

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

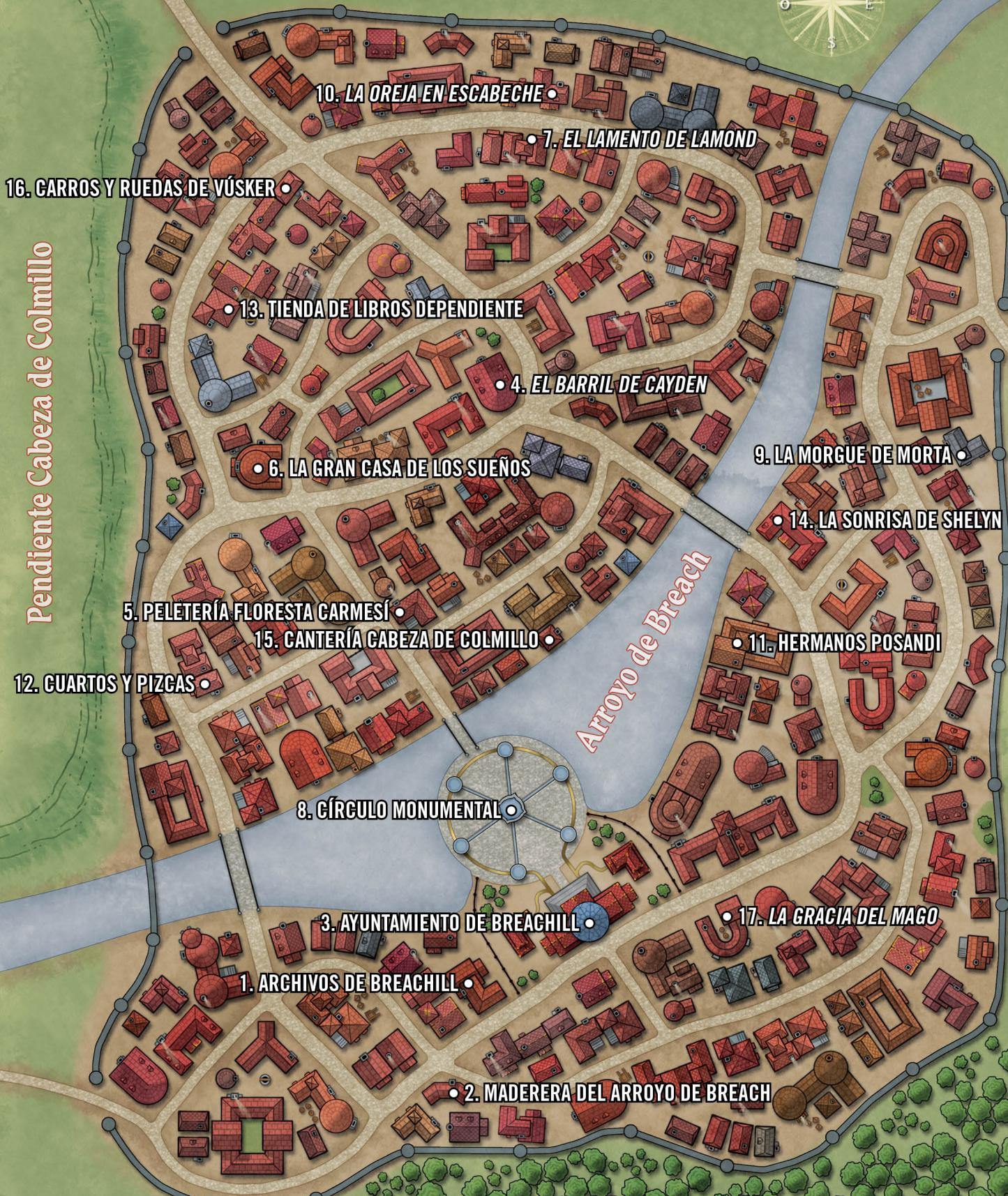
LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

por Amanda Hamon

Breachill



Pendiente Cabeza de Colmillo



0

300 PIES (90 M)

Floresta de la Marea Carmesí

PATHFINDER

AUTOR
Eleanor Ferron

TEXTOS ADICIONALES
Leo Glass, James Jacobs, Jason Keeley
y Owen K.C. Stephens

DESARROLLO
James Jacobs y Patrick Renie

JEFATURA DE DISEÑO
Logan Bonner

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

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MÁRGENES
Leonardo Borazio

CARTÓGRAFO
Jason Juta

ILUSTRACIONES INTERIORES
Diana Martinez, Alexander Nanitchkov,
Irina Nordsol, Kiki Moch Rizky, Firat Solhan,
Brian Valeza (Gunship Revolution)
y Denis Zhbakov

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO
Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECTOR CREATIVO
James Jacobs

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

EDITORIA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN
Dídac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

REVISOR

Luis Miguel Rebollar

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 6858-2021



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

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



SENDA DE AVENTURAS 1 DE 6

La Colina del Caballero Infernal

La Colina del Caballero Infernal

por Amanda Hamon

Capítulo 1: Los elegidos del Consistorio	4
Capítulo 2: La ciudadela en ruinas	12
Capítulo 3: La ciudadela inferior	30
Capítulo 4: Secretos de Breachill	44

Breachill, Puesto avanzado de los Secretos

por Amanda Hamon

Caja de herramientas de la Aventura

por Logan Bonner, Amanda Hamon, James Jacobs y Jason Tondro

El Anillo de Alseta y la Ira de Dahak	71
La historia de Mengkare	71
La Tríada Escarlata	73
Cronología de la campaña	75
Resumen de La Era de las Cenizas	76
Tesoros de la Colina del Caballero Infernal	77
Renali	78
Voz Lirayne	80
Warbal Zumbadora audaz	82
Anadi	84
Caparazón sepulcral	86
Corona infernal	87
Grauladón	88
Guardián de la puerta	89
Pájaro Emperador	90
Tixitog	91

EN PORTADA

Kyra y Merisiel se enfrentan a un guardián Caballero Infernal muerto viviente en esta emocionante portada de Leonardo Borazio.





LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Capítulo 1: Los elegidos del Consistorio 4

La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* comienza con una reunión rutinaria del Consistorio municipal de la población de Breachill. Sin embargo, antes de que los PJs lleguen a saber el tipo de aventura para el que podrían ser contratados por el Consistorio, ¡el Consistorio es presa de un terrible incendio!

Capítulo 2: La ciudadela en ruinas 12

Los héroes viajan a la Colina del Caballero Infernal y exploran la ciudadela en ruinas que se alza en su parte superior. Allí podrán hacer nuevos amigos, y seguramente se enfrenten a muchos enemigos antes de ayudar a una tribu de goblins en peligro.

Capítulo 3: La ciudadela inferior 30

Los héroes se adentran bajo la Ciudadela Altaerein, donde encuentran algo siniestro: un grupo aislado de sectarios llamados los Garras de ceniza, que anuncian una amenaza más seria: sus hermanos de los niveles inferiores.

Capítulo 4: Secretos de Breachill 44

Tras seguir un túnel secreto que conduce desde la ciudadela de los Caballeros Infernales hasta la población donde comenzó su saga, los héroes deberán averiguar cuánto antes quién está conspirando para usar el castillo con fines siniestros. Las pistas conducen a los héroes hasta un complejo de cuevas directamente conectado con el nivel más bajo de los dungeons de la ciudadela de los Caballeros Infernales. Allí se enfrentan a un poderoso líder de los sectarios y descubren un antiguo portal élfico, antes de que innumerables horrores caigan sobre Breachill, ¡y tal vez sobre todo Golarion!

¡ECHA UN VISTAZO A LA CAJA DE HERRAMIENTAS!

¡Bienvenido a la primera Senda de aventuras escrita para la Segunda edición de *Pathfinder*! Los lectores que estén familiarizados con nuestras anteriores Sendas de aventuras encontrarán, además de algunas mejoras estéticas (¡como la ilustración de la página opuesta, por ejemplo!), que la presentación de las aventuras en la nueva edición del juego no ha cambiado en gran medida. Sin embargo, hay un nuevo cambio importante, la Caja de herramientas de la aventura, que comienza en la página 70 de este volumen. Desde ahora, todas las aventuras contarán con su propia caja de herramientas, donde encontrarás reglas, consejos, monstruos nuevos, opciones para los jugadores y cualquier cosa que necesites para tu partida.

AVANCE DE LOS PERSONAJES

La Colina del Caballero Infernal está diseñada para jugar con cuatro personajes.

- 1 Los PJs comienzan esta aventura en el 1.^{er} nivel.
- 2 Los PJs deben estar en el 2.^º nivel antes de descender al dungeon de la Ciudadela Altaerein en el Capítulo 3.
- 3 Los PJs deberían alcanzar el 3.^{er} nivel tras superar dos alas del dungeon en el Capítulo 3.
- 4 Los PJs deben estar en el 4.^º nivel antes de entrar en el complejo de la caverna que rodea el Anillo de Alseta.

Los PJs deberían haber alcanzado el 5.^º nivel cuando completen la aventura.





CAPÍTULO 1: LOS ELEGIDOS DEL CONSISTORIO

Hace más de diez mil años, durante la legendaria Era de las Leyendas, un héroe élfico llamado Candlaron el Escultor creó los primeros portales élficos, inspirados en el que conecta Golarion con Castrovel. Estos portales, a los que llamó *aiudara*, permiten viajar de forma instantánea entre lugares distantes. Vinculó uno de ellos, ubicado en la capital élfica de Iadara, con un nexo de poder mágico que hay bajo una remota colina boscosa a muchos kilómetros al suroeste, en la convergencia de varias líneas Ley que vibraban de magia. Pero sus intentos de formar un nodo adecuado fueron en vano, pues la magia de portal de las primeras *aiudara* no funcionaba si sus destinos se superponían. La solución de Candlaron fue diseñar una cámara circular alrededor del nexo subterráneo de la línea Ley y luego crear otras cinco *aiudara* para construir un anillo de portales. Llamó a esta cámara el Anillo de Alseta, en honor a la semidiosa de las arcadas y las transiciones, y de la misma forma dedicó cada uno de los seis portales circundantes de la cámara a otras tantas divinidades élficas. El dedica-

do a Alseta era el Portal del Loto, conectado con Iadara. El Portal del Sueño estaba conectado con la costa occidental de Avistan y dedicado a Desna. El Portal del Ocaso, conectado con un punto muy al sur de Garund, estaba dedicado a Fineladlara, la diosa élfica de la arquitectura y el arte. El Portal del Cazador, conectado con las selvas de la Extensión de Mwangi, estaba dedicado a Ketephys, dios de la caza y la luna. El Portal de la Joya, conectado con una gran caverna bajo lo que llegaría a conocerse como las Montañas de los Cinco Reyes, se dedicó a Yuelral, la diosa élfica de los cristales y la magia. Finalmente, el Portal de la Venganza se encontraba conectado con una isla en el mar Humeante que algún día se conocería como Hermea, y estaba dedicado a Calistria.

En los siglos que siguieron, la desaparición de Candlaron, la devastación de la Gran Caída y el uso de los portales por el dios dragón Dahak para crear un avatar en Golarion, causaron estragos en el Anillo de Alseta, que tras miles de años más cayó en la oscuridad. Con el tiempo, el dragón de oro

Mengkare descubrió la red de portales y trazó un peligroso plan para asestar un golpe potencialmente mortal contra Dahak, aunque a un precio terrible. Encontrarás más detalles sobre estos acontecimientos y el plan de Mengkare en la Caja de herramientas de la aventura a partir de la página 70.

La vida continuó en la superficie sobre el Anillo de Alseta. Surgieron naciones de goblins que lucharon entre sí y cayeron. Los kélidos, nómadas humanos, deambularon por aquellos lares, como los imperiales taldanos y más tarde la nación chelia, y todos ellos reclamaron la colina para sí. Con el tiempo se conocería a aquella tierra como la nación de Isger, un estado sometido a Cheliax. Más tarde, en el 4550 RA, se fundó una misteriosa población llamada Breachill cerca de la colina. Esta población y sus extraños secretos se detallan en la sección que comienza en la página 62. Años después de la fundación de Breachill, una orden de los infames Caballeros Infernales eligió la población como lugar obvio para construir su fortaleza por la facilidad que ofrecía para defender la loma. Los Caballeros Infernales están entregados a una brutal persecución de la ley absoluta, y en particular la Orden del Clavo ha jurado combatir lo que sus miembros llaman los retrógrados lodos de la Naturaleza. La orden construyó su sede, la Ciudadela Altaerein, en la parte más alta, y desde entonces los lugareños la llaman la Colina del Caballero Infernal.

Los Caballeros Infernales descubrieron las ruinas del Anillo de Alseta mientras excavaban en la colina las criptas, subterráneos y dungeons de su fortaleza, aunque nunca llegaron a descifrar el propósito de los portales élficos que llevaban largo tiempo inactivos. Con el tiempo, los Caballeros Infernales se fueron de la Ciudadela Altaerein para mudarse a un hogar mucho más grande y caro al noroeste, en Varisia, quedando la fortaleza de la Colina del Caballero Infernal prácticamente abandonada. Dejaron un pequeño contingente de guardias durante unos años para vigilar las instalaciones. Pero a medida que la Orden del Clavo veía aumentar sus misiones en Varisia, tuvo que reorientar incluso este esfuerzo, y la ciudadela comenzó a quedar desatendida cuando su último cuidador la abandonó hace casi una década. Desde entonces, monstruos de todo tipo se han mudado a la fortaleza, así como una banda de goblins relativamente pacífica y autárquica.

Hace poco llegó un grupo nuevo a los dungeons de la ciudadela, una secta de adoradores de Dahak originaria de la Extensión de Mwangi en el lejano sur, llamada los Garris de ceniza. Este grupo en concreto se quedó aislado en los dungeons bajo la Colina del Caballero Infernal cuando sus líderes lograron activar temporalmente el Portal del Cazador. Hay dos grupos de sectarios de Dahak que quedaron incomunicados entre sí por un derrumbe reciente en la escalera principal de la fortaleza, y cada uno se encuentra en uno de los dos niveles del sótano. Un grupo de estos malvados, que carece de líder, acecha en el nivel superior del dungeon, mientras que el subcomandante Malarunk, un individuo verdaderamente peligroso, y varios de sus esbirros permanecen atrapados cerca del Anillo de Alseta, esperando impacientes que sus aliados del lejano sur reactiven el Portal del Cazador para volver a casa.

Mientras tanto, una conspicua semielfa sectaria de Norgorber llamada Voz Lirayne, que vive en Breachill, ha descubierto la existencia del Anillo de Alseta, y planea averiguar el modo de reactivarlo para ganarse el apoyo de la Tríada Escarlata, un grupo con el que está aliada. Pero a pesar de que trata de mantener el descubrimiento en secreto, alguna vez se le ha escapado algo hablando con su aprendiz, un mediano zalamerillo llamado Calmont. Calmont es un vago y un oportunista, que busca la forma de activar los portales en su propio beneficio.

Al inicio de la aventura empiezan a converger los cursos de estos acontecimientos. Cuando los héroes solicitan trabajo al Consistorio de Breachill, como es habitual en los aventureros de la zona, se desata el caos. Pronto queda claro que la causa del incendio está relacionada con la Colina del Caballero Infernal, y los héroes deberán descubrir las intrigas que se ciernen sobre la población, ¡porque las respuestas podrían ser la única forma de salvar Golarion!

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 1

En la primera parte de la aventura, los héroes se verán envueltos en una crisis desencadenada en el Consistorio de Breachill, pues serán los únicos capaces de salvar a los concejales y a la gente del pueblo allí reunida de un voraz incendio, así como de un frenético méfit de fuego. Los testigos aseguran que el pirómano huyó de la población en dirección a la Ciudadela Altaerein. Además, la apreciada embajadora de una tribu goblin afincada en la fortaleza está angustiada porque ha perdido el contacto con su gente, y le preocupan las señales de socorro en forma de humo que salen de las almenas de la ciudadela.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
**Los elegidos
del Consistorio**

Parte 2:
**La ciudadela
en ruinas**

Parte 3:
**La ciudadela
inferior**

Parte 4:
**Secretos de
Breachill**

Breachill

**Caja de
herramientas
de la aventura**

Bienvenidos a Breachill

Breachill es una próspera población situada en las estribaciones de las Montañas de los Cinco Reyes, en el este de Isger, y es el hogar de unos mil trescientos habitantes, la mayoría de ellos humanos, aunque con poblaciones notables de enanos, semielfos y gnomos. La población es anterior a su hito más notable, que se encuentra aproximadamente a 1 milla (1,6 km) al noreste, en lo alto de la Colina del Caballero Infernal: la Ciudadela Altaerein, la fortaleza de mal agüero (ahora abandonada) que antaño fuera el hogar de la orden de Caballeros Infernales del Clavo.

En el pasado, Breachill se congratulaba de ser la fuente de suministros de los Caballeros Infernales, quienes elogiaban la ordenada paz de la que disfrutaba la población. Hace ocho años, cuando la Orden del Clavo abandonó por completo la Ciudadela Altaerein para mudarse a su nuevo hogar en Varisia, los habitantes de Breachill se limitaron a encogerse de hombros y continuar subsistiendo, como siempre, de la agricultura, la artesanía y el trueque. Hoy en día, el sentido común recomienda evitar la ciudadela, que sirve de refugio aislado para grupos pacíficos que no quieren ser molestados, aunque también se rumorea que está infestado de monstruos peligrosos.

Los PJs tendrán sus razones para estar en Breachill, ya sean lugareños o visitantes, héroes o alborotadores, pero puedes usar la *Guía del jugador de La Era de las Cenizas*, una descarga gratuita disponible en el [Dropbox](#) de Devir, para ayudar a tus jugadores a responder a estas preguntas y preparar a los personajes para la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*.

Consulta el atlas que comienza en la página 62 para saber más sobre Breachill.

AUDIENCIA CON EL CONSISTORIO

El gobierno municipal de Breachill tiene un largo historial de contratación de aventureros para que se hagan cargo de aquellos desafíos que afrontan sus habitantes y que superan los deberes de la Guardia. El comerciante que espera un cargamento de mercancías que aún no ha llegado, el pastor al que misteriosamente se le ha muerto todo el rebaño de cabras durante la noche, el agricultor cuya cosecha ha quedado arruinada o ha sido robada; se considera que investigar y resolver cualquiera de estos problemas son trabajos adecuados para aventureros, y por lo tanto, el Consistorio de Breachill usa sus recursos para contratar héroes según sea necesario. La reunión mensual conocida como la Reunión de héroes es diferente a las reuniones de gobierno habituales, una táctica para separar los problemas de este tipo de los asuntos municipales ordinarios que muestra a la gente del pueblo que el Consistorio suele conceder más importancia a los asuntos de la población.

El gasto de dinero público para contratar a los aventureros que ayudarán a los ciudadanos tiene varios propósitos, en lo que respecta a los líderes de Breachill. Primero, proporciona a la ciudadanía una forma oficial y totalmente

financiada de buscar ayuda cuando han agotado todas las demás opciones. En segundo lugar, permite que la Guardia de la población se centre en delitos comunes y amenazas mundanas para la seguridad de los ciudadanos. Y en tercer lugar, proporciona experiencia a los aventureros locales, y permite que el Consistorio evalúe a héroes de otras ciudades, cuya presencia y talentos considera beneficiosos para la población, en recuerdo del héroe Lamond Breachton, el patrón original de Breachill, que salvó a sus fundadores.

El Consistorio celebra una Reunión de héroes mensual expresamente para escuchar las peticiones de los habitantes que desean que la población contrate aventureros en su nombre. Al final de la audiencia de cada habitante que se presenta ante el Consistorio, sus miembros discuten la petición y votan si le asignarán fondos públicos. Suelen presentarse una o dos peticiones al mes y se aprueban casi todas. A continuación, el Consistorio ofrece las peticiones aprobadas a los aventureros presentes en la reunión por si desean aceptar el desafío. Los héroes que buscan trabajo suelen acudir a estas reuniones con una lista de méritos preparada, y se contrata a un número apropiado de candidatos adecuados para cada trabajo. Se espera que los aventureros informen regularmente al peticionario y al Consistorio tras la reunión. Los héroes que superan el desafío asignado reciben un generoso pago en piezas de oro y un trato preferente en futuros trabajos oficiales que responden a los talentos que han demostrado.

Al comienzo de *La Colina del Caballero Infernal*, los PJs son aventureros que planean asistir a la Reunión de héroes de ese mes en busca de trabajo. Por tanto, cada PJ debe tener una razón para estar allí, aunque los motivos pueden diferir entre sí. Cada PJ tiene que decidir por qué quiere pedir trabajo al Consistorio. Antes del comienzo de la aventura, sugiere a los jugadores la posibilidad de que los personajes se conozcan o tenga alguna vinculación entre ellos.

En la *Guía del jugador de La Era de las Cenizas* se recoge una lista de ideas para determinar por qué un PJ buscaría trabajo en el Consistorio de Breachill, cada una de ellas relacionada con uno de los nuevos trasfondos que también aparecen en dicho documento.

ANTES DE LA REUNIÓN DE HÉROES

En las décadas transcurridas desde que el Consistorio de Breachill celebra Reuniones de héroes mensuales, se ha desarrollado un número destacable de tradiciones locales en torno al evento. Muchos de los aventureros que acuden a solicitar los trabajos descritos en la reunión visitan *La Gracia del Mago*, una popular taberna cercana, antes de que comience la reunión. Unos se dedican a los tradicionales brindis por la buena suerte, mientras que otros socializan con la gente de la población a la espera de ser contratados, y los hay que prefieren sondear a otros aventureros con los que podrían acabar trabajando, o rivalizando por los trabajos disponibles.

Los PJs tienen la opción de participar en algunas de estas tradiciones locales en *La Gracia del mago*, o pueden visitar todos los lugares que quieran en Breachill antes de que comience la reunión, que empieza a mediodía, por lo que todos los negocios de la población están abiertos con normalidad.

De todos modos, resulta que los PJs son los únicos aventureros que buscan trabajo en esta reunión concreta. Los PJs que se encuentren en el mismo lugar de antemano deberían tener la oportunidad de conocerse, si aún no lo han hecho, y hablar de la inminente reunión, sus objetivos o cualquier otra cosa que les parezca.

EXTERIOR DEL CONSISTORIO

Los PJs deben dirigirse al Consistorio hacia el mediodía. Allí se encuentran con una pequeña multitud apiñada fuera del edificio esperando a que llegue la hora señalada. En total hay congregados alrededor de cuarenta ciudadanos fuera del edificio, charlando y pasando el tiempo hasta que comience la reunión.

Es buena idea compartir el mapa de Breachill (que se encuentra en la contraportada de este libro y en la *Guía del jugador de La Era de las Cenizas*) con los PJs al comienzo de la aventura. Cuando se lo enseñes, indica por dónde aparecen los PJs, así como el Círculo de la Fuente y el Consistorio de Breachill, su destino. De esa forma los jugadores podrán visualizar los alrededores y estarás señalando de forma sutil la ubicación de las bombas de agua del exterior del Consistorio. Es probable que los PJs no den mucha importancia a las bombas por el momento, pero les será útil saber dónde están durante el incendio que se avecina.

Si los PJs dedican un momento a hablar con la gente reunida en el exterior, los lugareños se muestran amigables y muy interesados en ellos como aventureros, sin importar sus orígenes o motivaciones. Algunos ciudadanos han llevado a sus hijos consigo para que conozcan a los nuevos héroes, y los jóvenes están encantados de ver a los aventureros que se enfrentarán a cualquier potencial desafío. La mayoría de quienes asisten a la reunión, lo hacen para estar al tanto de las noticias sobre lo que preocupa a sus vecinos, aunque algunos están allí por la curiosidad de ver a los aventureros que pueden aparecer. Puedes servirte de las preguntas que los lugareños formulan a los PJs para darle a cada jugador la oportunidad de describir la apariencia y los objetivos de su personaje.

Mientras los PJs esperan el comienzo de la reunión, pueden ver a una goblin bien vestida y de aspecto diligente

paseando sin alejarse de las puertas principales del edificio. Tiene las manos entrelazadas a la espalda y murmura para

sus adentros, ajena a todo lo que la rodea. Un PJ que se encuentre a menos de 15 pies (4,5 m) de ella puede oír fácilmente lo que dice. “Mis Zumbadores audaces”, se lamenta en un tono angustiado. “¿Por qué no tengo noticias de mis Zumbadores audaces? ¿Estará mi gente atrapada en la ciudadela?”.

Superar una prueba de Sociedad CD

12 revela que los Zumbadores audaces son una pequeña tribu local de goblins que vive en la Ciudadela Altaerein, la fortaleza abandonada de los Caballeros Infernales que se encuentra al noreste. La mujer proporciona esta información tan pronto como le preguntan qué la preocupa tanto. Si los PJs hablan con ella, se disculpa por encontrarse tan distraída y adopta un aire solemne si entablan conversación. Algunas preguntas posibles de los PJs y las respuestas se detallan a continuación.

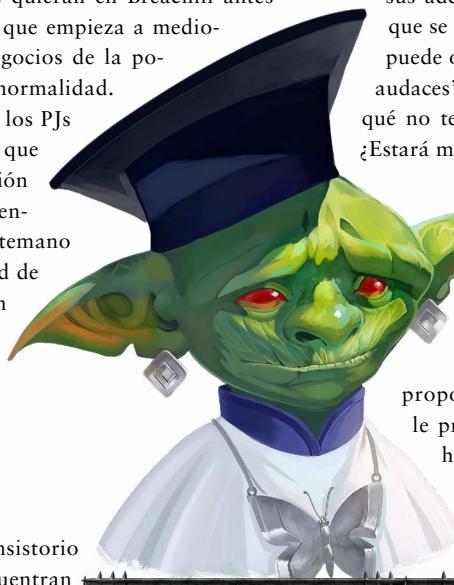
¿Quién eres? ¿Cómo te llamas? “Por favor, permitidme que me presente.

Soy Warbal, embajadora de los goblins

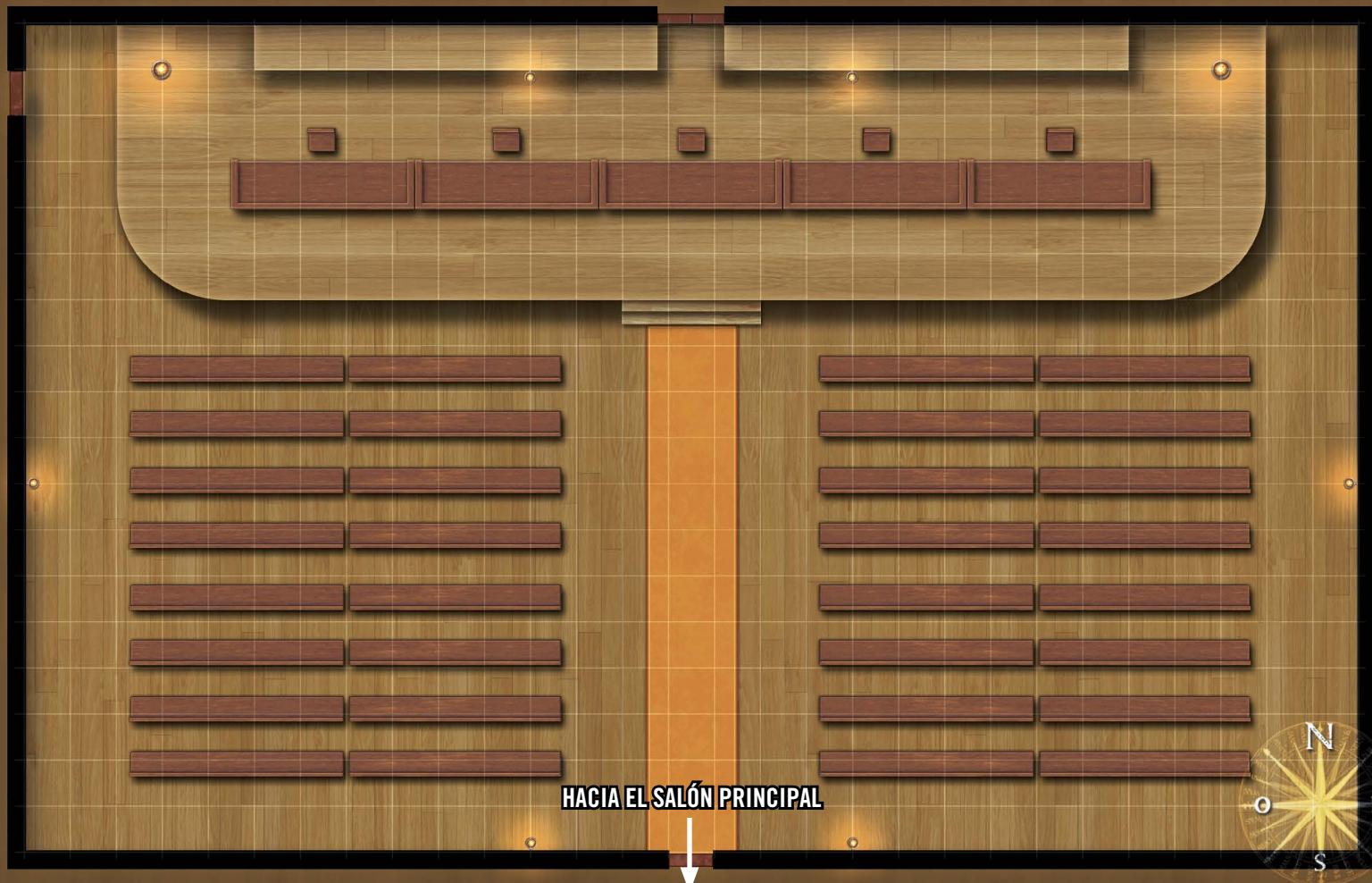
Zumbadores audaces de la Colina del Caballero Infernal. Es un gran honor servir a mis conciudadanos de Breachill como representante oficial de los Zumbadores audaces en la población. Me comunico con los Zumbadores audaces, les informo de las inquietudes e intereses de la población e intercedo por la tribu. Es un deber que me tomo muy en serio. Después de todo, son mi gente. Por ese motivo estoy aquí hoy, y por eso estaba distraída. Espero que me disculpéis”.

¿Quiénes son los Zumbadores audaces y por qué estás preocupada por ellos? “Los Zumbadores audaces somos una tribu de goblins que ha vivido pacíficamente y de forma aislada durante años en la Ciudadela Altaerein, la antigua fortaleza de los Caballeros Infernales en la colina que hay a las afueras de la población. Por lo general, me reúno cada dos semanas con Helba, la jefa de la tribu, en el camino que conduce a la fortaleza. Comentamos las noticias, le transmito las preocupaciones de la población y escucho cualquier inquietud de la tribu para trasladársela al Consistorio. Es una relación de suma importancia, y normalmente Helba es puntual. Pero ha faltado a nuestras dos últimas citas y he visto columnas de humo en lo alto de la ciudadela. El humo es de color rojo calcáreo, el color tradicional de socorro de la tribu. Temo que los Zumbadores audaces estén en peligro, o que algo terrible les haya sucedido. Estoy muy preocupada”.

¿Por qué acudes a la reunión del Consistorio? “Estoy segura de que algo malo les ha ocurrido a los Zumbadores audaces. Su líder, Helba, no faltaría a nuestra cita dos veces seguidas sin razón alguna, y la tribu no mandaría



Warbal Zumbadora audaz



ACONTECIMIENTO 1: LA REUNIÓN DE HÉROES

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

señales de socorro si no ocurriera algo terrible. Quiero transmitir esta información al Consistorio y pedirle que contrate aventureros para que contacten con mi tribu".

¿Podemos ayudar de alguna forma? "Vosotros sois aventureros! ¿Me equivoco? Sois precisamente los héroes que espero que contrate el Consistorio en mi nombre. Pero recordad que el sistema se ha establecido por una razón. Venid conmigo a la reunión y escuchad mi petición. Si sois capaces de acometer la tarea, os ruego que ofrezcais vuestros servicios al Consistorio. ¡Puede que sea la única esperanza de mi tribu!".

La Reunión de héroes

Una vez que los PJs invierten suficiente tiempo para conversar con la gente de la población y conocer a Warbal, llega el mediodía y la multitud congregada entra en el edificio, mientras los niños reunidos salen corriendo a jugar. Cuando los PJs entran en el Consistorio, los guardias apostados en las puertas delanteras los conducen a la cámara del Consistorio, cuya entrada está al otro lado del pasillo principal. Los guardias salen un instante antes de que comience la reunión y se quedan de pie tras la puerta sur de la cámara.

Ya dentro de la cámara del Consistorio (ver el plano de más arriba), los PJs ven que la sala está organizada como un auditorio, con un pasillo alfombrado que separa varias filas de bancos en dos secciones. La alfombra conduce a un pequeño tramo de escalones y a un estrado elevado. Sobre el estrado hay una gran mesa separada en cinco partes, donde están sentados los cinco miembros del Consistorio de Breachill hablando en voz baja entre sí mientras esperan a que dé comienzo la reunión. En la mesa hay placas de bronce deslustrado con los nombres de los miembros del Consistorio frente a cada silla. De este a oeste, los nombres son Jorsk Hinterclaw, Melma Ann Sendari, Greta Gardania, Trini Sprizzlegig y Quentin Posandi. Melma, Greta y Quentin son humanos, Jorsk es un enano y Trini es una gnoma. Si los PJs no acierran a leer las placas, obtendrán fácilmente esta información superando una prueba de Sociedad CD 10 o preguntándole a cualquier persona de la multitud allí reunida. Además, superar una prueba o conversar con la multitud revela que Greta Gardania, que está sentada en el centro del escritorio, es la presidenta del Consistorio y la encargada de dar comienzo a la reunión.

Hay cuarenta ciudadanos en total congregados para la reunión, además de los PJs y los concejales. Se trata de las mismas personas que estaban fuera del edificio esperando a que comenzara la sesión, por lo que los PJs pueden reconocer a la gente con la que hablaron u optar por sentarse con cualquier amigo recién hecho.

Lee en voz alta o explica lo siguiente para poner en marcha esta escena.

Una mujer severa, de cabello oscuro, profundas arrugas en la frente y ojos amables, hace callar a la multitud reunida dando un golpe seco en la mesa con el mazo.

“Bienvenidos, vecinos y amigos...” comienza diciendo la mujer de cabello oscuro, con una voz profunda que se extiende por la habitación, “...a la Reunión de héroes mensual del Consistorio de Breachill. Soy la presidenta del Consistorio, Greta Gardania, a vuestro servicio. En nombre de mis colegas aquí presentes, os prometo que escucharemos y consideraremos la petición de hoy con la mayor discreción y cuidado. No hay existencia sin comunidad, como dice el fuero de nuestra población”.

“Hay una petición en el orden del día. La señorita Warbal, nuestra embajadora de los Zumbadores audaces de la Colina del Caballero Infernal, solicita ayuda de héroes para una cuestión de suma importancia. Escuchemos lo que le preocupa de su boca, ¿de acuerdo? ¿Señorita Warbal?”.

Al ser convocada, Warbal sale de la primera fila de bancos. La peripuesta goblin se dirige al pie de los escalones de la tarima. Se aclara la garganta y comienza su discurso ante el Consistorio.

“Estimados concejales” dice Warbal con un tono de voz agotado. “Ha pasado más de un mes desde la última vez que contacté con los Zumbadores audaces. Temo que algo terrible les haya sucedido. Es más, he visto la señal de socorro de mi gente en lo alto de la Ciudadela Altaerein...”.

Antes de que la goblin pueda continuar con su petición, la puerta del lado occidental de la sala se abre de golpe y un joven, con los ojos muy abiertos por el pánico, irrumpió corriendo mientras grita y agita las manos manchadas de tinta. Tras él, una nube de humo negro y llamas invaden la habitación: “¡Fuego! ¡Es un incendio! ¡Huid todos!”.

RISAS ENTRE EL HUMO

MODERADO 1

Alguien ha prendido fuego al salón que se encuentra al otro lado de la puerta oeste de la cámara del Consistorio, con la intención expresa de poner fin a la reunión; consulta la sección **Criatura** para saber más sobre lo que ha sucedido. Los PJs deben centrarse por el momento en ayudar a los asistentes y concejales a escapar del incendio, extinguirlo, o ambas cosas. Tan pronto como el fuego se extiende a la cámara, los concejales comienzan a bajar del estrado y le gritan a la multitud que mantenga la calma. Pero los cuarenta espectadores están aterrizados: gritan,

saltan de sus bancos y se empujan intentando salir. Consulta la sección **Espectadores en peligro** de la página 10 para saber más.

Criatura: en el caos desencadenado por el incendio, mientras docenas de asustados habitantes de la población huyen presas del pánico, un pequeño méfit de fuego se cuela por la puerta occidental de la cámara. Esta criatura elemental incandescente es un rudimentario aliado de Calmont, el oportunista que ha provocado el fuego. Calmont usó un pergamo mágico que descubrió (y robó) en la librería de su señora Voz para conjurar al méfit a las afueras de la población, después de formular su plan para interrumpir la reunión, y logró convencer a la criatura para que lo ayudase a sembrar el caos en la misma. Calmont espera que, por descontado, la gente de la población y los PJs echen la culpa del incendio al méfit y no busquen otras causas, un plan que tiene evidentes fisuras si los PJs logran capturar al méfit con vida.

En cuanto el méfit se lanza al interior de la cámara, se da cuenta de que los PJs son la amenaza más importante. Se enfrenta en combate con el PJ más cercano que trata de detenerle o de apagar el fuego. Si ningún PJ hace ninguna de las dos cosas, el méfit se limita a reír alegramente a carcajadas mientras se dedica a usar sus ardientes poderes para propagar el fuego más rápidamente. Consulta la sección del méfit de fuego en la página 11.

MÉFIT DE FUEGO

CRÍATURA 1

Bestiario, pág. 151

Iniciativa Sigilo +6

Peligro: el aspecto más peligroso de este encuentro es, con diferencia, la rápida propagación del fuego por las cámaras del Consistorio. Las secciones posteriores detallan cómo pueden rescatar los PJs a los espectadores y cómo se comportan los concejales, los guardias y el méfit de fuego durante el incendio.

INCENDIO EN EL CONSISTORIO

PELIGRO 1

COMPLEJO | **MEDIOAMBIENTAL** | **FUEGO**

Sigilo -10; el modificador a la iniciativa es +5

Descripción El fuego devora la puerta oeste y un área de 10 pies (3m) por 10 pies (3m) contigua al este, y luego se propaga en cada uno de sus turnos.

Inutilizar Es necesario apagar las llamas para eliminar el peligro.

Si la cantidad de agua es pequeña (como la de *crear agua* o *empujón hidráulico*), puede apagar las llamas en una superficie de 5 pies (1,5m). Cantidades más grandes de agua, como un cubo lleno, extinguen normalmente el fuego en un área de 10 pies (3m) por 10 pies (3m) (o 4 casillas en alguna otra disposición). Lanzar un cubo de agua sobre las llamas requiere una acción de Interactuar. Un odre de agua no contiene suficiente agua ni siquiera para apagar 1 casilla de fuego. El frío también puede apagar el fuego, pero sólo si puede afectar un área; el frío es normalmente menos efectivo que el agua, por lo que un vial de escarcha puede apagar una casilla de fuego y *rayo de escarcha* no tiene el menor efecto.



El Círculo de la Fuente, situado a las puertas del Consistorio, tiene varias bombas de agua operativas que están demasiado lejos, y no resulta práctico que un PJ cargue con el agua de un lado a otro. Sin embargo, un PJ puede organizar a los espectadores más calmados para que formen una cadena de cubos. Se necesitan quince espectadores (entre los que puede haber personas rescatadas por los concejales y los PJs) para formar la cadena, y dos asaltos para que la gente de la población se alinee y comience a bombar agua desde el Círculo de la Fuente. A partir del tercer asalto, los PJs dispondrán de un cubo de agua para usarlo en la entrada sur de la cámara al comienzo del turno de cada PJ. Los participantes en una cadena de cubos forman una fila fuera de la cámara y no sufren daños por inhalación de humo.

Si un PJ quiere transportar el agua, tiene que recorrer 150 pies (45 m) desde la puerta sur de la cámara hasta una bomba, por lo que necesita 6 acciones para llegar a las bombas o volver. Llenar un cubo requiere una acción de Interacción.

Se puede optar por otros métodos a tu elección para controlar el fuego. Por ejemplo, los PJs podrían encontrar algo con lo que cortar el avance del fuego, o usar una capa para apagar parte de las llamas.

Rutina El fuego se expande en su turno una cantidad de casillas igual a la mitad de la cantidad de casillas que ocupa actualmente, como mínimo una. Tú determinas las casillas exactas por las que se extiende el fuego, que generalmente son aquellas con los materiales más inflamables. Cualquier criatura que termine su turno junto a las llamas sufrirá 1d6 de daño por fuego, y cualquier criatura dentro de las llamas sufrirá 4d6 de daño por fuego. Ambos casos tienen una salvación de Reflejos CD 17. Las llamas sólo pueden afectar a una criatura una vez por asalto. Para simplificar, calcula el daño infligido sólo a los PNJ y sus aliados, no al resto de los espectadores presentes; el Turno 5 y el Turno 7 incluyen instrucciones sobre su estado.

El fuego tiene un efecto adicional en cada uno de sus turnos después del primero.

Turno 2 La puerta norte de la cámara se abre y las llamas irrumpen incendiando el área de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m) frente a la puerta. Todos los frentes se propagan en los turnos posteriores a la velocidad indicada anteriormente. Si se unen varios frentes, se convierten en un solo fuego para este propósito.

Turno 4 Las criaturas presentes en la sala sufren 1d6 de daño por inhalación de humo al final de sus turnos. Cualquiera que usa una acción de Interacción para atarse un trapo húmedo alrededor de la nariz y la boca, u otra solución creativa, reduce el daño a la mitad.

Turno 5 Los espectadores que permanecen en el interior de la sala quedan inconscientes por las quemaduras y la inhalación de humo.

Turno 7 Los espectadores que permanecen en el interior de la sala mueren.

Espectadores en peligro: tan pronto como se declara el fuego, los espectadores se levantan de un salto y vuelcan los bancos presa del pánico, intentando escapar rápidamente y pisándose unos a otros. Ambas secciones de bancos son consideradas terreno difícil durante este encuentro. Algunos de los espectadores conseguirán levantarse y escapar de la cámara con la ayuda de los concejales, pero otros están aterrados o atrapados entre los bancos o entre sí y necesitan auxilio o no escaparán del fuego ilesos. Los PJs deben ayudar a veinte espectadores en total, diez a cada lado de la sala y distribuidos al azar, antes de que pierdan el conocimiento por inhalación de humo o algo peor.

Los espectadores evitan las llamas pero no pueden salir de la sala por sí mismos, y necesitan ser rescatados por los PJs. Para simplificar, el peligro indica en qué momento pueden quedar inconscientes o morir.

Rescate de espectadores: los PJs pueden sacar a dos espectadores a la vez por la puerta sur de la sala. Cuando el PJ se encuentra en la parte correspondiente de la misma, necesita 3 acciones para rescatar a los espectadores, que consisten en localizar a los espectadores, calmarlos y acompañarlos hasta la salida. No es necesario llegar hasta los espectadores; el PJ sólo necesita estar en el mismo lado de la sala que ellos. Varios PJs pueden trabajar juntos para ayudar a espectadores agrupados. Dos PJs pueden ayudar a seis espectadores a la vez si trabajan juntos, si los PJs y los espectadores a los que están ayudando se encuentran todos en el mismo lado de la sala. Cuando los espectadores empiezan a perder el conocimiento, los PJs sólo pueden sacarlos de la sala de uno en uno, ya que tienen que levantar o arrastrar al espectador inconsciente, y es necesario especificar que el PJ se desplaza hasta la posición de esa persona. Dos PJs pueden trabajar juntos para ayudar a cuatro espectadores inconscientes a la vez.

Concejales de la población: los concejales pasarán el encuentro ayudando a escapar a los espectadores de la cámara, a menos que los PJs les den otras instrucciones. Cada uno de los cinco concejales ayudará a escapar a un espectador en el segundo, tercero, cuarto y quinto asaltos, hasta un total de cuatro espectadores por concejal y veinte entre todos (los PJs deben rescatar a los otros veinte). Sin embargo, si los PJs gritan instrucciones a uno o más de los concejales para que hagan algo, estos escuchan dispuestos a los héroes y las siguen, aunque los PJs tendrán que ayudar a los espectadores que sean rescatados por ellos. Pueden dar instrucciones a los concejales para que hagan cualquier cosa, excepto combatir al méfit de fuego.

Los concejales pueden recibir instrucciones para traer cubos de agua del Círculo de la Fuente, en cuyo caso la tarea requiere la misma cantidad de acciones que para un PJ. Otra opción es que los concejales formen la cadena de cubos. Cada concejal dedicado a esta tarea reduce en uno el número de asaltos necesarios para formar la

cadena (hasta un mínimo de 0 asaltos, comenzando tan pronto como se ha rescatado a quince espectadores). Puedes incentivar el uso de los concejales de manera creativa.

Guardias: a menos que los PJs den la voz de alarma sobre lo que está sucediendo al comienzo del encuentro, los guardias apostados en el exterior de las puertas de la cámara intentan determinar la causa del incendio y atrapar al autor. Si los PJs alertan a los guardias de la presencia del méfit, uno de ellos responde y se enfrenta a la criatura al comienzo del siguiente asalto. En ese caso, se necesitan tres asaltos para vencer al méfit. Para simplificar, no será necesario jugar pormenorizadamente este combate.

Si lo prefieres, los PJs pueden indicarle a un guardia o a ambos que ayuden a escoltar a los espectadores o a apagar el fuego. Si los PJs quieren localizar a los guardias en un momento posterior, deben pasar el asalto completo buscando al guardia o guardias.

Méfit de fuego: si ningún PJ se enfrenta al méfit de fuego en combate, o todos ellos están tratando de apagar el fuego y ningún guardia lo confronta, la criatura pasa sus turnos avivando el fuego con su ígnea naturaleza interior. Cada asalto, el méfit de fuego se desplaza a una parte aleatoria de la sala y luego usa dos acciones para prenderle fuego a un área de 5 x 5 pies (1,5 m x 1,5 m) de la cámara del Consistorio. Estos fuegos se propagan al mismo tiempo que los más grandes y al mismo ritmo.

Recompensa en PX: por cada espectador salvado, concede al grupo 5 PX (hasta un máximo de 100 PX). Si el grupo apaga el fuego completamente, concédeles 30 PX adicionales.

SECUELAS DEL INCENDIO

Una vez que los PJs han ayudado a los espectadores a escapar, apagado el fuego o huido del edificio en llamas, se encuentran en el exterior del Consistorio con los supervivientes conmocionados por la terrible experiencia. Instantes después, los concejales surgen de entre el gentío manchados de hollín, y Greta Gardania silba ruidosamente para llamar la atención de la asustada multitud.

Lee en voz alta o explica lo siguiente en ese momento.

Greta Gardania mira a su alrededor y abraza a algunos de los ciudadanos que están a su lado, mientras otros la aplauden cansadamente en agradecimiento por estar vivos. “¿Qué locura acaba de suceder? ¡Esto no puede ser un accidente! ¿Alguien ha visto algo?”.

Uno de los guardias que estaban apostados fuera antes de que comenzara el fuego levanta la mano y habla. “Sí” dice exhausto el cansado hombre uniformado. “Los empleados lo vieron todo. Ha sido Calmont, ese canalla aprendiz de librero. Prendió fuego a la sala contigua de la cámara. ¡También liberó a ese monstruo de fuego entre la multitud!”.

La segunda guardia lo confirma a gritos. “¡Así es!” dice la solemne y recia mujer. “¡Y los testigos en el exterior del edificio lo vieron correr hacia la Colina del Caballero Infernal!”.

Una ola de sorpresa y preocupación recorre la multitud al oír esta información, incluida la característica voz de Warbal. “¡La ciudadela! ¡Mis Zumbadores audaces!”.

Greta levanta una mano con autoridad y la multitud empieza a calmarse. “Amigos, llegaremos al fondo de todo esto” les asegura. “Pero no podemos hacerlo solos. ¿Dónde están los héroes que acudieron hoy? Héroes, ¿estáis dispuestos a investigar la Colina del Caballero Infernal?”.

En ese momento los PJs deberían presentarse al Consistorio y explicar sus méritos como héroes. Independientemente de cómo lo hagan, Greta y los demás concejales se mostrarán de acuerdo en contratar a los PJs para contactar con los Zumbadores audaces, localizar a Calmont en la ciudadela y llevarlo ante la justicia, o al menos capturarlo e interrogarlo. Si los PJs ayudaron a todo el mundo a escapar del fuego, Greta se lo agradece con efusividad y entrega al grupo dos pociones curativas menores para ayudarlos en los desafíos que puedan aguardarles en la Colina del Caballero Infernal. Si los PJs extinguieron el incendio por completo, Greta obsequia al grupo con un antídoto menor y un antiplaga menor como agradecimiento. Si lograron ambas cosas, les da todos estos objetos, así como 50 pp a cada uno.

En cualquier caso, Greta agradece a los PJs la ayuda brindada durante el incendio. Ofrece a los PJs 10 po por el trabajo de contactar con los Zumbadores audaces y 10 po por encontrar a Calmont, especificando que lo traigan con vida a la población para interrogarlo, si es posible. Las recompensas se abonarán tan pronto como los PJs completen las tareas asociadas. Los PJs pueden dirigirse a la Colina del Caballero Infernal cuando quieran, aunque Greta y los demás ciudadanos les apremian para hacerlo tan pronto como reúnan las provisiones necesarias. Después de todo, ¡no hay tiempo que perder para encontrar al pirómano, ayudar a los goblins y descubrir qué siniestro misterio acecha en la Colina del Caballero Infernal!



Greta Gardania



CAPÍTULO 2: LA CIUDADELA EN RUINAS

La Ciudadela Altaerein, anterior fortaleza de los Caballeros Infernales se encuentra a poco más de una milla (1,6 km) al noreste de Breachill, al final de un camino rocoso pero bien delimitado que asciende por las suaves laderas de la Colina del Caballero Infernal. Se sabe que el trayecto hasta la Ciudadela Altaerein es bastante seguro, por lo que los PJs podrían elegir Aligerar como actividad de exploración (*Reglas básicas*, pág. 479). El resto de actividades de exploración tienen poco más que ofrecer a los PJs. Una vez comiencen a explorar la ciudadela en firme, puedes preguntarles qué quieren hacer y determinar sus actividades de exploración. Sin embargo, la localización es suficientemente pequeña como para ir de sala en sala en un mapa.

Cuando los PJs se aproximen a la Ciudadela Altaerein, lee en voz alta o explica lo siguiente.

Una amenazadora estructura de piedra ruinosa y almenas aún imponentes se eleva sobre la cima de la colina, aunque la Natu-

raleza empieza a invadir el lugar. Columnas de humo rojo, que la embajadora Warbal interpreta como señales de socorro de los goblins Zumbadores audaces, ascienden desde el tejado de la torre central de la fortaleza. El lugar no puede ser otro que la Ciudadela Altaerein, el infame hogar anterior de la orden de Caballeros Infernales del Clavo, ahora en ruinas. Las grandes puertas del centro de la torre están entornadas, lo cual no es sorprendente, ya que nadie se ha cuidado de la instalación en años.

Si los PJs abandonan la población inmediatamente después de la Reunión de héroes, no tardan en llegar ante las puertas de la Ciudadela Altaerein. En ese caso, encontrarán fácilmente un cerro cercano bastante cómodo y defendible en el que acampar, y la noche transcurre sin incidentes.

Si los PJs le piden a Warbal que los acompañe en su viaje, acampa gustosa con ellos y usa el campamento como su base de operaciones durante esta aventura. A pesar de sus modales y apariencia refinados, conoce bien los entresijos

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 2

Los PJs se ponen en marcha en dirección a la ciudadela erigida en la cima de la Colina del Caballero Infernal, y una vez allí, encuentran un edificio abandonado lleno de monstruos oportunistas, decoraciones desvencijadas de los Caballeros Infernales y problemas de la infraestructura que bloquean muchas de las escaleras principales. Cuando los héroes se encuentran por fin con los goblins Zumbadores audaces en el adarve, descubren que hay una puerta secreta que conduce a una amenaza aún mayor, y deben enfrentarse a la horrenda criatura que tiene acorralados a los goblins.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

de la supervivencia y ha traído todos los suministros y herramientas que necesita para una estancia prolongada fuera de la ciudadela. Se niega educadamente a entrar en la ciudadela con los PJs, aludiendo a los indudables peligros que alberga, pero aceptará gustosa ser su contacto exterior y vigilar sus caballos, si los héroes lo desean.

Los PJs no necesitan pruebas de habilidad para ver las señales de humo que salen de la parte superior de la ciudadela. Además, ya deberían saber que las señales de socorro están relacionadas con los goblins Zumbadores audaces desaparecidos, según explicó Warbal durante la Reunión de héroes, pero si los PJs no se dieron cuenta de este hecho, pueden hacer una prueba de Sociedad CD 12 para percatarse.

Superar una prueba de Artesanía CD 15 o Saber de arquitectura CD 13 revela que las fortalezas del estilo de la Ciudadela Altaerein se construyen generalmente con escaleras de acceso a todos los puestos de vigilancia o adarves. Por lo tanto, aventurarse en el interior de la ciudadela es la mejor forma de encontrar un camino hacia los goblins, que presumiblemente están acampando dentro o incluso atrapados. Usa el plano de la página 14 para gestionar los encuentros de este capítulo; recuerda que la escalera que conduce a las almenas se encuentra en el área A12.

A continuación se explican algunos detalles generales del primer piso y el adarve de la ciudadela.

Perímetro de la ciudadela: la frondosa vegetación ha rebasado el perímetro de la ciudadela. Lo que otrora eran arbustos cuidados se han convertido en zarzas salvajes que rodean todo el edificio. Como resultado, el perímetro de 10 pies (3 m) de ancho de la ciudadela es terreno difícil.

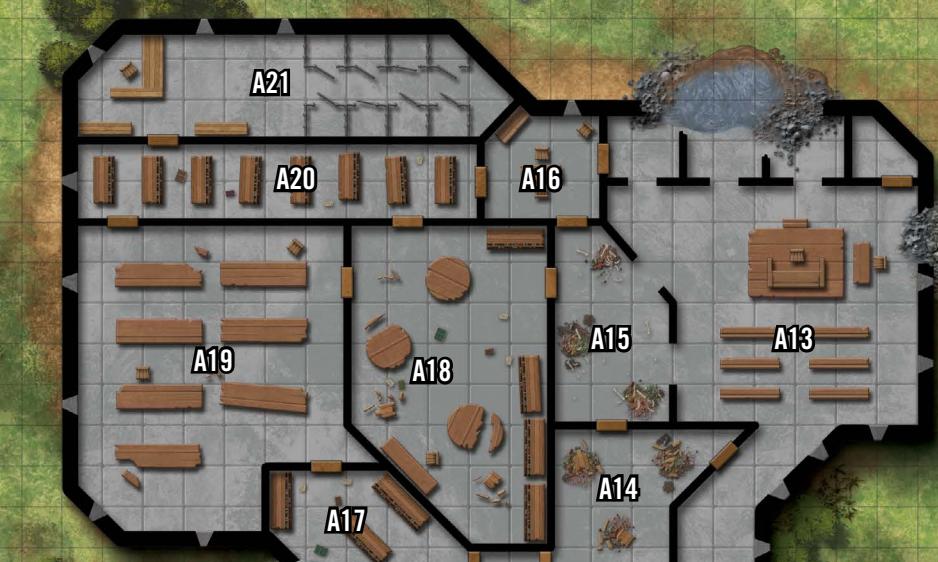
Muros desmoronados: la mayor parte de la estructura exterior de la ciudadela sigue en buen estado. Sin embargo, el plano de la página 14 muestra varios puntos donde los muros exteriores se han derrumbado o desplomado por completo, exponiendo a los elementos el interior de la ciudadela. Estas secciones desmoronadas del muro son terreno difícil, pero permiten el acceso a los PJs a la cámara de la ciudadela en el lado opuesto del muro sin pasar por las puertas principales de Altaerein. El exterior de los muros es muy empinado y escalarlos una actividad peligrosa por las piedras sueltas. Como resultado, se necesita superar una prueba de Trepar CD 20 para escalar los muros, algo que un PJ que supere una prueba de Artesanía CD 10 puede advertir al grupo antes de intentarlo.

Puertas: a menos que se indique lo contrario, las puertas de madera de la Ciudadela Altaerein están cerradas de golpe, a excepción de las puertas secretas. Algunas puertas, especialmente los accesos exteriores que conducen a la ciudadela, pueden estar atascadas o rotas, como se menciona en las descripciones de cada área.

Entradas de la Ciudadela: hay entradas públicas a la ciudadela desde las áreas A1 y A3. La puerta del área A1 está entreabierta por culpa de monstruos, malhechores, exploradores y otros individuos que han entrado a registrar la fortaleza desde que quedó abandonada, pero la puerta del área A3 está con el pestillo pasado y asegurada con una cuerda. Ten en cuenta que también hay una puerta secreta cerrada con llave que conduce al área A9 en la parte posterior de la ciudadela. Además, la mampostería rota y los huecos en las paredes permiten el acceso a la ciudadela a través de las áreas A8, A13 y A17.

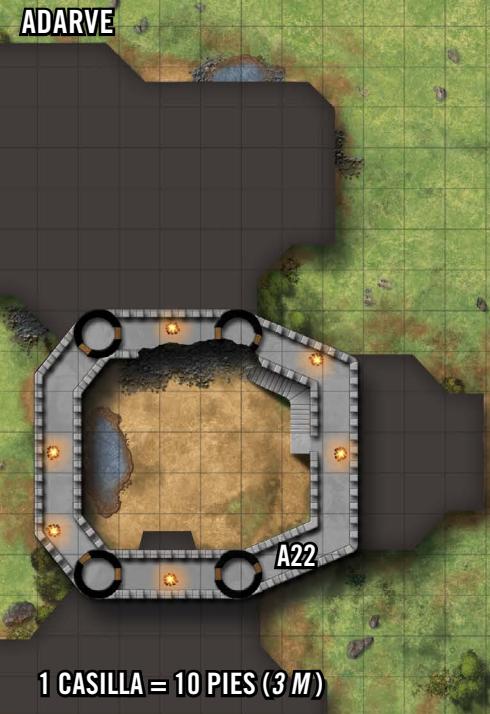
Altura del techo: a menos que se indique lo contrario, los techos interiores de la Ciudadela Altaerein tienen 20 pies (6 m) de altura. Ten en cuenta que el patio y el adarve de la ciudadela son excepciones, porque no tienen techo y están expuestos a los elementos.

Iluminación interior: la Ciudadela Altaerein tiene suficientes aspilleras y agujeros en la mampostería como para que el nivel de iluminación medioambiental en el interior del primer piso sea tenue durante las horas del día, a menos que se indique lo contrario.

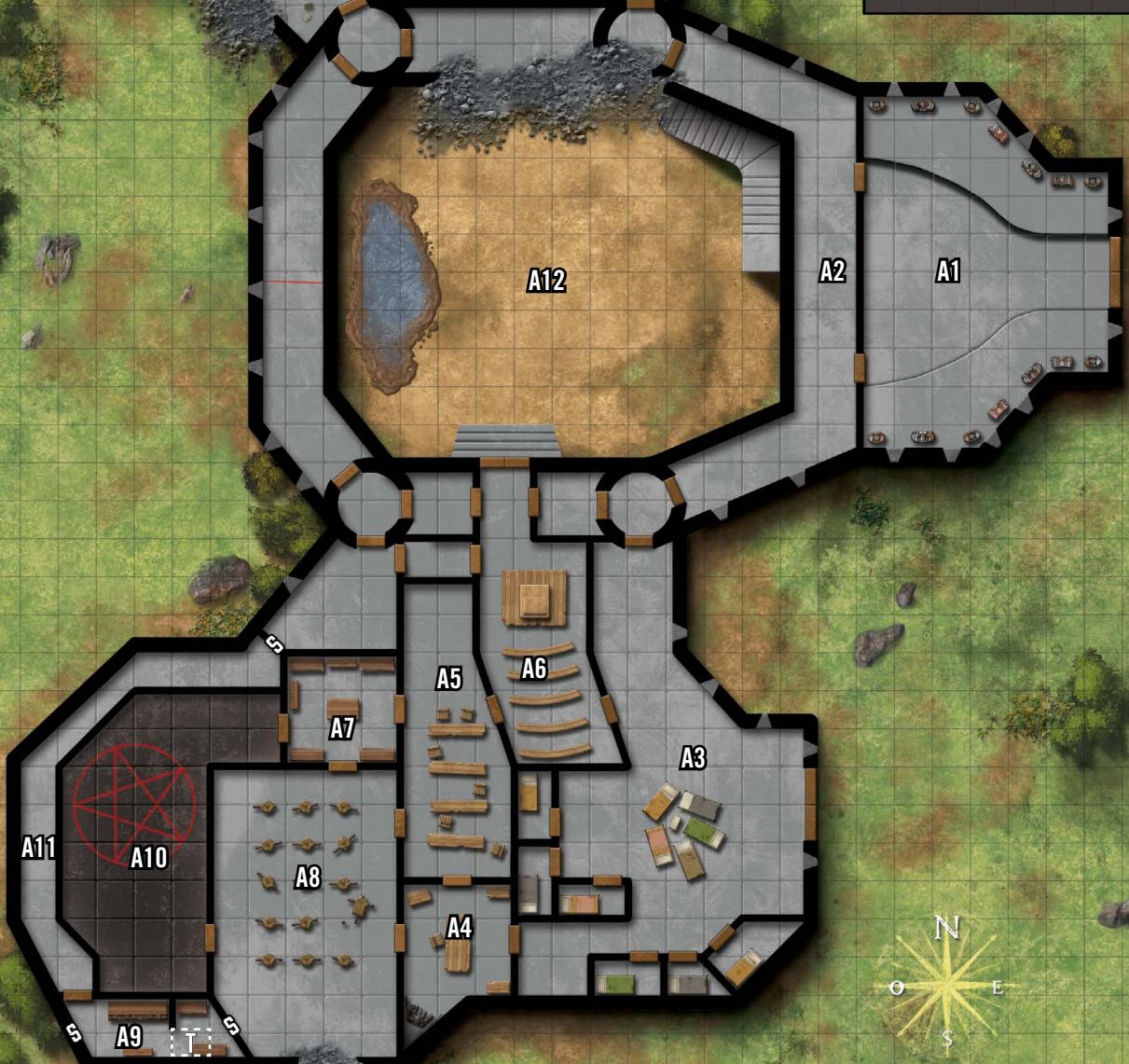


CIUDADELA ALTAREIN

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



1 CASILLA = 10 PIES (3 M)



Grosor del muro: salvo los muros derruidos, indicados en el plano de la página 14, los muros exteriores e interiores de la Ciudadela Altaerein son de mampostería reforzada y tienen una Dureza de 20.

Entrada secreta: en la ladera al oeste de la torre central se abre una puerta secreta, construida de forma que queda bien escondida. Es necesario superar una prueba de Percepción CD 25 para detectarla, pero los PJs no tendrán muchas razones *a priori* para buscarla. Sin embargo, la jefa de los Zumbadores audaces, Helba, conoce esta entrada secreta y podrá informarles de su ubicación cuando los goblins sean rescatados. Más allá de la puerta secreta hay un corto pasadizo de 5 pies (1,5 m) de ancho que conduce a una segunda puerta secreta que se abre al área B1 bajo la ciudadela.

A1. VESTÍBULO

SEVERO 1

Unas maltrechas puertas blindadas permanecen entreabiertas en la entrada principal a la Ciudadela Altaerein, la antigua sede de la orden de los Caballeros Infernales del Clavo. Sobre el dintel destaca un sello deslustrado que representa una explosión solar con clavos sobre un relieve en la piedra de la fortaleza. Bajo el sello se puede ver una línea desgastada pero legible de texto grabado.

El texto grabado está escrito en infernal y dice “El salvajismo debe ser sofocado en el país, el hogar y la mente”.

Las puertas del vestíbulo son también la entrada principal de la ciudadela, y hace mucho tiempo fueron forzadas por saqueadores, monstruos e individuos solitarios que aún habitan en ella. No es necesaria una prueba de habilidad para percibir las marcas de hendedura en los pestillos de las puertas, o para ver que la entrada no está cerrada con llave.

Sin embargo, si los PJs quieren abrir las oxidadas puertas lo suficiente como para pasar sin hacer un ruido que alerte a los perros goblin del vestíbulo (ver Criaturas a continuación), tendrán que superar una prueba de Percepción CD 12 para detectar el óxido y las abolladuras alrededor de las bisagras de las puertas y darse cuenta del estruendo que provocarán al girar sobre sus goznes. Si los PJs superan la prueba, no alertarán de inmediato a los perros goblin, siempre y cuando tengan precaución al abrir las puertas.

La gran estancia al otro lado de las puertas es una desordenada mezcla entre un recibidor formal y unas ruinas. Antiguas armaduras de los Caballeros Infernales, abolladas, oxidadas e inútiles, se alinean en las paredes norte y sur; los expositores están inclinados o volcados por completo y faltan cascós, guantes, botas u otras piezas, elementos aún funcionales que fueron saqueados hace mucho tiempo. Hay muebles rotos dispersos por la zona, al igual que lo que parecen ser los cadáveres semimasticados de varios animales de presa pequeños. Un tramo ancho pero sucio de alfombra negra conduce a dos grandes puertas, una al noroeste y otra al suroeste (ambas van a dar al área A2). Unas marcas en los muros indican dónde estaban

colgados valiosos cuadros o documentos enmarcados. En cada pared destaca un sello que muestra una explosión solar hecha de clavos, tallado en relieve e idéntico al que hay sobre las puertas de entrada a esta área. Cerca del techo, la misma consigna recorre cada muro a lo largo, pero esta vez presentada en líneas coincidentes en común e infernal: “El salvajismo debe ser sofocado en el país, el hogar y la mente”.

Criaturas: tres perros goblin han hecho de esta sucia sala su guarida. Si los PJs abren la puerta a esta área sin miramientos, los perros goblin dan por hecho que son intrusos. En este caso, se enfrentan a ellos mostrando sus afilados dientes tan pronto como los héroes entran en la sala, y su actitud es hostil. Si los PJs entran en la sala con cautela, los perros goblin suponen que sus visitantes viven en la fortaleza y los observan recelosos pero con curiosidad. En este caso, la actitud de los perros goblins hacia los PJs es indiferente, y los PJs pueden usar la acción Comandar a un animal sobre ellos.

Los PJs pueden mejorar en un solo paso la actitud de los perros goblin (ya sea de hostil a indiferente o de indiferente a amistoso) ofreciendo a cada uno de ellos un trozo de carne; cuanto más pútrida, mejor. Si los PJs se ganan a los perros goblin, pueden usar la acción Comandar a un animal para enviarlos por delante a explorar la fortaleza (o Buscar, Golpear, Ponerse de pie o Saltar, como es habitual en Comandar a un animal). Los PJs pequeños e inteligentes que traben amistad con los perros goblin, ¡podrían usarlos como montura!

PERROS GOBLIN (3)

CRÍATURA 1

Bestiario, pág. 278

Iniciativa Percepción +6

Tesoro: queda poco tesoro en esta sala completamente saqueada, pero si los PJs pasan diez minutos hurgando entre las armaduras completas abolladas de los Caballeros Infernales que están tiradas en el suelo, pueden reunir partes para recomponer una completa de pésima calidad, que se parece superficialmente a las originales, aunque las piezas no coinciden, está desgastada y su estilo es muy anticuado. Nadie que haya tratado alguna vez con un Caballero Infernal real se dejará engañar por ella, pero usarla como atuendo otorga un bonificador por circunstancia +2 a las pruebas de Engaño para fingir ser un Caballero Infernal de la Orden del Clavo.

Recompensa en PX: si los PJs mejoran un paso la actitud de los perros goblin, o usan con éxito la acción Comandar a un animal sobre alguno de ellos, concédeles PX como si hubieran derrotado a los tres perros en combate.

A2. PASILLO

Este estrecho pasillo rodea el centro octogonal de la fortaleza y está dividido en segmentos por puertas de acceso al nivel correspondiente de las torres, o a estancias interiores. En algunos



puntos aún cuelgan cuadros de Caballeros Infernales de rostro adusto entre las altas y estrechas ventanas que dejan entrar algo de luz.

Este pasillo estuvo siempre en uso, pero se ha vuelto más sombrío desde que la ciudadela fue abandonada. Facilita el acceso a las alas norte y sur de la fortaleza; el ala norte estaba reservada para los juicios públicos y las oficinas de los Caballeros Infernales, mientras que el ala sur albergaba los espacios donde vivían, comían y entrenaban los caballeros.

A3. CUARTEL

Las puertas al este del cuartel que conducen al exterior de la fortaleza están cerradas por dentro con pestillo y aseguradas con cuerdas. Hay que superar una prueba de Atletismo o de Latrocínio CD 15 para abrir estas puertas desde el exterior, pero dicha prueba alerta automáticamente al habitante de la sala. Esta prueba se puede usar también para abrir las puertas desde dentro, pero en ese caso los PJs

BAJO 1

aplican un bonificador +4 por circunstancia. Otra opción es que un personaje dedique un minuto a desatar todas las cuerdas que afianzan las puertas y descorra los pestillos.

Esta lúgubre sala está llena de literas derribadas y muebles rotos. A lo largo de los muros oeste y sur se abren puertas a habitaciones privadas más pequeñas. En el centro de la sala se apilan los somieres de las camas para formar una especie de fuerte, con ropa de cama sucia y rasgada en la parte superior para formar el techo y las paredes.

Esta área fueron antaño unas camaretas para los Caballeros Infernales de bajo rango y los reclutas, llamados armigeros, con habitaciones privadas más pequeñas a lo largo de la pared oeste para los caballeros de mayor rango, y habitaciones más lujosas para los líderes en el lado sur.

Criatura: una bugbear llamada Yoletcha se ha construido una guarida en esta sala usando somieres y ropa de cama para la estructura central. Está orgullosa de su hogar, a pesar de la suciedad y la basura esparcida a su alrededor a modo de foso. A menos que los PJs hagan mucho ruido al entrar en el área, Yoletcha se encontrará sentada en su fuerte, organizando en montones repugnantes, aunque bastante ordenados, el botín de una reciente partida de caza. Los PJs no pueden verla en el interior de las "paredes" del fuerte, ni tampoco oírla, ya que está clasificando objetos en silencio. En consecuencia, los PJs pueden acercársele sigilosamente superando una prueba de Sigilo, o Yoletcha podría oír en algún momento a los desprevenidos PJs y tomarles por sorpresa. Si los intentos de los PJs por abrir las puertas orientales desde el exterior han alertado a Yoletcha, estará lista para combatir usando Sigilo para la iniciativa.

Tan pronto como oye a los PJs moviéndose por el área, o si asoman la cabeza para ver el interior de su casa, Yoletcha sale del fuerte y los ataca.

YOLETCHA

CRÍATURA 2

Bugbear hembra matón (*Bestiario* pág. 46)

Iniciativa Percepción +7 o Sigilo +6

Tesoro: todos los objetos de valor que quedaban en el cuartel fueron saqueados y desaparecieron hace mucho tiempo. Sin embargo, todavía hay algunos objetos ocultos dignos de mención en las habitaciones privadas más pequeñas del sur. Si un PJ supera una prueba de Percepción CD 18 en la alcoba occidental, encuentra una bolsa de maraña menor y un frasco de rayo embotellado menor. Superar una prueba de Percepción CD 15 en el dormitorio central revela una *poción curativa inferior*. Superar una prueba de Percepción CD 20 en el dormitorio oriental revela un *talismán de colmillo de lobo*.

Hacia el oeste, en la sala central, superar una prueba de Percepción CD 15 revela dos frascos de *agua bendita* y un escudo de madera.



Yoletcha

A4. COCINA

BAJO 1

Una encimera de madera negra cubierta de polvo recorre los muros a lo largo del extremo suroeste de esta sala acondicionada como cocina. Parece claro que antaño lo era, pero sus armarios y estantes fueron desprovistos de la mayoría de las herramientas y provisiones hace mucho tiempo.

Hay armarios bajo la encimera, así como estantes que se extienden a lo largo de las paredes por encima de ella.

Criaturas: los divisores de madera que separan los espacios interiores de los armarios se han podrido hace mucho, por lo que ahora hay un gran volumen de espacio ininterrumpido bajo la encimera. Dos plagas de gruesas arañas rojas residen en este lugar fresco y seco. Si los PJs abren cualquiera de los armarios bajo la encimera, las plagas les atacan. Aunque eviten los armarios, las plagas les detectan si se dirigen hacia la puerta del área A8, y les atacan en ese punto.

PLAGAS DE ARAÑAS (2)

Bestiario pág. 19

Iniciativa Percepción +4

Tesoro: la mayoría de las provisiones y suministros que quedan están podridos y no son aptos para el consumo, pero si los PJs pasan unos minutos buscando y superan una prueba de Percepción CD 15, encontrarán algunas cosas. En concreto, quedan suficientes hierbas y aceites en los frascos almacenados para preparar dos antídotos (aunque en cualquier caso, un PJ debe tener la dote de habilidad Artesanía alquímica para fabricar los antídotos de la forma habitual). Además, en un armario que parece haber contenido alguna vez remedios médicos sencillos, hay dos dosis de arsénico.

A5. COMEDOR

Hileras de mesas de comedor largas y estrechas descansan desordenadas por toda la sala. Hay sillas rotas dispersas por todas partes y la estancia tiene un aire de abandono y desorden.

Esta sala que alguna vez fue un comedor para la tropa de los Caballeros Infernales, ha sido saqueada hasta quedar casi irreconocible.

A6. AUDITORIO DE ENTRENAMIENTO

Consulta la barra lateral Una primera visita escandalosa (en esta página) la primera vez que los PJs entran en esta sala.

Al norte de una larga hilera de bancos similares a los de un estadio se alza un amplio estrado. La basura llena lo que seguramente alguna vez fue un suelo inmaculado. Un pequeño pasillo cerca del estrado conduce hacia el oeste. Al norte se puede ver el patio central a través de los barrotes de una puerta de hierro.

UNA PRIMERA VISITA ESCANDALOSA

La primera vez que los PJs entran en el área A6, oirán unos sonidos curiosos, que pueden resultar atemorizantes, procedentes del área A12 hacia el norte. Se trata de una serie de gruñidos, el sonido de garras que raspan la piedra y, más lejos, lo que parecen ser goblins y un mediano discutiendo. Si un PJ que sepa hablar goblin supera una prueba de Percepción CD 10, distinguirá fragmentos de la discusión: el mediano desconocido exige de forma cada vez más grosera que le lleven hasta el dungeon de la ciudadela, mientras que los goblins se niegan y a su vez responden con más insultos.

Si los PJs ignoran esta extraña situación durante demasiado tiempo, consulta las áreas A12 y A22 para saber cuáles son las repercusiones.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

Cuando los Caballeros Infernales vivían en la Ciudadela Altaerein, utilizaban esta área para la preparación e instrucción antes de entrar en el patio situado al norte. Los ejercicios intensivos incluían simulaciones de batallas libradas entre sí con equipación completa, simulaciones de misiones tácticas y la práctica para iniciaciones de bajo riesgo (todas salvo la infame prueba de los Caballeros Infernales, que se realizaba en el área A10). Los participantes escuchaban las instrucciones en esta sala antes de los entrenamientos, generalmente de un maralictor o un paralictor, antes de que se abriera la puerta de hierro al norte, la señal para tomar posiciones de batalla en el patio.

La puerta de hierro que conduce al área A12 estuvo cerrada con llave hasta no hace mucho, pero el pirómano Calmont abrió la cerradura poco antes de que llegaran los PJs, de forma que ahora está entreabierta.

Tesoro: aunque la mayor parte de la basura que hay en el suelo no sirve para nada, si los PJs rebuscan unos minutos o superan una prueba de Percepción CD 12, encontrarán varias insignias de tela de la Orden del Clavo que aparentemente se perdieron o fueron desecharadas cuando los Caballeros Infernales se marcharon. Estas insignias eran originalmente símbolos para que los reclutas, llamados armígeros, los usaran durante los entrenamientos en el patio, y se guardaban en los armarios, aunque los saqueadores las tiraron irrespetuosamente por la sala. Si los PJs recogen las insignias, resultarán ser valiosas para el Caballero Infernal que pueden encontrar en la cámara de la Prueba de los Caballeros Infernales de la ciudadela; consulta el área A10 para más detalles.

Si los PJs investigan los armarios, encuentran las cubiertas de cuero de varios libros sueltas y páginas desparramadas sobre los estantes. Los saqueadores han destruido los documentos y libros que se almacenaban en este lugar. Los títulos de las cubiertas supervivientes indican que alguna vez contuvieron información sobre los entrenamientos y



procedimientos tradicionales de la Orden del Clavo. Si los PJs examinan las páginas, encontrarán fragmentos de detalles sobre los antiguos entrenamientos de los Caballeros Infernales, como simulaciones a gran escala de enfrentamientos entre bandidos e incursores de diverso pelaje y Caballeros Infernales del Clavo entrenados para derrotarlos.

Esta documentación fragmentaria incluye una lista de nombres de reclutas, junto con indicaciones de aquellos que han recibido "medallas provisionales de la orden". Se trata de una referencia a las insignias del Clavo desecharadas que se encuentran tiradas por el suelo; una prueba de Sociedad CD 15 con éxito revela que los Caballeros Infernales consideraban que estas insignias eran símbolos sagrados de su orden, y serían valiosas para cualquiera que tuviera algún vínculo con ellos, o cualquier miembro actual o anterior de cualquier orden de Caballeros Infernales, incluido Alak Stagram, el Caballero Infernal del área A10.

A7. LA DESPENSA

Las estanterías, que llegan hasta el suelo, aún contienen algunas provisiones podridas y utensilios de cocina, aunque la estancia está completamente sucia y se ve que ha sido saqueada.

Tesoro: las estanterías están en su mayoría vacías o llenas de desechos en descomposición. Sin embargo, todavía quedan algunos productos deshidratados y no perecederos, así como un par de utensilios de cocina que se han escurrido por los espacios entre los estantes y las paredes. Si los PJs pasan diez minutos buscando, pueden reunir suficiente comida comestible para ocho raciones, y encontrarán un cuchillo de plata (usa las estadísticas para una daga de plata).

A8. SALA DE ENTRENAMIENTO

Esta gran cámara de entrenamiento contiene hileras de muñecos de paja cubiertos de moho. Muchos de ellos empuñan réplicas de madera de diversas armas marciales.

Esta cámara sirvió antaño como área de entrenamiento para los reclutas, conocidos como armígeros, que aún no estaban listos para participar en los entrenamientos que la Orden del Clavo celebraba a menudo en el patio (área A12). Los muñecos están llenos de paja podrida, y algunos se están descomponiendo.

Una puerta secreta en la esquina suroeste conduce al área A9. Si un PJ supera una prueba de Percepción CD

15 percibirá la puerta, que está cerrada de golpe, porque Alak Stagram la cruzó mientras se dedicaba a algún asunto; consulta el área A10 para saber más.

El muro del lado sur se ha derrumbado y la sala ha quedado abierta al exterior, por lo que durante el día el área está muy iluminada. El muro desmoronado permite el acceso a la ciudadela desde esta área.

Tesoro: los saqueadores apenas han tocado los muñecos de paja, suponiendo que sólo son basura por su frágil naturaleza. Sin embargo, la mayoría de las criaturas que han pasado recientemente por la ciudadela desconocen que los Caballeros Infernales tenían una tradición según la cual los armígeros reclutas tenían que pagar un diezmo introduciendo monedas en los maniquíes cuando sus torpes ataques no lograban golpear un objeto inerte, hecho que se puede conocer superando una prueba de Sociedad CD 20. Si los PJs rebuscan en los muñecos de entrenamiento, encontrarán algunas de estas monedas. Hay un total de 20 pp ocultas en el relleno de los muñecos de entrenamiento.

A9. SUMINISTROS PARA LA PRUEBA

Esta cámara bien escondida contiene mesas llenas de polvo, cubiertas de accesorios desordenados pero siniestros: tomos con pentagramas, velas derretidas, trozos de tiza por todas partes, recipientes de incienso mohoso, túnicas carcomidas por la polilla y varios armeros vacíos y polvorrientos.

Cualquiera que esté familiarizado con la Iglesia de Asmodeo, o que supere una prueba de Religión o Sociedad CD 20, reconoce estos suministros como elementos utilizados en rituales para convocar diablos del Infierno y deduce que las armas almacenadas aquí probablemente eran de plata, famosas por ser particularmente efectivas contra dichos demonios. Además, si el resultado de la prueba es un éxito crítico, el PJ está familiarizado con los detalles de la Prueba de los Caballeros Infernales, un ritual que todos los armígeros deben pasar (y a la que sobrevivir) antes de convertirse en miembros iniciados de la orden. La prueba consiste en que el armígero mate a un demonio invocado en presencia de sus compañeros y se describe más adelante, en el área A10. También se pueden descubrir algunos de estos detalles registrando esta sala; consulta Tesoro en la página 19.

Una puerta secreta en el lado oeste conduce a las tierras salvajes más allá de la ciudadela. Una prueba de Percepción CD 25 con éxito revela la ubicación de la puerta, que está cerrada con llave y requiere superar una prueba de Latrocínio CD 15 para abrirla.

Peligro: 10 pies (3 m) al otro lado de la entrada este de esta área hay una trampa de arrojador de lanzas oculta, marcada con una "T" en el plano.

ARROJADOR DE LANZAS

Reglas básicas, pág. 523

Sigilo CD 20

Tesoro: los Caballeros Infernales se llevaron consigo la mayoría de las armas de plata cuando se fueron, pero uno de los PJs encontrará una única espada larga de plata olvidada si supera una prueba de Percepción CD 20. Además de velas a medio quemar, tizas usadas y varias insignias y símbolos religiosos con el signo de Asmodeo, también hay una caja fuerte olvidada y sellada (prueba de Latrocínio CD 18 para abrirla) con 31 pp y una mano del mago (*Reglas básicas*, pág. 584) en su interior.

Si los PJs pasan 10 minutos buscando en la sala o superan una prueba de Percepción CD 15, encuentran un manuscrito atado holgadamente pero intacto, que describe la Prueba de los Caballeros Infernales que se llevaba a cabo en el área A10. El manuscrito proporciona todos los detalles de la prueba.

A10. ARENA DE LA PRUEBA

SEVERO 1

Esta amplia sala de forma irregular y losas completamente pintadas de negro tiene en medio una arena circular y hundida. Los bordes de la arena están pintados de un intenso color carmesí, y un siniestro pentagrama del mismo color llena el centro.

Esta es el área de preparación y observación para la infame Prueba de los Caballeros Infernales, que todos los reclutas deben realizar antes de que se les otorgue el estatus oficial de miembros de la organización. Los rituales que comprende la prueba son más o menos los mismos en todas las órdenes de Caballeros Infernales. La prueba se celebra en todas las fortalezas de los Caballeros Infernales en funcionamiento, generalmente dos veces al año, aunque a veces se hacen excepciones para los armigeros más prometedores o que necesitan ser iniciados oficialmente lo antes posible. Durante la Prueba de los Caballeros Infernales, el líder, denominado lictor, de la orden (u otro oficial de alto rango adecuado) lleva a cabo una larga presentación ceremonial. Luego, el armígero en cuestión entra en la arena claramente delimitada para la prueba, y un lanzador de conjuros miembro de la orden (llamado signífero), invoca a un diablo que la orden ha designado como un desafío adecuado. A menudo se trata de diablos barbados, pero puede ser cualquier diablo, dependiendo de la experiencia del armígero y los oficiales involucrados. El armígero y el diablo luchan a muerte. Si el armígero se alza con la victoria, es nombrado miembro de pleno derecho de la orden con el título de Caballero Infernal.

Si los PJs aún no han descubierto los conceptos básicos de la Prueba de los Caballeros Infernales, pueden hacer una prueba de Sociedad CD 15 para Recordar dicho conocimiento en ese momento.

Criaturas: cuando los PJs entran en el área, ven a un hombre apuesto, de cabello oscuro y armadura negra mate, empuñando un mandoble, una reliquia de familia que maneja con técnica confiada y segura mientras combate contra un risueño diablillo. El hombre es Alak Stagram, un Caballero Infernal de la Orden del Clavo proveniente de la Ciudadela Vraid, en Varisia, que se encuentra de permiso. Aunque Alak no está aquí por asuntos oficiales de la Orden del Clavo, es un armígero que espera hacer la prueba algún día y convertirse en un Caballero Infernal. Cuando los PJs llegan a la sala, Alak está a punto de derrotar al diablillo. De hecho, ven cómo ensarta el mandoble en el corazón de la criatura, que grita justo cuando entran ellos. Si los PJs superan una prueba de Percepción CD 15, detectan un pequeño símbolo religioso de Asmodeo impreso en el hombro de la armadura de Alak.

Si los PJs quieren dedicar tiempo a hablar y quizás aliarse con Alak, tendrán que esperar, ya que justo cuando el Caballero Infernal abate al diablillo, otros dos saltan de las vigas con un bufido. "Perfecto. Más malditos monos del infierno" se queja Alak, y hace un gesto a los PJs para que tomen posiciones justo antes del combate.

DIABLILLOS (2)

Bestiario, pág. 84

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 1

ALAK STAGRAM

ÚNICO LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Humano guerrero 2

Percepción +7

Idiomas común, infernal, varisiano

Habilidades Atletismo +8, Intimidación +4, Religión +5, Sociedad +4

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

Objetos armadura completa, jabalina (2), mandoble

CA 20; Fort +9, Ref +7, Vol +5

PG 34

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ mandoble +10 (versátil Per), Daño 1d12+4

cortante

A distancia ➔ jabalina +7 (arrojadiza), Daño 1d6+4 perforante

Ataque poderoso ➔ (Reglas básicas, pág. 156)

Golpe intimidante ➔ (Reglas básicas, pág. 158)

CRÍATURA 2

Especial: cuando finaliza el combate, Alak se toma su tiempo con el mandoble para asegurarse de que cada diablillo está realmente muerto, decapitándolos con una sonrisa de satisfacción. "Hay que asegurarse de que estas cosas tan desagradables están realmente muertas" dice.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



“Parece que a mis predecesores en este lugar se les pasó por alto”. Al terminar, saca un trozo de tela negra de una bolsa en su cinturón y limpia la sangre de la espada. “Por cierto, os agradezco vuestra ayuda. Sospecho que no sois saqueadores. Entonces, ¿seríais tan amables de decirme quiénes sois?”.

Alak puede ser un aliado valioso de los PJs durante la aventura, dependiendo del resultado de la conversación y de lo amigables que se muestren con él. Más específicamente, Alak puede ser un aliado útil durante esta aventura, en concreto con El Camino del Guardián en el Capítulo 3 y Las criptas de los Caballeros Infernales en el Capítulo 4. Alak comienza la conversación con una actitud indiferente hacia los PJs y se dirige a ellos con un toque de cortesía distante. Si la actitud del Caballero Infernal se vuelve hostil en algún momento, termina la conversación con un gesto brusco de la mano y enarca burlón una ceja antes de alejarse, tal vez reaccionando con violencia si los PJs intentan detenerlo. Si la actitud de Alak cambia a amistoso o mejor, su naturaleza encantadora y sarcástica resulta más evidente.

Hay varias formas de mejorar la actitud de Alak.

Si los PJs entregan a Alak las insignias de la Orden del Clavo del área A6 en algún momento de la conversación, las recibe con delicadeza, alisa sus bordes y se las guarda, agradeciendo a los PJs la muestra de respeto hacia su orden que no tuvieron los saqueadores de la ciudadela. Esto mejora su actitud a amistoso. Además, si los PJs le entregan el libro que escribió su padre (ver área A16), Alak está aún más agradecido, dado el significado personal que tiene para él. Darle el libro a Alak mejora su actitud a solícito siempre que no fuera previamente hostil; si era hostil, entonces mejora su actitud a malintencionado.

Si los PJs encuentran el anillo con el sello familiar de Alak en las criptas de los Caballeros Infernales y se lo dan (algo que probablemente no ocurra hasta un momento posterior de la aventura), su actitud mejora a solícito, siempre que no fuera previamente hostil, en cuyo caso mejora su actitud en un solo paso.

Además, Alak aprecia el sarcasmo y el humor negro. Mientras los PJs no sean irrespetuosos, especialmente con las órdenes de Caballeros Infernales, la actitud de Alak hacia ellos mejora a amistoso después de que uno o más hagan tres comentarios apropiadamente sarcásticos u oscuros sobre la situación. Un PJ que use esta táctica no necesita hacer una prueba de Diplomacia para mejorar su actitud, aunque puede usar Diplomacia para Causar impresión de manera normal.

Algunas preguntas posibles de los PJs y las respuestas de Alak se detallan a continuación.

¿Quién eres? Alak esboza una sonrisa encantadora y cautivadora. “Alak Stagram, armiger de la Orden del Clavo. Previamente de la Ciudadela Altaerein, actualmente de la Ciudadela Vraid, en Varisia”. Hace una reverencia formal. “Encantado de conoceros en este hermoso y bien cuidado palacio”.

¿Eres un Caballero Infernal? ¿Por qué no llevas la armadura oficial? “No, todavía no soy un Caballero Infernal, y eso quiere decir que aún no me he ganado el derecho a llevar la armadura. Pero espero hacerlo algún día. Y de todos modos no estoy aquí por un asunto oficial.

Alak Stagram

Simplemente, bueno... Supongo que estoy de vacaciones, por así decir".

¿Por qué estás aquí? "Me he tomado un breve permiso en la Orden del Clavo para atender asuntos personales". Si la actitud de Alak hacia los PJs es al menos amistoso, les cuenta toda la verdad: está en la ciudadela buscando el anillo con el sello de su familia. Sus difuntos padres, que también eran Caballeros Infernales del Clavo, no dejaron indicaciones sobre la ubicación de esta preciada reliquia familiar, pero Alak descubrió hace poco que estaba guardada en un "lugar seguro" de la Ciudadela Altaerein. Ha revisado el área de pruebas de los Caballeros Infernales, ya que su madre dirigió la prueba durante sus últimos años y podría haberla dejado a buen recaudo con otros objetos de valor ocultos. Después planea revisar las criptas debajo de la ciudadela, ya que los miembros respetables de la orden guardaban a veces objetos de valor o recuerdos en los subterráneos. A Alak le preocupa que los saqueadores hayan huido con el anillo, pero confía en que sus padres no lo dejaran donde pudiera ser encontrado o robado fácilmente.

Si los PJs le piden a Alak que los acompañe o viceversa, y su actitud es al menos amistoso, les explica que esperaba examinar las criptas en busca de su anillo, pero ha visto que la escalera principal que descendía desde el patio se ha derrumbado. Sabe que hay una puerta oculta en algún lugar de la ciudadela que hace las veces de entrada secundaria a la cripta, pero aún no ha logrado encontrarla. Por supuesto agradecerá la ayuda de los PJs en esta búsqueda.

¿Por qué nos atacaron esos diablillos? ¿Los invocaste tú? Alak levanta una ceja y esboza una sonrisa diabólica, tal vez reprimiendo una carcajada. "Dios mío, no, no invoqué a los diablillos. No son más que una plaga, una plaga del Infierno, eso sí, pero alimañas al fin y al cabo. Sencillamente carecen de cualidades útiles. Sospecho que se colaron en la ciudadela hace mucho tiempo mediante un ritual o algo así, y se limitaron a evitar a la Orden del Clavo durante años hasta que se quedaron con el lugar para ellos. Mala hierba nunca muere, ya sabéis. Agradezco vuestra ayuda para acabar con ellos".

¿No estás enfadado con nosotros por invadir el antiguo hogar de tu orden? "De ningún modo. Este lugar es una ruina, una reliquia del pasado. Después de todo, la mayoría de los objetos de valor fueron trasladados a Varisia y lo que quedó atrás, con muy pocas excepciones, no tiene mucho interés. Además, parecéis trabajadores. Eso me gusta" dice Alak. "Es una pena que nuestro antiguo hogar se haya deteriorado tanto, me habría gustado mantener un contingente aquí, sólo por el bien de la tradición. Pero la Orden del Clavo tiene reinas a las que servir y leyes que defender. Mientras no os opongáis a esos principios, yo diría que nos llevaremos bien". Ríe por lo bajo con una mueca burlona. "¿A menos que queráis que os lleve de vuelta a Vraids para que os juzguen?".

**¿Veneras a Asmodeo? ¿No significa eso que eres malig-
no?** Una sonrisa perpleja asoma en la comisura de la boca de Alak. "El Príncipe Oscuro tiene mala reputación, cierto" dice. "Y, sin embargo, ha visto más de la existencia que cualquier ser inmortal, y la ley absoluta que representa es irreprochable. Los Caballeros Infernales lo entienden". En este punto, si alguno de los PJs se pone nervioso o lo acusa de ser malvado, Alak ríe con calma. "Mirad" dice. "Soy el primero en admitir que los diablos son seres odiosos. No tomo el té con ninguno de ellos. Acabé con los diablillos, ¿no? Y no, no venero a Asmodeo. A decir verdad, no tengo mucho interés en temas religiosos".

¿Conoces la Ciudadela Altaerein? ¿Puedes ayudarnos a orientarnos? "¡Ay!, no puedo. Sólo conozco las pocas salas que he explorado hasta ahora. Nunca había estado aquí, crecí en Varisia, y carecía de la autorización adecuada para acceder a los archivos cartográficos de mi Orden" dice Alak.

¿Estás aquí para reclamar la ciudadela? "¡Cielos, no!. Mi orden se ha lavado las manos en lo que respecta a este lugar. La mayoría de sus miembros piensa que Isger es un páramo. No obstante, es una pena ver que este lugar se deteriora. De hecho, se dice que cuando mi orden abandonó la ciudadela, escondió la escritura en algún lugar del interior, y que quien sea tan valiente y fuerte como para encontrarla será recompensado con la propiedad del lugar".

¿Sabes algo sobre el humo rojo que sale de las hogueras en las almenas? "Pues no" responde Alak. "Sólo sé que este lugar está lleno de monstruos. Quizás el humo es otro signo de su presencia. O tal vez sea algo más. Supongo que lo descubriré pronto".

Si los PJs le piden que los acompañe mientras exploran la ciudadela, sobre todo si lo hacen con la intención de divertirle y ayudarle en su búsqueda, Alak acepta, ya que su búsqueda personal no es apremiante. De lo contrario, el Caballero Infernal armiger se despide y se marcha solo. En ese caso, se lo pueden encontrar posteriormente en el complejo, o tal vez acuda a su rescate si se meten en líos. Si Alak acompaña al grupo, no ajustes las recompensas en PX que obtengan. Sin embargo, no es alguien particularmente sigiloso y es muy probable que su presencia facilite que los enemigos encuentren al grupo, posiblemente combinando múltiples encuentros más pequeños en uno más difícil.

Recompensa en PX: si los PJs convencen a Alak para que los acompañe, concédeles PX como si lo hubieran derrotado en combate.

A11. EL PASEO DEL PARAVICARIO

Este largo pasillo parte de la puerta conectada con el área A6 y rodea las cámaras utilizadas para el almacenamiento (áreas A7 y A9) y la Prueba de los Caballeros Infernales (área A10). La puerta secreta que conecta el pasillo con el pasadizo que conduce al área A6 se puede descubrir superando una prueba de Percepción CD 20. No hay mucho más de interés.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

**Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio**

**Parte 2:
La ciudadela
en ruinas**

**Parte 3:
La ciudadela
inferior**

**Parte 4:
Secretos de
Breachill**

Breachill

**Caja de
herramientas
de la aventura**

¿QUÉ OCURRIÓ AQUÍ?

Cuando los Garras de ceniza invadieron el lugar, procedentes de los niveles inferiores, se sirvieron de un par de bestias salvajes y dracónicas llamadas grauladones como vanguardia. Estas aterradoras criaturas se enfrentaron primero a los goblins Zumbadores audaces y los expulsaron de los dungeons inferiores. Cuando los goblins huyeron escaleras arriba hasta el adarve, los grauladones, mucho más pesados, los persiguieron, pero su peso provocó el colapso de las escaleras y de una parte significativa de los muros de piedra de las almenas. Uno de los grauladones murió a consecuencia del derrumbe, que también sepultó las escaleras que conducen a los niveles inferiores, separando a los Garras de ceniza en dos contingentes en niveles distintos de los dungeons inferiores.

Hace poco, el pirómano Calmont se introdujo a hurtadillas mientras el grauladón superviviente dormía. Despues ascendió por una cuerda que colgaba de un garfio fijado a las escaleras hasta el adarve, esperando sonsacar a los goblins información sobre la ciudadela. La ruidosa confrontación ha irritado al grauladón que queda en el área A12, y la bestia ataca furiosa a cualquier PJ que detecta.

A12. PATIO

Para el encuentro del patio se da por hecho que los PJs entran poco después de explorar el área A6 y oír el alboroto; si, por el contrario, evitan el patio por el momento y vuelven más tarde, consulta la sección Desarrollo en la página 23 para saber cómo organizar el encuentro.

BAJO 1

Un corto tramo de escaleras conduce a un patio al aire libre rodeado de imponentes muros octogonales y separado de los pasillos del lado sur por una pesada puerta de hierro. Unos cuantos algodoncillos dispersos y retazos de césped salvaje sobresalen del suelo empedrado y agrietado. El suelo del lado oeste está hundido, creando un estanque natural de agua de lluvia. Al norte, el adarve se ha derrumbado parcialmente formando un enorme montículo de piedra y escombros de madera, bajo el cual asoma algún tipo de criatura reptiliana aplastada. La mitad superior de un tramo de escaleras de madera asciende hasta el adarve por encima de la sección derrumbada de los muros; las plantas rotas de la mitad inferior yacen entre los escombros. Una gruesa soga, atada a un garfio encajado en la parte inferior de las escaleras, cuelga a unos pocos pies (cm) de la parte superior de la pila de escombros.

Si los PJs entran en el patio poco después de oír el alboroto desde el área A6, léelles también el siguiente texto.

Los gritos desesperados y los gruñidos continúan, pero su origen pronto queda revelado. Los gritos provienen del adarve, donde se puede ver a algunos goblins y un mediano que retiene a uno de ellos a punta de cuchillo. Parece que el mediano está amenazando a los goblins, mientras estos piden clemencia. Sin embargo, la fuente del gruñido es mayor motivo de preocupación, ya que proviene de una gran bestia dracónica no muy alejada a nivel del suelo, ¡que ruge ante la perspectiva de una presa deliciosa, pero inaccesible!

Esta área es el patio central de la Ciudadela Altaerein, antaño reservado para los simulacros de campo y ejercicios de entrenamiento a gran escala de los Caballeros Infernales. Todo el patio está un poco rehundido en la tierra, de ahí las cortas escaleras que conducen a la puerta de hierro del lado sur. La puerta de hierro que conduce al área A6 está cerrada, mientras que la del norte se ha derrumbado bajo los escombros del adarve. Este derrumbe también bloqueó el acceso a la entrada principal de los subterráneos. Si un PJ supera una prueba de Percepción CD 13, advierte que el derrumbe es bastante reciente.

La soga que cuelga de la parte inferior de las escaleras que conducen al adarve se puede usar para subir hasta las mismas desde la pila de escombros. Es necesario superar una prueba de Atletismo CD 15 para realizar el ascenso de 10 pies (3 m). Los escombros forman una masa compacta y se puede trepar por ellos, aunque son terreno difícil. Excavar los escombros para dejar a la vista las escaleras que conducen al área B1 es una actividad de tiempo libre que requiere días de trabajo; con el tiempo, los PJs podrán dedicarse a ello (ver *La Secta de las Cenizas*), pero por ahora el camino permanecerá intransitable.

Criatura: la bramadora criatura conocida como grauladón, parecida a un dragón, ha sido traída desde la Extensión de Mwangi por los Garras de ceniza a través del Portal del Cazador; consulta el recuadro **¿Qué ocurrió aquí?** para saber cómo quedó atrapada en el patio. Arriba, los goblins se enfrentan al mediano. Todos gritan en goblin sin llegar a nada. El mediano es Calmont, y ha tomado como rehén a uno de los goblins amenazando con cortarle el cuello si los demás no arrojan sus armas y lo ayudan a encontrar un camino hacia los dungeons inferiores. Los goblins se niegan obstinadamente, entre ruegos para que suelte a su jefa, Helba, e insultos, incapaces de entender que sólo están empeorando la situación.

Cuando los goblins detectan a los PJs, comienzan a pedirles ayuda en una mezcla de goblin y común. Calmont se retira en dirección a la torre noreste con su prisionera para analizar sus opciones. Consulta el área A22 para ver qué sucede a continuación en el adarve, pero mientras tanto, el grauladón desvíe su atención de la escena a los PJs.

El hábitat al aire libre, combinado con el terreno pantanoso de la parte occidental, representan una guarida perfecta para el grauladón, un depredador bastante bobo y

rechoncho, pero implacable, que normalmente se alimenta de los animales y personas que deambulan distraídos por sus dominios. El grauladón tiene hambre y es malicioso; hasta ahora ha sobrevivido comiéndose los restos del otro grauladón, que pereció bajo el derrumbe del adarve. Sin embargo, cuando le quedan menos de 8 Puntos de Golpe, deja de ser bravucón y se retira a las sucias aguas del estanque, donde lucha a muerte si es perseguido.

Aunque el grauladón no puede trepar, ha asustado a los Zumbadores audaces del adarve durante días con sus brañidos amenazadores. Los goblins se han pasado todo el tiempo preocupados de que la bestia pudiera encontrar la forma de subir y comérselos a todos. Si los PJs derrotan al grauladón, los goblins se lo agradecerán profundamente; consulta el área A22 para saber más.

El grauladón no se encuentra normalmente en climas templados y, si un PJ supera una prueba de Arcanos CD 16, no sólo identifica a la criatura dracónica tropical por lo que es, también comprende que está muy lejos de su entorno natural. Este hecho presagia la existencia del portal que une el Anillo de Alseta con las selvas de la Extensión de Mwangi, pero la explicación aún no debería ser evidente para los PJs.

GRAULADÓN

Página 88

Iniciativa Percepción +7

Peligro: el estanque al oeste del patio está lleno de agua estancada y tiene aproximadamente 3 pies (0,9 m) en su parte más profunda. Cualquier PJ que toque el agua con la piel desprotegida o pase su turno en una casilla en contacto con el agua deberá superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 o quedará indispusto 2.

Tesoro: hay al menos siete rajaperros, tres arcos cortos y quince flechas esparcidos por el patio, armas que los aterrizados goblins dejaron caer cuando huyeron escaleras arriba y tuvieron que usar ambas manos para ascender por los escalones de gran tamaño (para ellos).

Desarrollo: si los PJs no investigan inmediatamente esta área tras oír la conmoción desde el área A6, el grauladón se habrá calmado y no estará distraído por los gritos proferidos desde arriba, que también disminuyen cuando Calmont y los goblins hacen una silenciosa pausa en su enfrentamiento. Sin embargo, en cuanto el grauladón detecta a los PJs y les ataca ruidosamente, los goblins y Calmont advierten rápidamente su presencia. Los goblins comienzan a pedir ayuda desde arriba mientras Calmont los amenaza de nuevo, como se describe en la sección Criatura de la página 22.

Si los PJs irrumpen en el patio, derrotan al grauladón y luego se retiran, o se ven obligados a huir del grauladón, el enfrentamiento que tiene lugar escaleras arriba se estanca a la espera de que los PJs lleguen al adarve, tal y como se detalla en el área A22.

CRIATURA 2

A13. EL TRIBUNAL DEL CLAVO MODERADO 1

El estrado de un juez, un podio para los testigos y mesas para la acusación y la defensa son las únicas indicaciones que quedan del uso formal como tribunal que tuvo originalmente esta sala. Hace mucho que alguien hizo pedazos los bancos del público, que quedaron esparcidos por la galería, cubriendo de escombros el suelo. Por los huecos vacíos de varias puertas al norte se puede ver una gran abertura irregular en el muro de la ciudadela, junto con lo que parece ser un cadáver ataviado con una armadura plateada yacente sobre un bullo fangoso en el centro de un charco de agua que ocupa gran parte de la sección colapsada.

Este tribunal, antaño utilizado para celebrar grandes juicios públicos, generalmente de bandidos u otros villanos que causaron daños en las tierras salvajes de Isger, fue destruido hace mucho tiempo. El lado oeste, área A15, era una galería utilizada para albergar el exceso de público durante los juicios destacados. Está separada del área A13 por un cerramiento de 3 pies (0,9 m) de altura con varias aberturas que permitían pasar a la gente entre las áreas A13 y A15. El cerramiento es un terreno difícil para criaturas Medianas o más grandes; las criaturas Pequeñas o menores deben superar una prueba de Atletismo CD 10 para Preparar por encima.

Las arcadas del lado norte conducen a varias oficinas pequeñas que antaño se utilizaron como despachos y salas de conferencias para abogados y jueces. El terreno se ha hundido en este punto, resultando en un colapso considerable a lo largo del exterior del muro norte, y forma un estanque de agua salobre de 5 pies (1,5 m) de profundidad. El agua no es tan insalubre como en el estanque del patio, pero se ha convertido en la guarida de un monstruo peligroso; consulta Criaturas a continuación.

El desmoronado muro del lado norte permite el acceso a la ciudadela desde el exterior y favorece que el área esté iluminada con luz brillante durante el día. Los escombros esparcidos por el suelo de las oficinas convierten el terreno en difícil.

Criaturas: el “bullo fangoso” que hay en medio del estanque al norte es, de hecho, un peligroso depredador de emboscada, una bestia parecida a una tortuga llamada caparazón sepulcral. El bullo es el dorso de la criatura y el cuerpo que tiene encima es un sueño para atraer presas nuevas. Un segundo caparazón sepulcral acecha cerca, aunque aún no tiene sueño montado en la espalda. Los monstruos salen del agua para atacar a cualquiera que intenta investigar el sueño, o que simplemente entra o sale de la ciudadela a través del estanque.

CAPARAZONES SEPULCRALES (2)

Página 86

Iniciativa Sigilo +4

CRIATURA 1



Tesoro: dado que hay una gran cantidad de muebles estropeados en este lugar, los saqueadores aún no han descubierto todas las monedas sueltas que, con los años, se cayeron de los bolsillos y monederos de los espectadores de los juicios. Si los PJs pasan treinta minutos buscando y superan una prueba de Percepción CD 15, encuentran un total de 5 pp y 40 pc repartidas por toda la estancia.

Además, los PJs pueden buscar en las pequeñas salas al norte. Encuentran todas las puertas abiertas y las oficinas igualmente saqueadas. Sin embargo, si los PJs superan una prueba de Percepción CD 18, en la sala más meridional encuentran un *pergamino de alarma* y un *pergamino de miedo*.

Por último, el cuerpo sobre el caparazón sepulcral es el de un bandido humano que murió hace poco intentando infiltrarse en la ciudadela, sólo para ser víctima del monstruo. El cuerpo todavía lleva puesto su camisote de malla y lleva 6 po y 9 pp en una bolsa.

A14. SALA DE ESPERA

Cortinas de color carmesí, antaño lujosas, cuelgan de las paredes, donde unas rozaduras revelan los lugares donde antes colgaban retratos. Basura y comida podrida yacen por el suelo como pequeños cadáveres mohosos. Hay puertas abiertas que conducen al norte, noreste y suroeste.

En esta área pública se reunían las multitudes a esperar que se abriera la sala del tribunal de la Orden del Clavo (área A13) y comenzaran los juicios. Ahora se ha convertido en una especie de inmundo almacén para el huargo del área A16. No hay muchos objetos de valor en esta sala, pero si los PJs pasan un tiempo rebuscando o haciendo mucho ruido, atraen al huargo, que los ataca en cuanto advierte su presencia.

A15. GALERÍA PARA EL EXCESO DE PÚBLICO

Esta área abierta con una vista despejada de la sala del tribunal está llena de montones de mantas sucias, huesos a medio roer y otras señales de que algún tipo de criatura se ha instalado en ella.

El área fue antaño una galería para acoger el exceso de espectadores (sólo de pie) de los juicios de la Orden del Clavo, pero ahora se ha convertido en el nido de un par de huargos, uno de los cuales está escondido en el área A16.

Cachorros de huargo: una pila de mantas sobre un escritorio volcado cerca de la puerta del área A15 sirve como nido para dos cachorros. Estos cachorros de huargo sólo tienen unos días y cada uno de ellos es del tamaño de un gato doméstico. Cuando los PJs se acercan a ellos, los cachorros gruñen y muestran sus pequeños dientes, pero no hacen además de atacar. Sobreviven de insectos y agua de lluvia, y tienen mucha hambre. Sienten curiosidad por los PJs, e incluso podrían jugar con ellos si los persuaden de

salir de su guarida superando una prueba de Diplomacia CD 16. Si los PJs les ofrecen comida, obtienen un bonificador +2 por circunstancia a esta prueba.

Aunque los cachorros son más inteligentes que la mayoría de los animales, todavía están en pleno desarrollo cognitivo y de la personalidad. Si bien adolecen de la predisposición a la crueldad de su especie, podrían convertirse en criaturas amigables si se les brindan amor y ayuda. Para ello es necesario superar una prueba de Diplomacia CD 16 cada día, tarea que no cuenta como una actividad de tiempo libre. La actitud de los cachorros de huargo hacia un PJ se vuelve amistosa cuando ha superado diez pruebas, y las criaturas obedecerán una serie de órdenes. La CD de esta prueba de Diplomacia se reduce a 14 para PJs con la dote general Adiestrar animal, porque la inteligencia de los cachorros se encuentra en un punto intermedio entre la de una persona y la de un animal. Dado que los huargos son más inteligentes que la mayoría de los animales, los DJs pueden permitir que los cachorros de huargo sigan instrucciones más complejas de lo normal.

La madre de los cachorros de huargo puede estar al acecho en los alrededores e incluso acercarse a los PJs exigiendo que le entreguen a sus crías. La madre huargo es una criatura con muy malas pulgas, y el encuentro planteará un complicado dilema moral para los PJs: ¿devuelven los cachorros a su malvada madre, sin duda garantizando que las criaturas se criarán siendo malvadas, o se quedan con los cachorros y cuidan de ellos? La segunda posibilidad probablemente les obligue a matar a la madre de los cachorros. Si los PJs hacen mucho ruido mientras tratan con los cachorros, el huargo adulto del área A16 acude a investigar y ataca a los PJs, no para defender a los cachorros ni porque tenga el más mínimo interés, sino porque disfruta tronchando huesos humanoides con sus mandíbulas.

Recompensa en PX: si los PJs rescatan a los cachorros y los toman bajo su protección, concede al grupo 60 PX.

A16. OFICINA DEL LICTOR

BAJO 1

El pesado escritorio de madera, los sillones y los archivadores de esta lugubre oficina administrativa están en gran parte intactos, aunque la mayoría de los cajones han sido abiertos y saqueados.

Esta estancia era la oficina principal del lictor, o líder, de la Orden del Clavo, y sirvió a menudo como espacio de reunión, sala de audiencias y lugar de trabajo donde podía realizar las múltiples tareas que surgían durante la vida diaria de la orden.

Criatura: hace unos días se mudaron a esta sala una pareja de huargos, pero cuando la hembra parió una camada de cachorros, el malhumorado macho la rechazó, frustrado por el hecho de que ninguno de los cachorros fuera macho. Prácticamente ha abandonado a los cachorros en

LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

el área **A15**, tan poco interesado en alimentarlos como en matarlos. El huargo ha decidido seguir por su cuenta, pero por ahora permanece en esta sala. Gruñe y ataca a cualquier PJ que detecta.

HUARGO

Bestiario, pág. 217

Iniciativa Percepción +8

CRIATURA 2

Tesoro: quedan pocos tesoros en esta sala, pero si los PJs pasan diez minutos rebuscando entre los cajones abiertos del escritorio del lictor, o superan una prueba de Percepción CD 15, encuentran un libro pegado a la parte posterior de uno de ellos. El libro es un tratado sobre los protocolos de la Orden del Clavo, en relación con las leyes chelia e isgeria, y explicaciones de varias interpretaciones de dichas leyes en su aplicación a casos anteriores contra delincuentes locales. Al comienzo del libro hay una dedicatoria personalizada que dice: “Para la lictora Acillmar, gracias por tu interés en mi trabajo. Juntos sofocaremos el salvajismo. —T. Stagram, Señor Caballero Infernal”.

Si los PJs han conocido y hablado con Alak Stagram en el área **A10**, no necesitan superar ninguna prueba para saber que el libro fue escrito por alguien relacionado con él. El libro es obra del padre de Alak, que era un Caballero Infernal novicio y abogado cuando le obsequió esta obra a la entonces lictora de la orden, quien a su vez era abuela del actual paravicario de la orden. Alak reconoce el libro si se lo muestran, y los PJs pueden dárselo como un signo de amistad; consulta el área **A10** para más detalles.

Recompensa en PX: si los PJs le dan el libro a Alak, recompensa al grupo con 60 PX.

A17. ARCHIVO

BAJO 1

Esta sala destrozada está llena de estantes y archivadores volcados. La pared suroeste se ha derrumbado por completo, revelando las malas hierbas verdes y la maleza del exterior.

La mayoría de las superficies de la sala están cubiertas de musgo, enredaderas y arbustos de moras silvestres, debido a la exposición a los elementos. A lo largo del muro sureste de la sala se extiende lo que parece ser un montón de carne o de tierra. Sin embargo, el examinarlo con detenimiento se revela como un cadáver humanoide muy descompuesto, cuya carne muestra pequeñas marcas de mordiscos.

Criaturas: la abundancia de vegetación y alimentos en esta área ha atraído a tres ratas gigantes, que atacarán a los PJs cuando se dirijan hacia la puerta este de la sala.

RATAS GIGANTES (3)

Bestiario, pág. 295

Iniciativa Percepción +5

CRIATURA -1

PROBLEMAS DE CACHORROS

Los cachorros de huargo del área **A15** están pensados para presentar al grupo un dilema moral complicado de resolver: si los dejan solos, seguramente se convertirán en monstruos malvados, pero, ¿es correcto que los PJs separen a los cachorros de su madre y los críen en su lugar? El destino de los cachorros de huargo no está escrito en el guion de *La Era de las Cenizas*, por lo que si tus jugadores no están interesados en dilemas morales como éste (o si la idea de incluir cachorros de huargo en la aventura no resulta atractiva), puedes prescindir de los cachorros del área **A15** y dejar que el huargo que vive en el área **A16** sea un simple encuentro de combate contra un huargo solitario con mal genio.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

Tesoro: si los PJs examinan el cuerpo que se encuentra junto al muro sureste, encuentran dos *pociones curativas menores* en su cinturón.

A18. SALA DE LECTURA

Aunque muchas de las mesas circulares y pesados escritorios de madera han sido volcados o desvalijados, los estantes sobre el muro y la naturaleza de los muebles sugieren que antaño fue una sala en la que se llevaron a cabo importantes investigaciones de carácter legal.

Esta era la sala de lectura de la Orden del Clavo. No hay casi nada de valor, pero si los PJs pasan treinta minutos examinando los pocos libros que quedan sobre los estantes que recorren el muro y superan una prueba de Sociedad CD 15, pueden reconstruir la historia general de la Orden del Clavo como se presenta en el trasfondo de la aventura en la página 5.

A19. CÁMARA DE LOS SECRETARIOS BAJO 1

Esta cámara está ocupada por hileras de escritorios atornillados al suelo, aunque muchos de los estrechos lugares de trabajo han sido despedazados o son inservibles. Las sillas de madera están tiradas como si fueran juguetes.

Esta sala era un lugar de trabajo para los Caballeros Infernales y los armigeros de bajo rango o, en algunas ocasiones, pasantes con privilegios especiales, que realizaban labores administrativas de menor importancia para la orden. Las tareas más comunes que se llevaban a cabo en este lugar incluían el copiado de los decretos de la Orden del Clavo, el duplicado de textos legales mundanos y la atención de las solicitudes menos urgentes para la intervención de los Caballeros Infernales.

Criatura: un murciélagos gigante ha anidado en las vigas de esta sala. Si los PJ's merodean mucho rato para ver si encuentran algo, el murciélagos les ataca.

MURCIÉLAGO GIGANTE

Bestiario, pág. 256

Iniciativa Percepción +11

Tesoro: si los PJ's pasan diez minutos examinando la estancia, encuentran pergamo y tinta suficientes para reunir hasta seis juegos de material de escritura. Además, si los PJ's buscan en el área y superan una prueba de Percepción CD 20, encuentran una *garra de oso lechuza* (*Reglas básicas*, pág. 563) pegada bajo uno de los cajones del escritorio.

A20. ARCHIVO LEGAL

Esta larga hilera de estanterías, en su mayor parte vacías, está notablemente intacta, aunque cubierta de una gruesa capa de polvo. El olor a moho impregna el aire. Una puerta que conduce hacia las profundidades de la ciudadela cuelga, visiblemente abierta, al este.

Esta sala permanece notablemente intacta en comparación con el resto de la ciudadela saqueada, pero los Caballeros Infernales dejaron poco de valor en ella cuando abandonaron la fortaleza, salvo algunas copias sobrantes de tomos obsoletos. Sin embargo, si los PJ's pasan treinta minutos leyéndolos, averiguarán cualquier parte de la historia de la Orden del Clavo que desconozcan hasta el momento, como se describe en el trasfondo de la aventura de la página 5, sin necesidad de una prueba de habilidad.

A21. CALABOSOS

El área de recepción de prisioneros tiene bancos largos, anillos para grilletes en las paredes y una parte administrativa que ocupa el extremo oeste de la sala. En el lado este, tras una elevada puerta de hierro, hay varias celdas con las puertas abiertas. En la pared del sur se alinea una serie de casilleros.

Los prisioneros eranretenidos en esta área a la espera de ser juzgados en el Tribunal del Clavo (área A13). Cuando la ciudadela cayó en desuso, varios grupos de bandidos ocuparon el lugar y lo utilizaron para retener cautivos por los que pedían un rescate o cualquier otro prisionero. Las energías nigrománticas de algunos de los villanos que han usado esta área han insuflado vida a los ocupantes de las celdas, como se indica a continuación.

Criaturas: si los PJ's echan un vistazo a las celdas, ven que las cuatro más orientales están ocupadas por cuerpos cubiertos de trapos, tan descompuestos que ya sólo quedan los huesos. Se trata de prisioneros abandonados a su suerte cuando el último grupo de bandidos partió a toda

CRIATURA 2

prisa. Si los PJ's examinan cualquiera de los cuerpos, todos ellos cobran vida en forma de guardianes esqueléticos. Si los PJ's ignoran los cuerpos y se dirigen a los casilleros, los esqueletos cobran vida cuando se aproximan a esa parte de la sala.

GUARDIANES ESQUELÉTICOS (4)

Bestiario, pág. 162

Iniciativa Percepción +2

Tesoro: los casilleros del lado sur de la sala están cerrados (Latrocino CD 20 para forzar las cerraduras). Hay un total de cuatro y cada uno de ellos contiene un arma contundente de plata de baja calidad (manguel, martillo ligero, maza y maza de armas) y un *elixir de visión en la oscuridad menor*. Además, un casillero contiene un *gato de jade*, otro contiene un *elixir de guepardo menor*, un tercero contiene un *crystal de potencia* y el último contiene un *pergamino de proyectil mágico*.

A22. ADARVE

MODERADO 1

El adarve de la Ciudadela Altaerein tiene unas vistas impresionantes. Hacia el este se alzan las majestuosas Montañas de los Cinco Reyes, como monolitos rocosos eternos entre la espesa niebla. Hacia el sur, las ondulantes colinas se despliegan alrededor de los tejados de Breachill. A lo largo del adarve se han dispuesto seis fogatas, aunque por el momento sólo las tres situadas más al suroeste arden de manera irregular, enviando por los aires columnas de humo rojizo.

El adarve de la ciudadela está a unos 25 pies (7,5 m) sobre el patio (área A12), y a poco más de 30 pies (9 m) sobre el nivel del suelo. El parapeto tiene aproximadamente 4 pies (1,2 m) de altura y está almenado, con una torre de vigilancia circular en cada una de las cuatro esquinas. Una parte importante de la sección norte del adarve se ha derrumbado sobre el patio inferior, dejando la torre de vigilancia noreste parcialmente expuesta a los elementos.

Criaturas: cuando los PJ's llegan a esta área, se está produciendo un terrible enfrentamiento. El mediano pirómano y alborotador Calmont ha tomado como rehén a la líder de los goblins Zumbadores audaces supervivientes, Helba. Aunque los otros goblins lo superan en número, el miedo por la integridad de su líder los tiene paralizados por el momento, evitando que tomen medidas.

El encorvado mediano, de pelo salvaje y gestos frenéticos, mantiene una presa alrededor del cuello de la goblin mientras agita un cuchillo de forma amenazadora, de pie ante la única puerta que queda entera en la torre noreste. Sus gritos y amenazas se intensifican cuando se da cuenta de que los PJ's se aproximan por las escaleras del este, donde se agrupan los ocho Zumbadores audaces que quedan, con los ojos muy abiertos y los rostros cargados de preocupación. Los goblins no tienen más armamento que algunos

tizones y antorchas, ya que perdieron sus rajaperros y otras armas mientras huían hacia el adarve. Mientras los goblins piden ayuda en su idioma, Calmont se dirige a los PJs con voz aguda, cambiando al común.

“¿Y quienes sois vosotros? ¡Ah...! ¡Claro! ¡Los buenistas del pueblo! ¡Tendríais que haber muerto en el incendio! ¿Qué estáis haciendo aquí...? ¡No os acerquéis más! ¡Le cortaré las orejas a esta goblin si no os largáis de inmediato!”.

Está claro que Calmont es el aprendiz de librero que provocó el incendio durante la Reunión de héroes, y su captura es una de las tareas que el Consistorio asignó a los PJs. Su actitud hacia los PJs comienza como hostil. Los PJs tendrán que decidir qué hacen con Calmont en este momento. Podrían atacarlo sin mediar palabra, tratar de aprisionarlo o hablar con él. Debes dejar que los PJs afronten la situación como deseen, aunque vale la pena recordarles que Greta Gardania y el Consistorio de Breachill les han pedido que entreguen a Calmont para interrogarlo. Si los PJs se lanzan sobre Calmont, los ojos del mediano se abren de desconcierto. Intenta cortarle una oreja a Helba, pero ella aprovecha la distracción y se retuerce, forzándolo a dejar caer la daga. Después logra huir para reunirse con los otros goblins, y Calmont necesita usar una acción para recuperar el cuchillo, pero a partir de este momento la lucha continúa entre los PJs y el pirómano. De ellos depende que lo capturen con vida.

CALMONT

CRÍATURA 3

ÚNICO	LM	PEQUEÑO	HUMANOIDE	MEDIANO
-------	----	---------	-----------	---------

Mediano pícaro 3

Percepción +6, buen ojo

Idiomas común, goblin, mediano

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +7, Engaño +7, Intimidación +7, Latrocínio +11, Saber de Breachill +8, Saber mercantil +4, Sigilo +11, Sociedad +7

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

Objetos arco corto +1 (20 flechas), armadura de cuero, daga, herramientas de ladrón, poción curativa menor (2)

CA 20; Fort +6, Ref +11, Vol +6

PG 35

Denegar ventaja Calmont no está desprevenido ante criaturas de nivel 3 o inferior que estén escondidas, no detectadas o flanqueando.

Esquiva ágil (Reglas básicas, pág. 207)

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +9 (ágil, versátil Cor, sutil), **Daño** 1d4+4 perforante

A distancia ♦ arco corto +9 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

A distancia ♦ daga +9 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

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

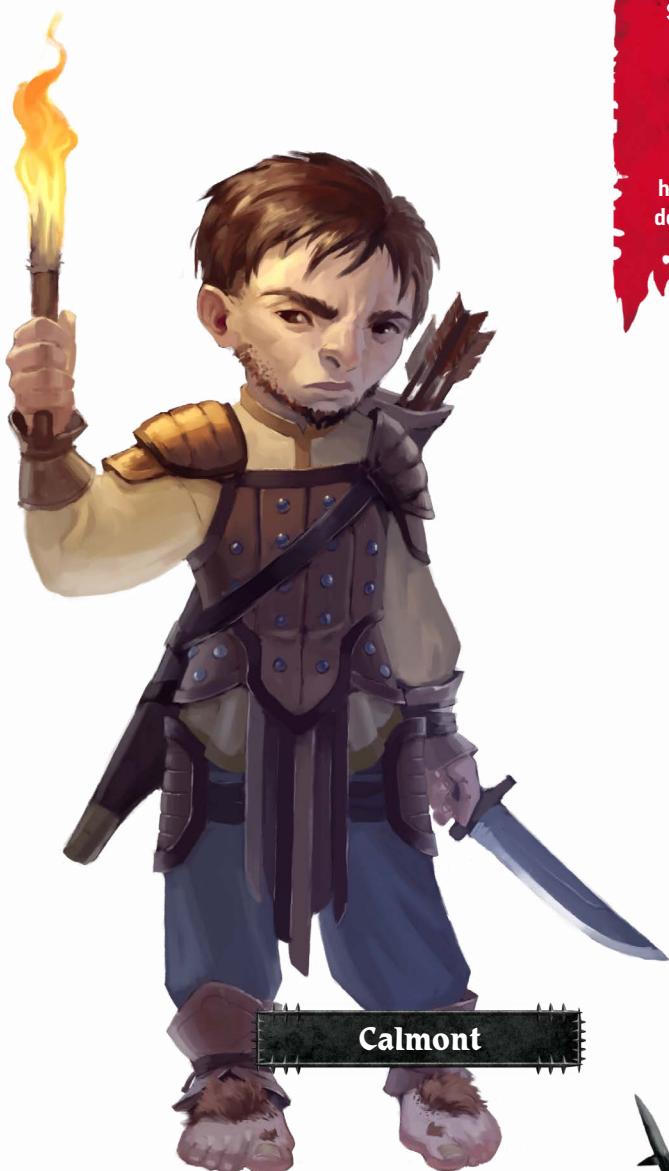
Ataque por sorpresa Si Calmont tira Engaño o Sigilo para la iniciativa,

las criaturas que no han actuado están desprevenidas ante él en el primer asalto de combate.

Desenvainado rápido ♦ (Reglas básicas, pág. 207)

INTERROGAR A CALMONT

Si los PJs usan Diplomacia o Intimidación para cambiar la actitud de Calmont como mínimo de hostil a indiferente, o si lo capturan vivo, el mediano hablará con ellos. Si todavía tiene un rehén, trufa sus respuestas a las preguntas de los PJs con insultos y bravuconadas, pero si está cautivo, responde malhumorado, con súplicas periódicas para que lo suelten.



Calmont

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



Calmont no es muy brillante, y se topó con la información que revela a continuación por pura chiripa. Es descaradamente ambicioso, pero también bastante corto de entendedoras, y no tiene mucho reparo en revelar información clave a los PJs. Si al final deciden hablar con él, algunas preguntas posibles de los PJs y las respuestas de Calmont se detallan a continuación.

¡Suelta a la goblin! (o cualquier exigencia similar para que suelte a Helba mientras Calmont aún la tiene como rehén). Calmont se burla y agita el cuchillo aún más cerca de la goblin capturada. Luego grita “¡No lo haré! ¡No hasta que estas pequeñas alimañas me digan cómo encontrar el Anillo de Alseta!”. En ese momento los PJs pueden hacer una prueba de Intimidación CD 16 para Obligar a Calmont a que libere a su rehén; si la superan, el mediano parece arredrarse, libera a Helba y se rinde a los PJs pero, si el resultado es un fallo crítico, ataca como se detalla en el área A22. Esta prueba, o una prueba de Diplomacia CD 16 para Causar impresión, se puede usar también para que Calmont hable más con los PJs, según se describe más arriba.

¿Qué haces aquí/Por qué acosas a estos goblins? “¿Por qué creéis que lo hago?” grita Calmont, agitando de nuevo el cuchillo en dirección a los goblins. “Estos monstruos saben cómo llegar al sótano. ¡Antes vivían allí abajo! ¡Todo el mundo lo sabe! Las escaleras bloqueadas del primer piso no pueden ser la única forma de descender. Allí abajo hay un portal élfico. ¿Tenéis idea de lo que pagarían algunos por información sobre los portales élficos perdidos? ¡Mucho! ¡Sólo que estos gusanos no me dicen cómo bajar!“.

¿Provocaste el incendio durante la Reunión de héroes? ¿Por qué? “¡Qué pregunta más tonta!” se mofa Calmont. “Pues sí, hice saltar la pequeña chispa. ¡Chas! ¡Ajá! Debierais haber visto la cara de todo el mundo. ¿Cómo habría evitado si no que nadie viniera a la Colina del Caballero Infernal, si el estúpido Consistorio decidía que era necesario enviar a unos ‘héroes’” continua Calmont, recalcando la última palabra con tono de burla. “¡Eso entorpecería mis planes de encontrar los portales élficos! Pero al final habéis venido. ¡Porras!”. Calmont se golpea la frente con frustración. “Debería haber provocado un incendio aún más grande!“.

¿Qué es ese portal élfico del que hablas? ¿Por qué te interesa? Calmont resopla. “¿El Anillo de Alseta? ‘Sólo’ es un anillo de portales élficos. Conectados con lugares de todo el mundo. Portales. Élficos”. Calmont enfatiza las dos últimas palabras con lentitud. “¿Sabéis de lo que hablo? No sois tontos, ¿verdad? ¿No os dais cuenta de lo valiosa que es esa información para los ricos que quieren viajar rápido? ¡Vender esa información me libraría del yugo de Voz!”. Superar una prueba de Sociedad CD 15 basta para saber que Voz es el nombre de la librera local de Breachill.

Pero, ¿y si el Anillo de Alseta cae en malas manos? ¿Y a mí qué me importa?“. Calmont se ríe a carcajadas. “¡Nada si me pagan y yo me largo de la tienda de Voz!“.

¿Quién es Voz?/¿Cómo te enteraste de la existencia del Anillo de Alseta? “¿No conocéis a Voz, la librera? ¿De Breachill? ¿Semielfa? Vaya, no sois demasiado listos, ¿verdad?”. La actitud levemente divertida de Calmont se transforma en rabia a medida que empieza a despotricar. “Voz es mi jefa, pero se cree que es una diosa. ¡No hace más que darme órdenes! ¡Calmont haz esto, Calmont lee aquello! ¡Calmont, Norgorber no se pronuncia así! ¡Es una idiota! ¡La odio! He pasado semanas hurgando entre sus cosas, tratando de encontrar algo que vender para poder largarme de ese estúpido trabajo sin encontrar nada de valor. Pero sí sus notas sobre el Anillo de Alseta. ¿Qué piensa hacer con esa información? ¡No me importa! ¡Solo quiero que me paguen!“.

Calmont tiene poco más que revelar a los PJs. Cuando agota su información, vuelve a suplicar repetidamente que lo suelten.

Recompensa en PX: si los PJs capturan a Calmont con vida, concédeles PX equivalentes a lo que habrían ganado por derrotarlo en combate. Concédeles 60 PX adicionales si les revela algo sobre el Anillo de Alseta.

LOS GOBLINS ZUMBADORES AUDACES

Una vez que los PJs han solucionado el asunto de la rehén, pueden hablar con los goblins Zumbadores audaces. Si los PJs no hablan con los goblins en el adarve, antes o después será Helba, la rehén de Calmont, quien se dirija a ellos. Lee en voz alta o explica lo siguiente.

Cuando se calman los ánimos tras el drama vivido en el adarve, oírás como alguien se aclara la garganta de forma distintiva y confusa, acercándose. La pequeña y delgada goblin que Calmont tomó como rehén no tarda en aproximarse a vosotros. “Disculpadme” dice con una voz como la de un pájaro ronco. “Disculpadme, y gracias amigos. ¿Sois amigos? Debéis de ser amigos, porque acabáis de salvar a los Zumbadores audaces de ese mediano. ¡Tanta agitación! ¡Y gritos! ¡Ay!“.

“Soy Helba, y soy la jefa de los Zumbadores audaces. Llevamos mucho tiempo atrapados aquí. ¡Podrían ser días! Quizás incluso semanas. Es difícil llevar la cuenta. Primero, los horribles monstruos que nos persiguieron desde nuestro cómodo subterráneo. Después vino ese perro dragón, y luego apareció el horrible mediano, hablando de elfos y cosas sin sentido! ¡Aquí no viven elfos! ¡Solo nosotros, los Zumbadores audaces!“.

Helba mira a su gente y su rostro se vuelve profundamente taciturno. “Solo quiero proteger a mi gente. Pero todo... todos nos quieren muertos“.

Si los PJs no conversan más tiempo con Helba o los Zumbadores audaces, la goblin avanza vacilante hacia uno de ellos, le tira de la manga y les pide que ayuden a los Zumbadores audaces a recuperar su hogar en los subterráneos de Altaerein (áreas B6-B11), y a lidiar con los sectarios que aterrorizan los dungeons. Lo más importante es que les habla a los PJs sobre la puerta secreta en la ladera al oeste de la Ciudadela que da acceso a los subterráneos.

Es posible que los PJs quieran hablar tranquilamente con Helba, que está desesperada pero también profundamente preocupada por su gente. Algunas preguntas posibles de los PJs y las respuestas se detallan a continuación.

¿Qué os hizo salir de vuestro hogar en los subterráneos?

El pánico se refleja en el rostro de Helba, pero luego mira a sus compañeros de tribu y endereza visiblemente su postura. "Sectarios, o al menos creo que son sectarios. Se hacían llamar los Garras de ceniza, y dijeron que ahora nuestro hogar era su casa. ¡Amenazaron con asarnos! ¡Con despelejarnos y comernos! ¡Ay! ¡Y tenían unos monstruos dragón con ellos! Así que, claro, huimos de los subterráneos. Luego había muchos más monstruos en la planta baja, así que corrimos hasta el adarve. ¡Esa cosa dragón del patio no nos dejaba escapar! ¡Quería comernos!". Si los PJs han matado al grauladón, Helba les agradece profusamente ese servicio adicional que les han brindado.

¿Cómo podemos acceder a los subterráneos? Helba mira a los PJs con gratitud y luego asiente. "Sí, por supuesto, os lo diremos. Vosotros sois amigos. Hay una puerta secreta colina abajo por el oeste. No es difícil de encontrar cuando miras, ¡pero puedo mostrárosla! Va directa a los subterráneos, donde solíamos vivir; usábamos la puerta constantemente para salir a buscar comida". Si Helba les proporciona esta información a los PJs, no necesitan superar una prueba de Percepción para encontrar la puerta secreta que conduce al área B1.

¿Qué sabes sobre el Anillo de Alseta? Helba parece genuinamente confundida. "Nunca he oído hablar de un anillo de Alseta. ¿Es brillante? Apuesto a que lo es. Los anillos son siempre brillantes. Pero no había anillos brillantes en nuestros subterráneos, os lo aseguro. Sí que hay salas más profundas, y también catacumbas. Nunca las visitamos, pero, ¿tal vez el anillo esté escondido allí?".

¡Ese horrible mediano te hubiera hecho daño! ¿Por qué no le dijiste cómo bajar? "¡Lo habríamos hecho! ¡Iba a hacerlo! ¿Qué nos importa si corre escaleras abajo para que le rajen los sectarios? Pero me agarró demasiado rápido y comenzó a gritar y agitar ese cuchillo, y no pudimos decir ni una palabra. ¡Nos quedamos paralizados! ¡Me quedé helada! ¡Es horrible! ¡No dejéis que se vuelva a acercar a nosotros!".

¿Podemos entregarle un mensaje a Warbal? "¡Warbal, sí! ¡La prima Warbal! Mi buena amiga. ¡Buena prima! Una dama tan inteligente; ahora vive en la gran población. Por favor, nuevos amigos, si pudierais decirle que estamos vivos, y que nos habéis salvado, los Zumbadores audaces os estaríamos muy agradecidos. Seguimos sin poder volver a nuestro hogar subterráneo, pero tal vez podamos alguna vez, ¿verdad?". Helba mira a los PJs con esperanza tras el último comentario.

Una vez derrotado el grauladón y neutralizado Calmont, los Zumbadores audaces piensan que ya nada amenaza sus vidas y dejan de enviar señales de socorro con humo desde

el adarve de la ciudadela. Si los PJs le preguntan a Helba sobre los peligros que pueden encontrarse en los niveles inferiores, consulta la barra lateral Espionaje goblin de la página 33. Los goblins salen rápidamente de la ciudadela y se refugian en las colinas cercanas, esperando pacientemente la noticia de que los sectarios han sido expulsados de los dungeons, antes de afrontar el regreso a la ciudadela. Queda claro que el destino de los Zumbadores audaces está en manos de los PJs.

Recompensa en PX: si el grupo rescata a los Zumbadores audaces, concédele 120 PX. Ten en cuenta que, con el tiempo, otros Zumbadores audaces que aún viven en claros secretos y cuevas ocultas de las tierras salvajes cercanas podrían sumarse a las filas de los pocos supervivientes de la Ciudadela Altaerein, especialmente si los PJs favorecen ese crecimiento en el futuro como parte de su papel de custodios de la ciudadela en aventuras venideras.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

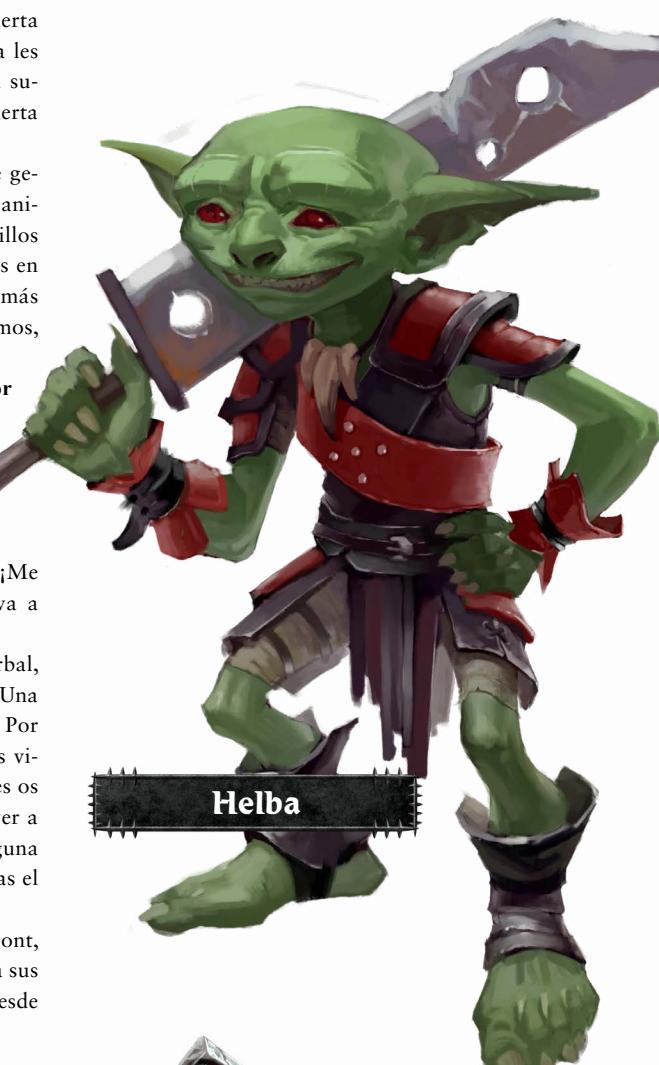
Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



Helba



CAPÍTULO 3: LA CIUDADELA INFERIOR

Los PJs podrán empezar a explorar el nivel inferior de la Ciudadela Altaerein tan pronto como descubran la puerta oculta que conduce a la escalera que queda en pie, pero antes de dar el siguiente paso, es posible que quieran descansar, reponer suministros en la población o mantener más conversaciones con PNJs como Warbal, la embajadora goblin, o Greta Gardania, la presidenta del Consistorio de Breachill.

Si los PJs han capturado a Calmont, es probable que quieran entregarlo cuanto antes a la población, llevarlo ante la justicia y cobrar su recompensa. Greta y los demás miembros del Consistorio se encuentran normalmente allí, y los PJs pueden conseguir una audiencia con ellos de inmediato, aunque la reunión se lleva a cabo en una parte del edificio que no está quemada. Los PJs pueden contarle al Consistorio lo que quieran sobre de su éxito, pero si informan de cualquier conversación que hayan tenido con Helba u otro Zumbador audaz,

habrán cumplido ese aspecto de su misión y Greta les pagará gustosa lo prometido.

En cuanto a Calmont, los PJs pueden capturarlo y llevarlo de vuelta a Breachill. Será fácil encontrar a un miembro cualquiera de la Guardia en cuanto llegan a Breachill, que los escolta junto a su cautivo hasta el Consistorio. Otra opción es que el guardia entregue a Calmont a las autoridades y se lo notifique al Consistorio, o cualquier otro arreglo que los PJs consideren apropiado. En ese caso, Greta pagará gustosa a los PJs lo prometido por este término de la misión.

Si los PJs no entregan a Calmont con vida, pueden informar de su muerte al Consistorio, que expresa sus condolencias en nombre de la población a la familia del aprendiz. Dado que los PJs no habrán cumplido con las especificaciones de esta misión, Greta considera que este cometido no se ha logrado y se niega a pagar lo que ofreció por ello.

Una vez que los goblins han sido rescatados y Calmont se encuentra en manos de la justicia, los PJs tienen más control sobre el ritmo de la aventura. Ahora que tienen fama de aventureros capaces, podrán disfrutar del “descuento para aventureros” cuando adquieran equipo y servicios, como la curación en la población, según se detalla en la *Guía del jugador* de *La Era de las Cenizas*. Si no estás utilizando la *Guía del jugador* de *La Era de las Cenizas*, ofrece a los PJs un 5% de descuento en equipo y curación en la población.

En los subterráneos de Altaerein

En algún momento, los PJs centrarán su atención en los dungeons que hay bajo la Ciudadela Altaerein. Estas salas son completamente subterráneas y, a menos que se indique lo contrario en las descripciones específicas de las mismas, están completamente a oscuras. La altura del techo en los pasajes es de 10 pies (3 m), y se eleva a 15 pies (4,5 m) en las salas más grandes. Las puertas no están cerradas con llave si no se indica lo contrario.

B1. EL CAMINO DE LOS SUBTERRÁNEOS

MODERADO 2

El amplio y vacío pasillo de piedra es un lugar oscuro y opresivo. Hacia el este termina en tres entradas, mientras que de los laterales parten otros seis pasillos hacia el norte y el sur. Una masa de escombros surge de una arcada obstruida en el lado noreste del pasadizo.

La puerta secreta del lado occidental se abre a un corto pasillo y a una segunda puerta secreta que conecta el dungeon con la ladera de una colina empinada, al oeste de la Ciudadela. Es probable que los PJs usen este acceso para entrar y salir durante la aventura. Las puertas que conducen al área B1 son evidentes desde el interior del túnel secreto, pero si alguien se encuentra en el interior del área B1 y no sabe de su existencia, debe superar una prueba de Percepción CD 25 para detectarla.

Los escombros de la esquina noreste corresponden a las escaleras derrumbadas y a la parte del adarve que tienen directamente encima. Limpiarlos es una actividad de tiempo libre que los PJs probablemente no acometerán hasta más adelante, pero una vez que se eliminan y se reconstruyen las escaleras, el acceso a los subterráneos volverá a estar conectado con el patio superior y el Anillo de Alseta.

Si los PJs examinan la puerta abierta que conduce al área B2 y superan una prueba de Percepción CD 15, descubren una extraña capa de limo seco a lo largo del marco. Si un PJ supera una prueba de Ocultismo CD 18, deduce que el limo fue dejado hace varias semanas por algún tipo de cieno a su paso; con un éxito crítico confirma que el culpable es un cubo gelatinoso.

Criaturas: los Garras de ceniza se han instalado en el ala norte y apostado dos guardianes entrenados aquí, en el acceso a los subterráneos, como defensa y alarma. Se trata de pájaros emperadores de colores brillantes, nativos de la Extensión de Mwangi, malhumorados y frustrados por lo estrecho del pasadizo, pero bien entrenados para deambular lejos del mismo. Los pájaros chillan si detectan a los PJs, alertando a los Garras de ceniza que se encuentran al norte y al mismo tiempo al habitante del área B2, pero ninguna de dichas criaturas acude a investigar los ruidos del combate. Al igual que con el grauladón en el área A12, superar una prueba de Naturaleza CD 18 revela que estas aves tropicales están lejos de su hábitat natural. Lucharán a muerte.

PÁJAROS EMPERADORES (2)

CRÍATURA 2

Página 90

Iniciativa Percepción +8

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 3

En este capítulo, los héroes se adentran en las entrañas de la Ciudadela Altaerein para investigar los peligros que expulsaron de su hogar a los goblins Zumbadores audaces. Mientras tanto, descubrirán los grupúsculos de una peligrosa secta que acecha en la fortaleza, con mayor presencia en los niveles inferiores, una amenaza aún más peligrosa para la región. Por último, un túnel secreto que comunica los subterráneos de la ciudadela con Breachill parece haber sido utilizado recientemente por un visitante desconocido. ¡Puede que fuerzas aún más siniestras hayan oído los rumores sobre el Anillo de Alseta, y estén a punto de usar su poder con fines nefastos!

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

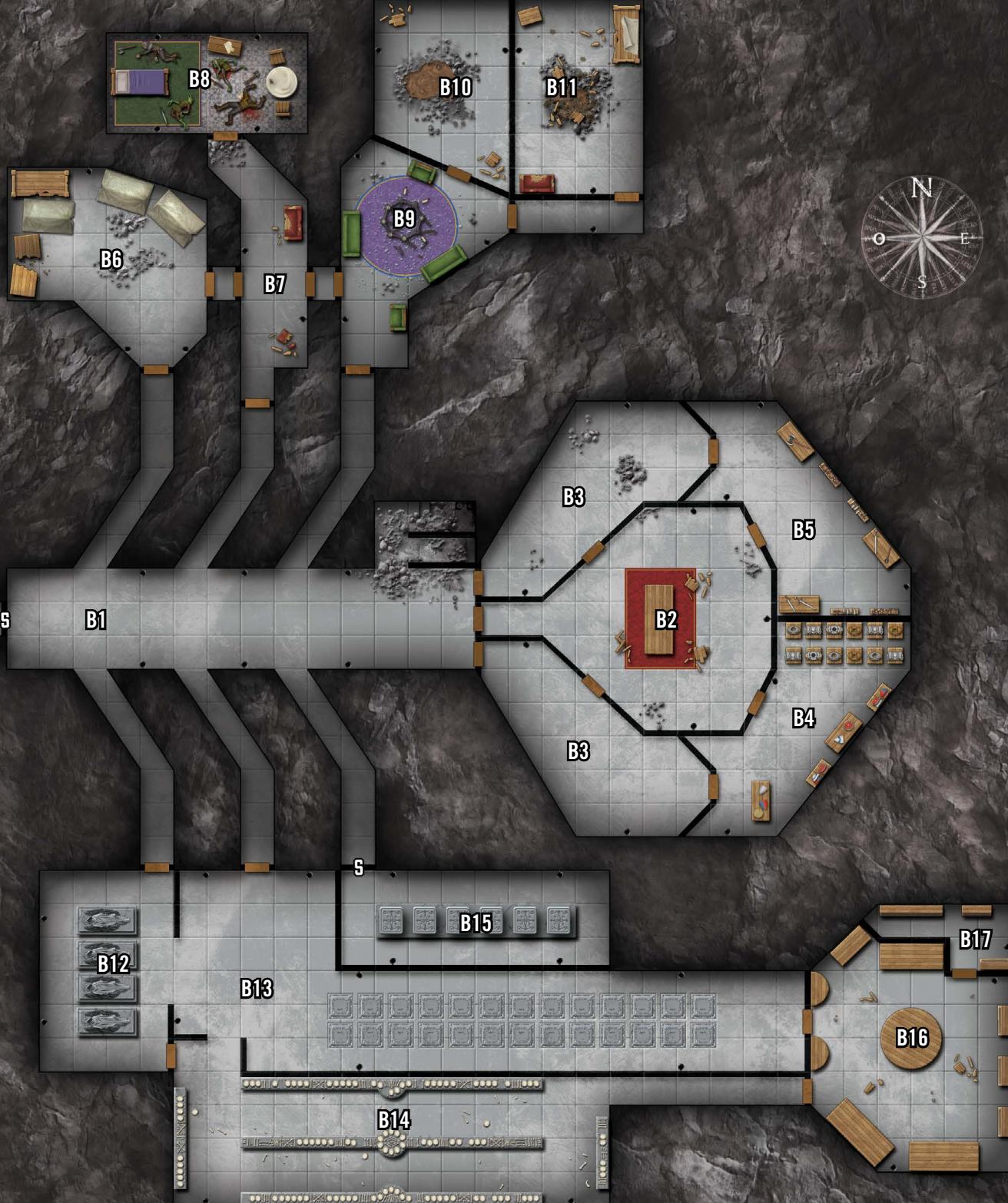
Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



SUBTERRÁNEOS DE LA CIUDADELA ALTAREIN

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

B2. SALA DE GUERRA**BAJO 2**

Una mesa astillada ocupa el centro de esta sala junto a sillas rotas, libros mohosos y detritos varios que cubren el suelo. Dos cuerpos que parecen ser de humanoides similares a ranas yacen en el suelo cerca del centro. Hay varias puertas por las que se puede salir; las que están al oeste y al sureste están abiertas de par en par.

Esta sala fue antaño una sala de guerra de élite donde los líderes de la Orden del Clavo planeaban misiones complejas o lejanas, en todo Isger y más allá. El lugar ha sido destrozado por los sectarios que acechan en el ala norte de los subterráneos. La sala de guerra alberga un habitante más duradero, una muñeca de alma vinculada (consulta la sección Criatura a continuación) que ha matado a dos de los sectarios. Se puede identificar a los boggards muertos superando una prueba de Sociedad CD 15. Investigar su deteriorado equipo y superar una prueba de Sociedad CD 18 revela que van vestidos de forma similar a las tribus de boggards que se encuentran en la Extensión de Mwangi Occidental. Además, la inusual insignia en forma de garra que llevan en las armaduras deterioradas puede dar una pista adicional; consulta el recuadro Garras de ceniza de la página 34.

La puerta abierta al área **B4** presenta el mismo limo seco incrustado en el marco que la puerta entre las áreas **B1** y **B2**.

Criatura: un remanente olvidado de la época de los Caballeros Infernales sigue montando guardia en esta sala, dejado por un Caballero Infernal signífero que había perdido interés en él. La criatura es una muñeca de alma vinculada de 2 pies (0,6 m) de altura, potenciada por un fragmento de un alma extraída de un Caballero Infernal de la Orden del Clavo resentido que murió de septicemia. La muñeca de alma vinculada (que parece un Caballero Infernal en miniatura), sirvió como lacayo al signífero de la Orden del Clavo, pero cuando la Orden se trasladó a Varisia, se ordenó a su creador que dejara atrás al pequeño constructo espeluznante o lo destruyera. La muñeca de alma vinculada vagó por las ruinas durante un tiempo tras ser abandonada, y finalmente se instaló en esta sala, donde ha pasado los últimos años esperando una simple oportunidad de atacar. Resentida por haber sido desecharada, la muñeca grita con furia a cualquiera que encuentre, pero se indigna aún más si ve a alguien con una insignia o equipo de Caballero Infernal. La muñeca de alma vinculada es legal maligna y solo habla infernal: cuando ataca, repite “Llévame contigo” una y otra vez, pero en su ira no se deja consolar, y lucha hasta que es destruida.

MUÑECA DE ALMA VINCULADA DE ÉLITE CRIATURA 3

Bestiario, pág. 257

Iniciativa Sigilo +8

Tesoro: no hay nada de valor en los cuerpos de los sectarios, pero algunas de las figuritas de obsidiana pulida

ESPIONAJE GOBLIN

Si los PJs informan a Helba y los Zumbadores audaces de que tienen la intención de explorar los subterráneos y expulsar a los sectarios, los goblins se mostrarán esperanzados. Pueden garabatear un mapa rudimentario del ala norte del dungeon si se lo piden. Los goblins no conocen el diseño de las alas este y sur, pero saben que en ellas habrá “monstruos” y “gente muerta”. En cuanto a su anterior guarida, Helba advierte a los PJs que probablemente la mascota de los Zumbadores audaces, Gran Abejorro, seguirá atrapada en su interior, y tendrá mucha hambre. Por lo tanto, estará muy enfadado. Si le piden más detalles, explica que Gran Abejorro es un oso pardo al que los goblins engañaron para que se metiera en el dungeon con la intención de tenerlo como mascota, pero después de que se comiera a unos cuantos, lo encerraron en una sala y empezaron a alimentarlo desde lejos. Helba les sugiere que pueden dejar salir a Gran Abejorro del redil para que ataque a los sectarios, pero advierte que tiene problemas para distinguir a amigos de enemigos.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

que se encuentran esparcidas por los escombros de la sala pueden ser vendidas. Si los PJs superan una prueba de Percepción CD 15 advierten la presencia de una o más de las figuritas y pueden pasar veinte minutos recogiéndolas todas. Las figuritas tienen la forma de Caballeros Infernales del Clavo con armadura completa, Caballeros Infernales signíferos lanzadores de conjuros con túnica y otros humanoides sin rasgos característicos. En total, los PJs pueden reunir figuritas por valor de 20 po.

B3. SALONES DE LA GLORIA

Ambas cámaras tienen un contenido similar.

El vestíbulo sigue decorado con los restos de homenajes dedicados a las obras más famosas de la Orden del Clavo. Grandes retratos al óleo, muchos de ellos dañados pero aún reconocibles, representan a Caballeros Infernales ganando enfrentamientos contra bandidos, ejércitos enemigos y monstruos terribles.

Tesoro: la mayoría de los cuadros están deteriorados hasta el punto de haber perdido todo su valor. Sin embargo, si los PJs se detienen a examinar los del salón más septentrional, advierten que una de las pinturas tiene los bordes un poco dañados por el agua, pero está intacta. Superar una prueba de Artesanía o de Sociedad CD 17 revela que el cuadro vale 25 po. Los PJs pueden extraer el cuadro de su marco con veinte minutos de cuidadoso trabajo, enrollarlo y venderlo a cualquier comerciante de arte o colecionista privado por su valor total, si no resulta dañado durante sus aventuras.

GARRAS DE CENIZA

Cada garra de ceniza lleva a la vista la insignia de la secta con el símbolo de la garra humeante de un dragón. Los Garras de ceniza son una secta relativamente desconocida, pero si un PJ se fija en el símbolo y supera una prueba de Religión CD 20, lo reconoce como un símbolo inusual asociado en algunas ocasiones con el culto a Dahak, el dios de los dragones malignos. Su símbolo más conocido es el de una escama ardiente caída, pero la prueba de Religión superada confirma que la garra humeante es utilizada por los adoradores que se centran más en su aspecto de dios de la destrucción, que en el de dios de los dragones malignos o de la codicia.



El cuadro representa a tres Caballeros Infernales que luchan contra un dragón negro en un siniestro pantano. Un cuarto Caballero Infernal salta desde una altura tras del dragón con su alabarda alzada, listo para hundirla en el lomo de la criatura, mientras otro Caballero Infernal con túnica atiende al fondo a un caballero herido. En la esquina del cuadro, el artista ha firmado la obra como "R. Stagram".

El cuadro es obra de un antepasado de Alak Stagram, el armígero que los PJs pueden haber encontrado en la planta superior de Altaerein (ver área A10). Concretamente, es el tatara-tío abuelo de Alak, un pintor de talento, así como un Caballero Infernal de la Orden del Clavo, que plasmó para la posteridad muchas escenas heroicas de la orden.

Alak da por sentado que las obras de su antepasado fueron destruidas durante el saqueo que sufrió la ciudadela tras ser abandonada por los Caballeros Infernales, pero estará contento de saber que el cuadro ha sobrevivido. Si los PJs le obsequian el cuadro conservado o le informan de su existencia para que pueda recuperarlo él mismo, mejorarán la actitud del Caballero Infernal hacia ellos, si es que aún no es solícito.

Recompensa en PX: si los PJs le devuelven el cuadro a Alak, recompensa al grupo con 80 PX.

B4. ARMERÍA OCCIDENTAL

En esta amplia sala hay soportes de armadura esparcidos por el suelo, así como yunque, martillos, juegos de herramientas y otros materiales que antaño se usaron para reparar la armadura icónica de los Caballeros Infernales.

BAJO 2

Los Caballeros Infernales guardaban las armaduras de repuesto de la orden y reparaban las que se dañaban en esta armería. Pero ha sido saqueada a conciencia y tanto los grandes soportes caídos como el equipo esparcido convierten el área en terreno difícil para criaturas Medianas o Pequeñas.

Criatura: hace varias semanas, un cubo gelatinoso salió de las cavernas inferiores antes de que las escaleras que unían ambos niveles fueran obstruidas por escombros. El extraño cieno lleva vagando por aquí desde entonces, alimentándose de vándalos, saqueadores y sectarios que deambulan sin las defensas adecuadas. El cubo gelatinoso se esconde tras una pila de escombros cerca del extremo este de la sala, aguardando a que pase un PJ desprevenido para atacar.

CUBO GELATINOSO

Bestiario, pág. 63

Iniciativa Percepción +5

CRÍATURA 3

Tesoro: el cubo gelatinoso no ha comido mucho últimamente, pero ha logrado engullir a un sectario errante que averiguó por las malas lo peligrosa que es esta parte de los subterráneos. Cuando los PJs derrotan al cubo, podrán quedarse con lo que queda del sectario, aparte de unos pocos huesos no digeridos: un *hacha de batalla* +1. Puedes cambiarla por un arma diferente que prefiera alguno de tus PJs si un hacha de batalla no es una buena opción para ninguno de ellos.

B5. ARMERÍA ORIENTAL

MODERADO 2

En las paredes de esta sala se alinean armeros vacíos. Las forjas de reparación abandonadas y frías se alinean en la parte posterior, junto a un rudimentario cobertizo, aparentemente hecho de trozos de cuerda y cuero rasgado.

Esta sala albergó antaño las armas de repuesto y otros equipos marciales de la Orden del Clavo, aunque ya no quedan muchos objetos utilizables.

Criaturas: esta sala está un poco más ordenada que la armería occidental (área B4), ya que son los dominios temporales de Pib y Zarf, dos kóbolds que se han instalado en ella. Antes vivían en el ala este de los subterráneos (concretamente en el área B11), en relativa armonía con los Zumbadores audaces, pero los Garras de ceniza los expulsaron.

Los kóbolds tienen un hambre atroz, porque han tenido que racionar la pequeña cantidad de comida que pudieron llevarse consigo cuando huyeron del ala oriental. Un asalto o dos después de que los PJs entren en la armería, los kóbolds corren hacia ellos, gritando “¡Somos dragones y queremos vuestra carne!”.

Pib y Zarf tienen hambre, pero también son cobardes. Cuando los Puntos de Golpe de uno de ellos se reduce a la mitad o menos, ambos intentan rendirse. Si los PJs hablan con ellos, revelan que antes vivían en el ala este junto a los goblins, pero que los Garras de ceniza los expulsaron de su hogar. Los kóbolds son indiferentes hacia los Zumbadores audaces, quienes nunca los molestaron, pero tampoco eran aliados explícitos.

Curiosamente, los kóbolds no están tan enfadados por haber perdido sus hogares como por la negativa de los Garras de ceniza a tomarse en serio la idea de que son auténticos dragones. Pib y Zarf están furiosos por tamaño insulto, y, mientras hablan con los PJs, insisten en que son poderosos dragones que deben ser respetados y temidos. Creen que los Garras de ceniza, como adoradores de los dragones (al menos según la primitiva comprensión de los kóbolds) deberían estar extasiados con ellos. Si los PJs les siguen la corriente y desprecian de manera similar a los Garras de ceniza, Pib y Zarf comparten detalles sobre los sectarios que se encuentran en cada una de las estancias del ala este. Además, si los PJs simpatizan con ellos y superan una prueba de Diplomacia CD 17 para Causar impresión, los kóbolds acuerdan ayudarles contra los Garras de ceniza. La forma en que se sustancie dicha ayuda dependerá del DJ, aunque puede consistir en distraer a los Garras de ceniza, realizar ataques directos contra la secta, tratar de robarles o cualquier otro método creativo que sugieran los PJs.

PIB Y ZARF

CRIATURA 2

Kóbolo mago dragón (2; Bestiario, pág. 221)

Iniciativa Percepción +5

Resistencias (Pib) veneno 5, (Zarf) fuego 5

Tesoro: no quedan armas funcionales en los estantes. Sin embargo, si los PJs rebuscan entre los detritos durante diez minutos y superan una prueba de Percepción CD 15, encuentran tres frascos de fuego de alquimista menor.

Recompensa en PX: si los PJs reciben ayuda de los kóbolds, concédeles PX como si hubieran derrotado a las criaturas, más una recompensa adicional de 30 PX.

B6. EL MAESTRO DE ESPADAS MODERADO 2

El bastidor roto de una cama, cajones astillados y un escritorio destrozado, implican que esta cámara es un dormitorio abandonado hace mucho tiempo. Unas tiendas de campaña grasiestas y montones de tela mohosa revelan que alguien se ha instalado en ella.

Esta sala estuvo dedicada antaño a los aposentos privados del Maestro de Espadas de mayor rango de la Orden del Clavo, aunque fue saqueada hace mucho tiempo.

Criaturas: el área alberga a dos Garras de ceniza que quedaron atrapados en los subterráneos cuando las escaleras del área B1 se derrumbaron. Se trata de los boggards Krikk y Roak que, como los demás sectarios de este piso, son miembros de rango inferior. Estos boggards tienen la habilidad de usar su Croar aterrador para desconcertar a criaturas desprevenidas. Todos los sectarios de esta ala de los subterráneos usaron dicha habilidad para expulsar a los goblins Zumbadores audaces. Sin embargo, los boggards no son especialmente inteligentes y, sin la presencia de su líder, Malarunk (que está atrapado en las cavernas inferiores; consulta el Capítulo 4), se sienten cada vez más inquietos y ansiosos por pelear. Tan pronto como Krikk y Roak ven a los PJs, se lanzan sobre ellos y luchan hasta la muerte.

LA COLINA
DEL CABALLERO
INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela
en ruinas

Parte 3:
La ciudadela
inferior

Parte 4:
Secretos de
Brechill

Brechill

Caja de
herramientas
de la aventura



KRIKK Y ROAK

Boggards combatientes (2; Bestiario, pág. 43)

Iniciativa Percepción +8

Idiomas boggard, dracónico

CRIATURA 2

Especial: si los PJs logran capturar a cualquiera de los sectarios, descubren que los boggards son criaturas odiosas que lanzan bravatas incluso cuando están a punto de morir. Sus voces suenan roncas e inquietantes, y cuando los PJs comienzan a interrogarlos, su risa parece una desagradable mezcla de eructos.

Cuando los PJs comienzan a interrogar a los sectarios, estos dicen “¡Hay muchos Garras de ceniza! ¡Muchos! Vinimos por el glorioso portal. ¡Invadimos vuestras tierras! ¡Horadamos vuestros hogares! ¡Lo destruimos todo! Y cuando Malarunk deseate a Dahak... ¡Glorioso, glorioso Dahak! ¡No podréis detener a los Garras de ceniza!”. La mención del portal por parte de los boggards es una referencia al Portal del Cazador ubicado en las cavernas inferiores (consulta el Capítulo 4), que Malarunk espera poner a pleno rendimiento para que más sectarios puedan

acceder a Isger. Su mención de horadar la población es una referencia al tosco “túnel” que los sectarios de menor rango han empezado a horadar en el área B11.

Si los PJs insisten, los boggards les cuentan que Malarunk está al acecho por debajo de este nivel y los PJs comprenden que no hay ningún líder de los Garras de ceniza en esta área. Los boggards añaden que los sectarios del nivel inferior no tardarán en activar un portal élfico llamado Portal del Cazador, que según dicen, permitirá que una fuerza abrumadora de Garras de ceniza de la Extensión de Mwangi caiga sobre Isger y libere a Dahak en el mundo.

Si los PJs se toman con escepticismo las afirmaciones de los sectarios y superan una prueba de Percepción CD 15, logran discernir que los boggards se creen lo que dicen, pero que es poco probable que los sectarios presentes en este nivel de la fortaleza puedan hacer gran cosa. Sin embargo, los boggards profesan una veneración aterrada por Malarunk, lo que presagia el encuentro final de esta aventura en el Capítulo 4.

Tesoro: los goblins Zumbadores audaces usaban los muebles de esta sala cuando vivían aquí, pero los sectarios lo destrozaron todo y levantaron las grasientas tiendas de campaña tras ahuyentar a la tribu. Aunque los goblins escaparon con la mayoría de sus posesiones más útiles, cada uno de los boggards tiene una sucia bolsa con 19 pp. Además, Krikk está en posesión de un *perro de ónix*, aunque no sabe que la figurita es mágica.

Recompensa en PX: si los PJs averiguan lo que saben los sectarios, ya sea en este encuentro o en otro, concede al grupo 120 PX.

B7. ANTECÁMARA MODERADA 2

Los otrora elegantes asientos de caoba y terciopelo están hechos pedazos y se han utilizado para crear refugios rudimentarios. Al norte hay una puerta reforzada a conciencia con escombros.

Esta estancia era la antecámara del líder de la Orden del Clavo, o lictor, que celebraba reuniones importantes en sus aposentos personales (área B8). Los Zumbadores audaces se instalaron en ella después de que los Caballeros Infernales se mudaran, aunque ahora los Garras de ceniza los han expulsado.

La puerta del norte está fuertemente reforzada, aunque de forma primitiva, para proteger a los sectarios del oso pardo atrapado en su interior (consulta el área B8 para saber más). Si los PJs se quedan de pie junto a la puerta atrancada, pueden oír los furiosos rugidos del oso al otro lado. La barricada tiene una Dureza de 10, 40 Puntos de Golpe y un Umbral de rotura de 20. La puerta que hay detrás de ella no está cerrada con llave.

Werrt

Criaturas: otros tres Garras de ceniza se han instalado aquí después de expulsar a los Zumbadores audaces. Uno de ellos es un boggard larguirucho llamado Werrt, y los otros dos, Venak y Skorp, son sendos simios violentos conocidos como charau-kas. Los charau-kas provienen de la Extensión de Mwangi. Hasta hace relativamente poco, eran secuaces del autoproclamado Rey Gorila de la Selva de Mwangi, pero cuando su gobernante fue derrotado años atrás, su sociedad se sumió en el caos. Muchos charau-kas buscaron unirse a sectas en ausencia de un líder al que seguir, la mayoría a los Garras de ceniza. Uno de ellos fue el sacerdote Malarunk, que ahora está atrapado en el nivel inferior. Venak y Skorp tienen sentimientos encontrados al respecto ya que, si bien prefieren la compañía de los de su propia especie a la de los boggards, Malarunk es un jefe ofensivo y cruel. Por el momento, los dos charau-kas planean discretamente escapar de la secta. Cuando Venak, Skorp y Werrt advierten la presencia de los PJs, Venak y Skorp se quedan en retaguardia para lanzar escombros mientras Werrt entabla combate cuerpo a cuerpo. Los charau-kas se rinden y piden clemencia en cuanto Werrt es derrotado o sólo queda uno de ellos dos en pie. Desafortunadamente, Venak y Skorp no saben hablar común, pero si los PJs consiguen comunicarse con ellos, cualquiera de los dos charau-kas sectarios les proporcionará la información sobre la secta detallada en el área B6, con la esperanza de que les dejen huir a cambio. Las repercusiones de dejarlos escapar, si es que las hay, quedan a tu elección.

WERRTBoggard combatiente (*Bestiario*, pág. 43)**Iniciativa** Percepción +8**Idiomas** boggard, dracónico**CRÍATURA 2****SKORP Y VENAK**

CM	PEQUEÑO	CHARAU-KA	HUMANOIDE
----	---------	-----------	-----------

Charau-kas (2)

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad**Idiomas** dracónico, mwangi**Habilidades** Atletismo +6, Religión +4, Sigilo +6**Fue +3, Des +3, Con +2, Int -1, Sab +1, Car +0****CA 18; Fort +7, Ref +8, Vol +4****PG 18****Equipo** armadura de pieles, hoz, látigo**Velocidad** 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** [una-acción] hoz +8 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d4+3 cortante**Cuerpo a cuerpo** ♦ látigo +8 (alcance, derribo, desarmar, no letal, sutil), **Daño** 1d4+3 cortante**A distancia** ♦ lanzar escombros +8 (letal d6, arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d4+3 contundente**Frenésí chillón** ♦ (primario, transmutación); **Desencadenante**Comienza el turno del charau-ka. **Frecuencia** Una vez por hora; **Efecto** El charau-ka estará acelerado hasta el final de**CRÍATURA 1**

su turno, y puede usar la acción extra para dar una Zancada o un Golpe. Los chillidos que profiere el charau-ka en su frenésí chillón le impiden hablar y todas las pruebas de Sigilo resultan automáticamente en fallos críticos.

Maestría con arma arrojadiza Cuando un charau-ka lanza un arma arrojadiza, el arma obtiene el rasgo de arma letal d6. Cuando lanza un arma improvisada, no sufre el penalizador -2 por usar un arma improvisada, ni el penalizador por usar el arma para realizar un ataque letal en lugar de un ataque no letal.

Tesoro: los sectarios no tienen nada de valor, aparte de su equipo, pero si los PJs pasan unos minutos buscando entre los escombros de esta área y superan una prueba de Percepción CD 20, encuentran un elixir de comprensión menor.

B8. CÁMARAS DEL LICITOR**BAJO 2**

Esta majestuosa sala parece la terrible escena de un crimen. Hay cuerpos humanoides semimutilados por doquier sobre charcos de sangre, muebles astillados, cortinas de cama, alfombras hechas pedazos y enormes pilas de estiércol.

Este dormitorio perteneció al lictor de la Orden del Clavo y luego albergó a los goblins Zumbadores audaces, pero desde entonces es una jaula improvisada para un enorme oso pardo que subió de las cavernas inferiores poco después de que las Garras de ceniza se infiltraran en el área. Los cuerpos a medio comer de cuatro sectarios yacen dispersos: dos boggards y dos charau-kas.

Criatura: Gran Abejorro, el oso pardo, fue un intento (muy) poco meditado de los Zumbadores audaces por tener una mascota para el clan. Atrajeron al oso a su base y sólo se dieron cuenta de que era mala idea cuando se comió a unos cuantos goblins. Encerraron a la bestia en la sala tras unas barricadas y durante varias semanas le echaron comida, creyendo que lo habían conseguido, pero tuvieron que abandonar a Gran Abejorro cuando los invadieron las Garras de ceniza. Los sectarios intentaron matar al oso para poder saquear la sala pero, cuando fracasaron en su empeño, los supervivientes repararon la barricada a toda prisa para reducir sus bajas. Gran Abejorro se ha comido los restos de los sectarios que quedaron atrás y está terminándose el último. Cuando los PJs entran, el oso levanta la mirada con una pata de boggard colgando de la boca, suelta la extremidad y ruge de ira mientras carga contra ellos.

Gran Abejorro está enloquecido de hambre y confusión, pero si los PJs no lo atacan y se mantienen alejados de la puerta cuando la abren, el oso se muestra indiferente hacia ellos. En cada asalto hay una probabilidad del 50% de que intente colarse por la puerta para sembrar el caos en el dungeon. Un PJ puede convencer al oso para que ignore a los PJs y salga de la estancia para atacar a los sectarios mediante una prueba de Naturaleza CD 18

**LA COLINA
DEL CABALLERO
INFERNAL**

**Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio**

**Parte 2:
La ciudadela
en ruinas**

**Parte 3:
La ciudadela
infernal**

**Parte 4:
Secretos de
Breachill**

Breachill

**Caja de
herramientas
de la aventura**



para Comandar a un animal. Un PJ con Empatía salvaje puede Causar impresión en Gran Abejorro con la misma CD, pero obtiene un bonificador +2 por circunstancia, ya que el oso rara vez es tratado con amabilidad, o un bonificador +4 por circunstancia si también le ofrece comida. Puedes dirigir un combate entre el oso y los sectarios como mejor te parezca, o simplemente suponer que mata a la mitad de los que están en el ala norte antes de ser derrotado.

GRAN ABEJORRO

Oso pardo (*Bestiario*, pág. 271)

Iniciativa Percepción +10

CRIATURA 3

Tesoro: los cuerpos de los sectarios están tan mutilados que apenas son reconocibles, pero si los PJs los examinan, encuentran una bolsa de maraña en uno de los cadáveres de boggard y un frasco de fuego de alquimista en un charau-ka.

Si los PJs buscan entre los escombros del lado norte de la sala, encuentran una colección de libros hechos jirones esparcidos entre los restos. Los libros están demasiado deteriorados y no tienen ningún valor inherente, pero contienen mucha información histórica sobre la Orden del Clavo. Si los PJs pasan una hora o más leyéndolos, averiguan algo que no supieran ya de la historia de la Orden del Clavo descrita en el trasfondo de la aventura de la página 5, sin necesidad de hacer una prueba de habilidad. Además, los PJs averiguan todo lo explicado hasta el momento en la aventura sobre los padres de Alak Stagram y sus antepasados miembros del Clavo, todos prominentes y notables en la orden, como se describe en las áreas A10 y B3.

Los libros también contienen información clave sobre los entierros ceremoniales que tuvieron lugar en las criptas del ala sur de los subterráneos. En concreto, los libros indican que varios objetos de valor fueron enterrados junto a los Caballeros Infernales de mayor rango en el Sepulcro del Clavo (área B12) y el Salón de los Lictores (área B15). Las crónicas señalan que los siguientes Caballeros Infernales distinguidos fueron enterrados en un sepulcro con posesiones que tenían valor sentimental para ellos: Maestra de Espadas Xera Dalphine (*brazales de desvío de proyectiles*); Maestro de Espadas Renten Viselli (*piedra de paso de pluma*); Paravicularia Yenesta (*insignia del mono*); y Paralictor Loreen Sinelle (*anillos de duplicar*). Los registros sobre el Salón de los Lictores no mencionan a los antiguos líderes, pero sugieren que la tradición de la Orden del Clavo requiere que cada lictor sea enterrado con un arma mágica +1 del tipo que prefería en vida.

Recompensa en PX: si los PJs logran que Gran Abejorro ataque a los sectarios, concédeles PX como si hubieran derrotado al oso y a todos los sectarios con los que acabe. Encontrar la información sobre los subterráneos otorga al grupo otros 30 PX.

B9. SALÓN

MODERADO 2

Aún quedan muebles intactos en este lugar, aunque en el centro de la sala cuelga de las vigas del techo una estructura extraña hecha de cortinas rotas y anudadas.

Esta estancia era una salita para dos maralictores de la Orden del Clavo que tenían sus aposentos personales cerca (áreas B10-B11). Más tarde fue usada por los goblins Zumbadores audaces. Hace poco, tres Garras de ceniza charau-kas arrancaron las cortinas de los pilares de las camas de dichas áreas y las usaron para construir una “jungla de basura” improvisada.

Criaturas: los tres sectarios charau-kas se esconden en lo alto de las cortinas anudadas. Si los PJs no los ven y se sitúan adyacentes a las cortinas, caerán sobre ellos. Lucharán hasta la muerte, aunque si los PJs logran capturar a uno o más sectarios, estos revelarán la información que aparece en la sección Especial del área B6.

BRECKEZ, SCKREEP Y ZORT

CRIATURA 1

Charau-kas (3; página 37)

Iniciativa Percepción +6

B10. CÁMARAS DEL LADO NORTE BAJO 2

Un goteo constante desde el techo de piedra de esta ruinosa sala ha creado un charco profundo y pantanoso en medio del suelo roto. Alrededor del charco hay trozos de madera astillados, clavados en los escombros de las losas, como si de un extraño follaje se tratara.

Esta área deteriorada conformaba, junto con el área B11, un dormitorio señorial para un maralictor de rango mayor de la Orden del Clavo. Las goteras del techo resultaban desagradables para los goblins, pero todo lo contrario para los dos sectarios boggards. El charco tiene 5 pies (1,5 m) de profundidad y se trata como una ciénaga superficial.

Criaturas: tan pronto como los PJs entran en el área, escuchan el sutil croar de ranas, que no son sino dos boggards escondidos bajo la superficie del charco. Cuando un PJ se acerca a 5 pies (1,5 m) del mismo, los boggards saltan de su escondite y le atacan. Lucharán hasta la muerte, pero si los PJs capturan a alguno, puede revelarles la información que aparece en la sección Especial del área B6.

GRETTCY Y MROAP

CRIATURA 1

Boggards batidores (2; *Bestiario*, pág. 43)

Iniciativa Percepción +7

Tesoro: si los PJs pasan algunos minutos recorriendo el charco que ocupa el centro de la sala mientras buscan en el agua y superan una prueba de Percepción CD 17, encuentran una *poción de invisibilidad* en el fondo.

B11. CÁMARAS DEL MARALICTOR DEL LADO SUR

Los muebles en este antiguo dormitorio están inclinados, dejando entrever una pila de basura amontonada en el centro, compuesta principalmente de tela sucia, trozos de escombros y clavos doblados, aunque hay elementos destacables en la mezcla. El muro sur tiene varias palabras garabateadas con letra infantil en una sustancia espesa, que parecen un galimatías.

Esta habitación, que antaño fue el dormitorio de un maralictor de rango mayor de la Orden del Clavo, estuvo ocupada hasta hace poco por Pib y Zarf, los kóbolds ególatras, pero ineptos, que ahora se encuentran en el área B5. Los kóbolds creían que esta área era su sala del tesoro y la pila central de basura su “tesoro de dragón”. El garabato en la pared está escrito en dracónico y dice: “¡CUIDADO: DRAGONES PODREROZOS!”. Los kóbolds se creían feroces e invencibles hasta que aparecieron los Garras de ceniza, se mofaron de ellos y los expulsaron de su hogar.

Tesoro: no hay muchas cosas que realmente valgan algo en el “tesoro” de los kóbolds, pero si los PJs pasan veinte minutos rebuscando, pueden encontrar unas pocas monedas melladas y metales preciosos por un valor total de 15 po.

Especial: si los PJs se fijan en la pared del lado este, se dan cuenta de que alguien han roto las piedras y que un rudimentario túnel se adentra unos 3 pies (0,9 m) en la tierra. En el suelo adyacente a este patético túnel hay segmentos largos de metal y tubería doblados, así como piezas de metal más pequeñas que parecen cu- charas oxidadas.

Si los PJs han hablado con cualquiera de los sectarios en las otras salas de esta ala, lo reconocen como el “túnel hacia la población” que supuestamente están excavando los Garras de ceniza. Dado que el túnel fue claramente un fracaso, y de hecho, la mayoría de los sectarios que lo excavaron fueron víctimas del oso pardo del área B8, resulta evidente que los sectarios de este nivel no son una amenaza a tener en cuenta, aunque no se puede decir lo mismo del grupo más grande de la secta, que se encuentra en la Extensión de Mwangi.

B12. SEPULCRO DEL CLAVO

Cuatro monumentos se alzan en esta sala oscura y sombría. Todos contienen prominentes tallas de ángeles de alas negras y pentagramas estilizados. Las placas bruñidas que hay en el suelo junto a cada sepulcro tienen escritos los nombres de quienes han sido enterrados dentro, mientras que en la parte

superior de la pared norte, cerca del techo, están grabadas en relieve las palabras “Sepulcro del Clavo”.

Esta es la distinguida morada final de cuatro Caballeros Infernales de rango mayor, muy importantes en la historia de la Orden del Clavo: La Maestra de Espadas Xera Delphine, el Maestro de Espadas Renten Viselli, la Paravicaria Yenesta y la Paralictor Loreen Sinelle. Cada uno fue protagonista de una hazaña extraordinariamente notable o hizo un sacrificio increíble en nombre de los Caballeros para ganarse un lugar en este sepulcro, donde fue enterrado con los más altos honores y un ajuar de objetos mágicos de valor sentimental.

LA COLINA
DEL CABALLERO
INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela
en ruinas

Parte 3:
La ciudadela
inferior

Parte 4:
Secretos de
Breachill

Breachill

Caja de
herramientas
de la aventura



Charau-ka

LA VISITA DE VOZ

La nigromante Voz (página 80) visitó las criptas hace poco, viajando a través de un túnel de huida secreto desde Breachill para investigar los rumores sobre el Anillo de Alseta que había descubierto. A su llegada realizó un infame ritual nigromántico para extraer información de los cuerpos que descansan en las criptas. Averiguó muchas cosas, incluido que una serie de cuevas en la periferia de Breachill servían como puerta trasera al nivel inferior, pero al mismo tiempo, el ritual desencadenó una antigua custodia nigromántica que la Orden del Clavo había colocado en las criptas, por la cual varios de los Caballeros Infernales enterrados en las áreas **B13, B14 y B15** (que se habían ofrecido como voluntarios para dicho servicio) se alzaron como guardianes muertos vivientes. Voz se vio obligada a huir de los inesperados adversarios, pero averiguó lo suficiente como para evitar este nivel del dungeon en su búsqueda del Anillo de Alseta, y los guardianes muertos vivientes permanecen en las criptas desde entonces. Consulta el área **B15** para saber más sobre la custodia nigromántica.

Tesoro: como se señaló en el área **B8**, cada sepulcro contiene los restos de un Caballero Infernal, así como un objeto mágico especial. El sepulcro de Xera Dalphine contiene unos *brazales de desvío de proyectiles*; el del Maestro de Espadas Renten Viselli contiene una *piedra de paso de pluma*; el de la Paravicaria Yenesta contiene una *insignia del mono*; y el de la Paralictor Loreen Sinelle contiene unos *anillos de duplicar*. Cada sepulcro está herméticamente sellado, pero se puede abrir superando una prueba de Latrocincio CD 20 para Forzar una cerradura o una prueba de Atletismo CD 22 para Abrir por la fuerza la tapa.

Especial: si Alak Stagram acompaña a los PJs y éstos deciden abrir los sepulcros, los observa con una mueca, pero no los detiene, especialmente si en el área **B8** obtuvieron la prueba de que hay tesoro útil en su interior. “Pero no profanéis los cuerpos” pide el armígero. “Por mucho que me duela perturbar estas tumbas, entiendo que cualquier tesoro mágico os será de ayuda en vuestra causa”.

B13. SALA DE LAS TUMBAS MODERADO 3

A lo largo del muro sur hay una gran talla en relieve de una explosión solar hecha de clavos. El suelo no tiene las típicas baldosas, sino lápidas con nombres y fechas. Curiosamente, seis de las lápidas parecen estar abiertas y se puede ver que las tumbas de su interior están vacías.

Esta sala es otro lugar honorífico de descanso para los Caballeros Infernales de la Orden del Clavo fallecidos, aunque no refleja un grado de honor tan alto como el hecho de ser enterrado en el Sepulcro del Clavo. Las lápidas son tan

pesadas que es necesario abrir las con una palanca (ver área **B12**), pero ninguna de las tumbas contiene tesoros.

Criaturas: cuando la nigromante Voz perturbó el descanso de los muertos en los subterráneos y activó la custodia nigromántica (consulta el recuadro La visita de Voz y el área **B15** para saber más), seis de los cuerpos enterrados en la sala se alzaron como guardianes muertos vivientes. Permanecen en ella y atacan de inmediato a cualquiera que entra, a menos que porte visiblemente el atuendo de Caballero Infernal, en cuyo caso los muertos vivientes sólo atacan si antes son objeto de un ataque.

El grupo de muertos vivientes se compone de seis esqueletos animados, cinco de ellos guardianes esqueléticos y el sexto vestido con parte de una armadura completa de Caballero Infernal, que equivale a una armadura de placas y mallas. Este Caballero Infernal esquelético conserva recuerdos de su vida y conocimientos de estrategia que le permiten dar órdenes a los otros cinco esqueletos en combate; si es destruido, los otros esqueletos ya no flanquean, ni coordinan sus ataques contra un solo enemigo ni realizan Ataques de oportunidad.

Es poco probable que los PJs descubran por qué hay muertos vivientes en las criptas hasta que investiguen el área **B15**. Pero si Alak acompaña al grupo, la inesperada presencia de guardianes muertos vivientes le recuerda un método actualmente desfasado que usaban los Caballeros Infernales en los viejos tiempos para proteger sus criptas contra la nigromancia, y puede advertir a los PJs de que la custodia nigromántica parece haber sido activada. Consulta el área **B15** para saber más sobre esta sala.

CABALLERO INFERNAL ESQUELÉTICO

CRÍATURA 2

ÚNICO	LM	MEDIANO	ESQUELETO	MUERTO VIVIENTE
-------	----	---------	-----------	-----------------

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, infernal

Habilidades Atletismo +9, Intimidación +7

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

Objetos alabarda +1, armadura de placas y mallas

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +4

PG 25, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Ataque de oportunidad ↗

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

Cuerpo a cuerpo ➔ alabarda +11 (alcance 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d10+4 perforante más Invocar reconciliación

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +10 (ágil), **Daño** 1d6+4 cortante

Comandar esqueletos (divino, nigromancia) El Caballero Infernal esquelético puede dirigir las acciones de los guardianes esqueléticos cercanos, ordenándoles que realicen tácticas como flanquear a enemigos y centrar sus ataques en objetivos específicos. Mientras el Caballero Infernal esquelético permanezca activo y al mando de los esqueletos, les otorga la reacción Ataque de oportunidad.

Invocar reconciliación ➔ (divino, encantamiento, mental)

Desencadenante El Caballero Infernal esquelético lanza

un Golpe certero sobre un enemigo. **Efecto** El Caballero Infernal esquelético infinge a la criatura golpeada el dolor de la reconciliación de la Orden del Clavo, un rito de mortificación que los Caballeros Infernales de dicha orden usan para concentrarse. La criatura golpeada siente como si le hundieran clavos en el cuerpo, y debe superar una salvación de Voluntad CD 17 o quedará aturdido 1 por el dolor. Si el resultado de la salvación es un fallo crítico, el dolor se sustancia en heridas reales, causando a la víctima 2d6 puntos adicionales de daño perforante.

GUARDIANES ESQUELÉTICOS (5)

Bestiario, pág. 162

Iniciativa Percepción +2**CRÍATURA -1**

Alak y los muertos vivientes: si Alak no se encuentra con los PJs, habrá pasado por aquí y le pueden encontrar de nuevo en el área B16; ten en cuenta que los guardianes muertos vivientes de la zona no se vuelven contra él, ya que está protegido al portar visiblemente la indumentaria de los Caballeros Infernales.

Si Alak acompaña a los PJs, los muertos vivientes se alzan como se ha descrito anteriormente, pero no lo atan si él no ataca primero. Alak atacará a los muertos vivientes y ayudará a los PJs a derrotarlos sólo si su actitud hacia los PJs es sólido; de lo contrario, es reticente a luchar contra los restos de antepasados de su orden. No dudará en brindar su ayuda a los PJs en futuras batallas contra muertos vivientes, siempre que su actitud sea al menos amistoso. Si los PJs comienzan a curiosear en las tumbas abiertas después del combate, Alak trata de persuadirlos por todos los medios para que no levanten más lápidas si las dos primeras no contienen nada interesante, y su actitud hacia los PJs empeora un paso si le ignoran y continúan haciéndolo.

B14. OSARIO**MODERADO 3**

Estrechos muros de piedra llenos de compartimentos del tamaño de un ataúd se extienden desde el suelo hasta el techo de esta cámara oscura y claustrofóbica. La mayoría de los compartimentos están ocupados con cuerpos cubiertos por sudarios, aunque algunos de ellos están claramente vacíos.

Criaturas: la activación de la custodia nigromántica (consulta el área B15 y el recuadro La visita de Voz) conlleva la animación de cuatro monstruos muertos vivientes extraños en esta sala: un conjunto de coronas infernales. Estos cascos de Caballeros Infernales encantados se elevan desde cada uno de los compartimentos a lo largo de la pared sur de la sala y atacan de inmediato a los intrusos que no portan visiblemente la indumentaria de los Caballeros Infernales. Las coronas infernales luchan hasta ser destruidas.

CORONAS INFERNALES (4)

Página 87

Iniciativa Sigilo +7**CRÍATURA 1**

Tesoro: aunque pocos Caballeros Infernales fueron enterrados con objetos de valor, en algunos casos sus seres queridos dejaron ofrendas. Si los PJs pasan treinta minutos buscando en el osario y superan una prueba de Percepción CD 20, encuentran una *varita de curación* (1.^{er} nivel), además de anillos, amuletos, pulseras y otras baratijas mundanas por un valor total de 12 po.



LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

B15. SALÓN DE LOS LICTORES MODERADO 3

Se puede descubrir la puerta secreta de acceso a esta sala superando una prueba de Percepción CD 20.

En cada una de las seis tarimas elevadas que se extienden de este a oeste del salón hay un enorme ataúd de piedra con la talla de un Caballero Infernal, totalmente armado y acorazado, en señorrial reposo. Tras una inspección más exhaustiva, las tumbas se distinguen entre sí por los detalles de las diversas armas y las ligeras variaciones en la armadura de las figuras. Dos de los ataúdes están ominosamente abiertos. La pared del lado este contiene una compleja serie de inscripciones compuestas de runas azul pálido ligeramente brillantes.

En este lugar descansan en paz varios de los últimos lictores (líderes de la orden) de la Orden del Clavo. Hay seis enterrados; tres de las placas con los nombres de los sepulcros están tan viejas y deslustradas que no se pueden leer, pero las otras tres aún son legibles y llevan los nombres de la Lictor Serafina DiViri, el Lictor Rexinald Harvenskein y el Lictor Yorick Mellano.

Criaturas: como ocurrió en el área B13, los muertos vivientes guardianes se alzaron en este salón para defender su contenido, pero Voz no se encontró con este horror concreto, dos wights que antaño fueron los lictores Serafina DiViri y Yorick Mellano. Los dos muertos vivientes están listos para atacar a cualquier intruso. Al igual que en el área B14, los wights no atacan a nadie que vista abiertamente la indumentaria de los Caballeros Infernales, pero por lo demás luchan hasta ser destruidos.

WIGHT (2)

Bestiario, pág. 334

Iniciativa Percepción +10

CRÍATURA 3

Tesoro: tal y como pueden haber leído los PJs en los libros del área B8, la tradición de la Orden del Clavo dicta que los antiguos líderes sean enterrados con un arma mágica del tipo que prefirieron en vida. Por eso tres de los Caballeros Infernales fueron enterrados con *alabardas* +1 (dos de sus ataúdes contenían cuerpos que ahora están animados como wights, y han quedado abiertos y vacíos, salvo por las alabardas), otro está enterrado con una *maza de armas* +1, otro más con un *mandoble* +1 y el último con un *mangual de guerra* +1. La iconografía tallada en la parte superior de los ataúdes refleja el arma que se encuentra en cada tumba; deberías pensar en cambiar algunas de las armas que no son alabardas para que coincidan con las preferidas por los PJs de tu grupo.

Todas las armas se encuentran en el interior de los ataúdes y los PJs tendrán que abrir las otras cuatro tapas para hacerse con ellas. Cada ataúd requiere superar una prueba de Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura, o superar una prueba de Atletismo CD 22 para Abrir por la fuerza la

tapa. Si Alak Stagram está con ellos, de nuevo observa con una mueca, pero entiende la necesidad de que los PJs cuenten con un buen arsenal para enfrentarse a sus enemigos.

Custodia nigromántica: las runas del muro son una manifestación de la custodia nigromántica colocada hace mucho tiempo por la Orden del Clavo. Estas runas se pueden interpretar con Identificar magia (CD 23, o CD 21 si los PJs ya se han encontrado con los wights reanimados); en caso de éxito, un personaje comprende que la custodia reanimó varios cuerpos de la cripta como guardianes muertos vivientes, porque alguien intentó usar nigromancia para profanarlos, una especie de táctica nigromántica para “combatir fuego con fuego”. Superar una prueba de Sociedad CD 22 confirma que algunas órdenes de Caballeros Infernales usaron esta práctica en los viejos tiempos, pero la mayoría la abandonaron hace mucho. No se puede discernir qué o quién activó la custodia, pero el número de muertos vivientes activos en las criptas es evidente; puede haber hasta doce, restando cualquiera que los PJs hayan derrotado hasta el momento. Una vez que todos los muertos vivientes en las criptas (que se encuentran en las áreas B13 a B15) son destruidos, el conjunto de runas brillantes se desvanece.

La custodia se puede desactivar, pero es un proceso difícil y es poco probable que los PJs puedan llevarlo a cabo en este momento. *Disipar magia* con éxito (lo que funciona como un conjuro de 4.º nivel) destruye la custodia. Otra posibilidad es usar Latrocínio para neutralizar la custodia mediante Inutilizar mecanismo (CD 23). Si el resultado es un fallo crítico, se activa la custodia y el personaje que intentaba neutralizarla sufre 3d6 daño negativo.

Recompensa en PX: si todos los PJs portan atuendos de Caballero Infernal y evitan los ataques de los wights, concedéales PX como si los hubieran derrotado en combate.

Si los PJs neutralizan la custodia nigromántica, todos los muertos vivientes que quedan en esta ala son destruidos y sus espíritus liberados van al Osario. En tal caso, concede a los PJs 120 PX, más todos los PX por cada muerto viviente destruido de este modo.

B16. BÓVEDA DEL CLAVO

Hileras de grandes cajas de seguridad de metal y piedra se alinean en las sinuosas paredes de la cámara de almacenamiento, además de algunos estantes y lo que parecen ser archivadores destinados a documentos. Las cajas de seguridad están entreabiertas, ya que fueron forzadas y vaciadas hace mucho tiempo. Un conjunto de huellas en el polvoriento suelo sugiere que alguien se ha instalado aquí recientemente. Hay un montón de cenizas y unos cuantos trozos de velas derretidas sobre una mesa baja en el centro de la estancia.

Las huellas del suelo fueron dejadas por Voz durante su visita. No es necesaria ninguna prueba para detectarlas junto a la puerta del área B17, por toda la sala (sobre todo

cerca de la mesa central), y también cerca de la puerta del área **B13**. Si un PJ supera una prueba de Supervivencia CD 15 para Rastrear, puede reconstruir los misteriosos movimientos del visitante: llegó desde el área **B17** y fue hasta el centro de la sala, donde están las cenizas y las velas derretidas, antes de cruzar la puerta en dirección a **B13**. El rastro se retira en ese punto hacia la puerta del área **B17**. Las huellas indican que el desconocido iba corriendo; Voz no se lo pensó dos veces cuando vio cómo se reanimaban los muertos vivientes en el área **B13** como resultado de la activación de la custodia nigromántica.

El examen de las cenizas y las velas derretidas, superando una prueba de habilidad CD 20 para Identificar magia, revela que probablemente alguien realizó algún tipo de ritual nigromántico para comunicarse con los espíritus persistentes de los muertos.

La reliquia familiar de Alak: si el armígero Alak Stagram no acompaña a los PJs cuando entran en este lugar, lo encuentran en su interior buscando el anillo con el sello de su familia. Si los PJs aún no lo conocen, pueden conversar con él como se indica en el área **A10**. Si ya le conocían o si los acompaña, Alak camina cuidadosamente por los subterráneos, buscando en algunos lugares clave. Momentos después extrae con reverencia una pequeña caja de una hornacina con un fondo falso. Saca una llave del cinturón, abre la caja y descubre el anillo con el sello de su familia colocado cuidadosamente sobre una base de terciopelo aplastado. El armígero se pone el anillo en un dedo y permanece en silencio durante varios minutos, aunque si los PJs intentan conversar, sonríe con alegría melancólica y les agradece cariñosamente que le hayan ayudado a encontrar su reliquia familiar. “Recuerdo estar sentado en el regazo de mi padre y hacer girar este anillo en su dedo cuando era un niño” dice con voz solemne, rica y profunda. “Gracias por devolverme esos recuerdos, amigos míos. La Orden del Clavo os lo agradece, y yo también”.

Tras recuperar la reliquia, Alak continuará acompañando a los PJs por toda la ciudadela. Sin embargo, el armígero se despide de ellos al comienzo del Capítulo 4.

Descubrir el anillo en el fondo falso sin la ayuda de Alak requiere superar una prueba de Percepción CD 25 y otra prueba de Latrocincio CD 22 para abrir la cerradura.

Tesoro: el anillo de la familia de Alak es una joya de plata y granate sin magia con un valor de 16 po. Aparte del anillo, casi todo lo demás de valor de la sala desapareció hace mucho tiempo, pero si los PJs pasan diez minutos buscando por la cámara y superan una prueba de Percepción CD 20, encuentran bajo los papeles sueltos de un estante en la esquina cuatro objetos mágicos: un *pergamino de oscuridad*, un *pergamino de visión en la oscuridad*, un *pergamino de sanar* y un *pergamino de proyectil mágico*. Un símbolo religioso de plata de la diosa Alseta (dos caras de perfil) se encuentra sobre los pergaminos a modo de pisapapeles. El símbolo religioso no es mágico, pero tiene un diseño elegante y vale 8 po. Su presencia en una fortaleza

de los Caballeros Infernales podría confundir a los PJs, lo mismo que a Alak si le preguntan al respecto, pero se dejó aquí como una especie de llave para sortear al guardián del área **D8**.

Recompensa en PX: si los PJs ayudan a Alak a recuperar su reliquia familiar, concede al grupo 120 PX.

B17. ALMACÉN DE UNIFORMES

Varios estantes y armarios atestan este espacio largo y estrecho. Algunos están vacíos, pero otros aún contienen pendones polvorrientos con la insignia de la explosión solar de la Orden del Clavo, estilizada parafernalia asmodéica y otros adornos obviamente diseñados para ceremonias fúnebres. Curiosamente, en el fondo de la estancia se abre un túnel de paredes de tierra que se adentra en la penumbra, y una serie de huellas parte desde allí hasta la puerta que conduce a los subterráneos.

Este pequeño almacén se utilizaba para guardar ropajes formales utilizados en los funerales y en las ceremonias de los Caballeros Infernales que se celebraban en las criptas, aunque estos se llevaron la mayoría de objetos de valor consigo cuando se mudaron a Varisia.

Tesoro: si los PJs pasan diez minutos registrando el almacén y superan una prueba de Percepción CD 15, encuentran un gran estandarte con pequeñas insignias doradas del Clavo cosidas en su estampado. Los PJs pueden vender el estandarte entero, que pesa 10 libras (4 kg), por 30 po, o pueden pasar unos minutos separando las insignias de la tela y venderlas por la misma cantidad total.

Especial: el túnel abierto en el lado este del almacén fue construido originalmente por los Caballeros Infernales como túnel de huida, y serpentea durante una milla (1,6 km) bajo tierra hasta Breachill. Si un PJ supera una prueba de habilidad CD 20 para Identificar magia al examinar las paredes del túnel, confirma que fue creado mágicamente hace mucho tiempo. Conduce a una trampilla oculta en el suelo del sótano de un bar de mala muerte llamado *La Oreja en Escabeche*, ubicado en una parte marginal y remota de Breachill. Voz Lirayne descubrió hace tiempo el túnel mientras buscaba información sobre el Anillo de Alseta, pero casi nadie de la población conoce de su existencia.

Los PJs pueden atravesar el túnel sin contratiempos, pero lo más razonable es que sean cautelosos mientras avanzan por un lugar misterioso sin saber lo que hay al otro lado. Cuando los PJs entren en el túnel, deja que hagan una prueba de Supervivencia CD 17 para calcular que el túnel se dirige directamente hacia Breachill. Pueden intentar más pruebas de Percepción para detectar monstruos pero, sean cual sean los resultados, al final la ruta que conduce a la población es segura. Seguir el túnel hasta Breachill inicia el cuarto y último capítulo de esta aventura.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



CAPÍTULO 4: SECRETOS DE BREACHILL

Cuando los PJs hayan terminado de explorar la Ciudadela Altaerein, el túnel de escape hacia Breachill debería llamarles la atención, al igual que la identidad de la misteriosa persona que parece haberlo usado. No averigüan gran cosa preguntando por la población ya que, aparte de Voz (que en este momento ya no se encuentra allí), casi nadie conoce el túnel. La manera más sencilla de que los PJs averigüen algo más es seguirlo desde la Colina del Caballero Infernal. El espeluznante viaje de una milla (1,6 km), si finalmente no hay incidentes, termina en una pequeña estancia subterránea con una escala de madera vieja que conduce a una trampilla en el techo. Al subir por la escalera y abrir la trampilla, los PJs descubren que han entrado en *La Oreja en Escabeche*, una de las tabernas de Breachill.

La Oreja en Escabeche

Tras viajar por el túnel desde el área B17, los PJs emergen por una puerta oculta en el suelo del almacén del sótano de

La Oreja en Escabeche, una taberna destortalada en una remota parte de Breachill. La taberna tiene varias estancias en el sótano, donde se guarda material de limpieza, barriles de cerveza de repuesto, ingredientes para comidas grasas pero sustanciosas y, sí, todo tipo de escabeches.

Las estancias del sótano de *La Oreja en Escabeche* no están abiertas al público y permanecen vacías durante toda la jornada laboral, de 11h00 a 13h00, a excepción de los empleados que en ocasiones entran a toda prisa a buscar suministros. Están más concursadas de 10h00 a 11h00, antes de que abra la taberna, y de 13h00 a 14h00, justo después de cerrar. Las estancias están completamente desiertas, al igual que el resto de la taberna, entre las 02h00 y las 10h00.

Los PJs aparecen en un almacén donde se guardan frascos de encurtidos apilados. Pepinos, remolachas, rábanos, cebollas, coliflor, patas de pollo, todo ello en escabeche, y la especialidad de la taberna, oreja de cerdo en escabeche,

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 4

Los PJs deducen que Voz Lirayne ha usado el túnel de huida que conduce desde las criptas de la Ciudadela Altaerein de vuelta a Breachill. Luego investigan su librería para descubrir que se ha trasladado a un puesto militar abandonado en la selva. Allí deben lidiar con los bandidos que Voz contrató para proteger el puesto avanzado y ocultar su rastro, mientras le pisán los talones a la nigromante. Cuando los PJs derrotan a Voz, pueden explorar tranquilamente el complejo de cuevas que conduce al nivel más bajo de la Ciudadela Altaerein, y el anillo de portales élficos que tanto la nigromante Voz, como la siniestra secta de los Garris de ceniza, quieren recuperar, cada uno para sus propios y nefastos fines. Cuando los PJs se acercan al Anillo de Alseta, se enfrentan a Malarunk, jefe sectario Garra de ceniza que se propone reactivar el Portal del Cazador y abrir el camino para la invasión del resto de la secta!

LA COLINA
DEL CABALLERO
INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela
en ruinas

Parte 3:
La ciudadela
inferior

Parte 4:
Secretos de
Breachill

Breachill

Caja de
herramientas
de la aventura

se alinean a lo largo de las paredes. Si los PJs salen de la puerta oculta en el suelo durante la jornada laboral, pasarán unos treinta minutos antes de que uno de los camareros entre apresuradamente a buscar un frasco. El camarero da por hecho que los PJs son borrachos que se han metido por error en la parte "sólo para empleados", y los intenta mandar groseramente de vuelta al área común, pero estos no tendrán problemas para explicarle la situación, sobre todo si le muestran el túnel. Si los PJs le preguntan sobre el mismo, el empleado no sabe nada al respecto, y si los PJs le muestran la trampilla, se limita a encogerse de hombros y les dice que informen a Roxie si les preocupa. Se refiere a **Roxie Denn** (humana tabernera CN), la dueña de *La Oreja en escabeche*.

Si los PJs salen al almacén mientras los empleados están presentes, pero el bar está cerrado (de 10h00 a 11h00 y de 13h00 a 14h00), varios de ellos se encuentran en el lugar y exigen saber qué está pasando. Si los PJs salen al almacén cuando la taberna está completamente desierta, pueden escabullirse fácilmente sin ser vistos.

UNA CONVERSACIÓN CON ROXIE

Los PJs pueden descubrir quién ha estado usando el túnel secreto desde *La Oreja en Escabeche* hasta la Ciudadela Altaerein de varias formas. El método más evidente es hablar con Roxie, la dueña de la taberna, o Reunir información, pero los DJs deben dejar que los jugadores sean creativos a la hora de buscar formas de averiguarlo.

Harlar con Roxie: Roxie es una mujer alta y chabacana, pero negará, sin hablar de forma totalmente grosera, todo conocimiento de la existencia del túnel. Si los PJs superan una prueba de Percepción CD 18, se darán cuenta de que Roxie no está siendo totalmente sincera.

La actitud inicial de Roxie hacia los PJs es indiferente, pero si estos consiguen mejorarla como mínimo a amistosa, les contará lo que sabe. Además de Diplomacia para Causar impresión (CD 20), hay otras maneras de mejorar la actitud de Roxie hacia los PJs. La propietaria de la taberna explica que sus parroquianos, aunque de fiar, atemorizan a los clientes potencialmente nuevos con su reputación de borrachos alborotadores y peligrosos. Si los PJs acuerdan organizar un evento, ya sea un concurso de lucha libre o de bebida, una actuación de música en vivo o similar, para atraer a nuevos clientes, y llevan a cabo el evento, la actitud de Roxie mejora un paso a amistosa. Los PJs pueden organizar y llevar a cabo un evento de este tipo en un día, ya que no es difícil atraer a transeúntes de la calle para que asistan. Roxie compartirá la siguiente información con los PJs, siempre y cuando se celebre el evento, no importa si sale bien o si alguno de ellos es el ganador de cualquier concurso que se le ocurra.

Si la actitud de Roxie es amistosa, les confía a los PJs que Voz Lirayne, la semielfa propietaria de la Tienda de libros Dependiente, una librería local, le pagó generosamente para que no revelara la existencia del túnel, así como sus idas y venidas. Roxie admite que Voz es un poco rara y está metida en lo que ella llama "magia extraña, de esa con calaveras, huesos y demás". Roxie no sabe nada más sobre los planes de Voz, pero no le sorprende saber que podrían ser perniciosos. Puede indicarles la dirección de la Tienda de libros Dependiente, que es tanto la librería de Voz como su hogar.

Reunir información: es posible que los PJs quieran charlar con los parroquianos de *La Oreja en Escabeche* u otros lugares para averiguar si alguno ha visto salir con frecuencia a alguien sospechoso de la taberna o el almacén de encurtidos, o incluso preguntar directamente por Voz. Deja que los PJs pasen todo el tiempo que necesiten recabando información. Si le dedican dos horas, pídeles una prueba de Diplomacia; si le dedican cuatro horas, dos pruebas de Diplomacia; y si le dedican un día entero, cuatro pruebas de Diplomacia. La CD es 16.

Si los PJs tienen éxito, descubren que una semielfa de aspecto sospechoso ha estado saliendo regularmente de las habitaciones traseras de *La Oreja en Escabeche*. No es una clienta habitual y en ocasiones ha cruzado miradas cómplices con Roxie, la dueña de la taberna.

Si los PJs obtienen un éxito crítico, averiguan que la semielfa es Voz Lirayne, dueña de la Tienda de libros Dependiente, y se informan de su ubicación. No se la ha visto en la población en los últimos días, ¡así que podría estar tramando algo!

Recompensa en PX: si los PJs encuentran la pista de Voz y La Tienda de libros Dependiente, concede al grupo 60 PX.

La Tienda de libros Dependiente

La Tienda de libros Dependiente es una pequeña librería que compra y vende tomos raros y, por lo tanto, es de particular interés para unas pocas personas. La librería es pequeña, oscura y está escondida en un rincón apartado de Breachill, características que garantizan un escaso tráfico peatonal, algo buscado por una buena razón: su propietaria, directora y principal experta en manuscritos es Voz Lirayne, una semielfa que en secreto es una sectaria de Norgorber. Voz es también una nigromante, aunque se esfuerza en ocultar de las personas indiscretas su curiosidad por las artes oscuras.

Voz suele atender la tienda sola, aunque su obsesiva investigación del Anillo de Alseta y la correspondencia que mantiene con la Tríada Escarlata (ver más abajo) la han obligado a contratar recientemente a un aprendiz que se ocupe de los asuntos diarios del negocio. El aprendiz es Calmont, el joven villano que desencadenó los sucesos del principio de esta aventura. Cuando Voz se entera de que Calmont ha provocado un incendio, decide despedirlo inmediatamente y, en un intento de distanciarse de sus recientes acciones criminales, le explica a todo el que pregunta que en realidad fue despedido días antes.

Cuando los PJs llegan a la Tienda de libros Dependiente, encuentran la librería cerrada y vacía, ya que para entonces Voz habrá abandonado la población. La puerta principal de la tienda está cerrada con llave (Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura), y sus tres ventanas (Latrocínio CD 20 para abrirlas), cada una en una pared diferente de las cuatro que tiene la estructura, atrancadas por dentro. Si los PJs no logran abrir la puerta ni una ventana, pueden romper una de ellas (prueba de Atletismo CD 16 para Abrir por la fuerza, o Dureza 3, 12 PG, 6 UR). El aislamiento de la tienda implica que los intentos de Forzar una cerradura no serán detectados, ni siquiera durante el día, pero los intentos de Abrir por la fuerza

una puerta o una ventana sin llamar la atención requieren una prueba de Sigilo CD 25; en caso de fallarla, un transeúnte acude a investigar al cabo de 2d4 asaltos. Los PJs respetuosos con la ley pueden pedir ayuda al Consistorio para entrar en la tienda. En realidad obtener su ayuda es muy sencillo siempre que Greta y los demás concejales tengan en buena estima a los PJs. Basta con presentar sus indicios sobre Voz y tener éxito en una prueba de Diplomacia CD 18 para contar con el permiso para investigar la tienda cerrada. No hay llave maestra, pero los PJs están autorizados para entrar al edificio por la fuerza, siempre que un representante de la población esté presente durante la búsqueda para garantizar que los PJs no aprovechan la situación y saquean el lugar, aunque si los PJs logran un éxito crítico en la prueba de Diplomacia, se les permite buscar sin dicha supervisión.

Una vez que los PJs están dentro de la tienda, descubren que tiene tres áreas principales: una exposición de libros y área de venta, una habitación con un letrero que dice "Sólo empleados" (que es donde investiga Voz) y los aposentos de Voz.

Si los PJs investigan la exposición de libros y área de venta, encuentran estantes y más estantes de libros antiguos escritos en innumerables idiomas. En la parte anterior de la sala hay un mostrador con un libro de contabilidad, así como una caja vacía (Voz sacó todos los fondos de la caja cuando se fue de la población). Los PJs pueden examinar el libro de contabilidad, pero no ven nada extraño, más allá de nombres de lugareños, los aburridos nombres de los libros comprados y vendidos, y precios razonables relacionados con las transacciones. Sólo una de las últimas entradas es de interés: unos días antes de que comenzara la aventura, Voz anotó la compra de un pergamo mágico que podría usarse para convocar a un méfit de fuego. Una nota al lado de esta entrada, con fecha del día anterior al inicio de la aventura, indica que el pergamo mágico había desaparecido. Se trata del pergamo que robó Calmont para invocar el méfit de fuego contra el que lucharon los PJs al principio de la aventura.

SALA DE INVESTIGACIÓN DE VOZ

Esta sala tiene un letrero en la puerta que dice "Sólo empleados".

Peligro: la puerta que conduce a la sala de investigación de Voz no está cerrada con llave, aunque tiene una astuta trampa.

MARCO CON PÚAS

MECÁNICO | TRAMPA

PELIGRO 4

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
**Los elegidos
del Consistorio**

Parte 2:
**La ciudadela
en ruinas**

Parte 3:
**La ciudadela
inferior**

Parte 4:
**Secretos de
Breachill**

Breachill

**Caja de
herramientas
de la aventura**

Sigilo CD 25 (entrenado)

Descripción Del marco de la puerta surgen púas que ensartan a cualquiera que intenta abrirla.

Inutilizar Latrocínio CD 20 (entrenado) para desactivar un disparador integrado en el pomo de la puerta

CA 21; Fort +12, Ref +8

Dureza 11; PG 44 (UR 22); Inmortalidades Daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades a objetos

Púas ♦ (ataque); **Desencadenante** Abrir la puerta. **Efecto** La trampa ataca a la criatura que abrió la puerta.

Cuerpo a cuerpo púas +17; **Daño** 4d6+3 perforante

Cuando los PJs logran acceder a la sala de investigación de Voz, la encuentran en completo desorden, ya que Voz salió de la población a toda prisa en cuanto se dio cuenta de que Calmont estaba causando problemas y los PJs iban a investigar la Ciudadela.

Pistas: si los PJs pasan veinte minutos registrando la estancia o superan una prueba de Percepción CD 20, encuentran unas notas en el escritorio abarrotado que Voz olvidó destruir o llevarse con ella cuando abandonó la población. Las notas están garabateadas a toda prisa, pero son fácilmente legibles: “¡Ajá! La entrada al anillo de Alseta, El Camino del Guardián”. Superar una prueba de Sociedad o del Saber apropiado CD 17 revela que El Camino del Guardián es el nombre de un puesto militar abandonado hace mucho tiempo que se usó durante las Guerras de la Sangre Goblin; cualquier PNJ de Breachill conoce esta información, si es que los PJs deciden preguntarle a alguien. Si un PJ supera una prueba de Sociedad o Cultura CD 22, sabe que El Camino del Guardián se encuentra a unas 6 millas (9,6 km) al noroeste de la población en un enclave boscoso. Si los PJs preguntan a la gente de la población, todo el mundo conoce la ubicación del puesto, así como el hecho de que el puesto avanzado consta de tres plataformas de observación en la copa de los árboles y un sólo edificio a ras de suelo, todo ello en un claro de una zona muy boscosa.

Recompensa en PX: si los PJs descubren la relación con El Camino del Guardián, concede al grupo 60 PX.

APOSENTOS DE VOZ

A diferencia de la sala de investigación de Voz, los aposentos de la semielfa no contienen ninguna trampa, pero la puerta está cerrada con llave (Latrocínio CD 20).

Cuando los PJs entran en el dormitorio de Voz, encuentran un habitáculo desordenado que refleja la prisa de su propietaria por llevase algunos suministros y abandonar la población para ir al Camino del Guardián. La cama no está hecha, una modesta cómoda ha sido vaciada, al armario le falta la mitad de su contenido y un pequeño escritorio situado en una esquina está cubierto de diversos efectos personales, como guantes de archivista, gafas de lectura abolladas y varias bolas de pelusa alarmantemente grandes.

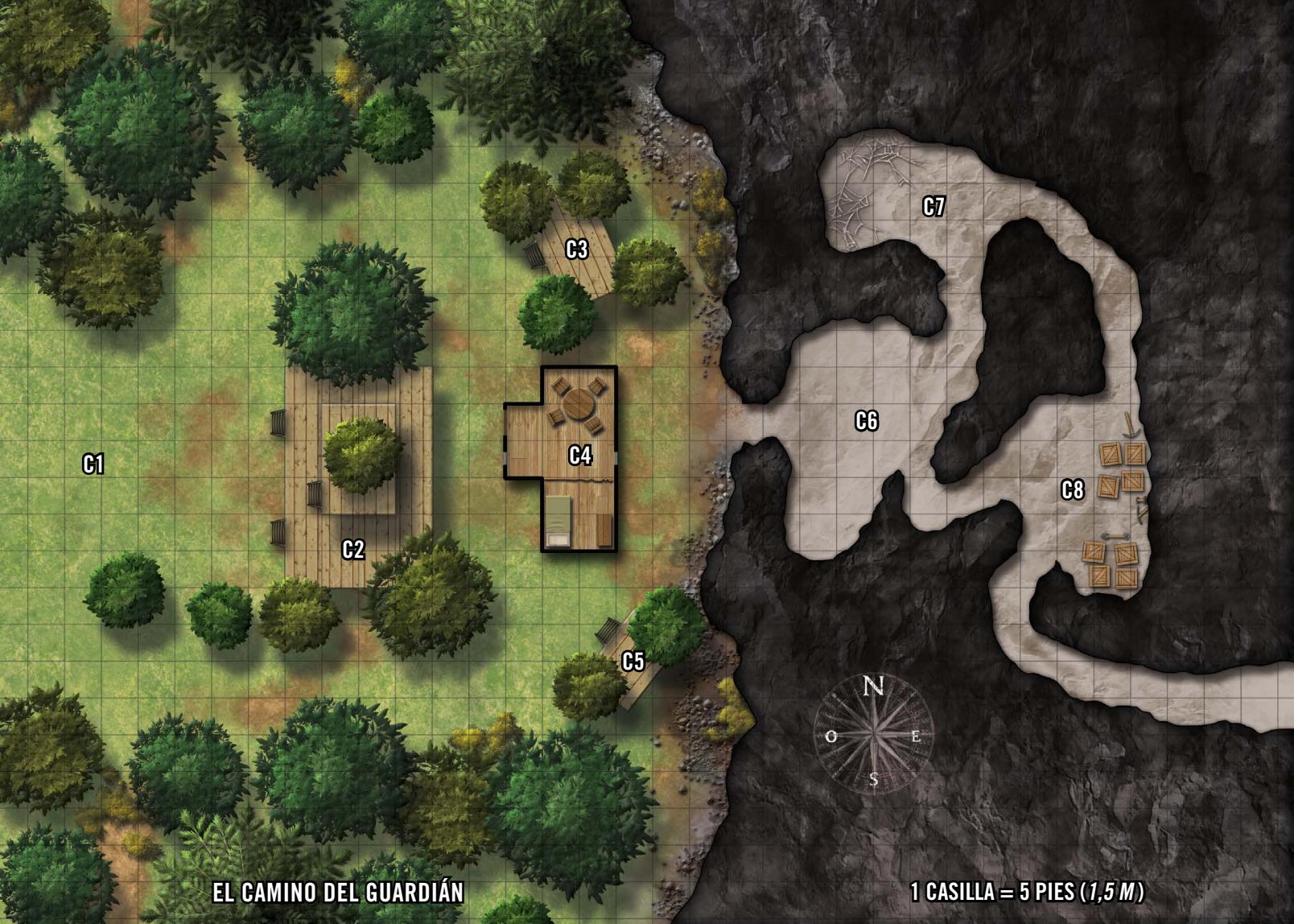
Pistas: sobre la mesita de noche que hay junto a la deshecha cama descansa un libro titulado *Breachill, puesto avanzado de libertad* y varias hojas de papel sueltas. Si los PJs hojean el libro, descubren una historia perfectamente edulcorada de Breachill, tal y como aparece en la sección sobre la población de la página 62. Sin embargo, las hojas de papel son el resultado de la investigación de Voz sobre la verdadera historia de la población, adornada con sus comentarios inquietantemente alegres. Sus notas sobre el tema incluyen comentarios como “¡Ja! ¡Interesante! Humanos estúpidos confiando en ese mago mentiroso” y “Los muy idiotas levantaron una estatua en honor a ese falso y charlatán, ¡para partirse de risa!”. Si los PJs leen las notas de Voz, descubren la auténtica historia de Breachill, tal y como aparece en el artículo *Breachill, puesto avanzado de secretos* de la página 64, con una cantidad notable de desinformación: Voz no descubrió nunca que Lamond Breachton era Mengkare disfrazado. Su investigación sugiere que no era más que un mago ególatra que estaba tratando de construir una sociedad de sirvientes para satisfacer sus necesidades, y que cuando fracasó, borró los recuerdos de la gente de la población antes de ayudarlos a construir Breachill. Sin embargo, Voz acertó en cuanto al hecho de que lo hizo por un sentimiento de culpa. Sus notas al respecto incluyen comentarios como “¡Insensato, deberías haberlos dejado morir! ¡La culpa no sirve de nada!”. La investigación también indica que Voz no ha encontrado nada tratando de averiguar qué le sucedió a Lamond Breachton después de que abandonara el área; sin embargo, sospecha que lleva muerto mucho tiempo.

Tesoro: si los PJs siguen registrando la habitación, tras veinte minutos o si superan una prueba de Percepción CD 22 descubren un montón de pergaminos ocultos tras la ropa que queda en el armario. Los pergaminos son *falsa vida, flecha ácida, niebla de oscurecimiento* y *toque de idiotez*.

Recompensa en PX: por descubrir la historia secreta de Breachill, concede al grupo 100 PX.

El Camino del Guardián

Hace veinte años estallaron las Guerras de la Sangre Goblin, y los violentos goblings y hobgoblins salieron en masa de todos los rincones de las estribaciones de Isger para matar humanos, conquistar territorios y quemar todas las aldeas que encontraron. Muchas de las hordas eran abrumadoras en número, pero carecían de estructura o liderazgo, mientras que algunos grupos más pequeños se beneficiaron del brillante mando de astutos comandantes hobgoblin. En el apogeo de las guerras, el claro que empezó a conocerse como El Camino del Guardián fue un lugar importante donde las razas goblin salían a la superficie para unir sus fuerzas y atacar los asentamientos al otro lado, incluido Breachill.



El puesto avanzado fortificado de El Camino del Guardián se construyó a unas 6 millas (9,6 km) al noroeste de la población, para tratar de detener la marea de incursores antes de que pudieran irrumpir en áreas más pobladas. En él vivieron y lucharon compañías de soldados humanos de élite, y su valentía salvó muchas vidas durante los cuatro años que duró el conflicto. Cuando las guerras terminaron hace dieciocho años, dejó de tener sentido que los soldados vivieran aquí aislados, por lo que el ejército de Isger abandonó el lugar. Sin embargo, los militares dejaron intactas las cuatro estructuras del complejo y, con los años, la remota posición se convirtió en un refugio para bandidos, monstruos y otros alborotadores de las tierras salvajes.

Hace poco, la posición se convirtió en el hogar de una banda de mercenarios llamada los Hojas sangrientas, dirigida por Dmiri Yoltosha, una astuta comandante hobgoblin. Dmiri no luchó en las Guerras de la Sangre Goblin, pero creció escuchando las grandiosas y violentas historias de los miembros de su familia que sí lo hicieron, y por eso siente un intenso odio hacia los humanos de Isger, porque cree que les robaron injustamente la victoria a los suyos.

Cuando Voz Lirayne llegó a la zona para explorar las cercanas cavernas, con la esperanza de encontrar el Anillo de Alseta bajo la Ciudadela Altaerein, se encontró a los mercenarios acampados y los contrató para ocupar la posición y asegurarse de que nadie la siguiera hasta las cuevas.

Los Hojas Sangrientas

La banda de mercenarios llamada los Hojas sangrientas se compone de cinco semiorcos dirigidos por una hobgoblin llamada Dmiri Yoltosha. Voz ha alertado a los mercenarios de que hay muchas posibilidades de que aparezcan unos aventureros, y las áreas C2 a C5 aparecen tal y como se detalla en sus respectivas entradas. Pero si los PJs no han sido particularmente conspicuos o sutiles en sus actividades, ajusta los encuentros como se detalla a continuación.

Ten en cuenta que si los PJs se enfrentan a todos los Hojas sangrientas al mismo tiempo, el encuentro resultante es Extremo para unos personajes de 3.^{er} nivel.

Heroicidad manifiesta: si los PJs ya se han encontrado antes con Voz, conocen las intenciones de los Hojas sangrientas, o regresan al campamento para realizar un nuevo

asalto después de retirarse de un ataque previo, los mercenarios no pierden el tiempo hablando y atacan a los PJs en cuanto aparecen. Desde las 20h00 hasta las 08h00, los mercenarios montan guardia en el área C2 de dos en dos en turnos de cinco horas mientras los demás duermen.

Heroicidad sutil: si los PJs han evitado encontrarse con Voz, llegan al campamento menos de una semana después de la primera visita a la Tienda de libros Dependiente, y no han asaltado todavía el campamento, los Hojas sangrientas no siguen alerta y sufren un penalizador -4 a las pruebas de Percepción hasta que se dan cuenta de que los PJs están allí para causar problemas. Uno de los cinco semiorcos monta guardia durante el turno de noche.

Tácticas de los Hojas sangrientas: al darse la voz de alarma, los Hojas sangrientas usan sus arcos cortos al inicio del combate, disparando a los PJs tan pronto como aparecen. Dmiri permanece dentro del área C4, pero observa la batalla a través de los estrechos huecos del muro de la estructura, y surge para sumarse a la refriega tan pronto como uno de los Hojas sangrientas es derrotado, o cualquier PJ intenta entrar en las áreas C4 o C6. Si los PJs derrotan a los semiorcos, Dmiri se retira al área C6 para formar la última línea de defensa mientras llama a Voz, que se encuentra en el área C8, para que acuda en su ayuda.

Interrogatorios: si los PJs logran capturar a Dmiri con vida, al principio se niega a hablar o proporcionar información sobre Voz aunque, si sale a relucir el nombre de la semielfa, un PJ que supere una prueba de Percepción CD 15 se percatará de que lanza una mirada furtiva a la entrada del complejo de cuevas (área C6). Si algún PJ consigue su cooperación mediante la Diplomacia (CD 21) o la Intimidación (CD 19), Dmiri admite que Voz se encuentra en las cuevas, aunque si puede, intenta usar Engaño para desviar a los PJs en dirección al área C7 y el monstruo que habita allí.

Los semiorcos de los Hojas sangrientas son más propensos a hablar si son capturados, y enseguida cuentan que una semielfa los contrató para proteger el complejo de cuevas ubicado en el lado este del área, porque así podría usarlo para huir de la región. Además, dicen que la semielfa mencionó que acamparía en las cuevas mientras completaba una última investigación, antes de marcharse para hacerse con lo que llamó su "gran recompensa".

Recompensas por los Hojas sangrientas: superar una prueba de Sociedad CD 18 revela que los Hojas sangrientas son una banda regional de mercenarios de pacotilla, conocida por participar en robos a viajeros y otros trabajos de mala reputación. Si el armígero Alak Stagram todavía acompaña a los PJs, los reconoce automáticamente y se lo explica al grupo. Si los PJs capturan a los Hojas sangrientas con vida y los llevan de vuelta a Breachill, los mercenarios serán retenidos hasta que puedan ser transportados a la capital de Isger, Elidir, para ser juzgados. Si todos muriesen, se puede aportar una prueba de su muerte transportando los cuerpos de vuelta a la población o de-

jándolos *in situ* para que las autoridades los identifiquen más tarde. En cualquier caso, los PJs recibirán recompensas una vez que se lleve a cabo el papeleo en Elidir, aproximadamente una semana después de que se informe de la captura o derrota de los Hojas sangrientas. Por cada mercenario semiorco vivo, el grupo gana 10 po, y por entregar a Dmiri viva a la justicia, los PJs ganan 50 po. Cada miembro muerto de los Hojas sangrientas sólo vale la mitad de la recompensa.

C1. EL PUESTO DE AVANZADA DEL CLARO

El espeso bosque se abre dando paso a un prado, donde se han construido tres puestos de avanzada en los árboles. Un cuarto edificio a ras de suelo se alza en el centro del prado. Detrás de él, un acantilado rocoso cubierto de enredaderas se eleva cincuenta pies (15 m) hasta un risco estéril en lo alto.

Asegúrate de estar familiarizado con todos los ocupantes del área C2-C5 antes de continuar con esta serie de encuentros, pues una vez que detecten a los PJs, ¡es muy probable que los habitantes de las cuatro áreas se unan a la refriega!

C2. TORRE DE VIGILANCIA CENTRAL BAJO 3

La parte inferior de esta gran plataforma de madera de dos niveles está apoyada a veinte pies (6 m) del suelo en los troncos y las ramas de tres grandes árboles. Un par de escaleras de cuerda permiten el acceso al nivel inferior de la plataforma, mientras que otra escalera de cuerda asciende al superior, diez pies (3 m) por encima. Las ramas del árbol central crecen bastante bajas, ocultando el contenido de ambas plataformas.

Las criaturas Medianas puedan trepar fácilmente por las escaleras de cuerda. Una criatura puede usar tres acciones de Interactuar para recoger una de ellas, impidiendo el acceso a los que están debajo, pero extender una escalera de cuerda recogida solo requiere una acción de Interactuar.

En la plataforma superior se encuentran los petates de los tres mercenarios que duermen en ella. Una campana de bronce cuelga de una rama cerca de la escalera de cuerda central que conduce a la plataforma superior. Se puede hacer sonar la campana con una sola acción de Interactuar para dar la alarma.

Criaturas: tres de los Hojas sangrientas (Coulseen, Spiro y Mariel) montan guardia en la torre durante el día. Por la noche, los guardias vigilan por turnos, cuatro horas cada uno mientras los demás duermen. Si los mercenarios detectan a los PJs acercándose, Coulseen y Spiro usan Sigilo para esconderse entre las ramas que cuelgan sobre la plataforma del árbol, mientras Mariel se adelanta para quedarse junto a la campana de alarma y advierte a los intrusos de que están entrando en propiedad privada y deben irse de inmediato. Si los PJs intentan hablar con Mariel, tienen una oportunidad de hacer una prueba de Diplomacia o de Intimidación CD 16.

Si la superan, Mariel llama a Dmiri para que acuda a hablar con los PJs. De lo contrario, si los PJs no retroceden (o si se acercan más), Mariel toca la campana de alarma y los mercenarios atacan.

MERCENARIOS DE LOS HOJAS SANGRIENTAS (3) CRIATURA 1

NM	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE	ORCO	SEMIORCO
----	---------	--------	-----------	------	----------

Humano (semiorco) explorador 1

Percepción +6

Idiomas común, orco

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7, Intimidación +2, Latrocínio +6, Naturaleza +4, Sigilo +6, Supervivencia +4

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

Objetos arco corto (20 flechas), armadura de cuero tachonado, espada larga, 15 pp

CA 18; Fort +6, Ref +9, Vol +4

PG 19

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada larga +9 (versátil Per), Daño 1d8+4 cortante

A distancia ♦ arco corto +8 (letal 1d10, incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 0), Daño 1d6 perforante

Perseguir presa ♦

Precisión La primera vez en un asalto que el mercenario ataca con éxito a la presa que está cazando, le infinge 1d8 daño de precisión adicional.

Tiro cazado ♦ (Reglas básicas, pág. 145)

C3. PLATAFORMA NORTE TRIVIAL 3

Cuatro árboles más pequeños sostienen esta plataforma de madera a diez pies (tres metros) de altura. Una escalera de cuerda cuelga de un lado hasta el suelo.

La escalera que asciende hasta esta plataforma es igual que las del área C2.

Criatura: un semiorco llamado Aleeson monta guardia en solitario durante el día, y generalmente duerme aquí por la noche, a menos que el campamento esté en alerta máxima. Permanece oculto y, por lo tanto, usa Sigilo para la iniciativa.

MERCENARIO DE LOS HOJAS SANGRIENTAS CRIATURA 1

Ver más arriba.

Iniciativa Sigilo +6

C4. VIEJA CABANA DE SUMINISTROS BAJO 3

Esta vieja cabaña de troncos tiene un techo de tejas ligeramente inclinado y una sola puerta en el lado occidental. Las paredes, carentes de ventanas, están cubiertas de musgo en algunos puntos.

Si un PJ supera una prueba de Percepción CD 18, observa que, a pesar de no tener ventanas, en los muros del edificio hay varios huecos estrechos entre los troncos a la altura de los ojos, que funcionan perfectamente como mirillas a través de las cuales cualquiera podría vigilar los alrededores desde el interior.

Este edificio fue utilizado en su día por los soldados de Isger para almacenar suministros, pero sirve de aposentos para la líder de los bandidos, Dmiri. Una desvencijada mesa redonda en el lado norte del interior sirve para comer, mientras que tras una cortina raída que tapa la pared sur se encuentran la cama y el pequeño baúl de Dmiri.

Criatura: la líder de los Hojas sangrientas, una hobgoblin llamada Dmiri Yoltosha, pasa la mayor parte del tiempo

Dmiri Yoltosha

en esta vieja cabaña. Si oye la alarma o el sonido de un combate, mira por los huecos en las paredes y se prepara para unirse a la refriega, tal y como se detalla más arriba en “Los Hojas sangrientas”.

DMIRI YOLTOSHA

ÚNICO	LM	MEDIANO	GOBLIN	HUMANOIDE
-------	----	---------	--------	-----------

Hobgoblin mujer exploradora 4

Percepción +14, visión en la oscuridad

Idiomas común, goblin

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +9, Engaño +5, Latrocínio +10, Naturaleza +7, Sigilo +10, Supervivencia +7

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

CA 22; Fort +10, Ref +12, Vol +9

PG 52

Objetos arco corto compuesto (20 flechas), armadura de cuero +1, estoque +1 de golpe, daga, llave del cofre (ver Tesoro)

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ estoque +13 (letal 1d8, derribo, sutil), **Daño** 2d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +12 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

A distancia ♦ arco corto compuesto +12 (letal 1d10, incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

A distancia ♦ daga +12 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

Derribo gemelo ♦ (Reglas básicas, pág. 145)

Parada gemela ♦ (Reglas básicas, pág. 146)

Perseguir presa ♦

Puntería del cazador ♦♦ (Reglas básicas, pág. 146)

Ráfaga El penalizador por ataque múltiple de Dmiri contra

su presa perseguida es -3 (-2 con un arma ágil) en su segundo ataque y -6 (-4 con un arma ágil) en su tercer o subsiguientes ataques.

Tesoro: cuando los Hojas sangrientas se establecieron en el claro, recuperaron todo el tesoro que quedaba en el edificio y guardaron gran parte en el cofre que Dmiri tiene junto a su cama. El cofre está cerrado con llave. Sin la llave que Dmiri lleva consigo, es necesario superar una prueba de Latrocínio CD 25 para abrirla. En el interior hay una cuerda de 50 pies (15 m) de largo, un par de garfios, cuatro pociones curativas menores y una antorcha siempre ardiente. Además, en una bolsa de seda guarda las 400 pp que Voz ha pagado a los Hojas sangrientas. Dmiri utiliza estos fondos para pagar semanalmente a los mercenarios, y espera quedarse lo que sobre cuando termine el encargo, para lo que no quedan más de unas pocas semanas, según le ha prometido Voz.

C5. PLATAFORMA SUR

Cuatro árboles más pequeños sostienen esta plataforma de madera a diez pies (tres metros) de altura. Una escalera de cuerda cuelga de un lado hasta el suelo.

CRÍATURA 4

Esta plataforma es idéntica a la septentrional (área C3).

Criatura: un mercenario semiorco llamado Trenk monta guardia en la plataforma. Sus tácticas son las mismas que las de su contrapartida del área C3.

MERCENARIO DE LOS HOJAS SANGRIENTAS

Página 50

Iniciativa Sigilo +6

C6. ENTRADA DE LA CUEVA

Una densa capa de enredaderas cubiertas de musgo crece por toda la ladera de la colina, ocultando un poco la entrada a las cuevas. Es necesario superar una prueba de Percepción CD 15 para detectar la entrada de la cueva a una distancia de más de 10 pies (3 m); sin embargo, la boca de la cueva es fácil de ver desde cerca.

La caverna tiene una capa de tierra esparrada por el suelo que en algunos lugares está empapada de barro por la humedad y alterada, al parecer, por huellas de pies. Dos túneles se adentran en la cueva, uno hacia el norte y otro hacia el sur.

Las huellas en el suelo fueron hechas por Voz, pero verlas es un poco difícil. Superar una prueba de Supervivencia CD 15 para Rastrear las huellas confirma que fueron hechas por un humanoide Mediano y se dirigen hacia la salida sur. No hay ningún rastro en dirección norte. Si el rastreador obtiene un éxito crítico, puede confirmar que las huellas son probablemente de un humano, o tal vez de una mujer semielfa.

Esta cueva, así como las cámaras contiguas (áreas C7–C8), tienen una altura de 15 pies (4,5 m) y no están iluminadas.

C7. GUARIDA DE LA TIXITOG

BAJO 3

Las esquinas de esta caverna están cubiertas de telarañas de gruesas hebras. Una bolsa de telaraña tiembla en el centro del muro occidental con las vibraciones ocasionales. Una fina corriente mineral gotea lentamente desde el centro del techo, de forma que el suelo es resbaladizo y traicionero al paso.

Las telarañas de los muros noroeste y suroeste son increíblemente pegajosas. Cualquier criatura que termina su turno adyacente a la telaraña (con la excepción de la tixitog; consulta la sección Criaturas a continuación) debe superar una tirada de salvación de Reflejos CD 16 o pasar una acción de su siguiente turno liberándose.

La temblorosa bolsa de telaraña que se encuentra en medio del muro occidental es en realidad una masa de huevos que están a punto de eclosionar en una plaga de arañas; consulta la sección Criaturas.

Criaturas: esta caverna es el hogar de una extraña criatura conocida como una tixitog. Es una aberración similar a una araña que intentó infiltrarse en la guarida de la araña cazadora del área D1, pero fue expulsada y decidió

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

instalarse aquí. De vez en cuando, la tixitog se arrastra hasta el nido de la araña más grande para robar bocados de comida y otras cosas que le interesen.

Hace poco la criatura (obsesionada por las arañas) se llevó un gran saco de crías que ha incrustado con telarañas en medio del muro occidental. Si los PJs se sitúan adyacentes a ese espacio, las arañas eclosionan, desatando una plaga.

La tixitog, muerta de hambre y pensando que los PJs podrían ser una comida fácil, espera su llegada en su escondite del techo, cerca del centro de la cueva. Si dos o más PJs entran en el área, la criatura se deja caer sobre ellos y ataca. Puede activar la eclosión de la masa de huevos con una acción de Interactuar si se encuentra adyacente a ella. Sin embargo, si los PJs reducen sus Puntos de Golpe a 20 o menos, la criatura podría sorprenderlos intentando rendirse con una voz extrañamente chirriante. Si los PJs interrogan a la tixitog, se presenta como Balka y les ruega que la dejen marchar, prometiendo que entregará su tesoro como pago por su misericordia. También les advierte sobre las “arañas antípáticas” que viven en lo profundo de las cuevas y parecen estar bajo la influencia de una “extraña dama araña” (una referencia a Renali, en el área D2). Si le preguntan sobre Voz, la tixitog señala rápidamente hacia el sur, en el área C8, y explica que ha llegado a un acuerdo con ella: “Yo no la molesto y ella no me molesta”.

BALKA

Tixitog hembra (página 91)

Iniciativa Sigilo +10

PLAGA DE ARAÑAS

Bestiario, pág. 19

Iniciativa Percepción +4

Tesoro: en la esquina noreste de la caverna, las telarañas cubren una gran pila de huesos. Son los desechos de las últimas comidas de Balka, sobre todo huesos de pequeños animales que se acercaron demasiado. Sin embargo, si los PJs pasan diez minutos rebuscando en la pila y superan una prueba de Percepción CD 20, encuentran un pequeño cadáver humanoide semimasticado entre la mezcla. Se trata del cuerpo de un aventurero al que Balka se comió hace poco, un desafortunado gnomo que se quedó dormido junto a la fogata de su grupo mientras se suponía que estaba de guardia. En su cuerpo se puede encontrar una armadura laminada +1 y un cuchillo de estrella de combate +1 retornante.

CRIATURA 3



Voz Lirayne

C8. EL CAMPAMENTO DE VOZ SEVERO 3

Un petate, una pequeña hoguera, una pila de libros y papeles, y una curiosa variedad de equipo cubierto con una lona apuntan a que alguien lleva acampando varios días en este lugar.

El túnel que se dirige al sur del mapa conduce hasta las Cuevas de la Sangre Goblin; consulta la página 54 para saber más sobre lo que hay al otro lado.

Criaturas: Voz Lirayne, una se mielfa nigromante, ha usado la caverna como lugar seguro donde quedarse mientras tramaba la manera de acceder al Anillo de Alseta, ya que sus mercenarios de los Hojas sangrientas patrullan el clero y ha acordado una tregua con la tixitog. Lleva haciendo incursiones periódicas en el tramo de cavernas entre este punto y la Ciudadela Altaerein desde que hace unos días descubrió la ruta, pero ha progresado lentamente por culpa de varios grupos de alimañas y otros habitantes rupestres que ha encontrado por el camino. Cuando los PJs se topan con ella en este lugar, ha despejado el camino hasta la guarida de la araña en el área D1 y se acaba de recuperar por completo de su último combate contra un nido de ciempiés cavernarios.

Independientemente de cómo entren los PJs en esta área, es probable que Voz haya oído ruidos del combate en el prado exterior y esté preparada para luchar. Se sitúa en un lugar ventajoso para atacar a los PJs con conjuros ofensivos tan pronto como entran en el área, y ya tiene dos esbirros muertos vivientes a su entera disposición. Voz evita el combate cuerpo a cuerpo tanto tiempo como le es posible, ataca a los PJs con conjuros de área de efecto y se mueve todo lo que puede para esquivar los ataques y conjuros a distancia de los héroes. Sus campeones esqueléticos se lanzan sobre los PJs e intentan flanquearlos si es posible, forzándolos a agruparse para que los conjuros de área de efecto de Voz afecten a la mayor cantidad de ellos posible.

Si los PJs logran incapacitar o capturar a Voz en lugar de matarla, consulta su entrada en la página 80 para saber cómo presentar el personaje. Si Alak está con los PJs, el armiger se ofrece voluntario para detenerla y escoltarla de vuelta a Breachill, donde responderá de sus delitos ante el tribunal; en caso contrario, los PJs decidirán qué hacer con ella si es capturada viva.

VOZ LIRAYNE

Página 80

Iniciativa Percepción +7

CRIATURA 5

CAMPEÓN ESQUELÉTICO*Bestiario*, pág. 162**Iniciativa** Percepción +8**CRÍATURA 2****GUARDIÁN ESQUELÉTICO***Bestiario*, pág. 162**Iniciativa** Percepción +2**CRÍATURA -1**

Tesoro: además del equipo, Voz lleva consigo una mochila que contiene su diario y diversos documentos, entre ellos su correspondencia con la Tríada Escarlata. Las cartas no dejan claro qué tipo de organización es la Tríada Escarlata, pero a Voz se le promete que patrocinarán sus planes de fundar un gremio de asesinos y un laboratorio de nigromancia en el sótano de la Ciudadela Altaerein. Sin embargo, el interlocutor de la Tríada Escarlata le comunica a Voz que antes de iniciar el patrocinio y para demostrar su apoyo, debe confirmar primero la existencia del Anillo de Alseta, encontrar la forma de apoderarse del mismo y activar la mayor cantidad de portales posible. La Tríada Escarlata le ha prometido a cambio que, una vez demuestre a ese sombrío grupo la consecución de la tarea, recibirá una compensación más que suficiente para establecer su gremio y el laboratorio en la Colina del Caballero Infernal. Voz firma todas sus cartas “Por la mano de Norgorber”, una frase que, como revela una prueba de Religión CD 15, designa su dedicación al Segador de Reputaciones.

Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 20 para Recordar conocimiento, sabe que la Tríada Escarlata es un gremio de comerciantes menor con sede en Katapesh, muy al sur. Voz ha tenido cuidado de no escribir mucho acerca de ellos en su diario, pero podría acceder a revelar más cosas si es capturada viva y los PJs la interrogan con éxito, como se detalla en su sección de la página 80. Una pista clave es el nombre “Laslunn” de la misteriosa interlocutora de Voz en la Tríada Escarlata; los PJs descubrirán que Laslunn es una comandante de la Tríada Escarlata en la tercera aventura, pero por ahora su identidad debería seguir siendo un misterio. La Tríada Escarlata es, por supuesto, mucho más que un mero gremio de comerciantes, pero se ha esforzado mucho en ocultar su verdadera naturaleza y poder. Descubrir más sobre ella es uno de los objetivos de la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*. Por el momento, el nombre del gremio debe ser poco más que un misterio tentador para los PJs.

Si los PJs examinan el diario de Voz, descubren que las páginas están escritas en necril. Una vez traducido, el contenido del diario trata principalmente de los planes de Voz para el gremio de asesinos y la escuela de nigromancia, pero varias páginas hacia el final contienen su investigación y notas sobre el Anillo de Alseta. La mayor parte de la información proviene de informes antiguos de la época de las Guerras de la Sangre Goblin, cuando un grupo de soldados se enfrentó a un clan de goblins que se había instalado en una serie de cuevas cerca de Breachill. Según

los informes, en lo más profundo de las cuevas se descubrió una entrada a unas ruinas mucho más antiguas que atemorizaban a los goblins. Los soldados exploraron un poco más y descubrieron un “anillo de arcos extraños”, pero al final fueron expulsados por unas poderosas estatuas animadas que “salieron de las puertas cercanas” para atacarles.

La investigación adicional de Voz, que incluye abundantes notas sobre el ritual nigromántico que llevó a cabo hace poco para interrogar a los espíritus de los muertos de la cripta bajo la Ciudadela Altaerein, parece confirmar sus teorías de que el anillo de portales son unas antiguas ruinas élficas llamadas el Anillo de Alseta. Su investigación sugiere que el Anillo de Alseta fue una de las primeras *aiudara*, antiguos portales creados por los elfos antes de la Gran Caída, y que los seis portales que lo conformaban estaban conectados con seis lugares diferentes. Confirma que antaño uno de ellos estaba conectado con Kyonin, pero esa sección del anillo de Alseta está en ruinas y ahora conduce a las cuevas de los goblins (lo que supone un acceso a los dungeons bajo la Ciudadela Altaerein), pero las observaciones de los soldados de las Guerras de la Sangre Goblin parecen indicar que los otros cinco portales seguían en pie en aquel momento. La investigación de Voz señala que hay objetos llave necesarios para activar los portales. Por desgracia, Voz no ha podido determinar aún dónde conducen los cinco portales restantes y qué llaves se requieren para activarlos, pero en sus notas se muestra optimista porque, una vez encuentre el lugar y tenga la oportunidad de estudiar los portales en persona, aparecerán pistas sobre su función.

Las últimas páginas del diario cubren los últimos días que Voz ha pasado explorando las cavernas entre este lugar y las Cuevas de la Sangre Goblin más profundas que, según sospecha, estarían conectadas con el Anillo de Alseta. Sus notas sobre las arañas gigantes, ciempiés y otras sabandijas que ha matado, y las observaciones sobre sus propios esbirros muertos vivientes, dejan claro que gran parte del viaje a través de las cuevas debería ser segura hasta que los PJs estén bastante cerca del Anillo de Alseta. La última entrada menciona un encuentro con una “mujer extraña que parecía capaz de manipular a las arañas tan fácilmente como yo dirijo a mis esbirros muertos vivientes”, y que pudo acabar con algunas arañas antes de verse obligada a huir. La mujer era la anadi Renali (ver área D2).

Recompensa en PX: por encontrar la investigación de Voz, concede 60 PX a los PJs.

Cuevas de la Sangre Goblin

Cuando los PJs se aventuran más hacia el sureste del área C8, entran en un sinuoso tramo de cavernas que conducen hasta la Colina del Caballero Infernal. Este largo túnel serpenteante es relativamente seguro a lo largo de toda su longitud, a pesar de estar completamente a oscuras. A medida que los PJs recorren las 6 millas y media (10 km) entre

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



CUEVAS DE LA SANGRE GOBLIN

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

las áreas C8 y D1, descríbelas algunas pequeñas cavernas en las que yacen desparramados cadáveres de arañas gigantes, ciempiés gigantes y otras amenazas cavernarias menores. Aquí y allá se encuentran restos fragmentarios de esqueletos. Segundo Voz en el diario, estas son las amenazas a las que derrotó a lo largo de varias incursiones en las cuevas mientras despejaba la ruta hacia el Anillo de Alseta. Los PJ's encuentran signos menos recientes de los habitantes goblins que fueron expulsados, dejando atrás cabañas de piedra en ruinas y casas desmoronadas en las que no queda nada de valor o interés. Estas cuevas son un excelente lugar para expandir la aventura con encuentros diseñados por ti, en particular si tus jugadores necesitan un poco más de experiencia para avanzar a 4.º nivel y asegurarse de que completan *La Colina del Caballero Infernal* como personajes de 5.º nivel.

D1. EL NIDO DE LA ARAÑA MODERADO 4

Aunque el túnel se expande hasta desembocar en una enorme caverna, parece aún más claustrofóbico, ya que casi cada centímetro

del lugar está cubierto por viscosas telarañas. A lo largo del muro norte hay varios bultos de tamaño humano densamente envueltos en una fina telaraña, mientras que el suelo está completamente cubierto de una sustancia pegajosa.

El suelo de la galería está cubierto de telarañas enmarañadas, creando un pegajoso revoltijo que lo convierte en terreno difícil, incluyendo los túneles que conducen a la salida. Las telarañas que cubren los muros son similares a las que hay en las esquinas del área C7. Como resultado, cualquier criatura que termine su turno adyacente a un muro deberá superar una tirada de salvación de Reflejos CD 18 o tendrá que invertir una acción de su siguiente turno para liberarse de la telaraña adhesiva.

El techo de la cueva tiene 20 pies (6 m) de altura. Los escombros de la parte norte bloquean por completo una entrada a lo que otrora fue una galería bastante más grande que se derrumbó hace mucho tiempo; consulta el recuadro Presagio opcional en la página 57.

Criaturas: seis arañas cazadoras habitan en esta galería, eliminando tanto a habitantes nativos de las cuevas como

a transeúntes desafortunados. Tan pronto como las arañas cazadoras detectan a los PJs, se lanzan sobre ellos desde sus posiciones en el techo y les atacan. Estas arañas no se ven afectadas por las telarañas en las paredes y suelo de la cueva.

ARAÑAS CAZADORAS (6)

Bestiario, pág. 19

Iniciativa Percepción +7

Tesoro: si los PJs investigan los bultos de tamaño humano que hay en las telarañas a lo largo del muro norte, descubren al perforarlos que la mayoría de ellos están llenos de materia en descomposición. Sin embargo, uno de los bultos contiene el cadáver disecado de un aventurero humano fallecido recientemente, imposible de reconocer, pero entero. Si los PJs sacan al aventurero muerto de la telaraña, encuentran una *cimitarra +1 de golpe* en el cuerpo; lamentablemente, el arma no pudo salvar al héroe de las arañas.

CRIATURA 1

Renali es una mujer pacífica que se esconde en su tienda de telaraña cuando oye a los PJs luchar en el área D1. Prefiere evitarlos por completo hasta que los oye pelear contra el barghest en el área D3, en cuyo caso acude en su ayuda como se detalla en dicha entrada. Sólo luchará contra los PJs si la atacan primero, y preferirá hablar con ellos.

Si los PJs reconocen su tienda de campaña por lo que es y parecen dispuestos a entrar o a dañarla, Renali sale a saludarles, disfrazada de mujer humana. Afortunadamente habla común, gracias al tiempo que ha pasado explorando fuera de su hogar, y no es hostil cuando saluda a los PJs para intentar comunicarse.

Dado que Renali siguió a los Garras de ceniza a través del Portal del Cazador, pero se encontró atrapada en estas cavernas después de que dicho portal se cerrara y el desrumbe bloquease el camino de vuelta al Anillo de Alseta, sabe bastante sobre cómo llegar a la cámara del anillo, así como sobre los sectarios que se encuentran atrapados allí. Si los PJs acuerdan hablar con ella y no la atacan de inmediato, les informa no sólo acerca del barghest que habita en el área D3, sino también sobre los sectarios del área D6 y su líder Malarunk, y del anillo de portales del área D7. Su mayor anhelo es encontrar un camino de vuelta a través del Portal del Cazador para regresar a su tierra natal en la Extensión de Mwangi. Consulta su entrada de PNJ en la página 78 para saber más sobre cómo puede ayudar a los PJs.

Si los PJs fuerzan un combate, Renali se defiende lo mejor que puede. Si sus Puntos de Golpe se reducen por debajo de 30, se retira hacia el área D6 e intenta atraer a los PJs a un combate contra el barghest o Malarunk, con la esperanza de escabullirse y esconderse mientras sus enemigos se matan entre sí.

RENALI

Anadi mujer (página 78)

Iniciativa Percepción +12

CRIATURA 4

Recompensa en PX: si los PJs entablan amistad con Renali, concede al grupo 10 PX por un logro menor.

D2. EL REFUGIO DE RENALI

TRIVIAL 4

La penumbra y los túneles que parten de cada extremo de esta galería abierta hacen que parezca un simple pasillo. Gruesas capas de telaraña cuelgan del muro norte.

La galería es anodina casi en su totalidad, pero si un PJ supera una prueba de Percepción CD 18, observa que las telarañas que cubren la parte norte son, de hecho, las paredes de una estructura similar a una tienda de campaña ingeniosamente camuflada. El techo solo mide 10 pies (3 m) de altura.

Criatura: en el refugio vive un inusual visitante proveniente de Garund, una anadi llamada Renali; consulta la página 84 para saber más sobre los anadi, y la página 78 para Renali en particular. Los anadi parecen arañas y evitan el contacto con otras razas humanoides ya que, si bien son pacíficos, comprenden la reacción precipitada y emocional de la mayoría de ellas a cualquier cosa que tenga, aunque remotamente, forma arácnida. Aun así, cuando Renali advirtió que los Garras de ceniza, a los que detestaba desde hacía mucho tiempo, estaban interesados en un antiguo santuario del dios élfico Ketephys situado en lo más hondo de la Extensión de Mwangi, dejó a un lado sus temores y adoptó una actitud más activa en su contra, condenándose de paso a quedar aislada en este lugar cuando el Portal del Cazador se cerró. Renali lleva refugiada en esta cueva varias semanas, después de huir de Malarunk y sus esbirros, y de evitar al barghest del área D3. De algún modo entabló amistad con las arañas del área D1, hasta el punto de que no se molestan mutuamente, y desde hace tiempo ha sobrevivido a base de alimañas, hongos y el agua que gotea de los muros. Su primer encuentro con Voz tuvo lugar hace unos días y terminó violentamente, una pelea de la que acaba de recuperarse.

D3. TRONO DEL DIOS GOBLIN SEVERO 4

Un enorme trono construido a partir de huesos viejos y muebles rotos atados con cuerdas y cadenas, y cubierto con un terciopelo comido por la polilla, ocupa una abrumadora posición central en esta amplia galería. Alrededor del trono se encuentran dispuestos en círculos concéntricos los cadáveres esqueléticos de muchos pequeños humanoides de cráneo alargado, posando con la cabezas inclinada en reverencia hacia el trono.

Este trono de extraña factura ocupa un círculo de 15 pies (4,5 m) en el centro de la caverna. Mide 10 pies (3 m) y se puede trepar hasta él superando una prueba de Atletismo CD 10. Los túneles de la parte oeste acceden a esta



galería a unos 10 pies (3 m) sobre el suelo; es necesario superar una prueba de Atletismo CD 15 para bajar desde el reborde hasta el suelo. El techo de la galería se eleva otros 10 pies (3 m) por encima de los rebordes, arqueándose a 20 pies (6 m) del suelo.

Criatura: esta galería ha sido durante casi un siglo el hogar de Ralldar, un barghest mayor al que los miembros de las razas goblin de la zona veneraban como a un dios

durante las Guerras de la Sangre Goblin. En aquel tiempo, la vanidosa y maligna criatura absorbía como una esponja el miedo de los goblins, así como su tributo. El vasallaje volvió cruel a Ralldar, y cuando las tribus locales no lograban obsequiarle con los cada vez más extravagantes regalos que deseaba, los mataba con indiferencia y unía sus cadáveres a su trono como advertencia para los demás. La adoración de que era objeto lo volvió engreído e indolente de modo que, en lugar de aventurarse en el Abismo tras alimentarse lo suficiente como para convertirse en un barghest mayor, se quedó en este mundo para regodearse en la veneración de los goblins. Pero cuando llegaron unos héroes y mataron a sus goblins, Ralldar se escondió en la sala del tesoro (área D4) como un cobarde y no salió hasta pasados unos días para descubrir que su tribu se había ido para siempre.

Desde entonces, Ralldar ha perdido el contacto con la realidad. Reunió los cuerpos de los goblins abatidos, los colocó alrededor de su trono en posturas de adoración apropiadas y, en las décadas posteriores, gobernó sobre una silenciosa colección de esbirros devotos perfectamente obedientes. Ralldar sabe que los goblins están muertos, pero también cree que todavía están presentes y que pueden adorarlo. Como recibe muy pocas visitas en su reino y su naturaleza inmortal lo preserva del hambre, ha pasado décadas como un autoproclamado dios goblin.

En la actualidad, Ralldar pasa casi todo el tiempo sentado en su trono y atormentando a sus esbirros goblin muertos hace mucho tiempo. Les exige regalos y extrañas muestras de lealtad (que los cadáveres de los goblins, por supuesto, no pueden proporcionar), hasta que se enfurece y esparce sus huesos. Estos períodos van seguidos de días o semanas de calma, durante los cuales Ralldar reconstruye los esqueletos y los coloca de nuevo. Cuando llegan los PJs, acaba de terminar de redecorar y se mueve por la sala como un goblin trabajador pero sucio.

Tan pronto como Ralldar advierte la presencia de los PJs, se sube al trono y grita: “¡Bastardos cavernarios! ¡Osáis entrar en el reino de Ralldar? ¡Arrodillaos ante vuestro dios y ofreced el tributo apropiado, o seréis consumidos por la miseria y la muerte!”.

Si los PJs intentan hablar con Ralldar, éste comienza exigiendo como tributo el objeto mágico más caro a la vista de cualquiera de los PJs. Si los PJs se lo entregan, Ralldar exige entonces “el cráneo de una araña montado sobre el esqueleto de un hombre” como siguiente regalo.

Si los PJs no salen disparados a conseguir el extravagante regalo, o no superan una prueba de Engaño CD 27 para hacerle creer que son súbditos leales, Ralldar se enfurece. Salta de su trono y adopta su verdadera forma para atacar, pero si sus Puntos de Golpe se reducen por debajo de 25,

Ralldar

adulta adopta la forma de un goblin y huye hacia la sala del tesoro (área D4). Si los PJ's se enfrentan con él allí, vuelve a su verdadera forma y lucha a muerte.

RALLDAR

Borghest mayor macho (*Bestiario*, pág. 39)

Iniciativa Percepción +16

Mutación colmillos

CRIATURA 7

D4. SALA DEL TESORO DEL DIOS GOBLIN

Las entradas de esta cámara son estrechas y una criatura Pequeña puede atravesarlas, pero como terreno difícil, mientras que una criatura Mediana debe superar una prueba de Acrobacias CD 15 para Escurrirse a través de ellas.

Aunque esta cámara artificial es lúgubre y húmeda, se parece más a un sótano que a una cueva, pero con montículos desiguales cubiertos de lonas que le dan un aire desagradable.

Tesoro: si los PJ's miran bajo las lonas, verán montones de huesos y cráneos. Si un PJ supera una prueba de Medicina CD 12, puede decir que la mayoría son de origen goblin, con algunos huesos humanos, elfos y orcos incluidos en la mezcla. La mayoría de los huesos están sueltos, aunque en la pila hay algunas cajas torácicas que aún llevan armadura, incluyendo una *coraza +1* y un *camisote de mallas +1*. Además, si los PJ's examinan los montículos y superan una prueba de Percepción CD 18, encuentran un *amuleto de abanico de plumas*, una *gema de miedo*, un par de *guantes del sanador* y una *varita de telaraña*.

D5. FOSO DE HONGOS

El túnel se ensancha y luego desciende en una serie de taludes de tres metros de altura hasta una cámara llena de finos filamentos, similares a cabellos, y hongos. Los filamentos parecen hierbas decoloradas y se agitan al azar con las corrientes de aire naturales de la cueva. Los hongos brillan levemente, otorgando a la galería una sensación extraña y onírica. Un agujero de siete pies (2,1 m) de ancho en la parte sur del suelo conecta verticalmente con la cámara inferior.

El agujero al sur del foso cae 20 pies (6 m) sobre el área D6. La anadi Renali escapó hasta esta galería trepando en forma de araña, pero Malarunk y sus secuaces aún no han descubierto la manera de subir por el agujero. Muchas estalagmitas cercanas pueden servir como anclajes para cuerdas lanzadas a través del agujero y los PJ's valientes pueden saltar sin problemas los 20 pies (6 m) de caída sin sufrir daños de importancia, pero desde abajo es muy difícil ascender. Trepar requiere una prueba de Atletismo CD 35, a menos que la criatura sea capaz de desplazarse fácilmente por una superficie invertida y lisa, como una araña. Si los PJ's quedan atrapados abajo y no tienen forma

PRESAGIO OPCIONAL

Cuando Mengkare estaba manipulando el destino de los aldeanos que fundarían Breachill, pasaba la mayor parte del tiempo en forma humana, pero disfrutaba relajándose en su verdadera forma de dragón de oro. Utilizó una cueva mucho más grande que estaba ubicada al norte del área D1 como guarida, pero cuando abandonó la región, la colapsó en un intento de no dejar rastro; después de todo, siempre podía entrar y salir de Promesa a través del Portal de la Venganza. Si quieras, y si tus PJ's rebuscan meticulosamente entre los escombros de la sección norte del área D1, pueden encontrar una escama dorada entre las ruinas, un pequeño indicio de la presencia de Mengkare en la región. Si superan una prueba de Arcanos CD 30, se darán cuenta de que la escama es de un dragón de oro, y un éxito crítico en la prueba confirma que es de una serpiente de oro antigua. Esta pista presagia el papel de Mengkare en la campaña y, si te parece que es una pista demasiado reveladora como para proporcionarla en un momento tan prematuro, no estás obligado a incluir este descubrimiento en la aventura.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

de escapar por su cuenta, siempre puedes recurrir a Renali para que los ayude desde arriba a escapar por el agujero.

Peligro: este túnel es el hogar de un campo de peligrosas setas brillantes.

SETAS BRILLOSCURO

PELIGRO 5

HONGO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 26 (experto)

Descripción Un campo de filamentos fúngicos parecidos a hierba, en medio de grupúsculos de hongos de tallos largos y ligeramente brillantes.

Inutilizar Supervivencia CD 22 (experto) para quitar 5 pies (1,5 m) de hongos sin activarlos.

CA 21; Fort +13, Ref +9

PG 52; Inmunidades impactos críticos, inmunidades a objetos, daño de precisión; **Debilidades** frío 10

Esporas brillantes Desencadenante Una criatura se mueve y entra en el espacio de los hongos o los daña. Los hongos no pueden utilizar esta reacción si el daño es por frío. **Efecto** La criatura desencadenante y todas las criaturas a 10 pies (3 m) o menos quedan expuestas a las esporas que pican, distraen y brillan intensamente, y deben hacer una salvación de Reflejos CD 22. Si la fallan, las criaturas quedan indispuesto 1 y anonadado 1 (o indispuesto 2 y anonadado 2 si el fallo es crítico), y sufren un penalizador -4 a las pruebas de Sigilo hasta que las esporas pierden potencia al cabo de 24 horas, o son eliminadas. Para ello es necesario bañarse en agua durante un minuto, un conjuro de *prestidigitación* o una medida similar permitida por el DJ.

D6. ESTACIÓN DE PASO DEL PORTAL DEL LOTO SEVERO 4

El área parece haber sido antaño un pequeño complejo de salas, pero su uso original es actualmente una incógnita, ya que en algunos lugares los muros parecen haber sido derretidos por una antigua catástrofe, dejando atrás un complejo semiderruido. Sin embargo, las delicadas tallas de los pocos lugares donde los muros siguen intactos indican que su constructor fue un experto artesano. Más al suroeste, un arco de piedra parcialmente derretido conduce a una sala más grande.

Cada una de las seis *aiudara* que componen el Anillo de Alseta estaba vinculada a un conjunto de pequeñas salas, llamadas “estaciones de paso”, que servían para que los viajeros pudieran descansar, aprender y prepararse para el ambiente o cultura, a menudo bastante diferente, que les esperaba al otro lado. Estas estaciones de paso se encontraban en el interior de pequeños semiplanos entre la entrada y la salida de la *aiudara*, semiplanos que aún existen en el caso de los cinco portales restantes. A medida que se desarrolla la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*, los PJs deberán explorar y lidiar con los muchos secretos y antiguas custodias que quedaron en estos lugares.

Cuando los elfos ekujae atraparon la manifestación de Dahak en el interior del Portal del Cazador, una reacción de violenta energía ardiente atravesó el Anillo de Alseta y destruyó el portal conectado al Portal del Cazador, es decir el Portal del Loto. El Anillo de Alseta perdió su conexión con Kyonin y la estación de paso volvió a entrar en fase con el Plano Material, manifestándose físicamente en el mismo momento en que era destruida por la explosión de fuego de dragón. El complejo en ruinas de paredes semiderretidas y antiguos escombros es todo lo que queda de la estación de paso del Portal del Loto. Si un PJ examina las paredes y los escombros, y supera una prueba de Identificar magia CD 30, descubre que el efecto que destruyó los muros de este lugar fue extremadamente poderoso, fuera del alcance de la mayoría de mortales. Si obtiene un éxito crítico, la prueba sugiere que el efecto que derritió y destruyó los muros bien pudo haber sido un dragón increíblemente poderoso. Ten en cuenta que es poco probable que alguno de los PJs pueda descubrir esto ahora, pero con el tiempo tendrán un nivel suficientemente alto como para tener éxito en la prueba.

Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 20 mientras examina algunas de las pocas partes que quedan de los muros, confirma que las tallas son de estilo élfico antiguo; un éxito crítico revela que este estilo de tallado se remonta a la Era de las Leyendas, una época anterior a la Gran Caída.

Criaturas: Malarunk, el subcomandante de los Garras de ceniza, y sus cuatro fieles esbirros, los charau-kas Retchskree y Yash, y los boggards Yroack y Oobak, se encuentran atrapados en este nivel, desesperados y sin suministros. Malarunk tenía grandes planes para conducir a un gran número de sectarios a través del Portal del Cazador, tomar la región circundante y presentar esta nueva frontera lista para su conquista

a su comandante en la Extensión de Mwangi, un boggard semidragón llamado Belmazog. Pero los Garras de ceniza no se esperaban que la influencia de Dahak permaneciese aún en la estación de paso del Portal del Cazador. Cuando los sectarios llegaron, las mismas energías que destruyeron hace mucho el Portal del Loto hicieron lo propio con el Portal del Cazador, dejándolo inservible. Malarunk porta aún la llave mágica, una punta de flecha necesaria para activar el Portal del Cazador, pero carece de la habilidad y la capacidad de reparar el portal. Más tarde, cuando los grauladones causaron el colapso de parte de la estructura central de la Ciudadela Altaerein, el método más sencillo para salir del Anillo de Alseta quedó obstruido por escombros.

Tras el infructuoso intento de liberar de escombros las escaleras del sur, que resultó en un derrumbe aún mayor que aplastó a un charau-ka sectario, y después de que una pelea contra el guardián del área D8 estuviera a punto de acabar con la vida de Malarunk, el subcomandante ha permanecido con sus esbirros vagando por estas cámaras en ruinas, cada vez más locos y desesperados. Sin nada para comer o beber, salvo el sustento creado por la magia, su única esperanza reside en que el resto de la secta que aún está en la Extensión de Mwangi repare el portal desde el otro lado. Se ha comunicado con Belmazog varias veces mediante *mensaje onírico* y sabe que por ahora los elfos ekujae impiden que los Garras de ceniza accedan al Portal del Cazador, pero todas las noches espera recibir un *mensaje onírico* anunciando que la secta ha recuperado el control del otro lado del portal, de forma que él pueda reactivar el Portal del Cazador y volver a casa.

La llegada de los PJs supone una distracción muy necesaria para Malarunk. El subcomandante ordena impaciente a sus pocos secuaces supervivientes que ataquen a los PJs, con la esperanza de conseguir suministros o, mejor aún, una forma de salir de este sitio. Mientras se precipita con desenfreno hacia los PJs, se burla continuamente de ellos con insultos crueles y afirma que “¡El Creador de Pesares saboreará vuestra sangre!” y “Matadme, pero el resto de los Garras de ceniza vendrán, y se alimentarán de vuestra carne hasta la Destrucción Infinita!”. Tanto él como sus secuaces intentan capturar vivos a los PJs si pueden, con la intención de aprovechar sus recursos y habilidades para escapar del área D5. Una vez que Malarunk y sus secuaces hayan escapado de las cuevas, podrán decidir matar a los PJs cautivos, pero no antes de que estos tengan oportunidades de cambiar las tornas con sus captores antes de que ocurra el fatídico acontecimiento.

MALARUNK

CRÍATURA 5

ÚNICO	CM	PEQUEÑO	CHARAU-KA	HUMANOIDE
-------	----	---------	-----------	-----------

Charau-ka varón clérigo 5

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas boggard, dracónico, mwangi

Habilidades Atletismo +10, Saber de los dragones +11, Intimidación +11, Religión +13, Sigilo +8

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

Objetos camisote de mallas +1, guantelete de los Garras de ceniza (página 77), hacha de mano, punta de flecha del cazador (página 77), símbolo religioso de oro de Dahak (por un valor de 20 po)

CA 22; Fort +11, Ref +9, Vol +13

PG 63

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

Cuerpo a cuerpo ♦ guantelete de los Garras de ceniza +13 (ágil, mano libre, versátil Cor), **Daño** 2d4+5 perforante más 1d6 de fuego en un impacto crítico

Cuerpo a cuerpo ♦ hacha de mano +12 (ágil, barrido), **Daño** 1d6+5 cortante

A distancia ♦ hacha de mano +12 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], barrido), **Daño** 1d6+5 cortante

A distancia ♦ lanzar escombros +11 (alcance 20 pies [6 m], letal 1d6), **Daño** 2d6+5 contundente

Conjuros divinos preparados CD 23, ataque +13; **3.º bola de fuego, dañar** (x3; infinge d10 de daño en lugar de d8), **mensaje onírico; 2.º arma espiritual, crear comida, explosión de sonido; 1.º crear agua, curar, santuario; Trucos detectar magia, escudo, orientación divina, prestidigitación**

Canalizar castigo ♦ (Reglas básicas, pág. 123)

Frenesí chillón ♦ Como charau-ka; consulta la página 37.

Maestría con arma arrojadiza Como charau-ka; consulta la página 37.

RETCHSKREE Y YASH

Charau-kas (página 37)

Iniciativa Percepción +6

CRÍATURA 1

OOBAK Y YROACK

Boggards batidores (Bestiario, pág. 43)

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 1

D7. EL ANILLO DE ALSETA

Los muros y el techo abovedado de esta gran cámara circular están elegantemente tallados con diseños en espiral. Al norte se abre una puerta de doble hoja en el lado de una estructura cuadrangular que sobresale de la pared, mientras que al sur, una arcada abierta conduce a una escalera bloqueada por escombros. En el centro de la sala hay seis estatuas de elfos, dispuestas alrededor de una fuente seca y mirando en dirección contraria a ésta. Unos bancos vacíos ocupan cuatro nichos al este y al oeste, inscritos en seis arcos de piedra construidos en la pared. Cada uno de estos arcos tiene un estilo de decoración diferente, con la excepción del arco noreste, que está parcialmente colapsado y conduce a una cámara en ruinas. El resto de los arcos no conduce a ninguna parte y están cerrados con muros lisos y uniformes de piedra pulida

La apertura hacia el sur se abre a un tramo de escaleras de 5 pies (1,5 m) de ancho que conduce hacia el oeste, pero ha sido obstruido por escombros. Los restos de un

charau-ka sectario yacen aplastados bajo algunas de las piedras, víctima de un intento mal pensado y peor ejecutado de retirarlas cuando todavía eran inestables. Son necesarias herramientas, tiempo y experiencia para despejar de manera adecuada y segura las escaleras y recuperar el acceso al área B1; consulta la Caja de herramientas de la siguiente aventura para saber más.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



Malarunk



Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 20 mientras examina los muros, confirma su estilo élfico antiguo; un éxito crítico revela que dicho estilo de tallado se remonta a la Era de las Leyendas, una época anterior a la Gran Caída.

La fuente situada en medio de la sala era antiguamente mágica y estaba constantemente llena de agua potable, pero la magia se desvaneció hace mucho tiempo. Las seis estatuas que la rodean representan seis dioses asociados con el panteón élfico. Todos miran en dirección contraria a la fuente y cada uno hacia el portal élfico con el que está asociado. Comenzando con la estatua al noreste y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj son las siguientes (incluyendo la CD de la prueba de Religión necesaria para identificarlas): Alseta (CD 15, diosa de las puertas y las transiciones), Yuelral (CD 15, diosa de los cristales y la magia), Findeladlara (CD 15, diosa de la arquitectura y el arte), Ketephys (CD 15, dios de la caza y la luna), Calistria (CD 10) y Desna (CD 10).

Aiudara: los seis arcos a los que miran estas estatuas son *aiudara* increíblemente antiguas. Pueden identificarse como tales superando una prueba de Identificar Magia CD 22; si el éxito es crítico, el PJ reconoce que parecen aún más antiguas que las utilizadas hoy en día por los elfos en otras partes del mundo. Si el PJ las identifica, sabe que para activar una *aiudara* sólo se necesita tocar la piedra bajo la arcada con la llave, y la arcada se convertirá en una niebla giratoria y permitirá el acceso al otro lado del portal mágico.

Los PJs visitarán esta cámara varias veces durante la campaña, a medida que descubran llaves adicionales para desbloquear los demás portales. Los siguientes capítulos de la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* contienen más detalles acerca de cada portal, sus llaves, y los peligros y tesoros que aguardan a ser descubiertos en el interior de cada una de sus estaciones de paso, pero un PJ puede determinar la información de más abajo si estudia un portal y supera una prueba de Arcanos, Religión o Sociedad CD 20. Los PJs no pueden averiguar todavía la información entre paréntesis con pruebas de habilidad, y sólo se incluye para uso del DJ, pero será revelada a los jugadores a medida que se desarrolle la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*.

D7a. El Portal del Loto: esta *aiudara* está destruida, pero lo que queda está decorado con diseños de lotos e iconos sagrados para Alseta. Se sabe que el otro lado del Portal del loto se encuentra en la nación élfica de Kyonin, pero este lado ha sufrido daños irreparables. Este portal no desempeña ningún papel adicional en *La Era de las Cenizas*; consulta la contraportada interior de este volumen para saber más sobre el Portal del Loto.

D7b. El Portal de la Joya: esta *aiudara* está decorada con imágenes de cristales, y el arco superior tiene diseños iguales a los de las estalactitas. La *aiudara* está adornada con íconos sagrados dedicados a Yuelral. El portal conduce a las Tierras Oscuras, cerca de las afueras de la población enana de Kolvar y las ruinas de Saggarak, y se abrirá para

uso de los PJs al comienzo de la cuarta aventura, *Fuego en las entrañas*.

D7c. El Portal del Ocaso: esta *aiudara* decorada con imágenes de puestas de sol y hermosas decoraciones arquitectónicas, que parecen asemejarse a un desierto o una sabana, está dedicada a Findeladlara. El portal conduce a las afueras de Descubrellano, en la nación de Katapesh, y se abrirá para uso de los PJs al comienzo de la quinta aventura, *Contra la Tríada Escarlata*.

D7d. El Portal del Cazador: imágenes de halcones y lunas, intercaladas con vegetación y árboles selváticos decoran esta *aiudara* junto a íconos sagrados dedicados a Ketephys. El portal conduce a las profundidades de la Selva de Mwangi, y se abrirá para dar comienzo a la próxima aventura, *La secta de las cenizas*. Si los PJs tocan el portal con la *punta de flecha del cazador*, la piedra bajo el arco comienza a brillar y se agita un instante, pero luego emite un intenso resplandor antes de volver a ser piedra maciza. Si los PJs superan entonces una prueba de habilidad CD 20 para Identificar Magia, confirman que el portal no funciona, pero que podría repararse. El comienzo de la siguiente aventura contiene detalles sobre cómo pueden abrir el portal y atravesarlo para viajar hasta su estación de paso, frecuentada por dragones.

D7e. El Portal de la Venganza: esta *aiudara* está adornada con imágenes de avispas, látigos y las olas del mar abierto, junto con íconos sagrados dedicados a Calistria. El portal conduce a Hermea y se abrirá para uso de los PJs al comienzo de la última aventura, *Promesas incumplidas*.

D7f. El Portal del Sueño: mariposas, estrellas e imágenes sagradas dedicadas a Desna adornan esta última *aiudara*. El portal conduce a la costa de Ravounel, cerca de la población de Punta de Ciprés, y se abrirá para uso de los PJs al comienzo de la tercera aventura, *El mañana debe arder*.

Recompensa en PX: por cada una de las seis *aiudara* que los PJs examinen e identifiquen, concédeles 30 PX, hasta un máximo de 180 PX por examinar las seis.

D8. SUBTERRÁNEOS DE ALSETA BAJO 4

Una hoja de la puerta de doble hoja que permite el acceso a esta cámara es, en realidad, un antiguo constructo hecho por los elfos, denominado guardián de la puerta. Se reanima de inmediato si alguien intenta entrar en el área D8, como se detalla en la sección Criatura.

Criatura: el guardián de la puerta está disfrazado como la hoja oriental de la puerta de doble hoja de la cámara. En cuanto alguien intenta entrar en la estancia, la puerta parece abrirse y el guardián salta de la hoja para impedir la entrada. Habla de inmediato en élfico con voz sonora y dice “El custodio del Anillo de Alseta mora al otro lado. Sólo aquellos que porten su bendito signo podrán pasar”. El guardián de la puerta se hace a un lado si alguien le muestra el símbolo religioso de Alseta (como el que pueden haber descubierto los PJs en el área B16) y no interfiere

más con los PJs hasta que intentan volver a entrar en un momento posterior. Si los PJs no tienen el símbolo religioso, pero uno de ellos conoce el símbolo de Alseta (ten en cuenta que aparece en la base de su estatua), podría crear un dibujo del mismo con una prueba de Artesanía CD 15. Puedes determinar que otras soluciones creativas de los PJs también funcionan.

Si los PJs intentan entrar en la sala sin mostrar el símbolo de Alseta, o si atacan al guardián de la puerta en cualquier momento, el constructo se vuelve contra ellos. No persigue a los enemigos más allá del área D7 o D8, pero lucha hasta ser destruido.

GUARDIÁN DE LA PUERTA

Página 89

Iniciativa Engaño +11

Una vez que los PJs hayan derrotado o esquivado al guardián, podrán entrar libremente en la estancia.

Esta sencilla sala rectangular contiene varios cofres vacíos, viejas mesas de madera y estantes, en su mayor parte desiertos. Es posible que antaño se utilizara como cámara de almacenamiento o archivo, pero ahora sólo quedan algunos trozos de papel.

El custodio del Anillo de Alseta vivía en esta cámara en la época anterior a la Gran Caída, pero en los últimos tiempos fue usada por los Caballeros Infernales de la Orden del Clavo como almacén de objetos de valor y del papeleo históricamente significativo, una vez descubrieron cómo aplacar al guardián de la puerta que protegía la entrada.

Tesoro: la Orden del Clavo guardaba sus artefactos y documentos históricamente significativos en esta cámara. Los Caballeros Infernales se llevaron consigo los objetos más importantes y poderosos cuando se mudaron a la Ciudadela Vraid, pero dejaron aquí deliberadamente una importante pieza diplomática, la escritura de la Ciudadela Altaerein. En su momento, el entonces lictor no tenía ningún interés en mantener presencia alguna en Isger, pero su personalidad voluble y caprichosa le compelía a dejar la escritura para que cualquiera lo bastante valiente e ingenioso como para abrirse paso hasta esta parte más profunda de la fortaleza fuese recompensado.

Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 15 (o automáticamente si le pregunta a Alak), confirma que la posesión de esta escritura concede plenos derechos legales y la propiedad de la ciudadela al poseedor de la misma, según la ley local, nacional y la de los Caballeros Infernales. Técnicamente, la Orden del Clavo podría discutirlo pero, si consultan a Alak, les confirmará que a día de hoy, su orden tiene poco interés en la Ciudadela Altaerein o en Isger, y que es poco probable que impugne el derecho de los PJs sobre el castillo en ruinas. Después de todo, la Orden del Clavo no está por la labor de afrontar el coste de la reparación

CRÍATURA 5

y el mantenimiento de la Ciudadela Altaerein. Los PJs tendrán que decidir si están en condiciones de afrontarlo ellos. El siguiente volumen de *La Era de las Cenizas* contiene información adicional sobre cómo pueden usar Tiempo libre para reconstruir y reparar la Ciudadela Altaerein y, con el tiempo, usarla como base de operaciones.

Alak aprueba que los PJs quieran tomar posesión de la Ciudadela Altaerein pero además, se ofrece a informar de este hecho a los líderes de la Orden y hablar con ellos en nombre de los PJs, asegurándoles que son propietarios responsables y fiables. “Es mejor que la ciudadela se encuentre en manos capaces de restaurarla y respetarla” alega. “En mi opinión, es mucho mejor que Altaerein sea vuestra que no el hogar de monstruos y de vándalos”.

Si los PJs quieren utilizar la Ciudadela Altaerein como base de operaciones, pueden mostrar esta escritura de propiedad a cualquier artesano, constructor u otro contratista similar en Breachill. Esos profesionales realizarán encantados el trabajo remunerado para ayudar a arreglar la fortaleza a gusto de los PJs. Para saber más sobre cómo reparar y reconstruir la Ciudadela Altaerein, consulta *La secta de las cenizas*.

Recompensa en PX: los PJs que eluden al custodio de la puerta obtienen PX como si lo hubieran derrotado. Concede a los PJs 160 PX por recuperar la escritura de la Ciudadela Altaerein.

Conclusión de la aventura

Una vez que los PJs hayan detenido las intrigas de Voz, eliminado a Malarunk y la amenaza de los Garras de ceniza, y recuperado la escritura de la ciudadela, habrán superado esta aventura, que llega a su fin. Sin embargo, queda mucho por hacer en lo que se refiere a la Ciudadela Altaerein. Los PJs se han convertido en dueños de la misma y pueden usarla como base de operaciones, pero la estructura está en pésimas condiciones y las escaleras que conectan los niveles de la ciudadela siguen colapsadas, incluida la que conduce desde el Anillo de Alseta hasta el sótano superior y el nivel del suelo. Además, los Garras de ceniza que los héroes derrotaron en la ciudadela son sólo la punta del iceberg de una amenaza que se cierne sobre Garund y que acecha al otro lado de un portal élfico averiado.

Los PJs pueden viajar en cualquier momento entre el Anillo de Alseta y Garund a través del Portal del Cazador. Cuando lo hagan, dará comienzo la siguiente aventura de esta Senda, *La secta de las cenizas*. Sin embargo, deja que los PJs tengan tiempo para volver a Breachill, retirar los escombros de las escaleras de la Ciudadela Altaerein y hacer mejoras generales en el castillo o comprar lo necesario antes de afrontar ese desafío. Después de todo, ¡no tardarán en comprender que necesitarán reabastecerse y reagruparse antes de descubrir que la amenaza de los Garras de ceniza en Garund es mucho mayor de lo que podían temer!



BREACHILL, PUESTO AVANZADO DE LOS SECRETOS

Pasamos semanas descompuestos y confundidos, temblando a la sombra del invierno a medida que éste se arrastraba por el valle montañoso. A duras penas pudimos buscar comida y construir unos refugios improvisados. Algunos de nosotros teníamos espadas para defendernos de las bestias salvajes, pero no recordábamos cómo habíamos encontrado aquellas miserables armas o quién nos las había puesto en la mano. Y eso era lo peor: todos sabíamos que tuvimos vidas antes de aquel sombrío estado de cosas, pero individualmente apenas recordábamos nuestros nombres. Nuestros espíritus estaban quebrantados y nuestras esperanzas de sobrevivir al invierno eran escasas. Entonces ocurrió un milagro: un mago caritativo se tropezó con nuestro valle. Se llamaba Lamond Breachton y con su bondad comienza la historia de nuestra ciudad.

—Fragmento incial de Breachill, puesto avanzado de la libertad, por Veraline Rhasolde, autora y primera presidenta del Consistorio de Breachill

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
**Los elegidos
del Consistorio**

Parte 2:
**La ciudadela
en ruinas**

Parte 3:
**La ciudadela
inferior**

Parte 4:
**Secretos de
Breachill**

Breachill

**Caja de
herramientas
de la aventura**

La población de Breachill está ubicada en las estribaciones de las Montañas de los Cinco Reyes, en las tierras salvajes del este de Isger, a unas 50 millas (80 km) de la frontera con Druma. Esta pequeña población es joven en comparación con los demás asentamientos de la región, pues apenas cuenta con unos ciento setenta años, aunque tiene una historia fascinante que rivaliza con la de muchos lugares más antiguos. Breachill comenzó en sus humildes orígenes como un puesto avanzado apenas funcional de humanos amnésicos, pero la ayuda y la guía de un poderoso mago condujo a aquellos temblorosos y moribundos desafortunados a fundar la recia y próspera población que es hoy en día.

La mayoría de los mil trescientos habitantes de Breachill son humanos cuya genealogía se remonta a uno de estos pioneros originales, de donde se deriva una identidad de perseverancia y de autosuficiencia por derecho de nacimiento que reconocen sus gentes. Como resultado, los habitantes de Breachill son valientes y tienen una mentalidad comunitaria. A diferencia de los habitantes insulares de muchas ciudades isgerias, acogen calurosamente a aventureros de todo tipo. Después de todo, la gente del pueblo debe su existencia a la benevolencia de un poderoso mago y aventurero, Lamond Breachton, cuyo legado es tan querido que es casi una religión. La mayoría de habitantes, casi sin excepción, se toman cualquier afrenta a Breachton proferida en la población como un desafío contra su propio honor.

La historia de la población

La fundación de Breachill se remonta al 4520 RA. En el otoño de aquel año, cincuenta humanos quedaron atrapados en un miserable puesto avanzado en un valle al pie de las Montañas de los Cinco Reyes. Apenas tenían donde refugiarse, provisiones para unas semanas, pocas habilidades entre ellos y casi ninguna defensa contra los peligros del lugar. Pero lo más extraño era que no tenían ni idea de cómo habían llegado a sus chozas, ni siquiera de por qué estaban allí. La mayoría apenas recordaba su nombre. A medida que avanzaba el invierno, las debilidades del endeble puesto avanzado se hicieron evidentes, y los desesperados supervivientes fueron perdiendo la esperanza.

Entonces, una casualidad les salvó la vida. Lord Lamond Breachton, un aventurero, erudito y mago itinerante que volvía de un lucrativo viaje comercial a Druma, se tropezó con el mísero puesto de avanzada de los amnésicos. Ni siquiera la poderosa magia del gentil Lord Breachton pudo resolver el misterio de los orígenes de los humanos, ni recuperar sus perdidos recuerdos. Se compadeció de aquella gente e invitó gran parte de las riquezas que había adquirido recientemente en la construcción de refugios adecuados a lo largo de las orillas de lo que se conocería como el Arroyo de Breach. Además, Breachton ayudó a los amnésicos a conseguir alimentos y construir

granjas, trajo expertos para enseñarles oficios y usó su magia y sus conocimientos para auxiliarlos en las tareas cotidianas hasta que la gente del pueblo se volvió autosuficiente. El puesto avanzado estaba prosperando en menos de un año, y los líderes de la floreciente aldea lo llamaron Breachton en honor a su benefactor, pero pronto se lo conoció como Breachill.

A pesar del monumental papel jugado por Lamond Breachton en la historia de la ciudad, se sabe muy poco sobre su figura. Los orígenes del mago son un misterio, y llama la atención que los detalles de su vida antes de que llegara a la población no hayan quedado reflejados en los extensos textos locales sobre la fundación de la ciudad. Los ciudadanos sólo saben que Breachton tenía unos distintivos ojos de color dorado, la intensa voz de un ángel y largo cabello blanco que le llegaba por debajo de las magníficas túnicas que siempre vestía. Curiosamente, el mago dejó claro a los primeros pioneros de la población que en realidad era un humano, y no un aasimar u otro ser tocado por el cielo. Los libros de historia describen el comportamiento de Breachton como extremadamente paternal; trataba a todos los pioneros de la población como a niños rebeldes, independientemente de la edad de cada uno. Sin embargo, su amabilidad y disposición a gastar sus propios recursos para ayudar al puesto avanzado parecían ilimitadas, dedicándose un año entero en cuerpo y alma a la supervivencia y el bienestar de los humanos. Un día Breachton desapareció tan repentinamente como había llegado. La gente de la población nunca volvió a saber de él, pero entendió que el viajero tendría sus motivos para seguir adelante, y como tributo final al mago erigió una estatua que todavía se alza en el centro.

La población de Breachill creció y empezaron a llegar enanos, semielfos, semiorcos e incluso goblins. Aunque Breachill sigue siendo un asentamiento relativamente pequeño, se ha vuelto rápidamente conocido como la parada perfecta para los aventureros de la región, donde encontrar buena comida, alojamiento decente y una audiencia entusiasta para sus historias. La población instuyó desde el principio la tradición de contratar formalmente aventureros para ocuparse de los problemas que amenazaran a sus ciudadanos, pero que superasen las capacidades de la guardia de la ciudad. Y con el tiempo, la población llamó la atención de los Caballeros Infernales, un grupo mercenario estrictamente legal dedicado a proteger el orden a toda costa.

En el 4638 RA, la (por entonces) recién creada orden de los Caballeros Infernales del Clavo se comprometió a luchar contra el desorden en las indómitas tierras salvajes. Impresionados por el funcionamiento pacífico y eficiente de Breachill, eligieron un lugar cercano para fundar su hogar original, la Ciudadela Altaerein. La orden construyó la fortaleza de una sola torre en lo alto de una pequeña colina a unas 10 millas (16 km) al noreste de la ciudad. Breachill



sirvió como punto de suministro para los Caballeros Infernales durante décadas, y muchas personas de la población trabajaron como obreros o miembros del personal atendiendo las necesidades de la fortaleza. Pero en 4682 RA, tan sólo cuarenta y cuatro años después de construir la Ciudadela Altaerein, la Orden del Clavo abandonó lo que ya se conocía como la Colina del Caballero Infernal, y se trasladó a una base de operaciones mucho más grande en la Ciudadela Vraid al oeste, por petición de la Reina Domina, entonces gobernante de Korvosa. Durante muchos años hubo una dotación mínima de Caballeros Infernales vigilando la ciudadela prácticamente vacía en la cima de la Colina del Caballero Infernal, pero en 4711 acabaron por abandonarla completamente.

EL SECRETO DE BREACHILL

Casi todo el mundo en Breachill cree a pie juntillas la edulcorada versión del origen de la localidad como beneficiaria de la amabilidad y el desinterés del mago Lamond Breachtón. Pero la verdad, como en gran parte de la blanqueada historia, es mucho más oscura. Lord Breachtón no era un filántropo de gran corazón. En realidad, era el dragón de oro Mengkare disfrazado. Para Mengkare, no hay ningún misterio en el origen de los humanos amnésicos que “descubrió” al pie de las Montañas de los Cinco Reyes: eran individuos que el propio Mengkare había elegido para fundar una sociedad utópica, una que rápidamente consideró un fracaso. Y Breachill no fue el primer asentamiento fundado por ese grupo; fue el segundo.

Tan sólo seis meses antes de que el dragón dejara a los humanos indefensos y amnésicos en el valle donde hoy en día se encuentra Breachill, los había reclutado para su proyecto utópico llamado Parangón. Todos habían aceptado el Contrato de Oro, una serie de estrictas pautas morales y de comportamiento que (en opinión de Mengkare) conducirían a la armonía cívica, social y política y, de forma inevitable, a la perfección humana. El dragón de oro usó magia para crear un entorno humanoocéntrico perfectamente adecuado en el corazón de las Montañas de los Cinco Reyes, en un valle aislado donde su trabajo no sería perturbado, y que estaba convenientemente cerca de un portal oculto conectado con su guarida en la lejana Hermea. Luego extrajo a sus sujetos de prueba de sus vidas y familias por todo Isger y los llevó a Parangón.

Aunque sus reclutas intentaron cumplir con ahínco los deseos del dragón, cuando les dijo que su plan exigiría el sacrificio personal, la nueva sociedad se mostró descontenta. Mengkare no tardó en sentirse frustrado con las quejas y sentenció que el proyecto era un fracaso. Terminó el experimento deshaciendo mágicamente Parangón para que no quedara ni rastro.

En cuanto a los humanos elegidos por Mengkare, empezó a tratarlos como niños rebeldes que habían incumplido del Contrato de Oro. Para el dragón, el grupo representaba

no solo la debilidad inherente de la humanidad, sino también el vergonzoso fracaso de su intento por moldearlos en algo mejor. En lugar de devolver a sus antiguos súbditos a sus vidas anteriores, el dragón de oro los abandonó en un valle cercano y sólo les dejó el entrenamiento más básico para comenzar de nuevo su vida. No sólo vació de sus mentes la experiencia de Parangón, sino también de sus antiguas identidades, salvo sus propios nombres. El dragón de oro creyó que era un castigo apropiado para el fracaso de los humanos, y así se aseguraba de paso que sus propias y vergonzosas deficiencias al pergeñar el experimento permanecieran ignoradas.

Sin embargo, Mengkare se dio cuenta poco después de que había sentenciado a los antiguos ciudadanos de Parangón a una muerte lenta en las tierras salvajes de Isger, ya fuese a manos de miembros hostiles de las razas goblin, de monstruos errantes o debido al duro invierno que amenazaba con caer sobre la región. Y así, el dragón regresó en busca de las personas a las que había fallado, presentándose como salvador en la forma de un poderoso mago humano llamado Lamond Breachtón, y con esa apariencia los ayudó a lograr la autosuficiencia, no sólo respecto a alimentos, vivienda y defensa, sino también en gobierno y economía. Con la conciencia más tranquila, Mengkare abandonó a los humanos una vez más, contento de que por lo menos los habitantes de Breachtón no perecerían de inmediato de incompetencia.

Los registros oficiales de Breachill y los informes que los Caballeros Infernales recopilaron sobre el área no contienen indicios evidentes de tan cruel verdad. La gente de Breachill cree realmente la mentira sobre sus orígenes, y quienes cuestionen los hechos aceptados sufrirán como mínimo el escarnio público. Por lo tanto, persiste en Breachill un estilo de vida aparentemente idílico, aislada como está entre las hordas que surgieron por el oeste durante las Guerras de la Sangre Goblin, y los peligros de las montañas al este. Por su parte, Mengkare fundó Promesa, su nueva sociedad humana utópica (que sobrevive hoy en día) en la isla de Hermea. El dragón de oro no ha visitado nunca más la población que evidencia su fracaso en el pasado. En realidad, se ha olvidado incluso de que existe.

Gobierno

El gobierno tradicional de Breachill es un Consistorio democrático que se remonta a su fundación, cuando Lamond Breachtón ayudó a redactar la carta municipal y ofició las primeras elecciones. Entonces el mago organizó una votación entre las gentes del puesto avanzado, permitiéndoles elegir de entre los tres candidatos que, a su juicio, tenían una capacidad de decisión adecuada para servir mejor a sus intereses. Los tres principales candidatos de las primeras elecciones de la ciudad, Veraline Rhasolde, Agabe Owu y Tilda Halversson, que se convirtieron en los primeros concejales de Breachtón, y

Veraline Rhasolde fue nombrada presidenta del Consistorio al obtener la mayoría de votos.

La población celebra elecciones cada dos años bajo los mismos términos estrictamente democráticos, y los candidatos más votados ocupan su puesto en el Consistorio. Esta tradición ha persistido durante seis generaciones, aunque el número de escaños del Consistorio se ha incrementado a cinco, dado que ha aumentado la población, y entre los concejales están representadas todas las ascendencias que se han instalado en la región, desde enanos hasta elfos, semielfos, semiorcos y goblins e incluso unos pocos con antepasados menos comunes. Consulta la siguiente sección para saber más sobre los actuales concejales de Breachill.

El Ayuntamiento de Breachill es responsable de todos los aspectos del gobierno municipal, desde la administración hasta los servicios públicos y los impuestos. Se reúne mensualmente para discutir los asuntos de actualidad y escuchar a sus habitantes, y las reuniones son famosas por los debates animados, corteses y generalmente bastante amigables que se desarrollan. Sólo en raras ocasiones la política degenera en disputas enconadas, probablemente debido al proceso de votación abierta de la ciudad, y a que los concejales tienen mandatos cortos.

Además de los deberes municipales, el ayuntamiento también es el responsable de supervisar y pagar a los miembros de la Guardia de Breachill, que generalmente consta de unos cincuenta efectivos. Actualmente, el jefe de la Guardia de la población es **Wilford Lavendil** (LB semielfo soldado), un hombre alegre pero de mentalidad castrense, cuya familia por parte de su madre humana se remonta a uno de los pioneros fundadores de Breachill. La Guardia se encarga de los delitos cometidos dentro de los límites de la población de Breachill, y patrulla regularmente las carreteras perimetrales en busca de potenciales amenazas a gran escala para la paz de la ciudad. Sin embargo, dado lo escaso de sus efectivos, hay muchas cosas que quedan fuera de su capacidad, incluidas las pequeñas amenazas para los viajeros que recorren las carreteras cercanas, los delitos cometidos contra ciudadanos fuera de los límites de la población y los delitos menores anónimos que no

amenazan seriamente la seguridad ciudadana. El Ayuntamiento contrata regularmente para estos trabajos a aventureros de confianza que mantienen la paz y ayudan a los ciudadanos a sentirse seguros y felices.

Breachill se enorgullece de su legado como refugio, tanto para los aventureros noveles, como para los veteranos. Tanto es así que, en la misma tradición de orden que la mayoría de las funciones de la ciudad, el Ayuntamiento celebra una Reunión de héroes mensual. En estas reuniones, los habitantes de Breachill presentan ante el Consistorio los casos para los que quieren contratar aventureros, los concejales deciden si invierten fondos municipales en dichos problemas, y luego contratan héroes entre quienes han acudido para los trabajos aprobados. La mayoría de los meses se adjudican uno o dos encargos a aventureros que han demostrado su valía a los concejales en el pasado, o que parecen de fiar tras presentarse en una reunión.

Los líderes de Breachill contratan aventureros para tres propósitos principales. Primero, proporcionar a la gente de la población una forma oficial de conseguir ayuda cuando han agotado todas las demás opciones. En segundo lugar, garantizar que la Guardia se concentra en delitos mundanos y amenazas directas. Y en tercer lugar, dar la oportunidad a los aventureros locales para que adquieran experiencia y dejar que el Consistorio evalúe a mercenarios de otras ciudades de modo que, si surge de nuevo la necesidad, tenga héroes listos para ayudar, tal como hizo antaño Lord Lamond Breachtón.

La aventura comienza con una Reunión de héroes en la página 8 de este volumen.

LOS CONCEJALES DE LA CIUDAD

Los miembros del Consistorio de Breachill son elegidos por mandatos de dos años. Los miembros actuales se enumeran a continuación.

Greta Gardania (LB humana concejala): Greta es hija de una de las familias más prominentes de Breachill, un linaje que se remonta a uno de los fundadores, Rennold Gardania.

Desde muy joven, Greta aspiraba apasionadamente al servicio público, estudiaba incansablemente la historia cívica de la población y se sumergía en cada texto que encontraba sobre filosofía y estrategia de gobierno.

Jorsk Hinterclaw (NB enano concejal): Jorsk es hijo de mineros de plata de Kraggodan, en Nirmathas. Fue aprendiz de herrero en su ciudad natal antes de salir en busca de aventuras. Viajó



Lamond Breachtón

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

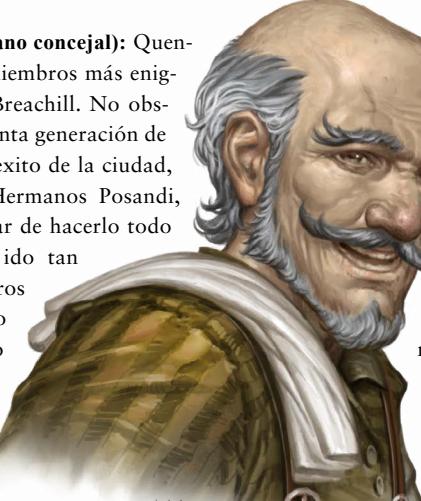
Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



por toda la región trabajando con grupos de aventureros en su mayoría bondadosos, y se ganó una reputación muy positiva en Breachill mucho antes de instalarse allí y entrar en el servicio público.

Quentino Posandi (N humano concejal): Quentino Posandi es uno de los miembros más enigmáticos del Consistorio de Breachill. No obstante, es el propietario de quinta generación de uno de los negocios de más éxito de la ciudad, la empresa de albañilería Hermanos Posandi, que dirige él mismo, y a pesar de hacerlo todo solo, el negocio nunca ha ido tan bien. De todos los miembros del Consistorio, Quentino es el menos hablador, pero cuando sopesa públicamente una decisión, su astucia y capacidad de resolución de problemas son notables.

Melma Ann Sendari

(LN humana concejala): Melma Ann es descendiente de una familia chelia que huyó de la nación tras el Ascenso de los Thrune. Pertenece a la antigua nobleza, cuyos privilegios se extinguieron con la agitación política de la Guerra Civil chelia. No obstante, se desenvuelve con una impresionante seguridad en sí misma, y probablemente entiende la diplomacia y la habilidad política mejor que ningún otro concejal.

Trini Sprizzlegig (CB gnoma concejala): Trini Sprizzlegig, de la primera generación de habitantes de Breachill, emigró cuando era un bebé desde la ciudad natal de sus padres, Brastlewark, en Cheliax. Trini es una mujer profundamente amable y empática, aunque un poco maniática, y su necesidad de ayudar a los demás la impulsó a hacerse con un lugar en el Consistorio. Trini puede ser uno de los miembros más volubles de éste, pero también una de sus voces más firmes a la hora de ayudar a los necesitados y dar la bienvenida a aventureros de lugares remotos o con historias inusuales.

Religión

La religión no es una parte particularmente prominente de la vida diaria de Breachill, puesto que sus habitantes están más centrados en la supervivencia comunal y comunitaria. Sin embargo, hay reductos de fieles.

Una de las religiones más destacadas es la de Cayden Cailean, el Dios Accidental de la libertad, la cerveza, el vino y el valor, y en no pocas tabernas se cantan regularmente los tradicionales himnos entusiastas mientras se alzan jarras en honor del Dios de la Aventura. Otra religión popular es la de Desna, la Canción de las Esferas y la diosa de los sueños, la suerte, las estrellas y los viajeros. Shelyn, diosa del arte, la belleza, el amor y la música, también es

popular entre los artesanos y comerciantes de la ciudad; de hecho, el gremio de artesanos de Breachill es a la vez el templo de la Rosa Eterna.

Mucho menos común, pero digna de mención, es la Iglesia de Asmodeo. Si bien no hay templo de Asmodeo en Breachill, la fe creció hace varias generaciones con la llegada de los Caballeros Infernales a la Ciudadela Altaerein. En la población no siempre se confía en los adoradores del Príncipe Oscuro, pero son aceptados, en parte porque los asmodéicos de Breachill no tienden a practicar mucho su fe en público, y en parte porque la población nunca ha experimentado problemas con el diabolismo violento, a diferencia de otras ciudades de Isger.

Lo más parecido a una religión generalizada entre los descendientes de las familias más antiguas de la población podría ser la veneración de Lamond Breachtón. Sin embargo, se está llegando lentamente a un cisma entre los habitantes de mentalidad más tradicional, y los habitantes más nuevos, que a veces se cuestionan cómo llegaron los amnésicos de la población a la región y por qué Breachtón los encontró justo a tiempo.

En general, los habitantes de Breachill aceptan a los adoradores de cualquier dios de los alineamientos bueno y neutral. De hecho, dada la cantidad de aventureros que pasan por la ciudad, existe una actitud general de no interferencia hacia casi ningún tipo de creencia. A muchos habitantes ni siquiera les importa que los aventureros adoren abiertamente a dioses malignos, siempre y cuando no hagan nada que perturbe el orden público. Sin embargo, se sabe que la Guardia sigue esporádicamente a estos aventureros, sólo para asegurarse de que no causan problemas en zonas públicas.

Atlas

Los habitantes de Breachill son recios, y lo más importante en la población son la autosuficiencia y las comodidades. No obstante, dada la naturaleza comunitaria de la ciudad, sus habitantes son amables, tienden a ayudarse entre sí y tienen una mente abierta en lo que respecta a los extranjeros, gracias a su historia. Suelen trabajar y divertirse con el mismo entusiasmo, por lo que la población cuenta con numerosas tabernas entre sus muchos negocios.

Entre los habitantes de Breachill hay todo tipo de profesionales necesarios para construir y mantener viviendas e infraestructuras públicas, incluidos albañiles, canteros, carniceros, carreteros, cerveceros, excavadores, especialistas en armas y armaduras, leñadores, panaderos, peleteros, toneleros y tejedores. Todas estas personas estarán encantadas de prestar sus servicios a habitantes y recién llegados por igual, y cualquiera con dinero suficiente y el

Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela
en ruinas

Parte 3:
La ciudadela
inferior

Parte 4:
Secretos de
Breachill

Breachill

Caja de
herramientas
de la aventura

esbozo de una sonrisa podría equipar casi cualquier base o grupo de viajeros con unas pocas visitas a los profesionales clave de la población.

Los lugares de interés de Breachill se describen brevemente a continuación y aparecen en el plano de la portada interior de este volumen.

1. ARCHIVOS DE BREACHILL

Los archivos de la población, conservados en un extenso (aunque mohoso) edificio al otro lado de la cerca del Ayuntamiento de Breachill, incluyen registros oficiales y relatos históricos que datan de la fundación del asentamiento. El archivero principal **Jorell Colmillo Negro** (LN semiorto bibliotecario) remonta su linaje por parte de su madre humana hasta los pioneros originales de Breachill, y es uno de los ciudadanos que mejor conocen la historia de la población. Jorell estará encantado de ayudar a cualquier visitante a que encuentre lo que busca, incluso los registros más raros, pero mientras tanto suele parecer preocupado y entristecido porque le falta personal. La figura histórica de Lamond Breachton es un héroe personal de Jorell, quien no permite comentarios groseros sobre Breachton y, de hecho, alguna vez ha expulsado a visitantes por no mostrar respeto hacia el mago.

Los archivos tienen su origen en las meticulosas notas de Lamond Breachton que detallaban el año que el mago pasó trabajando con los fundadores del valle para crear una aldea autosuficiente. Los informes oficiales en primera persona de los habitantes de la población se almacenan aquí. Comienzan poco después de la partida de Breachton y se siguen añadiendo nuevos regularmente. También hay registros militares de la participación de la población en las Guerras de la Sangre Goblin y documentos relacionados con la presencia oficial de la Orden del Clavo en la Colina del Caballero Infernal. Todos estos archivos tienen una apariencia bastante formal y oficial en comparación con los recuerdos más personales del archivo principal. Los archivos no contienen ninguna sugerencia de la historia secreta de la población que se detalla en la página 64.

2. MADERERA DEL ARROYO DE BREACH

Esta construcción a las afueras de la floresta de la Marea Carmesí hace las veces de aserradero y taller de carpintería. Es una de las compañías madereras más grandes de Breachill, que proporciona la madera para muchas de las necesidades constructivas de la población y envía regularmente contingentes de leñadores a la floresta cercana, aunque a menudo arriesgan la vida ante las agresiones de jabalíes, pumas e incluso huargos y osos lechuza. Por eso la capataz de la explotación maderera, **Narine Howerde-II** (N semielfa leñadora) contrata a menudo aventureros para que acompañen a los equipos de leñadores. El pago puede efectuarse en piezas de oro, piezas de madera a elegir o madera trabajada en forma de elegantes muebles

u otras piezas en el taller de carpintería asociado. El taller de carpintería emplea a algunos de los mejores artesanos de Breachill bajo la supervisión del excéntrico **Xandel Rynearsohn** (CB carpintero humano).

3. AYUNTAMIENTO DE BREACHILL

La cámara utilizada para las reuniones públicas, incluidas las reuniones del Consistorio de la población y la Reunión de héroes, se encuentra en el Ayuntamiento de Breachill, que además alberga las oficinas de todos los miembros del personal de apoyo al gobierno local y las innumerables funciones municipales, así como instalaciones para la Guardia y los tribunales. Consulta Gobierno en la página 64 para saber más sobre las funciones de gobernanza que se llevan a cabo en el Ayuntamiento y sobre los funcionarios de la ciudad.

4. EL BARRIL DE CAYDEN

Esta taberna animada y bien cuidada es uno de los lugares más populares de Breachill para disfrutar de una buena comida y una cerveza, y también funciona como templo de Cayden Cailean, el despreocupado Dios Accidental. La propietaria, camarera principal y suma sacerdotisa es **Brynnne Taithe** (CB humana clériga de Cayden Cailean 5), a quien le gusta más que nada que los aventureros cuenten historias conmovedoras de sus audaces hazañas y gestas, preferiblemente mientras consumen cerveza compulsivamente. La sacerdotisa disfruta especialmente cuando una buena historia mantiene a toda la taberna embebida, y se sabe que la casa invita a rondas enteras cuando se dedican como ofrenda a su dios. No obstante se trata de una buena práctica comercial, ya que un público cautivado y alegre suele estar dispuesto a consumir más comida y cerveza a medida que avanza la noche.

5. PELETERÍA FLORESTA CARMESÍ

A pesar de lo específico del nombre, la Peletería Floresta Carmesí es una completa tienda de ropa conocida por su sastrería de alta gama, su hermosa ropa de abrigo para climas fríos y sus finos arreglos. El establecimiento se orgullece de sus orígenes como proveedor de lujo para los más encopetados Caballeros Infernales, y de las paredes de caoba de la tienda cuelgan retratos de los primeros líderes de la Orden del Clavo ataviados con las elegantes ropas de la tienda.

El actual propietario y sastre principal **Winthrop Finney** (NB humano sastre) es un recién llegado a Breachill, que se mudó desde Elidir siendo muy joven, pero a quien apasiona su oficio y disfruta proveyendo a sus clientes de exquisitas galas. Winthrop empezó a trabajar en la Peletería Floresta Carmesí hace más de doce años y fue ascendiendo en el negocio hasta que finalmente se lo compró al propietario anterior. Le impresionan sobre todo los aventureros independientes, y es posible convencerle para que ofrezca



descuentos o incluso artículos gratuitos a los aventureros que prometen usar su ropa visiblemente en público y hablar muy bien de sus productos.

6. LA GRAN CASA DE LOS SUEÑOS

La Gran Casa de los Sueños es un establecimiento de tipo monasterio dedicado a la diosa Desna y uno de los pocos templos que se dedican exclusivamente a dicho cometido en Breachill. Es el hogar de unos treinta sacerdotes y acólitos que viven, trabajan, estudian y rezan en los tranquilos salones del templo y en los verdes jardines interiores. La Gran Casa de los Sueños ofrece un lugar de descanso para viajeros de todo tipo, y la mayoría de sus habitantes están dispuestos a ofrecer curación a un precio razonable. En las noches despejadas de verano, el sumo sacerdote **Kellen Carondil** (CB elfo clérigo de Desna 5) invita al público al observatorio del templo para contemplar las estrellas y reflexionar sobre los llamamientos de la diosa de los viajeros.

7. EL LAMENTO DE LAMOND

El Lamento de Lamond es un comedor social y un lugar de descanso para los pobres, ubicado en una de las partes más miserables de Breachill. El lugar se financia a través de una combinación de dinero público y de donaciones, y su personal está formado por voluntarios de toda la comunidad. La presidenta del consejo, Greta Gardania, trabajó aquí dirigiendo las operaciones. Desde que se unió al consejo municipal, la tarea de supervisión del *Lamento de Lamond* recae en **Renatta Gilroy** (LB humana cocinera), una mujer callada pero extraordinariamente amable que suele ayudar a los invitados a sus expensas.

8. CÍRCULO MONUMENTAL

Este círculo pavimentado en mármol es el centro visible de Breachill. A su alrededor se encuentran seis pozos profundos que abastecen de agua potable a los habitantes y negocios vecinos. En el centro del anillo hay una elegante estatua de bronce de 15 pies (4,5 m) de altura del mago Lamond Breachton, el fundador de Breachill y la figura histórica más importante de la población. Consulta la página 10 para saber cómo se puede usar este anillo de pozos durante la aventura.

9. LA MORGUE DE MORTA

Este imponente edificio pintado de negro con pesadas cortinas color ónix es el hogar y negocio de **Morta Valskin** (N humana funeraria), una excéntrica mujer cuya ropa de diario incluye elaborados vestidos de luto, velos negros y guantes de satén hasta los codos. Para Morta, la muerte es un negocio y un estilo de vida. A pesar de que sus manierismos frívolos y su actitud morbosa en lo que respecta a los funerales y los muertos pueden parecer macabros, para Morta la muerte es solo una parte de

la vida, una que encuentra fascinante. Como era de esperar, Morta adora a Farasma, la Dama de las Tumbas, y ha decorado la morgue con imágenes de psicopompos, en particular los aviares nosoi, en forma de pinturas, candelabros, estatuas y similares. También es una de las cotillas mejor informadas de la ciudad, y conoce los secretos de todo el mundo, desde los ciudadanos prominentes hasta la gente de a pie.

10. LA OREJA EN ESCABECHE

Esta taberna y bar de mala muerte es frecuentado tanto por lugareños como por aventureros, muchos de los cuales se enzarzan en trifulcas ruidosas y a veces violentas que tienen lugar con demasiada frecuencia para el gusto de los guardias de la población. La propietaria **Roxie Denn** (CN humana tabernera) siempre está buscando la forma de ampliar su clientela. Consulta la página 44 en la aventura de este volumen para saber más sobre la *Oreja en Escabeche*.

11. HERMANOS POSANDI

Este negocio de albañilería, situado a la orilla del Arroyo de Breach desde hace más de cinco generaciones, ha suministrado la mayoría de los ladrillos para las nuevas construcciones de los últimos cincuenta años en Breachill. Hermanos Posandi es una empresa familiar y todos sus empleados están de alguna manera conectados con el clan titular, ya sea porque son descendientes directos o primos, o porque se han casado con miembros de la familia. El concejal de la ciudad **Quentino Posandi** es el dueño y el gerente del negocio. Como casi siempre está en el Ayuntamiento ejerciendo sus funciones, la prima de Posandi, **Amera Lang** (LM humana albañil) administra en la actualidad los asuntos cotidianos. La familia es notoriamente reservada en lo que respecta a sus prácticas empresariales, y por una buena razón: los Posandi han sido adoradores de Asmodeo en secreto desde hace generaciones. A menudo buscan el consejo y la ayuda de los diablos cuando lo consideran necesario. A veces incluso los convocan en sus diabólicas cámaras secretas subterráneas.

12. CUARTOS Y PIZCAS

Este edificio de doble escaparate alberga en un lado una tienda generalista llamada Pizcas, y en el otro, una armería llamada Cuartos. Desde el exterior parecen negocios separados, hasta que se descubre que ambos pertenecen a un mismo propietario, **Crink Twiddleton** (CN mediano mercader), un mediano de lengua afilada cuyas habilidades comerciales le sirven a menudo para vender artículos extravagantes a los clientes y convencerlos de que no sabían cuánto necesitaban sus productos. Crink es famoso por llevar trajes elegantes con sombreros alegres, y por tener un brillo travieso

en los ojos. Pero es conocido, además de por su pedestre carisma, por importar productos de lujo y emplear maestros armeros muy cualificados.

13. TIENDA DE LIBROS DEPENDIENTE

Este negocio minorista especializado compra y vende tomos raros en innumerables idiomas y es famoso por su aburrida y académica selección, que abarca desde antiguos textos de historia hasta diarios personales de héroes muertos hace mucho tiempo. La propietaria **Voz Lirayne** (página 80) dirige esta tienda con la ayuda de su nuevo aprendiz **Calmont Trenault** (página 27); consulta la página 46 en la aventura de este volumen para saber más sobre la Tienda de libros Dependiente.

14. LA SONRISA DE SHELYN

Este edificio de secciones diferenciadas, situado en el Arroyo de Breach, es la sede del Gremio de Artesanos de Breachill y templo de Shelyn, diosa del arte, la belleza, el amor y la música. En un ala, los fieles adoran a la Rosa Eterna participando en clases de escultura y pintura, así como en actuaciones corales y orquestales, y los sacerdotes ofrecen curación a los necesitados. En la otra ala se puede encontrar a representantes de los artesanos y comerciantes de Breachill la mayoría de los días de la semana, y los clientes pagan una pequeña tarifa para reunirse con los más adecuados para sus necesidades de renovación, construcción y decoración. La presidenta del gremio, **Tarindlara Vallindel** (NB elfa clériga de Shelyn 5) es una intachable portavoz profesional, la viva imagen del esplendor sartorial y la clase, y una prominente shelynita.

15. CANTERÍA CABEZA DE COLMILLO

La cantería Cabeza de Colmillo es una pujante empresa fundada en la última década, que se dedica a construir cimientos y calzadas de piedra caliza, instalar decoración exterior en piedra y tallar lápidas. Se sabe que importa grandes barcazas de piedra extraída en las orillas del Arroyo de Breach directamente hasta sus puertas, y la sólida relación de la gerencia con el Ayuntamiento garantiza que todas las solicitudes de permisos se aprueben fácilmente. En los últimos años, Cabeza de Colmillo le ha arrebatado algunos clientes destacados a Hermanos Posandi, un golpe maestro para el propietario **Rorsk Maldehachas** (LB enano albañil), que siempre ha sospechado que sus rivales andan metidos en negocios turbios. La empresa de albañilería ha ignorado

a Cabeza de Colmillo hasta el momento, pero cuando los Posandi decidan hacer algo al respecto, el concejal de la ciudad, **Quentino Posandi**, podría complicarle la vida a la cantería.



Tarindlara Vallindel

16. CARROS Y RUEDAS VÚSKER

En la misma entrada de Breachill se encuentra Carros y Ruedas Vúsker, un lugar apropiado para los numerosos comerciantes ambulantes y caravanas de aventureros que pasan por la población. El capataz de los reparadores de carros y dueño del negocio **Fadelby Vúsker** (LN humano carretero) es inteligente y trabajador, y ha creado un negocio estable a partir de la pequeña tienda familiar que abrió su padre poco antes de que él naciera. También es un astuto hombre de negocios, y cuando sus clientes llegan con sus carros dañados quejándose de bandidos o monstruos errantes, se encoge de hombros, les cobra las reparaciones y les recomienda que soliciten la contratación de aventureros en el Ayuntamiento para que se encarguen de los problemas recurrentes que amenazan a los viajeros. De vez en cuando, cuando un cliente está más asustado de lo normal de alguna amenaza externa, el propio Vúsker busca discretamente héroes para que le ayuden a lidiar con el problema y mantener la mayor discreción en sus asuntos comerciales.

17. LA GRACIA DEL MAGO

Debido a su proximidad al Ayuntamiento de Breachill, la taberna *La Gracia del Mago* es el establecimiento elegido por muchos aventureros que esperan a que el Consistorio les dé trabajo cuando asistan a la Reunión de héroes mensual de la población. Aventureros y funcionarios municipales se mezclan regularmente en este lugar, intercambian historias y, en general, disfrutan del ambiente creado por la diversa clientela. La taberna está especialmente animada los días previos a cada reunión del Consistorio, cuando los aventureros beben con los funcionarios de la población y puede presentarse algún concejal para tomar algo y comer. La posada tiene una larga tradición de ofrecer tostadas y servir estofado de jabalí con lentejas en la taberna antes de cada reunión, una práctica que la dueña, **Trinil Uskwold** (NB humana posadera), fomenta enérgicamente, ya que la heredó de su abuelo, un destacado aventurero local a quien le encantaba ese menú antes de emprender sus intrépidos viajes. Las formas de sociabilidad propias del local favorecen que la multitud tienda a ser educada y habladora, aunque de vez en cuando haya aventureros descarados que causen algún alboroto.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela
en ruinas

Parte 3:
La ciudadela
inferior

Parte 4:
Secretos de
Breachill

Breachill

Caja de
herramientas
de la aventura



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

EL ANILLO DE ALSETA Y LA IRA DE DAHAK	71
LA HISTORIA DE MENGKARE	71
LA TRÍADA ESCARLATA	73
CRONOLOGÍA DE LA CAMPAÑA	75
RESUMEN DE LA ERA DE LAS CENIZAS	76
TESOROS DE LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL	77
RENALI	78
VOZ LIRAYNE	80
WARBAL ZUMBADORA AUDAZ	82
ANADI	84
CAPARAZÓN SEPULCRAL	86
CORONA INFERNAL	87
GRAULADÓN	88
GUARDIÁN DE LA PUERTA	89
PÁJARO EMPERADOR	90
TIXITOG	91

Han pasado muchas eras de la larga historia de Golarion, que comenzó con la Era de la Creación. La Era de las Cenizas ocupa su propia categoría, ya que por una parte aún está por venir y por otra duró un santiamén. Los elfos ekujae conservan algunos registros de la primera Era de las Cenizas, un período de tiempo de unos pocos años en el que una encarnación de Dahak, el dios dracónico de la destrucción, devastó un Golarion postapocalíptico no mucho después de la Gran Caída. Pero ahora, si los héroes no logran evitarlo, ¡dará comienzo una nueva Era de las Cenizas!

Muchos acontecimientos de los últimos miles de años han llevado hasta la situación actual a la que se enfrentan los héroes en la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*. Las siguientes páginas exploran los detalles de esta historia, resumiendo acontecimientos clave para ayudar al DJ a contextualizar lo que sucederá en éste y en los próximos cinco volúmenes.

El Anillo de Alseta y la ira de Dahak

El anillo de seis *aiudara* que se encuentra bajo la Ciudadela Altaerein, en Isger, se conoce como Anillo de Alseta, y sus portales mágicos son de los primeros de Golarion. Fue creado hace mucho tiempo, durante la Era de las Leyendas, por el elfo lanzador de conjuros y héroe Candlaron, que organizó los portales en un anillo, colocándolos lo más cerca posible entre sí sin que sus energías individuales interfirieran. Su trabajo en unos portales tan próximos demostraría ser decisivo para un avance que, en los años siguientes, le permitió crear nodos de *aiudara* capaces de conectarse entre más de dos ubicaciones. Si bien el Anillo de Alseta ocupaba un lugar especialmente nostálgico en el corazón de Candlaron, la mecánica de nodo era más eficiente y redujo la frecuencia de los viajes a través de las primeras *aiudara*. Cuando los elfos huyeron de Golarion en vísperas de la Gran Caída, las *aiudara* del Anillo de Alseta ya no eran más que curiosidades poco utilizadas.

UNA ERA DE CENIZAS

Cuando la Gran Caída asoló Golarion y estuvo a punto de provocar el fin del mundo, Dahak, el destructivo dios de los dragones malignos, tomó nota. En medio de la abrumadora devastación, tanto a nivel físico como espiritual (con la destrucción de continentes y dioses por igual), Dahak atisbió una oportunidad de colarse en el mundo sin despertar la ira de su padre, Apsu. Dahak exploró los límites metafísicos que separan su reino del Infierno y el mundo de Golarion, y tras varios años de búsqueda, descubrió un defecto en uno de los primeros portales construidos en el Anillo de Alseta. Utilizando dicho defecto, fue capaz de filtrar parte de su esencia a través de los límites de la realidad para manifestar una poderosa encarnación de sí mismo en aquel mundo postapocalíptico.

Teniendo cuidado de conferir a su manifestación un poder mínimo para no llamar la atención de Apsu, Dahak pudo devastar el mundo durante años mediante su encarnación, lo que permitió al dios de la destrucción vivir y destruir indirectamente a través de sus acciones. Los resultados del poder destructivo de la encarnación llegaron a conocerse como “tormentas de dragón”, sucesos duraderos similares a tormentas eléctricas que incluían las cinco armas cromáticas del aliento de dragón: rayos, tornados ardientes, ráfagas de aire heladas, lluvia ácida y nieblas venenosas. Además, las tormentas volvían locos a todos los dragones que estaban en su interior, devolviéndoles a un frenesí primitivo en el que se buscaban entre sí, lo que

añadía una devastación aún mayor cuando se enfrentaban violentamente entre ellos.

Golarion ya estaba terriblemente herido, y Dahak podría haber terminado lo que comenzó con la Gran Caída, si no fuera por los elfos ekujae, que se habían quedado atrás con la esperanza de resistir el desastre. Con su conocimiento parcial de cómo funcionaban las *aiudara*, pudieron llevar a cabo un poderoso ritual para derrotar a la encarnación de Dahak y detener las devastadoras tormentas de dragón del dios. Los elfos se vieron obligados a inmolar a muchos de sus grandes héroes para conseguirlo, un sacrificio que logró volver el poder de Dahak contra sí mismo, matando el cuerpo de la encarnación y desterrando su esencia espiritual al espacio metafísico que existe entre los portales del Anillo de Alseta. Aquello atrapó a la encarnación sin un cuerpo más allá de la realidad, pero la reacción mágica del ritual explotó a través de los portales hasta destruir el Portal del Loto, la conexión del anillo con Kyonin. El Anillo de Alseta quedó así totalmente desconectado de la red de *aiudara*. Cuando los descendientes de los elfos de Kyonin regresaron a Golarion miles de años después, el Anillo de Alseta había sido olvidado por completo.

La historia de Mengkare

El dragón de oro Mengkare salió del cascarón en 3469 RA en las estribaciones orientales de las montañas del Borde del Mundo. Durante los primeros ciento noventa y un años de su vida, Mengkare estudió historia, magia y filosofía, de la mano de sus padres y, de vez en cuando, de académicos de confianza de todo el mundo a quienes se les permitía visitar la guarida. Esta vida idílica llegó a un final devastador en el año 3660, cuando una conspiración de anarquistas liderada por un clérigo de Dahak usó un poderoso artefacto llamado el *orbe de los dragones de oro* para dominar a los dragones metálicos de todo Taldor, llevándolos a cometer devastadoras atrocidades que sumieron a la nación en el caos, un suceso conocido como la Plaga de los Dragones. Mengkare y sus padres estaban entre los dragones dominados por los conspiradores. Con el tiempo, los padres de Mengkare fueron abatidos por un grupo de cazadores de dragones, mientras que el propio Mengkare fue expulsado a las tierras salvajes del Eje por el rayo violeta de una *rociada prismática*. Mengkare permaneció exiliado en el Eje durante más de un siglo, y durante estos años su alineamiento cambió de legal bueno a legal neutral, tras lo cual empezó a filosofar sobre la naturaleza de la perfección racial.

Mengkare volvió a Golarion en el 3773 y pasó muchos años viajando por la tierra disfrazado de filósofo humano, intrigado por la capacidad paradójica de la humanidad para el bien y el mal por dondequiera que viajaba, estudiaba y observaba. En el 3819, mientras deambulaba por el frente de la Cruzada Brillante en Última Muralla, se le acercó una mujer fascinante, al parecer percibiendo que era algo más que un simple filósofo errante. Esta mujer

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



no era otra que Iomedae (antes de ascender a la divinidad), una cruzada apasionada y poderosa que convenció a Mengkare de ayudar a la humanidad a oponerse al Tirano Susurrante y unirse a la causa.

Mengkare pasó poco tiempo como cruzado, solo cuatro años, antes de experimentar de nuevo la capacidad de la humanidad para causar un gran mal, cuando fue testigo de la derrota de Arazni a manos de Tar-Baphon. Desmoralizado aún más por lo que consideraba una causa perdida, Mengkare abandonó el campo de batalla y el continente de Avistan, empezando una vida de ermitaño en una isla remota y salvaje del mar Humeante, llamada Hermea.

En el 3980, llegó a oídos de Mengkare un rumor profundamente inquietante que lo hizo salir de su escondite,

la noticia de que un mago humano llamado Ilgreth había recuperado el *orbe de los dragones de oro* y lo había estado usando para esclavizar a los dragones que habitaban en las Montañas de los Cinco Reyes y sus alrededores. Enfurecido y cegado por la necesidad de venganza, Mengkare desafió irreflexivamente a Ilgreth, con la esperanza de derrotarlo, conseguir el control del *orbe de los dragones de oro* y mantenerlo alejado de las manos humanas para siempre. Pero el *orbe* advirtió a Ilgreth de la llegada de Mengkare. Ilgreth se enfrentó al dragón de oro y en un sólo instante logró dominarlo. Por segunda vez en su vida, Mengkare estaba sometido al *orbe de los dragones de oro*.

Ilgreth se retiró a su laboratorio oculto en las profundidades del cráter volcánico que por aquel entonces era conocido como el Risco de Torag y puso a Mengkare a trabajar, pero sus planes de aprovechar la energía del volcán inactivo se vinieron abajo cuando un grupo de poderosos héroes humanos lo encontraron y se enfrentaron a él. El mago envió a sus dragones dominados a luchar contra los héroes, pero un afortunado conjuro de *disipar magia mayor* logró contrarrestar el efecto de *dominar monstruo* que controlaba a varios de ellos, incluido Mengkare. El dragón de oro, furioso y avergonzado, aprovechó la oportunidad y descubrió en aquel momento un hecho que hasta entonces desconocía de su ascendencia: Mengkare era un descendiente directo del dragón de oro original, cuya alma había sido vinculada en tiempos inmemoriales al *orbe de los dragones de oro*.

Aunque Ilgreth se había protegido de los efectos del fuego, no tenía defensa contra el aliento inductor de debilidad de Mengkare. Ya débil de por sí, el mago quedó inconsciente por la explosión, pero no importó mucho porque el aliento también alcanzó el *orbe de los dragones de oro*. El resultado fue instantáneo. El orbe explotó, sobrecargando las runas que Ilgreth había elaborado cuidadosamente, e inició una reacción en cadena: ¡el volcán entró en erupción! Mientras la devastación se extendía, Mengkare recogió apresuradamente la mayoría de los fragmentos destrozados del *orbe de los dragones de oro* y se teletransportó de vuelta a su guarida en Hermea.

LA GLORIOSA EMPRESA

A Mengkare la victoria sobre el *orbe de los dragones de oro* le parecía vacía, ya que la erupción volcánica había causado la pérdida de muchas vidas, pero se convenció de que era un sacrificio necesario. Dedicó gran parte de su tiempo a estudiar los fragmentos del *orbe* y concluyó que no había forma de restaurar el artefacto destruido.

Aliviado de haberse quitado por fin aquella espina de su pasado, dejó los fragmentos a buen recaudo y pasó los siguientes años viajando periódicamente a la Población Perfecta en el Eje para investigar más a fondo la naturaleza de la perfección racial y espiritual.

En 4212, Mengkare encontró algo asombroso en una caverna de las profundidades de Hermea, una *aiudara* antigua e inoperativa llamada el Portal de la Venganza. Aunque al principio no pudo reactivar el portal, su intelecto y sus considerables habilidades mágicas le permitieron determinar dónde conducía el portal, un lugar remoto en la frontera entre Isger y Druma. Mengkare voló hasta allí, exploró exhaustivamente la zona y descubrió el Anillo de Alseta. También encontró la llave mágica necesaria para activar el Portal de la Venganza.

Pero cuando Mengkare activó el portal, hizo un descubrimiento inquietante: había una encarnación de Dahak prisionera en el Anillo. El asombro de Mengkare al descubrir la red de portales y el deseo de reactivar todos los del Anillo de Alseta fueron reemplazados por el miedo a lo que ocurriría si la encarnación de Dahak escapaba de su cautiverio, como el resurgimiento de las tormentas de dragones y la liberación del avatar de un dios cruel.

Así que Mengkare escondió la llave del Portal de la Venganza en su guarida y se dedicó a buscar una solución para el nuevo problema. El dragón reflexionó durante dos siglos y pasó gran parte del tiempo investigando en la Población Perfecta del Eje. Con el tiempo descubrió una solución potencial y pasó casi otro siglo debatiendo en su fuero interno y agonizando por las ramificaciones de lo que había descubierto, una forma potencial de derrotar a la encarnación de Dahak, pero también de asestar un golpe significativo, tal vez incluso mortal, al dios dragón de la destrucción, aunque a expensas de toda una civilización.

El descubrimiento de Mengkare era la *invocación animica*, el mismo ritual que usaron los elfos ekujae mucho tiempo antes para poner fin a la anterior Era de las Cenizas y capturar al avatar de Dahak. Mengkare estudió el ritual y se centró en encontrar métodos para expandir y mejorar sus efectos, llegando finalmente a la conclusión de que, si podía diseñar un sacrificio con el suficiente poder y suficiente número de almas perfeccionadas, no sólo podría vencer la manifestación de Dahak, ¡sino causarle un daño mayúsculo y duradero al propio dios dragón! Partiendo de los mismos argumentos lógicos que había usado para justificar retroactivamente la devastadora erupción volcánica que había provocado años atrás, pudo aceptar la parte más desagradable de su plan: el sacrificio. Si el sacrificio de unas pocas miles de almas servía para salvar a cientos de miles o más, ¿no sería un mal mayor no hacer nada y condenar potencialmente al olvido a futuras naciones?

Mengkare regresó a Golarion en 4512 y pasó los siguientes años perfilando su plan. En 4519, viajó a la región que rodea el Anillo de Alseta, disfrazado como un mago humano llamado Lamond Breachton, para buscar gente en Isger que personificase la perfección que buscaba. El plan inicial del dragón era contar a los potenciales reclutas el objetivo de su plan y usar como ‘gancho’ la salvación del mundo, con la esperanza de que un grupo de personas de buen corazón e ideas afines vieran la sensatez de

sus objetivos, pero no tardó en descubrir que los humanos eran reticentes a construir una sociedad cuya meta fuese el sacrificio personal. Cuando el dragón se dio cuenta de que su plan de crear una utopía era un fracaso, usó magia poderosa para borrar todo rastro de su intento. Borró los recuerdos de los sujetos, dejándoles sólo el entrenamiento más simple que necesitarían para sobrevivir en las remotas tierras salvajes. Amplió la magia de borrado mental para cortar los vínculos con sus seres queridos, porque quería asegurarse de que su primer fracaso cayese en el olvido. Luego pasó un año ayudando a la gente del pueblo a restablecerse, representando el papel de un “amable mago que descubrió a los ciudadanos amnésicos de una población remota y trataba de salvarlos”. Con ello volvió a tranquilizar su conciencia, diciéndose a sí mismo que todo era por el bien de la humanidad.

Mengkare no escatimó en gastos e invirtió una suma de oro significativa de su tesoro para garantizar que la población prosperara, ayudando así a los ciudadanos a crear una infraestructura básica antes de abandonarlos a su suerte. La gente de la población nunca volvió a saber de él, pero no le olvidaron: le pusieron su nombre a su hogar y Breachill aún existe hoy en día, un vestigio inconsciente del primer intento fallido de Mengkare de crear una utopía.

Pasarían décadas antes de que Mengkare intentase crear una utopía por segunda vez. Para su segunda Gloriosa Empresa y la fundación de la utópica población de Promesa, se decantó por el secretismo, y no sólo buscó reclutar almas, sino también crearlas mediante la eugenios y un entrenamiento riguroso. Pero lo que Mengkare no esperaba era que una nueva organización (la Tríada Escarlata) pondría en marcha con el tiempo una serie de acontecimientos que bien podrían poner de rodillas a la Gloriosa Empresa.

La Tríada Escarlata

Las tormentas que sacudieron el mundo tras la muerte de Aroden devastaron Promesa y obstaculizaron la Gloriosa Empresa. En los meses que siguieron, Mengkare se dio cuenta de que necesitaba concentrar su atención en proteger y guiar la Gloriosa Empresa desde Hermea y, por lo tanto, no podía perder el tiempo buscando personalmente en el continente humanos inteligentes y con talento a los que reclutar para el proyecto. Como solución, en 4607 fundó un grupo llamado la Tríada Escarlata recurriendo a tres empresas mercantiles vinculadas con la población de Katapesh (y ubicadas en la misma). Los líderes de la tríada organizaron el uso de unas cámaras que se hallaban bajo un lugar conocido en la población como la Pirámide Roja, y adoptaron el papel de directores y guías del lugar histórico como tapadera para sus operaciones. Solo los líderes de la población tenían alguna idea del verdadero propósito de la Tríada Escarlata, y Mengkare les pagó bien para asegurarse de que estuvieran satisfechos y no investigasen o hiciesen demasiadas preguntas.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

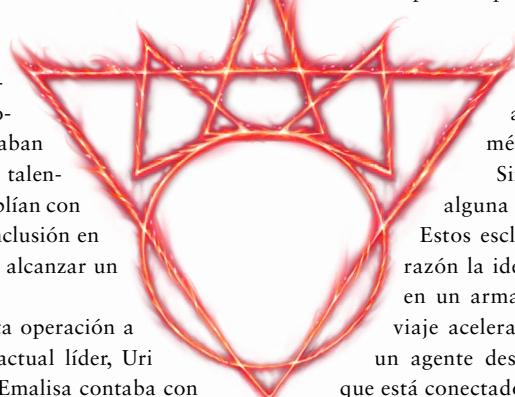
Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



Durante décadas, la Tríada Escarlata actuó como “cazatalentos” para Promesa, pero a medida que la Gloriosa Empresa fue ganando impulso y población, cada vez había menos necesidad de sangre nueva. En 4690, Mengkare redujo la financiación y el apoyo a la Tríada Escarlata, considerando que sus servicios eran cada vez menos necesarios. Entonces, la Tríada decidió diversificarse en secreto al comercio de esclavos para llenar sus menguantes arcas, aprovechando que sus agentes ya estaban buscando gente inteligente y con talento, y que incluso quienes no cumplían con los estrictos requisitos para su inclusión en la Gloriosa Empresa aún podían alcanzar un alto precio como esclavos.

La Tríada Escarlata ocultó esta operación a Mengkare con la ayuda de su actual líder, Uri Zandívar, cuya hermana mayor Emalisa contaba con la confianza del dragón y una posición relevante como uno de los trece asesores escogidos por éste, conocidos como el Consejo de la Iluminación. Uri evitó con la ayuda de su hermana que Mengkare supiera la verdad sobre el descenso de la Tríada al comercio de esclavos. La cosa siguió funcionando sin problemas, mientras la organización continuó proporcionando la cantidad de humanos especiales que buscaba el dragón a un precio reducido. Cuando Absalom prohibió la esclavitud en 4717, una parte significativa del negocio de la Tríada Escarlata se desplomó, y los últimos años la organización se ha dedicado a expandirse, sobre todo hacia el comercio de esclavos del Viejo Cheliax, en las tierras oscuras bajo las Montañas de los Cinco Reyes (con la esperanza de establecer un nuevo negocio de esclavos con los duérgar) y con una secta de adoradores de Dahak en la Extensión de Mwangi, cuya invasión de Breachill pone en marcha los acontecimientos de esta Sen-
da de aventuras.

Al mismo tiempo, la Tríada Escarlata se ha centrado en un proyecto importante, reunir la mayor cantidad posible de fragmentos del destruido *orbe de los dragones de oro*, para reconstruir una versión menor del mismo. La Tríada Escarlata se sirve de rituales extraños, aliados poderosos y esencias del propio Dahak, sacadas de oro contaminado extraído de la Extensión de Mwangi, donde la manifestación del dios caminó anualmente por el mundo, para conseguir gradualmente algo que Mengkare creyó imposible, reconstruir, al menos en parte, un artefacto que puede otorgarle el poder de someter a su esclavo más poderoso hasta el momento: el propio Mengkare.

EL ANILLO Y LA TRÍADA

La frase “El mañana debe arder” era pronunciada a menudo por Mengkare para justificar sus acciones. Se refiere al objetivo final de la Gloriosa Empresa, y a la convicción de Mengkare de que, para salvar de Dahak el

futuro es necesario un apocalipsis a corto plazo (y, con suerte, controlado), en forma de sacrificio de la población de Promesa, que garantice la supervivencia del resto de la población mundial. “El mañana debe arder...” se dice Mengkare a sí mismo, “... para que los tiempos posteriores puedan prosperar”. Es una lógica falaz que los PJs pueden aprovechar durante la aventura final, *Promesas incumplidas*, para convencer a Mengkare de lo erróneo de sus métodos.

Sin embargo, no existe oportunidad alguna de redimir a la Tríada Escarlata. Estos esclavistas han abrazado de todo corazón la idea de convertir el Anillo de Alseta en un arma para utilizarla como método de viaje acelerado a través de la región, o como un agente destructivo contra los lugares a los que está conectado el anillo, enfocando la ira de Dahak sobre quien se rebela contra ellos. Uri Zandívar cree que cuando puedan controlar a Mengkare a través de un *orbe de los dragones de oro* parcialmente reconstruido, el dragón les revelará los secretos de la antigua red de portales y les permitirá reubicar en Promesa su base de operaciones.

Pero por el momento, la Tríada Escarlata debe actuar con cautela. Después de todo, el grupo todavía está bajo la vigilancia (distraída) de Mengkare, y Uri sabe de sobra que cualquier intento de controlar o activar directamente los portales del Anillo de Alseta antes de haber completado las reparaciones en el *orbe de los dragones de oro* tiene muchas probabilidades de atraer la atención del dragón. En consecuencia, Uri ha tomado las medidas necesarias para garantizar la presencia de la Tríada Escarlata cerca de cada una de las cinco ubicaciones de portales con tapaderas para justificarla, en caso de que Mengkare sienta curiosidad. Mantener un ojo en el Portal de la Venganza (en Promesa) y el Portal del Ocaso (en el sur de Katapesh) es una tarea sencilla para la Tríada Escarlata, ya que tiene razones lógicas para estar activa en Hermea y en Katapesh. Como cuenta con agentes en Ravounel y Saggorak so pretexto de asegurar intereses mercantiles adicionales, puede vigilar el Portal del Sueño y el Portal de la Joya; la posibilidad de que dichos intereses se ocupen principalmente el comercio de esclavos es otro secreto que la Tríada le oculta a Mengkare. Y en la Extensión de Mwangi, la Tríada ha logrado una alianza con los Garras de ceniza para recibir cargamentos de oro contaminados con el venenoso legado de Dahak. Sus agentes han vigilado Breachill desde la distancia a través de contactos con la librera local Voz Lirayne.

Mientras se desarrollan los acontecimientos de las dos primeras aventuras de *La Era de las Cenizas*, las acciones de los PJs pasarán desapercibidas para la Tríada Escarlata. Después de todo, Breachill tiene una larga tradición de “fabricar

**Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio**

**Parte 2:
La ciudadela
en ruinas**

**Parte 3:
La ciudadela
inferior**

**Parte 4:
Secretos de
Breachill**

Breachill

**Caja de
herramientas
de la aventura**

aventureros”, pero hasta la fecha ninguno de ellos ha sido memorable. La derrota de Voz no tiene un efecto inmediato, ya que los agentes de la Tríada tienen que dedicarse a tareas más importantes que acaparan su atención. Sin embargo, cuando los PJs neutralizan a los Garras de ceniza durante la segunda aventura, *La secta de las cenizas*, ciertos agentes de la Tríada Escarlata empiezan a prestarles atención. A la gnoll Laslunn, tercera al mando de la Tríada Escarlata, le corresponde investigar qué le pasó a Voz, y al comienzo de la tercera aventura sospecha acertadamente que los PJs pueden estar convirtiéndose en un problema importante. Afortunadamente para los PJs, Laslunn tiene sus propios planes y se guarda para sí misma lo que sabe sobre los PJs, con la esperanza de que se conviertan en herramientas que pueda usar para aumentar su poder dentro de la Tríada.

Cuando los PJs comienzan *La Era de las Cenizas*, dos llaves de los portales esperan a ser descubiertas. Los agentes de la Tríada Escarlata controlan tres de las llaves necesarias para usar la *aiudara* del Anillo de Alseta. Laslunn mantiene a buen recaudo la llave del Portal de la Joya, mientras que su superiora directa, Ilssrah Embermead, custodia la llave del Portal del Ocaso al tiempo que se dedica a debilitar la población enana de Kolvar, cerca de las ruinas de Saggorak. El propio Uri se ha fugado en secreto con la llave del Portal de la Venganza robada del tesoro de Mengkare. Siguiendo el plan para mantener la discreción y enmascarar su interés real por el Anillo de Alseta, ninguna de estas tres llaves se ha utilizado para infiltrarse en Breachill. De hecho, como sospecha Uri, es probable que las estaciones de paso en el interior de todos los portales, excepto el Portal de la Venganza, contengan trampas y peligros; por ahora, estos factores mantienen el Anillo de Alseta a salvo de cualquier infiltración por parte de la Tríada Escarlata.

Cronología de la Campaña

A continuación se enumeran los acontecimientos clave que llevan al inicio de la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*.

Fecha Acontecimiento

La Era de las Leyendas	Los elfos llegan a Golarion. Candlaron crea la red de <i>aiudara</i> , comenzando por la construcción de los del Anillo de Alseta.
-5293	La Gran Caída.
-5280	Dahak se cuela en el Plano Material a través de un defecto en el Portal del Cazador para deleitarse en las ruinas de la Gran Caída, concentrando su ira en la Extensión de Mwangi y sus alrededores.
-5277	Dahak es derrotado por los ekuajes y desterrado, pero un fragmento de su poder permanece atrapado “en medio” de los portales élficos. La violenta reacción de su derrota se desborda en el Anillo de Alseta y destruye el portal conectado con el Portal del Loto.
1559	Se funda la población enana de Saggorak.
2492	Comienza la invasión de las Montañas de los Cinco

Reyes por parte de los orcos.

Saggorak es asediado por los orcos.

Saggorak cae después de un asedio de doce años.

Khadon el Poderoso lidera el esfuerzo para recuperar las Montañas de los Cinco Reyes de manos de los orcos.

Las fuerzas de Khadon derrotan a los orcos en la Batalla del Paso de Quiebraniebla. Khadon funda más tarde el imperio de Tar Khadurm.

Khadon el Poderoso alza un muro en Saggorak al descubrir que la población está infestada de muertos vivientes.

Mengkare sale del cascarón en Taldor, en las montañas del Borde del Mundo.

La Plaga de los Dragones asola Taldor.

Mengkare y sus padres son dominados por el *orbe de los dragones de oro* y obligados a asediar Maheto.

Mengkare es desterrado al Eje y sus padres son abatidos.

La Plaga de los Dragones termina en Taldor.

Mengkare vuelve a Golarion después de pasar aproximadamente un siglo en el exilio y estudiar en el Eje.

Mengkare es convencido de unirse a la Cruzada Brillante por una joven y apasionada cruzada llamada Iomedae. Accede, disfrazado de mago humano.

La pérdida de Arazni es la gota que colma el vaso para Mengkare, que abandona la Cruzada Brillante después de ver lo peor de la humanidad; Tar-Baphon, aunque es un muerto viviente, sigue siendo humano en lo que respecta a Mengkare.

Mengkare oye rumores sobre el regreso del *orbe de los dragones de oro* y se enfrenta a su nuevo dueño, Ilgreth, sólo para volver a ser dominado por el artefacto mágico.

Mengkare destruye el *orbe de los dragones de oro* junto con Ilgreth; como resultado, el Risco de Droskar entra en erupción.

Mengkare descubre el Portal de la Venganza, el Anillo de Alseta y la encarnación atrapada de Dahak.

Mengkare comienza la primera Gloriosa Empresa cerca de la ubicación del Anillo de Alseta.

Mengkare se da cuenta de que su primer intento de crear una utopía es un fracaso y borra los recuerdos de los habitantes de Breachill.

Mengkare abandona Breachill a su suerte después de pasar un tiempo ayudando a la amnésica población a recuperarse, y regresa a Hermea para reevaluar sus planes.

Mengkare funda Promesa en Hermea. En esta ocasión planea “cultivar” humanos en lugar de reclutarlos y tiene la intención de mantener en secreto la verdad de sus planes.

Aroden muere. Las tormentas causan estragos en Hermea y grandes reveses para la Gloriosa Empresa.

Se funda la Tríada Escarlata, que recibe el encargo de buscar humanos prometedores para enviarlos a



Hermea, liberando a Mengkare del trabajo de buscar nuevos reclutas.

- 4638 Se funda la Orden del Clavo y se construye la Ciudadela Altaerein.
- 4682 La Orden del Clavo se traslada a Varisia.
- 4690 La Tríada Escarlata accede al negocio de la esclavitud.
- 4711 La Ciudadela Altaerein es abandonada por completo.
- 4715 La Tríada Escarlata comienza a buscar esquirlas del *orbe de los dragones de oro* para trabajar en la reconstrucción de una versión menor del artefacto.
- 4717 Los goblins Zumbadores audaces se instalan en la Ciudadela Altaerein. Absalom prohíbe la esclavitud.
- 4719 El año actual. La secta de los Garris de ceniza activa el Portal del Cazador e invade la Ciudadela Altaerein.

Resumen de La Era de las Cenizas

La siguiente sección resume las seis aventuras de *La Era de las Cenizas*, junto con los niveles de personaje correspondientes. Ten en cuenta que estos resúmenes sólo contienen breves detalles sobre las próximas aventuras: si dispones de las seis partes de *La Era de las Cenizas*, es aconsejable que leas toda la campaña para familiarizarte con lo que viene a continuación antes de empezar a jugar.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Por Amanda Hamon

Niveles 1 a 4

Cuando los PJs investigan la fuente de unas extrañas señales de humo en la Ciudadela Altaerein (la fortaleza abandonada de los Caballeros Infernales), encuentran algo más que una tribu desesperada de goblins. Los dungeons inferiores han sido invadidos por una banda de sectarios de Dahak que pertenecen a un grupo mucho más grande, conocido como los Garris de ceniza. Al mismo tiempo, una librera local que venera en secreto a Norgorber comienza a trazar planes para usar la Ciudadela Altaerein como sede de un gremio de asesinos. Al desbaratar sus planes y derrotar a los Garris de ceniza aislados, los PJs no sólo eliminan una amenaza para la población de Breachill, sino que descubren la red perdida de *aiudara* del Anillo de Alseta, y recuperan la escritura de la ciudadela, convirtiéndose en sus nuevos propietarios.

LA SECTA DE LAS CENIZAS

Por Eleanor Ferron

Niveles 5 a 8

Los PJs utilizan la recién descubierta red de *aiudara* para viajar a la Extensión de Mwangi en busca del origen de los sectarios Garris de ceniza que la atravesaron para invadir la Colina del Caballero Infernal. Mientras tanto, experimentan en sus carnes los peligros de la encarnación atrapada de Dahak, y más tarde entablan amistad con un asentamiento de elfos ekujae que los reciben en sus hogares. Los elfos tienen sus propios problemas: algún tipo de aflicción los deja ciegos si viajan por la jungla en dirección este, y sus líderes han determinado que el responsable es una secta de Dahak,

un grupo contra el que llevan luchando generaciones enteras. Con su apoyo, los PJs exploran las tupidas selvas mientras abren nuevos caminos y descubren extraños pilares mágicos investidos con una magia poderosa vinculada al culto a Dahak, una mina a cielo abierto oculta que está siendo explotada por los sectarios para producir oro venenoso y, finalmente, la fortaleza de la secta, donde pueden salvar a los elfos y vencer definitivamente a los Garris de ceniza.

EL MAÑANA DEBE ARDER

Por Ron Lundeen

Niveles 9 a 11

Aunque los Garris de ceniza han sido derrotados, los PJs descubren que otro grupo, la misteriosa Tríada Escarlata, además de proveer a la secta de magia poderosa, la ha estado utilizando como fuente de oro contaminado. Cuando un agente de la Tríada Escarlata ataca a sus aliados en Breachill, los PJs parten a investigar en la nación de Ravounel a través de otro portal del Anillo de Alseta. Una vez allí, descubren que la Tríada Escarlata está extendiendo el comercio clandestino de esclavos por el Viejo Cheliax, utilizando la población de Kintargo como base de operaciones. Los PJs, colaborando con los medianos de la Red de la Campanilla para luchar contra los esclavistas, asedian un golpe crítico al intento de la Tríada Escarlata para expandirse a Cheliax, enfrentándose y derrotando a la tercera líder de la operación, la esclavista gnoll Laslunn.

FUEGOS DE LA POBLACIÓN EMBRUJADA

Por Linda Zayas-Palmer

Niveles 12 a 14

La Tríada Escarlata ya sabe que tiene enemigos. Con la derrota de Laslunn y la desestabilización de sus operaciones esclavistas en Ravounel, la inminente alianza con los esclavistas duérgar en las Tierras Oscuras bajo las Montañas de los Cinco Reyes cobra aún más importancia. La segunda al mando de la Tríada Escarlata, la clériga enana Ilssrah Embermead, acelera sus planes para forjar, no sólo esta alianza, sino también otra con el dragón de magma Veshumirix, que tiene en su poder lo que podría ser el fragmento mayor del *orbe de los dragones de oro*. Los PJs viajan a través del Anillo de Alseta hasta la embrujada población enana de Saggorak, donde reclutan a los enanos de Kolvar para oponerse de nuevo a la Tríada. Una alianza con esclavistas duérgar reforzaría los recursos de la Tríada Escarlata, pero una alianza con un poderoso dragón que posee un fragmento del artefacto necesario para completar los planes de la Tríada podría suponer un peligro aún mayor, si los PJs no lo impiden.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Por John Compton

Niveles 15 a 17

Tras derrotar a la Tríada Escarlata dos veces, los PJs están listos para pasar a la ofensiva contra los esclavistas en su propio terreno, la población de Katapesh. Primero,

deberán salvar a los gnomos del asentamiento de Descubrellano, que ha sufrido brutales tormentas de arena de naturaleza sobrenatural. Los PJs podrán dirigirse a Katabesh con la ayuda de los gnomos, pero antes de realizar su última jugada contra la base de operaciones de la Tríada Escarlata, deberán convencer a los misteriosos líderes de la población para que declaren que dicha organización ha violado sus leyes mercantiles. Cuando lo hayan logrado, la Tríada Escarlata no tendrá aliados y un ataque rápido contra su complejo subterráneo acabará con los esclavistas para siempre, pero además revelará a los PJs el verdadero peligro, que el propio Mengkare está planeando un devastador apocalipsis en un desacertado intento de derrotar a Dahak.

PROMESAS INCUMPLIDAS

Por Luis Loza

Niveles 18 a 20

La Tríada Escarlata ha sido derrotada, y los PJs han recuperado las llaves de todos los portales restantes para activar las *aiudara* del Anillo de Alseta, pero aún les queda mucho por delante. La última aventura comienza cuando la manifestación de Dahak, atrapada desde hace mucho tiempo sin cuerpo en el interior del limbo del Anillo de Alseta, finalmente logra escapar. El avatar del dios dragón surge del Anillo de Alseta, y los PJs se ven obligados a lidiar con la primera tormenta de dragón desencadenada en miles de años, ¡y centrada en su población natal de Breachill! Defender la población de este suceso sólo sirve para ganar tiempo, y deberán continuar hacia Promesa para enfrentarse a Mengkare antes de que proceda con su plan de sacrificar a la gente de su utopía en un intento de derrotar a Dahak. Los PJs tendrán que convencer al dragón de oro de que sus métodos son erróneos o, de lo contrario, se verán forzados a derrotarlo en combate, pero en cualquier caso, la manifestación de Dahak debe ser exorcizada. Mientras permanezca en el Anillo de Alseta, todas las tierras en contacto con los portales estarán amenazadas por tormentas de dragones. Dado que se encuentra en el apogeo de su poder, los PJs necesitarán todos sus recursos y habilidades para infiltrarse en una serie de semiplanos dentro del Anillo de Alseta, reinos donde la manifestación de Dahak ha ensayado diferentes posibilidades de apocalipsis durante miles de años, si esperan derrotar su presencia de una vez por todas. ¡Sólo eliminando completamente del mundo la presencia del dios dragón pueden asegurarse de que sus hogares no sufrirán la devastación de una nueva Era de las Cenizas!

Tesoros de la Colina del Caballero Infernal

Malarunk, sectario de los Garras de ceniza, lleva consigo

dos objetos mágicos inusuales. El primero es un guantelete mágico hecho de escamas de draco y equipado con espuelas de hierro frío para que la mano del portador parezca la garra de un dragón rojo. El segundo es un amuleto mágico, una *punta de flecha del cazador*; este objeto es también la llave que activa el Portal del Cazador, y abre el camino para que los PJs comiencen la siguiente aventura.

GUANTELETE DE LOS GARRAS DE CENIZA OBJETO 5

POCO COMÚN EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 150 po

Uso puesto en una mano; **Impedimento L**

Este guantelete armado +1 de golpe de garras afiladas parece haber sido elaborado a partir de escamas de dragón, con zarpas de hierro. Además de los rasgos típicos de arma, el *guantelete de los Garras de ceniza* tiene el rasgo versátil Cor.

En un impacto crítico, el *guantelete de los Garras de ceniza* infinge 1d6 de daño por fuego adicionales.

Activar ↳ orden; **Desencadenante** Tu tirada de ataque con el *guantelete de los Garras de ceniza* es un éxito crítico. **Efecto**

La criatura a la que atacas debe superar una salvación de Fortaleza CD 19 o queda indispuesta 1 por el humo acre del guantelete. Las criaturas que no necesitan respirar son inmunes.



PUNTA DE FLECHA DEL CAZADOR OBJETO 4

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

Precio 80 po

Uso se lleva encima; **Impedimenta** —

Este amuleto con forma de punta de flecha no está destinado a usarse como un arma, sino que se lleva en un bolsillo o dentro de un carajal. La *punta de flecha del cazador* tiene grabadas imágenes sagradas del dios élfico Ketephys. Si llevas una encima, te infunde una gran habilidad para cazar, y obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de habilidad de Supervivencia y a las tiradas de ataque contra cualquier criatura que tienes designada en ese momento como tu presa para la habilidad de explorador Perseguir presa; ten en cuenta que el bonificador a las tiradas de ataque es un bonificador por objeto, y por lo tanto, no acumulable con el bonificador por objeto de otra arma mágica. La *punta de flecha del cazador* es también un símbolo sagrado de Ketephys.

Esta *punta de flecha del cazador* concreta (y ninguna otra) es una llave para la *aiudara* del Portal del Cazador. Si entra en contacto con el interior de piedra del Portal del Cazador, el portal se activa, siempre que sea completamente funcional. Consulta *La secta de las cenizas* para saber más sobre el Portal del Cazador y lo que se encuentra al otro lado de su arca.

Activar ↳ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** que falles un ataque realizado con un arco. **Efecto**

Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu tirada de ataque. Este efecto puede convertir un fallo en un acierto.



LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela
en ruinas

Parte 3:
La ciudadela
inferior

Parte 4:
Secretos de
Brechill

Brechill

Caja de
herramientas
de la aventura

RENALI

Esta despampanante mujer transmite una sensación de curiosidad e imprudencia. Sólo el extraño brillo de sus ojos, los movimientos ligeramente bruscos y su tendencia a entrelazar los dedos como una tela de araña indican que en ella hay algo fuera de lo común.

Aunque Renali se esfuerza por mostrarse siempre en su elegante forma humana cuando está en presencia de otros humanoides, en realidad es una anadi, miembro de una especie humanoide que cambia de forma a una de araña. A pesar de la ferocidad que algunos podrían atribuir a su forma de araña, los anadis son en general amantes de la paz. Hace muchas generaciones que se dieron cuenta de lo desagradable que resultaba para sus vecinos humanoides hablar, debatir y comerciar con alguien que parece un enorme arácnido. Como resultado, su cultura tiene un deseo natural muy arraigado de no mostrar nunca su forma de araña a otros humanoides, salvo como desafío o amenaza abierta, lo cual es una rareza. A los anadis no les gustan en general la guerra y los conflictos pero, si se ven amenazados, no tienen reparo en cambiar de forma y usar sus mandíbulas y su veneno natural para protegerse a sí mismos, sus familias o sus aldeas. Los anadis son más numerosos en Garund, especialmente en lugares rurales y frondosos, aunque se les puede encontrar en reductos por todo Golarion, incluso en Azlant y en Casmaron.

Renali, solitaria incluso para los estándares de quienes valoran la independencia personal, es una exploradora, una superviviente de la vida salvaje, una cazadora, una herbolaria, una naturalista y, a veces, una vagabunda temeraria cuya curiosidad sin fin la pone en situaciones difíciles. Renali nació en un solitario clan anadi al norte de la Extensión de Mwangi, lejos de la parte principal de la nación anadi. Renali se encontraba desde muy joven más cómoda en las selvas salvajes, estudiando y aprendiendo sobre la flora y fauna que encontraba, que entre la seguridad y la comunidad de su aldea.

Los padres de Renali advirtieron su inteligencia práctica y su capacidad para aprender cuando todavía era una niña, y procuraron que se dedicase a estudiar las distintas hierbas y remedios tradicionales que comprendían la especialidad de los herbolarios de su pueblo. Reyannon, Navina y Liartel, los cónyuges del matrimonio en red que dieron a luz y criaron a Renali, pensaron que aquella era la mejor manera de que los talentos de su hija fuesen útiles para la aldea, y creyeron que la propia voluntad de la Abuela Araña dictaba que acabaría asumiendo ese papel oficial. Renali no era dada a cuestionar las decisiones de su familia

o su interpretación de la amada Tejedora, y por un tiempo intentó interpretar el papel que todos querían para ella.

Estudió con Yoneri, la herbolaria de la aldea, de quien aprendió las técnicas para mezclar ungüentos y crear los potentes bálsamos por los que su clan era conocido. Sin embargo, nunca sintió pasión ni (ya puestos), el más mínimo interés por aquel trabajo. Aun así, Renali insistió en aprender dichas tradiciones, hasta que Yoneri observó el tedio de la joven y se preocupó. Cuando Yoneri se sentó con su alma para tener una discusión amigable, la verdad salió a la luz: Renali no estaba interesada en los conocimientos completos ni en la vida de una herbolaria de aldea, por importante y respetada que pudiera ser dicha posición. Prefería explorar tierras vírgenes, descubrir y experimentar cosas nuevas y proteger el hermoso mundo natural que la rodeaba. Sin embargo, le preocupaba decepcionar a sus padres, a Yoneri, a la aldea y todo el mundo salvo a sí misma.

Yoneri se entristeció al oír las palabras de Renali y comprobó que se valoraba tan poco como para estar dispuesta a languidecer de infelicidad, por no decepcionar a quienes tanto esperaban de ella, aunque fuera con buenas intenciones. En el papel de mentora y amiga de Renali, habló con los padres de la joven y luego le presentó un plan a ésta.

La aldea proporcionaría a Renali los recursos que necesitaría para sobrevivir y prosperar durante dos años. En ese tiempo, debía seguir sus propios intereses: explorar por donde quisiera, acampar donde le gustara, y cultivar y cuidar la Naturaleza a su discreción. Al final de esos dos años, Renali debía regresar a la aldea, ya fuera para reanudar sus estudios finales y convertirse en herbolaria, o para informar sobre el nuevo papel que hubiera descubierto y decidido seguir durante sus viajes.

Encantada y sorprendida de ser el centro de aquel plan, Renali aceptó de inmediato y comenzó sus andanzas. Durante las primeras semanas, permaneció cerca de las selvas cercanas a su aldea, emocionada y un poco asustada de no depender de nadie. Poco después, Renali comenzó a vagar más y más lejos de su base de operaciones. Con el tiempo recorrió gran parte de la Extensión de Mwangi a lo largo y lo ancho. Cada día era una nueva experiencia, y los amigos que conoció por el camino la fueron acer-

cando al punto de encontrar una respuesta para Yoneri, una vez que su período de itinerancia termine dentro de aproximadamente un año.

Pocos días antes del comienzo de *La Colina del Caballero Infernal*, Renali se encontró con la secta de los Garras de ceniza y su obsesión con el cercano Portal del Cazador. Se ocultó de ellos y vio cómo se las arreglaban para reactivar un lado del mismo. Los sectarios enviaron una horda a través del portal activo y Renali la siguió, invisible y curiosa, hasta que quedó atrapada en los dungeons bajo la Colina del Caballero Infernal, cuando los Garras de ceniza intentaron enviar una segunda fuerza y el portal, inutilizado por la sobrecarga, se cerró.

Al darse cuenta de que estaba atrapada, a Renali le entró el pánico y corrió. Tras adoptar su forma de araña, trepó a las Cuevas de la Sangre Goblin, logró eludir sigilosamente al barghest mayor y se instaló en una pequeña cueva cerca de un gran nido de arañas. Aunque las arañas salvajes eran un peligro para ella, le resultaban familiares, y mientras permaneciera callada y cazara en su forma de araña, se mantendría relativamente a salvo. Desde entonces anhela cada vez más encontrar el camino de vuelta a casa.

Su papel en la campaña

Aunque los héroes se encuentran con Renali en un punto relativamente tardío de la aventura, es posible que sirva como PNJ recurrente durante los capítulos posteriores de esta Senda de aventuras. Si los PJs entablan amistad con Renali y la ayudan a volver a la Extensión de Mwangi a través del Portal del Cazador, no tiene por qué abandonar al grupo de héroes de forma permanente. Renali podría ejercer como batidora e incluso como embajadora mientras los PJs atraviesan la Extensión de Mwangi. Dado su conocimiento de la flora y fauna local, también puede proporcionarles información sobre las criaturas y monstruos de dicha nación.

RENALI

CRÍATURA 4

ÚNICA CB MEDIANO ANADI HUMANOIDE

Percepción +12

Idiomas anadi, común

Habilidades Artesanía +10 (+14 tejer), Atletismo +6 (+8 a Trepar en su verdadera forma o en forma de araña), Engaño +7, Medicina +12, Naturaleza +10, Sigilo +10, Supervivencia +10

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

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

PG 60

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

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +12 (sutil), **Daño** 2d6+3 perforante más veneno de anadi

Conjuros arcanos innatos CD 22; **2.º criatura ilusoria, invisibilidad; 1.º disfraz ilusorio, objeto ilusorio, rociada de color;** **Trucos (2.º)** detectar magia, mano del mago, mensaje, sonido fantasma

Cambiar de forma ♦ (arcano, concentrar, polimorfismo,

transmutación) Como el cazador anadi (página 84)

Tejer seda Como el cazador anadi (página 84)

Veneno anadi (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 20; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto)

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



VOZ LIRAYNE

Esta altanera semielfa viste una túnica gris sin adornos y botas mullidas para amortiguar sus pasos. Su enigmático rostro es una máscara con la que pasa desapercibida entre las multitudes, siempre alerta ante cualquier oportunidad de beneficio personal.

Voz Lirayne, la propietaria de la Tienda de libros Dependiente, mantiene una fachada de moderada cortesía y se presenta como una de las comerciantes más modestas de Breachill, una mera impostura que oculta sus investigaciones y lealtades que, sin duda, entrarían en conflicto con las leyes de la población. Voz tiene mucha experiencia en permanecer en las sombras y llamar la mínima atención posible. En realidad, es una nigromante que practica su oscuro arte en lugares aislados, como las criptas de la Ciudadela Altaerein en la Colina del Caballero Infernal. También venera en secreto a Norgorber y espera financiar la creación de una combinación de gremio de asesinos y escuela de nigromancia en honor a dicho dios. Voz se da cuenta de que si alguien conociera sus inclinaciones secretas, sus clientes y los propietarios de los demás negocios la rechazarían y pondrían en peligro, no solo su sustento, sino también sus objetivos y ambiciones.

Voz es originaria de Tamran, en Nirmathas, hija de una inquieta cazadora elfa llamada Zlaradel y su esposo pescador, un humano llamado Carren. Los padres de Voz intentaron inculcarle sus sencillos valores a su (inesperada) hija. De joven le enseñaron a valorar su independencia, disfrutar de sus intereses sin timidez ni vergüenza y abrazar la sencillez con dicha. Sin embargo, por bienintencionadas que fueran aquellas lecciones, los padres de Voz no estaban emocionalmente preparados del todo para criar a una hija, especialmente a una tan terca y cruel por naturaleza como lo era Voz. Cuando la joven Voz comenzó a sentirse superior a otros niños, e incluso a algunos adultos, por su rudimentario conocimiento de los idiomas y la magia, sus padres elogiaron su diligencia. Cuando exigió que la enviaran lejos de Tamran a una escuela propiamente dicha, sus padres hipotecaron casa y negocio. La ayudaron a ocultar su identidad nirmathia y la enviaron a una prestigiosa academia de Canorate, en Molthune.

Fue en aquella escuela, la Academia Imperial, donde Voz perfeccionó su habilidad para camuflarse entre las multitudes y ocultar sus inclinaciones más oscuras. Como pertenecía a una nación que los molthúneos consideraban rebeldes obstinados y enemigos naturales, habría sido expulsada de inmediato si sus instructores hubieran descubierto la mentira tras su cuidadosamente construido origen como

hija prodigo de unos trabajadores de Eranmas. Así que Voz pasó desapercibida y se sumergió en sus estudios sobre magia, utilizando los conceptos básicos que aprendía para profundizar en el tema que realmente le interesaba: la nigromancia. La idea de ganar dinero matando a enemigos inferiores y luego animando sus cuerpos, fascinó y entusiasmó a Voz, y así comenzó su descenso al verdadero mal.

Voz continuó investigando temas más profanos y tabúes, desde el arte de esclavizar almas hasta formas de matar y preservar cuerpos con precisión. Esta desviación de los estudios anatómicos la llevó a descubrir las enseñanzas de Norgorber, el Segador de Reputaciones y dios del robo, el asesinato y los secretos. Voz sintió una cercanía perversa con una religión que evidenciaba perfectamente su naturaleza secreta y cada vez más sanguinaria, y comenzó a soñar con ocupar algún día el lugar que le correspondía como líder entre los otros fieles de su rebaño.

Voz podría haber terminado sus estudios en la Academia Imperial con unas notas impecables, de no ser por un incidente que tuvo lugar en su último año. Hacia el comienzo del semestre, Voz recibió un envío de tomos profanos bajo un nombre falso. Los libros llegaron a sus manos sin llamar la atención, pero no pudo ocultar adecuadamente los tomos sobre nigromancia, succionar el alma y convertirse en liche. Cuando un miembro del personal de limpieza descubrió los libros en su habitación una aciaga noche, a Voz le entró el pánico y asesinó al pobre hombre. A sabiendas de que sus transgresiones no tardarían en ser reveladas, Voz empaquetó sus investigaciones y huyó de la escuela esa misma noche. Escapó del país usando sus habilidades de engaño y ofuscación, y se apresuró a viajar en dirección sur.

Voz vagó por todo Isger durante un tiempo, disgustada al descubrir que dicha nación era otro páramo similar a su tierra natal. Ansiaba experimentar el brillo de obsidiana de Egorian, la joya del diabólico Cheliax, o incluso Pangolais, la oscura y decadente capital cosmopolita de la malvada Nidal. Finalmente, se decantó por otro objetivo: fundar su propio gremio de asesinos y nigromantes. Por entonces se había establecido en Breachill, donde la gente inocente y acogedora de la población la aceptó encantada y le dio la bienvenida. Con un objetivo claro, Voz abrió

la Tienda de libros Dependiente bajo la apariencia de una esotérica erudita. Comenzó a ganar dinero discretamente mientras buscaba formas de impresionar a todos los norgorberitas que pudiera y solicitarles el apoyo necesario para fundar su gremio.

Voz se topó con muchos datos antiguos y potencialmente poderosos en sus investigaciones, pero ninguno como el que ha encontrado recientemente: los rumores de una red perdida de portales élficos que se dice están enterrados a poca distancia de su nuevo hogar. Según sus investigaciones, ese portal élfico, llamado "Anillo de Alseta", se encuentra bajo la cercana Colina del Caballero Infernal. Un complejo subterráneo debajo de la ciudadela en ruinas que corona la Colina del Caballero Infernal sería el lugar perfecto para un gremio de asesinos oculto, sobre todo si en su sótano hubiera un conjunto de portales élficos operativos que permitiera el transporte rápido a otros lugares. Cuanto más averiguaba sobre el Anillo de Alseta, más intrigada estaba, e iba guardando sus notas en un diario que llevaba consigo en todo momento; consulta la página 53 para más detalles sobre el contenido de este diario.

Pero para empezar, Voz carecía de los fondos necesarios; la Tienda de Libros Dependiente daba lo suficiente para sobrevivir, pero no para financiar la fundación de un gremio secreto de asesinos. Y así Voz comenzó a buscar, en secreto, contactos esotéricos, con la esperanza de encontrar a alguien que financiara el gremio.

Recibió una respuesta inesperada de un grupo que se hacía llamar la Tríada Escarlata, que afirmaba compartir su interés por el Anillo de Alseta. Le prometieron que, si podía conseguir acceso al Anillo e informarles sobre su funcionalidad, financiarían su gremio. Voz aceptó la propuesta desconfiando de los verdaderos motivos del grupo, del que sólo pudo determinar que era un gremio de comerciantes de Katapesh, y desde entonces se ha centrado en acceder a las ruinas de las profundidades de la Colina del Caballero Infernal.

Su papel en la campaña

Si Voz escapa o los PJs logran negociar con ella, es probable que siga siendo una amenaza a lo largo de esta Senda de aventuras. En este caso, seguirá en secreto a los PJs cada vez que restauren el funcionamiento de una de las *aiudara* y

la atraviesen, avanzando en su investigación al mismo tiempo que ellos y reclamando su recompensa a la Tríada Escarlata. Voz podría aparecer como una antagonista adicional en cualquier momento clave de esta Senda de aventuras, pero ya con otras motivaciones: descubrir los detalles del Anillo de Alseta y vengarse de los héroes que fueron tan atrevidos como para derrotarla una vez, o tan bobos como para dejarla escapar con vida.

VOZ LIRAYNE

CRIATURA 5

ÚNICA NM MEDIANO ELF HUMANO HUMANOIDE

Percepción +7

Idiomas común, élfico, goblin, mediano, necril, orco

Habilidades Arcanos +13, Engaño +11, Ocultismo +11, Religión +7,

Saber de las bibliotecas +11, Saber mercantil +11, Sigilo +10, Sociedad +11

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

Objetos daga +1 (objeto vinculado), pergamo de dormir, pergamo de impacto verdadero, poción curativa

CA 20 (21 con armadura de mago), Fort +10, Ref +12, Vol +9

PG 56 más 10 temporales por falsa vida

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +13 (ágil, mágica, util, versátil Cor), Daño 1d4+3 perforante

A distancia ♦ daga +13 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], mágica, versátil Cor), Daño 1d4+3 perforante

Conjuros arcanaos preparados CD 23, ataque +15; 3ºatar muertos vivientes, paralizar, toque vampírico; 2ºescalada de araña, falsa vida, flecha ácida, imagen múltiple;

1º armadura de mago, miedo, rayo de debilitamiento, zarcillos macabros;

Trucos (3º) detectar magia, escudo, leer magia, luz, toque gélido

Conjuros de la escuela de mago CD 23; 3º (1 Punto de Foco) llamada de la sepultura (Reglas básicas, pág. 405)

Rituales arcanaos CD 23; crear muertos vivientes

Abstención de materiales (Reglas básicas, pág. 185)

Conjuro de alcance ♦ (Reglas básicas, pág. 185)

Drenar objeto vinculado ♦ (Reglas básicas, pág. 181)

Cuando Voz usa esta habilidad, también recupera 1 Punto de Foco.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

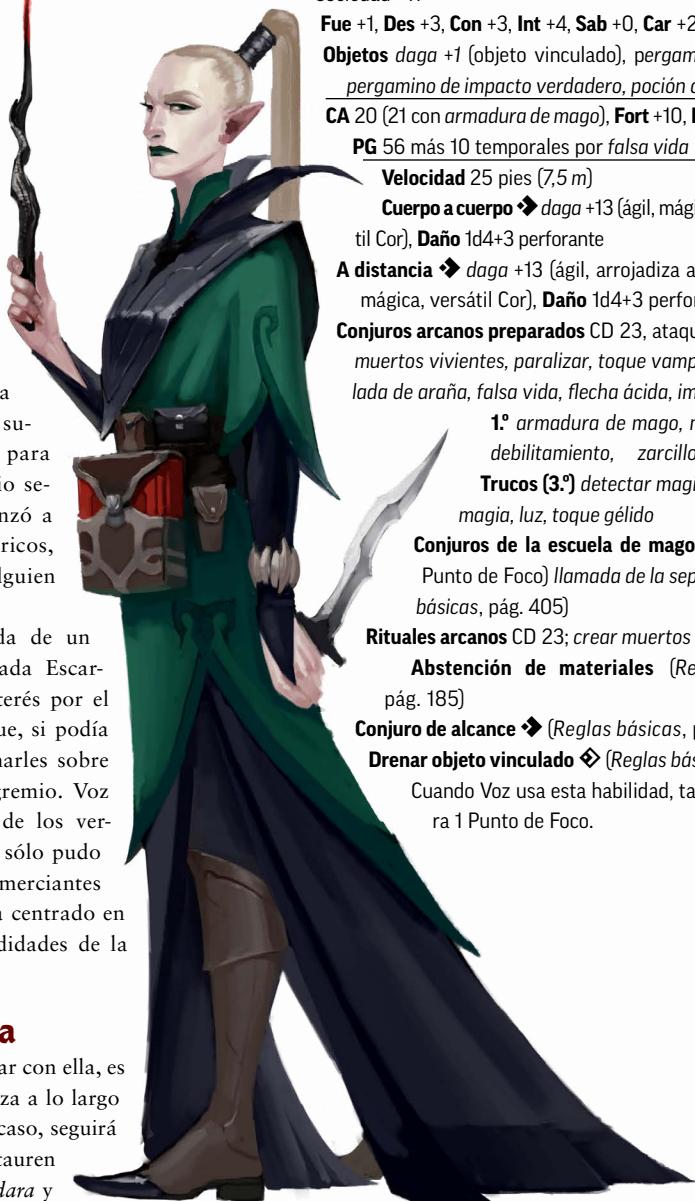
Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



WARBAL ZUMBADORA AUDAZ

Esta goblin, que viste impecablemente, lleva discretas joyas de plata para resaltar su prístina túnica. Dedica una sonrisa cálida, comedida y diplomática, a la mayoría de personas con las que se encuentra.

Warbal Zumbadora audaz es la estimada embajadora en Breachill de la tribu de los Zumbadores audaces, que vive desde hace generaciones cerca de la Ciudadela Altaerein (y, más recientemente, dentro). Es, con diferencia, la Zumbadora audaz que más disfruta viajando. Warbal sacia su apetito por el conocimiento, el refinamiento y la amistad con diversas criaturas en su nuevo hogar de Breachill. Al mismo tiempo, es útil a la tribu en la que nació y se crió, actuando como su representante, defensora y amiga en todos los asuntos de la población que pueden preocesar o beneficiar a los goblins.

Warbal sabe que es el único vínculo personal con los goblins de Isger que tienen muchos habitantes de Breachill, la mayoría de los cuales han sido abiertamente hostiles en el pasado; los recuerdos de las Guerras de la Sangre Goblin aún persisten, a pesar de que el conflicto terminó hace muchos años. Como tal, Warbal considera que su misión es dar una buena imagen de su gente a todos los ciudadanos que encuentra y tener discusiones profundas con ellos, tanto a favor de los goblins en general, como para mostrarle amablemente a la gente de la población que muchos goblins logran escapar a un legado violento.

Warbal era curiosa y muy inteligente a una edad temprana, y soñaba con adquirir conocimientos del mundo exterior. A pesar de sus anhelos, estaba demasiado entregada a su gente como para considerar la posibilidad de abandonar la tribu y vivir por su cuenta. Cuando los Caballeros Infernales abandonaron por completo la ciudadela, los Zumbadores audaces se trasladaron allí y se establecieron en un área defendible de sus subterráneos. En ese momento, la curiosidad y la pasión por los viajes de Warbal alcanzaron su punto álgido mientras recorría la fortaleza en busca de todos y cada uno de los tomos que se dejaron los Caballeros Infernales. La joven y precoz goblin absorbió toda la historia y los protocolos de los Caballeros Infernales que encontró en su recolectada biblioteca, a pesar de que los monstruos que pronto llegaron a ocupar la fortaleza amenazaban su vida cada vez que abandonaba la seguridad de la tribu.

Warbal podría haberse estancado en la miseria y el potencial insatisfecho durante muchos años más, si no fuese por la intervención de la nueva jefa de los Zumbadores au-

daces, Helba, su prima mayor. Helba advirtió la infelicidad de Warbal como miembro de la tribu. Aunque la joven goblin era muy avisada, no entendía por qué Warbal siempre estaba tan taciturna. Helba comenzó a rebanarse los sesos para encontrar una solución. Enviar a una goblin solitaria, y mucho menos a una sin conocimientos del mundo más allá de su tribu, lejos de la protección del grupo, era tremadamente peligroso, y Helba lo sabía. Pero forzar a Warbal a vivir una vida que la hacía infeliz e insatisfecha no era una opción. A la jefa de los goblins se le ocurrió finalmente un plan y, para llevarlo a buen puerto, buscó a un miembro de confianza de las caravanas mercantiles que antaño comerciaban con los Zumbadores audaces en la Pendiente Tuerta, un amable bardo y sastre semiorco llamado Torash, que aún los visitaba ocasionalmente en la fortaleza cuando se atrevía a realizar el trayecto.

Helba y Torash viajaron a Breachill, donde el semiorco era un miembro respetado de la Sonrisa de Shelyn, el Gremio de Artesanos de la población. Una vez allí, Torash consiguió de sus contactos una audiencia para Helba con el Consistorio de Breachill. Los concejales estuvieron más que encantados de recibir a la jefa de una tribu cercana y amistosa de goblins que no sabían que existía. Helba consiguió un acuerdo con el consejo para que los Zumbadores audaces proporcionasen productos artesanales a Breachill a cambio de que la población mantuviera a un defensor que hablase en nombre de los goblins en todos los asuntos relacionados con ella. Así nació el puesto de embajador de los Zumbadores audaces en Breachill.

Cuando Helba regresó a la Ciudadela Altaerein, designó oficialmente a Warbal como la primera embajadora de la tribu en Breachill. Sin perder un instante, la extasiada goblin se trasladó ansiosa a la población, donde el Consistorio le proporcionó una vivienda modesta, pero cómoda, y le asignó un estipendio vitalicio, la mayor parte del cual se gasta en libros y ocasionales escapadas de vacaciones a otras ciudades isgerias. Warbal ha cumplido su deber de forma sabia y gentil en los últimos años, aprendiendo mucho de su posición de responsabilidad, incluso tras experimentar el choque cultural por todas las diferencias con el entorno que la rodea. Sin embargo, ha cosechado muchos éxitos diplomáticos tanto para los Zumbadores

audaces, como para la gente de la población. Los habitantes de Breachill, que valoran la libertad y la autosuficiencia por encima de todo, están cada día más impresionados con esta goblin tranquila, inteligente y amable.

Su papel en la campaña

Warbal es uno de los primeros PNJ con que se encuentran los héroes en esta aventura, y en ese momento se muestra profundamente preocupada por los Zumbadores audaces, ya que Helba no ha acudido a sus últimas dos reuniones y se han visto fogatas de alarma en el horizonte. Aunque Warbal está distraída por la preocupación, es un elemento excelente para que los PJs conozcan a algunos de los goblings que habitan en las tierras cercanas a Breachill. Si los PJs son amables con ella, estará encantada de responder a sus preguntas sobre los Zumbadores audaces y, en general, de hacer cualquier cosa razonable para ayudarles en su misión de contactar con la tribu goblin perdida.

Warbal se crio en condiciones de subsistencia y tiene habilidades significativas para cuando es necesario acampar en la Naturaleza entre Breachill y la Colina del Caballero Infernal. Puede ser una guía indispensable, y si los PJs prefieren que les espere fuera de la fortaleza mientras investigan, tal vez atendiendo a sus monturas o ayudando con otras tareas similares, puede sobrevivir fácilmente en los bosques cercanos hasta un par de semanas. Mientras los PJs exploran la Ciudadela Altaerein, Warbal puede ejercer de batidora en el área que rodea la fortaleza, proporcionar información sobre algunos de los monstruos del interior y proporcionar a los PJs una idea muy aproximada del diseño de la fortaleza, aunque con los años se ha olvidado de muchos detalles y sólo puede trazar una imagen aproximada. No conoce la entrada secreta, un descubrimiento más reciente que Helba ha ocultado (quizás imprudentemente), hasta ahora.

Una vez que los PJs hayan rescatado a los Zumbadores audaces, Warbal volverá con su gente para hacer balance de la situación y determinar si la población puede hacer algo para ayudarles. Si Warbal les cae especialmente bien a los PJs, podría ayudarles a explorar los subterráneos de la Ciudadela Altaerein. Sin embargo, una vez que sale a la luz la evidencia de la manipulación de Voz Lirayne, Warbal vuelve a preocuparse extremadamente por su gente y se despidió del grupo para ponerse en contacto con Helba. No obstante, la participación de Warbal en la aventura no tiene por qué terminar en este punto. Después de todo, continúa trabajando en representación de los Zumbadores audaces en la Ciudadela Altaerein y Breachill. Si los PJs entablan amistad con ella, puedes aumentar las recompensas que les concede el Ayuntamiento de Breachill por completar misiones en su nombre, ya que Warbal habrá defendido personalmente a los PJs. Además, en los puntos clave de la aventura, cuando los PJs puedan necesitar un objeto mágico o mundial menor dentro de la fortaleza, puedes dejarles que pacten un acuerdo por el que Warbal les proporcione lo que necesiten en el momento justo.

WARBAL ZUMBADORA AUDAZ

CRÍATURA 1

ÚNICO NB PEQUEÑO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas común, goblin

Habilidades Diplomacia +8, Naturaleza +5, Religión +5, Saber de los goblings +9, Sociedad +7, Supervivencia +3

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

Objetos Libro titulado *Historia de los Zumbadores audaces en Isger*, símbolo religioso de Desna, túnica de erudito

Huida goblin ➔ **Desencadenante** Un goblin aliado acaba una acción de movimiento adyacente a Warbal. **Efecto** Warbal da un Paso.

CA 15, **Fort** +5, **Ref** +5, **Vol** +5

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ puño +5 (ágil, no letal, sin arma, sutil), **Daño** 1d4-1 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ libro pesado +0, **Daño** 1d6-1 contundente

A distancia ➔ libro pesado +3 (arrojadiza a 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6-1 contundente

LA COLINA
DEL CABALLERO
INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos
del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela
en ruinas

Parte 3:
La ciudadela
inferior

Parte 4:
Secretos de
Breachill

Breachill

Caja de
herramientas
de la aventura





LA PATRIA DE LOS ANADI

La mayor parte de los anadis vive en Garund, en la nación de Nurvatcha, y existen otros clanes y aldeas anadis en las regiones circundantes. Los anadis también están presentes en Casmaron y en algunas de las islas más pequeñas de Azlant. Viven donde viven, todos ellos comparten valores comunes y características culturales.

Anadi

Las anadis son humanoides pacíficos y solitarios que viven en las profundidades de bosques, selvas y otras áreas salvajes. Sus formas naturales se asemejan a arañas humanoides cubiertas de hermosas y distintivas marcas de diferentes colores. Estos patrones son tan únicos como las características faciales, marcas de nacimiento y otros aspectos identificadores para otros humanoides.

Los anadis tienen un talento innato para la ilusión y la transmutación. Hace mucho tiempo se dieron cuenta de lo desagradable que resultaba su forma natural para otros humanoides, por lo que suelen usar sus talentos innatos para adoptar forma humana. Los únicos detalles que indican que un anadi no es del todo lo que aparenta son un brillo extraño y encantador en sus ojos oscuros, y los movimientos deliberadamente bruscos de sus gestos. Como los anadis tienen tendencia a adaptarse a las delicadas sensibilidades de los humanos hacia los arácnidos, la mayoría de ellos considera que mostrar su forma natural a un extraño es un comportamiento bastante grosero. En vez de eso, casi todos muestran su forma de araña sólo como táctica de intimidación cuando se sienten amenazados. Cuando se ven obligados a combatir, una eventualidad que la mayoría de los anadis desprecia, cambian a su forma verdadera lo antes posible, lo que les permite usar su devastador veneno natural contra sus enemigos.

CAZADOR ANADI

Los cazadores anadi son los ojos y oídos de sus clanes, y se dedican a explorar el área circundante en busca de posibles invasores.

CAZADOR ANADI

POCO COMÚN | CB | **MEDIANO** | **ANADI** | **HUMANOIDE**

Percepción +7

Idiomas anadi, común

Habilidades Acrobacias +8 (+8 a Trepar en su verdadera forma o en forma de araña), Artesanía +6 (+10 a tejer), Naturaleza +5, Sigilo +10

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

Objetos arco corto compuesto (20 flechas), armadura de cuero, espada corta

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 27

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

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +10 (ágil, util, versátil Cor), **Daño** 1d6+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +10 (util), **Daño** 1d8+2 perforante más veneno de anadi

A distancia ♦ arco corto compuesto +10 (impulsora, incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6+1 perforante

Cambiar de forma ♦ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) El anadi adopta su forma verdadera, su forma de araña o su forma humana. Las estadísticas anteriores dan por hecho que el anadi se encuentra en su forma verdadera. Mientras está en su forma humana, el cazador anadi no puede usar su ataque de colmillos y pierde su Velocidad de trepar. Cuando está en forma de araña, no puede usar armas.

Tejer seda (concentrar, exploración, manipular) Un anadi puede dedicar varios minutos a producir seda para fabricar artículos de tela. Un solo anadi puede producir suficiente seda en un día para crear una prenda.

Veneno anadi (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto)

CRÍATURA 2



SABIO ANADI

Los sabios anadis se comunican con la Naturaleza y perfeccionan su magia a través de la práctica.

SABIO ANADI

POCO COMÚN CB **MEDIANO** ANADI **HUMANOIDE**

Percepción +12

Idiomas anadi, común

Habilidades Artesanía +9 (+13 a tejer), Atletismo +6 (+8 a Trepar en su verdadera forma o en forma de araña), Diplomacia +10, Engaño +8, Naturaleza +12, Supervivencia +10

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

Objetos armadura de pieles, espada corta

CA 21; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +12

PG 58

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

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +12 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +12 (sutil), **Daño** 2d6+3 perforante más veneno de anadi

Conjuros arcana innatos CD 22; **2.º contorno borroso, criatura ilusoria; 1.º disfraz ilusorio, objeto ilusorio, rociada de color;** **Trucos (2.º)** detectar magia, mano del mago, mensaje, sonido fantasma

Cambiar de forma ♦ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) Como el cazador anadi

Tejer seda Como el cazador anadi

Veneno anadi (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 20; **Duración máxima** 4 asaltos;

Etapa 1 1d6 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto)

ANCIANO ANADI

Los ancianos anadis deben tomar la difícil decisión de continuar con las negociaciones en un desacuerdo o derivarlo a un conflicto directo.

ANCIANO ANADI

POCO COMÚN CB **MEDIANO** ANADI **HUMANOIDE**

Percepción +15

Idiomas anadi, común

Habilidades Artesanía +13 (+17 a tejer), Atletismo +12 (+14 a Trepar en su verdadera forma o en forma de araña), Diplomacia +10, Engaño +12, Naturaleza +14, Sociedad +9, Supervivencia +12

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

Objetos arco largo compuesto (20 flechas), armadura de pieles, espada corta

CA 23; **Fort** +10, **Ref** +14, **Vol** +16

PG 95

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

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +16 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +16 (sutil), **Daño** 2d6+5 perforante más veneno de anadi

A distancia ♦ arco largo compuesto +16 (impulsora, incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal 1d10, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+1 perforante

Conjuros arcana innatos CD 25, ataque +17; **3.º esfera de invisibilidad, pauta hipnótica; 2.º contorno borroso, imagen múltiple, invisibilidad; 1.º disfraz ilusorio, objeto ilusorio, rociada de color;** **Trucos (2.º)** arco eléctrico, detectar magia, mano del mago, mensaje, sonido fantasma

Cambiar de forma ♦ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) Como el cazador anadi

Tejer seda Como el cazador anadi

Veneno anadi (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos;

Etapa 1 2d6 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto)

CRÍATURA 4



ABUELA ARAÑA

Muchas aldeas anadis creen profundamente en las enseñanzas de la abuela araña, la diosa del crepúsculo, el tejido, la ilusión y la familia. Los anadis más devotos creen que esta diosa, a veces llamada Yaya Anadi, liberó a sus antepasados de la esclavitud hace mucho tiempo. La leyenda dice que cuando los anadis estaban asustados por la oscuridad, la Abuela Araña arrancó las gotas de rocío de su telaraña para colgarlas del cielo y alumbrar la noche para ellos. Yaya Anadi es una matriarca honoraria para muchos en Nurvatcha, aunque la diosa nunca se ha sentado en el trono de la nación, y la mayoría cree que, de todos modos, nunca querría hacerlo.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

CRÍATURA 6



MATRIMONIOS EN RED

Los anadis son comunales en lo referente al cortejo y la cría de los jóvenes. La mayoría de las relaciones consisten en tríadas o tétradas que conforman un único hogar y comparten responsabilidades domésticas. Dichas asociaciones se extienden a menudo a las relaciones de trabajo de los miembros fuera del hogar; una familia podría consistir en tres cazadores que coordinan las cacerías grupales, mientras que otra podría tener cuatro sabios que pasan tanto tiempo juntos en la biblioteca como en casa. Estos "matrimonios en red" juegan un papel importante en la sociedad anadi; los miembros de un matrimonio en red votan en bloque en las elecciones locales y se defienden mutuamente a muerte en tiempos de conflicto.



CAZADORES DE EMBOSCADA

Debido a su tamaño y a su torpeza,

los caparazones sepulcrales deben emplear una estrategia de caza inusual si esperan conseguir comida. Un caparazón sepulcrual joven suele buscar su primer sañuelo entre los animales abatidos por miembros más veloces y feroces de su clase. El caparazón sepulcrual coloca cuidadosamente el cadáver escogido

sobre su caparazón para cubrir los pinchos que lo mantienen fijado en el sitio. Luego, la criatura se hunde en un charco de agua, dejando sólo el cadáver visible sobre la superficie. Cuando alguien se sumerge en el agua para inspeccionar el cadáver que aparentemente flota, el caparazón sepulcrual extiende las púas para empalar a su nueva víctima antes de usar garras y dientes para trincharla.

Caparazón sepulcral

El caparazón sepulcrual es un depredador peligroso que atrae a oportunistas y exploradores a sus garras usando un mórbido sañuelo: el cadáver de una víctima anterior atravesado por los pinchos que sobresalen de su gran caparazón, similar al de una tortuga. Aparte del caparazón, el monstruo no tiene semejanza alguna con ningún animal conocido. Unos ojos amarillos, pequeños pero brillantes, observan desde la flácida carne de su cabeza, cuya característica más destacada son unas fauces llenas de dientes curiosamente retorcidos en forma de sonrisa perpetua. Sus gruesos brazos y piernas no son prácticos ni para caminar ni para nadar, aunque las garras cubiertas de algas al final de cada extremidad son armas mortales.

Los caparazones sepulcrales son inteligentes, un hecho que sorprende a muchos de los que se los encuentran, y se rinden en lugar de luchar a muerte. Estos monstruos tienen poco que ofrecer a cambio de sus vidas, aunque los tesoros empapados de su colección de cadáveres pueden atraer a los oportunistas.

CAPARAZÓN SEPULCRAL

POCO COMÚN N GRANDE BESTIA

Percepción +4; sentir ondulaciones (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, infracomún

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +4

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

Disfraz de cadáver (exploración) El caparazón sepulcrual oculta su verdadera naturaleza durante unos minutos al empalar un cadáver (normalmente humanoide) en su caparazón de púas y sumergirse parcialmente en el agua. Tiene un resultado automático de 22 en las pruebas de Engaño y la CD para hacerse pasar por un cadáver que flota.

CA 17 (19 cuando se esconde dentro de su caparazón); **Fort** +8; **Ref** +2; **Vol** +4

PG 20

Bloquear con el caparazón → **Desencadenante** El caparazón sepulcrual sufre daño por un ataque físico mientras se encuentra escondido dentro de su caparazón (ver Trile a continuación). **Efecto** La bestia reduce el daño del ataque en una cantidad equivalente a la Dureza de su caparazón. El caparazón tiene una Dureza de 6, 10 Puntos de Golpe y un Umbral de Rotura de 5. Si se rompe, el caparazón sepulcrual no puede atacar con las púas, ni usar Trile. Si el caparazón es destruido, la CA de la bestia se reduce a 16. Mientras está viva, su caparazón se repara naturalmente al cabo de una semana.

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

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +8, **Daño**

1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +8 (ágil),

Daño 1d4+3 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ púas de caparazón +8, **Daño** 1d4+3 perforante

Respirar profundamente Un caparazón sepulcrual puede contener la respiración durante 200 asaltos (20 minutos).

Trile ♦ El caparazón sepulcrual se esconde dentro de su caparazón, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA y puede usar Bloquear con el caparazón, hasta que se mueve o ataca con cualquier otro ataque que no sean sus púas de caparazón. El caparazón sepulcrual no puede realizar esta acción, ni obtener ningún beneficio, si su caparazón se rompe.

CRÍATURA 1





OTRAS CORONAS INFERNALES

Las siguientes estadísticas pertenecen a una corona infernal que surgió de un caballero de la Orden del Clavo. Estas coronas infernales concretas se distinguen por los prominentes cuernos del casco. Las coronas infernales surgidas de otras órdenes de Caballeros Infernales tienen habilidades distintas que reflejan sus principios y métodos de disciplina propios.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura

Corona infernal

La vida de un Caballero Infernal es sangrienta, brutal y, a menudo, corta. Muchos de los que perecen al servicio de una orden de Caballeros Infernales están contentos de descansar después de haber servido fielmente a sus amos, pero otros buscan continuar su trabajo incluso en la muerte. Cuando un Caballero Infernal es decapitado, en ocasiones se convierte en un muerto viviente fantasmal, conocido como una corona infernal. Las coronas infernales, consumidas por el deseo de imponer el orden a base de crueldad, rondan los campos de batalla y los castillos abandonados, matando todo lo que encuentran. Una corona infernal es una extraña fusión de espíritu y acero sin forma corporal propia, obligada a habitar el casco que tan orgullosamente llevaba en vida. Del casco cuelga como una mortaja la sombra de la columna vertebral del antiguo Caballero Infernal, aumentando la apariencia terriblemente espantosa de la criatura. Los Caballeros Infernales sienten una mezcla de asco y respeto por las coronas infernales y creen que los individuos que se transforman en estos muertos vivientes flotantes son firmes de propósito, pero débiles de cuerpo.

Las coronas infernales se manifiestan generalmente al cabo de horas o más tiempo tras la muerte del cuerpo, y sólo si éste queda desatendido, lo que podría significar días si el Caballero Infernal pereciera en una gran batalla. Por lo general, ningún fragmento reconocible de la antigua personalidad del Caballero Infernal sobrevive a la espeluznante transformación en una corona infernal, pero en casos raros y particularmente trágicos, una corona infernal podría recordar su vida y guardar rencor a quienes acusa de su muerte. Tanto si conservan recuerdos de sus vidas, como si han perdido todo rastro de sí mismos, las coronas infernales permanecen en el lugar de su muerte, recordando a todo el que se encuentran los despiadados principios de su orden.

CORONA INFERNAL

POCO COMÚN LM MENUDO MUERTO VIVIENTE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Intimidación +8, Sigilo +7

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

CA 16; Fort +4, Ref +6, Vol +10

PG 20, curación negativa; Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Velocidad volar 25 pies (7,5 m)

A distancia ♦ clavo +9 [incremento de rango de distancia de 20 pies (6 m)], Daño

1d4+2 perforante más clavo sangrador

Clavo desangrador Si la corona infernal realiza un Golpe con un clavo, el objetivo debe intentar una salvación de Fortaleza CD 16. En caso de fallar, el clavo se incrusta en la criatura, la deja debilitada 1 durante un minuto y le infinge 1 punto de daño persistente por sangrado (debilitada 2 y 1d4 de daño persistente por sangrado en caso de fallo crítico). Cada clavo incrustado adicional aumenta el valor de debilitada en 1 (hasta un máximo de debilitada 4) y el daño por sangrado en 1. Una criatura puede quitarse un clavo con una acción de Interactuar para reducir el debilitamiento y la cantidad de daño por sangrado. Sacarse el último clavo elimina ambas condiciones.

Mirada aterradora ♦ (miedo, mental, visual) Todas las criaturas que puedan ver a la corona infernal y que sufren su clavo desangrador deben intentar una tirada de salvación de Voluntad CD 16. La criatura que falle la tirada quedará asustada 1, y si el resultado es un fallo crítico, sufrirá el estado huyendo mientras permanezca asustada. Cualquier criatura que intente una salvación es inmune durante diez minutos.

CRÍATURA 1





GRAULADONES DE AGUA SALADA

Aunque la gran mayoría de los grauladones viven en aguas dulces o salobres, existe una especie rara de grauladón que vive en las costas de agua salada y a lo largo de ellas. Estos grauladones gigantes son más grandes

que sus hermanos más comunes, tienen las mandíbulas más fuertes y su aliento es incluso más frío y húmedo.

Los rumores apuntan a la existencia de grauladones de agua salada verdaderamente gigantescos, que son capaces de hundir barcos. La mayoría de la gente cree que estas historias no son más que cuentos, pero muchos marineros y fareros viejos y excéntricos atestiguan sin dudar lo contrario, señalando misteriosos naufragios en antiguos registros y, a veces, incluso mostrando sus propias cicatrices como prueba de las leyendas.

Grauladón

Los grauladones son depredadores agresivos que tienen una forma similar a la de un cocodrilo, pero que en realidad son primos lejanos de los dragones. Establecen sus guaridas en las aguas poco profundas de estanques fétidos o rincones aislados de masas de agua más grandes, generalmente en pantanos o bosques. Pasan la mayor parte del tiempo nadando tranquilamente bajo el agua en busca de presas como peces o aves acuáticas, impulsados casi por completo por un deseo básico de alimentarse. Tienen una codicia semejante a la de sus primos más majestuosos, y a menudo cazan presas más grandes de lo que necesitan, protegiendo celosamente los cadáveres para mantener alejados a los carroñeros, incluso mientras se pudre la carne. El grauladón típico mide 16 pies (4,8 m) de largo desde el hocico hasta la punta de la cola y pesa 1.500 libras (680 kg).

El hedor de un grauladón puede parecer sobrenaturalmente desagradable, pero es simplemente el resultado del fétido hábitat de la criatura y de su dieta a base de carne podrida y empapada. Como las exhalaciones de los grauladones tienen un parecido pasajero al aliento de los dragones, reciben el apodo de "dragones de lodo" por parte de la población rural.

Los grauladones se pueden encontrar tanto en agua dulce como salobre en la mayoría de los climas templados. Prefieren refugiarse en aguas poco profundas, particularmente donde las cañas u otro follaje ocultan su volumen a las presas desprevenidas. Los grauladones son muy territoriales y no toleran que otros depredadores vivan o cacen cerca de sus hogares.

GRAULADÓN

POCO COMÚN N **GRANDE** **DRAGÓN**

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico (no puede articular palabras en ningún idioma)

Habilidades Atletismo +10, Sigilo +6, Supervivencia +5

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

CA 17; **Fort** +12, **Ref** +6, **Vol** +7

PG 35; **Inmunidades** paralizado, sueño

Aliento reactivo ➔ **Desencadenante** El grauladón sufre daño de una criatura adyacente.

Efecto El grauladón usa su Aliento ponzoñoso sobre un área que incluye a la criatura activadora en su interior.

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ mandíbulas +10, **Daño** 1d12+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +10 (ágil), **Daño** 1d8+4 contundente

Aliento ponzoñoso ➔ El grauladón sisea y emite una nube nauseabunda de halitosis en un cono de 15 pies (4,5 m). Cada criatura en el interior de dicha área debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 18 o quedará indisposta 1 (indisposta 2 con un fallo crítico). El grauladón no puede volver a usar Aliento reactivo ni Aliento ponzoñoso durante 1d4 asaltos.

Golpe en el cuerpo ➔ **Requisitos** Que haya más de un enemigo adyacente al grauladón. **Efecto** El grauladón lanza

su cola contra cada enemigo adyacente e intenta Derribar a cada criatura adyacente a éste. Tira una sola prueba de Atletismo y compara el resultado con la CD de Fortaleza de cada objetivo.

Respirar profundamente Un grauladón puede contener la respiración durante 225 asaltos (22,5 minutos).

CRÍATURA 2



Guardián de la puerta

Los guardianes de la puerta son constructos inventados originalmente por los elfos. A primera vista, estos guardianes parecen puertas ornamentadas, hechas completamente de acero o incluso de mithril, pero cuando un intruso intenta abrirlas, el guardián de la puerta se transforma en un soldado hábil y robusto que usa la "puerta" como un escudo pavés.

Los viajeros perspicaces pueden advertir a veces la presencia del guardián de la puerta antes de que su magia se haga evidente. La puerta tiene a menudo un disco redondo o un relieve similar que parece el umbo de un escudo diseñado para golpear, y la barra que se puede bajar para bloquear la entrada parece un brazo que sujet a una espada larga por la empuñadura. Los guardianes de la puerta creados originalmente por los elfos incluían un motivo de armadura élfica y una máscara de metal al estilo de Alseta, aunque otras culturas embellecen sus propios guardianes de la puerta con sus propias temáticas y, a veces, incluso sus propias armas ancestrales, como hachas en el caso de los guardianes de la puerta enanos.

Los guardianes de la puerta conocen en ocasiones cosas acerca de las cámaras que vigilan, y se sabe que hablan con los intrusos, especialmente con los elfos. Pero un guardián de la puerta no puede ser persuadido para que se aparte; está unido al portal donde ha sido colocado y lo defiende hasta ser destruido.

GUARDIÁN DE LA PUERTA

POCO COMÚN LN GRANDE CONSTRUCTO

Percepción +13; ver lo invisible, visión en la penumbra

Idiomas común

Habilidades Atletismo +13, Intimidación +11

Fue +6, Des +0, Con +3, Int -1, Sab +1, Car +2

Objetos espada larga, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10 con umbo)

CA 22 (24 con el escudo alzado), **Fort** +12, **Ref** +7, **Vol** +10

PG 60; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, ni-gromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Resistencias** física 5 (excepto a contundente)

Ataque de oportunidad ↳

Bloquear con el escudo ↳ Cuando el guardián de la puerta usa Bloquear con el escudo contra un ataque cuerpo a cuerpo de una criatura a 5 pies (1,5 m), también puede empujar a la criatura 5 pies (1,5 m).

Escudo reactivo ↳ **Desencadenante** Un enemigo acierta al guardián de la puerta con un Golpe cuerpo a cuerpo. **Efecto** El guardián de la puerta puede Alzar su escudo y añadir el bonificador de su escudo a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ↳ espada larga +15 (alcance 10 pies [3 m], versátil Per), **Daño** 1d8+9 cortante

Cuerpo a cuerpo ↳ umbo del escudo +15, **Daño** 1d6+9 contundente

Cuerpo a cuerpo ↳ puerta +13, **Daño** 1d4+8 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 19; 2.º ver lo invisible

Cerrar puertas ↳ (concentrar) La puerta abre y cierra sus hojas, realizando dos Golpes con ellas contra una criatura. Si ambos aciertan, la criatura es apresada y queda atrapada entre las puertas. El penalizador de ataque múltiple del guardián de la puerta no aumenta hasta que ambos ataques han finalizado.

Imitar puerta ↳ (concentrar) Hasta que el guardián de la puerta vuelve a actuar, aparenta ser una puerta. Tiene un resultado automático de 31 en las pruebas de Engaño y la CD para hacerse pasar por una puerta.



LOS PRIMEROS GUARDIANES DE LA PUERTA

Los elfos crearon los guardianes de la puerta originales en honor a su diosa de los portales, Alseta. Estos guardianes de la puerta (como el de la aventura de este volumen) son similares al que aparece aquí, pero hablan élfico en lugar de común, blanden espadas curvas élficas especialmente diseñadas en lugar de espadas largas, y pueden tener un gran conocimiento de la cultura y la religión élfica.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

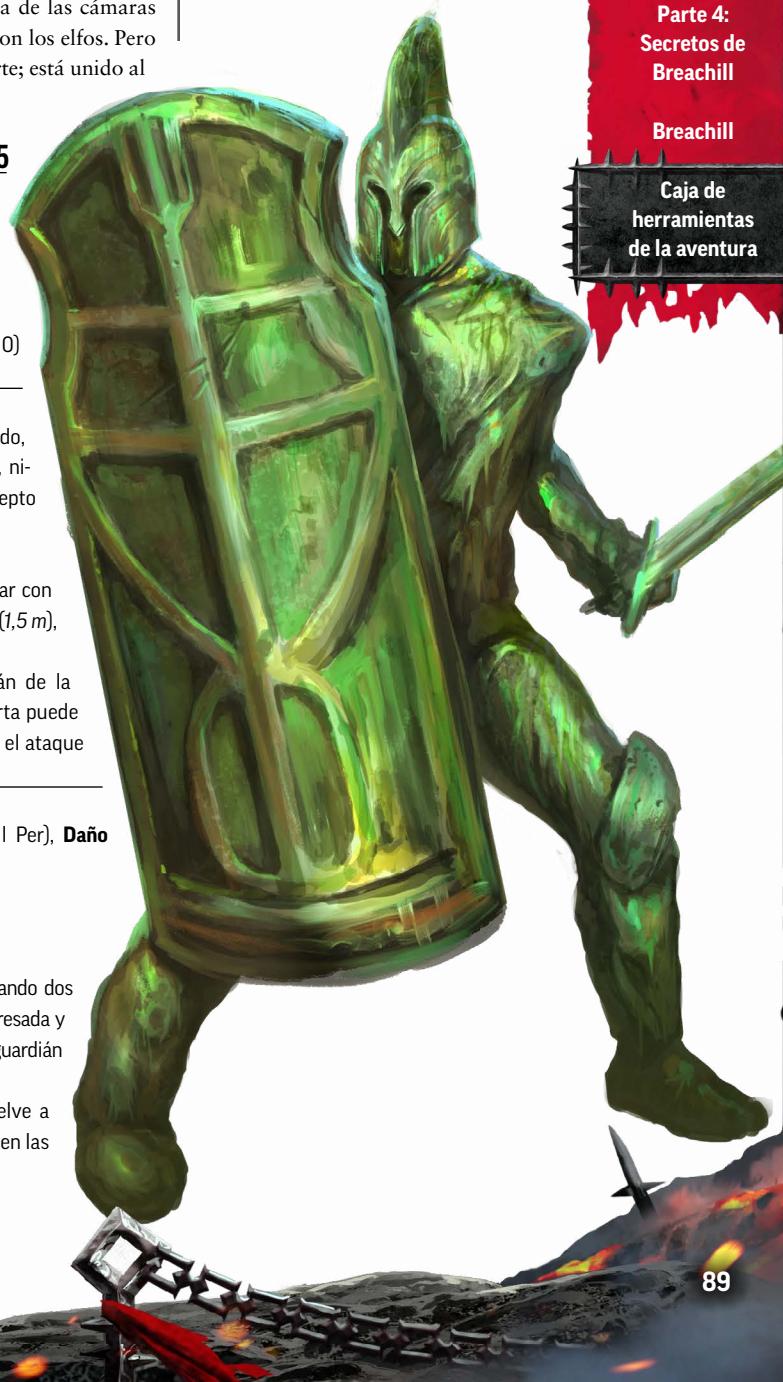
Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura





OTROS PÁJAROS EMPERADOR

Otras variedades de bebaki revolotean entre las copas de los árboles en las selvas de la Extensión de Mwangi. Se pueden establecer relaciones entre ellas a partir de las características plumas de sus grandes y letales colas. Una subespecie llamada pájaro emperador de pico largo destaca por su plumaje de color amarillo brillante y por su pico, que es lo suficientemente largo y afilado como para perforar los troncos de los árboles férreos, lo que les permite darse festines con las hormigas doradas nativas de ciertos rincones de la Extensión de Mwangi.

Pájaro emperador

El pájaro emperador es nativo de las selvas de la Extensión de Mwangi, y se le conoce por su brillante plumaje y su magia innata. Aunque generalmente se alimenta de lagartos, insectos grandes y otras criaturas pequeñas, es muy territorial y no tiene miedo de atacar a presas más grandes. Su pico se asemeja al del pavo real pero es mucho más grande y excepcionalmente afilado, aunque su arma más letal es la cola; las largas cuchillas de hueso en espiral ocultas entre las plumas de la cola son una desagradable sorpresa para cualquier depredador que intenta lanzarse sobre el pájaro.

El pájaro emperador recibió su nombre actual hace dos mil años, cuando el Sexto Ejército de Exploración de Taldor se aventuró en la Extensión de Mwangi. Al ver este pájaro de 6 pies (1,8 m) de largo con las espectaculares plumas multicolores que salen de la su cola, alas y cresta, los soldados de la legión pensaron que el pájaro era lo suficientemente majestuoso como para representar a su emperador, sin tener en cuenta el nombre que los mwangi le había dado al ave generaciones antes: bebaki.

Tener un pájaro emperador fue, durante muchos años, un signo de prestigio entre la nobleza de Taldor. Pero de eso hace mucho tiempo, y los pájaros emperador acabaron pasando de moda. Inevitablemente, sus antiguos dueños se olvidaron de sus coloridas mascotas, y cientos de pájaros emperador abandonados fueron devueltos a la Naturaleza por criados agotados. Muchas de las aves liberadas perecieron rápidamente en los bosques de Avistan a los que no estaban adaptadas, pero algunas lograron resistir, y todavía se pueden encontrar en el bosque Verduran.

El pájaro emperador utiliza su plumaje brillante e iridiscente en sus rituales de apareamiento, así como para disuadir a pretendientes rivales y posibles depredadores. Las plumas no sólo son hermosas, sino también mágicas, un hecho que ha despertado por igual el interés de alquimistas y magos, muchos de los cuales han pasado décadas capturando y criando pájaros emperador con la esperanza de descubrir sus secretos arcanos. Los magos que viven en la Extensión de Mwangi pagan un dineral por plumas intactas de estas majestuosas criaturas o, mejor aún, por ejemplares vivos.

PÁJARO EMPERADOR

POCO COMÚN N **MEDIANO** **ANIMAL**

Percepción +8

Habilidades Acrobacias +9, Intimidación +7, Supervivencia +7

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

CA 18; Fort +6; Ref +9; Vol +7

PG 27

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo pico +11, **Daño** 1d10+2 perforante

Cuerpo a cuerpo cola +11 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d8+3 cortante

Exhibición deslumbrante (encantamiento, mental, primigenio, visual) El pájaro emperador agita sus hipnotizantes alas. Cada criatura que se encuentra a 15 pies (4,5 m) o menos del pájaro emperador y pueda verlo, debe intentar una salvación de Voluntad CD 19.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda deslumbrada durante 1d4 asaltos.

Fallo crítico La criatura queda confusa durante 1d4 asaltos.

Latigazo con la cola El pájaro emperador lanza Golpes con la cola contra dos criaturas distintas que se encuentran a su alcance. El penalizador por ataque múltiple del pájaro emperador no aumenta hasta que ha terminado ambos ataques.

CRIATURA 2

Tixitog

Los tixitogs son una especie de extrañas aberraciones que establecen sus hogares en las guaridas de las arañas gigantes. Son inmunes al veneno y capaces de atravesar telas pegajosas gracias a la espesa baba que cubre sus cuerpos, roban comida de los capullos de araña en sus guaridas y cazan a las propias arañas, pero tienen cuidado de no matar nunca tantas como para agotar su suministro de alimento. Sin embargo, su comida favorita es el aventurero o espeleólogo ocasional que tropieza con su nido.

Estas extrañas criaturas tienen el cuerpo oblongo recubierto de una baba viscosa y transparente, tres grandes ojos negros y ocho extremidades gruesas y articuladas, cuatro de las cuales están invertidas y apuntan hacia arriba, lo que les permite arrastrarse fácilmente tanto por el techo como por el suelo de cavernas estrechas, y colarse por también estrechos huecos. Sus mandíbulas parecen pequeñas y tubulares cuando están cerradas pero, cuando las abren, se despliegan y se extienden hasta proporciones terroríficas, mientras sus docenas de afilados dientes se separan para revelar una lengua extrañamente larga.

Los tixitogs suelen esconderse de las arañas en la guarida que han ocupado, no por miedo, sino para evitar que la abandonen y se muden a otro lugar. Cuando un tixitog emerge de las sombras, la mayoría de las arañas huyen en lugar de atacar, y él aprovecha este comportamiento para dirigir enjambres enteros de ellas a donde le place. Suele ser una mala noticia para las bandas de aventureros que se encuentran en la guarida de un tixitog; en la histeria colectiva causada por un enjambre de arañas que se dirige directamente hacia los espeleólogos, normalmente no se dan cuenta de la amenaza más seria que viene detrás.

TIXITOG

POCO COMÚN NM **MEDIANO** ABERRACIÓN

Percepción +9; sentir en las telarañas (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +10, Ocultismo +7, Saber de las arañas +9, Sigilo +10

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

Sentir en las telarañas El tixitog puede detectar las vibraciones que emiten las criaturas al tocar una telaraña con la que también está en contacto.

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

PG 40; Inmunidades veneno

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

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +10, **Daño** 1d12+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ lengua +12 [alcance 20 pies (6 m)],

Efecto tirón de lengua

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +10 (ágil), **Daño** 1d10+5 contundente

Engullir ♦ Pequeño, 1d12+3 contundente, Abrirse paso 10

Tirón de lengua Cuando un tixitog realiza una acción de Golpear con su lengua a una criatura Pequeña o menor e impacta, el objetivo es atraído hacia la boca del tixitog.

Luego el tixitog puede intentar Engullir de golpe.



HABLANDO CON LOS TIXITOGS

Los tixitogs viven largas vidas y amasan conocimientos a lo largo de los años, que pueden resultar útiles para los aventureros, si pueden sonsacárselos. Un tixitog vencido en combate no luchará irracionalmente hasta la muerte, sino que intentará llegar a un acuerdo con sus atacantes, hablando en un común simple para ofrecerles información, tesoros o incluso la ayuda de sus habilidades de pastoreo de arañas en las circunstancias adecuadas.

LA COLINA DEL CABALLERO INFERNAL

Parte 1:
Los elegidos del Consistorio

Parte 2:
La ciudadela en ruinas

Parte 3:
La ciudadela inferior

Parte 4:
Secretos de Breachill

Breachill

Caja de herramientas de la aventura



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

El mes que viene

LA SECTA DE LAS CENIZAS

Por Eleanor Ferron

Los PJs viajan a través de un portal mágico para enfrentarse a los sectarios Garras de ceniza en el corazón de su territorio, en lo profundo de las mortales selvas de la Extensión de Mwangi.

LAS COSTUMBRES DE LOS EKUJAE

Por Eleanor Ferron

Descubre las tradiciones, cultura y sociedad de los elfos ekujae, una de las culturas más antiguas de la Extensión de Mwangi.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE or any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Senda de Aventuras #145: La Colina del Caballero Infernal © 2019, Paizo Inc.; Autores: Amanda Hamon con Logan Bonner, James Jacobs y Jason Tondro; Traducción: Dídac Bermejo.

¡LA CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA Y MUCHO MÁS!

¡La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* continúa! En el próximo volumen de esta campaña mensual presentamos monstruos y tesoros nuevos, reglas para acampar en la jungla y las enfermedades a las que se enfrentarán tus pobres jugadores, y varias actividades de tiempo libre completamente nuevas que permitirán a los héroes reparar y mejorar su nuevo hogar: la antigua ciudadela de los Caballeros Infernales que exploraron hace poco.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Dirección de Diseño del Juego • Jason Bulmahn

Dirección de Desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de Desarrollo del Juego organizado • John Compton

Desarrollador • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de diseño de *Starfinder* • Owen K.C. Stephens

Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman

Diseño senior • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner y Mark Seifert

Jefatura editorial • Judy Bauer

Redacción senior • Lyz Liddell

Redacción • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico senior • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de Producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Productor de RRSS • Payton Smith

Atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Wolridge

Generalista de RRHH • Angi Hodgson

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Cordinación de la tienda online • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan

y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarse con el juego de rol *Pathfinder* (Segunda Edición).

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personas, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio, (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

La Colina del Caballero Infernal © 2019 Paizo Inc. © 2021 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo Inc., el logo del golem de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Pathfinder Society, Starfinder y el logo de Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, las Sendas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Battles, las Aventuras Pathfinder, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, los peones Pathfinder, Pathfinder Player Companion, el Juego de rol Pathfinder, Pathfinder Tales, la Guía del mundo del Pathfinder, el logo P de Pathfinder, las Sendas de Aventuras Starfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, el Juego de rol Starfinder y la Sociedad Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

The logo for Pathfinder, featuring the word "PATHFINDER" in a stylized, gothic font with a gold outline. A large, ornate letter "P" is positioned at the top left, and a smaller "R" is at the top right.A vibrant, dynamic illustration depicting a fierce battle scene. A massive, red and orange dragon breathes a powerful stream of fire towards a group of heroes. In the foreground, a bearded dwarf with a long white beard and a large axe leads the charge. To his right, a woman with long white hair and a sword looks up at the dragon. Another character, possibly a monk or paladin, is visible behind her, holding a shield and a sword. The background shows a stone castle wall and a bright sun in the sky.

REGLAS BÁSICAS

BASADO EN MÁS DE 10 AÑOS DE DESARROLLO ACTIVO Y COMENTARIOS DE MÁS DE 125.000 JUGADORES. LAS NUEVAS REGLAS DE PATHFINDER SON FÁCILES DE APRENDER Y EMOCIONANTES DE DIRIGIR. ESTE VOLUMEN INDISPENSABLE INCLUYE TODAS LAS REGLAS QUE JUGADORES Y DIRECTORES DE JUEGO NECESITAN PARA EMPEZAR SUS AVENTURAS.

PATHFINDER®

BESTIARIO

¡MÁS DE 400 FEROCES ENEMIGOS DE FANTASÍA LLENAN ESTE GIGANTESCO COMPENDIO DE LAS CRIATURAS MÁS POPULARES DEL JUEGO DE ROL PATHFINDER! ¡DESDE ENEMIGOS FAMILIARES COMO LOS ORCOS Y LOS DRAGONES HASTA NUEVAS BESTIAS COMO EL NILITH DE PESADILLA, ESTE TOMO REBOSA DE CRIATURAS PERFECTAS PARA LAS AVENTURAS PATHFINDER!



© 2021, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de Pathfinder, las Sendas de aventuras Pathfinder, el Juego de rol Pathfinder y la Guía del Mundo de Pathfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.



GUÍA DEL MUNDO DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS

ESTA EXHAUSTIVA GUÍA EN TAPA DURA DEL MUNDO DE PATHFINDER CONTIENE TODO LO QUE NECESITAS PARA UNA VIDA ENTERA DE AVENTURAS EN LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS. EL DIOS DE LA HUMANIDAD HA MUERTO Y LAS PROFECÍAS SE HAN DESBARRATADO, ¡POR LO QUE LOS HÉROES DEBÉIS LABRAROS VUESTRO PROPIO DESTINO A PARTIR DE UN FUTURO INCIERTO!



© 2021, Paizo Inc. Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de Pathfinder, las Sendas de aventuras Pathfinder, el Juego de rol Pathfinder y la Guía del Mundo de Pathfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

¡SISTEMAS PREPARADOS!



STARFINDER[®]

CAJA DE INICIACIÓN

Sumérgete en un emocionante universo de aventuras científico-fantásticas con la *Caja de iniciación de Starfinder*. Reglas simplificadas que te ayudarán a crear y personalizar tu héroe para jugar a través de emocionantes aventuras y batallas llenas de acción contra enemigos peligrosos.

La *Caja de iniciación de Starfinder* es la introducción ideal al juego de rol *Starfinder* e incluye dos libretos, tarjetas de ayuda al jugador, un set completo de dados, seis personajes pregenerados, hojas de personaje en blanco, peones y bases para peones y un tapete de doble cara.



¡PRÓXIMAMENTE!



Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Starfinder Roleplaying Game and Starfinder Flip-Mat are trademarks of Paizo Inc. © 2019, Paizo Inc.

Alak Stagram

Alak es un recluta reciente de la Orden de los Caballeros Infernales del Clavo, un armígero que aún no se ha ganado el derecho de ponerse la armadura completa de estos mercenarios del orden y la ley. Viaja a la Ciudadela Altaerein, en la cima de la Colina del Caballero Infernal, para recuperar sus reliquias familiares perdidas, y se cruzará en el camino de los PJs desde el principio, convirtiéndose en un rival peligroso o en un aliado leal, según sea tratado. Si sobrevive a los sucesos de *La Colina del Caballero Infernal*, Alak no regresa de inmediato a la sede de su orden en Varisia, sino que decide quedarse en Breachill. Sus habilidades atléticas lo convierten en un instructor potencial a contratar, una vez que los PJs comienzan la tarea de reconstruir su nuevo castillo.



Helba

Los goblins Zumbadores audaces no se han molestado nunca en llevar la cuenta de sus jefes. Helba es, sencillamente, la última en dirigir la tribu, pero al parecer ha hecho un gran trabajo, al menos hasta que los Garras de ceniza invadieron el hogar de la tribu bajo la Ciudadela Altaerein, en la cima de la Colina del Caballero Infernal. Muchos goblins perecieron antes de que Helba dirigiera la retirada al adarve del castillo, sólo para que el grupo quedase atrapado, asediado por los sectarios y los monstruos dracónicos que esperan abajo. Si Helba y los Zumbadores audaces supervivientes son rescatados, la jefa se muestra amable y agradecida. A menos que los PJs les permitan quedarse en el dungeon del castillo, los goblins se trasladarán a las Cuevas de la Sangre Goblin, a unos pocos kilómetros de la ciudad, para recuperarse. La habilidad (y la suerte) de Helba para sobrevivir la convierte en una instructora potencial a la que contratar cuando los PJs empiecen la labor de restaurar y reconstruir la Ciudadela Altaerein durante la siguiente aventura, *La secta de las cenizas*.



El Portal del Loto

Las *aiudara* del Anillo de Alseta fueron las primeras creadas por el héroe élfico Candlarón, y la primera de todas ellas fue el Portal del Loto. El extremo del portal que se encuentra bajo la Colina del Caballero Infernal unía originalmente el Anillo de Alseta con la nación élfica de Kyonin, y fue destruido poco después de la Gran Caída, cuando los elfos ekujae lograron atrapar a la manifestación divina de Dahak dentro del Portal del Cazador, que era el opuesto al Portal del Loto. La violenta reacción del fuego divino del dragón que brotó del Portal del Cazador afectó al Portal del Loto, destruyendo la puerta y devolviendo por la fuerza su estación de paso al Plano Material, completamente devastada.

Hoy en día, miles de años después, el lado de Kyonin del Portal del Loto se ha convertido en el centro de una red de *aiudara* mucho más grande, y su enlace con el Anillo de Alseta quedó olvidado hace mucho tiempo. El portal en ruinas del Anillo de Alseta permanece como un recordatorio de que nada, sin importar lo exquisitamente diseñado o mágicamente protegido que esté, durará para siempre. Las antiguas técnicas que utilizaba Candlarón para construir *aiudara* también se han perdido, por lo que las posibilidades de que el Anillo de Alseta sea revinculado algún día a Kyonin son, en el mejor de los casos, remotas. En la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*, el Portal del Loto no desempeña otro papel que el de recordatorio del pasado. Si quieres, puedes dejar que los PJs descubran un método para reparar el portal una vez que sean de nivel muy alto, pero algo así queda fuera del alcance de esta campaña.



EL AMANECER DE UNA NUEVA ERA

Hay fuegos ardiendo sobre la ciudadela en ruinas de la Colina del Caballero Infernal y las columnas de humo rojo que se elevan en el aire podrían ser una petición de socorro. En el interior de la antigua fortaleza esperan a ser descubiertos extraños invasores de una tierra lejana, misteriosas ruinas perdidas hace mucho tiempo y las maquinaciones de una oscura organización. Algo terrible está tramando un suceso apocalíptico, y tus personajes tienen la posibilidad de detenerlo antes de que se desencadene. La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* comienza con *La Colina del Caballero Infernal*, una aventura completa para personajes de 1.^{er} a 4.^º nivel.



paizo.com/pathfinder

