



AUTORES

Jason Keeley, Lyz Liddell y Ron Lundeen

DESARROLLO

Adam Daigle

JEFE DE DESARROLLO

Lyz Liddell

JEFE DE EDICIÓN

Judy Bauer

REDACCIÓN

Judy Bauer, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton, Adrian Ng y Lu Pellazar

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Igor Grechanyi

ILUSTRACIONES INTERIORES

João Fiuza, Sammy Khalid, Robert Lazzaretti, Artur Nakhodkin y Ernanda Souza

CARTOGRAFÍA

Jason Engle

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Emily Crowell, Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DE VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LAS SERIE

Joaquim Dorca

EDITORIA

Vanessa Carballo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

TRADUCCIÓN

Claudio Cáceres

REVISIÓN

Luis Álvarez

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 14969-2021



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



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

PROBLEMAS EN OTARI

Problemas en Otari

por Jason Keeley, Lyz Liddell y Ron Lundeen

Introducción

Capítulo 1: Pescando aventuras

Capítulo 2: Los Muchachos Rompeplomo

Capítulo 3: Bajo la mirada de los Tres Ojos

Caja de herramientas de la aventura

por Jason Keeley, Lyz Liddell y Ron Lundeen

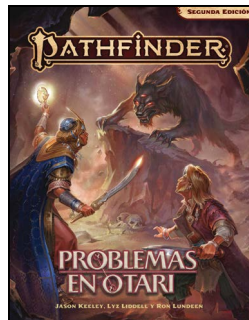
Rasgos de clase de clérigo de 4.º Nivel

Nuevos objetos

Broza hierba podrida

Chacal kurnugiano

Escama alada



EN PORTADA

Kyra y Lem, adentrándose en una mazmorra oscura y peligrosa para recuperar un objeto perdido años atrás, se encuentran con un chacal demoníaco en esta dinámica portada de Igor Grechanyi.

PROBLEMAS EN OTARI

Capítulo 1: Pescando aventuras 6

Debido a que los héroes hicieron un gran trabajo solucionando otros problemas, la propietaria de un prometedor negocio de Otari les ofrece una gran oportunidad: quiere alquilarles un campamento de pesca abandonado, todo lo que tienen que hacer es librarse de las plagas que lo habitan en estos momentos.

Capítulo 2: Los Muchachos Rompeplomo 22

Alguien ha estado saboteando los suburbios de Otari. Se han desatado incendios a lo largo de los canales que se utilizan para transportar troncos hasta el aserradero, han desaparecido entregas y muchos lugareños han estado sufriendo nuevos y extraños problemas. Los héroes deben dar con quién sea que esté detrás de todo esto y ponerle fin a la situación.

Capítulo 3: Bajo la mirada de los Tres Ojos 38

La clériga local de Sarenrae ha descubierto notas sobre un grupo de aventureros que desapareció hace algunos años. En estos escritos, ha descubierto que uno de esos héroes tenía un objeto de gran importancia para su fe y presente que fenecieron en un dungeon cercano. La clériga encomienda a los héroes que encuentren ese dungeon y recuperen el objeto sagrado.

SEGUIMIENTO DEL AVANCE

Problemas en Otari está diseñada para cuatro personajes.

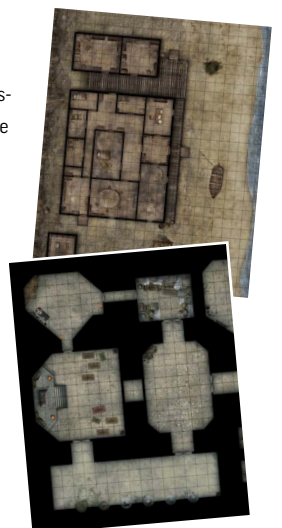
- 2 Los héroes comienzan esta aventura en el 2.º nivel.
- 3 Los héroes deberían alcanzar el 3.º nivel al final del Capítulo 1.
- 4 Los héroes deberían alcanzar el 4.º nivel al final del Capítulo 2.
- 5 Los héroes deberían alcanzar el 5.º nivel cuando completen el final de la aventura en el Capítulo 3.

MÁS ALLÁ DE LA CAJA

Problemas en Otari es la forma perfecta añadir aventuras a tu *Caja de iniciación*. Esta antología de aventuras comienza en un nivel de juego que conecta directamente con personajes que ya hayan jugado la aventura incluida en la *Caja de iniciación*, *Amenaza bajo Otari*, y proporciona información adicional para que los jugadores puedan llevar a sus personajes hasta el 4.º nivel.

MAPA DESPLEGABLE DE PROBLEMAS EN OTARI

Esta aventura utiliza un mapa desplegable personalizado, disponible dondequiera que compres tus juegos. Cada lado representa una localización importante de esta aventura, aunque los mapas también se encuentran disponibles en la portada de este libro. ¡No es necesario que te pongas a dibujar estas localizaciones cuando puedes adquirir estos mapas desplegables!



INTRODUCCIÓN

¡A por más aventuras!

Esta antología de aventuras permite a los jugadores continuar con sus aventuras tras las experiencias de la *Caja de iniciación*. Sin embargo, esas aventuras también son perfectas para jugadores que ya estén usando las reglas completas que se encuentran en las *Reglas básicas*.

Todo lo incluido en este libro (tesoros, estadísticas de monstruos, nuevas reglas, etc.), puedes encontrarlo en la *Caja de iniciación*, a menos que se indique lo contrario.

Los peones de la *Caja de iniciación* corresponden con casi todos los monstruos que se encuentran en esta aventura. Tendrás que encontrar un sustituto adecuado para aquellos que no tengan un peón que los represente. Puedes encontrar una selección más amplia de peones en la *Pathfinder Bestiary Pawn Box*.

Además, todas las criaturas que se presentan en estas aventuras tienen bloques de estadísticas completos. Las

únicas excepciones son las estadísticas que ya se han presentado previamente o si se trata de una nueva criatura (detallada en la Caja de herramientas de la aventura al final de este libro). En el segundo caso, el nombre y nivel del monstruo aparecerán en la aventura, seguidos del número de página en la que se encuentran las estadísticas completas y su modificador por Percepción para que puedas calcular su iniciativa.

Una vez que tú y tus amigos finalicéis estas aventuras, estaréis listos para adquirir las *Reglas básicas* y comenzar a planificar nuevas y excitantes aventuras de *Pathfinder*.

Dirigir estas aventuras

En *Amenaza bajo Otari*, la aventura de la *Caja de iniciación*, los héroes ayudaron a Tamily Tanderveil, una marinera retirada propietaria de la *Lonja de Otari* y del salón de juego anexo. Sus aventuras, precipitadas por una serie

de desapariciones de pescado, los situaron tras la pista de una ambiciosa tribu kóbold y los abocaron a luchar contra una cría de dragón verde.

Pero las excitantes aventuras de los héroes no han hecho más que empezar. El pueblo de Otari y sus tierras circundantes albergan una gran variedad de desafíos y oportunidades para un grupo de héroes. Este libro parte de la base de que los héroes han jugado la aventura *Amenaza bajo Otari* de la *Caja de iniciación*, pero no es necesario que lo hayan hecho para jugar las aventuras de esta antología (consulta el recuadro de la página 8 en busca de ayuda para empezar con personajes nuevos).

Problemas en Otari está dividida en tres capítulos, cada uno de los cuales engloba una breve aventura independiente. Puedes jugarlas por separado o como una única aventura más grande.

La primera, *Pescando aventuras*, está diseñada para personajes de 2.º nivel. Esta aventura ofrece a los héroes la oportunidad de establecer una base propia en su hogar, donde podrán almacenar los tesoros que encuentren y descansar entre aventuras. ¡Pero hacerse con éste refugio representa una aventura en sí misma!

La segunda aventura, *los Muchachos Rompeplomo*, está diseñada para personajes en 3.º nivel. Esta aventura presenta a los jugadores el concepto de campaña abierta, en el que los personajes tienen libertad de explorar como quieran, lidiando con diferentes encuentros según lo que vayan buscando.

La tercera aventura, *Bajo la mirada de los Tres Ojos*, está diseñada para personajes en 4.º nivel. Puedes encontrar la información para mejorar personajes de la *Caja de Iniciación* desde el 3.º nivel al 4.º nivel en la Caja de herramientas de la aventura al final de este libro. Esta aventura presenta a los personajes un dungeon clásico. Si los jugadores ya conocen *Amenaza bajo Otari*, ya se habrán encontrado con este tipo de aventura. Además de suponer un desafío por sus encuentros contra monstruos, esta aventura sube el nivel con rompecabezas más inteligentes y trampas más complejas.

Acerca de Otari

Si tu o tus jugadores no han jugado *Amenaza bajo Otari*, puede que no estéis familiarizados con el pueblo donde comienza todo.

Otari es un pueblo de leñadores y un puerto comercial con un pasado agitado que fue fundado por un grupo de aventureros hace cuatrocientos años. Hoy en día, el pueblo es una próspera comunidad y uno de los más influyentes de la costa de la Isla de Kortos.

La vida diaria en Otari es similar a la de cualquier pueblo pequeño, su paisaje destaca debido al enorme molino de agua que se encuentra en los límites orientales del pueblo y el ingenioso y enorme canal que lleva troncos acantilado abajo, facilitando su transporte.

En Otari habitan cerca de 1.240 personas, llegadas de todo el mundo. Aunque la mayoría de sus habitantes son humanos, también viven aquí algunos enanos y elfos. La mayoría de los residentes del pueblo trabajan en las industrias locales de tala y pesca.

Usar el Bestiario de Pathfinder

Aunque las reglas introducidas en la *Caja de iniciación* no son muy diferentes a las de las *Reglas básicas*, algunos DJ podrían querer usar las reglas completas para esta aventura. Algunas de las criaturas de la *Caja de iniciación* cuentan con habilidades más simplificadas que su contrapartida del *Bestiario*. Otras incluso tienen ligeros cambios en su nombre. A continuación, tienes una lista de criaturas incluidas en esta aventura, junto con la página del monstruo completo del *Bestiario*. En los casos en que cambia el nombre, viene indicado entre paréntesis.

LISTADO DE CRIATURAS

Criatura	Pag. Bestiario
Araña gigante (araña cazadora)	19
Arpia	28
Basilisco	41
Bugbear merodeador (bugbear matón)	46
Can del infierno	55
Ciempiés gigante	62
Cieno de cloaca	63
Cocodrilo	66
Comandante de orcos (orco caudillo)	270
Esqueleto guardián (guardián esquelético)	162
Fantasma plebeyo	166
Gárgola	172
Jabalí	218
Kóbold maestra de las armas (kóbold guerrero)	220
Kóbold explorador	221
Kóbold mago dracónico (kóbold mago dragón)	221
Leopardo	168
Lobo	242
Mimeto	247
Ogro combatiente	267
Orco camorrista (orco bruto)	269
Oso lechuza	272
Rata gigante	295
Sombra	315
Tejeterror	316
Trol	321
Víbora	330
Wight	334
Zombi tambaleante	340

CAPÍTULO 1: PESCANDO AVENTURAS

Tamily Tanderveil, propietaria de la *Lonja de Otari* y su salón de juegos aldeaño, ofrece a los héroes un viejo campamento de pesca para que lo utilicen como su nuevo alojamiento. El campamento se encuentra a las afueras del pueblo, pero varios habitantes monstruosos se han afincado allí desde que Tamily abandonó el lugar. Los héroes tendrán que erradicar a estos adversarios si quieren hacerse con el campamento. Estos impedimentos abarcan amenazas naturales, como jabalíes salvajes o cocodrilos hambrientos, pero también peligros más monstruosos: cienos antinaturales, ratas gigantes y un vil tejetero y sus secuaces arácnidos. Los héroes también tendrán que aliarse o deshacerse de una misteriosa criatura huraña conocida como escama alada y decidir si quieren ayudar a un fantasma abatido a cumplir con la última voluntad de su abuela. Al final de la aventura, los héroes habrán aprendido tácticas y estrategias de gran valor, ¡y habrán conseguido un nuevo hogar desde donde podrán embarcarse en más aventuras!

Comenzar

Si los héroes han jugado *Amenaza bajo Otari* u otra aventura que suceda en el pueblo, deberías darles algunos días de descanso para recuperarse. Luego, Tamily Tanderveil enviará una invitación a los héroes para que se reúnan con ella para una cena ligera y una ronda de bebidas en la *Lonja de Otari*.

Si esta es la primera vez que los héroes visitan esta zona del pueblo, Tamily Tanderveil se enterará de la llegada de los nuevos aventureros y les enviará una invitación a su salón de juegos en la *Lonja de Otari*, ya que tiene asuntos que le gustaría hablar con ellos.

Preguntando por el pueblo, los personajes no tardan en averiguar que Tamily mantiene abierta la planta baja de su lonja como lugar confortable y amigable de reunión para juegos y entretenimiento de marineros, trabajadores y viajeros. Los residentes de Otari hablan muy bien de ella y, de ser necesario, animan a los héroes a que vayan a conocerla, ¡tener una amiga como Tamily es una bendición para cualquier aventurero!

Cuando los héroes lleguen a la *Lonja de Otari*, lee o parafrasea el siguiente texto para que comience la aventura.

El sonido de las conversaciones y de las rizas emana de las puertas abiertas de la *Lonja de Otari*, junto con sus luces cálidas y acogedoras. En su interior, una docena de lugareños están reunidos alrededor de unas rústicas mesas con cartas, dados, fichas y otras piezas de juego desperdigadas entre ellos.

Una humana amistosa y pecosa se presenta con una gran sonrisa de bienvenida: es Tamily Tanderveil. Su pata de palo, pintada a rayas rojas y blancas y con un lazo azul brillante en la parte superior, retumba en el suelo mientras se acerca con prisa. “¡Me alegra mucho que hayáis venido! ¡Bienvenidos! ¿Puedo traerlos algo para beber? ¿O tal vez un tentempié?”.

Señala hacia una mesa vacía en una esquina cercana y, con varios movimientos ruidosos, os deja varios cuencos de verduras frías, un plato de rollitos de salchichas, platos de galletas y jarras de cerveza espumosa. Tamily se bebe su jarra de un solo trago.

“Como todos saben, un buen grupo de aventureros necesita una base de operaciones, ¿no es así? ¡Vuestro escondite! ¡El cuartel general! Un lugar para dormir por el que no es cobren cada noche, ¿verdad? Y yo tengo el lugar ideal para vosotros: un viejo campamento de pesca que solía regentar, justo al final de ese camino. No lo he usado desde que abrí este lugar, y os debo mucho a todos vosotros. Si lo deseáis, ¡es todo vuestro! Sólo tened cuidado cuando vayáis a verlo, ya que lleva mucho tiempo abandonado, ¿de acuerdo? No sé qué podría haber allí desde que nos fuimos. Ah, y no hagáis caso a Finley el Azul, es inofensivo”.

Es probable que los héroes tengan muchas preguntas para Tamily, después de todo, no es habitual que alguien ofrezca una parcela de terreno como recompensa. A continuación, encontrarás preguntas habituales y las respuestas de Tamily. Asegúrate de darle a los diferentes personajes la posibilidad de hablar e interactuar con este PNJ, y evita que un único personaje acapare toda la conversación.

¿Dónde está el campamento? Tamily se saca un mapa de un bolso que tiene al lado, lo desenrolla y muestra a los héroes la localización del campamento. “Está aquí, a unas seis millas (*diez kilómetros*) camino abajo”. Enseña a los jugadores el mapa del interior de la portada del libro. Necesitan cerca de 3 horas de viaje a pie para llegar hasta el campamento, consulta las reglas de exploración de la página 61 del *Manual del Héroe*.

¿Has tenido algún problema con algún monstruo mientras estabas allí? “¡Oh, algunas veces! Siempre hay arañas y en ocasiones salen unas bastante grandes. Algunos de los animales de los bosques pueden destruirlos si no vais con cuidado. Durante esta época del año, es posible que os encontréis con algunos jabalíes merodeando por los alrededores, esos animales tienen muy mal carácter”. Si los personajes le piden más detalles, Tamily puede brindar información sobre arañas gigantes y jabalíes salvajes como si hubiesen tenido éxito en una prueba de Recordar conocimiento.

¿Por qué decidiste abandonar el campamento de pesca? Tamily se encoge de hombros. “Bueno, un año lo cerré durante la temporada y, luego, mientras estaba en el pueblo, conocí a algunos lugareños y abrí la lonja. El negocio estaba en pleno crecimiento, por eso nunca volví a limpiar ni a hacer nada más allí. Según lo veo yo, ¡es una ayuda mutua!”.

¿Quién es Finley el Azul? “Oh, es inofensivo», dice Tamily, mientras mueve la mano vagamente. “Es un fantasma. Estaba allí cuando compré el campamento y se quedó allí, así que lo dejé en paz. Siempre que no lo molestéis, no habrá problema”.

Los héroes pueden hacer preguntas que no se aborden aquí. Tamily responde cualquier pregunta que tengan lo mejor que pueda. Está familiarizada con la distribución del campamento y con los suministros allí almacenados, pero no sabe nada de las criaturas que actualmente lo están ocupando (área B), exceptuando a Finley el Azul. Si no estás seguro de si Tamily conoce la respuesta a una pregunta, puedes realizar una prueba de Recordar conocimiento, usando un modificador por habilidad de +8.

Una vez que los personajes hayan terminado de hacerle preguntas, lee o parafrasea lo siguiente.

Tamily sonríe y se termina su jarra. “¡Genial, todo arreglado entonces! Mientras estéis allí, yo me encargaré del papeleo para poner las escrituras a vuestro nombre y que lo hagamos oficial». Se levanta de un salto. “Debo regresar al trabajo, pero estáis invitados a quedaros tanto como os apetezca. ¡Echad unas partidas a algún juego! Esta noche, invita la casa”.

Tamily se dirige a la encimera que usa como barra por las tardes. Los héroes son libres de disfrutar de la lonja, charlar con otros parroquianos y volver a su alojamiento cuando deseen.



¿NUEVOS EN EL PUEBLO?

Aunque esta aventura presupone que ya has jugado la aventura *Amenaza bajo Otari* incluida en la *Caja de iniciación*, ¡tampoco es indispensable! Tamily Tanderveil es una mujer gregaria que recibirá con gusto a los nuevos aventureros en el pueblo y ayudará a los héroes, tanto si ellos la han ayudado anteriormente como si no. Tamily verá en los héroes que sean nuevos en el pueblo la oportunidad de atar algunos cabos sueltos en el campamento de pesca abandonado sin necesidad de hacer mucho ella misma a la vez que establece una relación amistosa con los nuevos héroes del pueblo.

Pese a que esta aventura está escrita para personajes de 2.º nivel, también puedes utilizarla para personajes de 1.º nivel, simplemente omite o retrasa el encuentro Aperitivo de medianoche (página 10) y quita una araña gigante del encuentro con el tejetero (área B11).

Salir del pueblo

Los más probable es que los héroes quieran pasar una buena noche de descanso y adquirir provisiones antes de partir hacia el campamento de pesca. Si aún no cuentan con equipo apropiado para viajar (como sacos de dormir, tiendas, raciones de viaje, y similares), pueden comprar provisiones generales para la aventura en el Mercado de Otari. Pueden adquirir nuevas armas, armaduras, escudos, municiones y materiales similares en la Guarnición de Otari. Consulta la página 82 de la *Guía del Director de Juego* de la *Caja de iniciación* para obtener más información sobre el pueblo y sobre los distintos establecimientos que los héroes pueden visitar.

Una vez que los personajes estén preparados, pueden emprender la marcha por el camino hacia el campamento abandonado de Tamily. Pregunta a cada jugador qué hacen sus personajes durante el trayecto. Puedes mostrarles la lista de actividades de exploración de la página 62 del *Manual del Héroe* de la *Caja de iniciación* y dejar que elijan una actividad, o puedes pedir a cada jugador que describa lo que hace su personaje y luego decidir qué actividad encaja mejor con su descripción. Puede que quieras hacerles algunas preguntas adicionales para elegir la actividad apropiada; por ejemplo, puedes preguntar a un jugador que indica que su personaje se mantiene alerta ante el peligro si sostiene su escudo en alto para mayor seguridad mientras se mueve (y, por tanto, defendiendo) o si está tratando de mantenerse alerta para avisar a sus aliados (en cuyo caso, lo más apropiado sería explorar).

El campamento de pesca se encuentra a 6 millas (10 km) del centro de Otari. Si los héroes no realizan ninguna actividad que limite su Velocidad, pueden tardar en llegar al campamento entre 2 y 3 horas. Si todo el grupo Aligera,

pueden terminar este viaje en menos tiempo; recuerda usar el menor modificador por Constitución de entre todos los héroes para determinar cuánto tiempo pueden Aligera todos juntos. Los más probable es que uno o más de ellos realice una actividad que requiera moverse a la mitad de su Velocidad (como Evitar ser visto o Registrar), provocando que el viaje hasta el campamento de pesca requiera entre 5 y 6 horas.

A. Por el camino secundario Baja 2

Aproximadamente a mitad de camino hacia el campamento de pesca, la ruta de los héroes se separa del camino principal y se dirige al sur por un camino de tierra a través de una parcela de bosque. Hay viejas marcas de ruedas en el camino, por donde alguna vez transitaban carros y carretas, pero el rastro es débil y antiguo. Diversos arbustos y enredaderas crecen frondosamente por los árboles que lindan con el camino, y el trino y los ruidos de los pájaros e insectos inunda el aire.

Criatura: un jabalí se ha asentado en estos bosques en busca de tubérculos y otros manjares. Como el camino no ha sido transitado desde que Tamily abandonase el campamento de pesca, el malhumorado jabalí ha llegado a creer que esta área es su territorio, y atacará a cualquiera que se adentre en ella.

El acercamiento del jabalí señala el inicio de un encuentro. Haz que todos los jugadores tiren iniciativa mientras tú tiras por la Percepción del jabalí para determinar su iniciativa. Como es habitual, la mayoría de los personajes tirarán su Percepción, pero los que se están moviendo furtivamente pueden tirar Sigilo en su lugar; y no olvides aplicar el bonificador si un personaje realizó Exploración.

Puedes dibujar un mapa sencillo del bosque y del camino para este encuentro. Deja que los jugadores decidan dónde se encuentran sus personajes en el mapa y coloca al jabalí en un área boscosa a 15 pies (4,5 m) del camino. Cuando describas la apariencia del jabalí, diles a los jugadores que hayan obtenido mayor iniciativa que el jabalí se percató de que se acercan antes de cargar desde la maleza.

El jabalí comienza su turno realizando una Carga del jabalí para atacar al personaje más cercano, luego se mueve su Velocidad hasta la maleza para repetir esta táctica el siguiente turno. Usa su reacción Ferocidad cuando sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 0. Una vez usada esta reacción, intenta huir en su próximo turno.

JABALÍ

CRATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +8; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +8, Supervivencia +8

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

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +5, **Vol** +8

PG 30

Ferocidad ➤ Cuando el jabalí quede reducido a 0 Puntos de Golpe, puede usar su reacción para mantenerse consciente con 1 Punto de Golpe, pero sufre el estado herido 1 (o aumenta el valor de herido en 1 si ya tenía este estado). No puede usar esta habilidad si está herido 3.

Velocidad ♦ 40 pies (12 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ colmillo +10, **Daño** 2d6+4 perforante

Carga de jabalí ♦♦ El jabalí da dos Zancadas y luego da un Golpe de colmillo. Si se ha movido al menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque.

Recompensas: la carne de jabalí se considera un manjar en muchas regiones. Si los héroes matan al jabalí, pueden llevarse algo de su carne para añadirla a sus raciones, proporcionándoles 3 porciones de comida a cada personaje antes de que la carne se eche a perder. De forma alternativa, el grupo puede llevar al jabalí muerto hasta Otari para venderlo, obteniendo así 5 po, pero añadiendo varias horas al tiempo de viaje, ya que tienen que ir y volver.

B. Campamento de pesca

Después de una hora de viaje tras el encuentro con el jabalí, los héroes llegan al campamento de pesca abandonado. Usa el mapa del interior de la portada para esta localización; las etiquetas del mapa corresponden a las etiquetas de los encuentros de esta parte de la aventura. Puedes dibujar el mapa para tus jugadores o puedes usar el mapa desplegable de *Pathfinder: Troubles in Otari*.

Los encuentros de esta parte de la aventura no siguen un orden predeterminado (los héroes pueden explorar las áreas en casi cualquier orden). Esto significa que puede que quieras leerle toda esta sección antes de empezar y que tendrás que releerte de nuevo algunas páginas dependiendo de dónde se encuentren los héroes. Usa el mapa para mantenerte al tanto de dónde se encuentran los héroes y de qué enemigos podrían estar esperándolos.

Al igual que con cualquier otro encuentro, asegúrate de describir con detalle cada área a medida que los héroes se adentren en ella para que los jugadores puedan imaginarse la escena y responder adecuadamente. Los recuadros que hay al inicio de cada sección pueden ayudarte con esto, ¡pero tienes libertad para adaptar estas descripciones o para crear las tuyas propias!

El grupo cambiará de modo entre exploración y encuentro varias veces durante esta parte de la aventura. Cuando comience un encuentro, describe lo que ven u oyen los personajes y pídeles que tiren iniciativa, recuerda permitir a los personajes tirar Sigilo u otra habilidad para su iniciativa si estaban realizando la actividad de Movimiento furtivo o alguna otra. Luego, una vez que finalice el encuentro, pregunta a cada ju-

VIAJAR DURANTE LA NOCHE

Puede que a algunos les moleste esperar hasta el amanecer para comenzar su viaje. Viajar bajo el manto de la noche es una opción, aunque puede presentar algunos desafíos en función de las capacidades de los personajes.

Asegúrate de preguntar qué preparativos realizan los personajes para el viaje, si es algo que pueda interesarle al grupo. Un grupo formado completamente por enanos y elfos de las cavernas no tendrá inconvenientes por viajar en la oscuridad, pero otros personajes necesitarán antorchas, linternas u otras fuentes de luz para abrirse camino durante la noche.

Además, hay algo de verdad en las innumerables historias de monstruos que se ocultan al abrigo de la oscuridad. Puedes presentarles uno o dos encuentros adicionales a los héroes noctámbulos durante su recorrido, como un par de lobos (*Guía del Director de Juego*, pág. 72) o un trío de goblins comandos (*Guía del Director de Juego*, pág. 65) en busca de un aperitivo de medianoche.

ENCUENTROS EN TIERRAS VÍRGENES

No siempre es seguro viajar, ni siquiera dónde hay carreteras y caminos. Los héroes pueden decidir ir y volver entre el campamento de pesca y Otari para reabastecerse, para curarse o por cualquier otro motivo. Aunque no se encontrarán con un jabalí salvaje cada vez que hagan un viaje, es posible que se crucen con otros enemigos, como un trío de kóbolds o arañas gigantes errantes.

Deberías añadir tantos de estos encuentros como sea necesario para que, en la partida, el trayecto entre el pueblo y el campamento de pesca sea vívido e impredecible. Si bien los héroes no deberían poder usar el viaje por el bosque como un modo de obtener PX, por otro lado, estos encuentros pueden ayudar a tu grupo a conseguir algunos PX si se saltaron algo en otras áreas o si empezaron esta aventura como personajes de 1.º nivel.

gador que hace su personaje para saber qué actividad de exploración están realizando mientras avanzan a la siguiente área.

Puede que *Pescando aventuras* cueste a los héroes más de un día para completarla. Puede que los personajes quieran salirse entre encuentros para Tratar heridas, recuperar hechizos de la escuela de magia o Reparar un escudo que haya recibido unos cuantos golpes. No hay tiempo límite para despejar el campamento, y pueden descansar tanto como quieran, siempre y cuando no lo hagan en un área ocupada por enemigos. También pueden descansar durante la noche, aunque tendrán que hacer frente a alguna visita inesperada si no toman suficientes precauciones, ver Aperitivo de me-

dianoche (más abajo) para más detalles. De ser necesario, incluso pueden regresar a Otari para descansar, curarse y reabastecerse; comprueba el recuadro Encuentros en tierras vírgenes, en la página 9, para más detalles sobre cómo hacer que el viaje entre Otari y el campamento de pesca resulte más interesante.

Trasfondo

Un habitante de Otari construyó el campamento de pesca hace unos cincuenta años con la intención de evitar competencia en el negocio pesquero. Cuando el dueño original se retiró, Tamily Tanderveil compró el lugar. Una vez que terminó sus servicios en los Corsarios Grises, Tamily vio una oportunidad de negocio segura y firme en el campamento. Dirigió el campamento durante muchos años,

ahorrando en las temporadas más ajetreadas y cerrándolo durante los meses de invierno. El invierno pasado, sin embargo, se aventuró a una nueva oportunidad de negocio: la *Lonja de Otari*. Con el éxito de su nuevo establecimiento, Tamily no ha tenido ocasión de volver y limpiar el campamento de pesca, por lo que ha estado abandonado casi un año. Los edificios permanecen relativamente intactos, pero están empezando a tener averías y se han convertido el hogar de varias criaturas oportunistas.

Habitantes del Campamento de Pesca

Hay tres criaturas destacables que actualmente habitan el campamento de pesca, habiendo reclamado cada una de ellas una pequeña porción del sitio. Como DJ, tendrás que saberlo todo acerca de los tres habitantes y sus secuaces con antelación para poder adaptarte a cualquier táctica inusual que tus jugadores puedan intentar, pero recuerda que los héroes tendrán que Explorar para descubrir cualquier cosa acerca de lo que está sucediendo en el lugar.

Los siguientes son los tres habitantes principales:

- Un tejeterro, acompañado por varias mascotas arañas gigantes, se ha hecho con el comedor y la sala de estar como sus dominios. Aunque el tejeterro no perseguirá ni irá en busca del grupo, no se puede razonar con este monstruo y tiene que ser eliminado del campamento por la fuerza.
- Una pequeña serpiente alada conocida como «escama alada» ha reptado hasta el edificio del campamento a través de la cocina y ha convertido la despensa y los dormitorios contiguos en su hogar. Esta criatura de buen corazón siente curiosidad por los héroes, pero es propensa a hacer travesuras y el grupo puede decidir tanto entablar amistad con ella como expelerla.
- Un fantasma ocupa el dormitorio noreste. Este espíritu sin descanso puede asustar a los héroes que entren a su dormitorio, pero no luchará contra ellos. Los personajes que deseen interactuar con el fantasma y escuchar su historia pueden descubrir cómo ayudarlo a encontrar descanso, llevándose su tesoro como recompensa.

Aperitivo de medianoche Moderada 2

Es muy probable que los héroes no vayan a limpiar el campamento de pesca en un solo día, especialmente teniendo en cuenta que ya han pasado cerca de la mitad del día o más viajando hasta allí. En algún punto, es probable que monten un campamento para pasar la noche (y con toda seguridad lo harán en algún lugar a la intemperie). Dónde sea que duerman los héroes, pregúntales si planean hacer guardias o si simplemente duermen.



Si los héroes tratan de dormir en el edificio principal del campamento mientras aún hay monstruos, puedes adaptar este encuentro cambiando a los dos cocodrilos por cinco ratas gigantes (página 14) o por tres arañas gigantes (página 16).

Criaturas: una vez que haya caído la noche, un par de cocodrilos usan la protección de la noche para arrastrarse silenciosamente hasta los héroes, esperando darse un festín nocturno. Haz que cada personaje intente una prueba de Percepción (incluso aquellos que estén dormidos). La CD para detectar a los cocodrilos es 21 para un personaje que esté dormido, y 17 para un personaje que esté de guardia. Si alguno tiene éxito en esta prueba de Percepción, los héroes tienen 1 asalto para prepararse para la pelea poniéndose en pie, empuñando sus armas y escudos y puede que lanzando un conjuro defensivo.

Puedes usar los resultados de esta prueba de Percepción para determinar el orden de iniciativa. Los cocodrilos hacen un Movimiento furtivo hacia los héroes, por lo que tendrás que tirar Sigilo para sus iniciativas. Si ninguno de los héroes tiene éxito en la prueba de Percepción para advertir a los cocodrilos, los monstruos obtienen un bonificador +4 cada uno a su tirada de iniciativa.

Como es de noche, ¿es posible que los héroes luchen en la oscuridad! Si los héroes no cuentan con una fuente de luz propia, la luna proyecta una tenue luz en el área. Esto significa que las criaturas están ocultas para cualquier personaje que no cuente con visión en la penumbra o visión en la oscuridad; una criatura que tenga como objetivo a una criatura oculta con un ataque, hechizo u otro efecto, falla a menos que tenga éxito en una prueba plana CD 5 (sacando un 5 o más en un d20 sin aplicar ningún modificador). Los cocodrilos tienen visión en la penumbra y pueden elegir como objetivos a los personajes con normalidad.

Esta pelea tiene una complicación adicional, ya que probablemente ninguno de los personajes lleve la armadura puesta. Recuérdate a cada jugador que se encuentre en esta situación que reste el bonificador por armadura del objeto a su CA contra los ataques de los cocodrilos.

Los cocodrilos están hambrientos, pero no son muy inteligentes. Responden al movimiento y persiguen a su presa con determinación, por lo que los héroes pueden usar tácticas de ataque relámpago para mantenerse lejos del alcance de los cocodrilos. Si un cocodrilo sufre el estado asustado, huye de la batalla y ya no regresa.

Los héroes también pueden evitar a los cocodrilos de otras maneras. Huir hasta uno de los edificios podría proporcionarles refugio contra los hambrientos depredadores, aunque esto puede perturbar a otros enemigos contra los que los héroes aún no se hayan enfrentado, iniciando así otro encuentro! Los héroes que hayan realizado los preparativos adecuados antes de dormir (por ejemplo, despejando el ahumadero y usándolo como refugio durante

CIRCUNSTANCIAS ABRUMADORAS

Es posible que los héroes se sientan abrumados por los enemigos del campamento de pesca, especialmente durante una noche de emboscadas con Otari a varias horas de distancia. Si los héroes acaban todos inconscientes un encuentro, su historia no tiene por qué terminar ahí. Recuerda que ninguno de los enemigos que aquí se encuentran es especialmente maligno y que sería raro que atacara a un héroe que haya quedado inconsciente. Esto da a los personajes la oportunidad de despertarse naturalmente (consulta las reglas de recuperación en la página 70 del *Manual del Héroe*). También puedes usar las siguientes ideas para brindar algo de ayuda inesperada a los héroes caídos.

Ayuda desde arriba: a pesar de sus travesuras, Olli (la escama alada), es una criatura de buen corazón. Si se percata de que los héroes han caído víctimas de depredadores dentro o fuera del campamento de pesca, podría dejarse caer por allí y lanzar el hechizo *curar* para salvarlos, incluso aunque aún no la hayan conocido (o aunque no le hayan caído bien pese a haberlos conocido).

Pasaba por aquí: no es extraño encontrarse con aventureros en Otari y sus zonas aledañas. Otro grupo de héroes (o, como giro interesante, ¡alguno de los villanos de la segunda o tercera aventura de este libro!) pudo haber visto señales de los héroes por aquí y acercarse para investigar, llegando justo a tiempo!

Pensándolo mejor: Tamily Tanderveil puede llegar a pensarse dos veces el hecho de enviar a los héroes hacia los peligros desconocidos del campamento de pesca y comenzar a preocuparse tras algunos días sin tener noticias de ellos. Tamily coge prestado un caballo y se dirige rauda al campamento, donde puede tratar heridas y llevar pociones de curación para salvar a los héroes en peligro.

la noche) pueden evitar este encuentro. Si huyen o evitan con éxito a los cocodrilos, recompénsalos con PX como si hubiesen derrotado a los cocodrilos en combate y describe por qué resultaron efectivas sus tácticas y preparativos. Por ejemplo, los héroes podrían salir de un refugio nocturno tras encontrar huellas de reptiles en la arena alrededor de la zona y percatarse de que evitaron el combate.

COCODRILOS (2)

CRIATURA 2

N GRANDE ANIMAL

Percepción +7; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +7 (+11 en el agua)

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

Contener la respiración El cocodrilo puede aguantar la respiración durante unas 2 horas

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 30

Velocidad ♦ 20 pies (6 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +10, **Daño** 1d10+4 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +10 (ágil), **Daño** 1d6+4 contundente

Emboscada acuática ♦ Cuando se esté escondiendo en el agua, un cocodrilo puede moverse hasta 35 pies (10,5 m) por agua o por tierra hasta una criatura que no lo haya detectado y dar un Golpe. La criatura está desprevenida contra este ataque.

Giro mortal ♦ (ataque) El cocodrilo encoge las patas y da vueltas rápidamente, retorciendo a su víctima. Da un Golpe de fauces con un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque contra la criatura apresada. Si impacta, también hace que la criatura quede tumbada. Si falla, suelta a la criatura.

Agarrón ♦ Después de tener éxito en un Golpe de fauces, el cocodrilo puede usar esta acción para infligirle automáticamente el estado agarrado a su objetivo hasta el final del próximo turno del cocodrilo.

Recompensas: sobrevivir al ataque de los cocodrilos (y presumiblemente aprender que los grupos de aventureros deben hacer guardia o tomar precauciones durante la noche) es una lección muy valiosa. Concede a los personajes 30 PX como recompensa de historia, además de los PX por derrotar

o evitar a los cocodrilos. Cada personaje obtiene las cantidades listadas del mismo modo que se obtienen los PX por derrotar a una criatura.

B1. Playa

El denso bosque comienza a estrecharse antes de que el camino se abra hacia una larga y estrecha playa de grava gruesa; las brillantes olas azules del mar Interior ondean hacia el sur. Un acantilado se alza en el extremo norte de la playa. El edificio más alto es una casa de madera construida sobre pilotes desgastados con un porche que la rodea al sur y al este y con puertas a lo largo de las paredes oeste, este y sur. Al este se encuentra un anexo que comparte el porche con el edificio principal, mientras que tres anexos más pequeños se alzan al oeste. Al lado de estas estructuras occidentales hay un tendedero y una mesa de secado. Cerca del porche hay un viejo bote y un remo desgastado (alejados de la orilla para evitar la marea) y una pila de redes de pesca sucias.

Los héroes pueden realizar actividades de exploración cuando lleguen al campamento de pesca y empiecen a rodear para familiarizarse con el lugar. Mientras sólo se dediquen a observar, los héroes estarán relativamente a salvo. Sin embargo, una vez que empiecen a abrir puertas o a hurgar dentro de las cosas, será más probable que sufran un encuentro. Cada encuentro se describe en su propia área. Las áreas a las que se puede acceder desde la playa son las redes de pesca, el ahumadero, los almacenes, la cocina, el vestíbulo y el pasillo.

B2. Redes de pesca

Moderada 2

Esta pila de redes de pesca abandonadas en la playa es una maraña podrida de cuerdas y algas que apesta a pescado podrido.

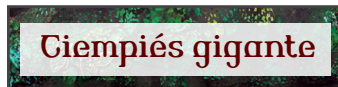
El cumulo de fibras putrefactas hace que las redes sean el hogar perfecto para un grupo de ciempiés gigantes.

Haz una prueba secreta de Percepción CD

12 por cada personaje; si alguno tiene

éxito, dile a ese jugador que su personaje advierte unas extrañas huellas en la arena cerca de la pila. Una vez que estén al tanto de las huellas, cualquier personaje que tenga éxito en una prueba CD 15 de Naturaleza o de Supervivencia para Recordar conocimiento puede identificarlas como huellas de ciempiés gigante.

Criaturas: los ciempiés gigantes salen de su nido en cuanto los molestan. Cada uno ataca a la criatura más cercana y pelea hasta la muerte.



CIEMPIÉS GIGANTE (4)

CRIATURA-1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +2, Sigilo +6

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

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +2

PG 8

Velocidad ♦ 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +6 (sutil), **Daño** 1d4-1 perforante más veneno de ciempiés gigante

Veneno de ciempiés gigante (veneno) Un objetivo que sufra daño por el Golpe de mandíbulas del ciempiés debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 14 o sufrir 1d10 de daño por veneno.

B3. Viejo ahumadero

Baja 2

El viejo ahumadero es un edificio de madera desgastada al oeste del edificio principal del campamento. Cuando un personaje abra la puerta del ahumadero, lee o parafrasea lo siguiente.

La puerta rechina al abrirse sobre sus goznes maltrechos, liberando un hedor pútrido. El oscuro espacio está ocupado por bastidores para ahumar pescado, y algunos aún sostienen restos de escamas y huesos. Un leve sonido de chapoteo proviene de un charco maloliente en el centro del suelo.

Este gran cobertizo se construyó para ahumar las grandes partidas de las recolecciones diarias de peces del campamento. Carece de ventanas y, si la puerta permanece cerrada, queda en completa oscuridad.

Criaturas: el trabajador que tenía que vaciar este cobertizo o bien lo olvidó o bien eludió esta responsabilidad en particular y el último lote de pescado que se dejó para ahumar se pudrió hace mucho tiempo hasta formar un sedimento tan fétido que creó un par de cienos de alcantarilla. Como el ahumadero se construyó con el fin de que fuera relativamente hermético, los cienos no han encontrado forma de salir de esta prisión y descansan en un charco inerte en el centro de la habitación. En cuanto la puerta se abre, los cienos se mueven hacia la luz, el aire fresco y el alimento. Los cienos (descerebrados) persiguen a los héroes hasta que son destruidos.

CIENOS DE ALCANTARILLA (2)

CRIATURA 1

N MEDIANO CIENO DESCEREBRADO

Percepción +3; sentir movimiento 60 pies (18 m), sin visión

Habilidades Sigilo +1 (+4 en cloacas)

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

Sentir movimiento Un cieno de alcantarilla puede detectar el movimiento a su alrededor a través de vibraciones y desplazamientos de aire, permitiéndole luchar tan bien como si pudiera ver. Sin embargo, un cieno de alcantarilla no puede ver, por

lo que los efectos que dependan de la visión o de poder ver no surten efecto en él.

CA 8; **Fort** +9, **Ref** +1, **Vol** +3

PG 40; **Inmunidades** ácido, ataque furtivo, golpes críticos, inconsciente, mental

Velocidad ♦ 10 pies (3 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦seudópodo +9; **Daño** 1d6+1 contundente más 1d4 ácido

Ola de porquería ♦ El cieno de alcantarilla crea una ola de porquería que cubre a todas las criaturas a 20 pies (6 m) de él. Toda criatura en el área debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 17 o sufrir 1d4 daño por ácido y un penalizador de -10 pies (-3 m) a sus Velocidades durante 1 minuto (en caso de fallo crítico, la criatura además queda tumbada). Una criatura puede llevar a cabo una acción Interactuar para limpiar a alguien. Esto reduce el penalizador a la velocidad en 5 pies (1,5 m) con 1 acción o elimina el penalizador con 2 acciones. Después de utilizar Ola de porquería, el cieno necesita esperar 1 minuto para volver a usarla.

B4. Cobertizos de almacenamiento

Estos sencillos cobertizos se usan para almacenar cañas de pescar, cajas de aparejos y herramientas variadas para limpiar y preservar pescado.

Tesoro: en conjunto, el equipo de ambos cobertizos suma 10 equipos de pesca. Cada equipo puede venderse por 4 pp.



B5. Porche

Trivial 2

A menos que accedan por la cocina, los héroes llegan al edificio principal del campamento subiendo por el porche de madera que rodea los bordes sur y este del edificio. Lee o parafrasea lo siguiente.

Un porche de madera desgastada se extiende por el borde sur del edificio principal del campamento de pesca, a 6 pies (1,8 m) de altura de la playa de grava. Rodea el lado este, donde también hay un acceso al edificio anexo más grande. Unas antiguas escaleras, cuya madera comienza a astillarse, ascienden hasta el porche desde el centro de la sección sur y en la esquina sureste. Unas densas telarañas cuelgan bajo el porche y por los aleros del edificio.

El porche siempre queda expuesto a la intemperie y, con el paso de los años, los tablones de madera han comenzado a pudrirse y astillarse.

Peligro: en el área marcada del mapa, el desgaste ha creado una peligrosa amenaza donde el suelo cede por completo bajo el peso de un personaje. Puedes encontrar las reglas de peligros en la página 48 de la *Guía del Director de Juego*.

Recuerda realizar una prueba secreta de Percepción contra la CD de Sigilo del peligro por cada héroe. Cualquiera que tenga éxito se percata de las raquíticas tablas de esta sección del porche y sospecha que pueden ser peligrosas. Si un personaje advierte el peligro, puede intentar inutilizarlo usando los medios indicados en la entrada Inutilizar.

PORCHE COLAPSADO

PELIGRO 1

MECÁNICO TRAMPA

Descubrimiento Percepción CD 19 (o 0 si el peligro fue activado)

Descripción Una sección astillada y podrida del suelo cae bajo una criatura una distancia de 6 pies (1,8 m) a rocas irregulares y esquirlas de madera puntiagudas.

Inutilizar Artesanía (entrenada) CD 15 para reemplazar o cubrir la sección debilitada del suelo o Supervivencia (entrenada) CD 15 para desmoronar el piso podrido desde una distancia segura.

CA 10

Fort +1; Ref +1

Dureza del suelo 3, PG del suelo 12 (UR 6)

Inmunidades impactos críticos, ataques furtivos

Colapsar ➤ Si una criatura camina sobre el área marcada en el mapa, cae a través de las tablas debilitadas a unas rocas irregulares y maderos afilados, sufriendo 1d4 de daño perforante y 1d6 de daño contundente. La criatura puede usar la reacción Agarrarse a un saliente para evitar el daño de caída.

Rearme Una vez que esta sección del porche se haya derrumbado, las criaturas pueden seguir cayendo por el hueco hasta que el porche sea Reparado.

Tesoro: si cualquier personaje cae a través de la sección colapsada del porche, encuentra automáticamente una *daga* +1 que se perdió bajo el edificio hace mucho tiempo. De cualquier

otro modo, se necesita una prueba de Percepción CD 20 para encontrar la daga mientras se Registra el exterior del edificio. La magia del arma ha impedido que se oxide todos estos años.

B6. Almacenes

Moderada 2

Esta habitación cuadrada contiene estantes de cajas y pilas de cajones. Varias redes, garfios, cañas y demás equipos de pesca cuelgan de las paredes. Hay trozos de tela andrajosa y pedazos de madera róida esparcidos por el sucio suelo de madera.

Estos almacenes, al estar tan cerca del edificio principal del campamento de pesca, contienen artículos más valiosos (y menos resistentes al agua). La mayoría de los cajones contienen suministros apropiados para usarse en una nave pesquera, como lonas, cuerdas, barnices, cepillos y algunos artilugios de pesca grandes y pesados.

Criaturas: ambas habitaciones se han convertido en el hogar de media docena de ratas gigantes que se abrieron camino a través del suelo hasta el área norte de la zona de almacenamiento y a través de la pared de la esquina noreste de la habitación sureste.

La mayor parte del tiempo, las tres ratas se escabullen entre las habitaciones. Cuando los héroes entren en cualquiera de ellas, las ratas percibirán a los recién llegados como rivales por los recursos limitados del campamento de pesca y atacarán. Estas ratas gigantes tiran Percepción para su iniciativa. No perseguirán a los héroes que huyan de la habitación, pero sí pelearán hasta la muerte.

Cada asalto después de que comience el combate, una de las ratas del área contigua llega desde el agujero para unirse a la lucha. Sin embargo, si un héroe se las arregla para bloquear el agujero entre ambas habitaciones (moviendo uno de los cajones delante de éste, por ejemplo), las ratas se quedarán en su propia habitación, lo que permitiría a los precavidos héroes dividir y vencer a las alimañas.

Además, si un personaje es reacio a matar a las ratas, puede convencerlas con una cantidad apropiada de comida (las raciones de 1 día por cada rata o una porción de la carne de jabalí que haya recolectado durante el viaje al campamento). En este caso, las ratas no consideran a los héroes una amenaza. Esto permite a un personaje realizar una prueba de Supervivencia CD 18 para Comandar a un animal, y convencer a las ratas de que abandonen el campamento de pesca. Si el héroe tiene éxito, las ratas se llenan los abazones con la comida ofrecida y se marchan sin luchar.

RATAS GIGANTES (6)

CRIATURA 1

N PEQUEÑO ANIMAL

Percepción +5; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +2 (+4 para nadar o para trepar), Sigilo +5

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

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 8

Velocidad ♦ 30 pies (9 m), trepar 10 pies (3 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ fauces +7 (ágiles, sutil), **Daño** 1d6+1 perforante

Tesoros: los héroes que pasen un tiempo Registrando los almacenes encontrarán suficientes herramientas y materiales para mantener y operar el campamento de pesca (incluyendo tablas de madera que pueden usarse para Reparar la sección colapsada del porche; ver área **B5**). Hay cinco herramientas grandes de buena manufactura (un mazo, una pala, una azada y dos hachas) cada una de ellas vale 1 po. Adicionalmente, uno de los cajones contiene material de reparaciones.

B7. Vestíbulo

En esta habitación cuadrada hay una puerta en cada pared. Las paredes tienen ganchos para abrigos, bancos y estantes para botas. Unas densas telarañas cuelgan de las esquinas y de algunas de las puertas.

Un personaje que examine las telarañas se percatará de que las de la puerta oeste son más espesas que las otras. La habitación carece de ventanas y, si todas las puertas se cierran, queda en completa oscuridad.

B8. Oficina

Un estropeado escritorio de roble se encuentra casi en el centro de esta habitación húmeda y polvorienta. A su lado, hay una hilera de armarios pegados a la pared trasera. La única ventana se encuentra cerrada, pero uno de los postigos cuelga torcido, dejando entrar un rayo de luz. Hay varias herramientas esparcidas por el suelo.

Tamilly Tanderveil usaba esta oficina para llevar los registros comerciales y demás asuntos administrativos del campamento, al igual que el antiguo propietario antes que ella. Los personajes que Registren la habitación encontrarán documentos y equipamiento usado en la administración del campamento, como libros contables, utensilios de escritura e incluso un pequeño cofre de hierro atornillado a uno de los armarios, aunque esta caja de seguridad ahora se encuentra abierta y vacía.

Tesoros: al buscar por la oficina, aparece un juego de escritura en el cajón del escritorio, protegido de la humedad en una caja sellada con cera. Adicionalmente, el botiquín del campamento está en un aparador detrás del escritorio. Esta caja roja contiene 4 *pociones antiveneno* (página 60), 2 *pociones curativas I*, 2 *pociones curativas II* y un juego de herramientas de curandero mejorado. Este material de cura puede usarse como un material normal, pero también otorga un

bonificador +1 por objeto al héroe que las utilice para sus pruebas de Medicina para Estabilizar, Contener sangrado o Tratar heridas.

B9. Pasillo

Hay puertas de madera alineadas a cada lado de este pasillo en forma de U. La mayor de todas se encuentra en una alcoba a lo largo de la pared este, flanqueada por garfios y bancos. En la parte sureste del pasillo cuelgan varias telarañas.

Dentro de este pasillo no hay criaturas, como si fuera una especie de zona neutral entre las variadas criaturas que residen en el campamento de pesca. Tampoco hay ventanas y todo se queda completamente oscuro al cerrar todas las puertas.

La mayor puerta al este lleva al porche, pasando sobre los almacenes (área **B6**). La mayoría del resto de puertas llevan a las habitaciones (áreas **B12**, **B15**, **B16** y **B17**), pero la puerta al final de la zona norte del pasillo lleva a la cocina (área **B13**). La zona sur lleva a la sala de estar (área **B10**) y al comedor (área **B11**).

B10. Sala de estar

Baja 2

Esta extensa habitación está cubierta de densas telarañas, lo que dificulta que se puedan ver los detalles del mobiliario de la habitación. A lo largo de la pared sur hay una mesa redonda y varias sillas de madera. En la mitad oeste de la habitación, hay unas recias sillas de mimbre dispuestas en círculos. En la pared este hay una puerta, mientras que en la pared norte hay otra. Hay un candelero a lo largo de la pared de la mesa, parcialmente cubierto con una tela oscura.



Esta área es una sala común en la que los trabajadores del campamento de pesca descansaban y se relajaban tras un arduo día de trabajo. Sin embargo, durante los meses que han pasado desde que el campamento cayera en desuso, se ha convertido en el hogar de nuevos residentes. Las ventanas están cerradas a cal y canto, dejando el cuarto a oscuras, a menos que los héroes dejen las puertas abiertas o aporten su propia fuente de luz. Además, las espesas telarañas ocultan a las criaturas para cualquiera que se encuentre a más de 15 pies (4,5 m) de distancia.

Criaturas: un par de arañas gigantes que acompañaron al tejetero hasta el campamento de pesca construyeron su nido entre las telarañas de esta habitación. Acechan entre las sombras en las esquinas occidentales de la habitación, esperando a que los héroes se acerquen antes de atacar. Las arañas tiran Sigilo para su iniciativa.

ARAÑAS GIGANTES (2)

CRIATURA 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5, Sigilo +7

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

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 16

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +9 (sutil), **Daño** 1d6+2 perforante más veneno de araña gigante

Golpe a distancia ♦ telaraña +7 (incremento de rango de distancia 30 pies [9 m]), **Efecto** Trampa de telaraña

Descender por una telaraña ♦ (mover) La araña gigante desciende en línea recta hasta 40 pies (12 m), suspendida por un hilo de la telaraña. La distancia que desciende en telaraña no cuenta para el daño por caída. Una criatura puede dar un Golpe contra el hilo de telaraña, que tiene CA 20 y 8 PG. Si la telaraña llega a 0 PG, la araña cae.

Veneno de araña gigante (veneno) Un objetivo que sufra daño por los colmillos de la araña tiene que realizar una tirada de salvación de Fortaleza CD 16 o sufrir 1d12 daño por veneno y el estado desprevenido durante 1 asalto.

Trampa de telaraña Una criatura impactada por el ataque de telaraña queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana. No puede moverse hasta que tenga éxito en Huir (CD 17).

Tesoro: la antorcha que cuelga en la pared sur es una *antorcha siempre ardiente* que ofrece una fuente segura de luz. La gruesa tela oscura bloquea la luz de la antorcha cuando no se necesita o no se desea.

B11. Comedor

Severa 2

El comedor del campamento de pesca se encuentra tan lleno de telarañas con pequeñas arañas moviéndose por ellas, que es imposible que podáis ver lo que hay en su interior. En el centro de la habitación hay una mesa de caballete con bancos a cada lado. A lo largo de la pared sur hay un armario que contiene una colección de platos de metal. La puerta al este no está bloqueada y la puerta del norte tiene varias tablas clavadas.

En esta habitación comían los habitantes del campamento. Cuando el tejetero se mudó allí, decidió que la puerta norte, que lleva a la cocina (área B13), lo dejaba muy expuesto, por lo que decidió tapiar la puerta para evitar que las criaturas pudieran entrar desde esa dirección.

En el caso de que los héroes irrumpieran desde la cocina, el ruido alertará al tejetero (ver Criaturas más abajo), que se esconderá en la sala de estar, y los héroes tendrán que luchar contra la criatura en ese lugar.

Las densas telarañas de esta habitación ocultan a las criaturas para cualquiera que se encuentre a más de 15 pies (4,5 m) de distancia.

Criaturas: el tejetero anida en esta habitación junto con un par de secuaces arañas gigantes. Aunque las arañas sólo atacan a la criatura que se encuentre más cerca, el tejetero es lo suficientemente inteligente como para aprovechar la ventaja de la posición de sus aliados e intentará flanquear a los héroes con las arañas.

Al principio, el tejetero espera conservar a los héroes para usarlos como



Araña gigante

alimentos, luchando sólo con su ataque de Telaraña. Una vez que sus Puntos de Golpe queden reducidos a la mitad o cuando una de sus arañas secuaces haya muerto, el tejeterror se da cuenta de la amenaza que representan los héroes y, en cambio, comienza a luchar con colmillos y garras.

ARAÑAS GIGANTES (2)

CRIATURA 1

Página 16

Percepción +7; visión en la oscuridad

TEJETERROR

CRIATURA 3

NM MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +10; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +9, Artesanía +8, Atletismo +9, Sigilo +11

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

Hablar con arañas El tejeterror puede hablar con las arañas y las entiende.

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 45

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +11 (veneno), **Daño** 1d8+6 perforante más veneno de tejeterror

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ garra +11 (ágil), **Daño** 1d8+6 cortante

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ telaraña +11, **Efecto** Trampa de telaraña

Veneno de tejeterror (veneno) Una criatura que sufra daño por los colmillos del tejeterror debe tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza CD 19 o sufrir 1d12 de daño por veneno y el estado desprevenido durante 1 asalto.

Trampa de telaraña Una criatura impactada por el ataque de telaraña del tejeterror queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana. No puede moverse hasta que tenga éxito en Huir (CD 20).

Tesoro: al fondo del armario de la vajilla, entre las copas metálicas, hay dos cálices de plata empañados, valorados en 20 po como conjunto. Si los héroes intentan devolvérselos a Tamily, ella insiste en que se los queden para compensarlos por las molestias que hayan causado las reparaciones de su nueva base.

B12. Dormitorio de las arañas Moderada 2

Una maraña de telarañas cubre esta habitación, oscureciendo los detalles de la cama y de la mesa aladaña.

Este dormitorio, adyacente al comedor y a la sala de estar, es parte del territorio del tejeterror.

Peligro: el tejeterror se encargó de proteger esta habitación colocando una trampa de horca a pocos pasos de la puerta. Las arañas pueden evadir el activador con facilidad, pero cualquier criatura que entre a la habitación corre peligro de activar la trampa. Recuerda hacer una prueba secreta de Percepción contra el Sigilo CD 22 de la trampa para cualquier personaje que esté Buscando; si tiene éxito, se percató de la trampa antes de activarla.

HORCA DE TEJETERROR

PELIGRO 2

MECÁNICO TRAMPA

Descubrimiento prueba de Percepción CD 22

Descripción Una discreta telaraña a la altura de la garganta atrapa a una criatura que camine a través de ella.

Inutilizar Supervivencia (entrenado) o Latrocinio (experto) CD 18 para recolocar la telaraña

CA 18

Fort +11, **Ref** +5

Dureza de la horca 4, **PG de la horca** 16 (UR 8) para cortar la horca de telaraña

Inmunidades impactos críticos, ataque furtivo

Horca de telaraña ⤵ (ataque) Si una criatura pisa la casilla en la que está la hebra de la trampa de telaraña; la horca del tejeterror da un Golpe de horca contra la criatura desencadenante.

Capítulo 1:
Pescando
aventuras



Golpe cuerpo a cuerpo ♦ horca +13 (letal d10), **Daño** 3d6 contundente y el objetivo es agarrado y levantado del suelo (Huir CD 22). El objetivo sufre 1d6 daño contundente al final de cada uno de sus turnos mientras esté atrapado en la horca.

Criatura: una araña gigante solitaria acecha en el interior de esta habitación, cuidando de una docena de sus inofensivas y pequeñas hermanas.

ARAÑA GIGANTE

CRIATURA 1

Página 16

Percepción +7; visión en la oscuridad

Tesoro: la mesa de esta habitación tiene un pequeño cajón que contiene unas pocas arañas inofensivas y una *mano del mago*.

B13. Cocina

El horno de piedra de la esquina noroeste indica que esta espaciosa habitación es una cocina. Hay varios armarios y mesas alineados contra las paredes y un amplio lavabo se ubica junto a la puerta oeste. Varias de las puertas de los armarios se encuentran abiertas, y por el suelo hay desperdigadas varias ollas y cucharones. En la pared este se hallan dos puertas, en la pared sur hay una y en la pared oeste hay otra puerta más pesada. Los postigos de la ventana norte cuelgan torcidos.

En esta cocina, los pescadores que residían aquí se turnaban para preparar las comidas comunales. Aunque el personal limpió cuidadosamente todo y guardó los suministros antes de retirarse al final de la última temporada, uno de los residentes más recientes (Olli, la escama alada) desparramó parte de los utensilios de cocina mientras exploraba la habitación. La escama alada entró al edificio a través del postigo suelto de la ventana, aunque ahora ha abierto el postigo de su propio dormitorio (área B15) para usarlo como entrada privada.

La puerta sur lleva al comedor (área B11), pero el tejeterror que anida en esa habitación levantó una barricada para protegerse. Para forzarla se necesita tener éxito en una prueba de Atletismo CD 20 para Abrirlo por la fuerza, y el ruido que haga provoca que el tejeterror se esconda en la sala de estar.

B14. Despensa

Las estanterías se alinean contra las paredes de esta estrecha despensa. Todo lo que queda en las estanterías son unos pocos contenedores y cajas vacías. Un montón de sacos vacíos y contenedores rotos yacen en el suelo.

Olli, una criatura mágica conocida como escama alada, ha reclamado esta despensa como parte de su hogar

dentro del campamento de pesca. Eligió este lugar en un principio por la variedad de alimentos abandonados por los pescadores, royendo un túnel entre esta habitación y el dormitorio adyacente (área B15). Aunque ya devoró todo lo comestible de la despensa, considera que esta zona es parte de su nido. El montón de escombros del suelo de la despensa oculta el túnel.

Los héroes pueden encontrar el túnel de Olli automáticamente si Registran la despensa o si tienen éxito en una prueba de Percepción CD 16 mientras Buscan. Alrededor del borde del túnel hay escamas iridiscentes y algunas plumas. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Naturaleza o de Religión CD 17 para Recordar conocimiento al examinar estas pistas asociará esta combinación de escamas y plumas con un tipo de criatura divina conocida como couatl. Aunque la mayoría de los couatls son más grandes que los humanos, el tamaño de este hueco es el de una criatura del tamaño de un gato.

Ve al área B15 para más información sobre Olli.

B15. Dormitorio de Olli

Baja 2

Este dormitorio está amoblado con austeridad. Hay un armazón de cama con tablones, pero sin colchón, con un arcón maltrecho a los pies. Al otro lado de la habitación hay una mesa sencilla con una jarra de cerámica y un cuenco a juego lleno de hojas. La luz se filtra a través de un postigo entreabierto que cuelga ligeramente.

Un pequeño agujero en la pared conecta esta habitación con la despensa al oeste. El agujero está bajo el armazón y por ello no salta a la vista. Los héroes pueden encontrarlo Registrando o con un éxito en una prueba de Percepción CD 16 mientras Buscan.

Criatura: una pequeña criatura mágica llamada escama alada ha reclamado esta habitación y la despensa aleadaña como su hogar. Se llama Olli, llegó al campamento de pesca durante el invierno tras huir de la enorme metrópolis de Absalom. Ahora pasa el tiempo durmiendo en su nido (un cuenco de cerámica lleno de hojas) o pescando en las calmadas aguas de la ensenada, entrando y saliendo por la abertura del postigo.

Inicialmente, Olli, no será hostil con los héroes. Será curioso y estará feliz de charlar con ellos. Las preguntas más frecuentes y las respuestas de Olli aparecen a continuación. Si los héroes la atacan (al ser una serpiente voladora puede alarmar a algunos personajes), ésta chillará sorprendida y tratará de huir. La primera vez que esto suceda, sólo se alejará fuera del alcance de los héroes y tratará de convencerles para que no la lastimen. Si la atacan una segunda vez, Olli huye del campamento para no volver más.

¿Quién eres? “¡Soy Olli! ¿Quiénes sois vosotros?” Olli escucha pacientemente a cualquier personaje que se presente, asintiendo con la cabeza y agitando sus plumas en

señal de aprobación. Si cualquier personaje se niega a presentarse, suspira y le quita la mirada intencionalmente.

¿Qué eres? “Soy hermosa, ¿no es así? ¿Os gusta como brillan mis escamas? Es porque soy una couatl”. Aunque Olli cree que es una especie de couatl, un personaje puede hacer una prueba de Arcanos o de Naturaleza CD 18 para Recordar conocimiento e identificarla de manera correcta como una escama alada, una criatura traviesa pero de buenas intenciones similar a una versión más pequeña de las mayores y majestuosas serpientes emplumadas.

¿Qué estás haciendo aquí? Olli parece ofendida y se reza las alas indignada. “¡Vivo aquí! ¿Qué hacéis vosotros en mi casa?”.

Family nos entregó este campamento de pesca. ¿Podemos quedarnos? Si los héroes parecen amistosos, Olli inclina la cabeza y sonríe, mostrando sus afilados dientes. “Supongo que podéis quedaros aquí... ¡si antes me hacéis un favor! Ese malvado abusón del comedor sigue enviando a sus arañas para que me atrapen en sus telarañas. Si lográis que se marchen, ¡podréis quedaros aquí!”.

Si los héroes se niegan a ayudarla con el tejeteror, Olli chasquea los dientes irritada y se marcha malhumorada por la ventana. Después, sigue furtivamente a los héroes mientras exploran y los hostiga con tácticas molestas, como chirriando para interrumpirles el sueño o usando su habilidad Alas cegadoras para distraerlos en los encuentros con otras criaturas, repitiéndoles su petición de que expulsen al tejeteror.

Si los héroes ya derrotaron al tejeteror, Olli estará contenta. “¡Eso es maravilloso!”, exclamará. “Sois unos grandes amigos, por supuesto que podéis quedaros. ¡Hasta podéis elegir vuestras habitaciones! Ésta, obviamente, ya está adjudicada”.

¿Te quedarás aquí con nosotros? Asumiendo que los héroes tienen una buena relación con la escama alada, Olli sonríe con picardía: “Supongo que, con vuestras manos y vuestros dedos, sois muy buenos atrapando peces, ¿no? Si hay peces, no veo motivo para irme”. Tanto si los héroes están de acuerdo como si no con el hecho de proporcionarle una fuente constante de alimento marino, Olli se alegrará de quedarse en el campamento, siempre y cuando los héroes la traten bien. No tendrá problema alguno en vigilar el campamento y cuidar de cualquier mascota pequeña mientras ellos estén de aventuras.

OLLI

CRIATURA 3

CB escama alada hembra (página 62)

Iniciativa Percepción +12

Ser amigos de Olli: si los héroes entablan amistad con Olli en lugar de luchar contra ella, recompénsales con 120 PX en lugar de la experiencia que recibirían por derrotarla en combate.

B16. Dormitorio de Finley

Moderada 2

Cuando los héroes atraviesen la puerta de este dormitorio por primera vez, menciona que hay un trozo de papel gastado clavado justo encima del asa. El escrito borroso dice: «Dormitorio de Finley (“dejadle en paz”))». Lee o parafrasea lo siguiente si abren la puerta de la habitación.

La luz de este estrecho dormitorio parece tener un leve destello azul y el aire está helado. Un viento agita los postigos de las ventanas. El armazón de madera de la cama contiene un colchón de paja y unas sábanas ajadas, con una manta de lana apolillada doblada a los pies de la cama.

Criatura: Finley, cuyo nombre lleva este dormitorio, es un fantasma. Hace unos cuarenta años, mucho antes de que Family Tanderveil comprara el campamento de pesca a su anterior propietario, Finley se unió al personal del campamento de pesca con un único objetivo: conseguir suficiente oro como para comprarse una armadura y un equipo de aventurero y llevar una vida de aventuras. La abuela de Finley era miembro de la Sociedad *Pathfinder*, reconocida a lo largo de la *Región del Mar Interior* como una liga de temerarios aventureros-exploradores, y pereció explorando unas ruinas ancestrales. Finley creció adorando las historias de aventuras gallardas y fue por eso por lo que ésta le legó su fiable espada, con la idea de que el joven “le diera un buen uso”. Finley llegó al campamento de pesca y, preocupado por lo que sus compañeros pudieran pensar, escondió la espada y las monedas que ganaba bajo una tabla del suelo de su dormitorio.

Pero el destino de Finley no fue tan atrevido como esperaba su abuela. Durante la última semana de la temporada de pesca, el bote de pesca de Finley quedó atrapado en una repentina y terrible tormenta, Finley cayó por la borda y se ahogó en el mar. Su espíritu quedó tan perturbado por haber fallado a su abuela que regresó aquí, atado a la espada que heredó y que estaba oculta bajo el tablón de su dormitorio. Los otros pescadores del campamento nunca supieron por qué el fantasma de Finley permaneció allí ni cómo darle descanso, pero como Finley se quedó en su dormitorio y era inofensivo a menos que se le atacase, los demás se limitaron a cerrar su habitación y dejaron que se quedara. Cuando Family compró el campamento, se enteró de la presencia del fantasma de Finley (llamándolo Finley el Azul, ya que el fantasma tiene un tenue color azul y es algo triste [NdC: blue = otra acepción de triste]) y decidió dejar al espíritu lamentarse en paz.

Finley se manifiesta en cuanto los personajes se adentran en su dormitorio, apareciendo como una forma luminosa pálida, tenue y azulada. No atacará a los héroes, pero tampoco hablará si no le dirigen la palabra primero, ya que hace tiempo descubrió que los otros habitantes del campamento no están muy interesados en escuchar sus lamentos.

Si los héroes atacan al fantasma, Finley huye y se niega a manifestarse de nuevo hasta pasadas 1d4 horas.

Los héroes pueden intentar que Finley se abra y comparta su historia con el grupo. Cualquier personaje que quiera persuadir al fantasma para que hable tiene que intentar una prueba de Diplomacia CD 18. Pregúntale al jugador qué es lo que su personaje le dice al fantasma; luego, permite que haga la prueba para determinar lo efectivas que son sus palabras. Un personaje puede intentar esta prueba más de una vez, siempre y cuando intente un acercamiento diferente cada vez, pero asegúrate de que cada uno haya tenido oportunidad de intentarlo antes de dejar que alguien vuelva a hacerlo. Contabiliza cuántos personajes tienen éxito en esta prueba; si el grupo logra cuatro pruebas con éxito antes de que dos personajes fallen sus pruebas, Finley se abre y comparte su historia con los héroes. Pero, si el grupo falla dos pruebas antes de lograr cuatro éxitos, Finley decide que los héroes están tratando de engañarlo y se desvanece con un lamento quejumbroso, rehusándose a manifestarse otra vez en lo que quede de día.

Cada vez que las acciones de los héroes conlleven que Finley se desvanezca, la próxima vez que se encuentren al fantasma tendrán que empezar desde cero e intentar una nueva prueba de Diplomacia para convencer a Finley de que hable.

Si los héroes tienen éxito convenciendo a Finley para que comparta su historia, lee o parafrasea lo siguiente.

El fantasma lanza un profundo y triste suspiro que hace vibrar los postigos de la ventana, luego, se sienta en el borde de la cama mientras su figura traslúcida traspasa parte del mohoso colchón de paja. “Le dije que le daría un buen uso, ¿sabéis? A mi abuela. Ella tenía muchas historias de aventuras y, cuando me dejó su espada, lo único que yo quería era que estuviera orgullosa. ¡Pero nunca llegué a ser un aventurero! En vez de eso, me ahogué, y soy consciente de que la decepcioné”.

Las preguntas que los héroes podrían hacer y las respuestas de Finley aparecen a continuación.

¿Hay algo que podamos hacer para ayudarte? “¡No lo sé! ¡Lo cierto es que no lo sé! Sólo quiero darle un buen uso a la espada de mi abuela, que viva algunas aventuras y que ella esté orgullosa. ¡Pero ahora ni siquiera puedo empuñarla!”.

¿Cuéntanos más sobre tu abuela! “¡Es muy amable por vuestra parte preguntarme por mi abuela!», Finley sonríe entusiasmado. “Era genial, ¡toda una aventurera! Era miembro de la Sociedad *Pathfinder*, una organización de aventureros que hace expediciones por todo el mundo. Cada vez que la veía cuando regresaba, me contaba historias sobre combates contra monstruos o huidas de trampas en ruinas ancestrales, ¡para llegar hasta los más asombrosos tesoros! Pero, bueno...”. En este punto, Finley se pone triste y suspi-

ra. “Supongo que salir de aventuras también es algo peligroso, y nunca regresó de su último viaje. Sus amigos regresaron al poco tiempo y me trajeron su espada, me dijeron que ella quería que le diera un buen uso. Y nunca pude hacerlo, ¡la decepcioné!”.

¿Dónde está la espada ahora? Finley mira de un lado al otro, temiendo que le escuchen otras personas: “La escondí. Allí, donde se levanta el tablón. Nunca quise que los otros pescadores se burlasen de mi por tratar de usarla”. El fantasma señala a la esquina noreste de la habitación; ver Tesoro más abajo.

¿Podemos llevarnos la espada? Finley apoya la cabeza en las manos, pensativo: “¿Vosotros... creéis que podréis usarla? Por casualidad... ¿sois aventureros? Vosotros podríais darle un buen uso”.

Si los héroes dicen que sí e indican que están dispuestos a usar la espada, Finley se mostrará gratamente sorprendido mientras una sonrisa se le dibuja en los labios. “Mejor eso a que se oxide por completo en este campamento de pesca, ¡eso es seguro! Podéis llevárosla, sólo tenéis que hacer que mi abuela se sienta orgullosa, ¿de acuerdo? Eso es lo importante”. Si el fantasma no había guiado a los héroes hasta la espada con anterioridad, lo hace ahora.

Si los personajes no se muestran inclinados a usar la espada, dando a entender que lo que les interesa es venderla, Finley se enfada y no les indica dónde está: “¡Veo que vosotros sólo queréis robármela! No podréis llevárosla”.

Family nos dio este campamento de pesca. ¿Podemos quedarnos aquí? El fantasma se encoge de hombros. “Tampoco podría impedirlo, así que, por supuesto”.

Family nos dio este campamento de pesca. ¿Puedes marcharte de aquí? Finley contempla sorprendido a los héroes, con los ojos desorbitados. “¡Sois muy groseros!”, entonces, el fantasma se desvanece con un lúgubre llanto y se niega a manifestarse ante los héroes otra vez en lo que queda de día. Adicionalmente, la CD de las futuras pruebas de Diplomacia que los héroes realicen para convencer a Finley para que hable aumentan en 1.

FINLEY EL AZUL, FANTASMA DE PLEBEYO CRIATURA 4

N MEDIANO ESPÍRITU FANTASMA INCORPÓREO MUERTO VIVIENTE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Habilidades Saber de su morada +10 (se aplica campamento de pesca), Sigilo +12

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

Vínculo con un lugar Finley el Azul sólo puede alejarse a distancia corta de donde murió o del lugar que embruja. Un límite común es 120 pies (36 m).

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 30, rejuvenecimiento; **Inmunidades** ataque furtivo, inconsciente, veneno; **Resistencias** 5 a todos los daños (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Incorporar Un fantasma no tiene cuerpo y puede atravesar objetos sólidos, aunque no puede terminar su turno dentro de uno. La mayoría de las pruebas que usan Fuerza y requieren un cuerpo, como Presa y Empujón, no funcionan contra un fantasma y un fantasma no puede usarlas contra otras criaturas.

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Reparar la injusticia que llevó a la muerte de Finley (como se describe en Darle descanso a Finley) permite a éste pasar al más allá. De lo contrario, cuando el fantasma sea destruido, volverá a aparecer completamente curado en la localización que embruja después de 2d4 días.

Velocidad ♦ volar 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ mano fantasmal +13 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 2d6+2 negativo

Gemido pavoroso ♦♦ (divino, encantamiento, mental, miedo) El fantasma lamenta su sino. Toda criatura viva en un radio de 30 pies (9 m) que lo escuche tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 21. Si falla, la criatura queda asustada 2 (o asustada 3 en caso de fallo crítico). Si tiene éxito, la criatura queda temporalmente inmune al gemido pavoroso de este fantasma durante 1 minuto.

Darle descanso a Finley: si los héroes recuperan la espada y prometen a Finley que le darán un buen uso, el fantasma sonríe y suspira con alivio. Durante un instante, su tenue forma se difumina y luego se diluye en la brisa, dejando una sensación de satisfacción y alegría a su paso. La luz y la temperatura de la habitación regresan a la normalidad.

Tesoro: en la esquina noreste de la habitación, una tabla suelta esconde un compartimento secreto que contiene una espada mágica llamada *hoja chispeante* (página 60) y una bolsa de cuero que contiene 120 pp. Si los héroes convencen a Finley para que les indique dónde está escondida la espada, la encuentran automáticamente. Sin la ayuda del fantasma, un personaje necesita superar una prueba de Percepción CD 20 mientras Busca en el área para encontrar el compartimento.

Recompensa en PX: si los héroes logran darle descanso a Finley o llegan a un acuerdo amigable para vivir con el fantasma, concédeles 60 PX como

recompensa de historia por sus esfuerzos. Cada personaje obtiene el total indicado, al igual que sucede con los PX por derrotar a una criatura.

B17. Otros dormitorios

Esta habitación está muy bien equipada. Hay un armazón de cama con tablones, pero sin colchón, con un arcón maltrecho a sus pies. Al otro lado de la habitación hay una mesa sencilla con una jarra de cerámica y un cuenco a juego vacío. Uso postigos bien cerrados bloquean la luz.

Cuando Tamily cerró el campamento al final de la última temporada, estos dormitorios se vaciaron por completo de todo tipo de pertenencias. Puedes describirlos de formas ligeramente diferente para añadir algo más de atmósfera a la exploración de los personajes por el campamento de pesca. Aunque las habitaciones se vaciaron de pertenencias, puedes hacer una excepción e incluir alguna baratija interesante. Los héroes pueden instalarse en estas habitaciones con facilidad; los armazones vacíos se adaptan bastante bien a los sacos de dormir incluidos en el equipo de aventurero.

Conclusión

Una vez que los héroes derroten al tejetero del área **B11** y a sus arañas secuaces, ya no se enfrentarán con ningún otro peligro sustancial en el campamento de pesca. Posiblemente quieran llegar a un acuerdo con Olli (área **B15**) y Finley (área **B16**) y limpiar las diferentes sabandijas de los anexos. Una vez que lo hagan, pueden comenzar a acondicionar el campamento de pesca como residencia y base de operaciones para futuras aventuras.

Tarde o temprano, los héroes tendrán que regresar a Otari, ya que todos querrán comprar provisiones para su nuevo hogar y pedirle el título de propiedad a Tamily Tanderveil. Además, no surgen muchas aventuras quedándose a vivir en una casa de playa del mar Interior, ¡por lo que los héroes querrán ver a dónde les lleva su próxima aventura!

Recompensa de historia: por limpiar el campamento de pesca con éxito, concede a cada héroe 120 PX de recompensa de historia.



CAPÍTULO 2: LOS MUCHACHOS ROMPEPLOMO

El Consorcio de Kortos es una poderosa empresa maderera con intereses en la isla de la Piedra Estelar. Alguna vez tuvo el dominio de todos los negocios madereros que daban riqueza al pueblo de Otari, pero muchas otras empresas, incluyendo la empresa maderera de los Cortadores de Silbajada perteneciente a la familia Inkleholtz, se separaron del Consorcio de Kortos, desafiando la gran influencia de la empresa en la región. Ciertos gerentes de reputación turbia del Consorcio quieren recuperar su poder en Otari y no les importa saltarse alguna ley por los intereses de la empresa. Sin embargo, estos gerentes prefieren continuar al margen, contratando intermediarios para realizar trabajos de dudosa legalidad. Por desgracia, algunos de los agentes contratados han demostrado ser más imprudentes o destructivos de lo que al Consorcio le gustaría. El más reciente ejemplo de estas manzanas podridas son los Muchachos Rompeplomo.

El Consorcio de Kortos ha contratado recientemente un grupo de cuatro hermanos enanos, los Muchachos Rompeplomo. La empresa les ordenó que evaluaran y socavarán las operaciones madereras de la competencia en Otari, pero estos decidieron llevar los asuntos a su manera saboteando, secuestrando e incluso asesinando para cumplir los objetivos de sus empleadores. El primer objetivo fue los intereses madereros de los Inkleholtz, pero no perdieron ocasión de propagar la destrucción un poco más, del modo que ellos creen que prefiere su empleador. El Consorcio de Kortos no tolera tales actividades, pero los Muchachos Rompeplomo son sujetos impulsivos que prefieren pedir perdón a pedir permiso.

El mayor de los Muchachos Rompeplomo es Hargrit Rompeplomo, seguidor del maligno dios Asmodeo. Tras haber invertido tiempo y energía en un diabólico ritual, Hargrit puede invocar criaturas de los reinos infernales para que le obedezcan. Pocas de estas criaturas son particularmente

poderosas, pero ha logrado traer unos cuantos canes del infierno y unas ratas gigantes infernales llamadas ratas de azufre. Además de estas criaturas infernales que ha invocado, los Rompeplomo tienen varios aliados monstruosos que conocieron en la zona o que llegaron con ellos.

Los Muchachos Rompeplomo han operado por todo Otari, provocando incendios y sabotaje. Si no se descubre y se detiene su oleada de destrucción, podrían convertirse en un peligro aún mayor para la región de Otari.

Parte 1: La mensajera perdida

Los héroes continúan alimentando su reputación como solucionadores de problemas a raíz de sus anteriores aventuras en Otari. Cuando los héroes terminen de descansar de su anterior aventura, Oloria Gallentine de Entregas Gallentine les envía un mensaje para ofrecerles una oportunidad de trabajo.

La eficiente y enérgica Oloria recibe a los héroes en su gran tienda en la carretera Roseguard. Tiene los ojos desorbitados por la ansiedad, y habla rápido y sin aliento. Lee o parafrasea lo siguiente.

“¡Os agradezco mucho que hayáis venido! Estoy muy preocupada por una de mis mensajeras, que lleva un gran retraso. Se llama Narala y es una centauro. Es extraordinariamente rápida y debería haber regresado de Absalom por el camino del Granero hace dos días. Espero que sólo se haya retrasado, pero holgazanear no es algo propio de Narala. Me temo que puede que la hayan asaltado o algo peor y que necesite ayuda. Tiene un temperamento muy agresivo y es posible que tuviera ganas de pelea. Necesito que la encontréis a ella y a los paquetes que llevaba y que lo traigáis todo aquí”.

Oloria no está al tanto de ninguna otra actividad reciente de vandalismo, pero los mensajeros siempre atraen las peores atenciones, y el bosque alrededor de Otari es conocido por albergar bestias depredadoras y monstruos. Oloria está cada vez más convencida de que algo horrible le ha sucedido a Narala (ni Oloria ni los héroes tienen modo alguno de saberlo todavía, pero un basilisco atacó y mató a Narala a lo largo del camino del Granero).

Oloria describe a los héroes el aspecto de Narala. También explica que envió a Narala a Absalom a recoger tres paquetes para gente de Otari y sus alrededores: una para la cervecera Magiloy, el segundo para el gladiador retirado y actual capataz de madereros Klorte Hengus y el tercero para el herbolario Abanye Nianna. Oloria no sabe qué contienen los paquetes, piensa que nada particularmente valioso, pero admite que podría estar equivocada y que podrían haber asaltado a Narala por el contenido de alguno de los paquetes.

Oloria quiere que los héroes encuentren a Narala, la auxilien si es necesario y la ayuden a terminar de hacer las entregas. También les cuenta que los destinatarios pagan la entrega

UNA AVENTURA ABIERTA

Esta aventura no tiene un orden predeterminado de encuentros: una vez que los héroes terminen la tarea inicial de Oloria Gallentine, tienen múltiples opciones. Al completar la tarea de Oloria, se abren otras oportunidades, y estas opciones adicionales tampoco tienen un orden específico. Este tipo de aventuras permite a los jugadores elegir lo que quieren hacer, como si jugaran en un gran escenario abierto (*NdC: en inglés, 'sandbox'*)a. Las aventuras como ésta suelen llamarse campañas abiertas. Como DJ, debes estar preparado para guiar a los jugadores que no sepan qué hacer, pero, debes enfatizar que tienen muchas opciones que pueden llevar a cabo en el orden que deseen.

Capítulo 2: Los Muchachos Rompeplomo

al recibirla y que los héroes pueden quedarse con cualquier pago por completar las entregas.

Aunque Oloria da prioridad a encontrar a su mensajera desaparecida, también admite que hablar con los tres destinatarios en el pueblo podría ser de cierta ayuda. Magiloy, una córvida humanoide conocida como tengu, trabaja en los *Barriles del Cuervo* en el pueblo. Klorte Hengus normalmente se encuentra en la Rueda del Gigante o en su tolva de carga. Abanye Nianna vive en las afueras del pueblo, pero las instrucciones para llegar a su cabaña son sencillas. Oloria les pide que, si van a hablar con los destinatarios, hagan todo lo que puedan para asegurar a sus clientes que tienen todo bajo control y que la demora de la entrega de los paquetes se resolverá tan pronto como sea posible.

Los héroes pueden elegir si hablan con los clientes de Oloria antes o después de salir a buscar a Narala al camino del Granero; dirígete al encuentro que corresponda según la decisión de los héroes.

Por el camino del Granero

Las tierras a lo largo del camino del Granero fueron taladas y convertidas en terrenos de cultivo hace generaciones. Una de las granjas más cercanas del pueblo pertenece a Henk Varlin. Henk es un humano grande, joven y de cara rojiza propenso a preocuparse. Cuando los héroes se acercan a su granja, se encuentra cerca del camino, retorciendo su sombrero con las manos.

Henk llama a los héroes cuando los ve y comienza con su seria pero divagante súplica. Lee o parafrasea lo siguiente.

“Saludos a todos. Viendo que vais por el camino del Granero, me preguntaba si podríais hacerme un favor: muchas de las granjas de la zona han sufrido daños por unos extraños incendios. Algo está provocando que nuestras vallas y dependencias se quemen, y estamos pensando que puede que haya

algún pirómano suelto por ahí. Todos los granjeros estamos buscando a Jala Highstepper, la líder del Gremio de Granjeros. Se le da muy bien resolver los problemas, y hace poco estuvo hablando conmigo de este asunto. Iba a hablar con mi vecina Lavinia Shroon. La granja de Lavinia se quemó y sus cerdos murieron en el incendio. Pero veréis, pasó algo. Jala dijo que iba a hablar con Lavinia y que no tardaría en regresar. "Vuelvo en un rato", me dijo. "No se tarda más de unos quince minutos en ir a pie, veinte como mucho, hasta casa de Lavinia. Estoy muy preocupado. ¿Serías tan amable de ir a buscarla? Os queda de camino".

Si los héroes aceptan ayudar a Henk, el granjero les indica la dirección para llegar a la granja de Lavinia.

A. Granja de Shroon Moderada 3

Los héroes pueden encontrar fácilmente la alquería de Shroon por el Camino del Granero. Al llegar, lee o parafrasea lo siguiente.

Un gran cobertizo, una casa de campo y varias dependencias aparecen a la vista. La sencilla valla de madera que rodea esta granja está muy chamuscada. En el campo, entre el cobertizo y un gran establo, yacen los restos carbonizados de dos cerdos y un caballo.

Criaturas: un can del infierno invocado por Hargrit Rompeplomo, el mayor de los Muchachos Rompeplomo, es el responsable de los daños de las granjas. El can del infierno tiene rienda suelta para causar todo el destrozo que quiera, y ha decidido aterrorizar a los granjeros. Ha coaccionado a dos lobos y estos le consideran como su líder de manada. Todos ellos están en el establo devorando los restos de otro cerdo, pero se apresurarán para atacar a cualquiera que se encuentre en la zona. El can del infierno pelea hasta la muerte. Si los PG de algún lobo quedan reducidos a 10 o menos, huye de la zona.

CAN DEL INFIERNO CRIATURA 3

LM MEDIANO BESTIA INFERNAL FUEGO

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9, Sigilo +8, Supervivencia +9 (+11 para Rastrear)

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

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 40; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 5

Velocidad ♦ 40 pies (12 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ fauces +13 (mágicas), **Daño** 1d8+4 perforante más 1d6 maligno y 1d6 fuego

Arma de aliento ♦ (divina, evocación, fuego) El can del Infierno exhala unas llamas que infligen 4d6 de daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 15 pies (4,5 m). Cada criatura afectada debe realizar una salvación básica de Reflejos CD 19. El can del Infierno no puede volver a usar su arma de aliento durante

1d4 asaltos. Si el can del Infierno va a sufrir daño por fuego o es objetivo de un efecto de fuego, su arma de aliento se recarga.

Daño maligno El daño maligno del can del infierno sólo daña a personajes buenos.

LOBOS (2) CRIATURA 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5, Sigilo +7, Supervivencia +7

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

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 24

Velocidad ♦ 35 pies (10,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+2 perforante más derribo

Derribo ♦ Cuando el lobo da un Golpe de fauces con éxito, puede usar esta acción para derribar al objetivo automáticamente, infligiéndole el estado tumbado.

Ataque en manada El lobo inflige 1d4 de daño adicional a cualquier criatura que esté dentro de alcance de, al menos, dos de sus aliados.

Jala y Lavinia: Jala Highstepper y Lavinia Shroon están retenidas en el cobertizo de Lavinia. Los lobos persiguieron a las dos granjeras hasta el cobertizo poco después de que Jala llegase a la granja y ambas tienen mucho miedo al can del infierno y a los lobos como para huir. Ambas mujeres expresan su agradecimiento a los héroes por deshacerse de las peligrosas criaturas. Ni Jala ni Lavinia tienen idea de por qué aparecieron en la zona el can del infierno o los lobos, aunque está claro que los tres son responsables de las penurias de los granjeros locales.

Tesoro: como recompensa, Jala entrega a los héroes una *po-ción curativa II*. Lavinia también les promete a los héroes un lugar en el que quedarse y una comida caliente cuando quieran pasar por su granja.

B. Lugar de la Emboscada

Cuando los héroes hayan viajado otras pocas horas por el camino del Granero, al llegar en dónde se cruza con el camino principal a Absalom, descubren el aciago destino de la mensajera.

B1. Estatua de centauro Moderada 3

La estatua de una centauro se alza en medio del camino, con una mirada furiosa en su rostro. Gran parte de las piernas y de los costados se han desmoronado. Unas zarzas gruesas bordean la carretera a ambos lados, con un pequeño espacio abierto al sureste.

La vida de Narala llegó a su fin en este lugar, donde su camino se cruzó con el de un hosco basilisco. En lugar de huir, Narala eligió pelear. La mirada del basilisco petrificó a Narala y la criatura comenzó a comérsela. Un pequeño grupo de kóbolds llegaron al lugar poco después y divisaron al hambriento basilisco y a la bolsa desechada de la centauro.

PROBLEMAS EN OTARI

GRANJA SHROON

TÚMULO DE MANO ESTELAR

Capítulo 2:
Los Muchachos
Rompeplomo

G2

G3

LUGAR DE LA EMBOSCADA

B1

G1

CANAL INCENDIADO

B2

PUENTE Y CASTILLO MAUNDER

ENTRE HIERBAS
PODRIDAS

F4

F3

CAMPAMENTO MADERERO INKLEHOLTZ

F2

F1

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Conseguieron no llamar la atención del basilisco y robar la bolsa junto con cualquier tesoro que pudiera contener. Los kóbolds aún se encuentran por los alrededores; ver área B2.

Criatura: antes de que los héroes puedan examinar el área con más detalle, el basilisco avanza desde los matorrales de zarzas del este. La agresiva bestia ataca a los héroes inmediatamente y lucha hasta la muerte.

BASILISCO

CRIATURA 5

N **MEDIANO** **BESTIA**

Percepción +11; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +8

Fue +4, **Des** -1, **Con** +5, **Int** -3, **Sab** +2, **Car** +1

CA 22; **Fort** +14, **Ref** +8, **Vol** +11

PG 75

Petrificación de reojo (arcano, transmutación) Cuando una criatura que el basilisco pueda ver a menos de 30 pies (9 m) empiece su turno, el basilisco puede usar su reacción para mirar de reojo a la criatura. La criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 20. Si falla, queda lentificada 1 durante 1 minuto mientras su cuerpo se queda rígido lentamente.

Velocidad 20 pies (6 m)

Golpe cuerpo a cuerpo fauces +15, **Daño** 2d8+4 perforante

Mirada petrificante (arcano, concentrar, transmutación) El basilisco mira a una criatura a menos de 30 pies (9 m) que pueda ver. Si la criatura puede ver al basilisco, dicha criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 22. Si falla y aún no ha quedado lentificada debido a petrificación de reojo o a esta misma aptitud, queda lentificada 1. Si la criatura ya estaba lentificada debido a esta aptitud o a petrificación de reojo, la criatura quede petrificada permanentemente.

Una criatura petrificada de esta manera que sea recubierta (no sólo salpicada) con sangre fresca de basilisco (tomada de un basilisco que no lleve muerto más de 1 hora) queda despetrificada instantáneamente. Un solo basilisco contiene suficiente sangre como para cubrir a 2 criaturas de esta manera.

Examinar el área: la estatua de la centauro concuerda con la descripción de la mensajera Narala y no se necesita mucha intuición para darse cuenta que el basilisco la mató.

Incluso un examen superficial de la estatua revela que la estatua no tiene los paquetes desaparecidos. La estatua no lleva cartera ni bolsa con ninguna entrega. Unas obvias y pequeñas huellas en la zona, concretamente en la parte despejada de las zarzas, indica que varias criaturas pequeñas se marcharon en esa dirección recientemente.

B2. Los ladrones de carteras

Moderada 3

El camino a través de las zarzas conduce a un claro a poca distancia del camino. Si todos los héroes se mueven furtivamente y cada héroe tiene éxito en una prueba de Sigilo CD 16, pueden atrapar a los kóbolds desprevenidos en el claro (la CD de esta prueba de Sigilo es la CD de Percepción de los kóbolds exploradores, 18, reducida en 2 porque los kóbolds están distraídos).

Criaturas: los kóbolds que robaron la bolsa de Narala se la llevaron a este claro, en el que están intentando deshacer los complicados nudos y se pelean para decidir quién se queda con el contenido. Los kóbolds piensan que se han ganado la bolsa y responden con hostilidad si creen que los héroes lucharán con ellos por el objeto; pero si los héroes quieren negociar, los kóbolds les escucharán. Los kóbolds no saben qué hay en la cartera y la cambiarán de buena gana por 20 po o por objetos de un valor equivalente. Si los héroes tienen éxito en una prueba de Engaño CD 17 para Mentir a los kóbolds sobre la bolsa o en una prueba de Diplomacia CD 17 para Pedirles que se la entreguen, reducen el precio a 10 po (o a 5, en caso de obtener un éxito crítico).

Si el intercambio acaba en combate, los exploradores luchan valerosamente, siempre y cuando el mago dragón permanezca con vida. Una vez que el mago dragón quede derrotado, los otros kóbolds huyen.

KÓBOLD MAGO DRACÓNICO

CRIATURA 2

LM **PEQUEÑO** **HUMANOIDE** **KÓBOLD**

Percepción +5; visión en la oscuridad

Habilidades Arcanos +6, Diplomacia +8, Engaño +8, Intimidación +8, Saber de los dragones +10, Sigilo +7

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

Equipo vara

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +7

PG 25; **Resistencias** veneno 5 (ver Escamas de dragón)

Escamas de dragón La resistencia de un kóbold mago dragón depende del color de sus escamas: **Azul** electricidad 5, **Blanco** frío 5, **Negro** ácido 5, **Rojo** fuego 5, **Verde** veneno 5.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo garra +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6-1 cortante

Golpe cuerpo a cuerpo vara +3, **Daño** 1d8-1 contundente

Conjuros El mago dragón puede lanzar los siguientes conjuros de mago (CD de conjuro 20, ataque +12). **1.º nivel** miedo, proyectil mágico (x3); **Trucos** detectar magia, mano del mago, rayo de escarcha, sonido fantasmal

Ataque furtivo El mago dragón inflige 1d6 de daño adicional a las criaturas desprevenidas.

KÓBOLDS EXPLORADORES (2)

CRIATURA 1

LM **PEQUEÑO** **HUMANOIDE** **KÓBOLD**

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +3, Naturaleza +6, Sigilo +7, Supervivencia +6

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

Equipo armadura de cuero, ballesta (20 virotes), espada corta

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 16

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo espada corta +9 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6 perforante

Golpe a distancia ballesta +9 (incremento de alcance 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

Retirada apresurada ♦ Si el kóbold está adyacente a, por lo menos, un enemigo, el kóbold da una Zancada de hasta 30 pies (9 m) y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por este movimiento. Debe terminarlo en un espacio que no esté adyacente a ningún enemigo.

Ataque furtivo El kóbold explorador inflige 1d6 de daño adicional a las criaturas que estén desprevenidas.

Bolsa de mensajero: se necesita superar una prueba de Latrocinio CD 15 para deshacer los nudos de la bolsa de mensajero o pasar varios minutos cortando los cordeles y las correas que mantienen cerrada la cartera. La bolsa contiene tres paquetes: una cajita con pimientos picantes marcada para Magiloy, de los *Barriles del Cuervo*; un pequeño paquete con seis alfileres con formas de espadas para Klorte Hengus; y un paquete de hojas deshidratadas procedente de Thuvia para Abanye Nianna.

Devolver la bolsa: si los héroes devuelven la cartera a Oloria, ésta se muestra preocupada por haber perdido a su mensajera y muestra su preocupación por encontrar una nueva. Les pide a los héroes que hagan ellos las entregas y, como pago, les ofrece la tarifa que recogerán por cada paquete.

Recompensa en PX: si los héroes tienen éxito en sus negociaciones para recuperar la bolsa de mensajero, concédeles 80 PX, al igual que si hubiesen derrotado a los kobolds en combate.

Los hongos de Magiloy

Los héroes pueden hablar con la cervecera Magiloy después de hablar por primera vez con Oloria Gallentine. Magiloy es una anciana tengu (una humanoide con unos distintivos rasgos de cuervo) tranquila y confiada. Magiloy les explica que está esperando recibir un raro pimiento inusualmente picante de un mercader que conoce de Absalom. No tiene idea de qué podría retrasar a Narala, pero alienta a los héroes a que vayan a buscarla. Magiloy, además, los insta a regresar después, ya que tiene un pequeño trabajo para ellos.

Si los héroes van a ver a Magiloy tras recuperar sus pimientos picantes de la bolsa de mensajero, Magiloy les paga por la entrega como se indica en la sección Tesoro más abajo.

Una vez que los héroes demuestren que son capaces de entregar los ingredientes exóticos, Magiloy les ofrece otra tarea. Magiloy está buscando unos raros hongos de color cobrizo para una de sus últimas bebidas experimentales. Sabe que crecen cerca de la colina de las Losas, un punto de referencia en un lateral del camino a una hora del pueblo en dirección hacia el noroeste. La colina de las Losas es un montículo redondeado con varias losas de piedra grandes que descansan a lo largo de sus laderas; ninguna persona del pueblo, incluida Magiloy, sabe que la colina es en realidad un antiguo túmulo y que una de las losas tiene un

lado que funciona como una puerta sellada desde el interior. Como recompensa, Magiloy les ofrece dos dosis de un tónico experimental que puede preparar con los pimientos picantes; pretende preparar el tónico mientras los héroes recogen los hongos, y les promete que será un brebaje que nunca podrán olvidar.

Los héroes pueden encontrar la colina de las Losas fácilmente, pero no tardarán en darse cuenta de que ya se han recogido la mayoría de los hongos. Lo más inusual es que hay una de las epónimas losas de la colina de las Losas retirada a un lado, revelando una abertura al interior de la colina. Cerca de la abertura, los héroes pueden encontrar una cesta con hongos cobrizos como si la hubieran dejado allí apresuradamente. Aunque los héroes simplemente podrían entregar esta cesta a Magiloy para cobrar la recompensa, la abertura hacia la colina podría llamarles la atención.

Los hongos los ha recogido Fillruk, un bracero semiorco de Otari. Fillruk oyó a Magiloy preguntando por los hongos y fue a recogerlos con la intención de pedirle un alto precio por ellos a la tengu. Una lluvia reciente provocó un alud de lodo que aflojó una de las losas y Fillruk pensó que podría haber un tesoro allí adentro, así que empujó y tiró de ella hasta que logró retirarla. Por desgracia, el muerto viviente que estaba detrás de la losa agarró a Fillruk y lo arrastró al interior del túmulo. La cesta de hongos es la única prueba de que Fillruk ha estado por aquí.

Tesoro: Magiloy paga 10 po a los héroes por entregarle las pimientas picantes y dos dosis de tónico de capsicina (página 60) por entregarle los hongos.

C. Túmulo de Mano Estelar

Este túmulo, construido mucho antes de que Otari fuera fundado, sirve como lugar de reposo final para una atroz señora de la guerra llamada Karstin Mano Estelar. Sin embargo, el alma de Mano Estelar no encontró descanso y resurgió como una sombra. Algunos de sus más perversos seguidores, enterrados junto a ella, también se alzaron como muertos vivientes. Afortunadamente para Otari, los muertos vivientes han estado confinados en el túmulo, y allí habrían permanecido sellados para siempre si Fillruk no hubiera abierto la pesada puerta del túmulo.

El Túmulo de Mano Estelar está iluminado por candelabros que brillan con una luz tétrica y verdosa. Las paredes de las habitaciones y los pasillos son de piedra y miden 8 pies (2,4 m) de altura.

C1. Entrada al túmulo

Moderado 3

La luz entra a raudales en esta amplia cámara de piedra por la abertura en la ladera. Unas gruesas telarañas se amontonan en las esquinas de la cámara, y las paredes presentan rudos grabados de soldados humanos de pie en posición de firmes entre nichos poco profundos. Un pasillo se adentra en la colina con un emblema en la parte superior que reza: «Una mano abierta con una estrella en la palma».

La abertura bajo el símbolo de la mano de Mano Estelar conduce al área **C2**.

Criaturas: aquí fue donde se enterró a la guardia personal de Mano Estelar; cada uno de ellos descansa en posición vertical en nichos de pared poco profundos, y aún llevan sus armas y armaduras. Eventualmente, los guardias despiertan como un wight y cuatro esqueletos. El wight lidera a los esqueletos en el combate, ordenándoles que rodeen a los enemigos y que vayan a por los más débiles. Una vez derrotado el wight, los esqueletos actúan sin tácticas, atacando al enemigo más cercano. Todas estas criaturas luchan hasta la muerte.

WIGHT

CRIATURA 3

LM MEDIANO MUERTO VIVIENTE WIGHT

Percepción +10; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +11, Intimidación +9, Sigilo +6

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

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +6, **Vol** +10

PG 50; **Inmunidades** inconsciente, veneno

Último rencor ➤ Cuando los PG del wight queden reducidos a 0, éste puede usar su reacción para dar un Golpe antes de ser destruido. No gana Puntos de Golpe por drenar vida con este Golpe.

Velocidad ➤ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ garra +12, **Daño** 1d6+4 cortante más drenar vida

Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el wight daña una criatura viva con su Golpe de garra, obtiene 2 Puntos de Golpe y la criatura objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o sufrir 2 de daño que no se pueden curar. Puede usar drenar vida varias veces, pero una misma criatura no puede sufrir más de 8 daños incurables. Cada noche de descanso completa cura 2 de los daños incurables, y un día de descanso completo aumenta la recuperación de los daños incurables a 4.

ESQUELETOS GUARDIANES (4)

CRIATURA -1

NM MEDIANO DESCEREBRADO ESQUELETO MUERTO VIVIENTE

Percepción +2; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +3

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

Objetos cimitarra, arco corto (20 felchas)

CA 16; **Fort** +2, **Ref** +8, **Vol** +2

PG 4; **Inmunidades** inconsciente, mental, veneno; **Resistencias** cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

Velocidad ➤ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ cimitarra + 6 (barrido, vigorosa), **Daño** 1d6+2 cortante

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ garra +6 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+2 cortante

Golpe a distancia ➤ arco corto +6 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10), **Daño** 1d6 perforante

C2. Sala de las espadas

Moderada 3

Esta gran sala tiene aberturas hacia el sur y hacia el este. Seis robustos pilares sostienen el techo, cada uno de ellos grabado con símbolos superpuestos de cuchillos de estrella. De las paredes de piedra cuelgan candelabros que parpadean con una antinatural luz verde.

La abertura hacia el sur lleva al área **C1**, mientras que la abertura que da al este lleva al área **C3**. Hay puertas abiertas en las dos aberturas, pero ambas se cierran al activarse la trampa de esta sala.

Peligro: cada uno de los seis pilares está encantado para proteger la tumba de intrusos (y, no por casualidad, para mantener encerrada a Mano Estelar). La magia hace que los grabados de los cuchillos de estrella brillen y vuelen como cuchillas mágicas de fuerza.

Esta trampa es compleja, lo que significa que es diferente a los peligros introducidos en la *Caja de iniciación*. Una vez que se active la trampa, tira iniciativa (usando su modificador de Sigilo) y actúa en cada asalto como lo haría una criatura. La sección Rutina de la trampa detalla cuántas acciones puede usar en cada asalto y qué hacer con cada una de ellas. Las trampas que funcionan de este modo tienen el rasgo compleja.

TRAMPA DE CUCHILLOS DE ESTRELLA PELIGRO 5

COMPLEJA MÁGICA TRAMPA

Descubrimiento Prueba de Percepción CD 22 para descubrir las energías mágicas reverberando en los pilares

Descripción Los símbolos de cuchillos de estrella de los seis pilares brillan y disparan por toda la sala.

Inutilizar Latrocinio CD 21 (experto) o *disipar magia* en cuatro de los seis pilares para inutilizar la trampa (la trampa es un conjuro de 2.º nivel y la CD para disiparlo es 21). Destruir cuatro pilares cualesquiera de los seis pilares totales también inutiliza la trampa.

CA 22

Fort +15, **Ref** +9

Dureza del pilar 12, **PG del pilar** 14 (UR 7)

Inmunidades impactos críticos, ataques furtivos

Ataque de cuchillos de estrella ➤ (arcana, evocación) Si una criatura pasa entre la pareja de pilares del medio de la sala, las dos puertas que llevan fuera de la sala se cierran y se bloquean; mientras la trampa permanezca activa, las puertas pueden abrirse a golpes con un éxito en una prueba de Atletismo CD 23 o causando el daño suficiente (Dureza 12; PG 48 [UR 24]). Uno de los cuchillos de estrella grabados brilla con luz, se desacopla del pilar y sale volando, realizando un ataque a distancia contra una criatura al azar dentro de su alcance. Después, la trampa tira iniciativa con un modificador +12 al Sigilo.

Rutina (3 acciones) Por cada una de sus acciones en este turno, uno de los grabados de un pilar diferente brilla y realiza un ataque mágico a distancia de cuchillo de estrella contra una criatura.

tura al azar dentro de su alcance. Las criaturas pueden ponerse a cubierto de este Golpe, como situándose detrás de uno de los pilares de la sala.

Golpe a Distancia ♦ cuchillo de estrella mágico +15 (ágil, letal 1d6, mágico, incremento de alcance 40 pies [12 m]), **Daño** 1d4+3 fuerza

Rearme La trampa se desactiva 1 asalto después si no tiene criaturas objetivo y se rearma cada día al atardecer.

C3. Sala de entierro

Moderada 3

Las sombras se mueven de forma extraña en esta cámara. El extremo sur de la cámara contiene un gran sarcófago de piedra, decorado con grabados de estrellas en palmas de manos abiertas. El sarcófago parece estar roto, y una sustancia similar a tinta pegajosa gotea de él. Dos ataúdes verticales y entreabiertos flanquean el sarcófago.

Esta cámara en la parte más profunda del túmulo es el lugar de descanso de la señora de la guerra Karstin Mano Estelar. El residuo negro del sarcófago es lo que queda del cuerpo. Los otros dos sarcófagos de metal contuvieron alguna vez a sus más leales seguidores; que ahora se han convertido en zombis descerebrados.

Criaturas: cuando llegan los héroes, la forma sombría de Karstin emerge de su sarcófago, atravesando la tapa de piedra. Los zombis emergen lentamente de sus ataúdes abiertos. Ella ataca a los personajes que llevan símbolos religiosos, tratando de asegurarse de derrotar a los clérigos lo antes posible. Los zombis simplemente atacan al enemigo más cercano. Los muertos vivientes pelean hasta ser destruidos, pero no abandonan el túmulo. Es posible que los héroes que carezcan de medios para derrotar a Karstin tengan que retirarse y regresar cuando estén mejor equipados.

KARSTIN MANO ESTELAR, SOMBRA

CRIATURA 4

CM MEDIANO INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +14

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

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +12

PG 40; **Inmunidades** ataque furtivo, enfermedad, inconsciente;

Debilidades vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza, positivo, o *toque fantasmal*; doble resistencia contra no mágico)

Incorpóreo Una sombra no tiene cuerpo y puede atravesar objetos sólidos, aunque no puede terminar su turno dentro de uno. La mayoría de las pruebas que usen Fuerza y que requieran un cuerpo, como Presa y Empujón, no funcionan contra una sombra y una sombra no puede usarlas contra otras criaturas.

Vulnerabilidad a la luz Un objeto que proyecte luz mágica (como el conjuro *luz*) se trata como mágico cuando se usa para atacar a la sombra.

Velocidad ♦ volar 30 pies (9 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ mano de sombra +15 (mágico, sutil), **Daño** 2d6+3 negativo

Escabullirse entre las sombras La sombra puede Escondarse o terminar de Moverse furtivamente en la sombra de una criatura u objeto.

Robar sombra ♦ (divino, nigromancia) Si un Golpe de mano de sombra ha impactado a una criatura viva en su anterior acción, puede usar esta habilidad para tirar de la sombra del objetivo, infligiéndole a la criatura un penalizador a sus pruebas de Atletismo y a sus tiradas de ataque y de daño que usen Fuerza. La penalización aumenta cada vez que la sombra use esta habilidad hasta un máximo de -4. La penalización disminuye en 1 tras cada hora.

ZOMBIS TAMBALEANTES (2)

CRIATURA -1

NM MEDIANO DESCEREBRADO MUERTO VIVIENTE ZOMBI

Percepción +0; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +5

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

Lento Un zombi sólo tiene 2 acciones en su turno y no puede usar reacciones.

CA 12; **Fort** +6, **Ref** +0, **Vol** +2

PG 20; **Inmunidades** inconsciente, mental, veneno; **Debilidades** cortante 5, positivo 5

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ puño +7, **Daño** 1d6+3 contundente más agarrón

Agarrón ♦ Después de tener éxito con un Golpe de fauces, puede usar esta acción para infligirle automáticamente el estado agarrado a su objetivo hasta el final de su próximo turno.

Fauces ♦ Si el zombi tiene a una criatura agarrada o neutralizada, puede dar un Golpe especial contra la criatura agarrada o neutralizada. Este Golpe tiene un modificador al ataque de +7 e inflige 1d8+3 de daño perforante.

Rescatar a Fillruk: los héroes encuentran al bracero semiorco Fillruk, cuyo cabello oscuro se ha vuelto blanco permanentemente por el miedo, acurrucado en una esquina de la cámara. Le han robado la sombra, dejándole débil y nervioso, pero se recupera una vez que Mano Estelar es derrotada. Fillruk les explica por qué estaba buscando hongos cerca de la Colina de Losa y anima a los héroes a quedarse con los hongos que él recogió.

Tesoro: el sarcófago de Mano Estelar contiene 3 ópalos negros valorados en 15 po cada uno, una *rata de pirita* y un *cinturón de buena salud*.

D. Canal incendiado

Severa 3

Klorte Hengus, el capataz de la maderera, suele estar en la Rueda del Gigante, la gran zona maderera en el área limítrofe de Otari donde las empresas madereras guardan la madera cortada. Klorte se ha acostumbrado a gritar para hacerse oír por encima del ruido ensordecedor del canal.

Si quieren averiguar más sobre lo que transportaba la mensajera, los héroes pueden ir a buscar a Klorte justo después

de hablar por primera vez con Oloria Gallentine. Klorte es un semiorco enorme y musculoso con unos colmillos cortos y romos. Por desgracia, el gladiador retirado no tiene idea de qué le estaban enviando, sólo sabe que proviene de un viejo amigo y que ha de pagar 5 po cuando lo reciba. También espera que la mensajera esté a salvo y no le gustaría nada que su paquete la hubiera puesto en peligro.

Si los héroes le entregan su paquete, Klorte comprueba qué es, se ríe y paga a los héroes por la entrega. Les explica que estos alfileres representan diferentes victorias en el Irorio, el gran coliseo de gladiadores de Absalom, y que un viejo amigo los guardó como trofeos de las personas que Klorte derrotó hace tantos años.

En este punto, Klorte ve que los héroes son habilidosos y les pide que realicen una tarea para la cual él no tiene tiempo. Lee o parafrasea lo siguiente.

"Me percaté que ha habido algunos incendios a lo largo del canal y sospecho que pueda ser obra de algún pirómano. Parecéis trabajar en equipo, me gustaría contrataros para que vigiléis el canal y descubráis que es lo que está pasando. De hecho, me gustaría ofreceros una extraña recompensa: una de las hachas mágicas que usé en mis días en Irorio. Si descubris la fuente de este sabotaje y ponéis fin a todo esto, el hacha es vuestra".

Los héroes podrían tener alguna pista de la causa de los incendios si ya estuvieron en la granja de Shroon y encontraron al can del infierno con las manos en la masa. El problema de Klorte está relacionado, pero lo está provocando otro agente. Los Muchachos Rompeplomo contrataron a un bugbear llamado Lurok para que interrumpiera las actividades de la Rueda del Gigante y encargaron a dos canes del infierno que lo acompañaran. Los Muchachos Rompeplomo piensan que, si destruyen el canal, el Consorcio de Kortos podría acudir, repararlo y quedarse con el único molino de la ciudad.

Los héroes pueden realizar todos los preparativos que deseen para vigilar el canal. No pueden esconderse en el canal, ya que el agua corre demasiado rápido como para evitar ser arrastrado. Hay varios árboles y arbustos cerca que proporcionan un buen escondite; el mapa de la página 25 muestra una parte estándar del canal.

Criaturas: la noche que los héroes estén de guardia, Lurok y los canes del infierno incendiarán el canal mientras intentan permanecer escondidos. Un héroe tiene que realizar una prueba de Percepción CD 16 para advertir la presencia del grupo mientras se mueve furtivamente por el canal, pero los héroes detectan automáticamente a Lurok y a los canes del infierno una vez que hayan llegado, ya que los canes del infierno comienzan a exhalar fuego para incendiar un lateral del canal. Provocar el incendio resulta más difícil de lo que Lurok esperaba, ya que, gracias al agua del canal, la pesada madera no arde, pero, finalmente, logran tener éxito en su tarea.

Siempre y cuando los héroes se hayan preparado razonablemente para evitar que los detecten, los sabotadores

no se percatarán de su presencia. No obstante, cuando los héroes se hagan notar, los tres adversarios cesarán su sabotaje. Los canes del infierno exhalarán fuego tantas veces como les sea posible tratando de atrapar a todos los héroes que puedan, mientras Lurok prefiere atacar con su espada al héroe más grande. Como son conscientes de los problemas que tendrán cuando el pueblo se entere de todo, estos enemigos persiguen a los héroes que intentan escapar. Los canes del infierno luchan hasta la muerte, pero Lurok se rinde una vez que los canes del infierno son derrotados. Si se le deja una ruta de escape abierta, Lurok huye, pero, de no ser así, espera al momento adecuado y busca una oportunidad para escapar después.

LUROK, BUGBEAR MERODEADOR CRIATURA 2

NM MEDIANO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7, Intimidación +4, Sigilo +6

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

Equipo armadura de cuero, espada larga, jabalina (3)

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 34

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ espada larga +10 (versátil Per), **Daño** 1d8+4 cortante

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ puño +10 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+4 contundente

Golpe a distancia ♦ jabalina +8 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6+4 perforante

Emboscar ♦ El bugbear merodeador da una Zancada de un máximo de 10 pies (3 m) y hace una presa contra una criatura que no le haya detectado y que no sepa dónde está. Si el bugbear tiene éxito, también inflige el daño de su puño a esa criatura.

Vapulear El bugbear merodeador obtiene un bonificador +3 por circunstancia a las tiradas de daño contra las criaturas que tiene apresadas.

CANES DEL INFIERNO (2) CRIATURA 3

Página 24

Percepción: +9; visión en la oscuridad

Interrogar a Lurok: si los héroes capturan a Lurok, pueden convencer al bugbear para que hable si tienen éxito en una prueba de Intimidación CD 15 para Obligarlo o en una prueba de Diplomacia CD 17 para Pedirle que hable. Lurok sabe que unos enanos llamados los Muchachos Rompeplomo lo contrataron para incendiar el canal. Uno de los enanos entregó a Lurok los dos canes del infierno para facilitarle la tarea. Lurok no sabe dónde encontrar a sus empleadores, pero ellos se reunirán con él cuando termine el trabajo.

Tesoro: Klorte es una persona de palabra. Paga a los héroes 5 po cuando le entregan sus alfileres de espadas. Después de que derroten al bugbear y a los canes del infierno, les entrega a los héroes una *hacha de mano* +1 de golpe.

E. Entre hierbas podridas

Moderada 3

Los héroes pueden hablar con el herbolario Abanye Nianna después de hablar por primera vez con Oloria Gallentine o pueden hacerle una visita para entregarle las hierbas deshidratadas tras recuperar la bolsa de mensajero. Prácticamente todos en el pueblo saben llegar a la cabaña de Abanye, que se encuentra a las afueras de Otari. Abanye, un guapo humano de Mwangi, es conocido por ser un sabio y amable curandero y un partero especialmente hábil.

Por desgracia, Abanye se acaba de meter en problemas. Mientras se encontraba buscando hierbas en las profundidades del bosque, atrajo la atención sin pretenderlo de un par de retorcidas criaturas vegetales llamadas brozas hierba podrida. Estas criaturas siguieron a Abanye hasta su casa, pero el astuto herbolario las olió y se dio cuenta de la situación. Abanye se escondió en su armario al ver que no le era posible huir con facilidad, ya que las brozas atacaron por ambas puertas. Por suerte para él, atrancaron el armario desde fuera, atrapando al herbolario en el interior. Después, se pusieron a destruir su cabaña mientras buscaban hierbas interesantes.

Las brozas encontraron una víbora que Abanye usa para destilar antídoto, metida en una urna cerámica, y decidieron tender una trampa en la puerta principal por si alguien entraba en la cabaña. Este peligro se describe más abajo.

Cuando los héroes lleguen a la cabaña, pueden intentar una prueba de Percepción CD 18 para darse cuenta de que algo va mal: la puerta está entreabierta, y una de las cortinas de la cabaña parece desgarrada. Sin importar qué puerta usen los héroes para entrar a la cabaña, lee o parafrasea lo siguiente.

La cabaña parece estar en ruinas, con hierbas secas, velas y vajilla rota y esparcida por todas partes. Hay una cama estrecha metida en una alcoba junto a una pared; cerca de la cama hay un gran armario cerrado con enredaderas de color verde brillante. Un olor desagradable, como a ajo podrido, inunda la cabaña.

Peligro: una urna cerámica que contiene una víbora venenosa se balancea en un taburete cerca de la puerta delantera de la cabaña, y está atada a una liana. Cualquiera que entre en la cabaña por la puerta principal, rompe la liana y hace que la urna caiga y se rompa. Si la trampa no se activa (ya sea porque los héroes entran a la cabaña por la puerta trasera o porque un héroe la desarma), una de las brozas la aplasta durante el combate (con una acción Interactuar). Si se aplasta la urna de este modo, nadie sale herido, pero sí que libera a la víbora y ésta, sorprendida, se une al combate.

URNA DE VÍBORA PELIGRO 1

POCO COMÚN MECÁNICO TRAMPA

Descubrimiento Prueba de Percepción CD 15

Descripción Una urna cerámica que contiene una víbora enroscada cae y se rompe al tirar de una liana.

Inutilizar Latrocinio CD 15 (entrenado) para estabilizar la urna o Atletismo CD 15 para soltar la pesada urna con cuidado.

CA 15

Fort +8, Ref +5

Dureza 6, PG 4 (UR 2)

Inmunidades Ataque furtivo, impactos críticos

Caerse ➤ (ataque); Cuando alguien tire de la liana, la urna se rompe contra una criatura que esté en la puerta, llevando a cabo un Golpe de urna despedazada contra esa criatura, luego, libera una víbora (página 32) en la casilla que contiene la trampa. La víbora ataca a cualquier criatura no vegetal que detecte.

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ urna despedazada +12 (letal 1d10), Daño 2d6+5 cortante

Criaturas: las brozas hierba podrida aún están muy ocupados examinando las hierbas de la cabaña de Abanye. Cuando detectan a los intrusos, atacan inmediatamente.

Mientras la trampa esté activa, no la atraviesan, en cambio, atacan a los enemigos lanzando sus vainas. Las brozas luchan hasta quedar destruidas.



BROZAS HIERBA PODRIDA (2)

CRIATURA 2

Página 63

Iniciativa Percepción +8

VÍBORA

CRIATURA -1

N **MENUDO** **ANIMAL**

Percepción +5; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +1 (+4 para trepar), Sigilo +5, Supervivencia +3

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

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 8

Escabullirse ➤ Si una criatura termina su movimiento adyacente a la víbora o dentro del espacio de la misma, ésta puede usar su reacción para dar una Zancada, trepar o nadar hasta 10 pies (3 m). Deberá terminar su movimiento en una ubicación que no esté a menos de 5 pies (1,5 m) de un enemigo. Este movimiento no desencadena reacciones.

Velocidad ➤ 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ colmillos +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d8-3 perforante más veneno de víbora

Veneno de víbora (veneno) Un objetivo que sufra daño de los colmillos de una víbora debe superar una salvación de Fortaleza CD 16 o sufrir 1d10 de daño por veneno.

Rescatar a Abanye: el herbolario comienza a golpear la puerta del armario al advertir la presencia de otras personas además de sus captores. Al liberarse, explica qué son las brozas hierba podrida y deduce que deben haberlo seguido después de una de sus expediciones a las zonas vírgenes de los alrededores del bosque.

Tesoro: como agradecimiento por haberlo rescatado, Abanye entrega a los héroes un *pergamino de resistir energía* (fuego) escrito en una hoja grande y flexible. Si los héroes entregan el paquete de Abanye con hierbas tuvianas, ya sea al liberarle o más tarde, éste les recompensa con un *amuleto de pluma de ave* y 5 po por la entrega.

Parte 2: Contra los enanos

Al ayudar a Oloria Gallentine con sus problemas de entregas, los héroes han descubierto algo sobre unos sabotajes o incendios en el área. Puede que los hayan relacionado con un grupo de enanos llamados los Muchachos Rompeplomo, pero no tienen suficiente información como para encontrarlos ni para llevar al grupo ante la justicia.

Una vez que los héroes hayan descansado tras los primeros encuentros, Oloria tiene otro trabajo aparentemente sencillo para ellos. Dado que ha perdido una mensajera, necesita una pequeña ayuda para hacer una entrega local. Tiene un carromato de suministros (mayormente alimentos, cerveza y herramientas) para entregar en un campamento maderero propiedad de Inkleholtz a 8 millas (13 km) en las afueras del pueblo. Oloria no cree que la tarea sea

particularmente peligrosa, pero los ataques en las afueras del pueblo la tienen preocupada y necesita urgentemente gente de confianza para que hagan el viaje.

Oloria entrega el carromato y un par de hosclos burros de tiro. Los bienes del carromato están adecuadamente empaquetados y etiquetados.

Tesoro: Oloria ofrece 25 po a los héroes por el viaje, una suma particularmente alta que espera sea suficiente como para convencerlos. Si regatean con ella, Oloria aumenta la suma a 40 po. También paga esta suma por adelantado, así que los héroes pueden usarla para comprar los objetos que necesiten en el pueblo antes de partir.

F. Puente y Castillo Maunder

Las primeras millas (km) de viaje de los héroes son bastante tranquilas. Pronto, los héroes llegan a un robusto puente conocido como Puente Maunder, que cruza un pequeño arroyo. Este puente perteneció a un gran complejo defensivo conocido como Castillo Maunder. Hoy en día, el castillo lleva tiempo abandonado y ya nadie recuerda por qué el puente lleva ese nombre. Durante generaciones, el castillo ha estado aislado, oculto tras unos densos matorrales a pesar de encontrarse tan cerca del camino maderero. Los Muchachos Rompeplomo descubrieron el castillo y lo están usando como base de operaciones desde que decidieron que el campamento de pesca estaba demasiado cerca del pueblo.

F1. Interrogados en el puente Moderada 3

El puente Maunder atraviesa un plácido arroyo bajo un empinado saliente rocoso. Junto a este saliente se encuentra Kotgar Rompeplomo, quien vigila a cualquiera que se pase por allí mientras el resto de sus hermanos planifican el asalto al campamento Inkleholtz. Kotgar es un enano corpulento de cabello negro ondulado y una mandíbula inferior prominente que le da un aspecto perpetuamente belicoso. Es un habilidoso guerrero y también un mentiroso convincente, por lo que es el mejor de sus hermanos disuadiendo, ya sea con palabras o con violencia, a cualquiera que se acerque por el camino.

Cuando Kotgar ve a los héroes, les saluda fingiendo que se trata de un encuentro casual. Lee o parafrasea lo siguiente.

Un enano corpulento de cabello oscuro con armadura desgastada se encuentra al sur del camino, cerca de un viejo puente de piedra que cruza un pequeño arroyo. "Buen día, amigos. Soy Kotgar. Vais inusualmente armados para llevar un carromato por esta parte del bosque. ¿Puedo preguntaros vuestros nombres y que os trae por aquí?"

El objetivo principal de Kotgar es conseguir tanta información de los héroes como le sea posible. Quiere saber por qué se dirige un carromato tan bien protegido hacia el campamento maderero, si se ha filtrado alguna información de las actividades de los Muchachos Rompeplomo y si

alguna de las actividades que han llevado a cabo en las afueras de Otari (en especial el incendio a lo largo del camino del Granero y el sabotaje del canal) ha tenido éxito. Desde luego, Kotgar es demasiado astuto como para referirse a estos temas por su nombre, así que evita mencionar su nombre completo por si acaso se han difundido rumores sobre los Muchachos Rompeplomo. En su lugar, Kotgar intenta convencer a los héroes para que revelen la información que desea mediante una conversación amigable.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15, se da cuenta de que el enano está buscando información indirectamente; con un resultado crítico, el héroe entiende qué puntos de la conversación han despertado el interés de Kotgar hasta ahora. Esta observación puede aumentar la suspicacia de los héroes.

Los héroes pueden poner las cosas en contra de Kotgar y hacer que éste revele información si tienen éxito en una prueba de Diplomacia CD 20 para Pedir información o incluso pruebas de Intimidación para Obligar a que les diga lo que sabe. A continuación, se incluye algo de información que Kotgar puede revelar:

- Llegó con sus tres hermanos, los Muchachos Rompeplomo.
- Sus hermanos y él trabajan para el Consorcio de Kortos para «echar un ojo» a la zona.
- Sus hermanos están acuartelados en un viejo castillo no muy lejos de allí.
- Dos de sus hermanos salieron hace poco para controlar el campamento maderero Inkleholtz.

Bajo ninguna circunstancia Kotgar admitirá estar detrás de los sabotajes o estar preparando un asalto al campamento maderero; no es tan tonto como para admitir actividades ilegales.

Si los héroes se muestran inofensivos o ignorantes con respecto a lo que sucede en la zona, se despide y deja que continúen por el camino. En cuanto los héroes se marchen, les comunica a todos los habitantes del Castillo Maunder la presencia de los héroes antes de volver al camino para seguir vigilando; pero no tiene tiempo de avisar a sus hermanos en el campamento maderero.

Si Kotgar advierte que los héroes saben demasiado acerca de los Muchachos Rompeplomo (como admitiendo haber interrogado al bugbear Lurok), si Kotgar se da cuenta de que están mintiendo o si los héroes se niegan a hablarle, decide que es mejor eliminarlos. Silbará para llamar a su leopardo, que se esconde tras los arbustos, y éste atacará.

Criaturas: Kotgar lucha como un matón, usando su piqueta para Empujar a sus enemigos al agua, al puente o hacia cualquier cosa cercana. Su mascota leopardo le es muy leal y lleva un collar de cuero con pinchos. Kotgar cree que al encargarse de los héroes está salvando a sus hermanos, por lo que lucha hasta la muerte. Su leopardo huye cuando le queden menos de 10 Puntos de Golpe o en cuanto Kotgar caiga.

KOTGAR ROMPEPLOMO

CRIATURA 4

ÚNICO LM MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la oscuridad

Habilidades Artesanía +8, Atletismo +12 (+14 para Empujar), Engaño +9, Intimidación +9, Sociedad +8, Supervivencia +10

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

Objetos armadura de placas y mallas, jabalina (6), piqueta

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

PG 60

Ataque de oportunidad ➤ Si una criatura dentro del alcance de un ataque cuerpo a cuerpo de Kotgar realiza un ataque a distancia, usa una acción con el rasgo manipular o mover, o abandona una casilla en su turno, Kotgar puede usar esta reacción para dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra esa criatura. Si su ataque resulta en un éxito crítico y el enemigo usó una acción con el rasgo manipular, esa acción no tiene ningún efecto.

Velocidad ➤ 20 pies (6 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ piqueta +14 (empujar), **Daño** 1d12+8 contundente

Golpe a distancia ➤ jabalina +11 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6+8 perforante

Empujón brutal ➤ Si Kotgar ya atacó este turno y cuenta con un arma cuerpo a cuerpo a dos manos, puede hacer un Golpe con su arma a dos manos. Si acierta a un objetivo Mediano o más pequeño, puede empujarlo hacia atrás 5 pies (1,5 m) o 10 pies (3 m) si obtuvo un éxito crítico. Kotgar se puede mover para seguir al objetivo. Independientemente de si acierta o no, el objetivo queda desprevenido hasta el final de su turno actual a menos que sufra un fallo crítico.

Empujón poderoso Cuando una criatura que sea Empujada por Kotgar deje de moverse debido a que un objeto se lo impide, sufre 4 de daño contundente.

No impedido por el hierro Kotgar ignora la reducción por armadura a su Velocidad y resta 5 pies (1,5 m) a cualquier penalización a su Velocidad (como la producida por un conjuro).

LEOPARDO

CRIATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +7, Sigilo +8 (+11 entre vegetación)

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

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +5

PG 30

Velocidad ➤ 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ fauces +10 (sutil), **Daño** 1d10+3 perforante más agarrón

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ garra +10 (ágil, sutil); **Daño** 1d6+3 cortante

Abalanzarse ➤ El leopardo da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el leopardo usó Escondarse con éxito antes de esta acción, el objetivo queda desprevenido contra este Golpe.

Agarrón ➤ Si el leopardo tiene éxito en un Golpe de fauces, pue-

Capítulo 2: Los Muchachos Rompeplomo

de usar esta acción para imponerle automáticamente el estado agarrado a su objetivo hasta el final de su próximo turno.

Ataque furtivo El leopardo inflige 1d4 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Zarpazo doble ♦ El leopardo da dos Golpes de garra contra una criatura que tenga agarrada. El segundo ataque utiliza el mismo penalizador por ataque múltiple que el primer ataque, pero los ataques que realice después de éste aplican un penalizador por ataque múltiple de -10 (o un penalizador por ataque múltiple de -8 para su Golpe de garra).

El sendero al castillo: después de que los héroes se encarguen de Kotgar, podrán continuar con su camino hasta el campamento maderero Inkleholtz (área **G**). Sin embargo, los arbustos del lado este del camino ocultan un estrecho sendero que lleva al castillo (áreas **F2**, **F3** y **F4**). Un héroe que registre esta área encontrará el sendero a través de los arbustos. Si los héroes no lo encuentran ahora, pueden regresar y buscarlo tras encargarse de los Muchachos Rompeplomo en el campamento maderero.

F2. Entrada derruida

No muy lejos del camino hacia el campamento maderero, se divisa un castillo en ruinas en una hondonada. Unas cuantas piedras derruidas indican que antes hubo un camino y una entrada aquí, pero que desaparecieron hace tiempo engullidos por la maleza. Recientemente se ha construido un robusto cobertizo en la zona despejada en la que alguna vez se encontró la entrada del castillo. Las barras de un rastrillo os impiden entrar.

La mayoría de los Muchachos Rompeplomo viven en este castillo, pero a Kotgar no le gusta dormir allí y prefirió levantar su propio campamento con su leopardo. El cobertizo es suyo, aunque no se encontrará allí a menos que sobreviva al enfrentamiento con los héroes en el puente y se retire a esta zona. En ese caso, permanecerá decidido ante el rastrillo, insistiendo a los héroes con que se marchen si no quieren recibir una paliza.

El rastrillo se manipula mediante una cadena que se encuentra al otro lado, a 10 pies (3 m) del mismo. Los héroes tienen varias opciones para abrirlo: pueden tirar de la cadena a distancia (ayudándose de una lanza larga o una rama larga), lo que requiere tener éxito en una prueba de Latrocinio CD 10 para tirar de la cadena correctamente o pueden levantarlo teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 15. Un conjuro como *mano del mago* puede tirar la cadena, que es lo que hace el mago Morgrym Rompeplomo. A tu criterio, también pueden funcionar otras opciones: si los héroes no pueden abrir el rastrillo, pueden escalar las paredes de 15 pies (4,5 m), para lo que deben tener éxito en una prueba de Atletismo CD 15 para Trepar.

Cocinero muerto: si los héroes Buscan en esta área, encuentran el cuerpo de un humano enjuto escondido en medio de unas cañas entre esta área despejada y el arroyo. Este hombre es el cocinero del campamento maderero Inkleholtz; fue enviado a

Otari para pedir ayuda, pero Kotgar lo interceptó en el camino y le aplastó el cráneo con su piqueta. Kotgar escondió el cuerpo hasta que su hermano Morgrym decidiera qué hacer con él.

Alertar el castillo: la gárgola Piedratorva del área **F3** advierte la presencia de los héroes si éstos fallan cualquier prueba para abrir la verja levadiza, si luchan con Kotgar aquí o si Trepan por las paredes del castillo. Si Piedratorva Se percata de la presencia de los héroes, se esconde y les prepara una emboscada.

F3. Patio

Moderada 3

El ancestral castillo tiene un lúgubre patio lleno de maleza con paredes derrumbadas. Hacia el sur se encuentra la única entrada del patio y al norte se cierne una torre de piedra de 20 pies (6 m) de altura. La torre tiene una puerta de madera empotrada en la pared, y unos postigos de madera bloquean sus pequeñas ventanas. En el centro del patio hay una fuente recubierta de moho y llena de cieno nocivo. La fuente parece haber tenido una estatua alguna vez, lo que se deduce de las dos piernas de piedra rotas a la altura de la espinilla en el centro. Hay una caja de hierro herrumbroso encajada entre las espinillas.

El patio es el hogar de una gárgola llamada Piedratorva. Vive en la cima de la torre y suele pasar el tiempo posada allí arriba, controlando el patio. Piedratorva y los enanos saben que el cieno de la fuente es peligroso y no se acercan a la fuente por temor a provocarle. Tienen algo de curiosidad con respecto al contenido de la caja, pero Morgrym les aseguró que no había nada mágico y que, por tanto, no merece la pena el riesgo. Los héroes pueden identificar el cieno de la fuente como una criatura si tienen éxito en una prueba de Ocultismo CD 15 o una prueba de Percepción CD 20. Con un éxito crítico, un héroe advierte que es un cieno de alcantarilla.

La entrada al patio lleva de regreso al área **F2**. La puerta de la torre no está cerrada con llave y lleva al área **F4**.

Criaturas: Piedratorva tiene el aspecto de una mujer alada de piedra con cuernos y ojos saltones. Si ve que se acercan intrusos, se retira del borde de la torre, permanece fuera de la vista y se prepara para atacar una vez que los intrusos abran la puerta de la torre o molesten al cieno. Si Piedratorva sorprende a los héroes, puede usar su Sigilo en lugar de su Percepción para tirar iniciativa. Aunque es tenaz, no tiene intención alguna de morir por los Muchachos Rompeplomo. Si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 10 o menos, se rinde y se ofrece a contarles a los héroes lo que sabe a cambio de que la dejen marchar. Puede decir cómo se llaman cada uno de los Muchachos Rompeplomo y ofrecer una descripción general de ellos. Sabe que Kotgar vive fuera del castillo y que los otros tres enanos viven dentro de la torre. Sólo el mago Morgrym se encuentra allí ahora «jugando con sus libros y sus huesos». Piedratorva mantiene su palabra y se marcha del área después de responder a las preguntas de los héroes.

El cieno de alcantarilla sale de la fuente si alguna criatura se aproxima a 5 pies (1,5 m) o menos de la fuente o le mo-

lesta de alguna forma. Sólo ataca a la criatura más cercana, que puede ser Piedratorva, y lucha hasta ser destruido.

PIEDRATORVA, GÁRGOLA GUARDIANA CRIATURA 4

CM MEDIANO BESTIA TIERRA

Percepción +10; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +9, Sigilo +12

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

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

PG 40; **Resistencias** contundente 5, cortante 5, perforante 5

Pies con garras ➤ Si Piedratorva está volando y una criatura se mueve a una casilla adyacente bajo ella, puede usar esta reacción para dar un Golpe de garra contra esa criatura.

Velocidad ➤ 25 pies (7,5 m), volar 40 pies (12 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ fauces +13, **Daño** 2d8+3 perforante

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ garra +13 (ágil), **Daño** 2d6+3 cortante

Estatua ➤ (concentrar) Hasta la siguiente vez que actúe Piedratorva, ésta aparenta ser una estatua. Una criatura debe tener éxito en una prueba de Percepción CD 32 para percatarse de que la estatua es en realidad una criatura.

CIENO DE ALCANTARILLA

CRIATURA 1

Página 13

Percepción +3; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin visión

Tesoro: la caja oxidada de la fuente contiene un frágil fragmento de pergamino que confiere a su portador la propiedad «del Castillo Maunder, del Puente Maunder y detodo su contenido». A pesar del deplorable estado del castillo, este título de propiedad puede otorgar algunas oportunidades que puedes sacar a relucir más adelante si tus jugadores muestran interés en las propiedades indicadas. La caja también contiene un anillo de sello de plata con un gran rubí valorado en 50 po, la banda del anillo tiene inscritas las palabras «Lord Maunder».

La fuente contiene un único *virote trepador* de metal que lleva muchos años dentro del cieno de alcantarilla sin sufrir daño alguno.

F4. Torre

Moderada 3

Aunque esta alta torre cuenta con unos soportes que hacen suponer la existencia de dos plantas interiores, se ha convertido en un espacio abierto oscuro y con corrientes de aire que se extiende veinte pies (seis metros) hasta el techo superior. La pared cuenta sólo con unas pocas ventanas estrechas que permanecen cerradas con gruesos postigos de madera. Unas escaleras de piedra llevan desde una pared hasta una plataforma destruida con tres mantas desplegadas, aunque la principal parte despejada parece estar ordenada. Uno de los lados presenta una larga mesa de madera con equipamiento y dos cadáveres humanos. El otro lado tiene un pentagrama grabado en el suelo. En cada punto del pentagrama hay velas chatas y el suelo de piedra del centro se encuentra ennegrecido a causa de un gran fuego.

La iluminación de la torre es tenue. Aunque tres de los cuatro Muchachos Rompeplomo duermen aquí, el mago Morgrym

y el clérigo Hargrit son los que más utilizan la torre. Morgrym usa su mitad para hacer experimentos de alquimia y nigromancia, trabajando (sin éxito aún) para destilar energías necróticas en forma líquida. Los cuerpos que están en la mesa pertenecen a dos vagabundos. Hargrit ha tenido más éxito en su mitad de la torre, dónde utiliza el pentagrama y su ferviente fe en Asmodeo para invocar criaturas como los canes del infierno y las ratas de azufre.

Criaturas: Morgrym está trabajando en la mesa. Tiene el cabello rizado oscuro y una larga barba ornamentada con broches en forma de cráneos. Morgrym está tan concentrado en su trabajo que difícilmente lo alertará el sonido de combate del patio, pero estará listo para luchar en el momento en el que los héroes entren en la torre. Morgrym tiene dos cuerpos en la mesa, ambos abiertos y desollados y con los órganos internos sacados. Cuando comienza el combate, los esqueletos salen de los cuerpos (usando una acción simple) para unirse a la lucha del lado de Morgrym.

Los guardianes esqueléticos luchan hasta ser destruidos. Morgrym también lucha hasta la muerte, confiando en que su maestría en la nigromancia le permitirá volver a alzarse si lo derrotan. En cierto modo, está en lo cierto: 1 asalto después de que Morgrym quede reducido a 0 Puntos de Golpe, su esqueleto se abre camino a través de su piel como otro guardián esquelético.

MORGRYM ROMPEPLOMO

CRIATURA 4

ÚNICO NM MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Habilidades Artesanía +12, Atletismo +12, Diplomacia +13 (+15 contra demonios), Intimidación +15, Religión +16, Saber de los demonios +13, Sociedad +9, Supervivencia +12

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

Objetos báculo, bolsa para componentes materiales, libro de conjuros (*Arcanomnemonica Avanzada*), varita de miedo

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +14

PG 50

Defensa nigromántica ➤ (arcano, concentración, movimiento) Si Morgrym es el objetivo de un ataque y hay una criatura muerta viviente de menor nivel adyacente a él, Morgrym intercambia su lugar con el del muerto viviente y éste se convierte en el objetivo del ataque.

Velocidad ➤ 20 pies (6 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ báculo +14, **Daño** 1d4+2 contundente

Conjuros Morgrym puede lanzar los siguientes conjuros de mago (CD de conjuro 21, ataque de conjuro +13). **2.º nivel** *flecha ácida*, *niebla de oscurecimiento*, *resistir energía*; **1.º nivel** *orden imperiosa*, *proyector mágico*, *ráfaga de viento*; **Trucos (2.º nivel)** *atonar*, *detectar magia*, *escudo*, *mano del mago*, *mensaje*, *rayo de escarcha*, *sonido fantasmal*

Vínculo arcano (arcano) Una vez al día, Morgrym puede drenar el poder de su objeto vinculado para elegir un conjuro que ya haya lanzado hoy y volver a lanzarlo. Volver a usar este conjuro es instantáneo, pero igualmente tiene que usar las acciones para lanzar el conjuro.

Capítulo 2:
Los Muchachos
Rompeplomo

Nigromante Morgrym lidia con los oscuros poderes de la vida y la muerte y ha enfocado su magia para que le ayude con esta tarea. Puede lanzar *miedo* como un conjuro de escuela.

ESQUELETOS GUARDIANES (2 Ó 3) CRIATURA -1

Página 28

Percepción +2; visión en la oscuridad

Cartas de Morgrym: La mayoría de los materiales que están en la mesa son notas de Morgrym sobre nigromancia. Entre estas notas, sólo hay una cuya caligrafía no es la de Morgrym: una nota sin firmar que afirma que los Muchachos Rompeplomo están «metiéndose en asuntos que deberían evitar si fueran inteligentes», al forjar alianzas con monstruos locales que han jurado lealtad a la Madre de los Monstruos. Los héroes pueden seguir las enigmáticas referencias a la secta de Lamashu en la siguiente aventura.

G. Campamento maderero Inkleholtz Severa 3

Los héroes llegan al campamento maderero Inkleholtz viajando otras 2 millas (3,2 km) o un poco más desde el Puente Maunder. El capataz al cargo es un humano regordete de aspecto cansado llamado Jollibin Urphell. Lleva un hacha de talar de mango largo sobre el hombro y vigila el campamento maderero. Jollibin se alegra de ver a los héroes y al carromato y ordena rápidamente a sus hombres que lo descarguen. Jollibin tiene ocho leñadores trabajando para él en este lugar, pero tres de ellos están gravemente heridos y se están recuperando en la cabaña.

Jollibin da por sentado que los héroes han venido a ayudarlo. Envió a su cocinero hasta Otari para pedir ayuda hace dos días y cree que los héroes han venido en respuesta a ello. Se muestra visiblemente confundido si los héroes desconocen sus problemas por completo. Jollibin les da la siguiente explicación:

«Lleva ocurriendo una semana. Al principio, atacaban nuestros sitios potenciales. Exploramos los sitios cercanos, asegurándonos de que puedan darnos una cosecha buena y limpia y marcamos los árboles con tiza. Primero, nos borraban las marcas de tiza durante la noche, pero pronto empezaron a quemar los árboles que marcábamos. Por suerte, ha llovido mucho últimamente, de lo contrario, podrían haber causado un incendio forestal.

Después, unos agresivos animales hirieron a tres de mis ocho leñadores, por lo que nos quedamos escasos de personal. Ahora mismo se están recuperando en la cabaña. La mayoría de ellos fueron atacados por unas ratas gigantes de pelaje rojo, pero Torklo divisó un gran perro que parecía estar ardiendo desde el interior de su cuerpo.

Las últimas tres noches sufrimos incendios aquí en el campamento. Las dos primeras fueron en las tiendas de almacenaje, pero conseguimos sofocarlos rápido. No hay pistas de quién los provocó. El más reciente fue un intento de incendiar la cabaña. Por fortuna, también lo sofocamos».

Los héroes podrían tener información que brindar a Jollibin con respecto a los incendios que ellos vieron en los alrededores del pueblo.

Criaturas: una vez que los héroes terminen de conversar con Jollibin, pero antes de que puedan hacer planes o explorar el campamento maderero, los Rompeplomo lanzan su ataque. Hargrit y Omblin Rompeplomo lideran el asalto, acompañados por un can del infierno y varias ratas de azufre (ratas gigantes de pelaje rojizo y resistentes al fuego). El oscuro y ondulado cabello de Hargrit está teñido de rayas de color rojo brillante y la mirada de sus ojos refleja un gran fanatismo. Omblin, el más joven de los Muchachos Rompeplomo, lleva ropas oscuras y trata de mantenerse en las sombras. Hargrit ordena la carga y los atacantes irrumpen en el campamento por todos lados.

Los héroes no tienen que luchar con todos los enemigos por sí mismos. Jollibin y los leñadores se lanzan al combate para defender el campamento junto a ellos, enfocándose en el can del infierno y en algunas de las ratas de azufre. No es necesario que realices tiradas por los leñadores que luchan y, de hecho, tampoco son necesarios los bloques de características de los leñadores. Supón que los leñadores lo hacen tan bien como los héroes en su respectiva lucha; si los héroes se ven apurados, también los leñadores, y cuando los héroes comiencen a sobreponerse a sus enemigos, los leñadores también empezarán a ganar. Puedes añadir descripciones vívidas de la pelea, describiendo cómo el can del infierno escupe un cono de llamas que pasa sobre algunos leñadores o cómo Jollibin corta a una rata de azufre en dos con un golpe bien sincronizado de su hacha de tala. Procura que los jugadores sientan que sus personajes participan en una gran y tensa batalla.

Los héroes deben lidiar con la llegada de Hargrit Rompeplomo, que se acerca por una dirección, y contra tres ratas de azufre que se aproximan desde otra dirección. El escurridizo Omblin Rompeplomo tira Sigilo para iniciativa e intenta llegar hasta los héroes sigilosamente para atacar a cualquiera de los héroes que parezca quedarse atrás en la batalla.

Hargrit lucha fanáticamente y hasta la muerte, al igual que las criaturas que él lidera en combate. Sólo Omblin tiene sentido de supervivencia y si queda reducido a 8 Puntos de Golpe o menos, intenta huir. Si no le es posible huir, se rinde.

HARGRIT ROMPEPLOMO

CRIATURA 4

ÚNICO LM MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +16; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +10, Diplomacia +12 (+14 contra diablos), Intimidación +10, Religión +10, Saber Infernal +10

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

Objetos armadura de placas y malla, *daga* +1, mapa de la zona (mostrando el Castillo Maunder, el campamento maderero, los movimientos de maderas y planes del ataque), *pergamino de arma mágica*, símbolo religioso de Asmodeo

CA 20; Fort +11, Ref +8, Vol +14
PG 65

Velocidad ♦ 20 pies (6 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ *daga* +14 (ágil, mágico, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante más 1d10 de fuego

Golpe a distancia ♦ *daga* +12 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], mágico, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante más 1d10 de fuego

Conjuros Hargrit puede lanzar los siguientes conjuros de clérigo (CD de conjuro 21, ataque de conjuro +13). **2.º nivel curar** (x2), *disipar magia* (x2), *resistir energía*, *ver lo invisible*; **1.º nivel manos ardientes**, *miedo*, *orden imperiosa*; **Trucos (2.º nivel)** *atontar*, *luz*, *mensaje*, *sello*

No impedido por el hierro Hargrit ignora la reducción por armadura a su Velocidad y resta 5 pies (1,5 m) a cualquier penalizador a su Velocidad (como la producida por un conjuro).

OMBLIN ROMPEPLOMO

CRIATURA 2

ÚNICO LM MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +8, Latrocinio +8, Sigilo +8, Sociedad +5, Supervivencia +6

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

Objetos armadura de cuero, ballesta de mano (10 virotes), espada ropera

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

PG 30

Esquiva ágil ➤ Cuando una criatura que Omblin pueda ver le designa como objetivo de un ataque, Omblin obtiene un bonificador +2 a la CA contra ese ataque.

Velocidad ♦ 20 pies (6 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ espada ropera +11 (letal 1d8, sutil), **Daño** 1d6+4 perforante

Golpe a distancia ♦ ballesta de mano +11 (incremento de alcance 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+2 perforante

Ataque furtivo Omblin inflige 1d6 de daño adicional a criaturas con el estado desprevenido.

Golpe desequilibrante Cuando Omblin cause un impacto crítico a un objetivo y le inflija daño, el objetivo queda desprevenido contra sus ataques hasta el final de su próximo turno.

No impedido por el hierro Omblin ignora la reducción por armadura a su Velocidad y resta 5 pies (1,5 m) a cualquier penalizador a su Velocidad (como la producida por un conjuro).



RATAS DE AZUFRE (3)

CRIATURA -1

N PEQUEÑO ANIMAL

Percepción +5; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +2 (+4 para Nadar o para Trepar), Sigilo +5

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

CA 15; Fort +6, Ref +7, Vol +3

PG 8; Resistencias fuego 5

Velocidad ♦ 30 pies (9 m), trepar 10 pies (3 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ fauces +7 (ágiles, sutil), **Daño** 1d6+1 perforante

Mapa de Hargrit: Hargrit lleva un incriminatorio mapa de la región, que muestra en detalle los ataques de los Muchachos Rompeplomo. Este mapa también muestra el Castillo Maunder y lo señala como la actual base de operaciones de los Muchachos Rompeplomo; si los héroes pasaron por alto el Castillo Maunder de camino al campamento, ahora pueden ir a explorarlo.

Tesoro: Jollibin y los leñadores otorgan a los héroes 40 pp y un *brazalete de celeridad* por salvarlos.

Conclusión

Al derrotar a los Muchachos Rompeplomo, los héroes ponen fin a una gran amenaza para la región. Alymora Inkleholtz, líder de la empresa maderera Cortadores Silvadores y cabeza de la familia Inkleholtz, está particularmente agradecida por la ayuda de los héroes al defender el campamento maderero, dejando claro que su familia les debe un favor.

Los Muchachos Rompeplomo no tienen una relación obvia con el Consorcio de Kortos. Por su parte, el Consorcio se limita a negar que tenga nada que ver con ningún grupo de enanos. Los héroes pueden tener sus sospechas, pero aún no pueden tomar cartas en el asunto con respecto a esta situación.

El único cabo suelto que no han podido atar es la nota que encontraron en la mesa de Morgrym Rompeplomo en el Castillo Maunder. Esta nota habla de la presencia de actividad de una secta a Lamashtu en Otari. Este gancho lleva a la siguiente aventura.

Capítulo 2:
Los Muchachos
Rompeplomo

CAPÍTULO 3:

BAJO LA MIRADA DE LOS TRES OJOS

Muchos de los adoradores de Lamashtu, la Madre de los Monstruos, se deleitan en la corrupción de los demás o ellos mismos son despreciados por la civilización por tener aspectos monstruosos. Mwibah, una rara e inteligente bestia de tres ojos más conocida como chacal kurnugiano (página 61), cuenta con ambas facetas. Nacido en los áridos desiertos norteros de Garund, Mwibah no tardó en percatarse de que era más inteligente que el resto de su manada, sintiendo la llamada de la influencia de Lamashtu. Siguiendo esta llamada de su diosa patrona, Mwibah (como se autodenominó), buscó áreas más pobladas en las que poder susurrar al oído de los puros al crepúsculo, engañándoles para que llevaran a cabo actos atroces o abandonaran la seguridad de sus aldeas para acabar siendo devorados por la naturaleza. Con el paso de los años, Mwibah viajó de aldeas a pueblos y de pueblos a ciudades hasta meterse como polizón a bordo de un bote que cruzaba el mar Interior para llegar a la Isla de la Piedra Estelar.

Absalom resultó ser una metrópolis lo bastante concurrida como para que Mwibah merodeara, y la mayoría de los habitantes no parecían necesitar ayuda para realizar actos deshonestos, así que el sirviente de Lamashtu se dirigió a las tierras circundantes en busca de terrenos de caza más prometedores. Mientras perseguía a un goblin indefenso para alimentarse, Mwibah se topó con un dungeon abandonado construido por un señor de la guerra fallecido hacía tiempo que intentaba afianzarse en la isla. Interpretando este descubrimiento como una bendición de Lamashtu, Mwibah se adueñó del lugar, consagrándolo como templo de la Madre de los Monstruos y llamándolo “la Cicatriz”.

Poco después, Mwibah divisó la cercana maderera del pueblo de Otari, pero una visión de Lamashtu le advirtió que debía reunir a otros para su causa. Durante los siguientes meses, reclutó monstruos de ideas afines y compañeros parias en torno a la Cicatriz, prometiéndoles masacre y caos.

SOLUCIÓN

Capítulo 3:
Bajo la mirada
de los Tres Ojos

Cerradura de las Cinco Bestias

Toda esta actividad no pasó inadvertida para los habitantes de Otari. La iglesia local de Sarenrae hizo una llamada a sus feligreses, solicitando que alguien investigase esta repentina proliferación de monstruos. Una meticulosa campeona humana de la Flor del Alba llamada Thida Aubade respondió a esta llamada, llevando consigo a un escudero y a un acólito; el mediano Billard Maderaverdadera y el enano Vuzi Nerren. Thida y su cohorte escudriñaron el área mientras la campeona tomaba notas detalladas, enviando siempre una copia a la iglesia de Otari. Finalmente, acabaron descubriendo la entrada a la Cicatriz, oculta mediante una ilusión, y se prepararon para atacar a la secta.

Por desgracia, nunca regresaron.

Meses después, la principal sacerdotisa de Sarenrae, Vandy Banderdash, descubrió las copias de las notas de Thida, que incluían la descripción de un extraño objeto mágico perteneciente a Billard. Recuperar este amuleto, conocido como *rueda solar*, sería una gran noticia para la iglesia local, al igual que lo sería saber cuál fue el destino de Thida y sus amigos.

Cuando una bibliotecaria llama

Los héroes reciben una petición de la sacerdotisa principal Vandy Banderdash de que se dirijan a la Biblioteca de la Flor del Alba en los límites occidentales de Otari. Sus recientes actividades les han otorgado una mayor fama por todo el pueblo, por lo que el tono de la convocatoria parece casual y amistoso, y finaliza con un amable “¡Espero veros pronto!”.

Cuando los héroes entren al espacioso templo, lee o parafrasea lo siguiente.

La puerta principal lleva directamente a la zona central del templo, construida con un domo al estilo de Qadira. Pasando un pequeño escritorio, unas librerías enormes llenan el lugar, dejando varios pies (*varios metros*) entre sus extremos superiores y la cúspide del domo. El vitral del domo retrata la Flor del Alba sanando a los heridos e iluminando las oscuras cavernas repletas de monstruos. La luz del sol de la mañana hace que estas escenas brillen serenamente, iluminando con calidez gran parte de la biblioteca en la parte inferior.

Una delgada mujer mediana rubia sale de detrás del escritorio con una amplia sonrisa. Sus botas hacen un suave ruido mientras cruza el suelo de mármol: “¡Hola, hola!”, gorjea. “¡Me alegro mucho de que hayáis venidos! Soy Vandy Banderdash, la bibliotecaria y sacerdotisa principal de Sarenrae. Por favor, acompañadme a mi oficina. ¡Tengo que mostraros algo muy interesante para vosotros!”.

Vandy atraviesa la biblioteca con los héroes y suben unas escaleras hasta llegar a unos estrechos cuartos en el minarete del este. La mediana intenta que los héroes estén cómodos, ofreciéndoles galletas de limón y un té picante de Qadira. También les pregunta si están disfrutando de Otari (o, si ya son del pueblo, si les gusta vivir aquí) y tras unos minutos de breve conversación, Vandy va directa al grano. Les muestra a los héroes un registro encuadernado en cuero azul que saca de una estantería personal.

Vandy explica la historia del libro como se explica en el trasfondo anterior. El registro es una copia de las notas de la campeona Thida Aubade al investigar la secta de Lamashtu, y ofrece un recuento del interrogatorio efectuado a un kóbold sectario capturado. Arrepentido por las admoniciones

de Thida, el sectario detalla la localización de su guarida, la Cicatriz, advirtiéndole al grupo de Thida sobre la terrible ilusión que camufla el área, diciendo “sólo aquellos bendecidos por la mirada de tres ojos podrán adentrarse seguros”. El kóbold también menciona la “Prueba de las Cinco Bestias” y, en una página posterior, Thida apunta que descubrió las “Leyes de las Cinco Bestias” en un oscuro texto religioso, transcribiéndolas completamente (estas leyes serán de ayuda cuando los héroes lleguen a la cerradura acertijo, todo ello descrito en la página 42).

La bibliotecaria mediana lee o resume toda esta información a los héroes a toda prisa antes de mencionar que el escudero de Thida poseía un extraño objeto mágico sarenita llamado *rueda solar* cuando el grupo se enfrentó a la secta. Como nunca regresaron, Vandy cree que es posible que los lamashanos conserven las pertenencias del grupo como trofeos, incluyendo la rueda solar, aunque no es nada probable que Sarenrae les haya permitido usarla.

Aunque han pasado muchos meses desde que ocurriera alguna actividad destacable de la Cicatriz, Vandy expresa su preocupación acerca de que la secta se esté recuperando del ataque que Thida y sus aliados realizaron en su contra y que puedan contraatacar pronto a Otari. Vandy solicita a los héroes que se dirijan a las tierras remotas y busquen la Cicatriz, acaben con los cultistas y recuperen cualquier pertenencia de Thida Aubade, Billard Maderaverdadera y Vuzi Nerren, prestando especial atención a la *rueda solar* (que describe como un disco de bronce ornamentado con una imagen estilizada de un sol). Vandy desea estudiar el objeto y quizá descubrir cómo replicarlo; añade que los héroes pueden conservar cualquier otra cosa que encuentren.

Encontrar la Cicatriz

Ayudándose de las notas de Thida Aubade, los héroes deberían saber que pueden llegar a la Cicatriz con tan sólo unas horas de viaje desde Otari. Deberían prepararse para pasar al menos tres días fuera del pueblo mientras dan caza al culto de Lamashtu; Vandy Banderdash informa de esto a los héroes (si creen que pueden necesitar esta información). Cada héroe debería llevar al menos un saco de dormir (e incluso una tienda) y raciones y agua para varios días. Afortunadamente, pueden comprar todos estos objetos en el pueblo si aún no se han marchado.

Cuando los héroes salgan de Otari, las notas de Thida les ayudarán a guiarse a través de las tierras remotas. Cada jugador elige la actividad de exploración de su héroe, aunque un héroe debería realizar la actividad de Sentir la dirección, haciendo una prueba de Supervivencia CD 18 para llegar a la zona cercana de la Cicatriz. Las notas de Thida otorgan un bonificador +2 por circunstancia a esta prueba, pero recuerda que si los héroes no tienen una brújula (que también pueden comprar en el pueblo), normalmente sufren un penalizador -2 por objeto a esta prueba.

Les costará menos de medio día llegar a la zona cercana a la Cicatriz desde Otari a pie. Al viajar de norte a noreste desde el pueblo, los héroes podrán ver las Montañas de Kortos en la distancia cuando el camino comience a ascender ligeramente. Un héroe que realice una actividad de exploración de Investigar puede intentar una prueba de Naturaleza CD 19 para Recordar la existencia de una gran cordillera cercana, pasado un claro al lado de una colina justo a las afueras del bosque.

Por desgracia, los héroes no son los únicos que andan buscando la Cicatriz.

Partida de guerra orca

Moderada 4

Durante el pasado año, Mwibah envió a sus corredores kóbold (área A2) a la Isla de Kortos para invitar a todo tipo de monstruos e inadaptables a que fueran ir a la Cicatriz y se unieran a su secta a Lamashtu. Muchos rechazaron la oferta, pero el chagal ha formado un pequeño ejército al que cada vez llegan reclutas más potentes.

Criaturas: una pequeña partida de guerra de orcos, que han perdido a muchos de los suyos a manos del ejército del Tirano Susurrante, viajó al sur de Avistan, ofreciendo su fuerza a cualquiera que pudiera encontrarse bajo la misma amenaza. En lugar de aceptación y agradecimiento, la partida de guerra encontró un constante rechazo, miedo y prejuicios. El asunto empeoró cuando llegaron al fuerte de la ciudad de Escadar en la isla de Erran y fueron atacados por los soldados de allí. Los orcos perdieron a más de los suyos y tuvieron que retirarse a las tierras salvajes de la Isla de Kortos. Allí oyeron rumores acerca de la creciente comunidad de Mwibah de boca de unos viajeros hobgoblins y, con tan sólo información parcial de la ubicación de la Cicatriz, la partida de guerra se lanzó a explorar la zona.

Los orcos llevan buscando desde tempranas horas de la mañana y están empezando a irritarse. Por casualidad evitaban el terreno de pesadilla al norte (página 41), por lo que no han encontrado la Cicatriz. Cuando vean a los héroes, aullarán gritos de guerra y cargarán al combate, intentando calmar su frustración contra los primeros objetivos que se encuentren. La partida de guerra lucha hasta que sólo quede un orco en pie. Cuando los Puntos de Golpe de este último guerrero queden reducidos a menos de 10, el orco se rinde.

Si los héroes se las ingenian para capturar al orco, éste sabe muy poco sobre Mwibah o la Cicatriz. La partida de guerra seguía un rumor acerca de un “poderoso líder que está reuniendo a los fuertes en este lugar para sembrar el caos sobre los civilizados”. El orco continúa diciendo que oyeron que, para encontrar este ejército, uno debía “sobreponerse a un terreno de pesadilla y superar un desafío de cinco bestias”.

ORCOS CAMORRISTAS (4)

CRATURA 1

CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +4, Supervivencia +4

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

Equipo coraza, hacha de batalla, jabalina (4)

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 23

Ferocidad ➤ Cuando los Puntos de Golpe del orco queden reducidos a 0, éste puede usar su reacción para permanecer consciente con 1 Punto de Golpe, pero obtiene el estado herido 1 (o aumenta el valor de herido en 1 si ya tenía este estado). No puede usar esta habilidad con herido 3.

Velocidad ➤ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ hacha de batalla +7 (barrido), **Daño** 1d8+4 cortante

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ puño +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+4 contundente

Golpe a distancia ➤ jabalina +5 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6+4 perforante

COMANDANTE ORCO

CRIATURA 2

CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO

Percepción +11; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +8, Intimidación +6, Supervivencia +5

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

Equipo armadura de pieles, piqueta, jabalina (6)

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +7

PG 32

Ferocidad ➤ Cuando los Puntos de Golpe del orco queden reducidos a 0, puede usar su reacción para permanecer consciente con 1 Punto de Golpe, pero obtiene el estado herido 1 (o aumenta el valor de herido en 1 si ya tenía este estado). No puede usar esta habilidad si está herido 3.

Velocidad ➤ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ piqueta +10 (empujón), **Daño** 1d12+4 contundente

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ puño +10 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+4 contundente

Golpe a distancia ➤ jabalina +8 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6+4 perforante

Grito de guerra ➤ (concentrar, emoción, mental) Con un poderoso bramido, el comandante se otorga a sí mismo y a todos los aliados orcos en un radio de 60 pies (18 m) un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y daño hasta el inicio del siguiente turno del orco caudillo.

Tesoro: además de su equipo, la partida de guerra orco lleva un total de 43 po y 12 pp que robaron a aquellos que mataron.

Terreno de pesadilla

Moderada 4

Tras dedicar su dungeon a Lamashtu, Mwibah necesitaba varios métodos para protegerlo de las miradas indiscretas de aquellos que pudieran destruirle a él y a sus seguidores. La primera de estas protecciones fue creada por una bendición de la propia Madre de los Monstruos. Usando un poderoso ritual que se le otorgó mediante una visión, Mwibah protegió la Cicatriz con ilusiones de pesadillas a todos los que se acercasen.

Este tramo de tierra maldita y protegida comienza aproximadamente a 100 pies (30 m) al norte de la colina en la que los héroes se encuentran con la partida de guerra orca.

Peligro: una potente ilusión camufla los 60 pies (18 m) de tierra frente a la estribación que esconde la entrada de la Cicatriz, afectando a todo aquel que se acerque lo suficiente. Desde donde empiezan los héroes, la estribación parece más corta de lo que es en realidad, y el terreno entre ella y la entrada parece tan sólo unas pocas colinas con pastos. Sin embargo, cuando los héroes cruzan el umbral de peligro, el terreno comienza a transformarse lentamente ante sus ojos hasta parecer las retorcidas y aterradoras superficies del Abismo. Cuanto más tarden los héroes en atravesar esta estribación, más les hiere la visión.

Los héroes pueden obtener una ventaja sobre este peligro. El kóbold interrogado en las notas de Thida dijo que “sólo aquellos bendecidos por la mirada de los tres ojos pondrán adentrarse seguros” a través de este terreno de pesadilla. Un héroe que supere una prueba de Religión CD 16 para Recordar conocimiento recuerda este hecho y sabe que tanto Lamashtu como su símbolo religioso se representan con tres ojos. Este vacío permite a Mwibah (y a aquellos que él bendiga) entrar y salir a sus anchas, y los héroes pueden intentar emular esta característica para ayudarse. Para ello, un par de héroes deben agarrarse por los brazos, mientras uno de ellos cierra un ojo (para tener tres ojos abiertos entre los dos). Aunque esta solución no les permitirá sobreponerse a este peligro por completo, sí que otorga un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación de Voluntad de cada miembro del dúo y pueden tratar un éxito en una tirada de salvación contra este peligro como un éxito crítico. Sin embargo, el dúo tiene que dar Zancadas de 5 pies (1,5 m) menos a la Velocidad del más lento de los dos, y cuando el peligro ataque, el dúo usa el menor de sus resultados de iniciativa.

TERRENO DE PESADILLA

PELIGRO 6

COMPLEJA **MÁGICA** **TRAMPA**

Descubrimiento Percepción CD 22 para detectar la sutil aura mágica del terreno

Descripción Lo que parece un inocente terreno elevado asalta a los intrusos con unas terribles ilusiones.

Inutilizar Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión CD 22 (para un héroe con competencia experta en esa habilidad) tres veces para interrumpir temporalmente la magia, o *disipar magia* (conjuro de 3.º nivel, CD 25)

Adentrarse en pesadillas ➤ (ilusión, mental, ocultismo) Si una criatura que pueda ver se mueve 10 pies (3 m) adentrándose en el área afectada, el peligro tira Sigilo (+16) para su iniciativa.

Rutina (1 acción) Unas terribles visiones asaltan las mentes de todas las criaturas que puedan ver dentro del área afectada. Cada criatura tiene que hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 24.

Capítulo 3:
Bajo la mirada
de los Tres Ojos

USAR ACERTIJOS

En ocasiones, es posible que te encuentres con acertijos y enigmas en las aventuras, especialmente en los dungeons, torres de hechiceros y demás localizaciones construidas por aquellos con tendencia de esconderse detrás de enigmas crípticos. Estos acertijos normalmente requieren que los jugadores usen sus propias mentes para encontrar una solución, ¡lo que resulta estupendo para algunos grupos! Otros jugadores pueden preferir, en este tipo de casos, utilizar únicamente el conocimiento de sus personajes; si eso es lo que más le interesa a tu grupo, puedes tratar estos acertijos como dispositivos complejos a desarmar en que los héroes hagan varias pruebas de Arcanos, Cultura o Conocimiento (según corresponda) en lugar de usar pruebas de Latrocinio. Finalmente, si las preferencias de tu grupo están en un punto intermedio, deja caer pistas cuando el grupo tenga un contratiempo (o simplemente pregunta si quieren alguna ayuda). No hagas que realicen pruebas para tener pistas; sólo señala si los jugadores van por el camino correcto o si han hecho una presunción falsa, teniendo presente lo que los personajes pueden saber basándose en sus habilidades. Por ejemplo, un personaje entrenado en Saber de la Ingeniería puede reconocer rápidamente un supuesto incorrecto de un jugador al resolver un acertijo.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura está asustada 2.

Fracaso La criatura sufre 2d8+9 de daño mental y está asustada 3.

Fracaso crítico La criatura sufre 4d8+18 de daño mental y está asustada 4.

Rearme Las terribles visiones cesan una vez que todas las criaturas abandonen el área afectada, pero el peligro está listo inmediatamente para infligir visiones la próxima vez que la criatura se adentre.

La cerradura de las cinco bestias

Una vez que los héroes atraviesen la ilusión del terreno de pesadilla, se encontrarán en la base de una estribación de 40 pies (12 m) que se extiende varios cientos de pies (*treintenas de metros*) en todas las direcciones. Con las tierras circundantes a sus espaldas, los héroes no parecen tener posibilidad alguna de avanzar en un principio. Sin embargo, consultando las notas de Thida, los héroes pueden advertir que la campeona estaba convencida que el culto a Lamashtu se encuentra en algún lugar subterráneo cercano.

Un héroe puede realizar una prueba de Naturaleza o de Percepción CD 19 para encontrar una cortina artificial de musgo que oscurece el tenue contorno de una gran puerta. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 18 para Rastrear localiza unas huellas monstruosas apenas visibles que conducen a una pared de piedra, lo que otorga un bonificador +2 por circunstancia a la prueba para encontrar la puerta secreta.

La puerta de piedra no tiene picaporte ni ningún otro método de apertura. Sin embargo, hay un panel compuesto por una cuadrícula de cinco por cinco cuadrados en relieve en la pared a un lado de la puerta. Varios bordes de colores delinean las irregulares regiones de los cuadrados dentro de la cuadrícula; dale a tus jugadores la ilustración de las casillas en blanco de la página 39. Cada cuadrado se puede presionar y quedar pulsado con un satisfactorio clic. Si se presiona el mismo cuadrado una segunda vez, éste se libera. Una breve inscripción grabada en la piedra bajo la cuadrícula, en Abisal, dice “coloca a las cinco bestias”.

Mwibah creó esta cerradura con acertijo tanto para mantener alejados a los aventureros como para probar a los futuros miembros de su secta. Cuando envía las cartas a los monstruos, incluye una referencia indirecta al acertijo (como habrán descubierto los héroes al interrogar al orco o encontrando la carta), al igual que otros desafíos de inteligencia similares que aparecen en algunos de los más oscuros textos de Lamashtu.

Un héroe entrenado en Latrocinio reconoce este panel instantáneamente como una cerradura con acertijo. Los héroes pueden recordar las “Leyes de las Cinco Bestias” de la investigación de Thida, pero si no lo hacen, podrías querer refrescarles su memoria.

Estas leyes son las siguientes:

- Sólo puede haber una Bestia en cada Jaula.
- Ninguna Bestia quiere ver a otra Bestia mirando directamente al Norte o directamente al Este.
- No puede haber dos bestias en jaulas adyacentes para que no se ataquen.

Los héroes deben presionar sólo los cinco cuadrados que representan a las Cinco Bestias, cumpliendo con las condiciones anteriores. Estos cuadrados son el segundo cuadrado de la primera fila (empezando por arriba), el cuarto cuadrado de la segunda fila, el primer cuadrado de la tercera fila, el tercer cuadrado de la cuarta fila y el quinto cuadrado de la quinta fila. Si los jugadores parecen no dar con la solución del enigma, revisa el recuadro anterior para ver algunos consejos al usar enigmas.

Cuando los héroes presionen los cuadrados correctos (y sólo los cuadrados correctos), la puerta de piedra se abrirá lentamente. Permanecerá abierta durante 1 minuto antes de volver a cerrarse, la cerradura con acertijo se rearma en este proceso. Alternativamente, un héroe puede Forzar la cerradura con acertijo con tres éxitos en sendas pruebas de Latrocinio CD 20 para abrir la puerta.

Recompensa en PX: cuando los héroes resuelvan el Acertijo de las Cinco Bestias o logren entrar en la Cicatriz de otro modo, recompénsalos con 30 PX.

A. La Cicatriz

Construida en los primeros siglos de la fundación de Absalom, la Cicatriz perteneció alguna vez a un flamante caudillo. Ahora, este dungeon a medio construir alberga a la secta a Lamashtu

de Mwibah. La Isla de Kortos cuenta con estructuras subterráneas similares aún sin explorar, cada una con su propia historia única e interesante. Los orígenes de la Cicatriz se perdieron en el tiempo y Mwibah extirpó cualquier trazo que quedara en su construcción cuando se hizo con ella, pero el estilo arquitectónico data al dungeon en el pasado distante de Golarion. La presencia de celdas y de un calabozo cerca de la entrada cuentan un poco su propósito original como reducto en el que los habitantes podían retener prisioneros, aunque los motivos se desconocen.

Desde que Mwibah ocupa la Cicatriz, ha proporcionado salas individuales a sus sectarios, permitiéndoles decorarlas como les plazca. Sin embargo, el chalac kurnugiano se reservó una cámara central para sí mismo y para la adoración a Lamashtu, consagrándola como templo de la Madre de los Monstruos. Por ello, la decoración de la Cicatriz no es monotemática, los habitantes usan el templo para rendir sus respetos a Mwibah y a su patrona, pero, por lo demás, ignoran los elementos religiosos de sus mobiliarios.

Muchos de los corredores tienen 10 pies (3 m) de ancho y las habitaciones más anchas pueden alojar a los sectarios más grandes. Los techos están a 20 pies (6 m) de altura. A menos que se indique lo contrario, hay antorchas ubicadas esporádicamente en candelabros en las paredes que proveen una tenue luz a los habitantes y que requieren un recambio regular. Todas las puertas son de madera, excepto en el área **A2**, que tiene una serie de portales con barrotes. Hay un mapa de la Cicatriz en la contraportada interior y puedes conseguir un mapa desplegable (*Pathfinder: troubles in Otari*).

Los héroes no querrán enfrentarse a Mwibah y a todos los habitantes de la Cicatriz en un solo día de aventuras, y no deberían sentirse presionados a hacerlo. Los cultistas no van a ayudarse necesariamente unos a otros si escuchan sonido de combate (pero lee el siguiente recuadro), por lo que una vez que los héroes atraviesen la puerta del dungeon, pueden salir y entrar cuanto deseen, aunque el terreno de pesadilla a las afueras de la Cicatriz y el viaje hasta el pueblo puede disuadirlos de alejarse demasiado. Sin embargo, la base de la estribación tiene espacio suficiente como para que monten un campamento. De forma alternativa, los héroes pueden pasar la noche en una de las habitaciones de la mazmorra tras acabar con sus habitantes. Las áreas **A2** y **A3**, más cercanas a la entrada de la Cicatriz, son perfectas para ello, ya que los héroes pueden cerrar las puertas de esas habitaciones para mayor seguridad.

En cualquier caso, los héroes podrían querer regresar a su misión en cuanto sea posible para derrotar al culto y recuperar la *rueda solar*.

A1. Intersección del pasillo

El corredor al sur desciende ligeramente antes de alcanzar una intersección de cuatro caminos. Cada sección del corredor tiene una única antorcha en un candelabro de la que emana una luz oscilante. Al final del corredor norte y sur

Baja 4

UN DUNGEON VIVIENTE

Los sectarios de la Cicatriz se preocupan poco los unos por los otros y no es probable que investiguen sonidos inusuales en otras habitaciones. Sin embargo, puede parecerle que esto hace que el dungeon sea un poco estático al ver que las criaturas cercanas únicamente reaccionan a los héroes cuando ven que se acercan. Por otro lado, si tienes a todos los sectarios corriendo detrás de la conmoción causada por el primer combate de los héroes, abrumarás a los personajes y disminuirá la diversión del juego. Si buscas habitantes más dinámicos en el dungeon, deberías considerar cómo se prepararían para la llegada de los héroes en su área si los personajes hacen mucho ruido en la sala vecina. Por ejemplo, los kóbolds del área **A2** podrían tratar de esconderse en las celdas cuando escuchen que se activa la trampa del área **A1**, permitiéndoles tirar Sigilo para iniciativa. Alternativamente, puedes otorgar un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de iniciativa de los monstruos para representar que están preparados para los héroes.

Finalmente, si los héroes abandonan la Cicatriz para descansar y regresan, puedes mover a algunos de los encuentros restantes para representar la reacción de la secta a la presencia de los héroes. Por ejemplo, la trol Bomela y su mascota jabalí pueden ocupar el lugar de los osos lechuza del área **A4** una vez que los héroes derroten a esas criaturas.

hay unas puertas de madera, mientras que en el pasaje oeste hay una puerta de metal oxidado que lo bloquea.

Esta sencilla intersección con paredes de piedra proporciona un buen punto para establecer el orden de marcha del grupo y sus actividades de exploración para los próximos encuentros. Si un personaje que lleve a cabo una actividad de Investigación tiene éxito en una prueba de Naturaleza, de Sociedad o de Saber (como Arquitectura o Saber Kóbold) CD 18 para Recordar conocimiento, percibe restos de hollín a lo largo de las paredes de piedra, como si hubiese habido un incendio ahí. Si el héroe informa al resto del grupo de este descubrimiento, los héroes obtienen un bonificador +1 por circunstancia para advertir el peligro.

Peligro: cuando Mwibah reclutó un pequeño grupo de kóbolds (ver área **A2**) para su secta, éstos, obviamente, aseguraron la entrada principal del dungeon. También instalaron unas boquillas lanzallamas en el techo cerca de la intersección para achicharrar a cualquier intruso. Las boquillas están conectadas a pequeños tanques llenos de combustible alquímico que permite que la trampa se active hasta cuatro veces antes de necesitar que la recarguen. La trampa se activa cuando una criatura Pequeña o mayor pisa una placa de presión sensible que hay en el suelo justo antes de la intersección (tal y como se indica en la casilla marcada en el mapa). Los miembros de la secta saben que no tienen que pisar ahí hasta que los kóbolds desactiven temporalmente la trampa usando un pequeño panel de control

que se encuentra justo pasando la puerta de metal del área A2. Mwibah normalmente avisa a los kóbolds cuando espera a un nuevo recluta, pero ya se quemaron algunas criaturas cuando los kóbolds salieron a repartir las misivas de Mwibah.

LLAMAS DE FUEGO

PELIGRO 5

COMPLEJA MÁGICA TRAMPA

Descubrimiento Percepción CD 23

Descripción Unas boquillas escondidas en el techo de los cuatro corredores que llevan a la intersección liberan unas llamas a lo largo cuando se activa la trampa.

Inutilizar Latrocinio CD 22 para inutilizar una única boquilla, dos pruebas de Latrocinio CD 21 para abrir la puerta o Latrocinio CD 25 para desactivar la trampa desde el panel de control. Un héroe que no esté entrenado en Latrocinio falla estas pruebas automáticamente.

CA 25

Fort +15, **Ref** +8

Dureza de las boquillas 12, **PG de las boquillas** 50 (UR 25) para destruir una boquilla; **Dureza de la puerta** 6, **PG de la puerta** 22 (UR 11) para abrir la puerta por la fuerza y escapar del pasillo

Inmunidades ataques furtivos, impactos críticos

Sellar las puertas ➤ Si una criatura entra en la intersección de los corredores, las cuatro puertas de salida de la intersección se cierran y se sellan y la trampa tira Sigilo (+13) para iniciativa.

Rutina (4 acciones) La trampa pierde 1 acción cada turno por cada boquilla inutilizada. Con cada una de las acciones, una boquilla diferente suelta un chorro de fuego por un corredor diferente, causando 3d6 de daño por fuego a cada criatura en los primeros 10 pies (3 m) del corredor pasando la intersección (salvación básica de Reflejos CD 22).

Una criatura que se encuentre en la intersección sólo puede recibir el impacto de un único chorro de fuego por ronda, incluso aunque se encuentre en un área con múltiples chorros de fuego. La criatura intenta sólo una tirada de salvación por asalto, pero sufre un penalizador -2 por circunstancia a su tirada de salvación.

Rearme La trampa se desactiva y rearma después de 10 minutos.

Una vez que la trampa se activa por cuarta vez, se queda sin combustible y hay que rearmarla manualmente.

A2. Celdas

Moderada 4

La oxidada puerta de metal que conduce a esta área está cerrada con un pestillo desde dentro, por lo que se necesita una única prueba de Latrocinio CD 19 para Forzar la cerradura o una prueba con éxito de Atletismo CD 20 para abrir la puerta a la fuerza.

Cinco celdas rodean el área central de esta húmeda prisión; las puertas con barrotes se mueven ligeramente entreabiertas. Cada celda contiene un abrigo colgando de una pared y unas pequeñas pilas de basura, incluyendo trozos de tela y huesos roídos. La pared cercana a la salida del este tiene un pequeño armario de madera colgado de ella.

El diseño original de este dungeon estaba pensado para retener aquí a los prisioneros de las incursiones en los asentamientos cercanos. Pese a ser más estrechas que las de tamaño estándar, las celdas tienen espacio suficiente para sus habitantes actuales.

Criaturas: los kóbolds de la tribu Colmillo de Piedra nunca fueron numerosos, pero lograron subsistir en las cloacas bajo Absalom durante algún tiempo antes de quedar casi aniquilados por un grupo de aventureros errantes que deseaban “hacer más segura la ciudad”. Cinco kóbolds escaparon con vida y se convirtieron en los primeros reclutas de Mwibah para su secta. Aunque los kóbolds no habían pensado nunca en Lamashtu hasta entonces, el persuasivo chacal kurnugiano les explicó como la Madre de los Monstruos acabaría arrasando las civilizaciones humanas y las de otra cualquier especie hasta los cimientos. Entonces, los llamados monstruos del mundo podrán gobernar Golarion, esparciéndose a lo largo y ancho. Ya furiosos con la gente de Absalom, los restantes Colmillos de Piedra no necesitaron mucho más para unirse a Mwibah.

Los cuatro exploradores kóbold trabajan como corredores exteriores, difundiendo el mensaje de la secta por toda la Isla de Kortos con la intención de expandirse más allá de la Región del Mar Interior. La kóbold maestra de las armas se ha convertido en la líder *de facto* de esta tribu fracturada y es quien mantiene la trampa de la intersección de la anti-gua prisión. Desactiva la trampa para que pasen los visitantes anunciados y otros miembros del culto usando el aparato que construyó en el armario de madera (que se usaba para guardar las ahora perdidas llaves de las celdas) cerca de la entrada. A los kóbolds no les importa quedarse en la antigua cárcel, ya que es algo mejor que las cloacas de Absalom.

Al menos uno de los kóbolds vigila el corredor exterior de la prisión en todo momento, así que, a menos que los héroes se muevan con un increíble sigilo y que no activen la trampa del área A1, los kóbolds les estarán esperando. Se retiran a su celda y esperan a que los héroes entren (posiblemente para desactivar la trampa). Una vez que los héroes hayan abierto la puerta de metal, los kóbolds abren fuego con sus ballestas, tratando de atraer a los héroes a las profundidades de la cárcel. Luego, se abalanzan sobre los héroes con sus espadas, posicionándose en los flancos. La maestra de armas lucha hasta la muerte. El resto de kóbolds luchan mientras la maestra de armas se mantenga en pie, pero, luego, uno de los exploradores tratará huir hasta el área A3 para avisar a los ogros de allí.

Si los héroes hacen apresar a un kóbold para interrogarlo, pueden intentar una prueba de Diplomacia o de Intimidación CD 16 para que el kóbold hable. Dependiendo de la táctica que utilicen los héroes, el kóbold puede responder a regañadientes a las preguntas porque los héroes prometieran dejarlo con vida o hacerlo porque tenga más miedo a los héroes que a Mwibah. En cualquiera de los casos, el kóbold describe la naturaleza de la secta a Lamashtu de la Cicatriz. Cuenta una breve historia de su tribu (como se detalló antes) y dice que el líder del culto se llama Mwibah, quien “nos vigila con sus tres

ojos”. El kóbold no da ninguna descripción física de Mwibah, pero si se explaya en cómo reunió a otros muchos y diferentes monstruos. Describe a grandes rasgos el plan de Mwibah: reunir a todos los hijos de Lamashtu y destruir los pueblos y ciudades, dando lugar a la era de los monstruos.

Si se obtiene un éxito crítico en la prueba para influenciar al kóbold capturado, el kóbold también brinda un breve esquema de la Cicatriz, enfatizando que Mwibah ocasionalmente reúne a todos los habitantes del dungeon en el área A8 para dar sermones. El kóbold también describe a la familia de ogros del área A3 como unos “sucios brutos”, a los osos lechuza del área A4 como “peligrosas bestias emplumadas”, a las arpías del área A5 como “un par de chillonas” y a la trol del área A7 como “una gran señora verde con su mascota jabalí”. El kóbold no menciona al mimeto ni a la gárgola (ya que ninguno de los dos interactúa mucho con los demás) y desconoce el pasadizo secreto entre las áreas A4 y A8.

KÓBOLDS EXPLORADORES (4) CRIATURA 1

LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +3, Naturaleza +6, Sigilo +7, Supervivencia +6

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

Equipo armadura de cuero, ballesta (20 virotes), espada corta

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 16

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +9 (ágil, sutil, versátil Cor),

Daño 1d6 perforante

Golpe a distancia ♦ ballesta +9 (incremento de alcance 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

Ataque furtivo El kóbold explorador inflige 1d6 de daño adicional a las criaturas desprevenidas.

Retirada apresurada ♦ Si el kóbold está adyacente a por lo menos un enemigo, el kóbold da una Zancada de hasta 30 pies (9 m) y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por este movimiento. Debe terminar dicho movimiento en un espacio que no sea adyacente a ningún enemigo.

KÓBOLD MAESTRA DE ARMAS CRIATURA 2

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +8, Sigilo +7

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

Equipo armadura de cuero, espada corta, lanza (3), trampa de púas (3)

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +5

PG 28

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +8 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+2 perforante

Golpe a distancia ♦ lanza +10 (arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d8 perforante

Ataque furtivo La kóbold maestra de armas inflige 1d6 de daño adicional a las criaturas desprevenidas.

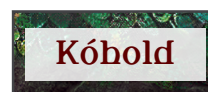
Retirada apresurada ♦ Si la kóbold está adyacente a por lo menos un enemigo, el kóbold da una Zancada de hasta 30 pies (9 m) y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por este movimiento. Debe terminar dicho movimiento en un espacio que no sea adyacente a ningún enemigo.

Trampa apresurada ♦♦♦ La kóbold maestra de armas despliega una de sus trampas de púas en una casilla adyacente.

Trampa de púas Una vez desplegada la trampa, cualquiera que pise esa casilla sufre 2d8 de daño perforante y debe realizar una tirada de salvación básica de Reflejos CD 17.

Tesoro: entre las posesiones de los kóbolds hay una *llave maestra*, una *flecha brillante* y una piedra de trueno moderada. Este último objeto es una bomba (página 55) que otorga un bonificador +1 por objeto a la tirada de ataque. Causa 2d4 de daño sónico al impactar y 3 de daño sónico por salpicadura, cada criatura a 10 pies (3 m) del objetivo tiene que tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar ensordecida hasta el final de su próximo turno. Las criaturas ensordecidas sufren un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para iniciativa y a las pruebas que involucren sonidos, y son inmunes a los efectos que necesiten ser oídos, incluidos los efectos auditivos.

Capítulo 3:
Bajo la mirada
de los Tres Ojos



A3. Calabozo

Severa 4

Los restos de los dispositivos de tortura (un potro de madera desplomado, una doncella de hierro sin puerta, un cubo de ahogamiento hecho añicos, entre otros) están apilados junto a las paredes de esta sala, cuya forma es algo inusual. Unas pieles andrajosas usadas como toscos sacos de dormir completan el resto del suelo alrededor de un gran pozo que desciende a la oscuridad. El aire huele a sudor rancio.

El creador del dungeon construyó este cuarto para torturar a sus enemigos, ya fuera para extraerles información importante o por fines sádicos. Ninguno de los dispositivos de tortura está en condiciones de funcionar y Mwibah no los ha restaurado aún. Sin embargo, el foso del centro de la habitación (un pozo de paredes lisas de 20 pies [6 m] de profundidad) puede ser un castigo útil si se reemplazara su tapa. De momento, el foso permanece abierto, suponiendo un peligro.

Una criatura que caiga en el foso sufre 10 de daño contundente y cae de bruces. Este personaje necesita superar una prueba de Atletismo CD 18 para Trepar hasta arriba. Un personaje que tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 18 puede evitar caer y evitar el daño.

Criaturas: cuando Mwibah se dio cuenta de que su secta necesitaría algo de músculo para protegerse, buscó monstruos brutos que la sociedad hubiera dejado de lado. En una de sus exploraciones más logradas, se topó con una familia de ogros que vivían en las ruinas de un pequeño campamento minero cerca de la base de las montañas de Kortos. Estos ogros, que se hacen llamar Breezugs, mataron a los mineros hace varios años y tomaron el control del área. Ocasionalmente asaltaban las granjas cercanas en busca de comida, pero eso atrajo la atención de un grupo de aventureros que luego empezó a arrasarse su campamento.

Mwibah ayudó a los Breezugs a derrotar a los aventureros; a cambio, los ogros abandonaron su hogar para quedarse en la Cicatriz y adorar a Lamashtu. Pese a no ser particularmente religiosos, los cuatro ogros están tranquilos si Mwibah les permite asolar los alrededores de la zona de tanto en tanto. Sin embargo, desde el ataque de Thida y su cohorte a la Cicatriz, Mwibah mantiene encerrados a los Breezugs. Este confinamiento está irritando a los ogros y están empezando a impacientarse por pelear.

Los ogros no tienen oídos agudos, por lo que no suelen oír los ruidos de la trampa del corredor fuera de sus aposentos cuando ésta se activa. A menos que un kóbold llegue para advertir a los Breezugs, la presencia de los héroes pilla a los ogros por sorpresa. Los ogros generalmente atacan al último que les haya hecho más daño, ya que no son combatientes habilidosos. Si un héroe se encuentra muy cerca del foso, un ogro tratará de Empujar a ese héroe hasta el pozo usando Atletismo. Los ogros luchan hasta la muerte.

Si los héroes se las arreglan para dejar inconsciente a un ogro y lo toman prisionero, los héroes pueden intentar una

prueba de Diplomacia o de Intimidación CD 18 para que el ogro hable. El ogro responde mejor a las muestras de fuerza, por lo que los héroes sufren un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para influenciar al ogro. El ogro razona lentamente y habla con frases breves y cortas. Si se le pregunta, el ogro explica un poco de la historia de su familia y de cómo Mwibah los rescató. El ogro parece estar atemorizado por el líder del culto, pero expresa miedo respecto a su “tercer ojo”. Al igual que los kóbolds del área A2, el ogro no encuentra nada inusual respecto a la apariencia de Mwibah, por lo que no dice nada de él. El ogro no comprende completamente los planes de Mwibah; simplemente le alegra el hecho de que su familia tenga la oportunidad de “aplastar cosas”.

Si la prueba para influenciar al prisionero ogro es un éxito crítico, puede explicar lo que han visto de la Cicatriz, aunque tienden a permanecer en esta cámara cuando Mwibah no los envía al exterior. Sin embargo, el líder del culto llama a todo el mundo al “templo” (área A8) para dar sermones, a los que el ogro sólo presta atención parcialmente. El ogro también describe a los kóbolds del área A2 como “pequeños dragones escurridizos”, a los osos lechuzas del área A4 como “picudos ululantes”, a las arpías del área A5 como “tontas voladoras” y a la trol del área A7 como “la señora del cerdo”. El ogro nunca se encontró con el mimeto ni con la gárgola y desconoce por completo el pasadizo secreto entre las áreas A4 y A8.

OGROS COMBATIENTES (4)

CRIATURA 3

CM GRANDE GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +5; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +12, Intimidar +9

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

Equipo armadura de pieles, gran hacha, jabalinas (6)

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +6, **Vol** +5

PG 50

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ gran hacha +12 (alcance 10 pies [3 m], barrido), **Daño** 1d12+7 cortante

Golpe a distancia ♦ jabalina +6 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6+7 perforante

Tesoro: un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 para Buscar encuentra un *pico de buscasangre* entre los restos de una silla rota. Este objeto es un talismán (página 55) que puede acoplarse a un arma. Si el héroe que porta esa arma golpea a una criatura con el estado desprevenido, puede activar el pico para causar 1d4 de daño adicional, o 1d4 de daño por sangrado persistente si el ataque ya causó daño por ataque furtivo.

A4. Puesto de guardia

Moderada 4

Esta espaciosa cámara tiene salidas hacia el sur, el oeste y el este. El suelo está lleno de plumas, además de varias bolitas de estiércol del tamaño de un puño apiladas en una esquina.

La habitación alguna fue la entrada principal al dungeon del señor de la guerra que usaban sus soldados y cualquiera que viniera a rendir pleitesía. En algún momento, la sala estuvo decorada con lujosos muebles, pero ahora están deteriorados por el tiempo (los que no robaron saqueadores o los que no se quedó Mwibah para usarlos en cualquier otro lugar de la Cicatriz). La habitación parece desierta y desnuda. El pienso y las plumas pertenecen a los dos habitantes bestiales de la cámara.

El creador de la mazmorra construyó una puerta secreta en la pared norte y la escondió detrás de un tapiz para poder espiar a los visitantes que esperaban en esta habitación. Habiendo desaparecido el tapiz, un personaje que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 22 para Buscar, puede detectar la puerta secreta. El breve corredor tras la puerta secreta lleva al área **A8**, desde donde puede verse la puerta con facilidad.

Criaturas: Lamashtu considera que incluso los monstruos menos inteligentes son sus hijos, y Mwibah es consciente de su potencial uso como “perros guardianes”. A tal fin, Mwibah atrajo hace poco hasta la Cicatriz a una pareja de osos lechuza y se ha asegurado de que se encuentren a gusto, estén bien alimentados y sean leales a la secta. Los entrenó para reconocer el símbolo de los tres ojos de Lamashtu (y también su rostro) y a no atacar a nadie que mencione la frase “los tres ojos te observan”; un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 20 para Recordar conocimiento se da cuenta de que la frase es un aforismo lamashano común.

Los osos lechuza ululan y gruñen a los héroes desde sus nidos en el extremo norte de la habitación, dando a los intrusos unos pocos segundos para pronunciar la frase. Luego, si no escuchan la frase o si son atacados, los osos lechuza atacan. Los osos lechuza chillan antes de avanzar hasta los héroes para destruirlos; luchan hasta la muerte.

Durante el combate, cualquier héroe entrenado en Medicina o en Naturaleza advierte varias heridas recién curadas en el pelaje de los osos lechuza debido a su encuentro contra la campeona Thida Aubade y sus camaradas. Por desgracia, Mwibah y sus lugartenientes (ver área **A8**) llegaron para ayudar a sus mascotas poco después de que empezara la lucha, y la potencia combinada de los cultistas resultó ser demasiado para los aventureros sarenitas. Mwibah se quedó con sus pertenencias y las repartió entre sus sectarios, quedándose para sí la *rueda solar*.

OSOS LECHUZA (2)

CRIATURA 4

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +13; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +14, Intimidación +10

Fue +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +7, **Vol** +11

PG 70

Velocidad ♦ 25 pies (7,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ zarpa +14 (ágil), **Daño** 1d10+6 perforante más agarrón

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ pico +14, **Daño** 1d12+6 perforante

Acometida aullante ♦♦ (auditivo, mental, miedo) El oso lechuza suelta un chillido espeluznante y da dos Zancadas. Todas las criaturas a 80 pies (24 m) o menos que puedan oír al oso lechuza en cualquier punto durante este movimiento se ven afectadas por el chillido espeluznante.

Agarrón ♦ Tras tener éxito en un Golpe de zarpa, el oso lechuza puede usar esta acción para infligirle automáticamente el estado agarrado a su objetivo hasta el final de su próximo turno.

Chillido espeluznante ♦ (mental, miedo) Todas las criaturas a 80 pies (24 m) o menos que puedan oír el chillido del oso lechuza realizan una salvación de Voluntad CD 20. Las criaturas no pueden verse afectadas por otro aullido durante 1 minuto. Con un éxito crítico, la criatura no sufre efectos; con un éxito, la criatura queda asustada 1; con un fallo, la criatura queda asustada 2; con un fallo crítico la criatura queda asustada 3 y tiene que pasar su próximo turno alejándose del oso lechuza.

Capítulo 3:
Bajo la mirada
de los Tres Ojos

A5. Galería

Severa 4

Esta extensa galería que se extiende de sur a norte, de fino suelo de mármol agrietado por el paso del tiempo y el descuido, cuenta con un techo abovedado cuya pintura está desconchada en algunos puntos. Una serie de nichos en la pared oeste muestran un puñado de estatuas, la mayoría carentes de rostros o destruidas, lo que imposibilita identificar a aquellos a los que conmemoraban. Dos de los nichos están llenos de paja y ropas en lugar de estatuas. Las únicas salidas son los dos conjuntos de puertas que conducen al este.

Esta galería era un proyecto de vanidad del creador original del dungeon, exhibiendo estatuas de su persona y figuras históricas a las que el señor de la guerra admiraba. Una artista de talento esculpió las estatuas en poses reales y dramáticas, aunque el señor de la guerra ordeno matarla al terminar su obra. Con el paso de los años, las estatuas quedaron destrozadas primero por los saqueadores, y luego por Mwibah, que completó la destrucción tras adueñarse de la mazmorra.

El techo tiene 30 pies (9 m) de altura, y el mural retrata al señor de la guerra marchando por las calles de Absalom como héroe conquistador con cientos de ciudadanos tanto mirándole con adoración como cubriéndose por miedo. Al igual que con la escultora, el pintor fue ejecutado después de completar el mural. Muchos de los detalles se perdieron con los años o fueron dañados por Mwibah. Un héroe que estudie el mural y tenga éxito en una prueba de Cultura CD 16 para Recordar conocimiento reconoce la arquitectura absalomiana en los edificios retratados.

El suelo de mármol se conserva un poco mejor, aunque no ha recibido mantenimiento en décadas, por lo que tiene

numerosos rayones y grietas por el desgaste. Sin embargo, los pasos aún resuenan al caminar por la habitación, imponiendo un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo.

Criaturas: Mwibah reclutó recientemente a un par de arpías hermanas (Hermonia y Laraphis) descubiertas por un corredor kóbold en las costas occidentales de la isla de Kortos. Hermonia y Laraphis vivían en un sistema de cuevas marinas al norte de Diobel, cautivando ocasionalmente a los barcos de pescadores que pasaban por allí y devorando tanto a la gente como a los peces de las redes. Aunque ambas tenían vidas sencillas, anhelaban ser parte de algo mayor y tener la oportunidad de dominar el mundo entero sonaba exactamente al tipo de desafío que creían necesitar. Tras perdonar al emisario kóbold, Hermonia y Laraphis buscaron la Cicatriz y se unieron al culto de Mwibah.

Mwibah entregó la galería a las hermanas para que la usaran como sus aposentos como muestra de aprecio a su crueldad e inteligencia. Ambas suelen salir de la Cicatriz para cazar, pero con el paso de los meses se han vuelto holgazanas y pasan la mayor parte del día dormitando en los nidos que pusieron en los nichos al norte. Cuando los héroes llegan a la habitación, hay un 50% de probabilidades de que las arpías no les presten mucha atención, aplica un penalizador -4 por circunstancia a su prueba de iniciativa. Hermonia y Laraphis no quieren intrusos en sus nuevos dominios, así que atacan a los héroes al verlos.

Al luchar, las hermanas arpías usan su habilidad Canción cautivadora para atraer a los héroes hasta el alcance de sus crueles garras. Su canto detalla que las arpías son agentes leales de alguien llamado “Mwibah”, quien aparentemente es “el heraldo de Lamashtu”. Una parte del canto indica que Mwibah “observará las ruinas de la humanidad con sus tres ojos”, parte del canto que acompañan con unas terribles carcajadas. Las arpías luchan hasta la muerte, ya que intentan destacar ante el líder de la secta.

HERMONIA Y LARAPHIS, ARPÍAS CRIATURA 5

CM MEDIANO HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +13, Engaño +13, Interpretación +14 (+16 para cantar), Intimidación +11

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

Equipo garrote

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

PG 68

Velocidad ➤ 20 pies (6 m), volar 60 pies (18 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ garrote +12, **Daño** 1d6+4 contundente

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ zarpa +15 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+4 cortante

Golpe a distancia ➤ garrote +15 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+4 contundente

Canción cautivadora ➤ (concentrar, encantamiento, mental, primigenio) La arpía entona una melodía inquietante y fascinado-

ra. Las criaturas que no sean arpías y estén a menos de 300 pies (90 m) que puedan oír la canción deben hacer una salvación de Voluntad CD 21. Con un fallo, la criatura queda fascinada y debe invertir todas sus acciones en acercarse a la arpía lo más rápido posible, pero evitando obstáculos evidentes. Si una criatura cautivada está adyacente a la arpía, se queda dónde está y no actúa. Si es atacada por ella, la criatura deja de estar cautivada al final del turno de esta.

El efecto dura 1 asalto, pero si la arpía usa esta aptitud de nuevo en asaltos subsiguientes, prolonga la duración en 1 asalto para todas las criaturas afectadas. En cuanto una criatura tenga éxito en cualquier salvación contra la canción cautivadora, queda temporalmente inmune a las canciones cautivadoras durante 24 horas.

Tesoros: un héroe que inspeccione las estatuas en ruinas y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 para Buscar, encuentra una máscara de basalto del rostro de un demonio incorporada en una de las esculturas. Este objeto está esculpido para asemejarse al rostro severo de un guerrero estoico y vale 20 po. Adicionalmente, las arpías tienen 60 po y 81 pp acumuladas en sus nidos.

A6. Almacén

Moderada 4

La cámara está abarrotada con varios muebles desordenados y cajas, y las sábanas están cubiertas de detritos. Un camino estrecho, aunque despejado, va desde la puerta occidental hasta la puerta norte. Hay partículas de polvo en el aire.

Al apoderarse de la mazmorra, Mwibah metió la mayoría del mobiliario original intacto y demás objetos que le parecieron inútiles en esta habitación. Entre los muebles hay unas pocas mesas y sillas (una de ellas es un ostentoso trono con respaldo alto) de la cámara de reuniones central del señor de la guerra (área A8). Muchos de estos muebles están astillados y raídos; otros apenas se mantienen enteros.

Debido al desorden de la habitación, toda la cámara cuenta como terreno difícil. Esta habitación no cuenta con antorchas, por lo que es difícil discernir la naturaleza exacta de toda la basura almacenada.

Criaturas: la secta de Lamashtu ha atraído una inusual cantidad de criaturas los últimos meses, y Mwibah no las rechazó. Dos de los sectarios más extraños, una gárgola llamada Pizarra y un mimeto llamado Arisson, formaron un vínculo único debido a sus aptitudes similares, y disfrutaban mucho gastando bromas a sus compañeros sectarios ocultándose en el almacén. Arisson adopta la forma de una caja cerrada de materiales de construcción a un lado en el camino que atraviesa la chatarra y Pizarra permanece totalmente quieta en una mesa en la esquina sureste cubriéndose con una sábana sucia.

Por lo general, ambos saltan directamente sobre sus camaradas para asustarles, aunque ahora, la mayoría de los sectarios ya esperan este tipo de broma cuando andan por

esta habitación. Sin embargo, al ver a los héroes, se dan cuenta de que probablemente no se traten de nuevos reclutas, por lo que les atacan con intención de matar. Arisson aguarda hasta que al menos un héroe pase antes de atacar al siguiente héroe. Mientras los héroes estén distraídos, Pizarra intenta quitarse la sábana sigilosamente y volar en silencio sobre el terreno difícil para llegar hasta un héroe vulnerable. Arisson lucha hasta la muerte, pero Pizarra trata de escapar por la puerta norte para alertar a la trol del área A7 si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 10 o menos.

PIZARRA, GÁRGOLA BROMISTA CRIATURA 4

Gárgola guardiana (página 35)

Percepción: +10, visión en la oscuridad

ARISSON, MIMETO BROMISTA CRIATURA 4

N MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +12, Engaño +8, Saber de morada +10 (sólo se aplica a la Cicatriz)

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

CA 20; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +9

PG 75

Adhesivo El mimeto está cubierto de un limo adhesivo. Cualquier criatura que entre en contacto con él (normalmente con un Golpe de puño, con un Golpe de pseudópodo del mimeto o por un Agarre o Empujón) deberá tener éxito en una salvación de Reflejos CD 23 o quedar agarrada. La CD para Huir es 23. Un arma cuerpo a cuerpo o arrojada que impacte al mimeto se queda pegada al mismo. Un personaje puede usar una acción para intentar una prueba de Atletismo CD 23 y, si tiene éxito, libera el arma. El mimeto puede liberar una criatura u objeto adherido usando una sola acción. El adhesivo se disuelve 1 minuto después de que muera el mimeto, liberando todos los objetos y criaturas adheridos.

Lección práctica ➤ Si una criatura toca o interactúa físicamente con el mimeto mientras está transformado usando Imitar objeto, éste puede usar esta reacción para que la criatura quede pegada automáticamente gracias a su habilidad adhesiva. La criatura no tiene posibilidad de salvación contra este efecto. Entonces, el mimeto da un Golpe de pseudópodo contra cualquier criatura que esté adyacente a él. Lección práctica no puede volver a usarse hasta que el mimeto huya y adopte un nuevo disfraz.

Velocidad ♦ 10 pies (3 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ pseudópodo +14, **Daño** 2d8+4 contundente más adhesivo

Imitar objeto ♦ El mimeto adopta la forma de cualquier objeto Mediano. Esto no cambia su textura ni su tamaño general, pero puede alterar su coloración y su apariencia visual. Una criatura debe tener éxito en una prueba de Percepción CD 28 para darse cuenta de que el objeto es en realidad una criatura.

Tesoro: si los héroes pasan al menos 10 minutos rebuscando entre el desastre de la habitación, encuentran una gran caja de seguridad de madera con runas élficas grabadas que vale 10 po para un coleccionista. Aunque parece vacía, un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 para Buscar descubre que tiene un fondo falso. La caja contiene un par de objetos que el señor de la guerra robó a un elfo diplomático viajero hace mucho tiempo: un par de *botas élficas* y un *saltamontes esmeralda*.

El *saltamontes esmeralda* es un talismán (página 55**) que un héroe con competencia a nivel experta en Atletismo puede acoplar a una armadura. Cuando ese héroe realice un Salto de altura, puede activar el talismán para intentar saltar más alto. Con un éxito en una prueba, Salta hasta 50 pies (15 m) en vertical y hasta 10 pies (3 m) en horizontal (o hasta 75 pies [22,5 m] en vertical y 20 pies [6 m] en horizontal con un éxito crítico). El talismán está valorado en 30 po.

Un héroe puede ponerse las *botas élficas* durante sus preparativos diarios para obtener un bonificador +1 por objeto a sus pruebas de Acrobacias. Una vez por hora, ese héroe puede ignorar el terreno difícil hasta el final de su turno. Estas botas valen 145 po.

Capítulo 3:
Bajo la mirada
de los Tres Ojos



A7. Jaula de jabalí

Moderada 4

Una barrera de madera de unas pocas pulgadas (*unos pocos cm*) de alto evita que un gran charco de lodo se propague desde la esquina noreste de esta habitación de forma extraña. A un lado yace en el suelo un gran saco de dormir con los bordes deshilachados. Hay una pila de ropas y otras posesiones personales a un lado del saco. Cerca de las puertas que conducen al oeste y al sur cuelgan antorchas chisporroteantes. El aire hiede al inconfundible olor del estiércol y el lodo fresco.

Este cuarto sin terminar tiene una pared en ángulo al noreste que parece más irregular que las otras. El señor de la guerra quería que en esta gran habitación cupiera una gran mesa de festines. Posteriormente, quiso excavar aún más en el interior de la colina para crear más habitaciones y corredores en los que albergar a sus sirvientes y soldados, así como una serie de habitaciones elegantes para sí mismo. El señor de la guerra falleció antes de finalizar la construcción del dungeon pero, aun así, queda mucho espacio aquí. Mwibah quería usar esta habitación como camaretas para sus sectarios, pero cambió de planes cuando se alió con la actual ocupante de la habitación.

Criaturas: unos mercenarios enanos mataron a los padres de la trol Bomela en el bosque al este de Andoran cuando ella no medía aún ni 3 pies (*0,9 cm*) de altura. Los enanos le perdonaron la vida, pero la dejaron para que se las arreglase ella sola en la Naturaleza. La joven trol sobrevivió gracias a la ayuda de un druida que oyó sus llantos. Éste le puso nombre, le enseñó a hablar el común y le mostró cómo vivir de la Naturaleza. Cuando ella creció, el druida supo que debía evitar los pueblos locales y los campamentos madereros por temor a cómo la tratarían. Sin embargo, se negó a explicarle a Bomela los motivos por los que se convirtieron en ermitaños.

Bomela averiguó que los de su especie eran temidos por los demás tras la muerte del druida. Un día, no hace mucho, escuchó un ruido en un claro cercano y lo identificó como el de un animal en peligro. Se apresuró hacia el ruido y se encontró con un par de cazadores atormentando a una madre jabalí que protegía a sus crías. Bomela les gruñó para que se detuvieran, alertando a los cazadores; ellos gritaron “¡Trol!” y atacaron a Bomela. No le quedó más remedio que matar a los cazadores para defenderse, pero el miedo en sus ojos hizo que entendiera que ella era diferente, despertando un gran odio en su corazón. La madre jabalí falleció debido a las heridas, pero Bomela crio a sus bebés y uno de ellos permanece fiel a ella hasta el día de hoy.

Bomela y su jabalí llegaron a la Isla de Kortos unas semanas antes de que los emisarios de Mwibah la encontrasen. Bomela aceptó con gusto ayudar a Mwibah a erradicar a humanos, enanos y otros ancestros similares donde fuera que se encontraran, ya que cree firmemente que son un flagelo para el mundo. Bomela exigió un cuarto separado para

ella y un lugar en el que su jabalí fuera feliz, a lo que Mwibah accedió de buen grado.

Cuando los héroes entren en esta habitación, la trol brama disgustada, incluso aunque reconozca a uno de ellos como un druida. Se burla de sus armas y armaduras manufacturadas y exclama “aunque nos derrotéis hoy, las semillas de vuestra destrucción ya han sido plantadas en lo que vosotros llamáis civilizaciones. Al final os partiréis desde dentro, como un árbol podrido”. Si piden que se explique, Bomela sólo gruñe y ataca. Bomela pelea hasta la muerte y, si matan a su jabalí primero, se concentra en el héroe que le diera el golpe final.

BOMELA, TROL MATONA

CRIATURA 2

Página 8

Percepción +8; visión en la penumbra

BOMELA, TROL MATONA

CRIATURA 5

CM GRANDE GIGANTE TROL

Percepción +11; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +12, Intimidación +12

Fue +5, **Des** +2, **Con** +6, **Int** -2, **Sab** +0, **Car** -2

CA 20; **Fort** +17, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 115, regeneración 20 (desactivada por ácido o por fuego);

Debilidades fuego 10

Regeneración Bomela recupera 20 Puntos de Golpe al inicio de su turno a menos que haya sufrido daño por ácido o por fuego desde su último turno. No puede morir a menos que se desactive su regeneración cuando sus PG queden reducidos a 0.

Velocidad ♦ 30 pies (9 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ fauces +14 (alcance 10 pies [3 m]),

Daño 2d10+5 perforante

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ garra +14 (ágil, alcance 10 pies [3 m]),

Daño 2d8+5 cortante

Rasgadura ♦ Si Bomela tiene éxito en dos Golpes de garra contra una misma criatura en el mismo turno, puede usar esta habilidad para infligir automáticamente el daño de un Golpe de garra a esa criatura.

Tesoro: debido a su odio contra los enanos, Bomela pidió quedarse con el escudo del acólito Vuzi Nerren como botín tras derrotar a los Sarenitas. Este *escudo recio* yace contra la pared este, cerca del saco de dormir.

A8. Templo

Extrema 4

En el extremo norte de la sala hay un estrado elevado, en el que se divisa un altar de piedra toscamente tallada manchado con sangre y otros líquidos. Un par de biombos de madera se alzan a cada lado del altar, cada uno de ellos marcado con un símbolo pintado de un chacal de tres ojos. La pared detrás del altar lleva el mismo símbolo garabateado pobremente con pintura roja. En el borde del estrado, dos braseros encendidos proyectan una tenue luz por toda la habitación. El resto de

la cámara parece vacía, a excepción de unas pocas esteras andrajosas dispuestas en filas por el suelo. Hay salidas por las puertas al este y oeste.

El señor de la guerra que construyó el dungeon pretendía usar esta habitación como cámara central de reuniones en la que los súbditos se acercaran a entregar regalos y ofrendas de lealtad o en donde se enjuiciara a los prisioneros. En un principio, el estrado tenía una gran silla, similar a un trono, que permitía al señor de la guerra observar desde arriba a los visitantes, pero esa pieza de mobiliario (mucho menos grandiosa ahora con el desgaste de los años) fue trasladada al área **A6**, junto con el resto de las sillas y mesas que antaño ocupaban esta habitación.

La pared del sur tiene una puerta secreta que puede detectarse con un éxito en una prueba de Percepción CD 22 para Buscar. El breve corredor de detrás lleva a una puerta que da al área **A4**.

Una de las primeras cosas que hizo Mwibah fue convertir este cuarto en un templo a Lamashtu. Primero pintó su símbolo religioso en la pared del norte; luego, llevó a cabo un ritual para consagrar este lugar en su honor, sacrificando cierta cantidad de animales pequeños capturados fuera del dungeon. Como recompensa, la Madre de los Monstruos concedió al chacal kurnugiano un éxito sin precedentes al reclutar seguidores en los meses venideros.

Al crecer la secta, Mwibah continuó expandiendo el templo, ordenando a sus seguidores que añadieran un altar para sacrificios y unos braseros para darle una iluminación dramática. También convirtió esta habitación en su guarida cuando colocó detrás del estrado los biombos que robó a un ebanista que vivía en Absalom. Aunque sus aposentos no son muy amplios, el chacal kurnugiano no busca comodidad, pues ha vivido toda su vida a la intemperie.

Cuando se siente con ánimos, Mwibah imparte sermones en este lugar, congregando a sus sectarios para que asistan mientras expone las glorias de Lamashtu y sus visiones de un futuro en que los monstruos romperán los grilletes del mundo civilizado. Los sectarios se sientan en las esteras, escuchando con atención los apasionados discursos y, en este momento, casi todos los seguidores de Mwibah han aceptado su retórica. Por lo general, tras un sermón, algunos monstruos en pleno frenesí salen fuera del dungeon para causar estragos en las localidades cercanas.

Criaturas: cuando los héroes entren en esta habitación (independientemente de la puerta que utilicen), se

encontrarán con dos lugartenientes de Mwibah: uno de los jóvenes ogros Breezugs y un bugbear llamado Rhunk. El chacal kurnugiano reclutó a Rhunk tras verle estrangular a un mercader gnomio en la carretera entre Absalom y Otari. Rhunk llevaba siguiendo al mercader y a su mula casi una milla (1,6 km) antes de emboscarlo. Días más tarde, Mwibah le preguntó al bugbear porque lo había hecho,

Capítulo 3: Bajo la mirada de los Tres Ojos



a lo que Rhunk simplemente se encogió de hombros. El chacal Kurnugiano entendió que podía moldear la mente de Rhunk hasta llevarlo a un estado de inquebrantable lealtad, siempre que recordara saciar de tanto en tanto la sed de sangre del bugbear.

El lugarteniente ogro se encuentra frente al estrado, inspeccionando su gancho en busca de óxido, mientras que Rhunk yace tranquilamente junto al altar. Rhunk tiene un tercer ojo pintado en la frente y contempla el templo con aires de superioridad. Ninguno de los dos parece sorprendido ni preocupado cuando los héroes entren en la cámara. En un primer momento, los héroes pueden creer que Rhunk es el líder de la secta; no los corrija aún, de hecho, déjales acusar al bugbear (o decir alguna otra cosa). Luego, lee o parafrasea lo siguiente.

Una voz bien timbrada se escucha desde detrás de uno de los biombos: “Rhunk, ¿cuántas veces te he dicho que no te recuestes en el altar? Y delante de invitados, nada menos. Qué pena, qué pena”. Un enorme chacal aparece a la vista con la cabeza en alto. Por su pelaje marrón oscuro corren franjas rojizas, de la boca le gotea baba y tiene unas enormes orejas puntiagudas. En el centro de la frente del chacal se asoma un tercer ojo, que se abre perezosamente de tanto en tanto mientras habla.

Mwibah se sitúa al borde del estrado mientras el bugbear se levanta, apenado. El chacal continúa mientras observa la habitación: “Bienvenidos a la Cicatriz. No sois los primeros intrusos en molestar a los hijos de la Madre de los Monstruos, y tampoco seréis los últimos. Llegamos al mundo siendo odiados, cazados y temidos; pero nos alzaremos bajo el estandarte de Lamashtu y aplastaremos vuestra penosa civilización”.

Mwibah hablará con gusto con los héroes antes de que él y sus lacayos ataquen. Tiene una voz elocuente y habla con un tono medido, aunque resulta obvio que tiene la convicción de un fanático. A continuación, tienes posibles preguntas que los héroes pueden realizar y las respuestas de Mwibah. Si los héroes preguntan, el chacal también explica los motivos de sus seguidores para unirse al culto (como se detalla en sus entradas de criatura).

¿Quién/qué eres? “Soy Mwibah, elegido de Lamashtu. Pese a nacer como una simple bestia, ella me bendijo con inteligencia y poderes incomparables para reunir a sus hijos aquí”.

¿Qué haces aquí? / ¿Qué pretendes? “Lo cierto es que es bastante simple: vuestra stirpe ha perseguido y asesinado a la mía por mucho tiempo. Arrasaremos vuestras ciudades y destruiremos vuestras culturas. Sólo nosotros prevaleceremos para gobernar Golarion”.

¿Qué es este lugar? “Otra de las bendiciones de Lamashtu.

Por lo que sé, es posible que alguna vez fuera una endeble obra de algún tonto en busca de poder. Quedó abandonado para que yo lo encontrara y lo dedicara a la Madre de los Monstruos. Aunque acabaremos expandiéndonos más allá en nuestra conquista, imagino que este lugar terminará por convertirse en un impío lugar de peregrinación. ¡La Cicatriz! ¡El lugar donde todo comenzó!”.

¿Qué le ocurrió a Thida Aubade y a sus compañeros? “¿Hmmm? Ah sí, ese nombre me suena. Creo que su escudero mediano lo gritó mientras lo engullíamos”, el chacal ladea la cabeza. “Eran una especie de campeones de Sarenrae, ¿no? ¿Eran amigos vuestros? Lo siento mucho, están todos muertos. La Flor del Alba eligió no salvarlos”.

¿Qué pasó con la rueda solar? Por primera vez, Mwibah parece preocupado. “Supongo que os referís a esa maldita baratija que llevaban esos intrusos adoradores del sol. Creo que es un pedazo de basura, ¡ni siquiera es tan brillante! Debería haberme deshecho de ella, pero, por algún motivo, acabé quedándomela”.

Tras unos minutos de discusión, Mwibah mira a sus lugartenientes y dice: “Parece que mis amigos se están empezando a cansar de tanta charla. ¿Comenzamos? Después de todo, es lo que se nos da mejor a todos”. Hace un gesto al bugbear y al ogro, quienes inician el combate. Si los héroes atacan a Mwibah antes de hablar con él, sacude la cabeza con tristeza y dice: “Empecemos pues”. Durante el combate, suelta la misma retórica que daba en sus respuestas anteriores.

En ambos casos, Rhunk y el ogro luchan con agresividad, intentando mantener a los héroes alejados del chacal kurnugiano. Mientras, Mwibah abre su tercer ojo para apuntar a uno de los héroes con su habilidad Mirada hipnótica (buscando al que crea más susceptible o al héroe que haya sido más irrespetuoso con él o con Lamashtu). Luego, el chacal ataca a ese héroe con hechizos y con su reacción Infligir dolor. Si los Puntos de Golpe del primer objetivo quedan reducidos a 0, Mwibah fija su mirada en otro héroe. Aunque el bugbear y el ogro luchan hasta la muerte por la causa, la intención de Mwibah es rendirse cuando sus Puntos de Golpe queden reducidos a 40 o menos. Intentará atraer a un héroe cercano hasta él antes de lanzarle *hechizar*, intentando obtener otro aliado temporal. Después de eso, Mwibah lucha hasta la muerte. Su último acto es pedir ayuda a Lamashtu.

BUGBEAR MERODEADOR

CRIATURA 2

Página 30

Percepción +7; visión en la oscuridad

OGRO COMBATIENTE

CRIATURA 3

Página 46

Percepción +5; visión en la oscuridad

MWIBAH

CRATURA 6

Chacal kurnugiano (página 62)

Iniciativa Percepción +17

Tras las bambalinas: si miran detrás de los biombos, los héroes encuentran una pila de pieles en el suelo de la parte este del estrado, mientras que el biombo del lado oeste esconde un pequeño alijo de ropa ensangrentada. Un héroe que examine esta pila encuentra las vestiduras rasgadas y ensangrentadas de los tres Sarenitas, de tamaños humano, mediano y enano (todo lo que queda de Thida Aubade, Billard Maderaverdadera y Vuzi Nerren). Los héroes pueden llevar las prendas hasta Otari, si lo desean, confirmando así el destino de estos valientes aventureros.

Tesoro: las armaduras que llevaban Thida y su grupo fueron destruidas y sus armas se reutilizaron o quedaron inservibles. Sin embargo, los héroes pueden encontrar entre sus ropas un par de *pociones curativas II*, un *aceite de reparación* (este objeto funciona como una poción, pero requiere 1 minuto para aplicarlo y recupera 10 Puntos de Golpe a un objeto no mágico) y 73 po y 1 pp. Además, si un héroe hurga entre el montón de pieles y tiene éxito en una prueba de Percepción CD 18, encuentran la *rueda solar* (ver página 60) que Vandy les envió a recuperar. Un héroe que venere a Sarenrae obtiene un bonificador +2 por circunstancia a esta prueba, ya que la diosa hace que el brillo del metal atraiga su mirada.

Si un héroe de alineamiento bueno coge la *rueda solar*, puede sentir que le brinda un reconfortante calor, como una habitación a la que le dé el sol del mediodía en una mañana de primavera. La habitación también se llena de una agradable esencia humeante, como si alguien hubiera echado un bloque de madera de sándalo a los braceros cerca del estrado.

Regreso a Otari

Una vez que recuperen la *rueda solar* y que, posiblemente, derroten a todos los miembros del culto, los héroes pueden abandonar la Cicatriz y regresar a Otari. El área del terreno de pesadilla fuera del dungeon no afecta a los héroes cuando salgan de allí, y el resto del viaje transcurre sin contratiempos.

Si los héroes deciden quedarse con la *rueda solar* y no la devuelven a la biblioteca, Vandy oír que los héroes han regresado al pueblo y los buscará. Aunque sabe que no es rival para ellos, intentará apelar a sus buenas intenciones; les recordará que ella fue quien les guio hacia la Cicatriz y que el objeto mágico puede presentar una gran bendición para la iglesia. Explicará que sólo busca estudiar la *rueda solar* y ver si puede duplicar su construcción; los héroes pueden quedarse con el objeto cuando

termine. Si su petición falla, Vandy olvida el asunto y no involucra a las fuerzas de la ley, pero la reputación de los héroes en Otari sufre un gran golpe al correrse la voz de que no son de fiar.

Sin embargo, si los héroes se dirigen a la biblioteca, Vandy se regocija y se alivia al verlos. Se pone en pie de un salto de alegría cuando los héroes le muestran la *rueda solar*. Mientras les pregunta a los héroes por sus aventuras (y sacude la cabeza solemnemente si le cuentan el destino de Thida Aubade y de sus otros compañeros sarenitas), se muestra algo distraída por el objeto mágico, ansiosa por examinar su función y tratar de duplicarlo. Les promete que les devolverá la *rueda solar* dentro de unos días (“en realidad, después de todo, os lo habéis ganado”, les dirá), independientemente de si logra o no descubrir la elaboración del objeto. Un héroe que también esté interesado en poder elaborar el objeto (*Reglas básicas*, pág. 242) puede ayudar a Vandy en la tarea, reduciendo el tiempo necesario en un día. De buena gana dará a ese héroe una copia de la fórmula de la *rueda solar* como recompensa adicional.

Recompensa en PX: concede a los héroes 30 PX si entregan la *rueda solar* a Vandy.

Conclusión

Tras derrotar a Mwibah y a su secta a Lamashtu, Otari está a salvo de una amenaza que posiblemente desconocía. Los héroes pueden tomarse un merecido descanso y relajarse unos días en el lugar de Otari que llaman hogar. Pronto, se correrá la voz de sus hazañas por todo el pueblo y serán vitoreados (una vez más, probablemente) como héroes.

Para representar la reciente fama de tus jugadores en su hogar, varios días después de que los personajes regresen de la Cicatriz, una desconocida elfa bien vestida llega a Otari. Esta elfa pregunta por los héroes con la intención de hablar con ellos si están de acuerdo. Se presenta como Raunee Frozmin, una poetisa y bardo de Absalom. Las historias de las aventuras de los héroes en las pasadas semanas han llegado hasta la gran ciudad y Raunee desea immortalizar a los héroes en su próxima épica. Le gustaría escuchar cada detalle de sus aventuras, si los héroes lo desean. Ella les prestará atención, garabateando algunas notas ocasionalmente y componiendo versos improvisados.

Si así lo consideras, puedes usar los poemas escritos por Raunee para involucrar a los héroes en futuras aventuras. Tal vez una persona en peligro busque a los héroes tras escuchar de su valentía sin igual. Quizá un sabio tenga un enigma inescrutable que necesite resolver. Puede que un villano quiera probar su poder contra estos leales héroes. Sea cual sea el caso, ¡la historia de los héroes no tiene por qué acabar aquí!

Capítulo 3:
Bajo la mirada
de los Tres Ojos

CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Más allá de la Caja de iniciación

Problemas en Otari puede llevar a tus héroes al 4.º nivel, pero la *Caja de iniciación de Pathfinder* sólo incluye las reglas hasta el 3.º nivel. Al alcanzar el 4.º nivel, aumenta el nivel de tu héroe en 1 y resta 1000 PX de sus actuales PX. Recuerda, ¡tienes que guardar PX extras para tu próximo nivel! Luego, sigue las instrucciones de las siguientes páginas con los detalles sobre cómo subir de nivel a tu héroe dependiendo de su clase.

Si estás usando las *Reglas básicas*, ¡puedes usarlas también! Las reglas para subir de nivel se encuentran en la página 31 También tendrás que consultar la entrada de tu clase del Capítulo 3 para encontrar los rasgos de clase y dotes de clase.

Nuevos objetos

La página 60 de esta caja de herramientas des para la aventura cuenta con las reglas de tres nuevos objetos para tus héroes. Cada uno de estos objetos aparece en *Problemas en Otari*, ¡pero también puedes usarlos en las aventuras que diseñes!

Estos objetos usan algunas reglas que únicamente aparecen en la versión completa de *Pathfinder*, por lo que puedes usarlos en cualquier partida de *Pathfinder*. Si estás usando la *Caja de iniciación*, ignora las reglas que hagan referencia a elementos del juego que no hayas visto aún.

En *Bajo la mirada de los Tres Ojos* añade bombas y talismanes, dos tipos de objetos que aparecen en las *Reglas básicas*. Si no tienes ese libro, no te preocupes, las reglas para estos nuevos objetos se encuentran a continuación.

Bombas

Una bomba alquímica combina componentes alquímicos volátiles que explotan al arrojarlos. Lanzar una bomba requiere un Golpe a distancia que use tu competencia con armas marciales y tiene un incremento de rango de distancia de 20 pies (6 m).

La mayoría de las bombas añaden daño por salpicadura a su daño inicial. Si un ataque con una bomba tiene éxito o un éxito crítico, todas las criaturas a 5 pies (1,5

m) del objetivo (incluyendo al objetivo) sufren daño por salpicadura. Con un fallo (pero no con un fallo crítico), el objetivo del ataque y todas las criaturas a 5 pies (1,5 m) sufren daño por salpicadura (pero no el daño inicial). Suma el daño por salpicadura al daño inicial contra el objetivo antes de aplicar las resistencias o debilidades del objetivo. No multipliques el daño por salpicadura en caso de éxito crítico.

Talismanes

Un talismán es una pequeña baratija mágica fijada a una armadura, un escudo o un arma. Para fijar un talismán se necesitan 10 minutos y requiere material de reparaciones. Una vez fijado el talismán, puedes activarlo para obtener sus efectos, tras lo cual, se convierte en polvo.

Nuevas criaturas

Después de los nuevos objetos de la página 60, encontrarás tres páginas que introducen nuevos monstruos de *Pathfinder* que aparecen en esta aventura. Primero, el chacal kurnugiano, un predador bruto y cruel bendecido con una inteligencia excepcional y una magia vil por la malvada diosa Lamashtu. La pequeña serpiente alada conocida como escama alada es un pariente valiente y de buen corazón (aunque algo traviesa y engreída) de las poderosas serpientes guardianas conocidas como couatls. Por último, los brozas hierba podrida son fétidas plantas andantes que crecen donde se hayan destruido abominaciones muertas vivientes.

Próximas aventuras

¡*Pathfinder* te da la oportunidad de vivir aventuras ilimitadas! Las reglas de esta aventura y de la *Caja de iniciación* son totalmente compatibles con las *Reglas básicas*, por lo que puedes utilizar a los héroes de esta aventura y jugar otras aventuras publicadas e incluso crear las tuyas propias. Los recursos de la *Guía del Director de Juego* pueden ayudarte a crear tu próxima historia, puedes probar otra aventura de *Pathfinder*, unirte a la campaña global de la *Sociedad Pathfinder* (una campaña mundial compartida) o iniciar una aventura más larga con una *Senda de aventuras Pathfinder*.

Caja de
herramientas
de la aventura

Rasgos de clase de clérigo de 4.º Nivel

Cuando alcances el 4.º nivel de clérigo, obtienes los siguientes beneficios.

Puntos de Golpe

A medida que ganas más niveles, te vuelves más recio.

Añades 8 + tu modificador por Constitución a tus Puntos de Golpe máximos.

Bonificador por competencia

Todos tus bonificadores por competencia se basan en tu nivel, y dado que tu nivel acaba de subir en 1, tus bonificadores por competencia también aumentan en 1. Anota tus nuevos bonificadores para cada estadística.

- Habilidades
- Percepción
- Tiradas de salvación
- CA
- Tiradas de ataque
- Ataque de conjuro y CD de conjuro

Conjuros

Consigues aún más magia. Puedes preparar un conjuro de 2.º nivel adicional, lo que hace un total de tres. Anota «3» en la casilla Preparados por Día para los Conjuros de 2.º nivel en tu Hoja de personaje.

Reconocer conjuros

Con un momento de concentración, puedes identificar conjuros divinos cuando se estén lanzando. Escribe «Reconocer conjuros» en la sección de Notas de tu hoja de personaje.

RECONOCER CONJURO

Si observas cuando lanzan un conjuro, puedes usar una reacción para identificarlo. El DJ realiza una prueba secreta de Religión. Si es un conjuro divino de 2.º nivel o menor (o de 4.º nivel o menor, si tienes competencia a nivel experto en Religión), no puedes obtener un resultado peor que un éxito.

Éxito crítico Reconoces perfectamente el conjuro y obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu salvación o a tu CA contra el conjuro

Éxito Reconoces perfectamente el conjuro.

Fallo No logras reconocer el conjuro.

Fallo crítico Confundes el conjuro con otro totalmente diferente a elección del DJ.

Dotes de clérigo

Elige una de las siguientes dotes de clérigo o una de las dotes de clérigo de la página 24 del *Manual del Héroe* que no hayas elegido en el 2.º nivel. Anota tu nueva dote en la sección Notas de tu hoja de personaje.

CANALIZACIÓN DIRIGIDA

Cuando lances un hechizo de *curar* con 3 acciones, puedes afectar un área cónica de 60 pies (18 m) en lugar de su área normal.

CANALIZAR CASTIGO

Drenas un conjuro de *curar* mediante un ataque cuerpo a cuerpo. Usa un conjuro de *curar* como si lo hubieras lanzado, luego, da un Golpe.

Si impactas, añade 1d8 de daño positivo al daño del Golpe o 2d8 de daño positivo si usas un conjuro de *curar* de 2.º nivel.

CURACIÓN EN COMÚN

Cuando lances un conjuro de *curar* para curar a una única criatura que no seas tú, recuperas PG igual al nivel del conjuro de *curar*.

Rasgos de clase de guerrero de 4.º Nivel

Cuando alcances el 4.º nivel de guerrero, obtienes los siguientes beneficios. También puedes elegir una dote de guerrero para representar el nuevo conocimiento adquirido.

Puntos de Golpe

A medida que ganas más niveles, te vuelves más recio. Añades 10 + tu modificador por Constitución a tus Puntos de Golpe máximos.

Bonificador por competencia

Todos tus bonificadores por competencia se basan en tu nivel, y dado que tu nivel acaba de subir en 1, tus bonificadores por competencia también aumentan en 1. Anota tus nuevos bonificadores para cada estadística.

- Habilidades
- Percepción
- Tiradas de salvación
- CA
- Tiradas de ataque

Salto veloz

Tus pies son más fuertes y veloces. Puedes usar Salto de altura y Salto de longitud (*Manual del Héroe*, pág. 54) como una única acción en lugar de 2 acciones. Si lo haces, no das la Zancada inicial (y esto no genera un fallo automático). Anota «Salto veloz» en la sección Notas de tu hoja de personaje.

Dotes de guerrero

Elige una de las siguientes dotes de guerrero o una de las dotes de guerrero de la página 28 del *Manual del Héroe* que no hayas elegido en el 2.º nivel. Anota tu nueva dote en la sección Notas de tu hoja de personaje.

DERRIBO ♦♦

Una vez por turno, puedes hacer un ataque para desestabilizar a un enemigo, seguido inmediatamente de un barrido para derribarlo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si impacta y causa daño, puedes intentar una prueba de Atletismo para Derribar a la criatura impactada. Tanto el Golpe como el Derribo cuentan para el penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador no aumenta hasta que no hayas intentado Derribar al enemigo.

ZANCADA PROTEGIDA

Cuando tengas tu escudo en alto, puedes dar una Zancada para moverte la mitad de tu Velocidad sin desencadenar reacciones que se desencadenen por tu movimiento (como los Ataques de Oportunidad).

BARRIDO ♦♦

Una vez por turno, puedes hacer un barrido amplio y arqueado. Da un Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos, cada uno de los

cuales tienen que estar dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo y adyacentes uno al otro. Tira daño sólo una vez y aplícalo a cada criatura que hayas impactado. Un Barrido se considera como dos ataques para el penalizador por ataque múltiple. Si estás usando un arma con el rasgo barrido, su bonificador se aplica a todos los ataques de Barrido.

**Caja de
herramientas
de la aventura**

Rasgos de clase de pícaro de 4.º Nivel

Cuando alcances el 4.º nivel de pícaro, obtienes los siguientes beneficios. También puedes elegir una dote de pícaro para representar el nuevo conocimiento adquirido.

Puntos de Golpe

A medida que ganas niveles, te vuelves más recio. Añades

8 + tu modificador por Constitución a tus Puntos de Golpe máximos.

Bonificador por competencia

Todos tus bonificadores por competencia se basan en tu nivel, y dado que tu nivel acaba de subir en 1, tus bonificadores por competencia también aumentan en 1. Anota tus nuevos bonificadores para cada estadística.

- Habilidades
- Percepción
- Tiradas de salvación
- CA
- Tiradas de ataque

Incrementos de habilidad

Elige una habilidad para incrementar tu bonificador por competencia. Puedes cambiar una habilidad de no entrenada a entrenada o puedes obtener el nivel experto en una habilidad en la que ya estés entrenado. Si te vuelves experto en una habilidad, ¡tu bonificador por competencia aumenta a 4 + tu nivel! Marca «En» o «Ex» en la casilla de habilidad que escojas y anota tu nuevo modificador por competencia en la casilla Comp de la sección Habilidades de tu hoja de personaje.

Dote de habilidad

Como pícaro, también puedes elegir una dote de habilidad de la lista de dotes de habilidades de la página 39 del *Manual del Héroe*. Esta dote debe ser una que no hayas escogido en el 3.º nivel. Anota la dote elegida en la sección Notas de tu hoja de personaje.

Dotes de pícaro

Elige una de las siguientes dotes de pícaro o una de las dotes de pícaro de la página 38 del *Manual del Héroe* que no hayas elegido en el 2.º nivel. Anota tu nueva dote en la sección Notas de tu hoja de personaje.

HOSTIGADOR TEMIBLE

Usas el miedo de tus enemigos para traspasar sus defensas. Toda criatura en el estado asustado está además desprevénida contra tus ataques.

PERSECUCIÓN REACTIVA

Mantienes la distancia con un enemigo que se retira. Cuando un enemigo adyacente se mueve para alejarse de ti, puedes dar una Zancada siempre que termines tu movimiento adyacente al enemigo desencadenante. Tu movimiento no desencadena reacciones por parte del enemigo desencadenante.

AVISO DEL BATIDOR

Cuando vayas a tirar por Percepción o Supervivencia para iniciativa, adviertes visual o auditivamente a tus aliados de un peligro, otorgándoles a cada uno un bonificador +1 por circunstancia a sus tiradas de iniciativa, siempre que puedan verte u oírte.

Rasgos de clase de mago de 4.º Nivel

Cuando alcances el 4.º nivel de Mago, obtienes los siguientes beneficios.

Puntos de Golpe

A medida que ganas más niveles, te vuelves más recio. Añades 6 + tu modificador por Constitución a tus Puntos de Golpe máximos.

Bonificador por competencia

Todos tus bonificadores por competencia se basan en tu nivel, y dado que tu nivel acaba de subir en 1, tus bonificadores por competencia también aumentan en 1. Anota tus nuevos bonificadores para cada estadística.

- Habilidades
- Percepción
- Tiradas de salvación
- CA
- Tiradas de ataque
- Ataque de conjuro y CD de conjuro

Conjuros

Tu comprensión de la magia continúa expandiéndose. Obtienes la capacidad de preparar un conjuro adicional de 2.º nivel cada día, aumentando el valor total a cuatro (de los que al menos uno tiene que tener el rasgo de tu escuela arcana). Anota «4» en la casilla Preparados por Día para Conjuros de 2.º Nivel en tu hoja de personaje.

Adicionalmente, añade dos conjuros cualesquiera de mago de 1.º nivel o de 2.º nivel a tu libro de conjuros. Anótalos en la sección Conjuros de tu hoja de personaje.

Sentidos arcanos

Tu estudio de la magia te permite sentir su presencia intuitivamente. Puedes lanzar *detectar magia* siempre que lo desees sin prepararlo como uno de tus trucos diarios. Anota «Sentidos arcanos» en la sección Notas de tu hoja de personaje.

Dotes de mago

Elige una de las siguientes dotes de mago o una de las dotes de mago de la página 34 del *Manual del Héroe* que no hayas elegido en el 2.º nivel. Anota la dote elegida en la sección Notas de tu hoja de personaje.

LLAMAR OBJETO VINCULADO ◆

Estás conectado místicamente a tu objeto vinculado y puedes llamarlo hasta tus manos. Si el objeto tiene Impedimenta 1 o menos, puedes teletransportar tu objeto vinculado a tu mano hasta 1 milla (1,6 km) de distancia.

FOCO ENLAZADO

Has conectado tu objeto vinculado con el pozo de energía que potencia los conjuros de tu escuela. Una vez al día, cuando drenes tu objeto vinculado para lanzar un conjuro y ese conjuro tenga el

mismo rasgo que tu escuela arcana, también recargas la capacidad de lanzar el conjuro de tu escuela sin que pasen 10 minutos.

LIBRO DE CONJUROS PRODIGIOSO

Eres particularmente hábil aprendiendo conjuros que se añaden a tu libro de conjuros. Puedes Aprender un conjuro en la mitad del tiempo requerido. Además, cuando saques un fallo crítico en tu prueba de Aprender un conjuro, en su lugar obtienes un fallo. Cuando saques un fallo, puedes volver a intentarlo pasada 1 semana.

Caja de
herramientas
de la aventura

Nuevos Objetos

Los siguientes nuevos objetos aparecen en las aventuras de este libro. Dos de ellos son más raros que los objetos comunes encontrados en la *Caja de iniciación* y deben manejarse de otra manera por parte de los DJ.

Los objetos son comunes, poco comunes o raros (y muy pocos son únicos). Este sistema de rareza no sólo indica al DJ lo fácil que resulta encontrarlos durante las aventuras, sino también da al DJ una idea de cómo los héroes podrían tener acceso a un objeto particular. Los héroes pueden encontrar objetos poco comunes durante una aventura, pero también pueden pedirle permiso al DJ para obtenerlos. Los objetos raros sólo pueden encontrarse en una aventura como parte de la historia.

HOJA CHISPEANTE

OBJETO 3

EVOCACIÓN MÁGICA

Precio 70 po

La hoja de esta *espada corta* +1 de hierro frío tiene unos finos y delicados grabados de relámpagos. El hierro frío se crea de fuentes específicas de hierro y se moldea con muy poco calor o ninguno, generando armas mortales para los demonios y criaturas feéricas. Una vez al día, puedes usar 1 acción para apuntar con la *hoja chispeante* a un enemigo a 30 pies (9 m) o menos de ti y disparar un relámpago en forma de arco desde la hoja. El relámpago puede saltar desde el enemigo elegido hasta otra criatura que elijas a 30 pies (9 m) o menos, causando 2d4+4 daño por electricidad a cada criatura (salvación básica de Reflejos CD 19).

POCIÓN ANTIVENENO

OBJETO 2

CONSUMIBLE MÁGICO NIGROMANCIA POCIÓN

Precio 6 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Este líquido blanco nuboso ayuda a proteger contra los venenos. Cuando bebas una *poción antiveneno*, puedes hacer inmediatamente una prueba plana CD 10 para finalizar cualquier daño persistente por veneno que estés sufriendo. Además, obtienes un bonificador +1 a las tiradas de salvación de Fortaleza para evitar sufrir daño persistente por veneno hasta 1 minuto después de beber la poción.

RUEDA SOLAR

OBJETO 5

RARO ABJURACIÓN INVESTITO MÁGICO

Precio 150 po

Uso fijado; **Impedimenta** –

Creadas por sacerdotes de la secta Qadirana de Sarenitas, las *ruedas solares* se diseñaron para proteger a los seguidores de la Flor del Alba en sus misiones de cacería de sectas peligrosas que intentan despertar una semilla del maligno dios

Rovagug. Una vez cumplida su cruzada, estos sacerdotes se dispersaron y fueron a dirigir sus congregaciones. Cada uno se llevó sus *ruedas solares* consigo para pasarlas a las próximas generaciones.

Este medallón de cobre tiene grabado un estilizado sol con rayos semejantes a los de la rueda de un carro. Cuando se expone a la luz solar, tiende a brillar con intensidad. Mientras se lleve puesta, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Religión. Para poder usar el verdadero poder de la *rueda solar*, tu alineamiento debe ser bueno: la siguiente activación te otorga un escudo de fuerza ardiente.

Activación (concentrar) **Efecto** La

rueda solar lanza un conjuro escudo que te beneficia a ti (*Manual del Héroe*, pág. 22). Cuando uses el conjuro para prevenir daño, previenes 10 de daño en lugar de 5. Si el atacante está adyacente a ti, puedes causarle 2d6 daño por fuego, lo que requiere una salvación básica de Reflejos CD 21 para resistirlo.

Si decides causar el daño por fuego, no puedes Activar de nuevo la *rueda solar* hasta la mañana siguiente. Si previenes daño, pero no causas daño por fuego, puedes volver a usarlo después de 10 minutos, como es habitual para *escudo*.

TÓNICO DE CAPSAICINA

OBJETO 4

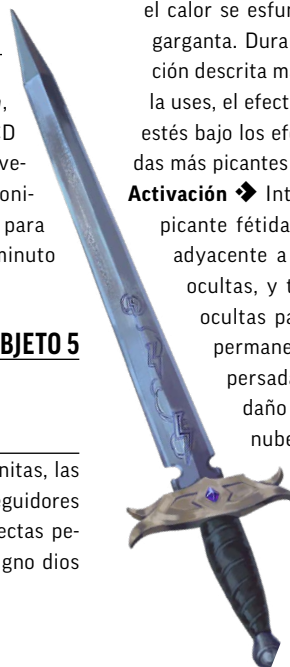
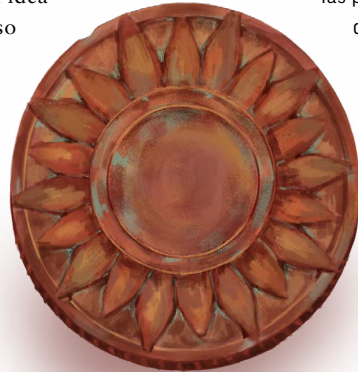
POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Precio 17 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Esta bebida translúcida amarilla pálida tiene varias semillas de pimienta suspendidas en su interior. Aunque el tónico es dolorosamente picante cuando se consume por primera vez, el calor se esfuma rápido mientras el tónico te baja por la garganta. Durante la próxima hora, puedes usar la activación descrita más abajo hasta tres veces; la tercera vez que la uses, el efecto del tónico de capsaicina finaliza. Mientras estés bajo los efectos del tónico, puedes consumir las comidas más picantes sin ningún problema.

Activación ♦ Interactuar; **Efecto** Eructas una nube de gas picante fétida y abrasadora que llena una única casilla adyacente a ti. Las criaturas dentro de la nube están ocultas, y todas las criaturas fuera de la nube están ocultas para la criatura dentro de la nube. La nube permanece durante 1 minuto, pero puede ser dispersada por un fuerte viento. La nube causa 1d4 daño por fuego a las criaturas que entren en la nube en su turno y a las criaturas que empiecen su turno dentro de la nube (las criaturas sufren el daño una sola vez por asalto, incluso aunque salga y entre en la nube varias veces en el mismo asalto).



Broza hierba podrida

Las brozas hierba podrida son masas animadas de vegetación fétida que crece del suelo necrótico en el que los ghastrs, zombis infectos y otras criaturas muertas vivientes han muerto. Hasta una docena de broza hierba podrida pueden alzarse en un lugar en el que se haya destruido a numerosas criaturas muertas vivientes. Estos «compañeros de raíces» trabajan bien en grupo, compartiendo una coordinación preternatural. Las brozas hierba podrida crecen rápido, apareciendo inicialmente como unos tallos verdes de rápido crecimiento con hojas de color verde claro, pero pronto se desarrollan como formas humanoides que pueden despegarse del suelo y moverse lentamente por sí mismas. Sus hojas son las responsables de su desagradable olor, que aumenta cuando se aplastan o se aprietan sus hojas. Están cubiertos de múltiples y pequeñas flores blancas que crecen con la forma de pequeñas calaveras.

Las brozas hierba podrida son criaturas desagradables, pero sus métodos son bastante sencillos. Les gusta capturar y atormentar a criaturas grandes como ganado o humanoides. Son conscientes de que carecen de fuerza y de que su olor les delata, por lo que usan trampas sencillas como caídas de objetos o pozos. Sólo cuando sus víctimas mueren tras numerosas heridas cesan su perversa diversión. Las brozas hierba podrida no consumen a sus víctimas, de hecho, carecen de bocas obtienen toda la sustancia que necesitan de la luz solar, pero también parecen recibir algún tipo de satisfacción nutritiva del dolor que engendran con sus tormentos.

La mayoría crecen hasta alcanzar 3 pies (90 cm) de altura y pesan sólo 30 libras (13,5 kg).

30 pies [9 m], **Daño** 2d4+2 contundente

Agitar hierbas ♦ La broza hierba podrida da una Zancada de hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

Zancada forestal Una broza hierba podrida ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor de follaje no mágico.

Caja de
herramientas
de la aventura

BROZA HIERBA PODRIDA

CRIATURA 2

NM PEQUEÑO PLANTA

Percepción +8; visión en la penumbra

Idiomas Silvano (no puede hablar)

Habilidades Acrobacias +8, Diplomacia +6, Sigilo +8, Supervivencia +6

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

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 30; **Debilidades** fuego 4

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m). Una criatura que entre en el aura o que comience su turno dentro del aura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 14 o quedar desprevenido durante 1 asalto (y lentificado 1 durante 1 asalto con un fallo crítico). Una criatura que tenga éxito en su tirada de salvación se vuelve inmune por 1 minuto.

Hojas apestosas El asqueroso olor que emite la broza hierba podrida aumenta cuando se aplastan o se queman sus hojas. Cuando sufre daño aplastante o daño por fuego, la CD de su habilidad de Hedor aumenta a 18 y su bonificador por Sigilo se reduce a +4. Ambos efectos duran 1 minuto.

Velocidad ♦ 20 pies (6 m), trepar 10 pies (3 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ enredadera +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d8+2 contundente

Golpe a distancia ♦ vaina de semillas +11 (incremento de alcance

Chacal kurnugiano

Lamashtu otorga impíos regalos a un chacal en el Plano Material bajo unas conjunciones planares específicas. Cuando este chacal tiene una camada, nace un cachorro con un tercer ojo en el centro de la frente. Si el cachorro logra sobrevivir hasta la madurez, obtiene una inteligencia superior y habilidades psíquicas, convirtiéndose en un chacal kurnugiano completo, nombrado así por el reino abisal de la Madre de los Monstruos. Su inteligencia aumentada le genera ganas de sembrar el caos en el nombre de Lamashtu. Cuando alcanza la cumbre de su poder, obtiene el doble del tamaño de un chacal ordinario y mucha más astucia.

Un chacal kurnugiano disfruta acechando a las afueras de los asentamientos en busca de individuos solitarios a los que pueda emboscar. Una vez que detecta a su presa, abre su tercer ojo para hipnotizar a su objetivo y atraerlo. Normalmente, conduce a sus víctimas hasta las tierras vírgenes para liberarlos de la hipnosis, dejando a sus víctimas perdidas

y sin recuerdos de cómo llegaron allí. Luego observa con regocijo mientras la mayoría sucumben a la intemperie o a los peligros silvestres. Parecen sustentarse con la desesperación de sus víctimas, pero también se deleitan con la carne de los fallecidos. Si su presa se pone a salvo, el chacal repite el proceso las noches siguientes.

Algunos chacales kurnugianos son adoptados como objetos de adoración por cultos lamashanos, mientras que otros reúnen sus propios seguidores. Su semejanza con el símbolo religioso de Lamashtu les otorga un gran poder de reverencia y frecuentemente afirman hablar como representantes directos de la Madre de los Monstruos. Las sectas con un chacal kurnugiano suelen actuar de forma más violenta que otros que carezcan de él.

CHACAL KURNUGIANO CRIATURA 6

POCO COMÚN CM MEDIANO BESTIA

Percepción +17; visión en la penumbra, olfato (impreciso) 60 pies (18 m)

Idiomas abisal, común

Habilidades Atletismo +18, Diplomacia +11, Intimidación +13, Ocultismo +11, Religión +13, Sigilo +18

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

CA 23; **Fort** +14, **Ref** +17, **Vol** +11

PG 98; **Debilidades** hierro frío 5

Infligir dolor ➤ (concentrar, divino, mental, visual) Cuando un objetivo afectado por la habilidad Mirada hipnótica del chacal kurnugiano sufra daño, el chacal puede focalizar el poder de su tercer ojo para intensificar el dolor de este daño, aumentando el daño causado en 1d6.

Velocidad ➤ 35 pies (10,5 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ➤ fauces +15 (ágil), **Daño** 2d6+5 perforante más Derribo

Conjuros divinos innatos CD 21; **3.º** paralizar; **2.º** terribles carcajadas, ver lo invisible; **1.º** hechizar, zarcillos macabros

Mirada hipnótica ➤ (concentrar, divino, mental, visual) El chacal kurnugiano abre su tercer ojo para mirar a un objetivo a 30 pies (9 m) o menos que pueda ver al chacal. El objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de salvación de Voluntad hasta el final del próximo turno del chacal. Éste puede mantener la mirada hacia un único objetivo a la vez; si la usa con un segundo objetivo, finaliza el efecto en el primero. El chacal puede finalizarlo como una acción libre y usar su habilidad Borrar memoria si quiere.

Derribo ➤ Cuando el chacal kurnugiano tenga éxito en un Golpe de fauces, puede usar esta acción de inmediato para derribar al objetivo, dejando al objetivo tumbado.

Borrar memoria ➤ (concentrar, divino, mental) Cuando el chacal finalice su habilidad Mirada hipnótica, justo antes de que lo haga, el objetivo tiene que hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 24 u olvidar cualquier acción hostil que aquél haya llevado a cabo en su contra.

Escama alada

Las couatls son serpientes grandes de brillantes colores con alas emplumadas. Estas criaturas, de naturaleza benigna, ayudan a los mortales y se oponen a los malhechores, pero ver a una de ellas representa una ocasión singular; estas magníficas (aunque solitarias) criaturas rara vez aparecen.

Las escamas aladas, los miembros más pequeños de la familia de las couatls, se parecen a sus hermanas mayores, pero apenas sobrepasan el tamaño de un gato doméstico y su actitud traviesa aflora de su naturaleza amable. Aunque la mayoría de las couatls buscan reparar los errores del mundo o guiar a la civilización mortal hacia el avance social, las escamas aladas trabajan a un nivel más individual. Aseguran que su rol es el de enseñar los caminos de la magia a los conjuradores de buen corazón y, de hecho, muchas veces sirven o «asisten» (como aseguran con presteza) a los conjuradores como familiares.

Las escamas aladas son unas hermosas criaturas que destacan por sus escamas iridiscentes y sus plumas brillantes. Parecen estar muy al corriente de ello y usan su apariencia para congraciarse con los demás. Esta belleza lleva a que muchas de ellas sean arrogantes, aunque otras sienten que su pequeño tamaño y sus defensas relativamente débiles las dejan a merced de las criaturas más grandes y crueles que buscan aprisionarlas como mascotas o como hermosos trofeos. Aunque las escamas aladas viven de buen grado en una misma residencia indefinidamente por voluntad propia, las que acaban encerradas planifican astutas huidas, coordinando sus esfuerzos con otras criaturas para provocar enormes daños en el proceso.

Las escamas aladas miden cerca de 2 pies (60 cm) de largo de hocico a cola, con una envergadura de alas de casi el mismo largo. Tienen una esperanza de vida similar a la humana. Aunque las escamas aladas son más frecuentes que sus hurañas hermanas mayores, muchos mortales pasan toda su vida sin toparse con una.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda desprevenida hasta el inicio de su próximo turno.

Fallo La criatura queda desprevenida hasta el inicio de su próximo turno y debe usar la primera acción de su próximo turno para admirar a la escama alada.

Fallo crítico La criatura queda desprevenida hasta el inicio de su próximo turno. Durante 1 minuto, la criatura debe usar su primera acción de cada turno para admirar a la escama alada. Este efecto finaliza si la escama alada ataca o usa alguna acción hostil contra la criatura afectada.

Caja de
herramientas
de la aventura

ESCAMA ALADA

CRIATURA 3

POCO COMÚN CB MENUDO BESTIA COUATL

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +10, Diplomacia +9, Naturaleza +9, Religión +9

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

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +12, **Vol** +11

PG 45

Velocidad ♦ 10 pies (3 m), volar 40 pies (12 m)

Golpe cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +10 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+1 perforante más 1d4 daño por veneno persistente

Conjuros divinos innatos CD 20; **2.º curar** (x2), **invisibilidad** (sólo personal); **1.º curar**, **orden imperiosa**, **santuario**; **Trucos (2.º)** atontar, escudo, mano el mago, mensaje, orientación divina

Alas cegadoras ♦♦ (mental, visual) La escama alada despliega sus alas iridiscentes y las mueve de modo hipnótico. Cada criatura a 30 pies (9 m) o menos que la pueda ver debe realizar una salvación de Voluntad CD 20.

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), potation, 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, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer 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 v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Adventure: Troubles in Otari © 2020, Paizo Inc.; Authors: Jason Keeley, Lyz Liddell, and Ron Lundeen.

Aventura de Pathfinder: Problemas en Otari © 2021, Paizo Inc. para la versión española; Autores: Jason Keeley, Lyz Liddell y Ron Lundeen.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Robert G. McCreary

Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn

Directora de diseño visual • Sarah E. Robinson

Dirección de desarrollo • Adam Daigle

Dirección de desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza,

Ron Lundeen, Patrick Renie y Jason Tondro

Jefatura de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini

Diseño *sénior* de *Starfinder* • John Compton

Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman

Desarrollo de la Sociedad *Pathfinder* • Michael Sayre

Dirección de Diseño • Mark Seifter

Jefatura de diseño de *Pathfinder* • Logan Bonner

Diseño • Lyz Liddell

Jefatura de redacción • Judy Bauer

Redacción *sénior* • Leo Glass

Redacción • Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad,

Kieran Newton y Lu Pellazar

Jefatura de dirección artística • Sonja Morris

Dirección artística • Kent Hamilton y Adam Vick

Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell

Diseño gráfico • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Presidente • Jeffrey Alvarez

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • David Reuland

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección del proyecto • Glenn Elliott

Coordinación del proyecto • Michael Nzazi

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Jefatura de licencias • John Feil

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 Woldridge

Juego organizado • Alex Speidel

Contabilidad • William Jorenby

Contabilidad y Especialistas AP • Eric Powell

Recursos Humanos • B. Scott Keim

Human Resources Generalist • Devinne Caples

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Dirección de producción Web • Maryssa Lagervall

Desarrollo de *software sénior* • Gary Teter

Coordinación de tienda *online* • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan,

Calliope Taylor y Diego Valdez

Equipo del Almacén • 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 su uso 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 personajes, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, organizaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea derivado exclusivamente como Contenido 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, 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.

Pathfinder Adventure: Troubles in Otari © 2020, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society* y *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Card Society*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Adventures*, *Pathfinder Battles*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, *Pathfinder Legends*, *Pathfinder Pawns* el Juego de rol *Pathfinder*, La Guía del Mundo de *Pathfinder*, el logo de la P de *Pathfinder*, *Starfinder Adventure Path*, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, *Starfinder Roleplaying Game*, y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

