

# PATHFINDER®



## Bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURA

### GUÍA DEL JUGADOR

por Ron Lundeen

# PATHFINDER

**AUTOR**

Ron Lundeen, con James Jacobs

**DESARROLLADOR**

Ron Lundeen

**LÍDERES DE DISEÑO**

Lyz Liddell y Mark Seifert

**LÍDER DE LA EDICIÓN**

Judy Bauer

**EDITORES**

Addley C. Fannin, Leo Glass, BJ Hensley, Patrick Hurley, James Jacobs, Avi Kool, Ianna Natividad, Kieran Newton, Lu Pellazar y Eric Prister

**ARTISTA DE LA PORTADA**

Kiki Moch Rixky

**ARTISTAS DE INTERIORES**

Vlada Hladkova, Artur Nakhodkin y Matthias Rothenaicher

**DIRECCIÓN DE ARTE**

Sónja Morris y Sarah E. Robinson

**DIRECTOR CREATIVO**

James Jacobs

**EDITORIAL**

Erik Mona

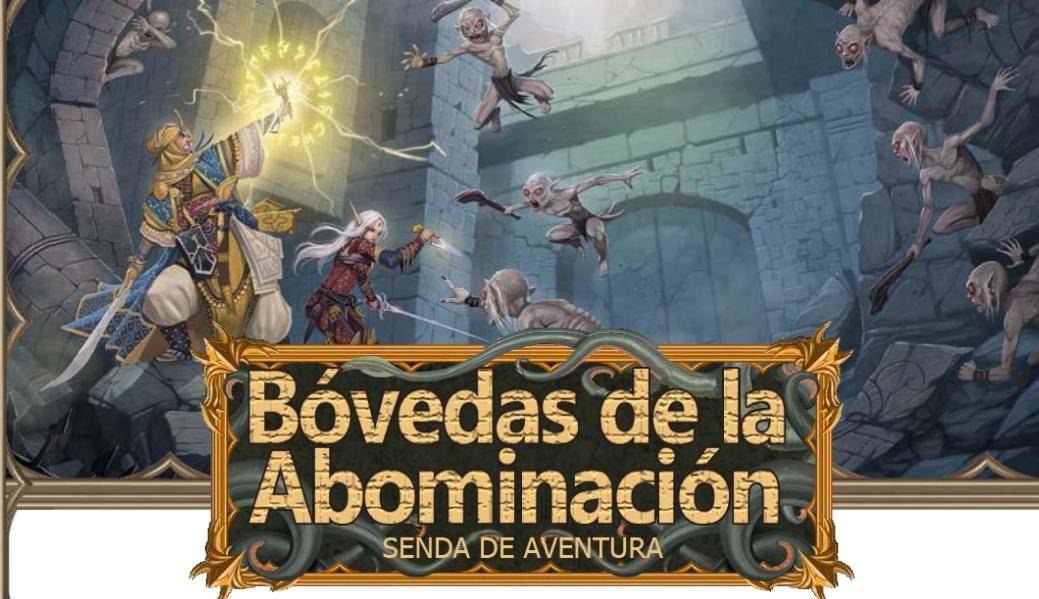
**TRADUCCIÓN**

Elendil mike



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

paizo® paizo.com



# Bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURA

## SENDA DE AVENTURA 3 DE 3 GUÍA DEL JUGADOR

La unión hace la fuerza	3
Panteón de la Caravana Cósmica	5
Gaceta de Otari	5

Cuando el misterioso faro llamado Luz Mortecina brilla con luz nefasta, los habitantes de Otari sospechan que es un ominoso preludio de siniestros eventos. Los héroes deben explorar las ruinas que rodean el faro y adentrarse en los niveles de las mazmorras que hay debajo. Monstruos espantosos, trampas mortales y fantasmas vengativos esperan a los héroes que se atrevan a entrar en la extensa mazmorra conocida como las Bóvedas de la Abominación!

## La unión hace la fuerza

La Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación comienza cerca de la pequeña ciudad de Otari, en la costa sur de la Isla de Kortos. Una descripción robusta de la ciudad y libre de *spoilers* se puede encontrar en esta guía del jugador. Si bien esta gaceta menciona cosas que no se discuten a menudo en compañía tan educada como la ruda tripulación que se reúne en el Rincón del Ladrón, el contenido de esta gaceta se considera conocimiento común entre los ciudadanos de Otari. Es posible que algunos (o incluso todos) los héroes sean de Otari, pero no es necesario. Aunque la mayor parte de la acción de la campaña tiene lugar en la mazmorra que se encuentra a media hora de camino hacia el norte, en el húmedo Pantano Brumoso, los héroes volverán a Otari muchas veces y deberían llegar a confiar en su gente.

Los héroes pueden conocerse o no entre ellos, pero todos deberían tener un amigo en común: la excéntrica mercader de rarezas del pueblo, Wrin Sivinx. La mezcla de ascendencias tiflin y élfica de Wrin es imposible de pasar por alto: sus ojos carecen de pupilas, unos pequeños cuernos de carnero se enroscan alrededor de sus orejas de elfo, y las puntas de sus dedos brillan con motas de luz brillante. Wrin es más que una colecciónista de objetos insólitos y de saber ocultista; es una estudiosa de las estrellas que posee un curioso don para prever sucesos extraños (tal vez esta capacidad fue lo que la llevó a entablar amistad con los héroes).

En cualquier caso, una vez que Wrin se reúne con los héroes para hablarles de una extraña luz que ha visto alrededor de Luz Mortecina, el misterioso faro interior en las profundidades de Pantano Brumo, ¡la campaña puede comenzar!

### ALINEAMIENTOS

No hay ninguna restricción respecto al alineamiento de los personajes en la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación. Los héroes héroes no suelen ser malvados, ya que deben preocuparse por el destino de Otari y su gente, pero personajes de cualquier alineamiento podrían investigar pistas extrañas y buscar su fortuna en las mazmorras.

### ASCENDENCIAS

Para ser un pueblo pequeño, Otari tiene una mente excepcionalmente abierta respecto a la gente de otros lugares. En parte, esta actitud se debe a la proximidad de la ciudad con la cosmopolita metrópolis de Absalom, a sólo unos días de viaje. Los habitantes de Otari podrían ver como extrañas a otras personas -ciertamente, Wrin Sivinx es considerada una excéntrica de buen carácter por la mayoría- pero se debe a su comportamiento personal, no a su ascendencia. Como los personajes pasan mucho tiempo adentrándose en oscuras mazmorras, una ascendencia con visión en la oscuridad tiene cierta ventaja, pero no es necesaria. En resumen, cualquier as-

cendencia es adecuada para la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación.

### CLASES

Miembros de toda clase tendrán muchos momentos para brillar a lo largo de la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación, pero ten en cuenta que la exploración de mazmorras constituye una parte importante de la campaña. Los personajes que destaquen en diplomacia o engaño tendrán ciertamente oportunidades de salir de situaciones peligrosas y convertir a sus enemigos en aliados, pero no hay realmente una red de intrigas e influencia en las Bóvedas que sustenten a los personajes que destaquen en estas materias. Los personajes que puedan desenvolverse en un combate con enemigos extraños y monstruosos van a destacar, pero también lo harán los personajes con múltiples conocimientos como bardos y magos, que puedan desvelar algunos de los misterios de la mazmorra. Las trampas y las puertas ocultas abundan en los subterráneos, por lo que un pícaro es una excelente adición a cualquier grupo de las Bóvedas de Abominación. Además, cada volumen de la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación contiene un nuevo arquetipo que los héroes pueden encontrar útil. Héroes pueden encontrar útiles, ¡pero descubrir algunos de estos arquetipos y desbloquear el acceso a ellos también es parte de la aventura!

### IDIOMAS

Aunque el común probablemente será suficiente para la mayoría de los héroes, puede resultar útil conocer otros idiomas. El aklo, élfico y el infracomún son todos útiles durante esta Senda de Aventura.

### HABILIDADES Y DOTES

Los héroes se desempeñarán mejor si su grupo contiene una buena selección de habilidades y dotes. Acrobacias y Atletismo son importantes para la movilidad física que demanda una mazmorra, mientras que Ocultismo puede ayudar a identificar las extrañas criaturas y descifrar las pistas que aguardan en esta particular ruina arcana. Las mejores habilidades de Saber incluyen Saber de las cavernas, Saber de Otari, y Saber de espíritus, pero puede que muchas otras habilidades de Saber entren en juego. En cuanto a qué dotes escoger, Perspicacia astuta ayuda a detectar (o evitar!) peligros, mientras que dotes como Iniciativa sensacional y Dureza aumenta las probabilidades de ganar una pelea.

### BAJAJES

Los siguientes bagajes son especialmente adecuados para los personajes de la Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación, aunque los héroes pueden seleccionar cualquier bagaje que deseen y no necesitan limitar su selección a los que se indican a continuación. Despues de todo, la gente proviene de todos los ámbitos de la vida para buscar su fortuna. Entre los bagajes pre-

# Bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURA

## GUÍA DEL JUGADOR

### PLANIFICANDO EL FINAL

La Senda de Aventura de las Bóvedas de la Abominación lleva a los personajes desde el 1er nivel hasta el 10º, y concluye en torno a nivel 11. Ciertamente, hay oportunidades de continuar la campaña (como con la Senda de Aventura de los Puños del Rubí Fénix, que empieza a nivel 11 y comienza en el siguiente volumen tras la conclusión de las Bóvedas de la Abominación). Por ello, ten en cuenta que si ya tienes un ojo puesto en una dote concreta de nivel 12 o en un rasgo de clase de nivel 15, es probable que no tengas la oportunidad de seleccionarlo durante la senda de aventuras de las Bóvedas de la Abominación.

sentados en las *Reglas Básicas*, las mejores opciones son: acólito, cazarrecompensas, labrador, médico de campaña, guardia, cazador, discípulo marcial, minero, nómada o batidor.

### BIBLIÓFILO

Pocas cosas te apasionan más que un buen libro, y como resultado Historias Extrañas es tu tienda favorita en Otari. El librero Morlibint te suministra ficción, antologías y otras estupendas lecturas, y siempre está dispuesto a discutir contigo sus últimos hallazgos. Sabes que la imaginación es la mayor de las magias, pero un conocimiento práctico de la magia real ayuda también.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Arcanos y Saber de bibliotecas. Obtienes la dote de habilidad Sentidos arcanos.

### ANATOMISTA ARCANO

Eres un médico entrenado que puede atender hábilmente heridas de muchos tipos. Pero más que un practicante, eres un estudioso. Algunas culturas modelan la carne hasta grados extremos, creando aberraciones a partir de formas humanoides. Las forjas de carne de la lejana Nex practican este modelado de la carne, al igual que ciertas sociedades subterráneas que tú esperas estudiar algún día -preferiblemente desde una distancia segura y clínica.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Medicina y Saber del modelado de carne. Obtienes la dote de habilidad de medicina Seguro.

### CUENTA CUENTOS DEL PANTANO BRUMOSO BAGAJE

Sabes que hay cosas monstruosas en el pantano co-

### BAGAJE

nocido como Pantano Brumoso; has visto esas cosas a través de la niebla, deslizándose entre las aguas turbias y agitándose sobre húmedos trozos de tierra. Nadie en Otari cree tus historias de monstruos de las profundidades en el pantano, incluso cuando adornas las criaturas de tus historias con colmillos, alas o tentáculos. Tendrás que demostrarles que realmente hay monstruos ahí fuera, y que estaban equivocados al dudar de ti.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Atletismo y Saber del del pantano. Obtienes la dote de habilidad Luchador titánico.

### RECADERO DEL MERCADO

### BAGAJE

Keeleno Lathenar, el propietario del Mercado de Otari, es un hombre sombrío y amargado. Un hombre lobo llamado Jaul Mezmin mató a su esposa, Ayla, hace 30 años. Keeleno nunca ha olvidado ni perdonado este ataque, y cree contra todo pronóstico que Jaul ha evadido la justicia y está vivo y sano. Haciendo recados para Keeleno por la ciudad, has llegado a conocerlo casi tan bien como conoces a Otari. Keeleno te ha terminado convenciendo de sus sospechas, por lo que te mantienes atento a la gente -especialmente cuando hay luna llena.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber de Otari. Obtienes la dote de habilidad Confraternizador.

### MORADOR DE LAS RUINAS

### BAGAJE

Has mirado en algunas de las ruinas más pequeñas de las tierras interiores de Otari, pero nunca te has armado de valor para acercarte al espeluznante faro llamado Luz Mortecina. Has oído que estas ruinas están abandonadas y en su mayoría derrumbadas, pero siempre planeaste explorarlas algún día, y tal vez encontrar alguna fruslería que quedó allí tras la centenaria batalla en la que la Guardia de la Rosa derrotó a una maldada hechicera. Sabes que la piedra desmoronada de las viejas ruinas tiende a deslizarse, así que será mejor que vayas con cuidado si tienes la oportunidad de explorar Luz Mortecina.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Inteligencia, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado las habilidades Acrobacias y Saber de la Guardia de la Rosa. Obtienes la dote de habilidad Caída de gato.

### VIGILANTE DE LAS ESTRELLAS

### BAGAJE

Eres uno de los más cercanos confidentes de Wrin Sivinxi. Has pasado muchas noches con ella bajo las estrellas, aprendiendo las historias relacionadas con la

Caravana Cómica y cómo los cielos pueden predecir el futuro. Sabes que Wrin tiene claustrofobia paralizante; ve amenazas en los ángulos y peligro en los espacios reducidos, por lo que su tienda es un lona abovedada que se abre al cielo. Si Wrin cree que hay problemas, serás el primero en ofrecerte a ayudarla.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Inteligencia, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Ocultismo y Saber de astrología. Obtienes la dote de habilidad Conocimiento dudoso.

## SEGUIDOR DE LA LUZ DE LA BRUJA

## BAGAJE

Mientras te encontrabas en un bosque lúgubre o en un remoto pantano, viste una hilera de luces que se balanceaba entre los árboles. Te adelantaste para verlas más de cerca, y entonces, aún lejos, las luces se retiraron unos pasos. Entonces recordaste los rumores. Fuegos fatuos, descargas de luz, linternas corpóreas - como quiera que se llamen, esas criaturas malignas llevan a la gente a su perdición. Con un esfuerzo supremo de voluntad, te liberaste del encantamiento, y decidiste no dejar que las extrañas luces de los remotos páramos te reclamen de nuevo.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber de los Fuegos fatuos. Obtienes la dote de habilidad Experiencia en un terreno, tanto en terreno pantanoso como en las masas subterráneas de agua.

## Panteón de la Caravana Cómica

Como amigos de Wrin Sivinxi, los héroes saben que ella sigue a un panteón de deidades conocido colectivamente como la Caravana Cómica. Cualquier héroe que lo deseé puede seguir también este panteón. Las reglas para seguir un panteón se describen en la página 92 de *Pathfinder Lost Omens Gods and Magic*, y los detalles de la Caravana Cómica son los que siguen.

### CARAVANA CÓSMICA

**Áreas de interés** constelaciones, adivinación, la noche, esperanza de un mañana mejor

**Alineamiento** CB (CB, CN, NB)

**Fuente divina** dañar o curar

**Característica divina** Destreza o Carisma

**Habilidad divina** Ocultismo

**Dominios** oscuridad, destino, libertad, luna

**Dominios alternativos** estrella, vacío

**Hechizos de clérigo 1º:** leer objeto (*Advanced Player's Guide*);  
**2º:** partículas rutilantes, **6º:** manto de estrellas (*Advanced Player's Guide*)

**Edictos** pasar tiempo mirando las estrellas o meditando a la luz de la luna, ayudar a los que viven en regiones donde

Zon-Kuthon (u otras religiones que propugnan la noche como bastión del el mal) mantiene su influencia, ayudar a los desesperados o desamparados a ver potencial para una vida futura mejor, viajar sin destino concreto.

**Anatemas** presentar la noche como un momento de maldad, destruir equipos astronómicos o astrológicos, pasar la noche en el mismo lugar dos veces seguidas

**Arma preferida** cuchillo de estrella

La Caravana Cómica es conocida por los astrónomos y astrólogos como un conjunto de constelaciones en el cielo, de la que se dice que viaja eternamente en círculo alrededor de la estrella Cynosure. La asociación de una serie de dioses y semidiósos vinculados temáticamente con las estrellas y los espacios intermedios es una fe relativamente nueva que primero alcanzó la prominencia en el oeste de Avistán, concretamente en Varisia, Nidal y Ravounel. Las deidades adoradas por los fieles de la Caravana Cómica incluyen a: Desna, Groetus, y Sarenrae; los señores empíreos Ashava, Mariposa Negra, y Pulara; el dios elfo Ketephys; y el dios exterior Yog-Sothoth. Esta fe ha ido ganando terreno sobre todo en Nidal, donde el culto a la noche se asocia mayoritariamente con Zon-Kuthon, y un número creciente de adoradores de la Caravana Cómica buscan oponerse, o incluso algún día, derrocar la teocracia del Señor de la Medianoche para reclamar la noche a partir de las implicaciones de que todos los que habitan en la oscuridad son malvados.

### Gaceta de Otari

Otari es una próspera y variopinta ciudad maderera y puerto comercial con un pasado lleno de historia y con su dosis de siniestros secretos.

Fundada por un grupo de aventureros hace más de 400 años, la ciudad ha resistido ataques de kobolds y extraños monstruos, altibajos económicos, y ciclos de prosperidad y lucha. En la actualidad, la ciudad es una comunidad próspera y uno de los mayores asentamientos de la costa sur de la isla.

Otari está enclavada en un valle costero entre dos acantilados. El río Osprey desemboca en el mar tras pasar por el centro de este valle, y la robusta piedra a ambos lados del río sostiene cientos de edificios y un profundo puerto. Otari rara vez se inunda, pero las numerosas cuevas, madrigueras y canales excavados bajo la ciudad lo hacen regularmente.

Aunque la vida cotidiana en Otari se asemeja a la de cualquier ciudad pequeña, su panorámica destaca por la enorme noria de agua que hay en su extremo oriental, el ingenioso y enorme canal que baja la madera por los acantilados para facilitar su transporte, y una impresionante cúpula templo de Sarenrae al oeste. La ubicación de la ciudad cerca de una carretera principal y su larga historia como hogar de varios grupos aventureros atraen a muchos visitantes. El animado comercio itinerante hace que los artículos inusuales (e incluso los objetos mágicos) no sean demasiado difíciles de encontrar.



**1. La Rueda del Gigante**

Una enorme noria que da energía al equipamiento made-  
rero del molino de Otari.

**2. Canal de Carga**

Este largo conducto de madera transporta la madera des-  
de la  
Rueda del Gigante por un canal de carga hasta el puerto.

**3. Estanque de anillos de piedra**

Un estanque misteriosamente cristalino y rodeado de an-  
tiguas piedras erguidas.

**4. Las maravillas de Wrin**

Una peculiar tienda de curiosidades regentada por una  
excéntrica mujer colecciónista de rumores.

**5. Entregas Gallardas**

Un servicio de entrega siempre necesitado de una ayuda  
rápida y fiable.

**6. Cuchillas para Calados**

La principal herrería de Otari, que vende armaduras y ar-  
mas además de sierras y hachas.

**7. Historias Extrañas**

Una librería regentada por un mago amante de la ficción.

**8. Guarnición de Otari**

Un edificio de piedra en forma de búnker que alberga a la  
guardia cívica de Otari.

**9. La Barrica del Cuervo**

Una cervecería y taberna popular entre los granjeros y y  
mercaderes locales.

**10. El Rincón del Ladrón**

Una taberna de marineros construida como puente sobre  
el  
río Osprey.

**11. Mercado de Otari**

La tienda de alimentos, herramientas y otro equipamien-  
to cotidiano.

**12. Pescadería de Otari**

Pesquería y astillero de día, lugar de encuentro para jue-  
gos y entretenimiento de noche.

**13. Ruinas de la Alpaca Sedienta**

En su día fue la mayor taberna de la ciudad, hasta que se  
derrumbó en un reciente desastre.

**14. El Pez Roca Ruidoso**

Una taberna sorprendentemente tranquila y silenciosa.

**15. Biblioteca de la Flor del Alba**

Una gran biblioteca y templo de Sarenrae, con santuarios  
a muchas otras deidades.

**16. Cementerio de Otari**

Un cementerio en la cima de un acantilado que casi siem-  
pre está tranquilo pero tiene una siniestra atmósfera.

En Otari viven poco más de 1.200 personas. Aunque la mayoría de sus residentes son humanos, también viven aquí algunos enanos, elfos y otros ascendencias. La mayoría de sus residentes trabajan en la industria pesquera y maderera local. En su mayoría, los habitantes de Otari son amables y acogedores, aunque prefieren su carácter de pueblo pequeño y se burlan de los visitantes de las grandes ciudades. El café es un pilar, la bebida favorita de los trabajadores trabajadores y madrugadores.

Oseph Menhemes, descendiente de uno de los fundadores de Otari, ha servido varios mandatos como alcalde electo de la ciudad, gracias a su eficacia y a la deferencia general de la gente del pueblo hacia las tradiciones. También dirige una de las principales empresas madereras de la ciudad, lo que le convierte en rico e influyente.

### QUIÉN ES QUIÉN EN OTARI

Además de la vendedora de curiosidades y buscadora de estrellas tiflin Wrin Sivinxí, es probable que los héroes se encuentren con algunos de los siguientes individuos durante sus aventuras en Otari y sus alrededores.

#### Lardus Silla Larga

La Guardia de Otari mantiene la paz en la ciudad, y su líder es el rudo y robusto capitán Lardus Silla Larga. Cualquier héroe que se meta en problemas con la Guardia de Otari debería esperar tratar con alguien que no sea el capitán: sus diatribas cargadas de maldiciones son legendarias, y es propenso a dictar breves penas de cárcel por meras infracciones menores. Por el contrario, los héroes que atrapen a criminales se ganan una peculiar (aunque a menudo efímera) posición en el lado bueno del Capitán Silla Larga.

#### Oseph Menhemes

El actual alcalde de Otari es Oseph Menhemes, patriarca de una de las tres empresas madereras locales y propietario de la enorme Rueda del Gigante y el Canal de Carga de Otari. Aunque se dedica a su papel de servidor público y devoto hombre de familia con muchos hijos, Oseph es ambicioso y quiere ampliar la capacidad de procesamiento de la madera en la ciudad.

#### Vandy Banderdash

La sacerdotisa principal del mayor templo de Otari, la Biblioteca de la Flor del Alba, es una mujer parlanchina llamada Vandy Banderdash. Siempre dispuesta a saludar a los recién llegados, independientemente de su fe o vocación, Vandy tiene una sorprendente habilidad para recomendar lecturas a las personas que acaba de conocer. Aunque de mente abierta en casi todos los temas, no tiene paciencia con los ladrones, ya que su hermana robó varios libros valiosos del templo y huyó no hace mucho.

### OTARI

#### N CIUDAD

Ciudad maderera y puerto comercial con un pasado histórico y varios siniestros secretos.

**Gobierno** Alcalde (líder electo)

**Población** 1.240 (60% humanos, 8% medianos, 7% semielfos, 6% elfos, 5% enanos, 5% gnomos, 3% semiorcos, 2% goblins, 4% otros)

**Idiomas** Común, Enano, Elfo, Mediano

**Religiones** Cayden Cailean, Erastil, Gozreh, Sarenrae

**Amenazas:** horrores aberrantes, fantasmas espeluznantes, kobolds, contrabandistas

**Comercio de baratijas** Otari tiene una larga tradición de atender a los aventureros, y en su tienda se venden objetos de hasta nivel 10.

**Lardus Silla Larga** (soldado humano varón CN 4)

Capitán malhablado y malhumorado de la guardia de la ciudad

**Oseph Menhemes** (alcalde humano varón N 4)

actual alcalde y patriarca de una de las tres empresas madereras locales

**Vandy Banderdash** (clérigo de Sarenrae mediano mujer NB 5) sacerdotisa parlanchina de Sarenrae e historiadora de la ciudad con un conocimiento inusual

**Wrin Sivinxí** (tiflin elfa mujer mercader de rarezas CB 5) excéntrica comerciante de objetos ocultos, artesana, y colecciónista de historias y rumores

### ASENTAMIENTO 4

#### Yinyasmera

La astuta Yinyasmera es la dueña del Rincón del Ladrón, lo que la convierte en una de las propietarias de negocios más prominentes de la ciudad. El hecho de que también sea la líder del Club de las Águilas Pescadoras, el gremio de ladrones de Otari, sólo aumenta su influencia. Es leal a su ciudad y rara vez permite que sus ladrones atraquen a los lugareños, aunque los forasteros sí son un buen objetivo para sus estafas o robos. Los héroes que no temen salirse de la ley probablemente abren llamando la atención de Yinyasmera.

# Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

## GUÍA DEL JUGADOR

### LUGARES DE REUNIÓN

En el corazón de todo asentamiento hay cierto lugares de reunión, y Otari no es una excepción.

#### La Barrica del Cuervo

Un cartel sobre la puerta de este edificio de piedra de dos pisos representa a un grupo de cuervos borrachos encaramados a un barril agujereado. La Barrica del Cuervo es algo más que una taberna: es una cervecería y un santuario de Cayden Cailean, el dios de los héroes, la valentía y la cerveza. Su propietaria, Magiloy, es una pirata retirada que disfruta experimentando con nuevas bebidas. Siempre está buscando clientes entusiastas que prueben sus últimos brebajes.

#### El Rincón del Ladrón

El Rincón del Ladrón tiene varios propósitos en la ciudad: la gran estructura de madera funciona como puente sobre el río Osprey, como un lugar barato para conseguir una habitación para pasar la noche, y como una taberna bien conocida por servir el mejor marisco de la ciudad. Las trampillas del suelo de la taberna permiten el acceso directo al río para pescar, y los clientes más temerarios (o ebrios) a veces se pelean sobre estas aberturas para determinar quién es más fuerte y cuál cae al agua. El ático del edificio sirve como sede del gremio de ladrones de Otari, el Club de las Águilas Pescadoras, cosa que quizás sea el secreto peor guardado de la ciudad, como demuestra el propio nombre del edificio.

#### Pescadería de Otari

Todas las noches, desde una hora antes de la puesta del sol hasta una hora antes de la medianoche, Tamly Tanderveil abre la planta baja de la principal pesquería de la ciudad a marineros, trabajadores y viajeros, ofreciéndoles un lugar cómodo y acogedor donde reunirse para jugar y pasar el rato. Se ofrece un pequeño menú para aquellos que deseen tomar bebidas o aperitivos mientras juegan aquí, cuya recaudación Tamly suele devolver en forma de concursos y premios en metálico en varios torneos de juego improvisados.

#### Guarnición de Otari

El cuartel general de la Guardia Otari es un robusto edificio de piedra del que cuelgan estandartes verdes y blancos que hacen juego con los uniformes de los guardias. Estos guardias mantienen la paz en la ciudad y patrullan los caminos de los alrededores para asegurarse de que permanezcan libres de bandidaje y problemas. También hacen las veces de bomberos de la ciudad.

#### El Pez Roca Ruidoso

A pesar de su nombre, el Pez de Roca Ruidoso es la más tranquila y pintoresca de las tabernas de Otari. Su cartel representa un pez roca con las aletas levantadas en pose de boxeo, pero en el interior, el comportamiento tranquilo de los clientes de la taberna podría hacer que alguien se preguntase si es la única taberna del Mar Interior que nunca ha albergado una pelea de bar. El actual propietario del Pez Roca es una digna enana llamada Brelda Venkervale, una estoica mujer de negocios que se hizo cargo del bar después de que su hijo, Lasda -el propietario anterior- desapareciera sin dejar rastro. Ella sigue buscando información sobre su hijo desaparecido, convencida de que aún vive.

#### MARCAS DEL TERRENO

Tanto si se llega por mar como por tierra, Otari tiene varios puntos de referencia distintivos que todo el mundo conoce en la ciudad. Incluso los recién llegados al asentamiento aprenden pronto a orientarse por estas estructuras.

#### Biblioteca de la Flor del Alba

El mayor templo de Otari está construido en el borde más occidental de la ciudad, sobre una plataforma elevada que, sin embargo, está muy por debajo de la cima del acantilado. El enclave donde se ubica le permite captar los rayos del sol naciente, que su cúpula central transforma en un brillante testamento a Sarenrae, la diosa del sol, al menos cuando el cielo está despejado.

Aunque está dedicada principalmente a Sarenrae, la Biblioteca de la Flor del Alba acoge a todas las religiones no malignas. Las dos alas del edificio contienen sendos santuarios, y el centro alberga una amplia gama de libros, incluyendo historias, sátiras, libros de texto y mapas de innumerables lugares emocionantes.



### La Rueda del Gigante

Esta imponente noria es un verdadero espectáculo para la vista. Con un diámetro de 30 pies (9 metros), la inmensa rueda de madera genera el par de fuerza necesario para accionar un aserradero mecanizado y girar una cinta que transporta los troncos cortados. La Rueda del Gigante ha pertenecido a la familia Menhemes durante generaciones, pero no es utilizada exclusivamente por el molino de Otari. Las otras dos empresas madereras pagan por usar la noria, lo que permite a Oseph mantener un ojo sobre su competencia. El constante ruido del rechinar de la rueda compite con el ruido de las sierras y el traqueteo de la rampa de carga. Por la noche, el trabajo del molino puede oírse por toda la ciudad.

El funcionamiento diario de la Rueda del Gigante y su molino recae en su capataz, el ex-gladiador lleno de cicatrices de nombre Klorte Hengus. En su juventud, Klorte se hizo un nombre como gladiador en una metrópolis lejana, luchando con hachas en sus dos manos, y conocido como el "Leñador". El adusto Klorte considera que ese pasado violento ha quedado atrás y no percibe ironía alguna en el hecho de que ahora trabaje para leñadores de verdad.

### Canal de carga

Este largo canal envía agua desviada del río Osprey y la madera de la Rueda del Gigante hasta cientos de metros al sur, hasta el puerto para allí facilitar su carga en los barcos. La rampa de carga ha sido durante mucho tiempo una atracción para los jóvenes locales que disfrutan "bajando por la rampa" desde la cima del acantilado hasta el puerto más abajo, pero Klorte vigila que no se hagan estas estupideces.

### Estanque de anillos de piedra

Un total de dos docenas de piedras erguidas, todas de exactamente 12 pies de altura, se alzan como centinelas alrededor de la orilla de un estanque poco profundo. El lugar suele estar ocupado por educados pero distantes peregrinos de Desna (patrona de los viajeros) o de Gozreh (patrón de la naturaleza). Una amable sacerdotisa de la naturaleza llamada Worliwynn reside de forma permanente allí, y ayuda a los leñadores a trabajar en armonía con la naturaleza.

### BIENES Y SERVICIOS

Los héroes necesitan equipo de calidad para sus aventuras, por lo que tu grupo podría buscar hacer algunas compras mientras están en Otari. Las siguientes tiendas pueden servir como algo más que lugares para que los

héroes gasten sus riquezas ganadas con esfuerzo; sus propietarios son personas interesantes que pueden ayudar a los héroes de otras maneras.



Brelda Venkervale

### Cuchillas para Calados

La principal herrería de la ciudad se especializa en la fabricación de sierras, hachas y otras herramientas utilizadas en el comercio de la madera, pero los hábiles herreros producen también aquí armaduras, armas y escudos de calidad. El propietario de Cuchillas para Calados es un hombre misántropo llamado Carman Rajani, que está igual de contento de vender una espada para partir un monstruo que un hacha para derribar un árbol. Desciende de uno de los fundadores de Otari y se cree merecedor de un mejor trato por parte de la gente del pueblo de lo que su conducta hosca le hace merecer.

### La Barrica del Cuervo

La propietaria de esta cervecería, Magiloy, crea pociones mágicas además de deliciosas (aunque a veces cuestionables) bebidas; tu DJ tendrá información sobre qué tipo de dudosas pociones y bebidas pueden estar a la venta durante una visita. Magiloy puede reservar pociones especiales o buenos tratos para aquellos que le consigan ingredientes raros o para los que detengan las ocasionales trifulcas de barra de bar en la taberna.

### Biblioteca de la Flor del Alba

El mayor templo de Otari contiene algo más que libros comunes; los clérigos también venden pergaminos, varitas y armas mágicas. Fiel a su reputación de ser inusualmente informada, la suma sacerdotisa Vandy Banderdash a menudo puede aconsejar a los visitantes el pergamo o el arma que necesitan.

### Entregas Gallardas

Oloria Gallarda es una ciudadana de séptima generación de Otari y propietaria del servicio de entrega más rápido y fiable de la zona. Oloria probablemente pueda adquirir cualquier cosa que los héroes necesiten y que no puedan encontrar en Otari, aunque el precio de esos pedidos puede ser elevado.

### Historias extrañas

El mago Morlibint se especializa en ficción fantasiosa, pero él y su marido también venden libros de texto, enseñando herramientas y pergaminos. Morlibint es increíblemente culto y puede ayudar a los héroes a descifrar tomos en antiguos o inusuales idiomas que puedan encontrar en sus aventuras. Compra con entusiasmo los libros raros que los héroes encuentren en sus aventuras,

# Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

## GUÍA DEL JUGADOR

### LA GUARDIA DE LA ROSA

Un grupo de aventureros que se dio a conocer en Absalom, la Guardia de la Rosa acabó con la villana Belcorra Haruvex y fundó la ciudad maderera de Otari. Hoy en día, la gente de Otari sigue respetando y honran a la Guardia de la Rosa en el Día del Fundador, el 3 de Desnus.

La Guardia de la Rosa estaba formada por los siguientes héroes.

**Aesephna Menhemes:** Aesephna era la sanadora del grupo. Era una clériga de Erastil que siempre estuvo más cómoda en los pueblos pequeños que en las grandes ciudades.

**Otari Ilvashti:** Otari, el pícaro del grupo, era un optimista que mantenía a los demás esperanzados con su encanto y su humor, incluso en los momentos más oscuros.

**Vol Rajani:** Vol era la guerrero del grupo, una espadachina capaz y racional que afirmaba ser una exiliada de la realeza de Nidal.

**Zarmavdian:** El mago del grupo era un adivino cultivado que perseguía extravagantes teorías de la conspiración y de saber ocultista.

y objetos mágicos. Wrin es ciertamente peculiar, ya que ve amenazas en cada esquina y verdades en las constelaciones en el cielo, pero está ansiosa por conocer a los aventureros y mostrar aventureros y mostrarles las numerosas baratijas mágicas de su colección.

### LUGARES PELIGROSOS

Incluso un pueblo tan pequeño y confortable como Otari tiene su cuota de lugares peligrosos en sus alrededores que muchos lugareños saben que deben evitar.

#### Torreón de Luz Mortecina

A una media hora de camino al norte de Otari hay un extenso pantano llamado Pantano Brumoso. El Torreón de Luz Mortecina, en ruinas, se encuentra en su interior, cubierto de musgo e invadida por las alimañas. Durante las últimas generaciones, exploradores llenos de esperanza han husmeado en las ruinas, pero son generalmente consideradas inseguras y totalmente abandonadas hoy en día. La característica más misteriosa del Torreón de Luz Mortecina es un faro que se eleva sobre las ruinas, curiosamente alejado de la costa. La luz del faro no ha brillado nunca hasta ahora, que nadie recuerde, pero sin embargo hay una vaga inquietud sobre esta estructura en Otari: si su inquietante luz brilla, algo siniestro se ha debido de poner en marcha.

#### Cementerio de Otari

En lo alto del acantilado sobre la Biblioteca de la Flor del Alba, el Cementerio de Otari contiene mausoleos en ruinas y arboledas de árboles sin hojas. Pocos entran en este antiguo cementerio aparte de los acólitos que lo cuidan, ya que su acceso es difícil, a pesar de que se cierne sobre la ciudad. Rumores de muertos vivientes que acechan en el cementerio por la noche persisten entre los habitantes más supersticiosos de Otari.

#### Las tierras interiores de Otari

Las antiguas colinas y bosques que rodean Otari han estado habitados desde mucho antes de que existiera la ciudad. Se dice que fortalezas caídas de supuestos señores de la guerra, túmulos húmedos repletos de muertos vivientes, y cuevas llenas de monstruos y tesoros olvidados se encuentran a pocas horas de camino de Otari.

con la esperanza de revenderlos sacando beneficio (después de leerlos, por supuesto).

### Mercado de Otari

El mercado de Otari, que es en parte un mercado agrícola al aire libre y en parte un cabaña de madera que sirve de puesto comercial, el mercado de Otari es un punto de venta de bienes básicos. Los artículos disponibles incluyen todo el equipo aventurero, armaduras ligeras y armas sencillas. El propietario del mercado es el adusto y sin sentido del humor Keeleno Lathenar. Keeleno paga generosamente por las pieles de lobo, ya que un monstruo parecido a un lobo mató a su esposa hace años, y espera poder adquirir algún día la piel de su asesino.

### Las maravillas de Wrin

Este extraño edificio abovedado está siempre abierto. La propietaria, Wrin Sivinx, vende equipo aventurero

### LEER OBJETO

#### ADIVINACIÓN

**Tradiciones** ocultista

**Lanzamiento** ♦♦ somático, verbal

**Alcance** toque; **Objetivos** 1 objeto

Colocas una mano sobre un objeto para conocer una información sobre un evento emocional que haya ocurrido y que involucra al objeto en la última semana, determinado por el DJ. Si lanzas leer objeto sobre el mismo objeto varias veces, puedes: o concentrarse en un solo evento para obtener piezas adicionales de información sobre ese evento, o ganar una porción de información sobre otro evento emocional en el marco de tiempo aplicable.

**Aumentado** (2<sup>o</sup>) Puedes obtener información sobre un acontecimiento que haya ocurrido en el último mes.

**Aumentado** (4<sup>o</sup>) Puedes obtener información sobre un acontecimiento que ocurrió en el último año.

**Aumentado** (6<sup>o</sup>) Puedes obtener información sobre un acontecimiento que ocurrió en la última década.

**Aumentado** (8<sup>o</sup>) Puedes obtener información sobre un acontecimiento que ocurrió en el último siglo.

**Aumentado** (9<sup>o</sup>) Puedes obtener información sobre un acontecimiento que ocurrió a lo largo de toda la historia del objeto.

### MANTO DE ESTRELLAS

### CONJURO 6

#### ILUSIÓN

**Tradiciones** ocultista, primigenia

**Lanzamiento** ♦♦ somático, verbal

**Tirada de Salvación** Voluntad; **Duración** 10 minutos

Un fluido manto de oscuridad total te cubre, lleno de una luz como de estrellas lejanas. Te transmite la quietud del cosmos, concediéndote un bonificador +2 de estado a las pruebas de Esconderte y Moverse furtivamente. Cuando estás en el exterior bajo un cielo nocturno estrellado, también serás invisible mientras permanezcas quieto. Cuando te mueves bajo un cielo nocturno estrellado, en su lugar obtienes ocultación.

Mirar demasiado de cerca las estrellas puede desorientar. Cualquier criatura que termine su turno adyacente a ti debe intentar una salvación de Voluntad; esto es un efecto mental y visual.

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

**Fallo** La criatura queda deslumbrada hasta el final de su siguiente turno.

**Fallo crítico** La criatura queda confusa y deslumbrada hasta el final de su próximo turno.

### PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs and Robert G. McCreary

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Director of Visual Design • Sarah E. Robinson

Director of Game Development • Adam Daigle

Organized Play Managing Developer • Linda Zayas-Palmer

Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein,

Patrick Renie, and Jason Tondro

Starfinder Lead Designer • Joe Pasini

Starfinder Senior Developer • John Compton

Pathfinder Society Developer • Thurston Hillman

Starfinder Society Developer • Jenny Jarzabski

Design Manager • Mark Seifter

Pathfinder Lead Designer • Logan Bonner

Designers • James Case and Michael Sayre

Managing Editor • Leo Glass

Senior Editors • Avi Kool and Lu Pellazar

Editors • Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Ianara Natividad, and Kieran Newton

Managing Art Director • Sonja Morris

Art Directors • Kent Hamilton, Kyle Hunter, and Adam Vick

Senior Graphic Designer • Emily Crowell

Graphic Designer • Tony Barnett

Director of Brand Strategy • Mark Moreland

Paizo CEO • Lisa Stevens

President • Jeffrey Alvarez

Chief Creative Officer • Erik Mona

Chief Financial Officer • David Reuland

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Project Management • Glenn Elliott

Project Coordinator • Lee Rucker

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Director of Licensing • John Feil

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Social Media Producer • Payton Smith

Customer Service & Community Manager • Sara Marie

Organized Play Manager • Tonya Wolridge

Organized Play Associate • Alex Speidel

Accountant • William Joreby

Accounting & AP Specialist • Eric Powell

Finance Operations Specialist • B. Scott Keim

Human Resources Generalist • Devinne Caples

Director of Technology • Raimi Kong

Web Content Manager • Maryssa Lagervall

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Katina Davis

Customer Service Team • Rian Davenport, Keith Greer, Logan Harper,

Samantha Phelan, and Diego Valdez

Logistics Coordinator • Kevin Underwood

Warehouse Manager • Jeff Strand

Warehouse Team • Mika Hawkins, James Mafi, and Heather Payne

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Levi Steadman, Josh Thornton, and

Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artwork, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Game Content:** Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Abomination Vaults Player's Guide © 2021, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Abomination Vaults, the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Printed in China.

# Bóvedas de la Abominación

SEÑA DE AVENTURA

## GUÍA DEL JUGADOR