNJs importantes de interés para implicar conexiones previas con Mengkare a tu discreción. Si un PJ busca al erudito élfico Jonivar, descubre que ha sido encarcelado indefinidamente en la prisión de la ciudadela acusado de "insubordinación y traición".

## E2. HABITACIONES

Mengkare generalmente otorga acceso a los archivos durante breves períodos de tiempo, generalmente de no más de una semana. Para aprovechar al máximo su estancia en los archivos, estas salas brindan a los investigadores la oportunidad de descansar sin tener que irse. Cada habitación tiene una cama sencilla y una pequeña mesa auxiliar.

## E3. REPOSITORIO

### SEVERO 19

La mayor parte de esta sala está llena de estanterías. Cada estantería contiene docenas de tomos y pergaminos. Hay una mesa grande y varios taburetes contra la pared sur de la sala. Un par de puertas se alzan en el muro sur. Se puede encontrar otra puerta en el muro este.

Mengkare guarda la mayoría de los registros en esta sala junto con otros volúmenes importantes. Los estantes contienen toda la historia de Promesa en forma de copias de decretos oficiales, recibos financieros y otros documentos oficiales. Los PJs pueden tomarse su tiempo de buscar en estos registros y hacerse una idea general del historial de Promesa, aunque el proceso lleva varias horas.

**Criatura:** Mengkare creó un constructo especial para que sirviera como guardián del archivo. Su propósito era mantener fuera del área a quien no estuviera estrictamente permitido entrar en los archivos. El guardián tiene órdenes de sacar a cualquier individuo no autorizado de los archivos, ahora mismo, eso incluye a todo el mundo, dado que Mengkare ha cerrado los archivos al público. El guardián es un constructo cristalino, con forma dracónica y construido entorno a un núcleo que contiene un fragmento del *orbe de los dragones de oro*. Cuando el guardián de cristal dragontino detecta a los intrusos, ataca de inmediato.



Persigue a los enemigos por los archivos, pero no los sigue escaleras arriba en el área E1.

## GUARDIÁN DE CRISTAL DRAGONTINO

### CRÍATURA 22

Página 81

**Iniciativa** Percepción +39

**Tesoro:** cuando el guardián de cristal dragontino es destruido, se convierte en polvo, dejando tras de sí un fragmento del *orbe de los dragones de oro*.

## E4. SALA DE REUNIONES

Esta sala está destinada para que un grupo más numeroso se reúna y estudie, o debata. Tiene sillas suficientes para un grupo de cinco y sillas adicionales en la esquina suroeste para grupos más grandes.

La puerta sur que conduce al área E7 tiene una potente custodia que evita que cualquiera que haya firmado un Contrato de Ciudadanía la cruce o abra siquiera la puerta.

## E5. ARCHIVO CIUDADANO

Delgados volúmenes llenan las cuatro enormes estanterías de esta sala. Una puerta se encuentra en el muro occidental.

Mengkare mantiene registros de todos los ciudadanos que forman o han formado parte de la Gloriosa Empresa. Cada volumen contiene una copia del Contrato de ciudadanía de un individuo, así como una lista de todos los logros más importantes del individuo durante su tiempo en Promesa. Un personaje que estudia el contrato y tiene éxito en una prueba de Saber legal o Sociedad CD 45 determina que el contrato es de naturaleza mágica.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura



Cualquiera que firme el contrato está sujeto a una obligación mágica única similar al ritual de *geas* que le permite a Mengkare mantener a los ciudadanos alejados de cualquier lugar que él especifique.

## E6. SALAS DE LECTURA

Cada una de estas cámaras contiene un escritorio y una pequeña mesa. Los ciudadanos pueden hacer uso de estas salas para revisar y estudiar en silencio cualquier objeto.

**Tesoro:** la segunda sala en el pasillo todavía contiene varios tomos abiertos, algún ciudadano la dejó así y esperaba volver más tarde, solo para que se le revocara el acceso cuando Mengkare se fue. Con una prueba con éxito de Percepción CD 42 se encuentra una *varita de ensanchar* (9.<sup>o</sup>) que se dejó aquí.

## E7. EL ARCHIVO DE MENGKARE

Los muros de esta sala cuadrada están llenos de estantes que contienen tomos, pergaminos, tablillas de piedra y más. Cuatro mesas rodeadas de cómodas sillas se encuentran en medio de la sala.

A pesar de que contiene asientos para hasta 16 personas, Mengkare nunca le ha permitido a nadie el acceso a esta sala (ni a la bóveda que se encuentra más allá del archivo): las mesas y sillas son más decorativas que cualquier otra cosa.

Los muros de este archivo contienen una gran cantidad de conocimiento sobre los planes de Mengkare para Promesa, pero muy poco sobre la historia personal del dragón. En estos documentos se puede encontrar gran parte de la información de Promesa y, si los PJs quieren obtener más datos sobre la ciudad, puedes permitir que los descubran aquí. Los temas específicos que los PJs pueden querer buscar se enumeran a continuación; el archivo está bien organizado, y a los PJs solo les lleva 10 minutos descubrir la información que buscan.

**Notas sobre la invocación anímica:** todos los tomos, pergaminos y textos que comprenden las notas y los detalles reunidos sobre la *invocación anímica* constituyen un total de Peso 2. Los PJs necesitarán estas notas para realizar y ajustar la invocación anímica, como se detalla en la página 51. Si los PJs aún no han hablado con Jonivar y descubierto que hay una manera de ajustar la *invocación anímica*, cualquier PJ que pase 8 horas estudiando estas notas y tenga éxito en una prueba de Arcanos u Ocultismo CD 50 llegará a la misma conclusión. Un PJ que tiene un dominio legendario en cualquiera de estas habilidades llega automáticamente a esta conclusión al cabo de solo 4 horas de estudio. Un PJ que estudia la *invocación anímica* y tiene éxito en una prueba de Religión CD 35 observa algo más que a Mengkare se le pasó: si un participante en la invocación no lo hace por voluntad propia (algo de lo que, posiblemente, los ciudadanos de Promesa carecen, dado que se

les ha ocultado el verdadero significado del ritual), el ritual podría tener efectos indeseados imprevistos.

**Instrucciones de la bóveda del archivo:** si los PJs están confundidos sobre cómo acceder al contenido de la bóveda del archivo, aquí pueden encontrar instrucciones sobre cómo hacerlo.

**Historia personal de Mengkare:** Mengkare no ha conservado muchos registros de su vida personal e historia, pero lo que pueden encontrar aquí los curiosos PJs, es revelador. Esta información revela toda la historia de Mengkare como se detalla en las páginas 71 a 72 de la Caja de herramientas de la aventura en *La Colina del Caballero Infernal*, pero tienes un breve resumen de los puntos significativos en la Ayuda para los jugadores # 1 de la página 45.

**Los planes de Mengkare para Promesa:** una búsqueda de los planes de Mengkare para Promesa revela su intención de desarrollar una utopía de "almas perfectas" a las que usar en la *invocación anímica*, dejando en claro su intención de sacrificar a los ciudadanos de Promesa en un intento de destruir a la manifestación de Dahak y, esperar, herir mortalmente al propio dios. En muchas de estas notas pasa el tiempo atormentándose y justificando este acto: la frase "El mañana debe arder para que los días posteriores puedan florecer", se repite con frecuencia.

**Recompensa en PX:** si recuperan los textos que detallan la *invocación anímica*, concédeles a los PJs 40 PX.

## E8. LA BÓVEDA DEL ARCHIVO

Los muros de esta gran cámara vacía brillan y resplandecen con una luz tenue y misteriosa. Una puerta se encuentra en la esquina sureste de la sala.

Las custodias mágicas evitan que cualquier ciudadano de Promesa entre en esta sala. Cualquiera que intente hacerlo se da vuelta inmediatamente y vuelve a la planta baja. La custodia alerta a Mengkare para que pueda encargarse de la situación como le crea mejor. Ocasionalmente, Mengkare da a un individuo un broche de archivo que anula esta custodia, lo que le da acceso a la bóveda.

**Tesoro:** los muros de la sala se conectan a un espacio extradimensional que alberga todo el contenido de la bóveda. Adquirir un objeto de la bóveda requiere que una persona apoye sus manos contra el muro y luego declare en voz alta y clara qué objeto quiere recuperar.

Entonces el objeto pasa a través del muro hasta las manos de la persona. Si los PJs no han descubierto cómo sacar objetos del área E7, un PJ debe tener éxito en una prueba de Identificar magia CD 35 para averiguar cómo usar la bóveda. Pedir el *orbe de los dragones de oro, fragmentos del orbe* o algo similar da como resultado una docena de finos fragmentos cristalinos que se manifiestan en las manos del personaje. A tu discreción, muchos otros

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

objetos extraños pueden estar guardados bajo llave en la bóveda del archivo, pero como regla general, Mengkare no ha escondido objetos mágicos o tesoros valiosos aquí; después de todo, sigue siendo un dragón y prefiere tener sus valiosos tesoros expuestos en su colección. Puedes añadir otros objetos a la bóveda a tu gusto, pero a menos que les proporciones a los PJs los nombres de los objetos, no deberían poder hacerse con ellos.

**Recompensa en PX:** si los PJs consiguen los fragmentos restantes del *orbe de los dragones de oro*, concédeles 40 PX.

## Conociendo a Mengkare

Desde el momento en que los PJs llegan a Promesa, tienen 3 días antes de que Mengkare regrese a la ciudad de su viaje al Eje para reunir los últimos recursos e información que necesita para poner en marcha la *invocación anímica*. Mengkare vuelve a Promesa esperando que la influencia de Dahak casi haya atravesado el Portal de la Venganza, pero se sorprende gratamente al descubrir que sus temores estaban fuera de lugar. Al principio, supone que esto se debe a que Emaliza reforzó las custodias del portal como él le pidió, pero pronto se entera de la verdad: que el enfrentamiento de los PJs contra Dahak en Breachill es lo que ralentizó la manifestación. Esta información intriga a Mengkare, que se centra en organizar una reunión con los PJs lo antes posible. Descubre rápidamente cualquier incidente público (y también privado) que involucre a los PJs en Promesa, por lo que no mucho tiempo después de su regreso reciben una invitación formal para reunirse con Mengkare en la cámara del consejo (área C1). La forma en que se envía esta invitación queda a tu elección, pero lo más probable es que se entregue a través del PNJ con el que los PJs hayan formado el vínculo más fuerte dentro del gobierno de la ciudad, ya sea Emaliza, Inizra o Rinnarv. (ten en cuenta que, si los PJs todavía están trabajando con Emaliza, ella tiene otros planes sobre cómo podrían enfrentarse a Mengkare; consulta La estrategia de Emaliza en la página 49). Mengkare puede mandarles la invitación directamente mediante *recado* si quieres, a menos que los PJs hayan logrado ser tan inusualmente sigilosos que nadie en Promesa haya podido detectarlos. Si los PJs se niegan a reunirse con el dragón, él los busca y, eventualmente, acaba encontrándolos; en este caso, a los PJs se les impone un penalizador de -1 a todas las pruebas de habilidad realizadas mientras interactúan con él por su irritación al verse forzado a viajar hasta los PJs en lugar de que ellos acudan a él.

Cuando se encuentren con Mengkare, lee lo siguiente.

El dragón de oro Mengkare extiende sus alas en un claro signo de intimidación y dominio, dejando escapar un profundo rugido en el proceso. Retrae sus alas y exhala una espesa nube de humo antes de hablar. "Habéis venido a mi isla sin haber sido invitados y habéis considerado conveniente interferir en mis asuntos". Ruge

### Notas sobre la historia de Mengkare

A continuación, se enumeran los puntos de interés clave de los diarios de Mengkare.

- Mengkare y sus padres fueron controlados por el orbe de los dragones de oro durante la Plaga del dragón. Sus padres fueron abatidos por unos héroes y Mengkare fue desterrado al Eje durante siglos.
- Después de regresar del Eje, Mengkare volvió a ser víctima del orbe cuando un mago llamado Igreheth lo utilizó para controlarlo. Los acontecimientos le dieron la oportunidad de destruir el orbe y liberarse, pero al hacerlo desencadenó la erupción del Risco de Drokkar.
- Mengkare reunió los fragmentos del orbe para evitar su reconstrucción, luego los dispersó periódicamente para obstaculizar aún más tales intentos, otorgándolos a sus aliados como regalos.
- Mengkare descubrió el Anillo de Alseta, pero al enterarse de que la manifestación de Dahak estaba atrapada en su interior, dedicó su investigación a encontrar una manera de derrotar a la manifestación.
- Mengkare descubrió un antiguo ritual, la *invocación anímica*, que en el pasado sirvió para derrotar a Dahak. Mengkare decide construir una utopía de "almas perfectas" a las que utilizar en este ritual, con la esperanza de que estos mortales moldeados posean almas que mejoraran en gran medida el poder de la *invocación anímica* una vez que sean sacrificados, lo suficientemente como para destruir incluso al propio Dahak.
- El primer intento de Mengkare de crear una utopía fracasó tras compartir los planes de sacrificio con sus súbditos. Les borró la memoria y luego, bajo la apariencia de un "mago amable" llamado Lamond Breachton, ayudó a la gente a restablecerse antes de abandonarlos de nuevo. El resultado fue Breachill.
- El intento actual de Mengkare de crear una utopía, Promesa, está destinado a ser sacrificado en un intento de destruir a Dahak.

### Ayuda para los jugadores #1

de nuevo. "Pero soy paciente. Sabed que habéis recibido una misericordia gloriosa en este día, porque os permitiré explicaros. Decidme. ¿Cuál es vuestra intención en Promesa?

En este punto, Mengkare escucha atentamente a los PJs contar su viaje hasta Hermea o incluso todas sus aventuras hasta el momento. Mantiene sus emociones bajo control todo el tiempo, incluso si los PJs mencionan a la Tríada Escarlata y el *orbe de los dragones de oro* reconstruido. Mengkare reacciona finalmente si los PJs revelan que conocen

## DESVENTAJAS INICIALES

Ciertas acciones que los PJs pueden haber llevado a cabo durante esta aventura penalizan la postura inicial de Mengkare hacia ellos reduciendo su Duda desde 10, como se detalla a continuación. La duda de Mengkare no puede reducirse por debajo de 0. Aplica estos modificadores una sola vez, al comienzo de la discusión.

**Ladrones de tesoro:** cada PJ que robara algo del tesoro de Mengkare reduce la Duda de Mengkare en 1 (el dragón detecta automáticamente los tesoros robados). Si un PJ admite haberse llevado el tesoro y devuelve lo robado, Mengkare queda impresionado y su Duda aumenta en 1. El grupo puede eliminar este penalizador devolviendo todo lo que robaron.

**Infractores de la ley:** si alguno de los PJs ha sido sorprendido infringiendo alguna de las leyes de Promesa (como ser atrapado con broches de visitante falsos o resistirse al arresto), reduce la Duda de Mengkare en 1.

**Asesinos:** cada guardia de Promesa o guardia de la Ciudadela que los PJs hayan matado reduce la Duda de Mengkare en 1. Cada ciudadano de Promesa al que los PJs hayan matado reduce la Duda de Mengkare en 2.

**Prisioneros:** si alguno de los PJs ha sido arrestado en Promesa, reduce la Duda de Mengkare en 1.

sus planes con la *invocación anímica*, dejando escapar un suspiro frustrado. Entonces, comprende de inmediato que el objetivo de los PJs es evitar que siga adelante con la Gloriosa Empresa y use la *invocación anímica*. En ese momento interrumpe a los PJs, diciendo:

"Ah, entonces de esto trata todo. Habéis sabido de la encarnación de Dahak y mis planes para detenerla. Jóvenes, he pasado décadas estudiando y planeando este intento. He considerado innumerables soluciones y ésta es la menos perjudicial para Golarion. Es por el bien mayor del mundo entero. Me temo que el mañana debe arder, para que puedan florecer días posteriores. Parece que tenéis otras intenciones, sin embargo. Continudad, explicad vuestros planes y qué otras soluciones tenéis".

## CAMBIANDO LA MENTALIDAD DE MENGKARE

En este punto, los PJs deben trabajar para cambiar la mentalidad de Mengkare al plantear sus dudas acerca de que la Gloriosa empresa es la mejor opción. Mengkare comienza este debate con una puntuación de Duda de 10 y, a medida que los PJs presentan argumentos o señalan los fallos en el plan de Mengkare, aumentan la Duda del dragón. No hay límite para el tiempo que los PJs pueden debatir con el dragón, pero en cierto momento, se quedarán sin argumentos o comenzarán a repetirse. En este

punto (a tu discreción), Mengkare pone fin a la discusión con un gesto de la mano (prosigue con la reacción de Mengkare en la página 48). Alternativamente, si en algún momento los PJs elevan la Duda de Mengkare a 21 o más, el dragón se retracta inmediatamente y admite que los PJs están en lo cierto (prosigue con la reacción de Mengkare en la página 48).

Los PJs son libres de presentarle su caso a Mengkare como prefieran, pero lleva un seguimiento de los argumentos que ofrecen. Hay una serie de factores clave que, cuando se mencionan, permiten que los PJs intenten una prueba de habilidad para hacerle entender un argumento y elevar la duda de Mengkare. Siempre que los PJs ponen sobre el tapete uno de estos argumentos, como se detalla en Argumentos en contra, consulta las habilidades clave de ese argumento y pide a uno de los PJs que haga una prueba usando una habilidad clave a elección del grupo con la actividad Convencer a Mengkare. Presentando pruebas físicas se pueden obtener bonificadores por circunstancias a estas pruebas de habilidad, como se detalla a continuación.

## CONVENCER A MENGKARE

AUDITIVO | CONCENTRARSE | LINGÜÍSTICO | MENTAL

Has pasado varios minutos debatiendo con el dragón de oro Mengkare y has presentado información que puede aumentar su puntuación de Duda y hacerle reconsiderar sus planes de sacrificar a los habitantes de Promesa. Elige una de las habilidades clave asociadas con el argumento que usarás e intenta una prueba con esa habilidad: la CD requerida depende de la habilidad utilizada, como se indica en la sección Argumentos en contra a continuación.

**Éxito crítico** Aumentas la Duda de Mengkare en 2.

**Éxito** Aumentas la Duda de Mengkare en 1.

**Fallo** No logras aumentar la Duda de Mengkare.

**Fallo crítico** Socavas tu propio argumento. Reduces la Duda de Mengkare en 1.

## ARGUMENTOS EN CONTRA

A continuación, se enumeran varios argumentos y tácticas que los PJs podrían usar para convencer a Mengkare de que sus planes para Promesa tienen fisuras. Siéntete libre de ampliarlos como mejor te parezca o cuando los PJs presenten otros argumentos.

## ALTERAR LA INVOCACIÓN

**Habilidades clave** Arcanos u Ocultismo (CD 39), Diplomacia (CD 43), Naturaleza o Religión (CD 41)

Si los PJs hablaron con Jonivar (o si estudiaron las notas de la *invocación anímica*), pueden saber que la *invocación anímica* puede ser alterada para enfrentarse a Dahak de una forma distinta. Si los PJs han traído a Jonivar con ellos, con su apasionado testimonio se obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la prueba.

## APELAR A LA MISERICORDIA

**Habilidades clave** Diplomacia (CD 41), Sociedad (CD 43), Saber de Breachill, Kintargo, o cualquier otro Saber de ciudad (CD 39)

Mengkare pidió a la gente que formara parte de la Gloriosa Empresa, pero no ha sido del todo sincero con sus objetivos. Oficialmente, todos los ciudadanos de Promesa creen que solo intentan crear una utopía y desconocen el objetivo de Mengkare de usarlos como sacrificio. No es justo para estas personas pedirles que formen parte de estos planes sin su conocimiento. Si los PJs mencionan específicamente la historia de Breachill y citan cómo las personas del primer intento se rebelaron contra la idea del sacrificio personal, pero continuaron prosperando hasta convertirse en una ciudad moderna incluso después de que Mengkare los abandonara, obtienen un bonificador +4 por circunstancia de a la prueba.

## DAHAK ES EL AUTÉNTICO ENEMIGO

**Habilidades clave** Diplomacia (CD 43), Religión (DC 41), Saber de Dahak (CD 39)

En última instancia, los PJs y Mengkare tienen objetivos y deseos similares: la derrota de Dahak. Si los PJs le recuerdan a Mengkare que Dahak es el verdadero enemigo, y que, si hay una forma menos autodestructiva de derrotar a su manifestación, entonces lógicamente debería intentarse primero esa forma antes de llegar a algo tan drástico como el sacrificio de una ciudad. Si los PJs citan concretamente sus propios triunfos contra Dahak durante la campaña de la Era de las Cenizas, ya sea en confrontaciones más recientes como las del Capítulo 1 de esta aventura, o incluso tan tempranas como la derrota de su culto en *La Secta de las Cenizas*, obtienen un bonificador +4 por circunstancia a la prueba.

## LA TRAICIÓN DE EMALIZA

**Habilidades clave** Diplomacia o Intimidación (CD 39)

Si los PJs le revelan a Mengkare la traición de Emaliza, se sorprende. Si ofrecen pruebas, obtienen un bonificador +4 por circunstancia de a esta prueba. El testimonio de Rinnarv puede servir como prueba, al igual que revelarle a Mengkare que Emaliza estaba en posesión de un *orbe de los dragones de oro* parcialmente reconstruido o describir sus conexiones con la Triada Escarlata y su pleno conocimiento del compromiso de ese grupo con la esclavitud.

## LIBRE ALBEDRÍO

**Habilidades clave** ninguna (ver a continuación)

Mengkare es bastante inteligente, pero su intelecto es deficiente en ciertas áreas, particularmente en temas relacionados con la religión y la fe. Durante su estudio de la *invocación anímica*,

nunca se dio cuenta de que si los sacrificados no eran plenamente conscientes de su papel (si no podían usar su libre albedrío como seres mortales para elegir el martirio) la invocación tendría extraños e inesperados efectos no deseados. Si los PJs han descubierto esta potencialidad (ya sea estudiando la *invocación anímica* ellos mismos o después de hablar con Jonivar) y se la cuentan a Mengkare, la revelación lo pilla desprevenido y su Duda aumenta en 2 automáticamente sin requerir una prueba de habilidad.



Mengkare

## ORBE DE LOS DRAGONES DE ORO

**Habilidades clave** ninguna (ver a continuación)

Si los PJs le dicen a Mengkare que el *orbe de los dragones de oro* ha sido parcialmente reparado, se burla. Solo si le enseñan el orbe, les cree, en cuyo caso su conmoción aumenta automáticamente su Duda en 1. Si los PJs también le dan el orbe, su Duda aumenta en 2 en su lugar. Una vez que ve que el orbe ha sido parcialmente reconstruido, los PJs obtienen un bonificador +1 por objeto a cualquier otra prueba para convencerlo y aumentar su Duda.

## ORGULLO EN PROMESA

**Habilidades clave** Diplomacia (CD 43), Saber de Arquitectura o Ingeniería (CD 39), Sociedad (CD 41)

Si los PJs señalan las maravillas y las glorias de lo que Mengkare ha logrado en Promesa y le recuerdan que, si continúa con la *invocación anímica*, Promesa será recordada como una tragedia en lugar de un triunfo, su propio orgullo vuelve en su contra.

## RECUERDA TU PASADO

**Habilidades clave** Diplomacia (CD 41), Intimidación (CD 43), Saber de dragón (CD 39)

Mengkare ha vivido varios sucesos trágicos: la pérdida de sus padres, presenciar las atrocidades de la Cruzada Brillante, su esclavitud debido al *orbe de los dragones de oro*, la erupción accidental del Risco de Droskar y su primer intento fallido de crear una utopía, Breachill. Si los PJs sacan a relucir todo esto de forma piadosa o comprensiva, o desafían a Mengkare a superar estas tragedias, pueden elevar su Duda. Si los PJs preguntan específicamente qué pensarían los padres de Mengkare sobre sus acciones y planes, la vergüenza y la humildad de Mengkare les concede a los PJs un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

## VERDADES DE LA TRIADA ESCARLATA

**Habilidades clave** Diplomacia (CD 43), Saber de Política (CD 39), Sociedad (CD 41)

Los PJs pueden aumentar su duda al revelarle a Mengkare que la Triada Escarlata son esclavistas y villanos que han intentado controlarlo reconstruyendo el *orbe de los dragones de oro* para utilizar a la manifestación de Dahak como arma. Ofrecer pruebas concretas, como los diarios de Uri Zandívar o el testimonio de una arrepentida Emaliza, concede a los PJs un bonificador de circunstancia +4 a esta prueba.

## OFRECERSE COMO VOLUNTARIOS

**Habilidades clave** cualquier Saber de linaje (CD 39), Diplomacia (CD 43), Intimidación (CD 41)

Si los PJs se ofrecen a sí mismos y sus considerables habilidades para ayudar a Mengkare en su objetivo de derrotar a Dahak, pueden dejarlo impresionado. Si los PJs quieren usar un Saber de linaje (como Saber Elfo, Saber Mediano, Saber Enano, etc.), deben hacerlo ensalzando cómo honran a su propio linaje. Si, a tu elección, los PJs cuentan un incidente particularmente valiente, desgarrador o emocionante que muestre sus heroicidades desde cualquier punto durante la Senda de aventuras de *La era de las Cenizas*, obtienen un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba.

## LA REACCIÓN DE MENGKARE

Una vez que los PJs terminan de presentar su caso, la reacción de Mengkare depende de su puntuación final de Duda.

**Duda 21 o superior:** tan pronto como la duda de Mengkare llega a 21 o más, se pone a llorar, una visión que podría sorprender incluso a los héroes más insensibles. Se disculpa tanto con los PJs como con la gente de Promesa, explicando que sus intenciones eran por el bien de Golarion y toda su gente, pero ahora se da cuenta de que había sido cegado por su propia arrogancia y orgullo. Además, admite que estaba obsesionado con los fracasos de la humanidad, cuando siempre ha habido tantos, si no más, ejemplos de triunfos de la humanidad. "Un Ilgreth no debe deshacer las buenas obras de una nación entera", reflexiona. Recupera la compostura rápidamente y promete ayudar a los PJs en todo lo que pueda a preparar un método alternativo para lidiar con la manifestación de Dahak y les permite llevarse sus mejores tesoros en agradecimiento. (Si los PJs ya le han robado su tesoro, los perdona amablemente y les permite quedarse con los objetos que ya habían reclamado como propios). El alienamiento de Mengkare cambia de legal maligno a legal neutral y, con el tiempo, puede volver a redimirse por completo como legal bueno.

**Duda 16 a 20:** el nivel de Duda de Mengkare hace que se lo piense mejor. No está listo para admitir que Promesa se basaba en mentiras, ni se arrepiente de su caída al mal,

pero concede a los PJs el beneficio de la duda y considerará alternativas a su plan. Continúa con la preparación del ritual en la página 51.

**Duda 15 o menos:** Mengkare no queda convencido y tiene la intención de seguir adelante con sus planes para Promesa. En este punto, la fuerza es la única forma de evitar que siga adelante. Mengkare ordena a los PJs que abandonen Hermea de inmediato y si no lo hacen, provocan que el dragón ataque. Continúa con Luchando contra Mengkare en la página 49.

**Recompensa en PX:** concede a los PJs 160 PX si aumentan la Duda de Mengkare a 21 o más (esta recompensa equivale a lo que ganarían si derrotaran al dragón en combate). Concédeles a los PJs 80 PX si aumentaron su Duda a 16-20.

## DIPLOMACIA SIN TIRADAS DE DATOS

Tú o tus jugadores podéis considerar poco satisfactorias las mecánicas del juego para representar los intentos de los PJs de hacer entrar en razón a Mengkare durante un encuentro tan importante. En lugar de dejar que los dados determinen lo bien hablados y convincentes que son los PJs, considera dirimir la escena por completo mediante la interpretación. Tus jugadores pueden descubrir que interpretar un debate filosófico es más interesante que hacer pruebas de habilidad. Usa los puntos presentados en esta sección como ejemplos de argumentos que los PJs pueden utilizar para cambiar la mentalidad de Mengkare. Mientras los PJs presenten suficientes argumentos, deberían ser capaces de convencer a Mengkare. Recuerda que Mengkare está realmente abierto a las soluciones alternativas, pero quiere el menor riesgo para la Gloriosa Empresa a fin de tenerla como plan B. Esto significa que las apuestas están a favor de los PJs, siempre que lleven a cabo intentos genuinos de presentar argumentos creíbles.

Es posible que quieras combinar la interpretación con las mecánicas del juego. En este caso, concédeles a los PJs bonificadores a sus pruebas, generalmente un bonificador de situación a una prueba que varía de +2 a +4. También puedes concederles a los PJs un efecto de fortuna, permitiéndoles repetir una prueba. En última instancia, la elección sobre cómo interpretar este acontecimiento depende de ti. Ten esto en cuenta, ya que algunas malas tiradas en este encuentro pueden agriar el estado de ánimo y conducir a un resultado insatisfactorio para tu partida. Como DJ, tienes el poder de recompensar a los jugadores con una victoria independientemente de los resultados de las distintas tiradas.

## LA ESTRATEGIA DE EMALIZA

Si los PJs han aceptado como válida la historia de Emaliza, entraron en la Ciudadela de Oro en busca de los

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

fragmentos del *orbe de los dragones de oro* y nunca encontraron pruebas que sugirieran que tuviera un motivo oculto, entonces, cuando Mengkare regresa, la elige como portavoz para convocar a los PJs a hablar con él.

Emaliza busca a los PJs y les pregunta si han encontrado algún fragmento; si lo han hecho, les pide que se lo entreguen para su custodia y luego la acompañen a encontrarse con Mengkare, con la esperanza de hacer que se enfrente a la "verdad". Si los PJs prefieren llevar ellos los fragmentos, a Emaliza le parece bien porque sabe que su mera proximidad bastará para reforzar el *orbe de los dragones de oro defectuoso* que lleva.

En lugar de un debate filosófico con Mengkare, acompañar a Emaliza prácticamente asegura que tendrá lugar una pelea. En este escenario, lleva a cabo la reunión de los PJs con Mengkare de la misma manera que se presenta en Conociendo a Mengkare en la página 45, pero una vez que surge el tema de la *invocación anímica* y pide a los PJs que se expliquen, Emaliza da un paso adelante. Saca el *orbe de los dragones de oro defectuoso* de su bolsa de contención e intenta usar el dispositivo para someter a Mengkare. La jugada sorprende a Mengkare (y probablemente también a los PJs); como resultado, a Mengkare se le impone un penalizador -4 a las tiradas de iniciativa en combate. Emaliza intenta usar el *orbe de los dragones de oro* para controlarlo en cada asalto, pero como se detalla en la Caja de herramientas de la aventura, el orbe defectuoso no puede controlar por completo a un dragón. Lo mejor que puede hacer es dejar a un dragón inconsciente e inmóvil, algo que facilitará la presencia de fragmentos adicionales (la CD de la salvación contra los efectos del orbe aumenta en 1 por cada fragmento presente, aumentando en hasta 13 si los PJs recuperaron todos los fragmentos posibles del archivo). En esta pelea, Mengkare concentra su ira en Emaliza; si la destruye antes de que el orbe lo incapacite, dirige su atención hacia los PJs y les da la oportunidad de exponer su caso; en este caso, continúa con Cambiar la mentalidad de Mengkare (página 46), pero reduce la Duda inicial de Mengkare a 0, impón un penalizador -2 a las pruebas de los PJs durante el debate y elimina los argumentos de la Traición de Emaliza y el *orbe de los dragones de oro* de las opciones de los PJs.

## LUCHANDO CONTRA MENGKARE EXTREMO 19

Si los PJs no pueden o no quieren convencer a Mengkare de que ponga fin a sus planes o, al menos, le permiten intentar luchar contra la manifestación de Dahak primero, se las verán con su furia. El dragón no tolerará que nadie intente deshacer sus siglos de trabajo y planea dar ejemplo con los PJs. Llegado este punto, se niega a escuchar más argumentos y ni siquiera aceptará la rendición de los PJs.

Esta pelea puede tener lugar en varios lugares, pero lo más probable es que ocurra en la Ciudadela de Oro. Si la lucha estalla en las calles de Promesa, Mengkare huye inmediatamente y mantiene la distancia, usando su arma de aliento y conjuros para atacar desde lejos mientras hace todo lo posible para evitar daños colaterales a los ciudadanos o la arquitectura de Promesa.

Luchar en Promesa tiene un inesperado giro adicional. Muchos de los guardias de la ciudad siguen comprometidos con Mengkare y su causa. Estos guardias intentan apoyarlo en su lucha y se apresuran a atacar a los PJs. Cuando esto sucede, Inizra ordena a los guardias que se retiren, pero muchos de ellos ignoran la orden, solo para ser interceptados por otros compañeros. Los guardias se enfrentan y, en poco tiempo, una revuelta en toda regla se desata en la ciudad. Mengkare se enfurece aún más por este desarrollo e insiste en que la intromisión de los PJs es la causa de esta inquietud, y no el espectáculo del glorioso líder de la ciudad fuera de control. En este caso, siéntete libre de que los guardias de Promesa intervengan para atacar a los PJs o ayudarlos según te parezca apropiado.

Mientras combate en la Ciudadela de Oro, las tácticas de Mengkare son mucho más limitadas, especialmente si los PJs se retiran a uno de los cuatro complejos circundantes. Si se encuentra en la cámara central, Mengkare puede usar el vuelo y los ataques a distancia con mucha más facilidad e intenta infiligr a los PJs el mayor daño posible. Independientemente de a dónde conduzca la pelea, Mengkare lucha a muerte, con la intención de evitar que los PJs interfieran aún más en sus planes.

Si los PJs matan a Mengkare, los ciudadanos de Promesa quedan evidentemente conmocionados. Sin su líder, las reacciones de los habitantes son de la ira, confusión y dolor. Finalmente, los ciudadanos de Hermea acuden a los concejales de la ciudad en busca de consejo. Si Emaliza aún vive, culpa a los PJs y sostiene que deben ser juzgados por sus crímenes. En tal caso, es probable que la mejor opción para los PJs sea huir de Hermea y no volver jamás. Si Emaliza está muerta o encarcelada, o si sus delitos se hacen públicos, Inizra culpa a Emaliza y a la influencia corruptora de la Tríada Escarlata de la caída de Mengkare. En este caso, los PJs escapan de la ira del público: no podrán hacer uso de las instalaciones de entrenamiento de Promesa, por ejemplo, pero no se ven obligados a huir.

## MENGKARE

Página 90

**Iniciativa** Percepción +40

## CRÍATURA 23





## CAPÍTULO 3: CENIZAS

El clímax de la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* comienza una vez que los PJs se han enfrentado a Mengkare y tienen acceso al ritual de la *invocación anímica*. Llegados a este punto, el momento en que comienza el clímax se deja a los PJs: su objetivo debe ser utilizar la *invocación anímica* no para sacrificar a los ciudadanos de Promesa en un intento de destruir a Dahak, sino para reforzar sus propias almas y que puedan enfrentarse a la manifestación de Dahak en el interior del Anillo de Alseta. Una vez que los PJs comienzan a centrar su atención en esta trama, continúa con Preparar el ritual en la página 51. Si necesitas que un PNJ sugiera un curso de acción, Mengkare es una excelente opción para sugerir a los PJs que trabajen con él para derrotar a la manifestación de Dahak.

Pero primero, los PJs tienen tiempo para descansar y recuperarse e incluso para volver a entrenar. Si terminaron el Capítulo 2 sin desatar el caos absoluto sobre Promesa y verse obligados a huir, pueden aprovechar los recursos de la utópica

ciudad para desarrollar nuevos poderes increíbles. Además de aprovechar los recursos de entrenamiento de la ciudad (página 40) para volver a entrenar elecciones anteriores, los PJs deberían haber alcanzado el 20.º nivel y ahora pueden elegir su dote de clase más poderosa. El acceso a los recursos y archivos de la Ciudadela de Oro permite a los jugadores elegir también esta dote de clase de cualquiera de las opciones de clase raras presentadas en la Caja de herramientas de la aventura.

La manifestación de Dahak tardará muchos meses, o incluso años, en recuperar el poder suficiente para intentar otra fuga similar a la que intentó en el Capítulo 1 de esta aventura, pero si quieres dar una sensación de urgencia, puedes disponer que los PJs sean testigos de nuevas tormentas de dragón que intentan (y no logran) formarse sobre cualquiera de las *aiudara* del Anillo de Alseta. Con el tiempo, deberán enfrentarse al hecho de que, si no hacen nada, solo es cuestión de tiempo que la manifestación del dios de los dragones malignos se escape.

## Preparar el ritual

Como se detalla en ¿Qué sucede si los PJs fracasan? en la página 74, si Mengkare sigue adelante con la *invocación anímica* inalterada y sacrifica Promesa para tratar de destruir a la manifestación de Dahak, la falta de libre albedrío de los hermeanos provoca que el ritual tenga efectos indeseados. Esto no solo libera inmediatamente a la manifestación de su cárcel, sino que también hace que se manifiesten tormentas de dragón sobre las cinco *aiudara* restantes vinculadas al Anillo de Alseta, devastando gran parte de la región alrededor de Breachill. No hace falta decir que tal acontecimiento sería bastante apocalíptico.

Una solución mejor es que Mengkare y los PJs dejen las cosas como están. En este caso, la manifestación permanece atrapada, dándole a Breachill (y a Golarion) unos años, si no décadas. Sin embargo, esto solo pospone lo inevitable: con el tiempo, la manifestación de Dahak intentará escapar de nuevo, obligando a los PJs (u otros héroes) a vivir una repetición de los acontecimientos del Capítulo 1 una y otra vez. Con el tiempo, la manifestación ganará uno de estos conflictos y escapará, resultando en una situación muy similar a la anterior.

La mejor solución sería alterar la *invocación anímica* para que refuerce a los PJs contra el poder del dios dragón, dándoles la oportunidad de enfrentarse a la manifestación en el corazón de su imperio y prisión, un semiplano que existe en el de los portales vinculados del Anillo de Alseta. Si los PJs no se topan con esta idea por su cuenta, PNJs como Jonivar, Inizra o incluso Mengkare (suponiendo que esté abierto a planes e ideas alternativas) podrían sugerirlo.

Cuando los PJs estén listos, pueden intentar entrar en la red de *aiudara* del Anillo de Alseta para enfrentarse a la manifestación de Dahak. Sin embargo, hacerlo no es un proceso sencillo. Atravesar uno de los portales hasta una estación de paso no basta para llegar al semiplano donde reside la manifestación. En su lugar, los PJs deben acceder a la estructura mágica subyacente que conecta todos los portales. Afortunadamente, Candlaron creó un punto de acceso fácil a esta red de apoyo metafísico durante su creación del Anillo de Alseta. Llamó a este reino el Rellano de Alseta.

Si Mengkare o Jonivar están ayudando a los PJs, pueden explicarles a los PJs lo que han aprendido del Rellano de Alseta durante sus estudios. Emaliza e Inizra también conocen el portal al semiplano, pero no están seguras de los detalles de su funcionamiento. Dejados a su albedrío, los PJs pueden descifrar la existencia del Rellano de Alseta con una prueba con éxito de CD 45 para Identificar Magia mientras estudian cualquiera de las *aiudara* del Anillo de Alseta.

Una vez que los PJs conocen el Rellano de Alseta, acceder a él es un proceso relativamente sencillo. Deben poner en contacto las cinco llaves del portal restantes contra cualquiera de los portales mientras se concentran en los "espacios" metafísicos entre ellos. Este proceso cambia temporalmente el foco de la *aiudara*, proyectando un vacío sin luz en su interior. La *aiudara* ha creado ahora un pasaje abierto hacia el área F1 del Rellano de Alseta. Si los PJs no tienen todas las llaves consigo, aún pueden acceder al Rellano de Alseta con una prueba con éxito de Arcanos, Ocultismo o Saber de las *aiudara* CD 45.

Sin embargo, los PJs que entran en el Rellano de Alseta sin protegerse primero con una *invocación anímica* alterada pronto descubren que han cometido un error.

## ALTERAR LA INVOCACIÓN

Utilizando los registros de Mengkare sobre la invocación anímica del área E7, un PJ puede aprender el conjuro con una prueba con éxito CD 43, 10 horas de estudio y un gasto de 7.000 po en materiales. Si Mengkare todavía vive y está aliado con los PJs, puede enseñarle el ritual, en cuyo caso no se aplica el coste de po (aporta los materiales de sus propios recursos) y la CD de la prueba

## CAPÍTULO 3 RESUMEN

Tanto si Mengkare ha sido derrotado como convencido de cambiar sus planes, la amenaza que representa la manifestación de Dahak aún persiste. ¡Ha llegado el momento para que los héroes entren en el semiplano en el interior del Anillo de Alseta para enfrentarse a Dahak en persona!

### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las *aiudara*

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

## UN DESARROLLO IMPROBABLE

En el improbable caso de que Emaliza aún viva y Mengkare esté incapacitado, el dragón de oro aún puede servir como punto de anclaje para la *invocación anímica* alterada. En este escenario, Emaliza alienta a los PJs a entrar en el Rellano de Alseta mientras se queda atrás para terminar de trabajar en la reparación del *orbe de los dragones de oro* integrando los últimos fragmentos en él, y llevar a cabo su maquinación final como se detalla en la página 63 en el Plan de Emaliza.

para aprenderlo es solo 41. Si Mengkare aún vive, también puede servir como el lanzador principal del ritual y los PJs como lanzadores secundarios.

Alterar el ritual para proteger a los PJs del poder de Dahak requiere un trabajo adicional, que debe ser realizado por un personaje que conozca el ritual de la *invocación anímica*, (puede ser Mengkare, Jonivar o cualquier PJ que haya aprendido el ritual). El proceso de ajustar el ritual de esta manera lleva 8 horas de trabajo, pero tiene éxito automáticamente, después de lo cual el lanzador principal del ritual puede decidir si quiere lanzar la *invocación anímica* en su forma original o alterada; las reglas para la forma alterada están en la página 74 de la Caja de herramientas de la aventura.

Cuando los PJs estén listos, pueden llevar a cabo la *invocación anímica* en cualquier lugar a una milla (1,6 km) de uno de los portales del Anillo de Alseta; si están colaborando con Mengkare, éste sugiere realizar el ritual en su guarida. Esta aventura supone a partir de este momento que los PJs llevan a cabo la forma alterada del ritual para reforzarse contra la influencia de la manifestación. Ten en cuenta que esta alteración requiere que una criatura que conozca el ritual funcione como un ancla para la magia del ritual; esta criatura no tiene por qué participar activamente en el lanzamiento del ritual, sino que debe estar a una milla (1,6 km) o menos del lugar del ritual. Mengkare se ofrece voluntario para ser el ancla del lanzamiento, liberando a los PJs de la difícil decisión de elegir quién se queda atrás. Si Mengkare no está disponible, Jonivar se ofrece como voluntario para este trabajo. Si ninguno de los dos está disponible, los PJs deben enseñarle a otra persona el ritual si no quieren dejar atrás a uno de los suyos mientras el resto entra en el Anillo de Alseta. Mengkare señala que sería una elección horrible para ser enviado al anillo en lugar de uno de los PJs, porque, si bien es ciertamente poderoso, la manifestación de Dahak tiene un poder particular sobre los dragones que no será tan potente contra los PJs.

## El Rellano de Alseta

Cuando los elfos ekujae derrotaron a la manifestación de Dahak y la desterraron al "espacio intermedio" que existía

en el interior de los portales del Anillo de Alseta, las energías desterradas del dios infectaron e infundieron el semiplano que Candlaron había planeado originalmente para que sirviera como armazón para los portales. A lo largo de los siglos, este semiplano, conocido como el Rellano de Alseta, se ha convertido en la sala de juegos de Dahak. Desconectada de su fuente, la manifestación de Dahak ha llegado a creer que en realidad es la auténtica forma de Dahak e incluso se refiere a sí misma como tal. Ha infundido el Rellano de Alseta con su esencia divina, creando una serie de cinco reinos vinculados, cada uno poblado con sus propios habitantes. Algunas de estas criaturas son creaciones de la manifestación de Dahak, otras son muertos vivientes alimentados por almas que quedaron atrapadas en el Rellano de Alseta como un desafortunado efecto secundario del uso original de la *invocación anímica*, y algunas son viajeros planarios que han sido arrastrados al semiplano y han quedado atrapados.

Si bien la manifestación de Dahak se considera un dios vivo a cargo de su propio destino, todavía vive su vida de acuerdo con los ideales que el propio Dahak le inculcó. La manifestación cede constantemente a sus impulsos primarios y busca causar la destrucción y la ruina lo mejor que puede. Para satisfacer este deseo, la manifestación usa sus habilidades para causar destrucción cíclicamente en los cinco reinos vinculados conectados al Rellano de Alseta. Muchas veces, son recreaciones de momentos que la manifestación presenció en el pasado. Otras veces, son escenas de posible destrucción, relatos ficticios que la manifestación crea para deleitarse con lo que podría ser. A veces, estas viñetas son reinterpretaciones de escenas o incluso emociones que la manifestación ha sentido durante su temporada en la red.

Sin embargo, el ciclo de la manifestación de Dahak que crea constantemente nuevas realidades en el interior de estos nodos para entrar, destruir y volver a crear ha terminado recientemente. Cuando los PJs abrieron el Portal de la Venganza por primera vez durante el Capítulo 1, la manifestación abandonó su rutina para arremeter contra los PJs y atacarles. Desde que fracasó su escape, la manifestación de Dahak ha permanecido al acecho, en parte taciturna por su propia frustración y en parte recuperando sus energías mientras planea su próximo intento de fuga. En su distraída negligencia, la manifestación ha dejado sus viñetas más recientes inalteradas por el momento, y es en estas realidades adyacentes al Rellano de Alseta donde los PJs pueden llegar al corazón de la manifestación y, con suerte, ¡ acabar con ella!

## EN EL INTERIOR DE LA RED

El Rellano de Alseta es una forma única de semiplano compuesto por varios semiplanos más pequeños conocidos como nodos. Cinco de estos nodos están vinculados a un sexto nodo central que sirve como núcleo, mientras que un séptimo nodo, la verdadera prisión de la manifestación, se

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las *aiudara*

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

encuentra detrás de todos ellos. En esencia, los cinco nodos circundantes son como salas individuales conectadas a una cámara central. La disposición de estos cinco nodos refleja la disposición de las *aiudara* en el Anillo de Alseta y proporciona a esos portales el soporte metafísico que necesitaban para existir. La prisión de la manifestación existe entre bambalinas y solo se puede acceder a ella una vez que se elimina su influencia en los otros cinco nodos. (Ten en cuenta que en la segunda generación de *aiudara* que creó Candlaron, abandonó este método de portales, dejando el Rellano de Alseta como una creación única).

Cada uno de los nodos es un área distinta, cada uno tiene sus propias reglas ambientales y una forma y tamaño ligeramente diferentes. En algunos, sus límites son físicos y se muestran como muros sólidos. En otros, lo que parece ser una extensión más grande es poco más que un límite sólido adornado con astutas ilusiones para dar la impresión de un área mucho más grande. En tales áreas, el techo ilusorio se eleva a una altura de 100 pies (30 m). Los intentos de ir más allá del límite de un nodo son infructuosos: nada existe más allá de estos límites y los PJs no pueden dañarlos ni alterarlos. En cada nodo, un ciclo repetitivo de sucesos devastadores se reproduce una y otra vez en un bucle sin fin que se reinicia cada vez que los intrusos en el nodo salen de él. Solo al derrotar a la influencia de Dahak en un nodo se puede poner fin a este ciclo; una vez que se purifican los cinco nodos, los PJs pueden entrar en la guarida de la manifestación.

**DRENADO DE ALMAS**

Si bien algunos de los nodos pueden tener efectos ambientales adicionales, un efecto particularmente peligroso que los infunde a todos es un devastador drenado de almas que afecta a todas las criaturas no nativas en el interior del semiplano, incluidos todos los PJs. Cada asalto en que una criatura visitante permanece en el interior del Rellano de Alseta, su valor de condenado aumenta en 1. Una criatura visitante que muere como resultado de este efecto se transforma en un espectro de *aiudara* (página 78). La *invocación anímica* modificada (página 74) puede proporcionar a los PJs inmunidad completa a este efecto de drenado de almas.

**F1. EL RELLANO DE ALSETA****MODERADO 20**

Esta gran cámara parece estar construida con muros que simulan un cielo nocturno estrellado. Hay una plataforma circular de piedra en el centro del suelo de piedra pulida, mientras que un zumbido constante resuena por todo el espacio. La cámara tiene seis lados, cinco de los cuales contienen un arco de piedra brillante que se parece a una de las cinco *aiudara* en el Anillo de Alseta. Dentro de cada arco se agita una imagen vaga y borrosa de una escena diferente. Una gran hendidura abierta en la sexta pared conduce a lo que parece ser un pequeño claro cubierto de hierba.

Cuando los PJs entran al Rellano de Alseta, aparecen en la plataforma de piedra en el centro de la sala. Cualquier visitante del Rellano de Alseta comprende instintivamente que puede abandonar el semiplano al pisar esta plataforma y Activarla por visualización, como si se tratara de un objeto mágico.

Los cinco portales en los muros de esta sala se corresponden con los portales en el Anillo de Alseta y el sexto muro, el que conduce al área F2, corresponde al Portal del loto destruido del Anillo de Alseta. Un personaje puede de pasar a través de cualquiera de estos portales con solo atravesar uno de los arcos de piedra abiertos, lo que los transporta al punto de llegada en el nodo correspondiente. El paisaje vagamente visible en el interior de los cinco arcos y el nodo al que se conecta cada uno se detallan a continuación.

**F1a. Portal de la Joya:** este portal muestra una gran cámara subterránea atravesada por canales de roca fundida y conduce al nodo del Portal de la Joya (área G).

**F1b. Portal del Ocaso:** este portal muestra unas áridas tierras baldías atravesadas por ríos de lava burbujeante y conduce al nodo del Portal del Ocaso (área H).

**F1c. Portal del Cazador:** este portal muestra un río que fluye a través de una densa jungla. Se ha construido un santuario sobre el río y conduce al nodo del Portal del Cazador (área I).

**F1d. Portal del sueño:** este portal muestra una pequeña piedra sobre un prado soleado y conduce al nodo del Portal del Sueño (área J).

**F1e. Portal de la Venganza:** este portal muestra una caverna subterránea que parece ser la guarida de un dragón y conduce al nodo del Portal de la Venganza (área K).

**Criaturas:** aquí se encuentran tres criaturas extradimensionales conocidas como vazgorlus. A diferencia del resto de habitantes del Rellano de Alseta, los vazgorlus son visitantes, atraídos al área por las emanaciones mágicas únicas que exudan los portales en el interior del semiplano. Inmunes por naturaleza a los efectos de drenado del Rellano de Alseta, han estado rondando esta cámara durante algún tiempo, disfrutando de las energías del portal, pero la fascinación por los viajeros planarios recién llegados es irresistible: atacan a los PJs de inmediato y luchan a muerte.

**VAZGORLUS (3)****CRÍATURA 20**

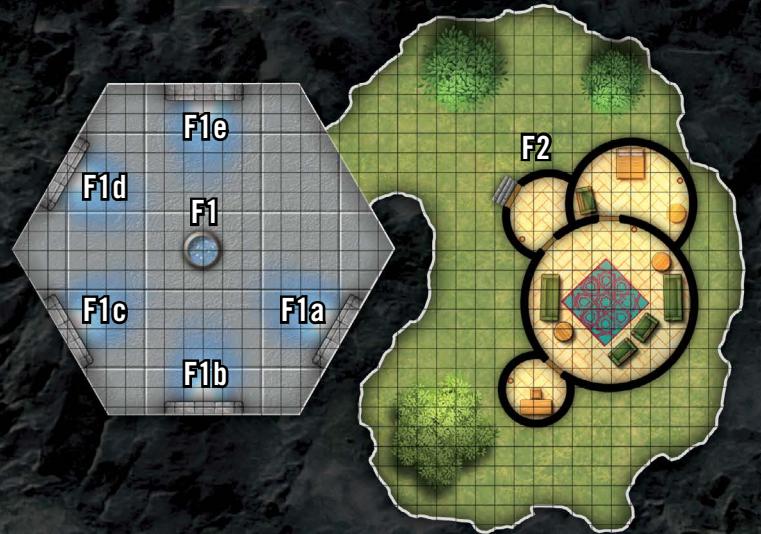
Página 85

**Iniciativa** Percepción +33

**F2. LA RESIDENCIA DE CANDLARON****BAJO 20**

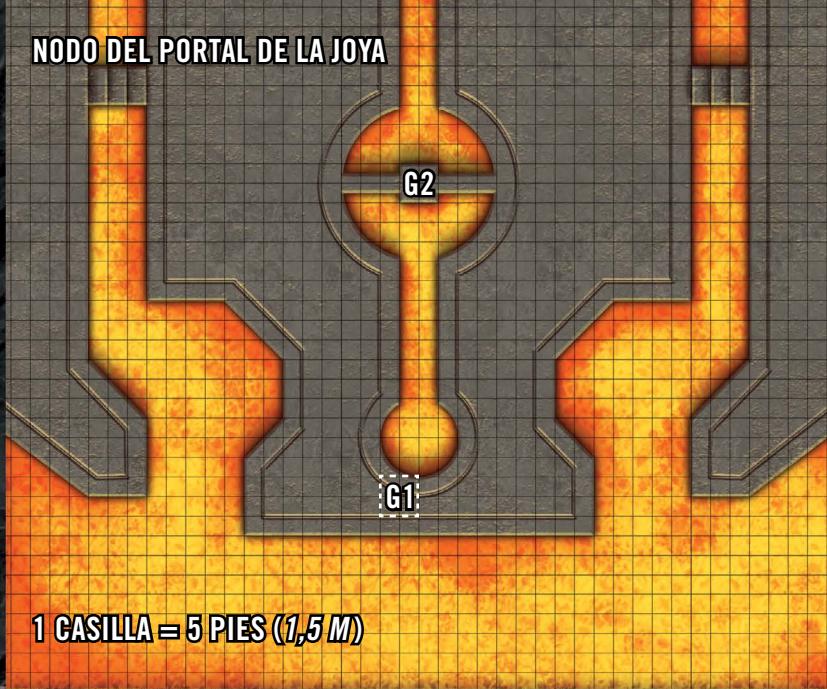
Esta cámara parece ser un pequeño claro cubierto de hierba y salpicado de árboles de un color vibrante, situado en el fondo de un profundo valle de cien pies (30 m) rodeado de muros de piedra. Un gran edificio de piedra perlada se encuentra al otro lado del claro. El edificio está compuesto de tres cúpulas

## EL RELLANO DE ALSETA



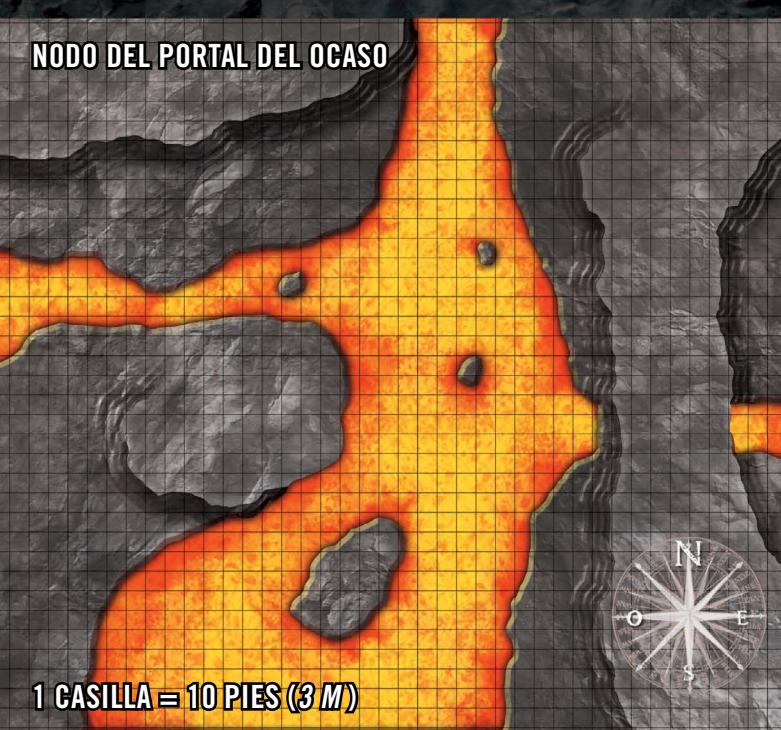
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

## NODO DEL PORTAL DE LA JOYA



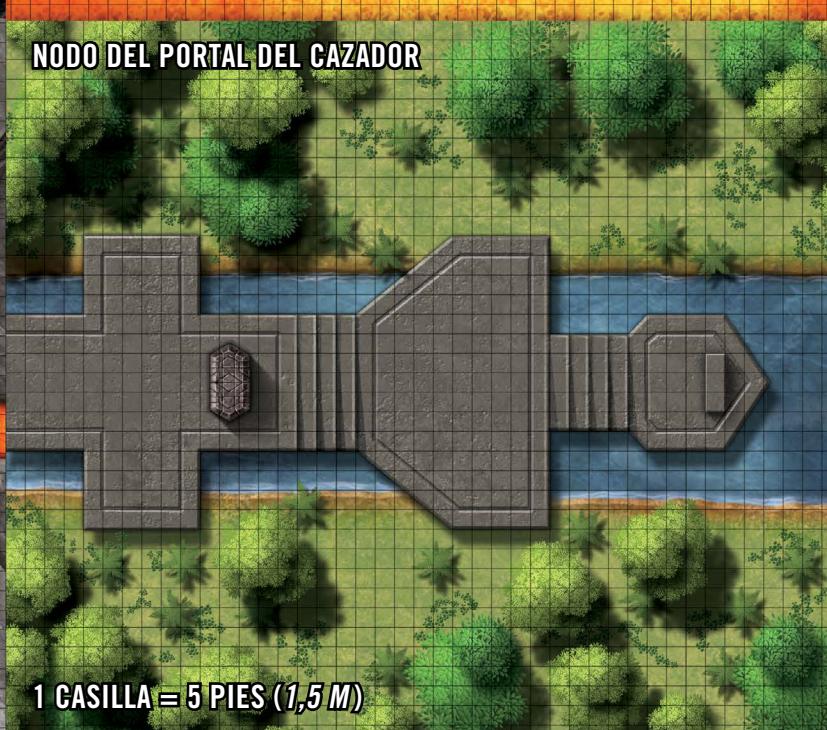
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

## NODO DEL PORTAL DEL OCASO



1 CASILLA = 10 PIES (3 M)

## NODO DEL PORTAL DEL CAZADOR



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

## NODO DEL PORTAL DEL SUEÑO



1 CASILLA = 10 PIES (3 M)

carlos Rodriguez (Order #36319852)

## NODO DEL PORTAL DE LA VENGANZA



1 CASILLA = 20 PIES (6 M)

conectadas, con una pequeña terraza que conduce a la puerta principal. El cielo es de un azul vibrante, aunque no se ve sol.

Este muro del núcleo originalmente estaba intacto y conducía al nodo del Portal del Loto, pero cuando la manifestación de Dahak quedó atrapada en el interior de la red *aiudara*, el violento proceso destruyó el enlace del Portal del Loto con el Anillo de Alseta. Esta destrucción se hizo eco en el Rellano de Alseta y la pared del centro se derrumbó. El proceso liberó las energías planarias del nodo, pero no las destruyó. En su lugar, las energías se reconstituyeron en una imagen del área que rodea el otro lado del Portal del Loto antes de la destrucción de éste.

Este claro es una representación precisa del claro junto al Portal del Loto en el momento de la destrucción de la puerta, aunque los muros de piedra son una invención. Candlaron hizo del edificio abovedado su residencia mientras trabajaba en el Anillo de Alseta. Esta residencia le permitió ir y venir con facilidad, especialmente durante sus largas noches de trabajo en la red, y permanece completamente amueblada y abierta para que los PJs la utilicen como lugar de descanso mientras viajan entre nodos, siempre que logren entablar amistad con su inusual habitante muerto viviente.

**Criatura:** el verdadero Candlaron desapareció del mundo mucho antes del encarcelamiento de Dahak y la destrucción del Portal del Loto, pero el Rellano de Alseta retuvo una especie de impresión psíquica de su presencia debido a las muchas horas que pasó trabajando en la *aiudara* del Anillo de Alseta. Cuando el encarcelamiento de Dahak devastó el área y creó esta copia de la Residencia de Candlaron, las energías espirituales latentes que Candlaron dejó tras de sí formaron un duplicado fantasmal del antiguo lanzador de conjuros elfo. Este eco espiritual de Candlaron es a efectos prácticos un duplicado incorporeal del hombre antes de abandonar el Anillo de Alseta. Aunque no es corporal, su conexión con el área le permite afectar los objetos en su interior como si tuviera una forma física. Esta conexión también le impide abandonar el claro y aventurarse en el Rellano de Alseta.

El eco de Candlaron conserva algunos de los recuerdos del elfo, pero es una copia imperfecta. El eco da la bienvenida a los PJs si entran en el claro, invitándolos a su casa a compartir un té y una buena conversación. El eco de Candlaron es muy parecido a cómo era en vida: encantador, culto y amable. Los recuerdos incompletos del eco implican que no puede detallar gran parte de la vida durante su época, pero está impaciente por explicar su trabajo en el Anillo de Alseta. También está ansioso por escuchar cualquier historia que tengan los PJs, siempre interviniendo con pensamientos perspicaces o con la pregunta correcta para alentar al PJ a hablar durante horas. Debido a su personalidad incompleta, hay momentos en que el rostro del eco se queda inmóvil en una emoción dada durante segundos o incluso minutos antes de que el eco pueda elegir una

## PURIFICAR NODOS

Cada vez que los PJs liberan uno de los nodos, la esencia mágica purificada de la cámara los atraviesa y les infunde un poder adicional que los refuerza de poderosas formas. Estos efectos son, básicamente, incrementos permanentes, dado que persisten a lo largo de esta aventura. Con estos incrementos, los PJs estarán aún más protegidos durante su combate definitivo en el Pantano Adamantino contra la manifestación de Dahak. Si quieras continuar esta campaña, puedes optar porque los beneficios de purificar los nodos sigan siendo permanentes o que se desvanezcan con el tiempo según te parezca.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las *aiudara*

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura

reacción que sea adecuada para la situación. Si los PJs no tienen claro cómo funciona el Plano fundamental dentro del Anillo de Alseta, el eco de Candlaron se lo explica con entusiasmo, ya que este es uno de los pocos detalles que están cimentados en la memoria del eco. A medida que los PJs interactúan con él, deberían darse cuenta pronto de que el eco no tiene la capacidad de ver lo que le rodea tal como es en realidad: cree que el área se encuentra en el interior de Kyonin, muy cerca del Portal del Loto. Del mismo modo, cualquier conversación sobre semiplanos, Dahak o la presencia de acantilados de piedra en las proximidades lo confunde; rechaza estas nociones, dando a entender que son los PJs quienes están confundidos.

Si los PJs se van a un nodo y vuelven, Candlaron no conserva ningún recuerdo de ellos. Se muestra encantado de darles la bienvenida como amigos y se disculpa rápidamente por olvidar cualquier interacción previa que hayan tenido. Si los PJs quieren permanecer en el interior de la Residencia de Candlaron, hospeda a los PJs lo mejor que puede e incluso se ofrece a abandonar el edificio si no hay suficiente espacio para todos. Insiste en esto, afirmando que le gusta dar largos paseos afuera.

Sin embargo, a medida que los PJs van eliminando la influencia de Dahak de los otros cinco nodos, la ira del dios dragón crece y comienza a filtrarse desde su prisión y estas emociones violentas echan raíces en el eco de Candlaron. Como resultado, una vez que los PJs hayan liberado a tres de los cinco nodos de la influencia de la manifestación y vuelvan aquí, descubrirán que el eco de Candlaron está claramente cambiado: se ha vuelto tenso e irritable. Si los PJs se acercan a la residencia, el eco les dice que se mantengan alejados, e incluso los ataca si siguen acercándose. El eco de Candlaron lucha hasta ser destruido, solo para reaparecer la próxima vez que los PJs regresen de sus viajes. Una vez más, se muestra alegre y amigable, y se disculpa rápidamente por sus acciones si se le habla sobre el ataque, dado que su destrucción y reconstitución han eliminado la influencia de la ira de Dahak.

Un PJ que interactúa con el eco y tiene éxito en una prueba de Religión CD 43 para Recordar conocimiento se da cuenta de la verdadera naturaleza de éste y de que es poco más que una copia mágica del verdadero Candlaron. No queda ningún fragmento real del alma del elfo atrapado en el eco. El eco continuará revitalizándose si es destruido mientras Dahak permanezca atrapado en el Rellano de Alseta, pero una vez que la manifestación es derrotada, el eco de Candlaron también se desvanece.



## ECO DE CANDLARON

**CRÍATURA 21**

N	MEDIANO	ESPÍRITU	FANTASMA	INCORPORAL
---	---------	----------	----------	------------

Fantasma elfo (*Bestiario*, pág. 166)

**Percepción** +35; visión en la oscuridad

**Idiomas** dracónico, elfo, silvano

**Habilidades** Arcanos +40, Diplomacia +36, Ocultismo +40, Religión +36, Sigilo +34

**Fue** -5, **Des** +10, **Con** +0, **Int** +10, **Sab** +7, **Car** +8

**Ligado a una ubicación**

**CA** 46; **Fort** +30, **Ref** +33, **Vol** +36

**PG** 315, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencia** todo el daño 15 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

**Rejuvenecimiento** (divino, nigromancia) El eco de Candlaron rejuvenece mientras la manifestación de Dahak sigue con vida.

**Velocidad** volar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ mano fantasmal +39 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 8d8+8 negativo

**Conjuros arcanos innatos** CD 44, ataque +39; **10.º deseo**; **9.º disyunción**, exigencia telepática; **8.º laberinto, palabra de poder aturdidor**; **7.º duplicar enemigo, invertir gravedad, rociada prismática**; **6.º doble engañoso, cadena de relámpagos (x2)**; **5.º alucinación, cono de frío, desesperación aplastante**; **4.º esfera elástica, sugestión (x2)**; **3.º disipar magia, ceguera, lentificar**; **2.º contorno borroso, maniobra telecinética (x2)**; **1.º grasa, rayo de debilitamiento (x 2)**; **Trucos [10.º]** detectar magia, leer magia, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasmal

**Gemido pavoroso** ➔ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) CD 44

**Asalto telecinético** ➔ (divino, evocación) 12d6 contundente, CD 44

## G. NODO DEL PORTAL DE LA JOYA

**MODERADO 20**

Dos canales de lava atraviesan esta enorme cámara de piedra, rodeando una plataforma de piedra que cuenta con un tercer canal que fluye a través de su centro. Una pequeña pasarela de piedra permite cruzar el canal central hasta una plataforma cuadrada en el medio. Un brillante orbe dorado se encuentra sobre un pequeño pedestal en el centro de esta plataforma. Los tramos de escaleras a ambos lados de la cámara permiten el acceso a una pasarela elevada que rodea la cámara principal.

Del mismo modo que Mengkare ha estudiado a la manifestación encarcelada de Dahak desde el exterior del Rellano de Alseta, la manifestación de Dahak también ha estado intrigada por el dragón de oro. A lo largo de los siglos que Mengkare ha pasado cerca del Portal de la Venganza, muchos fragmentos de sus sueños han atravesado las capas de la realidad, y la manifestación de Dahak captó rápidamente las que más preocupaban a Mengkare. Los recuerdos del dragón de oro de la época que pasó esclavizado por el mago humano Ilgreth atrajeron particularmente a la mani-

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

festación de Dahak, y fue a partir de estos recuerdos que la manifestación dio forma a este nodo.

Cuando los PJs llegan al Portal de la Joya, aparecen en el área punteada cerca del final del canal de lava central, como se indica en el mapa (área **G1**). El suelo en esta área continúa brillando suavemente, lo que les permite regresar al área **F1a** quedándose de pie en este lugar y activando el portal. Más allá de los límites del nodo, como se muestra en el mapa, se extiende lo que parece ser un gran taller construido en el borde interior de una caldera volcánica (esto es, en realidad, una mera ilusión que oculta los límites del nodo).

Ilgreth usaba el estanque de lava central durante su investigación para probar distintos materiales y los efectos de la lava en ellos. Usaba la plataforma cuadrada (área **G2**) para tomar notas mientras observaba los resultados. La esfera dorada es una recreación del *orbe de los dragones de oro*. Sin embargo, carece de cualquiera de los poderes reales del orbe, ya que los dragones controlados por él son meras creaciones de la manifestación de Dahak.

Las repisas a ambos lados de la cámara se elevan 15 pies (4,5 m) por encima de la sección principal del taller. El mago pretendía que sus esbirros e invitados observaran desde arriba mientras demostraba su magia.

**Criaturas:** la manifestación del mago Ilgreth es, quizás, aún más cruel de lo que fue el mago en vida, y ha sido moldeada a partir de pesadillas puras extraídas de la mente de Mengkare. Cuando llegan los PJs, se lo encuentran de pie sobre la pasarela central, estudiando detenidamente sus notas, pero se muestra inmediatamente intrigado cuando detecta a los PJs. Ilgreth está abierto a la conversación, al menos al principio, y tiene curiosidad por saber si los PJs pueden ofrecerle algún conocimiento mágico nuevo o temas interesantes para su investigación: el mago no está particularmente sorprendido o desconcertado por su aparición en el área.

Los PJs pueden usar el interés de Ilgreth en su beneficio, siempre que hablen sobre temas que lo intrigan. A Ilgreth le interesan las discusiones sobre magia elemental, magia de control mental y magia de portales, y si un PJ logra tener éxito en una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión CD 44 mientras habla con el mago, puede impresionarlo con sus conocimientos. En este punto, el mago les pregunta a los PJs de dónde son, dejando en claro que le gustaría acompañarlos más allá de esta cámara. No puede activar el portal en el área **G1** (y, de hecho, antes de que llegaran los PJs, no sabía de su existencia), pero si los PJs activan el portal para él, lo atraviesa e inmediatamente deja de existir, volviendo a convertirse en las energías planarias en bruto que Dahak utilizó para crearlo en un principio.

Si los PJs no logran impresionar a Ilgreth, se ofenden por su actitud o le atacan sin más, el mago decide capturar a los PJs como sus últimos especímenes. Mientras ataca, mueve su mano sobre el orbe y lo usa para llamar a dos de

sus dragones rojos dominados, Jhalmiv y Traminant, para que lo ayuden. Los dragones rojos emergen de los estanques a ambos lados de la cámara y atacan a la vez: tanto ellos como Ilgreth hacen todo lo posible para capturar vivos a los lanzadores de conjuros evidentes, pero tienen poco interés en los no lanzadores de conjuros, contra quienes luchan a muerte.

**ILGRETH**

ÚNICO NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +39

**Idiomas** abisal, común, dracónico, enano, ignaro, infernal, infra-común

**Habilidades** Arcanos +35, Atletismo +28, Engaño +34, Intimidación +32, Ocultismo +35, Religión +28, Saber del Plano del Fuego +39

**Fue** +3, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +10, **Sab** +5, **Car** +6

**Objetos** bastón de fuego mayor (foco arcano), daga de golpe mayor +3

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

**PG** 350; **Inmunidades** fuego

**Velocidad** 25 pies (7,5m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga +35 (ágil, mágico, util, versátil S), **Daño** 4d4+14 perforante

**Conjuros arcanos preparados** CD 44, ataque +36; **10º cataclismo** (x2); **9º bola de fuego** (x3), **tromba de meteoritos**; **8º laberinto, terremoto, rayo polar** (x2); **7º bola de fuego, distorsionar la mente, égida de energía, rociada prismática**; **6º bola de fuego, cadena de relámpagos** (x2), **desintegrar, dominar**; **5º bola de fuego, cono de frío, disparar magia** (x2); **4º intermitencia, muro de fuego, puerta dimensional, volar**; **3º bola de fuego, esfera de invisibilidad, flecha ácida, lentificar**; **2º flecha ácida, imagen múltiple, invisibilidad, niebla de oscurecimiento**; **1º contacto electricizante, miedo, orden imperiosa, proyectil mágico**; **Trucos** (**10º**) **arco eléctrico, detectar magia, escudo, leer el aura, presidigitación, salpicadura de ácido**

**Conjuros de la escuela de magia** CD 44, 3 Puntos de Foco; **10º rayo de fuerza, tempestad elemental**

**Rituales arcanos** CD 44; **cautiverio, embaucamiento**

**Drenar objeto vinculado** ♦ **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos**

Ilgreth aún no ha actuado en este turno; **Efecto** Ilgreth puede lanzar unconjuro preparado que ya haya lanzado hoy sin gastar un espacio de conjuro. Todavía debe Lanzar el conjuro y cumplir con los otros requisitos del conjuro.

**Energía abrumadora** ♦ Si la siguiente acción de Ilgreth es lanzar un conjuro, el conjuro ignora 20 de resistencia al daño por ácido, electricidad, fuego, frío o sónico.

**JHALNIV Y TRAMINANT**

Dragones rojos venerables (*Bestiario*, pág.114)

**Iniciativa** Percepción +35

**Peligro:** los canales de lava son particularmente peligrosos. Cualquier criatura que termine su turno adyacente a



la lava sufre 3d6 de daño por fuego. Cualquier criatura sumergida en la lava sufre 20d6 de daño por fuego. Ilgrehth hizo que su taller se aclimatara mágicamente, por lo que siempre está fresco para evitar que los invitados sufren daños por el calor extremo.

**Purificar el nodo:** una vez que los PJs acaban con Ilgrehth y sus dragones mascotas, o tan pronto como Ilgrehth es atraído a atravesar el portal, la lava en este nodo se enfria de inmediato y los límites del nodo se vuelven grises a medida que el nodo se limpia de la influencia de Dahak. La magia purificada ayuda a proteger a los PJs contra el control mágico: cada vez que hagan una tirada de salvación contra un efecto que intenta controlarlos, los PJs usan el resultado para un grado de éxito por encima del resultado de su tirada de salvación.

#### H. NODO DEL PORTAL DEL OCASO

**SEVERO 20**

Un enorme río de lava fluye a través de un escarpado cañón de tierras baldías en una noche de luna llena, iluminando el paisaje agrietado desde abajo con el resplandor de la roca fundida. Varias cornisas se elevan desde el río de lava en todas direcciones, que sirven como puentes y plataformas. Una gran escarpa en forma de meseta se encuentra en el centro del área a unos treinta pies (9 m) por encima de la lava hirviante. Al norte, un inmenso volcán se alza con sus laderas extrañamente pálidas mientras arroja fuego y cenizas al cielo, como presagio del apocalipsis.

Dahak no es el único dios de la destrucción. Hay otro con una capacidad de destrucción aún mayor (una que Dahak codicia y ante la que retrocede con horror simultáneamente): Rovagug. Dahak ayudó a los otros dioses en la antigua guerra que encarceló a Rovagug hace eones, pero desde entonces, el dios dragón ha tenido una opinión complicada sobre el otro. Por un lado, Dahak comprende la amenaza que representa la Bestia Agreste, pero por otro, está intrigado por la encarnación pura de la destrucción de Rovagug, particularmente por su capacidad de desatar devastadoras y poderosas semillas sobre el mundo mortal. En muchos sentidos, las semillas de Rovagug son análogas a la manifestación de Dahak: ramificaciones de un dios dejadas en el reino de los mortales para cumplir su voluntad.

La reciente conmoción de una de las semillas de Rovagug ha captado la atención de Dahak. En el 4709 RA, un príncipe efreeti llamado Jhavul casi completó su tarea de conceder mil deseos para renacer como Xotani El Que Sangra Fuego, una de las Semillas de Rovagug. Este proceso fue finalmente detenido por un grupo de aventureros, pero los aventureros solo pudieron interrumpir a medias el deseo de Jhavul. El último deseo incompleto aún tenía el poder suficiente para provocar que Xotani se agitara de su hibernación mortal, y esta agitación provocó una pequeña pero poderosa erupción de la Montaña Pálida. Los PJs probablemente se hayan encontrado con algunos de los descendientes de Xotani en la aventura anterior y el propio El Que Sangra Fuego sigue despertando lentamente bajo la Montaña Pálida hoy en día.

**Ilgrehth**

Dahak puede sentir los movimientos de Xotani a través de las vías mágicas y metafísicas que conectan el Rellano de Alseta con el Portal del Ocaso y se inspiró en esas ondas cuando corrompió el nodo del Portal del Ocaso. A medida que los PJs entran en el nodo del Portal del Ocaso, con una prueba de Naturaleza CD 30 o Saber de Katapesh CD 20 para Recordar conocimiento, un PJ identifica la ilusión del volcán como la Montaña Pálida, pero los PJs tendrán poco tiempo para contemplarlo antes de que surjan las criaturas que habitan este nodo.

**Criaturas:** Dahak creó, no una encarnación de Xotani, sino tres, lo máximo que podía contener la estructura subyacente de este nodo. Las tres encarnaciones de Xotani emergen de la lava y atacan a la vez, rugiendo de ira mientras hacen lo posible por devastar a los PJs.

### XOTANIS (3)

Página 83

**Iniciativa** Percepción +39

**Peligro:** la lava aquí supone un peligro similar al del área G (página 58).

**Purificar el nodo:** si los tres Xotanis son asesinados, los muros circundantes de esta área se oscurecen y los ríos de lava se enfrian y convierten en piedra sólida a medida que el nodo se purifica. Gracias a la magia purificadora todos los PJs obtienen resistencia al fuego 20.

### I. NODO DEL PORTAL DEL CAZADOR SEVERO 20

Un río fluye por debajo de una plataforma de piedra en esta extensa y humeante jungla. Un arco de obsidiana se alza en el centro de la estructura, mientras que un pequeño altar de piedra se encuentra en el extremo opuesto. El bosque que rodea el claro está ardiente, llenando el cielo oscuro con llamas anaranjadas, aunque las llamas aún no han llegado a las orillas del río, donde docenas, quizás cientos, de soldados Ekujae yacen muertos. Periódicamente, el humo se disipa lo suficiente como para revelar un eclipse de sol en el cielo.

La manifestación de Dahak es un ser rencoroso, que lleva resentido desde la Gran Caída. Para lidiar con su frustración, la manifestación recreó uno de sus recuerdos más odiados: el momento en que los elfos ekujae completaron la *invocación anímica* y la

desterraron a esta prisión. La manifestación ha estado volviendo periódicamente a este nodo, una recreación del lugar original en el que los ekujae llevaron a cabo el ritual, para destruir el santuario. Un PJ puede identificar este lugar con una prueba de Arcanos, Ocultismo o el Saber apropiado CD 40 para Recordar conocimiento. Los PJs aparecen en el Portal de Obsidiana cuando llegan a esta ubicación.

### CRÍATURA 20

Página 83

**Iniciativa** Percepción +39

**Peligro:** la lava aquí supone un peligro similar al del área G (página 58).

**Purificar el nodo:** si los tres Xotanis son asesinados, los muros circundantes de esta área se oscurecen y los ríos de lava se enfrian y convierten en piedra sólida a medida que el nodo se purifica. Gracias a la magia purificadora todos los PJs obtienen resistencia al fuego 20.

### I. NODO DEL PORTAL DEL CAZADOR SEVERO 20

Un río fluye por debajo de una plataforma de piedra en esta extensa y humeante jungla. Un arco de obsidiana se alza en el centro de la estructura, mientras que un pequeño altar de piedra se encuentra en el extremo opuesto. El bosque que rodea el claro está ardiente, llenando el cielo oscuro con llamas anaranjadas, aunque las llamas aún no han llegado a las orillas del río, donde docenas, quizás cientos, de soldados Ekujae yacen muertos. Periódicamente, el humo se disipa lo suficiente como para revelar un eclipse de sol en el cielo.

La manifestación de Dahak es un ser rencoroso, que lleva resentido desde la Gran Caída. Para lidiar con su frustración, la manifestación recreó uno de sus recuerdos más odiados: el momento en que los elfos ekujae completaron la *invocación anímica* y la

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
rramientas  
la aventura





**Criaturas:** durante la Era de la oscuridad, una serie de criaturas poderosas y peligrosas deambularon por Golarión. Entre estos estaban los enigmáticos tzitzimitl. Uno de estos horribles muertos vivientes salió del suelo en la Extensión de Mwangi cerca del santuario y comenzó a aterrizar a los elfos Ekujae del área mientras se preparaban para la *invocación anímica*. La manifestación de Dahak recreó a este poderoso terror para que destruyera repetidamente el santuario en el interior del nodo del Portal del cazador; el inmenso muerto viviente surge del suelo para atacar a los PJs en cuanto llegan, junto con cuatro espectros de *aiudara* que han sido atraídos por la presencia del tzitzimitl.

### TZITZIMITL

### CRÍATURA 19

Página 84

**Iniciativa** Percepción +32

### ESPECTRO DE AUIDARA (4)

### CRÍATURA 18

Página 78

**Iniciativa** Percepción +33

**Purificar el nodo:** el nodo se purifica una vez que los PJs destruyen al tzitzimitl y a los espectros de *aiudara*. El flujo de magia resultante que surge a través de los PJs refuerza su capacidad de supervivencia: cada vez que intentan una tirada de salvación contra un efecto que debería infilir daño negativo o la condición drenado, los PJs usan el resultado para un grado de éxito por encima del resultado de su tirada de salvación.

### J. NODO DEL PORTAL DEL SUEÑO

### MODERADO 20

Aquí se alza una gran fortaleza, que se eleva desde ondulantes campos de pastizales. Sus muros se elevan a una altura de treinta pies (9 m), mientras que su torre central de piedra se eleva a una altura de sesenta pies (18 m). Un gran pentagrama rojo está estampado en los muros de la torre central. Cerca crecen algunos cipreses. El cielo es soleado y claro, y el borde de un acantilado costero cercano brinda una vista majestuosa de un vasto mar azul.

Hace varios años, la ciudad chelaxiana de Kintargo se vio envuelta en una violenta rebelión cuando un lord-alcalde recién nombrado, Barzillai Thrune, promulgó una serie de leyes tiránicas para subyugar a la población local. Al final, un grupo rebelde local conocido como los Cuervos de Plata derrocó a Barzillai, pero no antes de que su espíritu intentara fusionarse con la región para convertirse en un genius loci. Parte de esta energía se filtró a través del Portal del Sueño en el Rellano de Alseta, intrigando a la manifestación de Dahak con la noción de una nación gobernada por diabolistas. Modificó esta pequeña copia de la costa de Ravounel para experimentar con ese concepto. Los PJs que tienen éxito en una prueba de Sociedad CD 25 o una prueba

del Saber apropiado para Recordar conocimiento reconocen que el terreno circundante coincide con el lugar donde actualmente se alza Kintargo, pero en lugar de una ciudad en expansión, solo hay una pequeña fortaleza.

Cuando los PJs llegan a este nodo aparecen en un área de 10 pies (3 m) cuadrados indicada en el mapa.

**Criaturas:** en la versión alternativa de Kintargo de la manifestación, Barzillai Thrune sigue vivo, por así decirlo. La fortaleza en sí está vacía, aunque en lo alto de las almenas centrales se encuentra lo que parece ser un solo humano que observa a los PJs acercarse. Con una prueba de Sociedad o del Saber apropiado CD 25 con éxito para Recordar conocimiento, un PJ reconoce al hombre como Barzillai Thrune.

Barzillai se dirige a los PJs como sus súbditos y les ordena que den un paso al frente, se inclinen ante él y juren lealtad a su causa. Si los PJs deciden hablar con Barzillai, intenta dirigir la conversación hacia la idea de que los PJs firmen un contrato infernal, prometiendo cualquier cosa a cambio de servidumbre eterna a su causa. A Barzillai realmente no le importa lo que pidan los PJs; solo quiere convencerlos para que vendan sus almas. Una prueba con éxito de Ocultismo, Religión o el Saber apropiado CD 40 basta para que un PJ detecte algo sospechoso en la forma en que Barzillai está ofreciendo los contratos, casi como si no estuviera hablando como un hombre sino como un infernal de alto rango en los ejércitos del Infierno.

En realidad, este Barzillai no es más que un diablo de la sima llamado y encarcelado en el interior del nodo por el poder de la manifestación, junto con un compatriota. El primer diablo de la sima se ha envuelto en una poderosa ilusión que permanece activa mientras no se mueva de sitio en lo alto de la torre. De lo contrario, esta ilusión tiene los efectos de *velo*, elevado a 10.º nivel. El segundo diablo de la sima permanece fuera de la vista detrás de la torre, mientras que el primero llama la atención de los PJs. Obligado por la voluntad de la manifestación, el diablo de la sima que se hace pasar por Barzillai no tiene verdadero poder para ofrecer sus propios contratos, pero si los PJs aceptan firmar, les lanza copias del contrato para que lo firman. Cualquier PJ que firme cancela inmediatamente los efectos de la *invocación anímica*, después de lo cual ambos diablos de la sima salen para mostrar su verdadera naturaleza y atacar a la vez. Si los PJs se niegan a firmar, Barzillai suspira decepcionado, descarta el contrato y luego ataca a los PJs junto a su aliado.

### DIABLOS DE LA SIMA (2)

*Bestiario*, pág. 89

**Iniciativa** Percepción +37

### CRÍATURA 20

**Purificar el nodo:** este nodo se purifica al matar a los diablos de la sima. A medida que la magia del nodo se purifica, los PJs son infundidos con magia que les permite ver a través de las mentiras mágicas y cada PJ obtiene la capacidad de lanzar *visión verdadera* una vez al día como un conjuro innato.

## K. NODO DEL PORTAL DE LA VENGANZA SEVERO 23

Hay una alfombra y varias estanterías en una esquina de esta caverna y varias mesas con instrumental científico en otra. Una réplica de peltre de una gran ciudad descansa sobre la mesa, rodeada por un puñado de figuritas de dragones de peltre. Un jardín crece en otro rincón de la sala, alimentado por la luz del sol que se filtra en la caverna desde una abertura en el techo. Un amplio túnel lleva fuera de la caverna.

Aunque Mengkare no lo sabe, cuando descubrió por primera vez la manifestación de Dahak en el interior del Rellano de Alseta, la manifestación también se fijó en el dragón de oro, notando su duda y conflicto interno. Desde entonces, la manifestación se ha aprovechado de estos sentimientos, infundiéndolos en este nodo, que ahora es su viñeta favorita. En los siglos transcurridos desde la corrupción de este nodo, la manifestación se ha abstenido de destruirlo debido al disfrute que le brinda el nodo.

Este nodo contiene una reproducción de las cámaras de la infancia de Mengkare, extraídas de los recuerdos del dragón, una cámara que antaño conectaba con las cavernas cerca de Breachill. Los PJs llegan a este nodo desde el túnel sur. Las áreas específicas de la guarida se detallan a continuación.

**K1. Cama de Mengkare:** esta gran área abierta era el lugar preferido para dormir del dragón.

**K2. Jardín:** el dragón de oro utilizó este jardín como lugar de meditación.

**K3. Cama de Tulminar:** Mengkare tenía un lobo terrible llamado Tulminar como mascota. El lobo era sorprendentemente dócil y leal al dragón y fue el mejor amigo de Mengkare durante muchos años. La vida de Tulminar se prolongó con el uso de la magia, pero finalmente falleció después de varias décadas. El lobo terrible parece estar durmiendo en esta piedra, pero nunca se despierta. La manifestación de Dahak colocó a este falso Tulminar solo para que pudiera ignorar a Mengkare.

**K4. Taller:** Mengkare usaba esta área de sus cámaras para jugar y experimentar. Tenía un amplio laboratorio de alquimia y muchas otras herramientas.

**K5. Biblioteca:** la biblioteca personal de Mengkare estaba llena de cuentos de todo Golarion. Estos incluyen fábulas, cuentos, aventuras heroicas y relatos históricos de acontecimientos notables. Todas las noches el dragón se pasaba horas devorando estas historias.

**K6. Maqueta de la ciudad:** al igual que en Hermea, Mengkare tiene una maqueta de una ciudad en su guarida, pero este modelo no representa a Promesa. En su lugar, representa una versión idealizada de Breachill. Cualquier PJ que estudie esta miniatura reconoce el terreno y ciertas

características, como las torres de agua de la ciudad o la estatua de su fundador, pero la maqueta en sí representa a Breachill en algún futuro potencial en el que ha sido ampliado para albergar a más de cien mil ciudadanos.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:** Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:** El precio de la paraíso

**Capítulo 3:** Cenizas hermanas

**Capítulo 4:** Hembra de la Ceniza

**Capítulo 5:** Cenizas hermanas

**Capítulo 6:** Hembra de la Ceniza

**Capítulo 7:** Cenizas hermanas

**Capítulo 8:** Hembra de la Ceniza

**Capítulo 9:** Cenizas hermanas

**Capítulo 10:** Hembra de la Ceniza

**Capítulo 11:** Cenizas hermanas

**Capítulo 12:** Hembra de la Ceniza

**Capítulo 13:** Cenizas hermanas

**Capítulo 14:** Hembra de la Ceniza

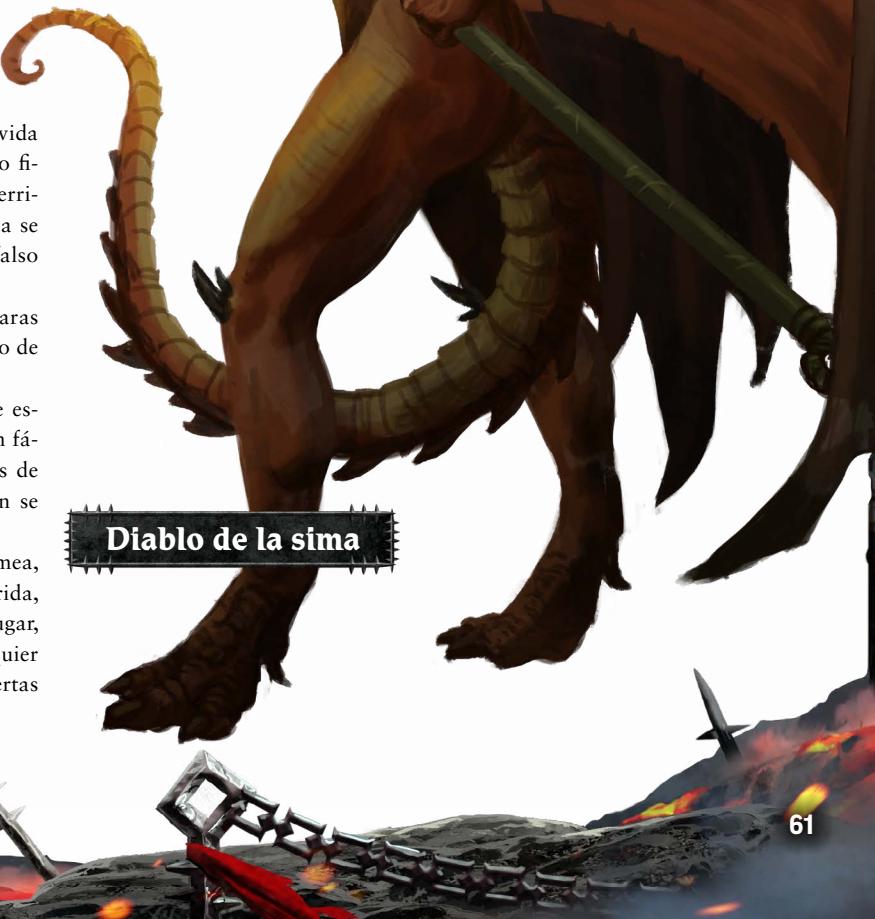
**Capítulo 15:** Cenizas hermanas

**Capítulo 16:** Hembra de la Ceniza

**Capítulo 17:** Cenizas hermanas

**Capítulo 18:** Hembra de la Ceniza

**Capítulo 19:** Cenizas hermanas



**Diablo de la sima**



**Criatura:** la manifestación de Dahak se basó en las emociones de Mengkare para recrearlo en el interior de esta viñeta. Aunque esta réplica se parece al Mengkare actual, tiene la personalidad y la maravilla infantil que tenía Mengkare cuando era un dragón mucho más joven. Cuan-

do llegan los PJs, este Mengkare de aspecto más joven está entusiasmado por conocer nuevos amigos. Inmediatamente los invita a ver su taller y su biblioteca. Aquí, Mengkare les enseña sus últimas creaciones y algunos de sus libros de cuentos favoritos. El joven dragón proclama con orgullo que será un héroe como los de sus cuentos y les pregunta a los PJs si alguna vez han vivido una aventura. Atiende a las historias de aventuras de los PJs con asombro.

Finalmente, Mengkare se acerca a la réplica en miniatura de Breachill. Cuando comienza a describir la ciudad, su baja autoestima se manifiesta y comienza a luchar consigo mismo. Su duda adopta la forma de una versión fantasmal y aterradora de su yo más joven. Comienza a reñir a Mengkare por todo lo que ha hecho. Afirma que se suponía que Mengkare era un gran héroe, pero en su lugar se convirtió en un malvado tirano dispuesto a cometer atrocidades para cumplir su noble objetivo. Mengkare responde, proclamando que todo valdrá la pena al final, que todos reconocerán el bien que ha hecho.

Mengkare y su baja autoestima continúan, discutiendo de acá para allá. Resulta evidente que se trata de una representación de los verdaderos sentimientos de Mengkare, que muestra que era consciente de todo el mal que estaba cometiendo en nombre de derrotar a la manifestación de Dahak. Si se les deja discutir, la baja autoestima termina por ganar y Mengkare abraza por completo sus malvados métodos, creciendo rápidamente hasta medir lo que un dragón de oro venerable.

Mientras las dos encarnaciones discuten, los PJs pueden intentar intervenir. Aunque ha hecho cosas terribles y malvadas, todavía tiene tiempo para compensar estas acciones y redimir sus pecados. Los PJs pueden intentar convencer a Mengkare de buscar penitencia por todo lo que ha hecho hasta ahora e intentar corregir sus errores. Con una prueba con éxito de Diplomacia, Intimidación, Religión o Sociedad CD 46 para explicarle las distintas formas en que Mengkare puede expiar, pedir perdón y recompensar a los que ha perjudicado con sus acciones, un PJ puede detener la inminente transformación. Si tiene éxito, el nodo se purifica. Si falla o ataca a Mengkare, el dragón envejece más allá de la muerte y se transforma en un monstruo draconiano fantasmal: un espectro de sierpe venerable.

### Espectro de sierpe venerable

#### ESPECTRO DE SIERPE VENERABLE

Página 79

**Iniciativa** Percepción +40

#### CRÍATURA 23

**Purificar el nodo:** si los PJs matan a Mengkare o lo convencen de expiarse, el nodo se purifica y se transforma en una caverna vacía. La magia que infunde a

los PJs refuerza sus cuerpos y sus mentes por igual y cada PJ obtiene una mejora a una puntuación de característica de su elección.

### EL PLAN DE EMALIZA

### SEVERO 20

**Criaturas:** si los PJs se aliaron con Emaliza, alienta a los PJs a explorar el Rellano de Alseta y purificar sus nodos mientras ella se queda atrás. A medida que los PJs purifican los nodos, Emaliza utiliza cualquier fragmento recuperado del *orbe de los dragones de oro* y acrecienta aún más sus reparaciones. Pronto se da cuenta de que incluso con todos los fragmentos recuperados, el orbe reparado aún carece de todas las habilidades del original, lo que lo hace inútil como método para dominar por completo a Mengkare; lo máximo que logra es mantenerlo en un estado vegetativo. Pero Emaliza espera poder extraer una parte de la esencia dracónica original contenida en la manifestación para reconstruir y reparar el orbe por completo. Sin embargo, en lugar de arriesgarse a desviar la energía de Dahak, pretende emboscar a los PJs en algún momento después de que hayan limpiado al menos tres de los nodos, con la esperanza de capturar la energía que han absorbido como un método para reforzar el orbe.

La emboscada de Emaliza tiene lugar en la guarida de Mengkare, cuando los PJs salen del Rellano de Alseta. Está acompañada por su guardaespaldas Rinnarv y dos guardias de la Ciudadela. Cuando inicia su ataque, intenta volar lo más alto posible para hostigar a los PJs con sus conjuros, permitiendo que Rinnarv y los guardias rodeen a los PJs. Un guardia permanece junto a Rinnarv en todo momento para intentar protegerlo de los ataques. Si los PJs logran matar primero a Emaliza, Rinnarv se rinde inmediatamente y ordena a los guardias que se retiren, explicando que estaba obligado a servir a Emaliza, pero que con su derrota puede empezar a enmendar las cosas. Él y los guardias se ofrecen para ayudar a los PJs en su lucha contra la manifestación y pueden demostrar ser cruciales en la lucha contra la manifestación de Dahak.

De todos modos, las esperanzas de Emaliza de restaurar por completo el *orbe de los dragones de oro* quizás estén destinadas al fracaso. Tú decides si su plan de extraer energía de los PJs después de que hayan purificado los nodos funciona.

### EMALIZA ZANDÍVAR

Página 87

**Iniciativa** Percepción +36

### CRÍATURA 20

### RINNARV BONTIMAR

Página 24

**Iniciativa** Percepción +32

### CRÍATURA 20

### GUARDIAS DE LA CIUDADELA (2)

Guardia de Promesa de élite (*Bestiario 6*)

**Iniciativa** Percepción +34

### CRÍATURA 18

### EL PANTANO ADAMANTINO

### EXTREMO 20

Una vez que los PJs han purificado los cinco nodos, el Anillo de Alseta comienza a retorcerse, deformarse y estremecerse a medida que la manifestación de Dahak forcejea contra los confines repentinamente constrictivos de la prisión. Las cinco *aiudara* del Anillo de Alseta brillan con una energía ardiente llegado este punto: todavía funcionan si se usan para viajar desde el Anillo de Alseta a sus cinco ubicaciones vinculadas y los PJs en el interior del Rellano de Alseta pueden usarlas para salir como de costumbre, pero a partir de este punto, cualquier intento de entrar en el Rellano de Alseta desde el lado del Plano Material de la aiudara, en su lugar, transporta los PJs a un nodo interior aún más profundo, un nodo modelado a partir del reino planario de Dahak, la Ciénaga Adamantina. Este nodo, conocido como el Pantano Adamantino, es una prisión de interminables cavernas en las que la manifestación ha pasado los últimos milenios. Cuando los PJs llegan, aparecen en la entrada de uno de estos túneles, encarados a una vasta caverna.

Oscuros túneles se extienden en todas direcciones desde esta enorme caverna. El techo, el suelo y los muros de la caverna están hechos de un material negro azabache con un tenue brillo violeta. Un gran foso en la parte central de la sala contiene un agitado estanque de ácido y llamas.

En los diversos túneles de la caverna la luz se extingue a 20 pies (6 m) más allá de la cámara principal, creando una oscuridad sobrenatural. Solo las criaturas con visión en la oscuridad mayor pueden ver a través de esta oscuridad. Los túneles no conducen a ningún lugar en particular, pero la manifestación puede dirigirse al final de un túnel y salir de cualquier otro, aunque debe desplazarse 30 pies (9 m) adicionales para cambiar de túnel.

**Criatura:** la manifestación de Dahak adopta su verdadera forma en este nodo. Después de milenios de usar sus habilidades para remodelar el Rellano de Alseta, ha hecho todo lo posible por recrear su verdadero reino planario aquí, en el Infierno. En combate, la manifestación utiliza tácticas de guerrillas, volando entre túneles para dificultar que los PJs sepan por dónde arremete la manifestación.

### MANIFESTACIÓN DE DAHAK

### CRÍATURA 24

**ÚNICO CM GARGANTUESCO ÁCIDO DRAGÓN ELECTRICIDAD FUEGO FRÍO VENENO**

Variante de dragón rojo (*Bestiario*, pág.113)

**Percepción** +46; olfato (preciso) 120 pies (36 m), visión en el humo, visión en la oscuridad

**Idiomas** abisal, celestial, común, dracónico, elfo, infernal, jotun, orco, silvano; telepatía 200 pies (60 m).

**Habilidades** Acrobacias +38, Arcanos +45, Atletismo +45, Diplomacia +38, Engaño +45, Intimidación +48, Ocultismo +40, Religión +40, Saber del dragón +48, Sociedad +38

**Fue** +12, **Des** +8, **Con** +10, **Int** +8, **Sab** +8, **Car** +9

**Visión en el humo** Como dragón rojo joven.

### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las *aiudara*

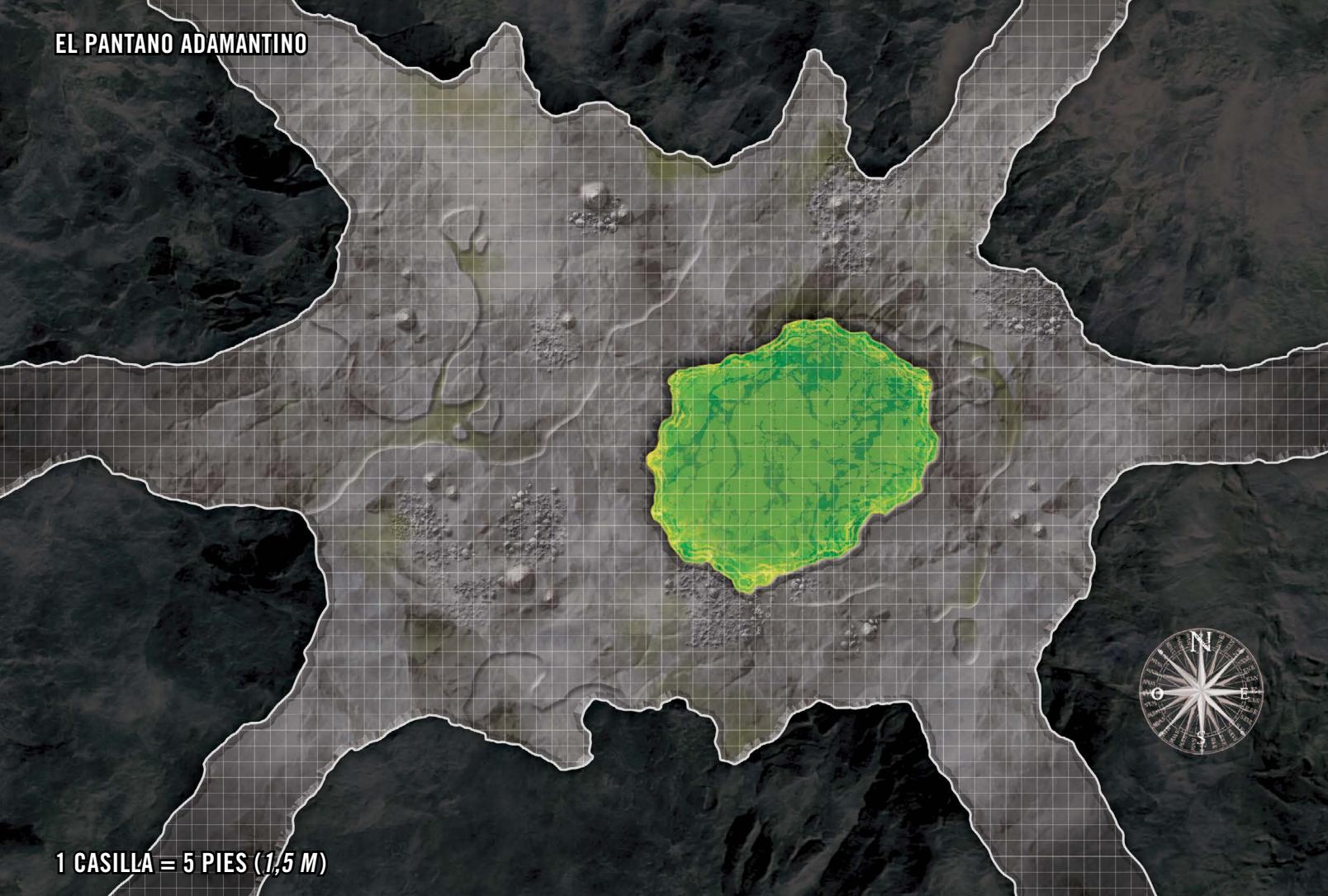
**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

# EL PANTANO ADAMANTINO



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

**CA 52; Fort +42, Ref +36, Vol +38; situación +2 a todas las salvaciones contra magia**

**PG 600; Inmunitades** fuego, paralizado, sueño; **Debilidades** bueno 26; **Resistencias** ácido 26, electricidad 26, frío 26, veneno 26

**Aura de tormenta de dragón** (aura, divino, evocación) 10 pies (3 m), 10d6 de daño dividido uniformemente entre ácido, electricidad, frío, fuego y veneno (salvación de Reflejos básica CD 45)

**Presencia temible** (aura, emoción, mental, miedo) 120 pies [36 m], CD 45

**Encarcelado** La manifestación de Dahak no puede salir físicamente del Pantano Adamantino hasta que las condiciones sean las correctas, como se describe en Dahak se escapa en la página 65. Los efectos del viaje planario no le permiten escapar, ni pueden desterrarlo del Pantano Adamantino.

**Ataque de oportunidad** Solo fauces.

**Redirigir energía** (abjuración, divino) **Disparador** Una criatura a menos de 100 pies (30 m) lanza un conjuro de ácido, electricidad, frío, fuego o veneno, o dicho conjuro tiene efecto desde una fuente a 100 pies (30 m). **Efecto** La manifestación de Dahak toma todas las decisiones para determinar los objetivos, el destino u otros efectos del conjuro, como si fuera el lanzador.

**Velocidad** 60 pies (18 m), volar 200 pies (60 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +44 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 8d8+8 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ fauces +44 (alcance 20 pies [6 m], fuego, mágico), **Daño** 5d10+10 perforante más 4d6 por fuego y Agarrón mejorado

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +43 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 6d10+12 cortante más Empujón mejorado

**Cuerpo a cuerpo** ♦ ala +43 (ágil, alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 8d8+8 cortante

**Conjuros divinos preparados** CD 48, ataque +44; **10.º milagro**; **9.º exigencia telepática, masacre; 8.º curar, dañar; 7.º dedo de la muerte, disipar magia, explosión de eclipse; 6.º barrera de cuchillas (x2), explosión espiritual; 5.º caerse muerto, curar, plaga abisal; 4.º curar (x2), ira divina; 3.º ceguera, oscuridad pavorosa, toque vampírico; 2.º curar (x2), ver lo invisible; 1.º orden imperiosa, rayo de debilitamiento (x2); **Trucos (10.)** detectar magia, escudo, lanza divina, leer el aura, orientación divina**

**Constreñir** ♦ 2d10+10 más 2d6 por fuego

**Frenesí dracónico** ♦♦ Como dragón rojo joven.

**Impulso dracónico** Como dragón rojo joven.

**Aliento de tormenta de dragón** ♦♦ (divino, evocación) La manifestación de Dahak exhala una explosión de energía de tormenta de dragón que infinge 5d6 de daño por ácido, 5d6 por electricidad, 5d6 por frío, 5d6 por fuego y 5d6 por veneno en un cono de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 48). No puede volver a usar Aliento de tormenta de dragón durante 1d4 asaltos.

**Arma de aliento concentrada** ♦ (divina, evocación) La manifestación de Dahak exhala una explosión de energía que infinge 12d12 de daño en una línea de 90 pies (27 m) (salvación de Reflejos básica CD 44). El tipo de daño que causa este Arma de aliento puede ser ácido, electricidad, frío, fuego o veneno, según lo decida la manifestación cuando ataca. La manifestación no puede usar su Arma de aliento concentrada de nuevo durante 2 asaltos y, la próxima vez que use su Arma de aliento, debe causar un tipo de daño distinto al del uso anterior.

**Peligro:** el charco de ácido y fuego es el Manantial de los Venenos. Cualquier criatura arrojada al estanque cae 20 pies (6 m) y sufre 15d6 de daño por ácido y 15d6 por fuego. Este daño ignora cualquier inmunidad o resistencia que puedan tener las criaturas.

**Dahak se escapa:** solo es cuestión de tiempo que la manifestación de Dahak reúna el poder suficiente para intentar otra fuga del Pantano Adamantino y, cuando lo haga, la manifestación del dios dragón podrá salir de nuevo como lo hizo en el Capítulo 1. Si sus proyecciones no son combatidas durante 24 horas, podrá finalmente salir por completo de su prisión, provocando una nueva Era de las Cenizas como se detalla en la Caja de herramientas de la aventura en ¿Qué pasa si los PJs pierden? Depende de ti cuánto tiempo transcurre antes de que la manifestación pueda llevar a cabo este nuevo intento.

## Cómo concluir la aventura

Una vez que los PJs purifican los cinco nodos del Reílano de Alseta y derrotan a la manifestación de Dahak, el reino y prisión creado hace tanto tiempo se viene abajo. A medida que el Pantano Adamantino implosiona, los PJs son empujados (inofensivamente) a través del Portal de la Venganza. Pueden ser recibidos como héroes si lograron convencer a Mengkare para ayudarlos. De lo contrario, probablemente sea más seguro que los PJs se Bestiary 6 de Promesa, para no enfrentarse a la ira de la molesta población.

Si los PJs detienen a la manifestación de Dahak y Mengkare aún vive, homenajea a los PJs como héroes. Con el tiempo, las historias de sus hazañas llegan más allá de Hermea, mientras que en Promesa el día de la derrota de la manifestación pasa a conocerse como el Día de Promesa.

Sin importar el resultado final, Golarion se ha librado por fortuna de una nueva Era de las Cenizas y la nación isleña de Hermea puede entrar

en una nueva era de gloria. Si los PJs viven, por fin pueden descansar y buscar una vida tranquila. Podrían volver a Breachill o vivir entre la gente de Promesa. Es posible que los PJs no se contenten con retirarse después de su gran aventura, sino que quieran asumir mayores peligros. Consulta la información en Más allá de la campaña, que comienza en la página 73, para saber qué les puede deparar el futuro.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Manifestación de Dahak





# HERMEA

**L**a isla de Hermea está envuelta en el misterio. Antes de ser habitada por primera vez, la isla pasó relativamente inadvertida durante milenios y los viajeros la descartaban por ser demasiado remota o demasiado pequeña para tener alguna importancia o valor. Pero cuando llegó la primera oleada de cartas de la isla, escritas por un misterioso benefactor, a unos pocos humanos selectos por todo Golarion, el mundo por fin prestó atención a Hermea. Desde ese día, la gente ha visto Hermea como una mítica isla paradisíaca y como un lugar misterioso oculto por un manto de temor e inquietud. El aura de secretismo que envuelve la isla solo alimenta la especulación constante y el miedo hacia sus ciudadanos y su líder, el gran dragón llamado Mengkare.

## Historia

La ciudad de Breachill fue el primer intento de Mengkare de crear una utopía de almas perfectas a las que cosechar un día para usar como arma contra Dahak, pero después de fracasar en ese intento, regresó a su guarida en Hermea para cavilar. Carente de verdaderos aliados y cada vez más convencido de que la humanidad era incapaz de cooperar de verdad por un bien mayor, se sumió en la melancolía. Mengkare se resignó a alejarse del mundo entre su colección de monedas, joyas y otros tesoros, para no volver a ser visto. Desperdió el tiempo durante meses, organizando y reorganizando su tesoro antes de tropezar con una gran revelación: si pudiera mantener el mismo grado de control que tenía sobre sus tesoros sobre una población, podría lograr su objetivo. Con una pasión renovada por esta estrategia, Mengkare comenzó a trabajar en su mejor plan hasta la fecha: la Gloriosa Empresa.

En los años siguientes, Mengkare usó su vasta riqueza para viajar por Golarion bajo distintos aspectos, reclutando arquitectos, constructores, artistas y otros trabajadores que lo ayudaran a crear la ciudad de sus sueños, Promesa. Estas personas sospechaban el objetivo final de la empresa, y Mengkare tuvo que aprender el precio de ser demasiado transparente sobre sus aspiraciones. Desde entonces se aseguró de ocultar la verdad a través de mentiras por omisión. Quienes construyeron Promesa creían que estaban trabajando para crear una utopía y nada más. Muy pronto, Promesa estuvo lista, y Mengkare pasó algún tiempo conociendo a humanos de todo tipo, reuniendo lentamente una lista de aquellos a quienes quería invitar a vivir en la ciudad.

Una vez que identificó a estos individuos, contactó con ellos por separado a través de una carta invitándolos a viajar a Hermea y participar con él de su Gloriosa Empresa.

Según indican estas cartas, Mengkare tenía la intención de depurar y dar forma a su Gloriosa Empresa en una utopía perfectamente controlada. Seleccionó uno a uno a cada ciudadano en función de su experiencia en su campo o el dominio de su oficio respectivo, con la intención de construir una comunidad que representara lo mejor que la humanidad pudiera ofrecer. A los miembros de la Gloriosa Empresa, Mengkare les prometió recursos y tiempo ilimitados para perseguir sus metas y vocaciones personales. Les aseguró que serían cuidados durante el resto de sus vidas y los alentaría a luchar por la autorrealización, siempre y cuando siguieran las reglas de Mengkare y cedieran cualquier decisión importante sobre sus vidas al propio Mengkare. Algunos rechazaron esta propuesta y se les permitió volver a casa, con la gratitud de Mengkare. La coincidencia de que muchas de estas personas murieran en los años siguientes (aparentemente por causas naturales o accidentales) escapó a la atención del mundo en general. En realidad, Mengkare contrató a asesinos de los Mantis Rojas para encontrarlos y acabar con ellos. La mayoría decidieron quedarse, inspirados por el carisma y la visión de Mengkare. Descubrieron que sus vidas eran exactamente como el dragón había prometido y todos acordaron llamar Promesa a la ciudad de Mengkare, como un recordatorio del compromiso del dragón con ellos y la promesa que hicieron en busca de su perfección.

Con los años, la gente de Promesa ha trabajado en conjunto con Mengkare para mejorar constantemente la ciudad. Estas gentes sugirieron nuevos edificios, posibles nuevos ciudadanos y otras formas de ayudar a expandir los recursos de la ciudad. La inclinación de Mengkare a cooperar con sus ciudadanos le valió una gran simpatía, y estaba bastante satisfecho con la facilidad con que los ciudadanos aceptaban sus decisiones, incluso cuando rechazaba aquellas sugerencias que consideraba inadecuadas para su visión. Pronto, Promesa floreció, a medida que menos invitados rechazaban su propuesta y menos ciudadanos desafiaban el juicio de Mengkare. Ahora, después de varias décadas de condicionamiento y desarrollo, la gente de Promesa sigue siendo una población mayoritariamente sumisa, encantada de vivir sus vidas sin carencias y satisfecha de servir a Mengkare. Pocos ciudadanos de Promesa echan de menos el libre albedrío, ya que la

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura



mayoría solo conocen una vida de comodidad en la que se toman las decisiones importantes por ellos y están protegidos del peligro. Sin embargo, existen disidentes y aquellos que no tienen la habilidad o la previsión para ocultar sus diferencias de opinión desaparecen discretamente de la colonia insular, para no volver a ser vistos.

## Gobierno

Al principio una docena de personas entregaron sus vidas a Promesa durante la primera oleada de invitaciones de Mengkare. El dragón de oro trabajó con estos individuos para establecer las primeras pautas y leyes para Promesa, confiándoles gran parte de sus planes. Cuando llegó la segunda oleada de ciudadanos, los doce iniciales se convirtieron en los asesores más fiables de Mengkare. Este grupo, junto a Mengkare, se convirtieron en el primer Consejo de la Iluminación.

Un consejo de trece sigue siendo hoy en día el principal cuerpo gobernante de Promesa, con Mengkare al frente. Los miembros del consejo sirven en mandatos de tres años alternos y deben renunciar durante al menos un mandato antes de postularse para la reelección. Esto permite que el consejo se beneficie de la perspectiva de personas distintas en rotación constante. Las elecciones se llevan a cabo anualmente con la mínima fanfarria. Mengkare preselecciona a quienes consi-

dera los mejores candidatos para los puestos vacantes y los ciudadanos votan a partir de estos candidatos disponibles. Es muy común cumplir un segundo mandato en el consejo, pero es más raro realizar otros mandatos adicionales.

El Consejo de la Iluminación se encarga de los asuntos cotidianos de Promesa y Hermea en conjunto. Están a cargo de asignar recursos para el mantenimiento de la ciudad, encargarse del comercio, hospedar a embajadores y ayudar a transmitir los deseos de Mengkare a ciertos individuos o a toda la ciudad, según lo considere necesario. La mayor parte de este trabajo se delega a ciudadanos más aptos para una tarea en particular, aunque los miembros del consejo no tienen miedo de asumir tareas por sí mismos si ellos o el resto del consejo determinan que es el mejor proceder.

En el 4708 RA, el intento de regreso al poder del Señor de las Runas Karzoug al otro lado del mar en Varisia condujo a Mengkare a buscar mejoras en las defensas de Hermea. Reclutó a Alustriv y Thalminar, dos poderosos dragones de salmuera, para que actuaran como visires de la seguridad de Hermea. Los dos dragones patrullan regularmente la isla para alejar a los visitantes indeseados o a cualquiera que pueda suponer una amenaza externa para Hermea. Aunque el consejo entendió la decisión de Mengkare, muchos de los miembros se sintieron traicionados por la elección de Mengkare. Creen que el consejo es capaz de abordar los asuntos de seguridad por su cuenta y, algunos, todavía tienen una relación incómoda con los dragones gemelos. Sin embargo, el consejo continúa trabajando con los dragones sin quejas y, a menudo, recurre a ellos en cuestiones de defensa y protección.

## Lugares notables

Hay cuatro lugares notables en la isla de Hermea, más allá de los muros de Promesa, de particular interés.

### LAS MONTAÑAS ALTINAR

La cordillera principal de la isla es el hogar de aves rapaces únicas, desconocidas en otras partes de Golarion. Estas grandes criaturas, conocidas como gaviotas guadaña, tienen un largo pico en forma de gancho que les permite atrapar peces del mar mientras vuelan, así como atravesar a sus enemigos en combate. Dado que no tienen depredadores naturales y en general solo se preocupan de sus propios picos, estas aves nunca se han vuelto territoriales. No le temen a nada y comúnmente aterrizan en Promesa para robar comida, incluyendo al ganado o las mascotas de la ciudad. Las gaviotas guadaña se pueden representar en la partida como rocos de élite (*Bestiary* 6).

### LA GUARIDA DE MENGKARE

Ubicada en las profundidades de las montañas Altinar, la guarida de Mengkare alberga tanto su tesoro como el Portal de la Venganza (consulta la página 21 para más detalles).

## La isla de los dos árboles

## EL BOSQUE DE RORTINOS

Este bosque descansa al pie de las montañas Altinar. Si bien apenas se encuentran criaturas peligrosas, abundan los rumores de misteriosos habitantes de los árboles. Estos rumores son ciertos: un pequeño grupo de ciudadanos rechazados se ha establecido en el bosque. Mengkare no quiere que influyan en la Gran Empresa, pero al mismo tiempo, siente curiosidad por ver su continuo progreso hacia un asentamiento independiente, por lo que prefiere no acabar con ellos. Por ahora, les oculta a sus ciudadanos la auténtica situación, cree que su miedo a lo que pueda morar en el bosque es suficiente para evitar que investiguen.

## LA ISLA DE LOS DOS ÁRBOLES

El vínculo emocional de Mengkare con sus padres no ha disminuido en su larga vida. Cuando decidió emprender la Gloriosa empresa, plantó un par de árboles cerca de su guarida de la infancia como un recordatorio del tiempo que pasó con su familia. Cada árbol simboliza a uno de sus padres y ambos árboles crecen ahora en una isla cercana. Mengkare realiza viajes regulares a la isla de los Dos Árboles para visitar los árboles y a veces se queda durante días. Sus asesores cercanos dicen que habla con los árboles como si fueran sus padres, lo que lleva a algunos a creer que tiene un medio para comunicarse realmente con sus almas.

## Atlas de Promesa

La idílica ciudad de Promesa está rodeada por enormes muros de piedra roja que se elevan a una altura de casi 100 pies (30 m) donde se encuentran con la costa. Esto es, principalmente, para evitar que la ciudad sea visible desde el mar; la mayoría de los muros terrestres de la ciudad se elevan a una altura mucho más razonable de 30 pies (9 m). En el interior de los muros, muchos de los edificios de la ciudad están hechos de granito blanco y mármol. Estos edificios tienen grandes agujas y cúpulas, cada una con una arquitectura única e impresionante.

La ciudad está dividida en barrios por grandes puentes suspendidos. Estas pasarelas elevadas son lo suficientemente anchas para que Mengkare pueda caminar por ellas, lo que le otorga una vista elevada de la ciudad. También están mejoradas mágicamente para aumentar la velocidad de cualquier persona que camine por ellas, lo que permite un recorrido rápido entre barrios. Tramos de escaleras brindan acceso a las calles de abajo.

## LA VIDA EN PROMESA

Un ciudadano de Promesa se deshace de todas sus antiguas lealtades, nacionalidades, religión y cualquier otro vínculo con su vida anterior. A cambio, se les otorga la plena ciudadanía de Promesa, que cubre todas las necesidades básicas, además de darles acceso a sus conciudadanos y sus contribuciones a la ciudad. Los ciudadanos no necesitan dinero y, en su lugar, dan y toman según sea necesario. En Promesa, el cuento de un bardo tiene tanto valor como el

teorema de un erudito o la captura de un pescador, y se alienta a todos a compartir libremente.

A cambio, Mengkare es libre de tomar decisiones en nombre de cada ciudadano. Mengkare cede las decisiones cotidianas y menores a las personas, pero las decisiones más importantes, como proyectos a largo plazo, posibles parejas y cuándo tener un hijo, son competencia de Mengkare. El dragón elige las cualidades que considera más favorables y empareja a la gente en consecuencia; bajo la influencia de su juicio cada vez más corrupto y su cosmovisión fanática, cree que este plan dará lugar a generaciones más fuertes, más inteligentes y más atractivas, que lo servirán mejor a él y al mundo. Mengkare responde a cualquier intento de eludir u oponerse a estas decisiones con desilusión y luego responde recíprocamente expulsando de Promesa a aquellos que desafían sus ideas.

La mayoría de los ciudadanos de Promesa son humanos, aunque de vez en cuando Mengkare ha introducido a otras ascendencias en la ciudad. Él cree que la naturaleza más resistente de los enanos los convierte en principales sujetos para proyectos de investigación, mientras que valora a los elfos por su capacidad de crear descendencia semiélfica con una vida más larga, a la que personalmente considera más atractiva que los humanos sin sangre élfica. Mengkare a menudo ha reclutado gnomos como principales instructores de magia, aunque muchos de los que se mudan a Promesa sucumben a la Decoloración en un corto período de tiempo. Descarta a los medianos como una diversión y novedad, y solo los invita como artistas visitantes. Mengkare prohíbe la entrada en la ciudad a los goblins y a otros a los que considera influencias disruptivas. Las opiniones de muchos ciudadanos están teñidas de los prejuicios raciales de Mengkare, sobre todo en los niveles superiores de la sociedad.

Los niños nacidos en Promesa reciben un cuidado y atención excepcionales. Aprenden de los mejores tutores y disfrutan de la riqueza de la vida en la ciudad. A la edad de diez años, los niños deben dedicarse a una vocación y recibir formación de un experto local. Son libres de cambiar de vocación cuánto deseen hasta los catorce años, momento en el que deben comprometerse con una habilidad o estudio. A la edad de dieciséis años, cada niño se somete a una prueba rigurosa, de naturaleza tanto académica como física. Los que aprueban pueden elegir firmar el Contrato de Ciudadanía o abandonar Promesa para siempre. Los que fallan deben someterse a un riguroso entrenamiento durante 1 año y luego llevar a cabo una prueba más difícil. Quienes fallan de nuevo son expulsados de Promesa.

Cualquier persona expulsada de Promesa es enviada a una ciudad portuaria de Golarion con fondos suficientes para comenzar una nueva vida. En casos extremos, Mengkare elimina por completo al individuo, cuando considera que su existencia traería aún más daño al mundo. Por lo general, prefiere ejecuciones rápidas e indoloras, aunque a veces elige el encarcelamiento bajo la Ciudadela de Oro.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

## LOS BARRIOS DE PROMESA

Promesa se divide en distintos barrios, cada uno separado por los puentes suspendidos que Mengkare y el Consejo de la Iluminación utilizan para inspeccionar la ciudad. La población de estos barrios varía y los habitantes de cada uno se centran en un oficio o vocación en particular. A lo largo de los años, las personas que viven en estos barrios le pusieron el nombre de uno de los aspectos de Aroden a cada uno. El dios de la humanidad parecía un símbolo acertado para la ciudad, y sus doce disfraces eran aún más apropiados para la forma en que la ciudad estaba dividida. Aunque los ciudadanos de Promesa tienden a vivir cerca de sus respectivas vocaciones, son libres de vivir donde quieran. Muchos viven en los barrios asignados a su oficio, pero otros disfrutan de vivir en áreas distintas y del respectivo trayecto que los lleva por la ciudad.

**Agricultor:** aquellos ciudadanos con facilidad para la agricultura y la botánica centran sus vidas en el interior del Agricultor. Esta área contiene grandes campos y jardines que los ciudadanos de Promesa suelen atender regularmente; muchos de los que trabajan aquí viven en otros lugares de la ciudad para aprovechar al máximo el espacio abierto de aquí. Usan estos campos y jardines para cultivar alimentos básicos como verduras, pero también para estudiar plantas medicinales y una flora más experimental. (En los campos que rodean la ciudad se cultivan más cultivos de uso intensivo de la tierra, como granos y lino). Este barrio también tiene un molino para moler el grano de la ciudad. La mayoría de estos cultivos se dirigen al Pescador, donde luego se sirven como parte de las comidas diarias. El resto se coloca en las tiendas.

**Artesano:** el martilleo del metal, el cerrar de la madera y otros sonidos de trabajo resuenan constantemente en todo este barrio. El Artesano es el hogar de expertos artesanos que representan una gran variedad de campos. Estos incluyen trabajadores del cuero, albañiles, metalúrgicos, herreros y carpinteros, muchos de los cuales proporcionan materiales básicos a otros barrios. Los ciudadanos del Artesano ayudan en la construcción de nuevos edificios, el refuerzo de los muros de la ciudad y la creación de armaduras y armas para la guardia de la ciudad.

**Artista:** este barrio contiene algunas de las mejores mentes artísticas de Avistan. Estas incluyen cantantes, escritores, escultores, músicos, pintores y poetas. El barrio cuenta con grandes espacios compartidos donde las comunas de artistas conviven y se reúnen para colaborar en obras. Muchos de los edificios aquí tienen elaboradas decoraciones, esquemas de colores únicos y una selección de otros accesorios creativos. Muchos de los artistas de la ciudad colaboran con quienes viven en los barrios del Artesano, Ladrón y Sastre para adquirir suministros y herramientas para sus proyectos.

**Cazador:** las zonas verdes del Cazador albergan un bosque que actúa como una réplica en miniatura de Promesa: un entorno idílico donde a sus habitantes nunca les

falta de nada y viven juntos sin conflictos. Varias especies del bosque habitan en esta reserva, así como en otras reservas similares que salpican Hermea. Las personas que estudian a estas criaturas pueden hacerlo sin preocuparse de la influencia o interferencia externa. Los cazadores de Promesa cazan a un pequeño número de estas criaturas, pero estas muertes se llevan a cabo de la forma más humana posible y únicamente para mantener a la ciudadanía. No está permitido que se desperdicie nada.

**Erudito:** la búsqueda del conocimiento y la mejora de uno mismo es uno de los principios más importantes para los ciudadanos de Promesa. Este barrio alberga la mayoría de las bibliotecas, templos meditativos, escuelas y otros lugares de aprendizaje de la ciudad. Aquí, los ciudadanos profundizan en los campos de la arquitectura, la ciencia, la magia, las matemáticas y la medicina. Los niños de la ciudad reciben su educación aquí hasta que alcanzan la edad para elegir su aprendizaje, y todos los ciudadanos de Promesa acuden cuando necesitan atención médica.

**Ladrón:** aunque los ciudadanos del Ladrón son conscientes de las connotaciones asociadas con el título del barrio, disfrutan haciendo todo lo posible para subvertir las expectativas. Estos ciudadanos se centran en tareas que requieren destreza y precisión, pero la mayoría aplica estas técnicas a otras áreas más allá del latrocínio. Utilizan su habilidad para crear dispositivos mecánicos, diseñar herramientas delicadas y precisas para necesidades y tareas de fabricación específicas y trastean con adornos y dispositivos mecánicos. El barrio está lleno de todo tipo de talleres especializados y los residentes están encantados de compartir sus planos e inventos entre ellos. Estos talleres tienden a tener dos o tres pisos de altura. Esto permite más espacio entre los edificios que se puede utilizar para exponer las excelentes obras de los artesanos.

**Mercader:** Promesa no es un lugar completamente aislacionista, sino que la ciudad se dedica al comercio con el resto de Golarion, principalmente Absalom y Katarash. La ciudad exporta su refinada artesanía y productos a la gran región del mar Interior y utiliza sus fondos para comprar los recursos que no ofrece Hermea. Para facilitar estos intercambios, Mengkare reclutó a varios contables, mercaderes y otros comerciantes. La mayoría de sus reuniones se llevan a cabo en edificios del Mercader. Además de estos edificios, el barrio también alberga los otros edificios administrativos de la ciudad, como el centro de relaciones internacionales, el banco e importantes servicios públicos.

**Pastor:** para complementar los cultivos del Agricultor, esta área de la ciudad tiene grandes campos abiertos que albergan los caballos, ganado menor y otros animales de la ciudad, así como una lechería; los animales más grandes como las vacas y las ovejas se alojan en las tierras de cultivo fuera de la ciudad. Varios cuidadores de animales y ganaderos vigilan los rebaños de caballos, ovejas, vacas y otros animales, así como los rebaños de bestias

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

que deambulan por el resto de Hermea. Si bien algunos de estos animales son criados para el sacrificio o para la producción de leche, huevos o fibra, muchos son criados como animales de trabajo o incluso como compañeros o mascotas. Los residentes mejoran e innovan técnicas para cuidar a estas criaturas.

**Pescador:** este barrio es donde la mayoría de los habitantes van a buscar comida.

Los pocos restaurantes de la ciudad preparan comidas únicas que combinan varias técnicas y cocinas para crear una combinación casi ilimitada de nuevos platos. Todos los habitantes pueden visitar el barrio para disfrutar de una de estas comidas, recibir

comida en casa o pedir ingredientes para preparar su propia comida. El barrio también alberga panaderos y otros proveedores de alimentos especializados. Varios barcos pesqueros atracan cerca del barrio y se dirigen al mar Humeante durante el día para capturar los diversos tipos de peces marinos que se usarán como ingredientes o para su estudio. Varios almacenes por todo el Pescador almacenan comida adicional que puede ayudar a prevenir la hambruna durante los meses de escasez.

**Pordiosero:** aunque es inusual viajar a Promesa, Mengkare sabía que necesitaba un área específica de la ciudad para hospedar a los visitantes. El Pordiosero se encuentra cerca de la Ciudadela de Oro, a la vista del palacio de Mengkare para permitir que el dragón vigile a sus invitados. Mengkare se asegura de darle todo tipo de comodidades a cualquier visitante, alojamiento de lujo, gran cantidad de opciones de entretenimiento y rienda suelta para viajar por la ciudad, con una escolta asignada, por supuesto.

**Sastre:** este vecindario se centra en la creación de ropa elegante, telas y materiales que usar en otros proyectos. Se puede ver ropa colorida colgada de cuerdas, tintas de tintes y atuendos de moda en los escaparates. Muchos de los habitantes del barrio expanden los límites de la moda, exportando sus nuevas piezas a Golarion con la esperanza de crear nuevas tendencias. Otros se dedican a mejorar los materiales o la ropa actual para ayudar a satisfacer las diversas necesidades de Promesa. Esto incluye ropa impermeable hecha de materiales tratados mágicamente para aquellos en alta mar y ropa resistente al viento que es inestimable contra las tormentas de primavera y otoño.

**Soldado:** la mayoría del entrenamiento de combate de la ciudad tiene lugar en el interior del Soldado. Aquí, varias academias marciales entran a alumnos de todo tipo. Algunas de estas instalaciones enseñan prácticas generales de combate, mientras que otras se centran en habilidades más especializadas, como el combate a distancia o el entrenamiento con un arma específica. Otras se dedican a mejorar

el cuerpo como arma y enseñan técnicas como el combate cuerpo a cuerpo o el agarre especializado. Hay círculos de lucha abiertos y campos de batalla de práctica esparcidos por el área, lo que permite que cualquiera practique su técnica en sesiones de entrenamiento o combate simulado. Todos los ciudadanos de Promesa deben someterse a unas pocas horas de entrenamiento en una de estas academias al menos tres veces por semana para mantenerse en la mejor forma física. Como resultado, la mayoría de los ciudadanos son combatientes capaces por mérito propio.

## UBICACIONES DE LA CIUDAD

Los siguientes son algunos de los lugares más notables de Promesa.

**1. Ciudadela de Oro:** el gran palacio es el lugar de reunión habitual del Consejo de la Iluminación y el hogar de Mengkare en la ciudad. Consulta la página 68 para más detalles.

**2. Terrenos abiertos:** estos terrenos se han dejado intencionalmente despejados para que los ciudadanos hagan lo que quieran, desde festivales hasta nuevos proyectos. La única restricción es que cualquier uso de los terrenos está limitado a 1 mes como máximo.

**3. Parque de Mengkare:** Mengkare dio con un botánico arcano de la nación arcadiana de Jolizpan para diseñar este parque. Una red arcana localizada recorre este parque por debajo para extraer y purificar el agua del mar. El lago es parte de un gran sistema que distribuye y purifica el agua para toda la ciudad.

**4. Campos de entrenamiento:** los niños de Promesa acuden a los salones de entrenamiento y campos de batalla para enfrentarse a su destino durante las pruebas de mayoría de edad.

**5. Banco de Abadar:** aunque la religión está prohibida en Promesa, Mengkare ha permitido una excepción a esta regla. Al clero del Banco de Abadar se les permite como miembros de la ciudad ayudar con asuntos de comercio e intercambio. Mengkare siente curiosidad sobre las posibilidades de la influencia divina en su Gloriosa Empresa, y mantiene a estos campeones y clérigos como un pequeño grupo de ensayo.

**6. Muelles:** los muelles son la única forma de entrar o salir de la ciudad por vía marítima. Aunque los barcos entran y salen regularmente, están estrictamente programados y supervisados por el Consejo de la Iluminación. Mengkare tiene corsarios contratados para destruir a cualquier visitante no deseado.

**7. Parque de Uldanos:** el segundo parque de la ciudad acoge muchos festivales locales, en su mayoría en honor a acontecimientos notables en la historia de la ciudad. Sus exuberantes jardines aportan un delicioso color a estas festividades.





# CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Con la conclusión de la campaña *La Era de las Cenizas*, los PJs han alcanzado todo su poder y probablemente se hayan convertido en leyendas en tu mundo, pero ¿qué significan sus logros para tus partidas en curso?

## Más allá de la Campaña

Es mejor que tus jugadores y tú decidáis qué papel deben llevar a cabo los PJs en el mundo, pero a continuación se resumen algunas formas en que el mundo puede evolucionar y cambiar después de los acontecimientos de *La Era de las Cenizas*.

**La venganza de Dahak:** Dahak solo presta realmente atención a los acontecimientos en Golarion una vez que percibe la muerte de su manifestación y, en una reacción malhumorada, decide que es hora de aumentar su presencia en el mundo. Respeta la amenaza de Apsu y no interactúa directamente con el mundo, pero su culto comienza a surgir en las tierras de los Presagios Perdidos, particularmente en el centro de Avistan. Aquí, un antiguo dragón rojo llamado Daralathyx (considerado por algunos el “sextº rey” de las Montañas de los Cinco Reyes) despierta de un largo sueño después de recibir visiones vívidas de Dahak que le conceden poderes aún mayores. ¡Con el tiempo, Daralathyx podría convertirse en un poderoso villano que rivaliza con otras amenazas regionales como el Arrasador de Árboles o el Tirano Susurrante!

**La redención de Mengkare:** si los PJs lograron convencer a Mengkare de los errores de su proceder, su alineamiento vuelve a ser legal neutral y tiene una nueva visión de la humanidad, inspirada en gran medida por la heroicidad de los PJs. Puede pedirles a los PJs que permanezcan con él en Hermea durante los próximos años para ayudarlo a reparar el daño que ha infligido, y ayudar a difundir la idea de que la diversidad y la libertad de elección son metas valiosas. La Gloriosa Empresa pierde impulso, y la ciudad pasa un período de agitación cuando Mengkare admite sus planes originales para la población. Muchos ciudadanos deciden abandonar la ciudad, y otros se aferran a los viejos puntos de vista e intentan obstinadamente mantener viva la empresa, pero con el tiempo, y con la humildad, la orientación y la suerte adecuadas, Hermea puede salvarse y emerger como una sociedad aún más fuerte.

El futuro de Mengkare es más incierto. Ha cometido atrocidades y tiene un largo camino que recorrer para expiarlas. Algunos pueden verlo como una obligación justificada para que el dragón pague por sus crímenes. Solo el tiempo dirá si hay perdón o castigo en el futuro de Mengkare.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

## BAGAJES DE LEGADO

Una vez que hayas jugado *La Era de las Cenizas*, estos raros bagajes pueden estar disponibles en tus futuras campañas después de los acontecimientos de esta Senda de aventuras.

### BUSCADOR DE AIUDARA

### TRASFONDO

RARO

La aiudara del Anillo de Alseta se ha vuelto más conocida y estás interesado en aprender más sobre ellas.

Elige dos mejoras de característica. Una debe estar en Inteligencia o Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Arcanos y la habilidad Saber de los Portales. Obtienes la dote de habilidad Identificación rápida.

### HEREDERO HERMEANO

### TRASFONDO

RARO

Con la desaparición de las restricciones a la ciudadanía hermeana, es posible que hayas huido de la ciudad de Promesa o que hayas pasado parte de tu infancia en compañía de alguien que lo hizo.

Elige dos mejoras de característica. Una debe estar en Constitución o Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Sociedad y la habilidad Saber Legal. Obtienes la dote de habilidad Multilingüe o la dote de habilidad Seguro para Sociedad.

### PADRES LEGENDARIOS

### TRASFONDO

RARO

Uno o más de tus padres (biológicos o adoptivos) fueron héroes de la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*. Los demás tienden a tratarte con un poco más de respeto, o tal vez temen tus conexiones con gente de gran poder.

Elige dos mejoras de característica. Una debe estar en Destreza o Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Intimidación y la habilidad de Saber de Genealogía. Obtienes la dote de habilidad Intimidación de grupo.

### TOCADO POR DAHAK

### TRASFONDO

RARO

Cuando la manifestación de Dahak fue destruida, un fragmento de la naturaleza iracunda del dios dragón se infundió en ti, lo que resulta en un temperamento violento, extraños sueños apocalípticos, una obsesión con la caza de dragones o algún otro signo de su influencia.

Elige dos mejoras de característica. Una debe estar en Fuerza o Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Atletismo y la habilidad Saber del Dragón. Obtienes la dote de habilidad Luchador titánico.

## ¿Y QUÉ PASA SI LOS PJS PIERDEN?

Las siguientes notas e ideas ofrecen sugerencias de lo que podría suceder si tus PJs no logran evitar la Era de las cenizas.

**El ascenso de Emaliza:** si Mengkare ha sido derrotado y Emaliza sobrevive, puede usar el *orbe de los dragones de oro* parcialmente reparado como un arma contra la manifestación de Dahak. La manifestación permanece encarcelada y Emaliza puede usar esa energía para desatar tormentas de dragón en cualquier región en contacto con las *aiudara* del Anillo de Alseta. Se hace con el control de Promesa, y empuja a la nación isleña de Hermea a un papel mucho más agresivo mientras usa tormentas de

dragón para forzar la cooperación de Isger, Katapesh, la Extensión de Mwangi, las Montañas de los Cinco Reyes y Ravounel estableciendo rápidamente a Hermea como una amenaza significativa. Promesa se convierte en un centro para el comercio de esclavos y las prácticas malignas aumentan en toda la región del Mar Interior durante su administración.

**Devastación Localizada:** ¡si la manifestación de Dahak se escapa, da comienzo la Era de las Cenizas! Un radio de 100 millas (160 km) alrededor de cada *aiudara* del Anillo de Alseta se transforma en un páramo postapocalíptico bajo eternas tormentas de dragón. Esto destruye Hermea, la mayor parte de Ravounel, y gran parte del sur de Katapesh y el norte de Nex. En la Extensión de Mwangi, los elfos ekujae y

la magaambya contienen y controlan la devastación a un tremendo coste de sus recursos. Los enanos del norte de las Montañas de los Cinco Reyes están protegidos de la tormenta de dragón de esa región, pero las energías de la tormenta se extienden hacia el norte hasta Zarzamaraña y son aprovechadas por el Arrasador de árboles, que aumenta drásticamente su propio control sobre las tierras circundantes. En Isger, la tormenta de dragón en torno al Anillo de Alseta alcanza un radio de 200 millas (320 km), destruyendo gran parte de dicha nación, junto con una porción significativa del este de Molthune, el oeste de Druma y el norte de Andoran. Los dragones en estas áreas son las únicas criaturas destacables que sobreviven, y se vuelven cada vez más violentos. La manifestación de Dahak reclama como dominio la región que rodea la tormenta central.

**La caída de Mengkare:** si Mengkare sigue adelante con la *invocación anímica* como estaba planeado, su uso de sacrificios involuntarios y desprevenidos para alimentar el ritual fracasa trágicamente, permitiendo que la manifestación de Dahak escape parcialmente de su prisión. Esto provoca tormentas de dragón más pequeñas que las del acontecimiento anterior Devastación Localizada; cada tormenta mide solo 10 millas (16 km) de diámetro y dura solo una semana. Además, la manifestación de Dahak se fusiona con Mengkare, corrompiendo aún más al dragón de oro hasta convertirlo en una monstruosidad única y peligrosa que abandona todo pensamiento de mejorar a la humanidad y en su lugar busca borrar a la humanidad de todos los mundos, ¡comenzando con Golarion!

## Magia de Promesas incumplidas

### INVOCACIÓN ANÍMICA (MODIFICADA)

### RITUAL 10

RARO | ABJURACIÓN

**Lanzamiento** 1 hora; **Lanzadores secundarios** 4**Prueba principal** Ocultismo (legendario); **Prueba secundaria** Arcanos, Religión**Alcance** 10 millas (16 Km); **Objetivos** Lanzadores principal y secundarios**Duración** 1 día

Los efectos exactos de la *invocación anímica* sin modificar no son necesarios para esta Senda de aventuras: aquí te presentamos la versión modificada del ritual.

Al lanzar la versión modificada de la *invocación anímica*, en cambio, hace uso de las energías espirituales latentes de criaturas inteligentes dentro del alcance del conjuro sin requerir su muerte, y luego usa esta energía para reforzar la conexión entre el cuerpo y el alma de todos los lanzadores del ritual. Este cambio de un efecto ofensivo a uno defensivo resulta en unconjuro mucho menos peligroso, que ayuda a protegerse contra Dahak.

**Éxito crítico** Obtienes pleno acceso a tu propio potencial durante 1 día. Obtiene resistencia 10 a todo el daño y un bonificador +4 por situación a las salvaciones contra efectos creados por criaturas malignas. Tus Golpes obtienen los efectos de la runa *toque fantasmal* e infligen 1d10 de daño bueno adicional. Eres inmune al efecto de drenado de almas en el interior del Rellano de Alseta.

**Éxito** Ganas acceso a tu propio potencial durante 1 día. Obtiene resistencia 5 a todo el daño y un bonificador de situación +2 a las salvaciones contra los efectos creados por criaturas malignas. Tus Golpes obtienen los efectos de la runa *toque fantasmal* e infligen 1 de daño por bueno adicional. Eres inmune al efecto de drenado de almas en el interior del Rellano de Alseta.

**Fallo** No puedes acceder a tu propia esencia espiritual, pero aun así obtienes inmunidad al efecto de drenado de almas en el interior del Rellano de Alseta.

**Fallo crítico** Algo sale mal en el ritual, dañando tu propia esencia espiritual. Sufres condenado 1 o aumentas tu estado de condenado en 1 si ya estás condenado. Este valor de condenado disminuye en 1 cada semana. Este es un efecto de maldición.

### FRAGMENTO DEL ORBE

### OBJETO 20

RARO | ARTEFACTO | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

**Uso** sostenido en 1 mano; **Peso** –

Un fragmento del *orbe de los dragones de oro* parece un trozo puntiagudo de cristal del tamaño y la forma de una espada corta sin empuñadura. Funciona como una *espada corta* +3 de golpe que infinge 2d6 de daño adicional a los dragones.

Cada fragmento del orbe a menos de 60 pies (18 m) del *orbe de los dragones de oro* defectuoso aumenta la CD de la salvación contra el orbe en 1; por lo tanto, si los trece fragmentos del orbe restantes se encuentran en esta área, la CD de la salvación contra el orbe defectuoso aumenta de CD 30 a CD 43. Un lanzador de conjuros o artesano prodigioso puede integrar un

fragmento del orbe en el orbe defectuoso para hacer que este aumento de la CD sea permanente.

**Destrucción** Un fragmento del orbe es extraordinariamente resistente, pero puede ser dañado o incluso destruido por ataques mundanos (Dureza 40, PG 50, UR 25). Tiene debilidad 30 a las Armas de aliento y los Golpes de los dragones de oro.

### ORBE DE LOS DRAGONES DE ORO DEFECTUOSO OBJETO 25

ÚNICO | ARTEFACTO | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

**Uso** sostenido en 1 mano; **Peso** –

Cada uno de los legendarios *orbes de los dragones* contiene la esencia y la personalidad de un poderoso dragón. El *orbe de los dragones de oro* fue el más poderoso de todos, hasta que fue destrozado por el aliento dracónico de Mengkare. El *orbe de los dragones de oro defectuoso*, reconstruido a un alto coste por lanzadores de conjuros esclavizados que trabajan bajo la vigilancia de la Tríada Escarlata, es una sombra de lo que fue, pero sigue siendo una poderosa arma contra dragones de todo tipo.

Mientras se lleva encima, el *orbe de los dragones de oro* defectuoso otorga a su propietario resistencia 30 a las Armas de aliento de los dragones de oro. El propietario también puede detectar si hay dragones a 10 millas (16 km), o si hay dragones de oro a 100 millas (160 km). Cuando se encuentra a menos de 1 milla (1,6 km) de un dragón, puede determinar en qué dirección se encuentra el dragón y la categoría de edad del dragón (como joven, venerable o sierpe).

**Activar** interacción, visualizar **Frecuencia** Tres veces al día;

**Efecto** Intentas abrumar la mente de un dragón, aunque no puedes controlarlo, puedes dejarlo inmóvil durante un breve tiempo. Elegis un dragón a menos de 60 pies (18 m); el dragón puede intentar resistirse con una tirada de salvación de Voluntad CD 30 (o más alto con *fragmentos del orbe*). A los dragones de oro se les impone un penalizador -4 por circunstancia a esta tirada de salvación. Cualquier aturdimiento fruto de esta activación termina si el dragón es atacado o sometido a cualquier acción hostil que no sea la del orbe.

**Éxito crítico** El dragón no se ve afectado.

**Éxito** El dragón queda aturdido 3.

**Fallo** El dragón queda aturdido mientras el portador del orbe Mantenga la Activación.

**Fallo crítico** Como fallo, pero las acciones hostiles no ponen fin al aturdimiento del dragón.

**Destrucción** El *orbe de los dragones de oro defectuoso* es resistente, pero su naturaleza imperfecta lo vuelve vulnerable. Puede ser dañado o incluso destruido por ataques mundanos (Dureza 40, PG 200, UR 100). Tiene debilidad 30 a las Armas de aliento y los Golpes de dragones de oro.

## Modelo de Promesa

Los ciudadanos de Promesa representan a algunos de los expertos más capaces, las mejores mentes y los guerreros más poderosos de Golarion, maestros y entrenadores ideales para los PJs que quieran maximizar su propio potencial.

### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura



Si los PJs consiguen los broches de Visitante o una alianza con Mengkare, su acceso a los entrenadores y registros de Promesa desbloquea las siguientes dotes de clase poco comunes.

## DOTES DE CLASE

### ALQUIMIA EFICAZ

POCO COMÚN ALQUIMISTA

Tus preparativos diarios son particularmente eficaces y abundantes. Cuando usas tus reactivos infundidos para crear objetos alquímicos durante tus preparativos diarios, preparas un lote de tres a partir de un objeto dado en lugar de un lote de dos, o un lote de cuatro si tu campo normalmente te permite crear tres de esos objetos.

### AURA DE VIRTUD INQUEBRANTABLE

POCO COMÚN CAMPEÓN

**Prerrequisitos** principios del bien

Eres un modelo de todo lo bueno, y tu aura abrumadora hace que los malvados se encojan de miedo. A todas las criaturas malignas a menos de 15 pies (4,5 m) de ti se les impone un penalizador -1 por situación a las pruebas y las CDs que te apunten a ti o a tus aliados. Este penalizador es -2 contra las criaturas contra las que hayas hecho un juramento (como los dragones si tienes la dote Juramento del matadragones) Puedes optar por suprimir o reanudar este aura como una acción, que tiene el rasgo de concentrado.

### CANCIÓN DE LOS CAÍDOS

DOTE 20

POCO COMÚN BARDO

**Prerrequisitos** reserva de foco

El poder conmovedor de tus canciones puede hacer que los espíritus de los muertos resuciten y luchen a tu lado. Aprendes el conjuro de composición *Canción de los caídos* (página 77). Aumentas en 1 la cantidad de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

### COMPAÑERO SUPREMO

DOTE 20

POCO COMÚN DRUIDA

**Prerrequisitos** Compañero animal

Puedes recurrir a la esencia de cualquier animal de una especie en particular para transformar temporalmente a tu animal en un ejemplar de su especie. Aprendes el conjuro de orden *compañero supremo* (página 77). Aumentas en 1 la cantidad de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

### CUERPO DORADO

DOTE 20

POCO COMÚN MONJE

Perfeccionas tu cuerpo, refinando la flexión de cada músculo y la curvatura de cada articulación para obtener la máxima eficiencia. Tus Golpes sin arma obtienen el rasgo letal d12 y obtienes curación rápida 20, lo que hace que recuperes 20 PG al comienzo de cada turno, siempre que tengas al menos 1 PG.

### DEBILITACIÓN DURADERA

DOTE 20

POCO COMÚN PÍCARO

**Prerrequisitos** Impacto debilitante

**Frecuencia** una vez por minuto

**Desencadenante** Aplicas una debilitación a una criatura.

Puedes disponer que tu debilitación dure un tiempo excepcionalmente largo. La debilitación desencadenante dura 1 minuto en lugar de hasta el final de tu próximo turno.

### ESTAMPAR DIVINIDAD

DOTE 20

POCO COMÚN CLÉRIGO

**Prerrequisitos** Estampar armamento

Tus grabados sagrados imbuyen los objetos con poder. Solo te lleva 1 minuto estampar un símbolo mediante Estampar armamento y puedes tener hasta cuatro símbolos estampados a la vez. Cada objeto puede tener un solo símbolo estampado en él y si excedes el límite de cuatro, el símbolo más antiguo desaparece. Estos símbolos pueden conceder beneficios incluso a aquellos que no sigan a la deidad, siempre que no se le opongan directamente (según lo determine el DJ).

Puedes elegir un beneficio distinto para cada símbolo estampado, entre los que tengas de Estampar armamento u otras dotes como Estampar antimagia o Estampar energía.

### FLEXIBILIDAD DEFINITIVA

DOTE 20

POCO COMÚN GUERRERO

Tu experiencia te mantiene alerta y te permite adaptarte incluso a los desafíos más peligrosos. Cuando obtienes una dote de guerrero usando la flexibilidad en combate, obtienes tres dotes de guerrero en lugar de una. La primera dote aún debe ser de 8.º nivel o inferior, la segunda dote puede ser de hasta 14.º nivel y la tercera dote puede ser de hasta 18.º nivel. Puedes usar la primera dote para cumplir con los requisitos previos de la segunda o tercera dote, y la segunda dote para cumplir con los requisitos previos de la tercera dote. Debes cumplir con todos los requisitos previos de las dotes. Además, puedes adaptarte a los desafíos del campo de batalla dedicando 1 hora a entrenar. Si lo haces, puedes volver a seleccionar las dotes elegidas con flexibilidad de combate como si hubieras hecho tus preparativos diarios.

### JUGGERNAUT INVULNERABLE

DOTE 20

POCO COMÚN BÁRBARO

Eres imparable, capaz de ignorar las heridas mortales con facilidad. Obtienes una resistencia equivalente a  $3 +$  tu modificador de Constitución a todo daño y tu resistencia de resistencia furiosa aumenta a  $8 +$  tu modificador de Constitución.

Además, si eres reducido a 0 Puntos de Golpe, puedes poner fin a tu ira como una reacción para quedarte con 1 Punto de Golpe. Si lo haces, quedas herido 2 (o aumenta su condición de herido en 2 si ya estás herido).

### MAESTRÍA EN CONJUROS

DOTE 20

POCO COMÚN MAGO

Has dominado un puñado de conjuros hasta el punto en que puedes lanzarlos incluso sin haberlos preparado. Elige cuatro conjuros de 9.º nivel o inferior a los que tengas acceso. Cada conjuro que selecciones debe ser de un nivel distinto. Estos conjuros se preparan

automáticamente cuando llevas a cabo tus preparativos diarios y tienen sus propios espacios de conjuros. Puedes seleccionar una elección distinta de conjuros pasando 1 semana de tiempo libre para volver a entrenar tus conjuros con maestría.

## METAMORFOSIS DE LINAJE

**DOTE 20**

POCO COMÚN HECHICERO

Has aprendido a manipular el poder innato de tu linaje y adaptarlo a tus necesidades. Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, puedes cambiar un soloconjuro de 9.º nivel o inferior por otroconjuro del mismo nivel. No puedes intercambiar conjuros otorgados específicamente por tu linaje.

## VISTA SUPERIOR

**DOTE 20**

POCO COMÚN EXPLORADOR

Tus sentidos son incomparables. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción y visión en la penumbra. Si ya tienes visión en la penumbra, en su lugar obtienes visión en la oscuridad. Además, cuando apuntas a un enemigo, tienes éxito automáticamente en la prueba plana si ese enemigo está oculto, escondido o no ha sido detectado.

## CONJUROS DE FOCO

### CANCIÓN DE LOS CAÍDOS

**FOCO 10**

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN NIGROMANCIA

Lanzamiento  $\blacktriangleleft\blacktriangleright$  foco, verbal

**Alcance** 30 pies (9 m); **Objetivos** hasta 4 criaturas muertas o hasta 4 criaturas muertas vivientes

**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Entonas un canto fúnebre o una elegía que despierta a los muertos o les recuerda a los muertos vivientes que deben descansar.

Si apuntas a criaturas muertas, los cuerpos se animan y pueden seguir actuando como si estuvieran vivos. Una criatura animada de esta forma obtiene 60 Puntos de Golpe temporales. Las criaturas animadas están lentificadas 1, pero por lo demás pueden actuar con normalidad. Las criaturas animadas mediante esteconjuro mueren de nuevo cuando termina elconjuro.

Si apuntas a criaturas muertas vivientes, cada muerto vivo debe intentar una salvación de Voluntad básica.

**Éxito crítico** Los muertos vivientes sufren 5d6 daño positivo.

**Éxito** Los muertos vivientes sufren 10d6 daño positivo y quedan lentificados 1 durante 1 asalto.

**Fallo** Los muertos vivientes sufren 100 daño positivo y quedan lentificados 1 durante 1 minuto.

**Fallo crítico** Los muertos vivientes son destruidos.

### COMPAÑERO SUPREMO

**FOCO 10**

POCO COMÚN DRUIDA POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento  $\blacktriangleleft\blacktriangleright$  somático, verbal

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura





## DRENAR RECUERDOS

Los espectros de *aiudara* están hambrientos de los recuerdos que sienten que alguna vez tuvieron pero que, de hecho, nunca fueron suyos. Su toque drena la vida y absorbe tanto la energía física como la mental, quienes han sufrido este efecto y han quedado anonadados hablan de un sentimientos de olvido e incómodos incidentes de amnesia temporal altamente localizados.

## Espectro de *aiudara*

La influencia de Dahak en el Rellano de Alseta creó un efecto de drenado de almas que acaba con las criaturas desprotegidas en su interior, transformándolas en criaturas fantasmales conocidas como espectros de *aiudara*, pero estos raros muertos vivientes también pueden surgir en el interior de los portales *aiudara* modernos. Cada vez que un individuo atraviesa una *aiudara*, existe la posibilidad de que su paso deje una leve huella de su subconsciente en la red. Normalmente, esta huella se desvanece sin más, pero cuando una *aiudara* está averiada o el individuo sufre algún contagio nigromántico, estas huellas pueden acumularse y, con el tiempo, fusionarse en el plano astral o en el Rellano de Alseta y formar un espectro de *aiudara* completo. El espectro se ve obligado a vivir con un sentido incompleto de sí mismo, siempre buscando sus propios recuerdos y volviéndose violento y vengativo rápidamente, a medida que su búsqueda para recuperar estas nociónes efímeras resulta en fracaso constantemente.

### ESPECTRO DE AIUDARA

### CRIATURA 18

RARO	NM	MEDIANO	ASTRAL	INCORPORAL	MUERTO VIVIENTE	WRAITH
------	----	---------	--------	------------	-----------------	--------

Percepción +33, sentir vida 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, élfico, necril

Habilidades Acrobacias +35, Arcanos +31, Sigilo +35

Fue -5, Des +9, Con +5, Int +0, Sab +7, Car +8

CA 45, Fort +33, Ref +37, Vol +33

PG 300, curación negativa; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 15 (excepto fuerza, positivo o *toque fantasmal*; resistencia doble contra no mágico)

**Teletransporte adjunto** **Disparador** Una criatura a menos de 60 pies (18 m) usa un efecto de teletransporte; **Efecto** El espectro de *aiudara* se teletransporta junto a la criatura hasta un espacio vacío de su elección adyacente al destino de la criatura disparadora. Si el efecto disparador apunta a varias criaturas, el espectro de *aiudara* elige junto a qué criatura aparece.

**Velocidad** volar 60 pies (18 m); movimiento instantáneo

**Cuerpo a cuerpo** mano espectral +35 (ágil, mágico, util), **Daño** 4d10+16 por fuerza más desvío dimensional y drenar vida

**Drenar vida** (arcano, nigromancia) Cuando un espectro de *aiudara* daña a una criatura viva con su Golpe de mano espectral, obtiene 18 Puntos de Golpe temporales y el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 40 o quedar drenado 1 y anonadado 1 mientras esté drenado. El daño adicional infligido por los Golpes de la mano espectral del espectro de *aiudara* aumenta el valor de las condiciones drenado y anonadado en 1 por cada salvación fallida, hasta un máximo de 10 para ambas.

**Movimiento instantáneo** (arcano, conjuración, teletransporte) Un espectro de *aiudara* se desplaza mediante el teletransporte localizado. La Zancada de un espectro *aiudara* no tiene el rasgo de movimiento. Cuando da una Zancada, llega inmediatamente a su destino dentro del rango de su velocidad.

**Desvío dimensional** (arcano, conjuración, teletransporte) El toque del espectro de *aiudara* desplaza a las criaturas y las lanza a través del espacio. La criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 40.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune al desvío dimensional durante 1 minuto.

**Éxito** La criatura es empujada 5 pies (1,5 m) en una dirección aleatoria.

**Fallo** La criatura se teletransporta 20 pies (6 m) en la dirección que elige el espectro de *aiudara*.

**Fallo crítico** Como fallo, pero la criatura también queda aturdida 2.

## Espectro de sierpe

Los espectros de sierpes surgen de las almas de los dragones que se niegan a aceptar la muerte o tienen un miedo irracional al más allá.

### ESPECTRO DE SIERPE

### CRÍATURA 17

RARO	CM	GARGANTUESCO	DRAGÓN	INCORPORAL	MUERTO VIVIENTE	WRAITH
------	----	--------------	--------	------------	-----------------	--------

Percepción +29, sentir vida 120 pies (36 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, necrilo

Habilidades Acrobacias +30, Arcanos +30, Intimidación +33, Religión +33, Sigilo +33

Fue -5, Des +9, Con +0, Int +7, Sab +7, Car +9

CA 39; Fort +29, Ref +32, Vol +32

PG 280, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 20 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

**Presencia temible** (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 33

**Impotencia a la luz del sol** Un espectro de sierpe expuesto a la luz del sol queda aturdido 2 y torpe 2.

**Transferencia de energía positiva**  **Disparador** El espectro de sierpe tiene éxito en una tirada de salvación para resistir el daño positivo, pero aún sufre daño por ese efecto; **Efecto** El espectro de sierpe transfiere todo el daño positivo del efecto a una sola criatura muerta viviente de su elección a la que controla a 120 pies (36 m).

**Velocidad** 50 pies (15 m), volar 80 pies (24 m)

**Cuerpo a cuerpo**  fauces espirituales +33 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 7d8+8 negativo más drenar vida

**Cuerpo a cuerpo**  garra espectral +33 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 7d6+8 negativo más disipación divina y drenar vida

**Conjuros innatos divinos** CD 35, ataque +33; **8.º hechizar** (solo objetivos muertos vivientes); **7.º dedo de la muerte, ira divina** ( $\times 3$ ); **6.º desangramiento vampírico**; **4.º hechizar** ( $\times 3$ ; solo objetivos muertos vivientes), oscuridad; **3.º atar muertos vivientes** (a voluntad)

**Rituales divinos** CD 35; *crear muertos vivientes* (8.º)

**Arma de aliento**  El espectro de sierpe exhala una explosión de energía negativa que infinge 18d6 de daño negativo a todas las criaturas en un cono de 60 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 38). No puede volver a usar Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

**Disipación divina** (abjuración, divino) Las garras de un espectro de sierpe desgarran la magia divina. Siempre que un espectro de sierpe acierta a una criatura con una de sus garras espirituales, el espectro de sierpe puede intentar una prueba de Religión para contrarrestar un efecto de conjuro divino en curso (de 8.º nivel de conjuro o inferior) sobre la criatura.

**Frenesí dracónico**  El espectro de sierpe realiza dos Golpes de garra y un Golpe de fauces en cualquier orden.

**Drenar vida** (divino, nigromancia) Cuando un espectro de sierpe infinge daño a una criatura viva mediante un Golpe de fauces espirituales o de garra espectral, el espectro de sierpe gana 18 Puntos de Golpe temporales, y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 38 o queda drenada 2. El daño adicional infligido por los Golpes de fauces

### PROMESAS INCUMPLIDAS

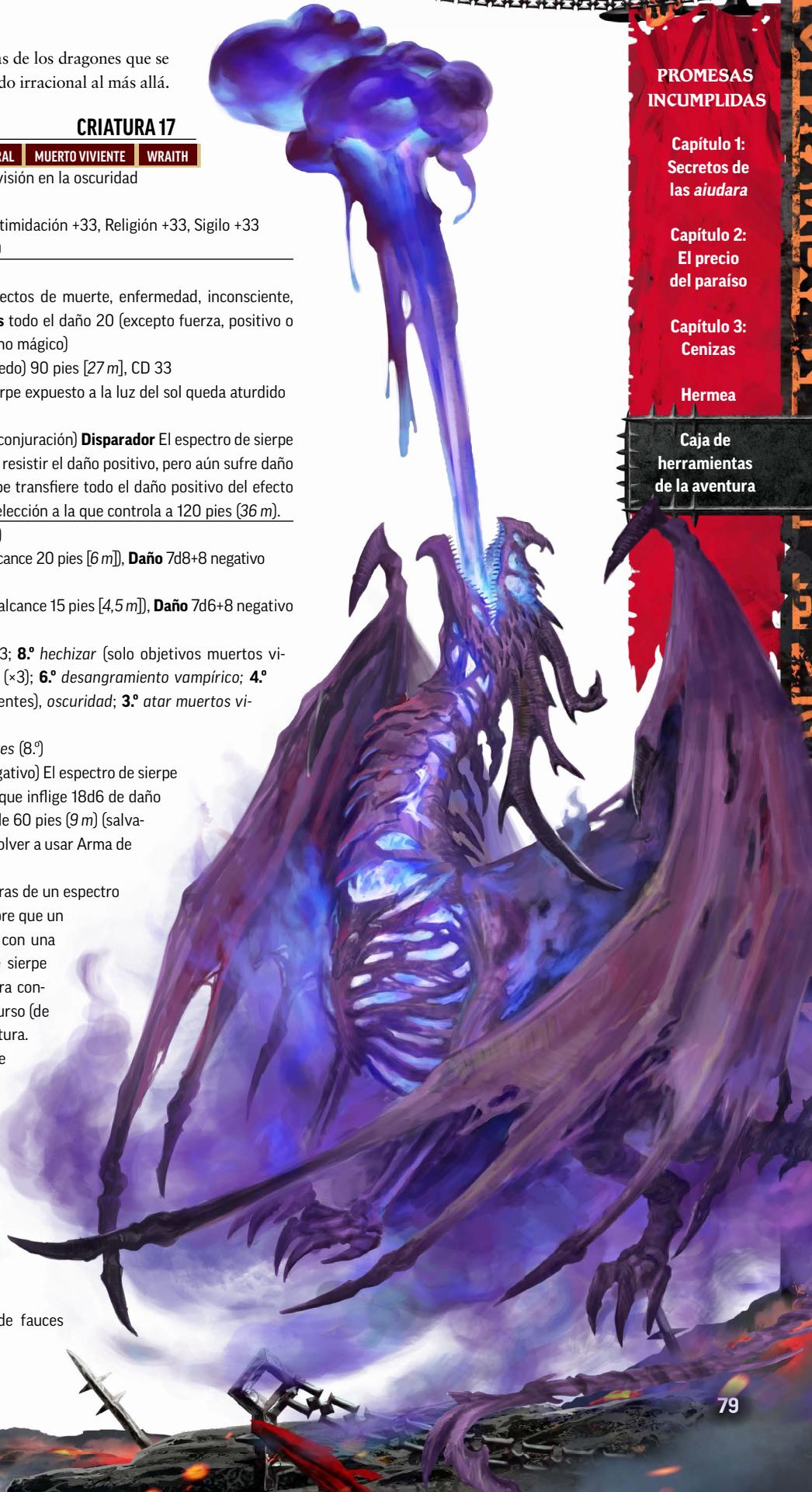
**Capítulo 1:**  
Secretos de  
las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio  
del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
herramientas  
de la aventura





## ESPECTROS DE SIERPES VENERABLES

Los más poderosos de estos monstruos, los espectros de sierpes venerables, a veces se forman espontáneamente a partir de dragones legendarios que estaban turbados con un miedo irracional a la otra vida, pero la mayoría son espectros de sierpes que han crecido en poder a lo largo de una existencia de más de mil años. Los espectros de sierpes más poderosos sobreviven durante milenios, generalmente escondiéndose en cavernas remotas o tierras baldías y llevando a cabo sus planes a largo plazo a través de representantes. Algunos espectros de sierpes antiguos se dedican a la búsqueda del aprendizaje, pero generalmente el único conocimiento que anhelan es el que les da ventaja frente a sus enemigos.

espectrales o garras espirituales del espectro de sierpe aumentan el valor de la condición drenado en 2 en una salvación fallida, hasta un máximo de drenado 8.

**Forma ectoplásica** ♦ (divino, nigromancia) Un espectro de sierpe puede abrirse paso a través del velo ectoplásico para asumir temporalmente una forma física a base de ectoplasma. El espectro de sierpe pierde el rasgo incorporeal durante 1d4 asaltos, aunque puede volver a su forma incorporeal como acción libre antes de eso. Una vez que pone fin a esta aptitud, no puede usar esta aptitud de nuevo durante 1d4 asaltos. Mientras adopta su forma ectoplásica, su CA aumenta a 43 y gana 100 Puntos de Golpe temporales. Pierde su inmunidad a los ataques no mágicos y al daño de precisión, así como su resistencia a todo daño. Sus Golpes de garras y fauces infligen daño cortante y perforante, respectivamente, en lugar de daño negativo.

**Sacudida de fase** ♦ (divino, movimiento) **Requisitos** El espectro de sierpe ha adoptado su forma ectoplásica; **Efecto** Como la acción dar una Zancada, pero puede atravesar paredes u obstáculos materiales como si fuera incorporeal. Debe comenzar y finalizar su movimiento fuera de cualquier obstáculo físico, y pasar a través de material sólido se considera terreno difícil.

### ESPECTRO DE SIERPE VENERABLE

### CRÍATURA 23

RARO	CM	GARGANTUESCO	DRAGÓN	INCORPORAL	MUERTO VIVIENTE	WRAITH
------	----	--------------	--------	------------	-----------------	--------

**Percepción** +40, sentir vida 120 pies (36 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** común, dracónico, necrill

**Habilidades** Acrobacias +38, Arcanos +38, Intimidación +43, Religión +43, Sigilo +43

**Fue** -5, **Des** +11, **Con** +0, **Int** +9, **Sab** +9, **Car** +11

**CA** 49; **Fort** +32, **Ref** +38, **Vol** +42

**PG** 450, curación negativa; **Inmortalidad** como espectro de sierpe; **Resistencias** todo el daño 25 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

**Presencia temible** (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 46

**Impotencia a la luz del sol** Como espectro de sierpe.

**Transferencia de energía positiva** ♦ Como espectro de sierpe.

**Velocidad** 50 pies (15 m), volar 100 pies (30 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ fauces espirituales +42 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 9d8+8 negativo más drenar vida

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra espectral +42 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 9d6+8 negativo más disipación divina y drenar vida

**Conjuros innatos divinos** CD 46, ataque +42; como espectro de sierpe más *milagro* a 10.º nivel

**Rituales Divinos** CD 46; *crear muertos vivientes* (10.º), *cautiverio* (10.º)

**Arma de aliento** ♦♦ Como espectro de sierpe, pero en un cono de 90 pies (27 m), CD 46 y el aliento del espectro de sierpe causa 24d6 de daño negativo.

**Consumir almas** ♦♦ (divino, muerte, nigromancia) El espectro de sierpe venerable inhala bruscamente, absorbiendo las almas de las criaturas cercanas. Cada criatura en un cono de 60 pies (18 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 46. El espectro de sierpe venerable no puede volver a consumir almas durante 1d4 asaltos.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura queda condenada 1.

**Fallo** La criatura queda condenada 2 y sufre 100 de daño negativo.

**Fallo crítico** La criatura es abatida. Mientras el espectro de sierpe siga existiendo, la criatura abatida no puede volver a la vida por ningún medio.

**Disipación divina** Como espectro de sierpe.

**Drenar vida** Como espectro de sierpe, pero con 24 Puntos de Golpe temporales, CD 46 y un máximo de drenado 14.

**Frenesí dracónico** ♦♦ Como espectro de sierpe.

**Forma ectoplásica** ♦ Como espectro de sierpe, pero con CA 52 y 125 Puntos de Golpe temporales.

**Sacudida de fase** ♦ Como espectro de sierpe.

## Guardián de cristal dragontino

Creado por Mengkare y alimentado por un fragmento del *orbe de los dragones de oro*, este constructo está hecho de cristal esculpido envuelto en una hermosa estructura de filigrana de oro.

### GUARDIÁN DE CRISTAL DRAGONTINO

**ÚNICO** **N** **GRANDE** **CONSTRUCTO**

**Percepción** +39; visión en la oscuridad, visión verdadera

**Habilidades** Arcanos +30

**Fue** +10, **Des** +8, **Con** +9, **Int** -5, **Sab** +7, **Car** -5

**CA** 48; **Fort** +39, **Ref** +36, **Vol** +33

**PG** 430; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indisputado, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Debilidades** sónico 24; Resistencias físico 24 (excepto a contundente adamantino), fuego 24

**Presencia temible** (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 42

**Venganza reverberante** ♦ (arcano, fuego) **Disparador**

El guardián de cristal dragontino sufre daño por electricidad, frío, fuego o sónico de una fuente que no es un guardián de cristal dragontino; **Efecto** El cuerpo del guardián de cristal dragontino absorbe la energía por completo, evitando que el daño afecte al constructo. Su cuerpo reverbera y transforma la energía absorbida antes de proyectarla hacia el exterior en una explosión de 60 pies (18 m). Cada criatura dentro de la explosión sufre una cantidad de daño por fuego equivalente a la cantidad de daño por energía absorbido por el ataque disparador, incluido cualquier daño resistido por las resistencias del guardián y el daño adicional de su debilidad (salvación de Reflejos básica CD 45). Este daño por fuego no daña objetos ni constructos.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ fauces +41 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 6d10+8 perforante más 2d10 por sangrado persistente

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +41 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 9d6+8 cortante

**Arma de aliento** ♦ El constructo exhala de una de dos maneras, luego no puede volver a usar Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

- **Llama** (arcano, evocación, fuego) Un estallido de llamas infinge 15d10 de daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 45). Este daño por fuego no daña objetos ni constructos.

- **Gas debilitante** (arcano, nigromancia) Una nube de un gas dorado obliga a cada criatura en un cono de 60 pies (18 m) a intentar una salvación de Fortaleza básica CD 45; El efecto dura 1 minuto.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura queda debilitada 2.

**Fallo** La criatura queda debilitada 5.

**Fallo crítico** La criatura queda debilitada 8.

### CRÍATURA 22



#### OTROS GUARDIANES

Pueden existir guardianes similares, creados a partir de fragmentos de otros artefactos destruidos. Estos guardianes deben ser únicos en apariencia, cada uno con sus propias habilidades y propósitos especiales, pero puedes usar al guardián presentado aquí como inspiración para crear más.

#### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:** Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:** El precio del paraíso

**Capítulo 3:** Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura





## SEMILLA INACTIVA

Todas las semillas de Rovagug pueden permanecer inactivas durante siglos y no necesitan comer, beber o respirar siquiera mientras hibernan. Al hibernar, las resistencias de una semilla duplican su valor. No puede ser localizada mediante efectos de adivinación y, para cualquier tirada de salvación, utiliza el resultado para un grado de éxito por encima del resultado obtenido.

## Semilla de Rovagug

Las semillas son terrores titánicos de un tamaño y fuerza inmensos que viven solo para destruir. La Tarasca y Xotani son solo dos de las semillas de Rovagug. Otras, como Chemnosit (el Gusano Monarca), Kothogaz (la Danza de la Discordia) y Volnagur (el Cantante del Fin) ocupan lugares de horror en la historia de varias regiones, pero la más famosa es Ulunat (el Primer impío), cuyo cadáver en forma de escarabajo se conserva en Sothis, la capital de Osirion.

## LA TARASCA, EL MOTOR DEL ARMAGEDÓN

La semilla más poderosa es la Tarasca, cuya leyenda se extendió por innumerables mundos más allá de Golarion. Su destrucción de la nación de Ninshabur y su marcha a través de Avistan en el -632 RA culminó con la destrucción de la ciudad voladora Shory de Kho antes de que esta semilla fuera sellada en una caverna remota.

### LA TARASCA

**ÚNICO CM GARGANTUESCO BESTIA**

**Percepción** +48; olfato (impreciso) 120 pies (36 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo (no puede hablar ningún idioma)

**Habilidades** Acrobacias +47, Atletismo +50

**Fue** +12, **Des** +9, **Con** +12, **Int** -3, **Sab** +9, **Car** +7

**CA** 54; **Fort** +47, **Ref** +37, **Vol** +39; situación +2 a todas las salvaciones contra magia

**PG** 540, regeneración 50; **Inmortalidades** ácido, anonadado, daño persistente, debilitado, drenado, enfermedad, mental, paralizado, petrificado, polimorfismo, torpe, veneno; Resistencias físico 25, fuego 25

**Caparazón** La Tarasca es inmune a los conos, líneas, rayos y conjuros de proyectil mágico. Estos efectos rebotan inofensivamente de sus escamas.

**Presencia temible** (aura, emoción, mental, miedo) 300 pies [90 m], CD 39

**Inexorable** La Tarasca se recupera de las condiciones lentificado y aturdido al final de su turno. También es inmune a los penalizadores a sus Velocidades, e ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor.

**Reactiva** La Tarasca obtiene 3 reacciones en cada asalto. Sigue pudiendo usar una sola reacción por disparador.

#### Ataque de oportunidad ↗

**Reflejar** ➔ **Disparador** El caparazón de la Tarasca desvía un efecto. **Efecto** El efecto es desviado de vuelta a su origen.

**Velocidad** 50 pies (15 m), nadar 50 pies (15 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ fauces +45 (alcance 20 pies [6 m], caótico, mágico, maligno), **Daño** 5d12+20 perforante más Agarrón mejorado

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +45 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], caótico, mágico, maligno), **Daño** 5d10+20 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +45 (alcance 30 pies [9 m], caótico, mágico, maligno), **Daño** 4d12+20 contundente

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cuerno +45 (alcance 15 pies [4,5 m], caótico, mágico, maligno), **Daño** 4d10+20 perforante

**A distancia** ♦ espina +45 (brutal, caótico, incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], mágico, maligno), **Daño** 3d10+20 perforante

## CRÍATURA 25



## ACABAR CON UNA SEMILLA

Una semilla de Rovagug tiene una regeneración lo suficientemente poderosa como para revivir incluso si es abatida por un efecto de muerte. Si la semilla falla una salvación contra un efecto que la mataría instantáneamente, vuelve a la vida 3 asaltos más tarde con 1 Punto de Golpe. Puede ser desterrada, encarcelada o transportada lejos para salvar una región, o ser mantenida en estado de muerte mediante un efecto que inflige un daño constante. Un complejo y costoso ritual que culmina en una palabra que apaga las llamas de Xotani puede usarse para desactivar su regeneración, pero aún no se ha descubierto ningún método para desactivar la regeneración de la Tarasca.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

**Frenesí destructivo** La Tarasca da un Golpe de fauces, dos Golpes de garra, dos Golpes de cuerno y un Golpe de cola en cualquier orden.

**Tragar de golpe** **Disparador** La Tarasca Agarra a una criatura con sus mandíbulas; **Efecto** La Tarasca usa Engullir

**Andanada de espinas** La Tarasca arroja espinas en un cono de 120 pies (36 m), lo que infinge 3d10+20 de daño perforante a cada criatura en el área (salvación de Reflejos básica CD 53). No puede volver a usar Andanada de espinas durante 1d4 asaltos.

**Engullir** (ataque) Enorme, 10d6+12 contundente más 10d6 por ácido, Brecha 50

**Pisotear** Enorme o inferior, garra, CD 49. Cuando la Tarasca Pisotea, puede dar una Zancada hasta triplicar su Velocidad.

## XOTANI, EL QUE SANGRA FUEGO

Xotani, una monstruosidad de llamas vivas y magma, puede que sea la semilla más débil de Rovagug, pero sigue siendo una amenaza formidable. Xotani fue abatido en el 2104 RA por una alianza de lanzadores de conjuros, pero recientemente su mortal sueño fue interrumpido. Su cadáver se contrae, lo que indica que podría estar a punto de regresar.

## XOTANI

ÚNICO	CM	GARGANTUESCO	BESTIA	FUEGO
-------	----	--------------	--------	-------

**Percepción** +39; vista ciega (precisa) 120 pies (36 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo (no puede hablar ningún idioma)

**Habilidades** Atletismo +41

**Fue** +10, **Des** +8, **Con** +9, **Int** -4, **Sab** +7, **Car** +6

**CA** 48; **Fort** +36, **Ref** +33, **Vol** +30

**PG** 385, regeneración 25; **Inmunidades** anonadado, debilitado, drenado, enfermedad, fuego, mental, paralizado, petrificado, polimorfismo, torpe, veneno; **Debilidades** frío 22;

**Resistencias** electricidad 22, físico 22, sónico 22

**Presencia temible** (aura, emoción, mental, miedo) 300 pies [90 m], CD 39

**Ceguera ante la luz** La ceguera ante la luz de Xotani solo es causada por la luz solar.

**Reactivo** Xotani obtiene 3 reacciones en cada asalto. Sigue pudiendo usar una sola reacción por disparador.

**Ataque de oportunidad**

**Sangrar fuego** (fuego) **Disparador** Xotani sufre daño; **Efecto** De la herida de Xotani brota magma en un cono de 30 pies (9 m), que infinge 6d8 de daño por fuego y 6d8 de daño persistente por fuego (salvación de Reflejos básica CD 42).

**Velocidad** 60 pies (18 m), excavar 40 pies (12 m), trepar 60 pies (18 m)

**Cuerpo a cuerpo** fauces +38 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 5d10+8 perforante más 2d10 persistente por fuego

**Cuerpo a cuerpo** garra +38 (ágil, alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 5d8+8 cortante más 2d8 persistente por fuego

**A distancia** bomba de lava +38 (incremento de rango de distancia 80 pies [24 m]), **Daño** 2d10+8 contundente más 2d10 persistente por fuego

**Andanada de bombas** Xotani realiza tres Golpes con bombas de lava. Estos Golpes se pueden realizar contra la misma criatura o contra distintas criaturas, siempre y cuando todos los objetivos estén a 40 pies (12 m) el uno del otro.

**Arma de aliento** (arcano, evocación, fuego) Xotani exhala una explosión de llamas que infinge 18d6 de daño por fuego y 4d6 de daño persistente por fuego a todas las criaturas en un cono de 70 pies (21 m) (salvación de Reflejos básica CD 42). No puede volver a usar Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

**Engullir** (ataque) Enorme, 8d6+8 contundente más 12d6 por fuego, Brecha 35

**Pisotear** Enorme o inferior, garra, CD 42 Cuando Xotani pisotea, puede dar una Zancada hasta triplicar su Velocidad.





## HERALDOS DEL FIN

La llegada de un tzitzimitl a una región a menudo presagia un desastre mortal o un suceso apocalíptico.

## Tzitzimitl

Los tzitzimitl son ampliamente temidos por ser precursores de la muerte y la destrucción, debido a su afinidad por la oscuridad y el terror apocalíptico. Algunos sabios los consideran instrumentos de los dioses, llamados a destruir los mundos cuyos tiempos han pasado, mientras que otros creen que los tzitzimitl son exiliados de una lejana civilización de gigantes espaciales. La verdad acerca de su naturaleza probablemente sea aún más inquietante.

### TZITZIMITL

### CRIATURA 19

**POCO COMÚN NM GARGANTUESCO ELECTRICIDAD MUERTO VIVIENTE**

**Percepción** +32; visión en la oscuridad, visión verdadera

**Idiomas** abisal, aklo, celestial, común

**Habilidades** Acrobacias +33, Arcanos +37, Atletismo +33, Naturaleza +37, Ocultismo +37, Religión +40

**Fue +10, Des +8, Con +6, Int +5, Sab +7, Car +8**

**CA 43; Fort +29, Ref +32, Vol +35**

**PG** 390, curación rápida 15, curación negativa; **Inmortalidades** efectos de muerte, electricidad, enfermedad, frío, inconsciente, negativo, paralizado, precisión, veneno; **Debilidades** bueno 15; Resistencias físico 15 (excepto golpes contundentes), frío 15, fuego 15

**Luz a la oscuridad** (divino, negativo) **Disparador** Una criatura usa una aptitud o conjuro con el rasgo positivo a 120 pies (36 m) del tzitzimitl; **Efecto** El tzitzimitl invierte la energía utilizada en la aptitud o conjuro disparador, lo que hace que pierda el rasgo positivo y obtenga el rasgo negativo, y cambia todas las entradas de energía positiva o curación en la descripción de la habilidad a energía negativa.

**Velocidad** 50 pies (15 m), volar 60 pies (18 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +34 (ágil, alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 6d8+10 cortante más 3d8 por electricidad y drenar vida

**A distancia** ♦ rayo ocular +34 (alcance 100 pies [30 m]), **Daño** 10d6 por electricidad más 10d6 por fuerza

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 38; **9.** aullido de la banshee, teletransporte; **7.** explosión de eclipse, teletransporte (x3); **5.** plaga abisal; **4.** oscuridad (x3); **3.** acelerar (x3); **Trucos (9.)** detectar magia; **Constante (6.)** visión verdadera

**Rituales de ocultismo** CD 38; crear muertos vivientes (9.), cautiverio (9.)

**Drenar vida** Cuando el Golpe de garra de un tzitzimitl causa daño a una criatura viva, obtiene 20 Puntos de Golpe temporales, y el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 41 o queda drenado 2. El daño adicional causado por un Golpe de garra del tzitzimitl aumenta el valor de la condición drenado en 2 si la salvación falla, hasta un máximo de drenado 10.

**Eclipse** ♦ (frío, oculto) **Requisitos** El tzitzimitl se encuentra a 120 pies (36 m) de un conjuro oscuridad activo; **Efecto** El tzitzimitl drena la luz y el calor del conjuro oscuridad, y cada criatura en el área del conjuro debe hacer una salvación de Fortaleza CD 41.

**Éxito crítico** La criatura sufre 4d8 de daño por frío.

**Éxito** La criatura sufre 8d8 de daño por frío y queda lentificada 1 durante 1 asalto.

**Fallo** La criatura sufre 16d8 de daño por frío y queda lentificada 1 durante 1 minuto.

**Fallo crítico** La criatura sufre 16d8 de daño por frío, queda lentificada 2 durante 1 minuto y condenada 1.

## Vazgorlu

Los monstruosos artrópodos conocidos como vazgorlu habitan en el Plano Astral o en el interior de un portal estable, desde donde emboscan a las criaturas que viajan hasta allí usando magia dimensional.

### VAZGORLU

RARO NM GRANDE ABERRACIÓN ASTRAL

**Percepción** +33; visión en la oscuridad

**Idiomas** abisal, aklo, celestial, daimónico, infernal, proteico, requiano, utópico

**Habilidades** Arcanos +38, Engaño +38, Latrocincio +32, Saber de los Portales +41, Sigilo +34

**Fue** +6, **Des** +7, **Con** +6, **Int** +7, **Sab** +8, **Car** +5

**CA** 45; **Fort** +30, **Ref** +33, **Vol** +36

**PG** 380; **Inmunidades** ácido, paralizado, sueño; **Resistencias** físico 10 (excepto hierro frío), frío 15

**Juxtaposición hostil** (arcano, teletransporte) **Disparador** Una criatura ataca al vazgorlu con un Golpe; **Efecto** El vazgorlu elige una criatura distinta a 60 pies (18 m) e intenta intercambiar posiciones con esa criatura usando *puerta dimensional* en el instante anterior al Golpe. El objetivo debe intentar una salvación de Voluntad CD 39.

**Éxito crítico** El objetivo se resiste al teletransporte y el vazgorlu no puede usar juxtaposición hostil durante 1d4 asaltos.

**Éxito** El objetivo se resiste al teletransporte.

**Fallo** El objetivo y el vazgorlu intercambian posiciones instantáneamente, y el Golpe disparador se resuelve contra el objetivo.

**Fallo crítico** Como fallo, pero el objetivo es transportado al semiplano del vazgorlu después de resolver el Golpe contra él.

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** (colmillos +38 [alcance 10 pies [3 m]], **Daño** 4d10+8 perforante más 3d10 por ácido)

**A distancia** (telaraña +38 [incremento de rango de distancia 60 pies [18 m]], **Daño** 6d6+8 por ácido más atadura dimensional)

**Conjuros arcana innatos** CD 35; **7º cambio de Plano** (solo hacia y desde el semiplano del vazgorlu), **teletransporte** (x3); **4º puerta dimensional** (a voluntad); **Constante (4º)** **caminar por el aire**

**Atadura dimensional** Una criatura a la que la cierra el Golpe de telaraña de un vazgorlu queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que Huye (CD 42). Mientras permanezca inmovilizada por la telaraña, la telaraña intenta contrarrestar cualquier efecto que trasladara a la criatura cubierta de telarañas a otro plano, con un nivel de contraataque de 10 y usando la habilidad Arcanos del vazgorlu para intentar la prueba de contrarrestar.

**Guardia de semiplano** Un vazgorlu mantiene un semiplano de 30 pies (9 m) de diámetro en el Plano Astral. La gravedad en este semiplano empuja desde el centro, de modo que las criaturas pueden caminar sobre la superficie interna. La guarida de semiplano de un vazgorlu carece de un punto de salida propio y si no puede visitar el semiplano durante un período de 24 horas, el semiplano colapsa: todos los objetos y criaturas en su interior son devueltos a sus ubicaciones originales en el multiverso antes de que entraran en él. Un vazgorlu puede crear una guarida de semiplano de repuesto con 24 horas de concentración.

**Redirigir portal** Un vazgorlu puede pasar 10 minutos en contacto con un portal mágico para redirigirlo, lo que provoca que el portal conduzca a su guarida de semiplano. Para lograrlo, debe tener éxito en una prueba de Saber de Portal (la CD es igual a la CD del conjuro del lanzador para un portal creado por un conjuro, o establecido por el nivel del portal, como se indica en la Tabla 10-5 en la página 503 de las *Reglas básicas*; si el portal en cuestión no tiene un nivel indicado, supón que es un portal de 20º nivel).

### CRÍATURA 20



#### DIGESTIÓN VAZGORLU

Un vazgorlu se nutre tanto del resultado biológico de digerir una criatura como del consumo metafísico de la conexión de dicha criatura con el multiverso una vez que se ha desconectado de otras dimensiones. Por ello, un vazgorlu solo puede estar verdaderamente saciado consumiendo a sus presas en su guarida, donde puede devorar a una criatura de ambas formas.

#### PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
erram...  
s la  
a



# EMALIZA ZANDÍVAR

*Descontenta con Mengkare, Emaliza trama con su hermano Uri de la Tríada Escarlata, con la intención de convertirse en una figura poderosa en Promesa y poder hacerse algún día con el control de toda la ciudad.*

Al igual que su hermano Uri, Emaliza recibió una excelente educación y atención continua mientras crecía en Promesa, pero en lugar de centrarse en el entrenamiento físico como su hermano, Emaliza decidió agudizar su mente. Se sumergió en sus estudios arcanos con gran entusiasmo, maravillada por el poder y el control que podía darle la magia, solo para verse limitada por las restricciones de Promesa y las exigencias de Mengkare.

Con el tiempo Uri dejó Promesa para servir a Mengkare como reclutador, dejando a Emaliza para que ascienda en el escalafón político del Consejo de la Iluminación. Emaliza disfrutaba cada mensaje y cada carta de su hermano, maravillándose de las oportunidades de alcanzar el poder de quienes habitaban el mundo más allá de las costas de Hermea. El aprecio de Emaliza por tales perspectivas se hizo más fuerte después de que Uri regresara de su misión tras varios años y la llenara de historias de gente ambiciosa y poderosa que se había encontrado en sus viajes. Fue entonces cuando los hermanos comenzaron a refinar sus planes para hacerse con el control de Hermea.

Emaliza planeó estas conspiraciones y, cuando se dio cuenta de que el apoyo de una organización distante pero bien financiada respaldaría sus objetivos, sugirió que Uri abandonara Promesa de nuevo para tomar el control de la Tríada Escarlata. En secreto comenzó a investigar a Mengkare, en busca de debilidades que pudiera aprovechar. Incapaz de acceder a los archivos más profundos del palacio debido a las restricciones impuestas por su ciudadanía, Emaliza se centró en agradar a Mengkare. Con el tiempo, aprendió muchas cosas sobre el Anillo de Alseta, la manifestación encarcelada de Dahak y los fragmentos del *orbe de los dragones de oro*. No conocía los detalles del plan de Mengkare, pero decidió que eran irrelevantes. Si lograra reconstruir el orbe, controlar a Mengkare, reclamar el Anillo de Alseta y convertir en arma al ser divino atrapado en su interior, el poder resultante sería más que suficiente para satisfacer sus necesidades. Dedicó años a ganarse el favor de Mengkare y a aumentar su posición dentro del Consejo de la Iluminación, hasta convertirse en el miembro principal de esa organización, superada solo por el dragón.

Décadas después, Emaliza consiguió permiso de Mengkare para emprender su primer viaje más allá de las

fronteras de Hermea, un viaje a Katapesh para revisar las finanzas y la eficiencia de la Tríada Escarlata. Ya se había dedicado a ocultar el vínculo de la Tríada con la esclavitud, pero en ese momento le reveló a Uri lo que había aprendido. Le dio a Uri los pocos fragmentos del *orbe de los dragones de oro* que había logrado recuperar, le pidió que reuniera más fragmentos y organizara la reparación del orbe, y luego regresó a Hermea para preparar el escenario para su golpe maestro.

Hoy, como gran concejala, Emaliza tiene acceso a casi todos los recursos de Hermea. Ha estado valiéndose de este acceso para continuar apoyando a la Tríada Escarlata en secreto, apoyando parcialmente las pérdidas que sufrió el grupo cuando Mengkare recortó su financiación.

Emaliza es una mujer arrogante que se cree el pináculo de la inteligencia y una maquinadora incomparable. El hecho de que haya podido mantenerle oculta a Mengkare la labor de la Tríada Escarlata durante tanto tiempo refuerza su autoevaluación y la indulgencia de su ego. Cuando habla con otros, es parca y pedante, excepto cuando reconoce que la amabilidad podría serle más útil. En este caso, adopta una personalidad que da la sensación de ser demasiado curiosa y casi ingenua para parecer inocente y sencilla.

## Su papel en la campaña

Emaliza pasa la mayor parte de su tiempo durante esta aventura lejos de los PJs. No está segura de si los PJs conocen las habilidades del *orbe de los dragones de oro* o si saben que ella tiene el orbe. Es probable que Emaliza conozca muy bien el papel de los PJs en la derrota de la Tríada Escarlata, pero con el orbe defectuoso en sus manos, considera que el trabajo de Uri es un éxito, incluso si no llora demasiado su muerte (después de todo es menos poder que compartir). Considera a los PJs unos ingenuos lo bastante poderosos como para engañarlos y que le consigan los recursos y la información de los archivos, y espera que consigan llegar a esa parte de la Ciudadela de Oro y reúnan información para ella.

Si Uri escapó de la muerte en la aventura anterior, Emaliza mantiene en secreto su regreso a Promesa. Los PJs pueden oír rumores de que Uri está vivo, pero no debería aparecer hasta la confrontación final cuando los PJs peleen

contra Emaliza, momento en el que Uri aparece a su lado, justo a tiempo para unirse a la pelea.

Emaliza mantiene activo *armadura de mago* en todo momento; está catalogado como uno de sus conjuros de 8.º nivel, pero ya ha sido lanzado para ese día.

### EMALIZA ZANDÍVAR

### CRÍATURA 20

ÚNICO LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +36

**Idiomas** abisal, común, dracónico, enano, ignaro, infernal, infracomún, keleshio, osiriano

**Habilidades** Acrobacias +32, Arcanos +41, Engaño +38, Intimidación +38, Ocultismo +34, Saber de Hermea +38, Saber del Dragón +32, Sociedad +34

Fue +2, Des +8, Con +5, Int +10, Sab +5, Car +6

**Objetos** anillo de retorno de conjuros (foco arcano), bastón +3 de golpe mayor, botas aladas, orbe de los dragones de oro defectuoso, tobilleras de celeridad

CA 45; Fort +30, Ref +33, Vol +36

PG 375

**Contingencia** ♦ **Disparador** Emaliza es atacada;

**Efecto** Se lanza unconjuro de *puerta dimensional* de 5.º nivel sobre Emaliza; ella lo aprovecha para escapar de un ataque que teme que la incapacite o la mate.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m), volar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ bastón +31 (mágico, dos manos d8), **Daño** 8d4+8 contundente

**Conjuros arcanos preparados** CD 45, ataque +36; 10.º detener el tiempo, rehacer; 9.º disyunción, esfera prismática, implosión, masacre; 8.º armadura de mago\*, contingencia\*, danza incontrolable, horrible marchitamiento; 7.º distorsionar la mente, égida de energía, máscara del terror, palabra de poder cegador; 6.º arruinaconjuros, dominar, repulsión, visión verdadera; 5.º disparar magia, muro cromático, muro de piedra, puerta dimensional\*; 4.º intermitencia, libertad de movimiento, puerta dimensional, sugestión; 3.º indetectabilidad, lenticular, paralizar, toque vampírico; 2.º disparar magia, imagen múltiple, invisibilidad, resistir energía; 1.º miedo, orden imperiosa, proyectil mágico, rayo de debilitamiento; **Trucos (10.º)** arco eléctrico, detectar magia, escudo, leer el aura, prestidigitación, salpicadura de ácido

\* Este conjuro ya se ha lanzado.

**Rituales arcanos** CD 45; conocimiento de leyendas, libertad, ligadura de los Planos

**Conjuros de la escuela de magos** CD 45, 3 Puntos de Foco; 10.º absorción de energía, custodia protectora

**Drenar objeto vinculado** ♦ **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos**

Emaliza aún no ha actuado en este turno; **Efecto** Emaliza puede lanzar unconjuro preparado que ya haya lanzado hoy sin gastar un espacio de conjuro. Todavía debe Lanzar el conjuro y cumplir con los otros requisitos del conjuro.

**Lanzamiento protegido** ♦ **Frecuencia** una vez por asalto;



### PROMESAS INCUMPLIDAS

Capítulo 1:  
Secretos de las aiudara

Capítulo 2:  
El precio del paraíso

Capítulo 3:  
Cenizas

Hermea

Caja de herramientas de la aventura

# INIZRA ARUMEOLO

*Siempre optimista, la capitana de la guardia de Promesa espera encaminar a la ciudad a convertirse en un verdadero refugio para el bien. Ve a Mengkare como alguien que ha perdido el rumbo y espera devolverlo al camino de la justicia.*

Inizra Arumelo nació en una familia de combatientes en la ciudad taldana de Cassomir en el 4695 RA. Su familia se dedicó a convertirse en renombrados mercenarios en todo Taldor y la región circundante, ofreciendo sus servicios a los nobles dispuestos a pagar las altas tarifas de la familia. Esto repartió a los miembros de su familia por toda la región, todos sirviendo en casas separadas y solo se reunían después completar sus deberes, o en el desafortunado caso de que un conflicto causara el enfrentamiento entre dos casas opuestas.

Inizra compartía las ambiciones de sus parientes y tenía como objetivo seguir los pasos de su familia, entrenaba junto a sus hermanos y primos bajo la tutela de su tío Bronthum, un héroe local famoso por su habilidad con la espada y el escudo. Inizra demostró ser una estudiante rápida y dedicada, y enseguida se convirtió en una de las guerreras más prometedoras de su generación. Después de haber desempeñado funciones menores como guardaespaldas, Inizra se preparaba para convertirse en guardia a tiempo completo para una casa noble en Druma cuando recibió una carta de Hermea escrita por el propio Mengkare.

La carta señalaba su destreza en el combate y elogiaba su conexión con el resto de la familia Arumelo antes de invitar a Inizra a unirse a Mengkare y la gente de Promesa. Inizra dudó en un principio de la invitación, pero su tío la alentó a considerar honestamente la solicitud. Aunque ya se habían llevado a cabo los arreglos para el empleo de Inizra en Druma, todavía tenía tiempo de retirarse si lo deseaba. Después de una seria consideración, aceptó unirse a la Gloriosa Empresa, inspirada por el bien que su tío había hecho como figura local en Cassomir. Creía que, si lograba seguir sus pasos, podría tener un gran impacto en el mundo.

Después de muchas despedidas llenas de lágrimas, Inizra se dirigió a Hermea, con la intención de no volver nunca a Cassomir. Cuando llegó, se sorprendió de la ciudad que Mengkare había construido y se ofreció como voluntaria en cada oportunidad de aprender de las mentes más grandes de Promesa, solo para sorprenderse cuando Mengkare le explicó que ella era una más en Hermea y que su habilidad y conocimiento debería ser considerado tan valioso como el de cualquier otro. Inspirada por las palabras del

dragón, Inizra se convirtió en una alumna diligente y un inestimable miembro de Promesa. Después de unos pocos años, se unió a la guardia de la ciudad, ascendió de rango por méritos propios y ayudó a entrenar a la guardia usando las técnicas que había aprendido de su tío.

La iniciativa y el progreso de Inizra dentro de la guardia de Promesa impresionaron a Mengkare. Guió personalmente su entrenamiento, con la esperanza de convertirla en un ejemplo de destreza marcial en la ciudad. A medida que aprendía más cosas sobre ella, comenzó a creer que compartía sus convicciones con respecto a la Gloriosa Empresa. Aunque la veía como una persona energética con la esperanza de hacer lo mejor para el mundo, su cinismo por aquellos que no habían aceptado su visión lo obligó a ponerla a prueba. Le ofreció la oportunidad de elegir a un compañero, algo que Mengkare normalmente elegía él mismo. Inizra se sorprendió por las palabras de Mengkare, reconociendo lo raro que era en Hermea que Mengkare ofreciera una autonomía individual sobre cualquier aspecto de su vida, pero, sin embargo, se negó, considerando que la decisión era irrelevante. Complacido por este resultado, Mengkare decidió que Inizra encajaría perfectamente en el Consejo de la Iluminación.

Cuando llegaron las nominaciones anuales, Inizra estaba eufórica ante la noticia de su candidatura para el consejo. Le dio las gracias a Mengkare otra vez, y esta gratitud consolidó la estima de Mengkare. Poco después de aceptar este puesto, conoció a otro de los favoritos de Mengkare: un erudito elfo llamado Jonivar, que había sido reclutado para ayudar a Mengkare a investigar la magia élfica. En un principio, Inizra comenzó a reunirse con Jonivar para colaborar con él en el desarrollo de lo que ella pretendía que fuera una nueva división de guardias de la ciudad centrada en la magia arcana, pero a medida que ambos trabajaron juntos, ocurrieron dos acontecimientos significativos. Primero, sus discusiones filosóficas con Jonivar sobre la naturaleza de la familia y la libertad le despertaron la nostalgia por Taldor y su familia, y pusieron en duda sus opiniones sobre la Gloriosa empresa. En segundo lugar, se enamoró de Jonivar. Cuando le confesó sus sentimientos y trató de explicarle que tenían que informar a Mengkare, Jonivar confesó sus propios sentimientos por ella. El resultado de

su conversación trajo un rápido cambio en las opiniones de Inizra sobre Promesa, y se preguntó si el control de Mengkare sobre la población de la ciudad era un error.

Luego, Jonivar desapareció. Inizra comenzó a investigar su desaparición y con el tiempo consiguió una reunión con Mengkare para preguntarle qué le había pasado a su amigo elfo. Durante la discusión, mencionó la anterior oferta del dragón y le dijo que había decidido elegir a su propia pareja. Se sorprendió cuando Mengkare le denegó el permiso, y comenzó a sospechar cada vez más cuando el dragón le dijo que los servicios de Jonivar a la ciudad habían terminado y que lo habían enviado de vuelta a casa. Desde entonces, Inizra redobló sus esfuerzos, y lo que comenzó a descubrir la preocupó aún más. No solo está convencida de que Jonivar nunca abandonó la isla, sino que ha comenzado a temer que el propio Mengkare se haya corrompido y que sus verdaderos planes para Promesa sean todo menos justos.

## Su papel en la campaña

Inizra empieza a ver pruebas de la corrupción de Mengkare, pero aún cree que la Gloriosa Empresa puede salvarse. Lo que ha descubierto hasta ahora sobre los planes de Mengkare, incluidos breves fragmentos sobre la *invocación animica*, solo ha hecho que acrecentar su preocupación y sus convicciones.

### INIZRA ARUMEO

### CRÍATURA 20

ÚNICO LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +36

Idiomas común, dráconico

Habilidades Arcanos +32, Atletismo 38, Diplomacia +38, Medicina +34, Saber de Hermea +41, Sociedad +38

Fue +7, Des +1, Con +5, Int +3, Sab +2, Car +4

Objetos armadura completa +3 resistente mayor, escudo recio supremo (Dureza 20, PG 160, UR 80), lanza de golpe retornte mayor, poción de volar (4)

CA 46 (48 con el escudo en alto), Fort +36, Ref +33, Vol +31

PG 375

**Represalia ilimitada** Inizra obtiene una reacción al comienzo del turno de cada enemigo que solo puede usar durante ese turno.

**Posición del guardia de Parangón** Inizra siempre tiene su escudo en alto como si hubiera usado la acción Alzar un escudo, siempre y cuando cumpla con los requisitos de esa acción.

**Ataque de oportunidad** Inizra puede usar Ataque de oportunidad cuando una criatura a su alcance usa una acción de concentrarse, además de su disparador normal. Puede interrumpir las acciones de concentrar disparadoras e interrumpe las acciones con cualquier impacto, no solo en un impacto crítico.

**Escudo espejo** Consulta la página 162 de las Reglas básicas

**Bloqueo con el escudo**

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +38, Daño 6d6+20 perforante

**A distancia** ♦ lanza +38 (arrojadiza 20 pies [6 m]), Daño 6d6+8 perforante

**Supremacía con las armas** Inizra está acelerada 1 permanentemente. Solo puede usar su acción adicional para dar un Golpe.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

**Capítulo 1:**  
Secretos de las aiudara

**Capítulo 2:**  
El precio del paraíso

**Capítulo 3:**  
Cenizas

Hermea

Caja de  
rramientas  
la aventura



# MENGKARE

*Decidido a estar a la altura de sus irreales expectativas como una fuerza del bien en Golarion, el dragón de oro Mengkare se ha alejado de sus intenciones originales.*

Los padres de Mengkare se aseguraron de que supiera que debía ayudar a los demás en Golarion, sobre todo a los humanos, con la esperanza de que sacara lo mejor de todos a quien conociera. El joven dragón de oro aprendió bien estas primeras lecciones, solo para que las cruelezas del mundo las hicieran pedazos poco a poco a lo largo de los siglos venideros.

La primera y quizás la más amarga de estas lecciones llegó cuando Mengkare y sus padres fueron controlados mágicamente por el *orbe de los dragones de oro*. La sublevación dracónica consecuente se conoció como la Plaga del Dragón y cuando los héroes se alzaron en armas para salvar Taldor, los matadragones mataron a los padres de Mengkare mientras que él fue desterrado al Páramo del Eje por el rayo violeta de una *rociada prismática*.

Su aflicción por perder a su familia se tornó en una profunda decepción por la humanidad. El concepto de cómo el libre albedrío parecía suscitar la tragedia intrigaba cada vez más a Mengkare. Cuando su estancia en el Eje superó el siglo, se cansó y llegó a la conclusión de que hacer el bien sencillamente no bastaba para ayudar al mundo. No mucho después, regresó a Golarion y empezó a vivir entre los humanos para comprenderlos mejor.

Los viajes de Mengkare durante esta época lo llevaron a unirse a la Cruzada brillante, donde fue testigo de las atrocidades de la humanidad manifestadas en el liche Tar-Baphon. Huyó a Hermea, solo para volver a Avistan a enfrentarse al mago Ilgreth, que se había hecho con el control del *orbe de los dragones de oro*. Ilgreth usó el orbe para dominarle y, durante algún tiempo, el dragón fue esclavizado de nuevo. Cuando consiguió liberarse de su influencia, la destrucción del orbe provocó la erupción del Risco de Droskar e incontables muertes. Mengkare huyó del continente una vez más para lamerse las heridas en Hermea con los restos destrozados del orbe, donde pasó varios años más justificando el sacrificio de todos los que perecieron en la erupción volcánica como el precio de la destrucción de un objeto que había arruinado su vida dos veces y lo había obligado a hacer el mal. Fue durante este oscuro período de su vida que Mengkare comenzó a usar la frase, “El mañana debe arder para que los días posteriores puedan florecer” para justificar sus acciones.

Cuando descubrió la manifestación de Dahak atrapada en el Anillo de Alseta, Mengkare se tomó esa frase a pecho y dio comienzo a la Gloriosa Empresa con el objetivo secreto de construir el perfecto suministro de almas perfectas a las que convertir en un arma contra el dios dragón. Sin embargo, desde que comenzó la Gloriosa Empresa, Mengkare ha perdido cada vez más de vista la parte trágica de su plan y ahora se considera un salvador auto designado de Golarion. Cree que completar la Gloriosa Empresa y destruir a la manifestación de Dahak es el único acto que estaría a la altura de las expectativas poco realistas que se propuso. Ahora Mengkare está comprometido a llevar la Gloriosa Empresa hasta el final, incluso si eso implica que tiene que cometer actos cada vez más inmorales en el proceso. Cree que el fin justifica cualquier medio y está dispuesto a deshacerse de cualquiera que pueda representar una amenaza para su objetivo. Como siempre, el mañana debe arder para que los días posteriores puedan florecer.

## Su papel en la campaña

Mengkare es la mayor fuerza que se interpone entre los PJs y la manifestación de Dahak. Mengkare está tan dedicado a la Gloriosa Empresa que considera a los PJs competencia por la gloria a la que cree tener derecho. Sin embargo, Mengkare no es del todo cruel e indiferente, y todavía se preocupa por la gente de Promesa, aunque solo sea como un criador de perros se preocupa por la perrera. Su cambio de alineamiento hacia el mal fue progresivo y lo suficientemente reciente como para que, con el argumento correcto, los personajes jugadores puedan revertirlo, pero el enfrentamiento directo con un grupo de PJs ansiosos por luchar contra él solo cimenta su opinión de que el mañana debe arder.

## MENGKARE

ÚNICO LM GARGANTUESCO DRAGÓN FUEGO

Dragón de oro gran sierpe macho (*Bestiario*, pág. 124)

**Percepción** +40; olfato (impreciso) 120 pies (36 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** común, dracónico, élfico, enano, gnomo, infernal, silvano, utópico

**Habilidades** Acrobacias +32, Arcanos +38, Atletismo +36, Diplomacia +43, Intimidación +43, Medicina +36, Naturaleza +32, Ocultismo +38, Sociedad +43

## CRÍATURA 23

Fue +11, Des +5, Con +9, Int +8, Sab +7, Car +7

CA 50; Fort +37, Ref +34, Vol +42; situación +2 a todas las salvaciones contra magia

PG 575; Inmunidades fuego, paralizado, sueño; Debilidad frío 25

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 43

Reacción adicional Mengkare obtiene 2 reacciones al comienzo de su turno cada asalto.

Ataque de oportunidad ➔ Solo fauces.

Contingencia ➔ Disparador Mengkare falla una tirada de salvación contra un conjuro. Efecto Disparar magia (7º nivel) intenta contrarrestar el conjuro disparador.

Suerte de oro ➔ Como dragón de oro adulto.

Velocidad 60 pies (18 m), nadar 60 pies (18 m), volar 200 pies (60 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ fauces +42 (alcance 20 pies [6 m], fuego, mágico), Daño 6d12+11 perforante más 4d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +42 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), Daño 6d10+11 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +40 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), Daño 6d10+11 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cuernos +40 (ágil, alcance 20 pies [6 m], mágico), Daño 5d12+11 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 45, ataques +42; 10º contingencia\*, deseo; 9º disyunción, exigencia telepática, tromba de meteoritos; 8º concejo onírico, laberinto, palabra de poder aturdidor; 7º cambio de Plano, cerradura dimensional, disparar magia\*; 6º dominar, muro de fuerza, visión verdadera; 5º muro cromático, recado, sonda mental; 4º creación, puerta dimensional, sugestión; 3º lentiificar, localizar, mensaje onírico; 2º comprensión idiomática, invisibilidad, respiración acuática; 1º hechizar, proyectil mágico, sirviente invisible; Trucos (10º) atontar, detectar magia, leer el aura, palabra amenazadora, prestidigitación

\* Esteconjuro ya se ha lanzado.

Rituales arcanos CD 45; animar objeto, cautiverio, conocimiento de leyendas, embaucamiento, geas, invocación del alma, resucitar

Arma de aliento ➔ Como dragón de oro joven, pero en un cono de 80 pies (24 m), CD 46. La llama de Mengkare infinge 24d6 de daño por fuego, y su gas debilitante causa debilitado 4 (debilitado 5 en un fallo crítico).

Cambiar de forma ➔ (arcano, concentrado, polimorfismo, transformación) Mengkare adopta la forma de un humanoide Mediaño y se hace pasar por el mago humano Lamond Breachton.

Frenesí dracónico ➔ Como dragón de oro joven.

Impulso dracónico Como dragón de oro joven.

Aliento explosivo Cuando Mengkare usa Arma de aliento, puede lanzar un orbe explosivo de llamas en lugar de un cono. Cuando lo hace, dispara el orbe en la esquina de una casilla a menos de 60 pies (18 m). El orbe detona inmediatamente e infinge 24d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 48) a todas las criaturas dentro de una explosión de 30 pies (9 m). Las criaturas que fallan críticamente su salvación arden y sufren 4d6 de daño persistente por fuego.

## PROMESAS INCUMPLIDAS

Capítulo 1: Secretos de las aiudara

Capítulo 2: El precio del paraíso

Capítulo 3: Ceniza

arm

Caj...  
arranc...  
de la av...  
ura



# LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

## El mes que viene

### LA CAÍDA DE PIEDRA PLAGA

Un grupo de aventureros novatos viaja a la villa conocida como Capricho de Etran, también conocida como Piedra Plaga, para resolver el asesinato de un buen amigo. Lo que comienza como una simple investigación, rápidamente se torna una siniestra trama al descubrir el uso de una alquimia prohibida, animales mutantes y un cercano bosque que se pudre a causa de una misteriosa plaga. Queda claro que si estos héroes no intervienen para ayudar a detener cualquiera que sea el mal que se cierne en el lugar, ¡la caída de Piedra Plaga es prácticamente un hecho!

### OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Senda de Aventuras #150: Promesas incumplidas © 2019, Paizo Inc.; Autores: Luis Loza, con James Jacobs, Alex Riggs y Owen K.C. Stephens.

La Caída de Piedra Plaga está diseñada para personajes de primer nivel. Narra la historia de cómo un grupo de extraños unen lazos para formar un grupo de aventureros, mientras salvan al pueblo de Capricho de Etran de un terrible destino, ¡convirtiéndose en un escenario introductorio perfecto para una campaña inicial de Pathfinder!

### PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Dirección de Diseño del Juego • Jason Bulmahn

Dirección de Desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de Desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Patrick Renie, Michael Sayre, Owen K.C. Stephens y Jason Tondro

Jefe de Desarrollo de Starfinder • Joe Pasini

Jefatura de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño • Logan Bonner y Mark Seiter

Jefatura de redacción • Judy Bauer

Redacción senior • Lyz Liddell

Redacción • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng y Lu Pellazar

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico senior • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de Producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Producción de Social Media • Payton Smith

Atención al cliente y community manager • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Wolridge

Generalista de RRHH • Angi Hodgson

Contabilidad • William Jorenby

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Coordinación de tienda web • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan

y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand

y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee,

Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarse con el juego de rol Pathfinder (Segunda Edición).

**Identidad de Producto:** por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personas, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio, (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

**Contenido Abierto:** excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

**Senda de Aventuras #150: Promesas incumplidas** © 2019 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del golem de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Pathfinder Society, Starfinder y el logo de Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, las Sendas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Battles, las Aventuras Pathfinder, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, los peones Pathfinder, Pathfinder Player Companion, el Juego de rol Pathfinder, Pathfinder Tales, la Guía del mundo Pathfinder, el logo P de Pathfinder, las Sendas de Aventuras Starfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, el Juego de rol Starfinder y la Sociedad Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

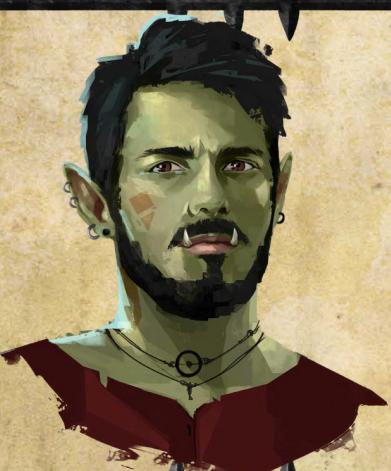
# Brynette Taithe

Hay muchas tabernas en Breachill, pero puede que *El Barril de Cayden* sea la más popular de todas. Su propietaria y principal camarera, Brynette, también es su suma sacerdotisa, ya que la taberna hace las veces de templo dedicado a su dios, Cayden Cailean. Brynette disfruta oyendo historias de intrépidas aventuras y considera estos relatos ofrendas para Cayden. Por ello, da la bienvenida a todos los que entran en su taberna y templo, a sabiendas de que juzgar a una persona por su apariencia es una forma infalible de perderse la que podría ser su próxima historia favorita, ¡y tal vez incluso su próximo mejor amigo! Brynette puede servir como entrenadora de Interpretación o Religión en la Ciudadela Altaerein.



# Jorell Colmillo Negro

Jorell se ha convertido en uno de los historiadores más importantes de Breachill, un papel del que está muy orgulloso, aunque lo consiguiera por casualidad. Cuando empezó a trabajar en los archivos de la ciudad, sentía curiosidad por su propia ascendencia, pero no pasó mucho tiempo antes de que le fascinara la historia de toda la ciudad. El fundador de la ciudad es su héroe y tiene la esperanza de seguir adelante con el objetivo de Lamond Breachton de enseñar a los demás no solo a ayudarse a sí mismos sino también a sus vecinos. Jorell considera que el mejor camino hacia el éxito de este plan es el cuidado de los documentos históricos de la ciudad y, al preservar los triunfos y tragedias de Breachill, Jorell aspira aprender del pasado y usar ese conocimiento para educar a los ciudadanos del mañana. Jorell también se ha convertido en un maestro encuadrador y puede servir como corredor de apuestas en la Ciudadela Altaerein.



# El Portal de la Venganza

Al Portal de la Venganza carece de decoración en comparación con las otras *aiudara* del Anillo de Alseta, y su marco superior parece un poco austero. Sus costados están decorados con imágenes del mar abierto con un horizonte nublado, pero una inspección minuciosa revela un gran número de pequeñas tallas de avispas, realizadas con minucioso detalle, que adornan todo el arco. Si uno se fija, es difícil no ver las avispas y lo que en principio parecía un simple arco de piedra a partir de entonces parece zumbar con un bullicio de insectos a medida que las tallas de avispas se desplazan y cambian de posición si se aparta la vista un momento. Un PJ que estudia el Portal de la Venganza y tiene éxito en una prueba de Religión de CD 15 para Recordar conocimiento reconoce que estas avispas son animales sagrados para la diosa Calistria, sin embargo, poco más en las tallas sugiere algo particularmente relacionado con su adoración. El Portal de la Venganza conduce a la isla de Hermea, pero antes de que los PJs puedan usar este portal para viajar al dominio de Mengkare, deben lidiar con la manifestación de Dahak que se prepara para salir del Plano prisión en su interior. Cuando los PJs activan por primera vez el portal en el Capítulo 1 de esta aventura, las avispas que decoran el arco zumban y se agitan visiblemente hasta que la manifestación de Dahak es derrotada, momento en el cual el Portal de la Venganza puede usarse con seguridad.



# PORRALES AL APOCALIPSIS

**L**a ciudad de Promesa fue fundada para crear una utopía, pero la revelación de los siniestros planes de su máxima autoridad podría llevar al desastre. Conocedores de la conspiración, los PJs deben encontrar una manera de abrirse camino a través de la compleja política de una ciudad gobernada por un dragón, ¡al tiempo que se enfrentan a la creciente furia de un dios dragón! La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* concluye con *Promesas incumplidas*, una aventura completa para personajes de 18.<sup>º</sup> a 20.<sup>º</sup> nivel.



## PATHFINDER

