

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

por John Compton

Katapesh

0
2.000 PIES (600 M)



**AUTOR**

John Compton

TEXTOS ADICIONALES

Tim Nightengale y James L. Sutter

DESARROLLO

James Jacobs y Patrick Renie

JEFATURA DE DISEÑO

Logan Bonner

JEFATURA DE EDICIÓN

Leo Glass

REDACCIÓN

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

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MÁRGENES

Leonardo Borazio

ILUSTRACIONES INTERIORES

Olivier Bernard, Vlada Hladkova, Jason Juta, Artur Nakhodkin, Ricardo Padierna Silvera, Sandra Posada, Luis Salas Lastra y Brian Valeza (Gunship Revolution)

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECTOR CREATIVO

James Jacobs

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Gabriel Waluconis

EDITOR

Erik Mona

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

Joaquim Dorca

EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Dídac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISOR

Luis Miguel Rebollar

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 19434-2021



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

**SENDA DE AVENTURAS 5 DE 6****Contra la Tríada Escarlata****Contra la Tríada Escarlata**

por John Compton

Capítulo 1: Buscando la ciudad del comercio	4
Capítulo 2: La triple muerte	16
Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja	50

Ecología del misterio sortilego

por John Compton

Las aiudara perdidas

por James L. Sutter

Caja de herramientas de la aventura

por John Compton y Tim Nightengale

Objetos de Katapesh	77
Envenenadores de Katapesh	78
Compañeros de Katapesh	80
Arquetipo del guardia de céfiro	81
Aluum	82
Calikang	84
Daimonion, crucidaimonion	85
Demonio, nálfeshni	86
Diablo, cornugón	87
Engendro de Xotani	91
Misterio sortilego	90
Icor inmortal	88
Solífugo	89
Uri Zandívar	92



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

DEVIR



CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Contra la Tríada Escarlata..... 4

Los PJs abren el Portal del Ocaso y aparecen cerca de Descubrellano, un pueblo katapeshino atacado por un clima sobrenatural y unas bestias terroríficas.

Capítulo 2: La triple muerte..... 16

Los PJs deben derrocar a la Tríada Escarlata en Katapesh y destruirla de una vez por todas. Sin embargo, la Tríada goza de la protección oficial de la ciudad, y solo desmantelando las conexiones políticas de sus enemigos, pueden los PJs enfrentarse directamente a los villanos.

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja... 50

La Tríada Escarlata se pone a la defensiva al cambiar el clima político. Los PJs deben atacar la base de operaciones de la organización antes de que sus agentes destruyan las pruebas clave o, peor aún, eliminen a los rehenes clave.

ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE

El Capítulo 2 de esta aventura presenta una extensa sección en la que los PJs llevarán a cabo actividades de tiempo libre para perjudicar a la Tríada Escarlata en la ciudad de Katapesh. Estas actividades de tiempo libre se resumen a continuación: considera compartirlas con tus jugadores cuando dé comienzo el Capítulo 2.

Crear conexiones: establecer amistades y contactos entre los líderes de la ciudad.

Obtener ingresos: ganar dinero extra utilizando tus habilidades.

Organizar un evento: ser el anfitrión de un acontecimiento especial para reafirmar tu reputación.

Influir en un gremio: ganar influencia con uno de los poderosos gremios de Katapesh.

Investigar a la Tríada Escarlata: buscar pistas sobre la Tríada Escarlata.

Retar a duelo: generar expectativas para una futura batalla en la arena de Katapesh.

Buscar objetos inusuales: buscar ese algo especial a la venta en los mercados.

RITMO DE AVANCE

Contra la Tríada Escarlata está diseñada para cuatro personajes.

15 Los PJs deberían comenzar esta aventura en el 15.^º nivel

16 Los PJs deben estar en el 16.^º nivel al terminar con el golpe en el Capítulo 2.

17 Los PJs deberían estar en el 17.^º nivel antes de comenzar el Capítulo 3.

Los PJs deberían alcanzar el 18.^º nivel al concluir la aventura.



Entre las tormentas y el caos que precedieron la muerte de Aroden, Mengkare descubrió que Promesa requería cada vez mayores cantidades de su atención, orientación y protección. Incapaz de reclutar por sí mismo a los nuevos talentos necesarios para su Gloriosa Empresa, buscó a otros que pudieran buscarlos por el mundo. La Tríada Escarlata se convirtió en su respuesta, un grupo de mercaderes con sede en Katapesh con las habilidades y la infraestructura necesarias para desempeñar el papel de cazatalentos. Eso fue precisamente lo que hizo la Tríada Escarlata durante décadas, seguir operando bajo la apariencia de un gremio de mercaderes, mientras cada año transportaba hasta Hermea al menos a una docena de individuos excepcionales y voluntarios. Solo los enigmáticos Amos del Pacto de Katapesh tenían una idea del verdadero propósito de la Tríada Escarlata, y una mezcla de cortesía profesional y de sobornos financieros aseguraban que nunca analizaran profundamente la operación.

Sin embargo, a medida que la población de Promesa creció, disminuyó la necesidad de Mengkare de sangre nueva. Poco a poco, redujo su apoyo a la Tríada Escarlata y cada vez le pedía menos reclutas al año. Sin embargo, la organización se había acostumbrado a décadas de riqueza por lo que, en el 4690 RA, su nuevo líder, Uri Zandívar, tomó la audaz decisión de aplicar las habilidades de captación de la Tríada Escarlata a un nuevo oficio: la esclavitud. Le resultó fácil mantener oculto el papel como esclavistas de la Tríada Escarlata al dragón, gracias a la colaboración de Emaliza, la hermana de Uri, que trabaja en el consejo de Mengkare.

Durante casi treinta años, el éxito de la Tríada Escarlata ha estado en el filo de la navaja, porque Zandívar sabe que detrás de la metodología pragmática de Mengkare hay un dragón que aborrece la esclavitud, tanto por sus dos encuentros con el *orbe de los dragones de oro* como por sus principios morales. Asimismo, Zandívar sabe que

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

**Ecología del
misterio
sortilegio**

**Las ayudara
perdidas**

**Caja de
herramientas
de la aventura**

CAPÍTULO 1 RESUMEN

Cuando los PJs abren el siguiente portal en el Anillo de Alseta, aparecen en una feroz tormenta de arena en Katapesh. Después de ayudar a los gnomos del pueblo de Descubrellano a soportar la tormenta de arena y derrotar a su origen sobrenatural, los PJs por fin se dirigen a enfrentarse a la Tríada Escarlata en su ciudad natal.

Mengkare es un dragón extraordinariamente poderoso que no duda en incinerar a quienes considera traidores o inmorales. Afortunadamente para Uri, la Tríada Escarlata casi ha completado dos herramientas distintas para disuadir a Mengkare en caso de que alguna vez se entere de sus abusos. En primer lugar, la Tríada Escarlata ha utilizado su riqueza y conexiones para hacerse con más de la mitad de los fragmentos del *orbe de los dragones de oro* destruido (el más reciente ha sido un fragmento que pertenecía al dragón de magma Veshumirix), con la que los expertos de la operación casi han conseguido reparar una versión funcional del artefacto original. En segundo lugar, ha conseguido muchas de las llaves de los portales conectados al Anillo de Alseta. Sintonizando cuidadosamente los portales, Uri Zandívar y sus lugartenientes creen que pueden liberar al cataclísmico espíritu de Dahak y aprovechar esta amenaza de destrucción mutua para mantener a Mengkare a raya.

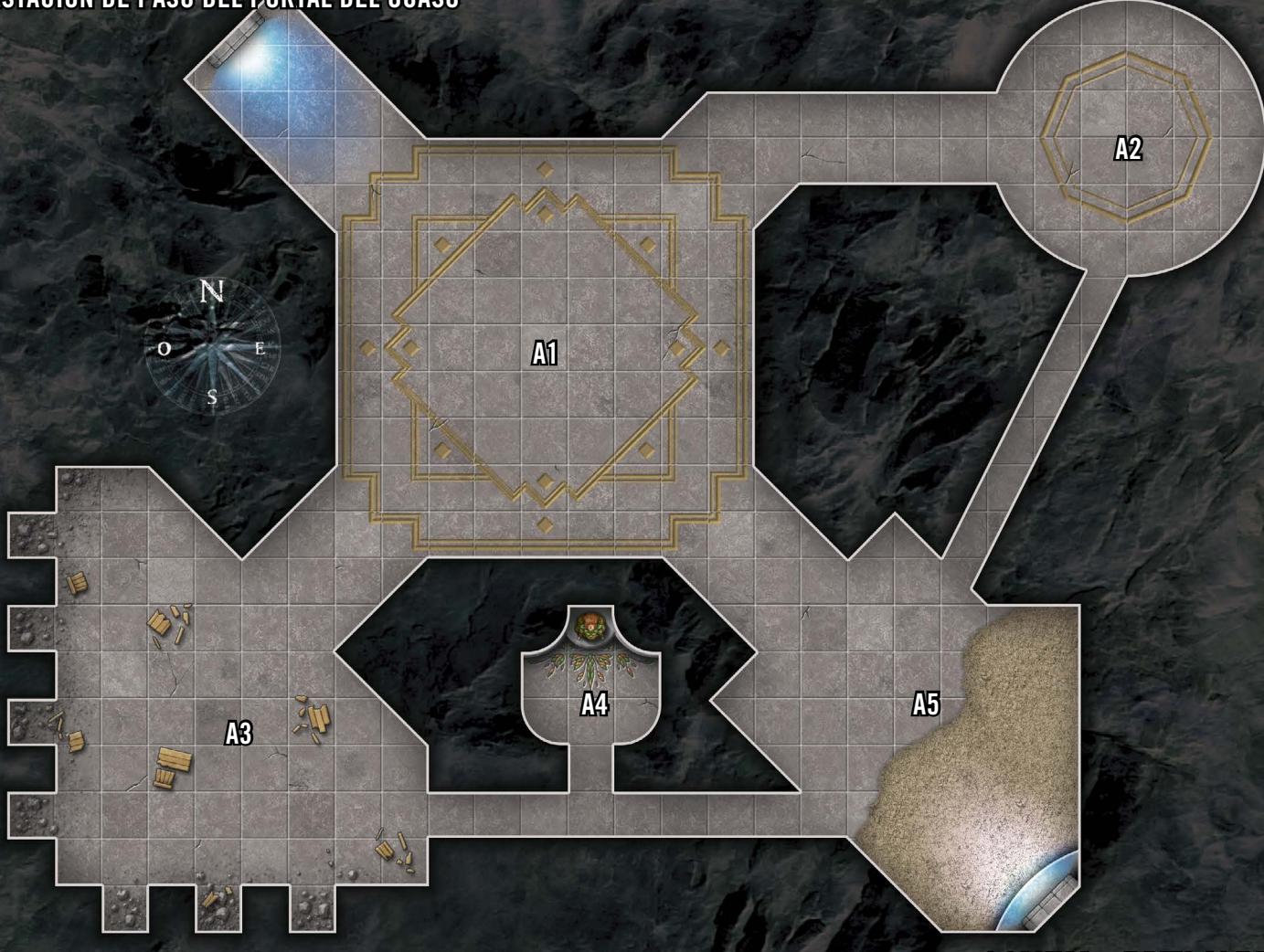
Sin embargo, recientemente, dos sucesos han puesto en peligro sus operaciones. Con la abolición de la esclavitud en varias naciones en los últimos años (incluidas Absalom, Ravouen y Vidrian), muchos de los clientes más importantes de la Tríada Escarlata han sido expulsados del comercio y los mercados están cerrados. Y quizás lo más preocupante sean los PJs, que han estado recuperando sistemáticamente las llaves de los portales del Anillo de Alseta y derrotando a líderes menores de la organización. Con sus dos subcomandantes favoritos, Laslunn e Ilssrah, fuera de servicio y las llaves de los portales que protegían en manos de los PJs, Uri se siente cada vez más acorralado. Ahora, se aferra a la llave del último portal (y la más importante), que abre el camino a Promesa, y dedica gran parte de los recursos de la Tríada Escarlata a completar las reparaciones del *orbe de los dragones de oro*, con la esperanza de completarlo pronto para obtener el control sobre Mengkare y, por lo que puede apostar, una poderosa arma con la que derrotar a los PJs.

Estación de paso del Portal del Ocaso

Cerca del final de la anterior aventura, los PJs consiguieron el *cincel guía*, la llave del portal requerida para abrir el Portal del Ocaso. También han derrotado a más agentes de la Tríada Escarlata y deberían estar listos para abrir el penúltimo portal y llevar la lucha hasta los esclavistas. Dales tiempo a los PJs para realizar actividades de tiempo libre en Breachill antes de abrir el Portal del Ocaso; los acontecimientos de esta aventura comienzan cuando lo atraviesan hacia Katapesh. Si los PJs no están motivados para atravesarlo, siéntete libre de hacer que un PNJ en el que confíen se lo sugiera. También puedes usar los resultados de los conjuros de adivinación que lancen los PJs para alentártolos a abrirlo.

Igual que muchos otros portales relacionados con el Anillo de Alseta, el área entre el lado de Isger del Portal del Ocaso y su otro lado en Katapesh está compuesta por una serie extraplanaria de salas: la estación de paso del Portal del Ocaso. Esta estación está intacta, pero, como las otras, no ha recibido visitas en miles de años. El Portal del Ocaso está decorado con imágenes de ciervos retorciendo ante el sol poniente, fue el último de los portales de Candalaron construidos en el Anillo de Alseta. Esto es evidente para un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 34, por la calidad del portal exterior, que revela un nivel de destreza mayor en las tallas y la escultura del portal, un desarrollo apropiado, considerando la dedicación del Portal del Ocaso a Findeladlara, la diosa élfica de la arquitectura y el arte. Originalmente, el interior de la estación de paso fue ideada para que sirviera como monumento a la arquitectura y las obras de arte élficas, pero los milenarios de proximidad a la manifestación de Dahak han dado a la decoración y a los guardianes una malignidad destructiva que se manifiesta como una gran multitud de criaturas y peligros.

ESTACIÓN DE PASO DEL PORTAL DEL OCASO



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Con el *cincel guía* que recuperaron de manos de Aguamiel de brasa en *Fuegos de la Ciudad Embrujada* en la mano, los PJs pueden abrir fácilmente la entrada exterior, provocando que la piedra del interior del Portal del Ocaso se vuelva brumosa, brille suavemente y luego se hunda en el suelo, como un ocaso sobre un horizonte brumoso, que brinda acceso al área A1.

Las salas del interior de la estación de paso del Portal del Ocaso tienen 15 pies (4,5 m) de altura en las paredes, con techos delicadamente arqueados que alcanzan una altura de 20 pies (6 m) en el centro. Las paredes son de piedra labrada, aliada mágicamente y decoradas con frisos tallados poco profundos, frescos que se desvanecen o intrincados mosaicos que consisten en miles de azulejos cortados con precisión. Todo el lugar irradiia una tenue luz, como si estuviera iluminado por el ocaso, pero no hay una fuente obvia de la iluminación.

A1. GALERÍA DEL INGENIO ÉLFICO BAJO 15

Esta amplia antecámara presenta cuatro imponentes frescos elaborados que representan a elfos creando diversas formas de arte: danza, música, escultura y artesanía en metal. Cuatro arcos conducen

desde las esquinas de la sala hacia otras cámaras, y sobre cada uno se alza la forma esculpida de una imponente mujer élfica con una mano alzada hacia el techo y la otra empuñando un elegante bastón.

Esta antecámara es una celebración del arte élfico. Con una prueba de Artesanía o de Religión CD 29 para Recordar Conocimiento, un PJ discierne que los cuatro murales representan cuatro de los oficios élficos tradicionales asociados con la diosa élfica Findeladlara (la diosa del arte, la arquitectura y el crepúsculo) representada sobre cada uno de los arcos, además de determinar que la artesanía en metal ilustrado incluye el forjado de mithril.

Criaturas: los elfos intrincadamente pintados no son solo obras de arte de valor incalculable: cuatro de ellos son poderosos guardianes creados por los constructores de la estación de paso que han sido infundidos con intenciones asesinas por la influencia impía de Dahak. Cuando un PJ intenta entrar en las áreas A2 a A5 o si algún PJ daña las obras de arte, un elfo de cada uno de los cuatro murales se anima y se libera de las imágenes, creciendo dramáticamente en el proceso y adoptando una forma tridimensional. Cada uno de estos funciona como un gólem de piedra de élite que ataca de inmediato.

GÓLEMS DE PIEDRA DE ÉLITE (4)

Bestiary 6

Iniciativa Percepción +19

CRÍATURA 12**A2. ARTE SIN FIN****MODERADO 15**

El muro de esta cámara forma un mural ininterrumpido de la esperanza de vida élfica, que avanza cronológicamente desde el amanecer y la infancia hasta el crepúsculo y la vejez, a la noche y la muerte.

Este mural no es más que uno de docenas, cada uno pintado adrede encima del otro en homenaje a la eternidad del arte, construyendo simbólicamente sobre los logros de las generaciones pasadas para crear maravillas modernas. El resultado es una pared cubierta con más de un pie (0,3 m) de pintura.

Peligro: Findeladlara alienta a sus seguidores a crear arte al estilo tradicional de los elfos, tanto como testimonio de los actos de sus antepasados como para guiar a las generaciones futuras. Sin embargo, este homenaje cíclico ha adquirido una naturaleza obsesiva y embrujada después de milenarios de proximidad al mal de Dahak.

ENVEJECIMIENTO ÉLFICO SIN FIN**PELIGRO 17**

APARICIÓN COMPLEJO MÁGICO

Sigilo +33 (maestro)

Descripción Un mural embrujado fascina a los personajes y les drena rápidamente la vitalidad.

Inutilizar Ocultismo CD 38 (maestro) o Religión CD 38 (maestro) para calmar a las energías inquietas y contener a la aparición durante 1 hora; un éxito crítico desactiva la aparición de forma permanente.

CA del cuadro 20; Fort +13, Ref +5

Dureza del cuadro 15; PG del cuadro 30 por casilla (se deben destruir 6 casillas para inutilizar la aparición); **Inmunidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidades a objetos

Destello realista (adivinación, ocultismo) **Desencadenante** Una criatura viva examina el mural o entra en la sala; **Efecto** La aparición se activa y tira iniciativa.

Rutina La aparición atrae a las criaturas al área A2 con Cautivar. Cualquier acción que no haya usado para Cautivar se usa para drenar a una criatura viva en la sala con Vivir mil vidas.

Cautivar (incapacitación, encantamiento, hechizar, mental, ocultismo) El ligero movimiento de las imágenes obliga a una criatura a menos de 30 pies (9 m) de la sala a entrar en ella. La criatura intenta una salvación de Voluntad CD 38.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo debe gastar todas sus acciones en su próximo turno dirigiéndose a la habitación y, luego, queda paralizado hasta el final de su próximo turno.

Fallo crítico Igual que un fallo, pero el objetivo también queda aturdido 1.

Vivir mil vidas (mental, ocultismo) La aparición provoca que una criatura viva en la sala experimente una vida élfica completa,

soportando cada herida, desgracia, pérdida y consecuencia de envejecer siglos en cuestión de segundos. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 38.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda fatigado.

Fallo El objetivo queda drenado 1 (o su valor de drenado aumenta en 1, hasta un máximo de drenado 3) y queda paralizado hasta el final de su próximo turno.

Fallo crítico Igual que un fallo, pero el objetivo también queda condenado 1 (o su valor de condenado aumenta en 1).

Rearme La aparición continúa su rutina hasta que no haya objetivos a menos de 30 pies (9 m) de la sala. Luego se rearma en el transcurso de 1 minuto y puede volver a activarse.

Tesoro: apoyado contra la pared sudoeste hay un *bastón de mithril +2 de golpe mayor*, tradicionalmente heredado de un administrador de esta área a otro

A3. ALOJAMIENTO TEMPORAL

Esta sala vagamente triangular proporcionaba camas, comida y alojamiento para los elfos que viajaban por el Anillo de Alseta. Ahora los siete nichos solo contienen los frágiles fragmentos de lo que antaño fueron camas, y los restos polvorrientos de mesas, cuencos y ollas de comida yacen esparcidos por la sala.

A4. SANTUARIO DE FINDELADLARA

Esta pequeña capilla alberga una estatua pulida de granito y oro de una espléndida mujer élfica vestida con túnicas arcaicas, que empuña un bastón y señala con el dedo extendido hacia el cielo como si trazara una imagen. A lo largo de los laterales de la sala hay decenas de tarros, cepillos, cinceles, carboncillos y otros materiales de arte.

Tesoro: la estatua representa a Findeladlara. Los materiales de arte corresponden a una amplia gama de oficios y han sido preservados por la débil presencia divina de la capilla. En conjunto, los materiales mágicamente preservados valen 1.100 po. Entre ellos también se encuentra un *pergamino de presencia abrumadora*.

A5. SALIDA DE LA SALA**BAJO 15**

Un arco de piedra con imágenes de la puesta de sol sobre un desierto se encuentra en un nicho curvo, con montones de arena dorada esparcidos varios metros alrededor de su base.

La forma irregular de esta sala proporcionaba espacio para que grupos más grandes se reunieran, entraran y salieran de la *aiudara* hacia el sureste con facilidad. Sin embargo, la *aiudara* ha estado funcionando mal ocasionalmente durante milenarios, absorbiendo pizcas de arena del otro lado del portal en Katapesh y arrojándolas aquí. La mitad sureste de la sala está ahora enterrada en una duna

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

Ecología del
misterio
sortilegio

Las *aiudara*
perdidas

Caja de
herramientas
de la aventura



de guijarros y arena de aproximadamente 2 pies (0,6 m) de profundidad que actúa como terreno difícil.

El arco de piedra en sí es la salida del Portal del Ocaso. Cuando el *cincel guía* entra en contacto con su piedra, el portal se desvanece, pero no proporciona acceso inmediato a la nación de Katapesh; procede con Una visión desolada a continuación cuando los PJs lo atravesen.

Criatura: junto con la arena, el portal trajo sin querer un poderoso elemental de tierra conocido como un zaramuun. Después de inspeccionar su nuevo hogar, se instaló en la creciente pila de arena y se escondió allí usando su Poder de duna. Espera a que los PJs se acerquen lo suficiente como para arrebatar a una víctima, después de lo cual lucha a muerte.

ZARAMUUN

Bestiario, pág. 339

Incitativa Percepción +30

CRÍATURA 16

UNA VISIÓN DESOLADA

EXTREMO 15

Agitada en primer lugar por los movimientos de los sectarios y cada vez más irritada por los viajes de los PJs a través del anillo, la manifestación de Dahak atrapada en el interior de la red de portales está cada vez más ansiosa por escapar. Cada vez que los PJs usan un portal del Anillo de Alseta, la manifestación forcejea contra su debilitada prisión y, llegados a este punto, ha ganado un grado limitado de control sobre el espacio entre las *aiudara*. Esto no le otorga mucha capacidad para dañar permanentemente a los viajeros, pero le permite estirar este espacio y retrasar la transposición de un viajero. Esto le da a la manifestación de Dahak la oportunidad de burlarse de los PJs con promesas de la destrucción que se producirá en el transcurso de tres breves escenas: devastación, provocación y confrontación. Durante cada escena, los PJs tienen la oportunidad de combatir sucesos apocalípticos, y cada escena tiene diferentes condiciones para lo que se considera resistir con éxito. Cuantas más escenas superen con éxito los PJs, mayor será la ventaja que tendrán contra la manifestación de Dahak al comienzo de Promesas incumplidas.

Devastación: cuando los PJs salen de la estación de paso del Portal del Ocaso, aparecen en medio de lo que parecen ser las ruinas incineradas de Breachill. Un volcán ha entrado en erupción bajo la Ciudadela Altaerein, destruyendo la fortaleza y bañando los alrededores con bombas de lava. Los edificios favoritos de los PJs están en llamas, muchos con PNJs clave atrapados tras puertas cerradas. Otras estructuras se han derrumbado sobre ciudadanos gravemente heridos, hay inocentes varados entre estrechos ríos de lava y los temblores han dañado los pocos refugios viables. Unos rayos rojos atraviesan constantemente la nube de cenizas del volcán y la masa turbulenta adopta la forma del rostro de Dahak.

Ya no hay salvación para la ciudad, pero los PJs tienen la oportunidad de salvar a sus amigos y vecinos. Cada PJ puede intentar una prueba de Acrobacias, Artesanía, Atletismo, Cultura de Breachill, Latrocínio o Medicina CD 36 para ayudar a rescatar a los habitantes vulnerables. A tu discreción, el uso de conjuros poderosos que podrían desviar un río de lava, crear un refugio sólido o curar a múltiples objetivos podría tratarse automáticamente como un resultado de éxito en una prueba de habilidad.

Cuenta el número de pruebas con éxito, cuenta cada éxito crítico como dos éxitos y reduce el número de éxitos en uno por cada fallo crítico. Si los PJs tienen éxito en una cantidad de estas pruebas que excede la mitad de la cantidad de PJs, superan con éxito esta escena, provocando la furia del dragón. Superen o no la escena, procede a Provocación.

Provocación: la apariencia dracónica de la nube de cenizas se funde en una forma semisólida y se sumerge en el suelo, estallando en un flujo piroclástico que nubla la vista. A través de esta tormenta de cenizas, los PJs pueden sentir periódicamente a Dahak dando vueltas a su alrededor mientras su tormenta de dragón causa estragos en el área circundante. Mientras los rodea, la manifestación provoca a los PJs, se burla de ellos asegurándoles que sus esfuerzos son inútiles, los invita a aceptar muertes rápidas y les promete un apocalipsis inminente.

Los PJs no tienen por qué aceptar las calumnias de fatalidad del dragón y pueden refutar sus afirmaciones con su propia ira, mentiras y esperanza. Del mismo modo, el conocimiento de Dahak y de los dragones puede ayudar a un PJ a analizar minuciosamente las afirmaciones de la manifestación y refutar sus profecías. Cada PJ puede hacer una prueba de Arcanos, Cultura de Dahak, Cultura de los dragones, Diplomacia, Engaño, Intimidación o Religión CD 36. Cuenta los éxitos y determina el éxito general de los PJs de la misma manera que en Devastación más arriba. Luego procede a la escena de Confrontación.

Confrontación: en respuesta a las refutaciones, la tormenta de dragón se derrumba sobre sí misma en una forma dracónica sólida que se alza por encima de los PJs. Esta es la Promesa del fuego, un fragmento del poder de Dahak. Promete agilizar las muertes de los PJs y se prepara para atacar. Si bien la Promesa del fuego tiene las estadísticas de un dragón rojo antiguo, la confrontación con ella no es una pelea real. La Promesa del fuego utiliza una prueba de Intimidación para determinar su iniciativa, y los PJs tienen exactamente una oportunidad de confrontarla y herirla antes de que ataque.

A su vez, la Promesa del fuego exhala fuego sobre todo el grupo, arrojando sobre los PJs una tormenta de arena de dolorosas cenizas. Los PJs no solo sufren el daño del arma de aliento del dragón, sino que los lanza desde la salida de Portal del Ocaso hasta Katapesh, incluso si un PJ evitó el daño con un éxito crítico en la salvación de Reflejos. Allí, ya está causando estragos una tormenta de

arena, lo que hace difícil discernir de entrada si los PJs todavía están atrapados en la visión de Portal del Ocaso o si se encuentran en otro lugar. El ataque del dragón termina efectivamente este encuentro, comenzando el encuentro Tormenta de arena de la página 10. Un PJ que muere debido a esta arma de aliento queda reducido a 1 Punto de Golpe y sufre el estado de condenado 1.

Para que los PJs resistan con éxito la manifestación, deben infingirle un total de 80 de daño antes de que actúe y los expulse de Portal del Ocaso. Por cada condición debilitante que los PJs le causen a la manifestación, trata a la criatura como si hubiera sufrido 10 puntos de daño, aunque podrías duplicar el daño efectivo infligido por estados especialmente graves (como drenado o inconsciente) o estados con valores altos (como asustado 4). Si los PJs logran la improbable tarea de acabar con la Promesa del fuego, ésta estalla y arroja los PJs de nuevo al mundo real (sin dañarlos). La manifestación de Dahak atrapada en el interior de la *aiudara* no morirá, pero esta derrota concederá una ventaja significativa a los PJs en la próxima aventura.

LA PROMESA DEL FUEGO

CRIATURA 19

Dragón rojo venerable (*Bestiario*, pág.114)

Incitativa Intimidación +37

Resolución: aunque los PJs no están en posición de derrotar a la manifestación de Dahak, su desafío puede herirlo e inquietarlo. A medida que el arma de aliento los empuja, la manifestación gruñe: "Esta no es más que la primera de muchas devastaciones. Dondequiera que vayáis, os seguirá mi furia". Ten en cuenta cuántos de los tres desafíos superaron con éxito los PJs y si lograron acabar con la Promesa del fuego antes de que pudiera atacar, anota esa información para usarla durante el primer capítulo de Promesas incumplidas.

Recompensa en PX: si los PJs logran superar uno de los tres desafíos, concédeles 60 PX. Si superan dos, concédeles 80 PX. Si superan los tres, concédeles 120 PX.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

La Promesa del fuego

DESCUBRELLANO



B5

B2

B3

B1

B4

Hacia Katapesch →

Portal del Ocaso ◆

1.000 PIES (300 M)

0

Tormenta de arena

La salida del Portal del Ocaso se encuentra cerca de Descubrellano, donde el muy erosionado arco se derrumbó hace mucho tiempo sobre el suelo polvoriento. Esta incómoda alineación provoca que quienes lo crucen tropiecen o incluso sean arrojados por la fuerza transferida de su partida, aterrizando inofensivamente a un lado de la abertura. A pesar de toda su erosión y daño aparente, el portal sigue siendo funcional. Su perfil enterrado lo ha mantenido oculto de quienes podrían reconocer su origen y, su exterior desgastado, ha convencido a los carroñeros de que no vale la pena desmantelarlo como materia prima.

La *aiudara* derribada se encuentra cerca de un obelisco de granito que se alza en la cima de una elevación cercana en las afueras de Descubrellano. Apoyados contra un lateral del obelisco se encuentran los restos, azotados por ráfagas de arena, de un gnomo muerto recientemente vestido con ropa de desierto. Junto al cadáver hay una pequeña cartera que contiene un odre, raciones para una semana y siete cartas dirigidas a varios grupos en la ciudad de Katapesch. Seis de estas son misivas preocupadas, dirigidas a familiares gnomos, y la séptima es una petición oficial de

ayuda de la Dueña del Zoco Satla Kivarn dirigida a los Amos del Pacto. Cada carta habla de las terribles tormentas de arena y los inquietantes lamentos que han estado asolando el pueblo de Descubrellano. El mensajero llegó a solo una milla ($1,6\text{ km}$) de la ciudad antes de buscar refugio en vano junto al obelisco, solo para ser descubierto y abatido por el creador de la tormenta de arena: un wéndigo de polvo. Con una prueba con éxito de Medicina CD 25, un PJ estima que el gnomo pereció hace aproximadamente 2 días por daños causados por una caída desde una gran altura.

La preocupación más inmediata para los PJs es la tormenta de arena que asola un área de aproximadamente 3 millas ($4,8\text{ km}$) de radio en torno a Descubrellano. Los fuertes vientos que levantan la arena a través del terreno, generalmente llano, reducen la visibilidad a unos 50 pies (15 m) (pausas periódicas permiten que los PJs detecten estructuras distantes antes de que se oculten de nuevo), ocultan a todas las criaturas, reducen a la mitad la velocidad de viaje y pueden derribar a las criaturas que vuelan (Acrobacias CD 30 para Maniobra en vuelo). Cada 10 minutos que un PJ pasa a la intemperie, debe hacer una

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

**Ecología del
misterio
sortilegio**

**Las ayudara
perdidas**

**Caja de
herramientas
de la aventura**

salvación de Fortaleza CD 29; el fallo indica que el PJ queda debilitado por la arena abrumadora y se le impone un penalizador -2 por circunstancia a todas las pruebas mientras permanezca en la tormenta y cada 10 minutos adicionales a partir de entonces; un fallo crítico provoca que el personaje también quede fatigado por la furia de la tormenta durante el mismo tiempo.

Con una prueba con éxito de Naturaleza CD 28, un PJ puede determinar que la intensidad de la tormenta de arena sugiere un origen sobrenatural y el grado en que la tormenta ha destruido las plantas locales, indica que la tormenta lleva muchas horas activa.

Cada minuto, los PJs pueden hacer una prueba de Percepción CD 25. Con un éxito, ven los edificios cercanos de Descubrellano a través de un espacio momentáneo en el polvo arremolinado. Los PJs pueden llegar allí en aproximadamente 10 minutos si viajan a una velocidad de 25 (7,5 m) a 30 pies (9 m) o, aproximadamente, 20 minutos si viajan a una velocidad de 20 pies (6 m).

Descubrellano

Descubrellano es una mezcla ecléctica de estructuras organizadas con las mejores intenciones a lo largo de carreteras no reguladas que se han desplazado gradualmente a lo largo de los siglos gracias a la falta de códigos formales de construcción. Fundado hace unos trescientos años, Descubrellano sirve como punto de referencia para los viajeros entre Nex, Katapesh y las tierras salvajes al oeste. Su población predominantemente de gnomos, es en gran parte transitoria, rara vez permanece durante más de seis meses antes de partir en busca de otra emoción y oportunidad. Como resultado, incluso las estructuras más jóvenes a menudo han cambiado de dueños una docena de veces y cualquier propiedad abandonada durante al menos una semana, es para quien la quiera. Además, Descubrellano ha tenido al menos cincuenta gobiernos diferentes, habiéndose despedido hace poco cálidamente los once meses ininterrumpidos de gobierno del Líder Minarquista Dwalginstol y, desde hace dos meses, acogiendo a la Dueña del Zoco **Satla Kivarn** (NB gnoma) y sus iniciativas enfocadas al comercio.

Los últimos días de tormenta de arena han obligado a los ocupantes de Descubrellano a refugiarse en sus hogares. Dunas de fino polvo se han acumulado en las calles, formando montículos bajos aquí y allá que funcionan como terreno difícil. Las calles tienen un promedio de aproximadamente 20 pies (6 m) de ancho, con callejones estrechos de 5 pies (1,5 m) que se alejan de las calles principales, y esas calles a veces se estrechan hasta 10 pies (3 m) de ancho, ensanchándose en plazas improvisadas de hasta 50 pies (15 m) de ancho o girando abruptamente para abrirse camino entre las estructuras al azar.



Satla Kivarn

Los encuentros pueden tener lugar en Descubrellano según las estrategias de los PJs. A continuación, se describen varias áreas clave.

B1. Cuenca de Bazal: este salón de arcilla, el más grande de los edificios de Descubrellano, hace las veces de ayuntamiento, salón de baile, teatro, salón de fiestas, templo y más, según sea necesario. Como muchos de los atractivos de Descubrellano, ha sido renombrado docenas de veces. La sala principal puede albergar cómodamente a unas cuatrocientas personas con otras cien en salas secundarias y otra mitad más, si la mayoría son gnomos.

B2. Mercado Azul: Mercado Azul, el mayor de los mercados de Descubrellano, recibe su nombre del obelisco pintado de azul y de 15 pies (4,5 m) de altura que hay en su centro.

B3. Paseo de las Agujas: este barrio es uno de los más antiguos de Descubrellano y se llama así por las varias docenas de edificios de apartamentos que tienen entre tres y cinco pisos de altura.

B4. Cuesta Real: en el 4717, el Gran Rey Navimelbs combinó cinco casas y tiendas diferentes para formar su palacio real, construyendo diversos muros de forma estratégica. El recinto se asienta sobre una pequeña colina que le da una vista relativamente dominante.

B5. El muro: en respuesta a los rumores de invasiones gnoll, el canciller de Descubrellano, Twilu, solicitó fondos para construir un muro alrededor del joven pueblo en el 4418 RA. Se construyó una fortificación de piedra de 20 pies (6 m) de alto que solo protege una fracción de Descubrellano, ya que tres meses tras la partida de Twilu, su sucesor canceló el proyecto.

OPORTUNISTAS ELEMENTALES MODERADO 15

Este encuentro puede ocurrir en casi cualquier lugar en Descubrellano, y debería comenzar poco después de que los PJs lleguen al pueblo.

Criaturas: un poderoso wéndigo de polvo, conocido como el Lamento Curtido por quienes lo veneran y temen, ha descendido de los picos de Latón al noroeste. Al encontrar presas fáciles en Descubrellano, que está muy alejado de los defensores más poderosos, engatusó a varios aliados uthul para que lo ayudaran a realizar el ritual que provocó la destructiva tormenta de arena que paraliza el área. Ha enviado a sus esbirros uthul a la ciudad para atormentar a los aldeanos y mantener la tormenta, mientras rodea la región y espera ansiosamente oportunidades para atacar a los insensatos solitarios que se aventuran en la arena. En su momento, Lamento Curtido se centrará en los PJs, pero por ahora el wéndigo de polvo prefiere operar en segundo plano y dejar que actúen sus uthules.



A medida que los PJs exploran Descubrellano, Lamento curtido desciende a una casa cercana para cazar. La criatura usa Aullido mientras está fuera de la vista, afectando a los PJs y sumiendo en pánico a los tres gnomos y a un semielfo. Estos salen de su refugio, gritando aterrizados mientras corren por la calle, solo visibles para los PJs a través de una pausa en la tormenta de arena. Al mismo tiempo, tres uthules oportunistas convergen sobre las criaturas que huyen. Este combate tiene lugar en una de las carreteras con los PJs a aproximadamente 50 pies (15 m) de distancia de los humanoides que huyen, y los uthules en medio, aproximadamente a 30 pies (9 m) de los que huyen. Varias dunas de 15 pies (4,5 m) de ancho en la calle y entre las casas actúan como terreno difícil, y los brutales vientos y la arena limitan la vista y el vuelo (página 10).

Estos uthules están compuestos de nubes arremolinadas de viento cargado de arena. Su coloración tiende a ser marrón y roja por la arena de sus cuerpos en lugar del azul y gris más habitual, y se agitan con violentos vientos y rayos. Se deleitan atacando a sus víctimas aunque, si son atacados, dirigen su atención rápidamente a los PJs. Suponiendo que los PJs se enfrenten a los uthules en el primer asalto del comienzo del combate, desvían la atención de los monstruos hacia sí mismos y salvan a los gnomos y al semielfo. Estos cuatro refugiados necesitan 1d4+1 asaltos para ponerse a salvo y, durante cualquiera de esos asaltos, si un uthul no es atacado por un PJ, uno de los cuatro gnomos es abatido (independientemente de cuántos uthules dejen de ser atacados). En cualquier caso, mientras comienza el combate, los uthules avanzan aullando a medida que atraviesan los edificios, usando Acrobacias para determinar su iniciativa.

UTHULES (3)

Bestiario, pág. 317

Incitativa Acrobacias +29

Recompensa en PX: por cada una de las cuatro víctimas que sobrevivan hasta el final de este encuentro, concede a los PJs 20 PX adicionales, hasta un máximo de 80 PX si sobreviven a cuatro.

CRÍATURA 14

informe, ya les ha echado el ojo a los PJs y hecho preguntas sobre sus motivaciones. Es probable que los PJs tengan sus propias preguntas, las consultas probables y las respuestas de Satla se detallan a continuación.

¿Quién eres tú? Hace un gesto poco entusiasta al alisarse la ropa. "Soy Satla Kivarn, dueña del zoco de Descubrellano desde hace sesenta y siete días. Eso significa que superviso el comercio, las obligaciones generales de alcalde y las operaciones de emergencia, según sea necesario".

¿Esta tormenta es normal? "Respuesta corta: no. Descubrellano no tiene muchos habitantes e historiadores antiguos, pero una tormenta de arena no debería durar tanto y ser tan feroz. Llevamos dos días y es más fuerte que nunca. Los exploradores han peleado con monstruos por ahí, sin embargo, no sabemos si fueron los que comenzaron la tormenta o simplemente la están disfrutando".

¿Qué era ese aullido? Satla hace una mueca. "También lo habéis oído, ¿eh? Hay algo (tal vez en cantidad) realmente espeluznante rondando las calles. Peor aún, algunos de los supervivientes que hemos encontrado dicen haber oído susurros que les instaban a la violencia o han sido atormentados durante horas oyendo voces que auguran el fin del mundo. Otros han visto ojos brillantes y cuernos que desaparecen en la arena. Sea lo que sea, es cruel, inteligente e implacable".

¿Ha ocurrido algo más sospechoso recientemente? "No especialmente. Tenemos todo tipo de viajeros extraños por aquí. Un par de ariscos Señores Arcanos nexionados pasaron por la ciudad a principios de semana y, luego, tuvimos a algunos miembros de la Tríada Escarlata de comportamiento desagradable, hasta unas pocas horas antes de que comenzara la tormenta, pero eso no debería haber provocado el berrinche de Rovagug".

¿La Tríada Escarlata estuvo aquí? "Sí, aunque podrían haberse marchado antes de la tormenta". Satla confirma que los PJs no son miembros de la Tríada antes de añadir, "Hasta nunca a ellos también. Se comportan como chacales cada vez que pasan por aquí".

¿Cómo podemos ayudar? Satla esboza una sonrisa. "Oye, aprovecharemos toda la ayuda que podamos conseguir. Solo quedamos unos pocos lo suficientemente fuertes como para defendernos de los monstruos. También tenemos que encontrar a muchos líderes locales, vivos o muertos. En este momento, necesito información, rescatadores, a esos líderes y suministros, especialmente comida y agua. Y si podéis averiguar cómo detener la tormenta, mucho mejor".

SALVANDO A LOS DESPERDIGADOS

Una vez que los PJs están preparados para ayudar, Satla les indica tres objetivos a los PJs: el granero del norte, Mercado Azul y Cuesta Real. El granero es una de las pocas tiendas de alimentos que probablemente permanezca intacta. El Mercado Azul es donde la mayoría de los viajeros hacen negocios, y es probable que los supervivientes que no estén familiarizados con Descubrellano estén resguardados allí abajo necesitados de ayuda. Finalmente, Cuesta Real es una de las residencias

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

**Ecología del
misterio
sortilegio**

**Las ayudara
perdidas**

**Caja de
herramientas
de la aventura**

más grandes y el hogar de uno de los predecesores de Satla, el antiguo Gran Rey Narvimelbs. Aunque considera que el ex monarca es un patán, Satla sabe que es ingenioso, inspira a sus vecinos y sería inestimable en la defensa de la Cuenca.

La tormenta de arena dificulta el camino. Viajar de un sitio a otro lleva 10 minutos, exponiendo a los PJs a la tormenta de arena (página 10).

Recompensa en PX: por cada uno de los lugares en los que los PJs cumplan los objetivos de Satla, concédeles 40 PX. Si los PJs también eliminan la maldición del gnomo Eloisil, concédeles 40 PX adicionales.

GRANERO DEL NORTE

Construido sobre una cuadrícula de 15 columnas de piedra en el barrio del Paseo de las Agujas, el granero del norte es un almacén rectangular que se encuentra a 4 pies (1,2 m) del suelo.

Para mantener alimentados a los residentes de la Cuenca (y cumplir los requisitos para una recompensa en PX), los PJs deben recuperar comida por un valor mínimo de Impedimenta 30. Si evalúan cuidadosamente los suministros, seleccionan solo las mejores opciones y empaquetan sabiamente las cargas, los PJs pueden aumentar la cantidad de alimentos que recuperan. Un PJ puede intentar hacerlo con una prueba de Supervivencia CD 36 o una prueba de Conocimiento relevante CD 32 (como Saber de la cocina, Saber de la agricultura o Saber de la molienda) para Buscar, aumentando el total de suministros recuperados por el grupo en Impedimenta 3 en caso de éxito (o en 6 con un éxito crítico).

TRANSPORTAR SUMINISTROS

EXPLORACIÓN | **MOVIMIENTO**

Empaquetas tantos suministros como puedes y vuelves a la Cuenca de Bazal con comida y agua. Haz una prueba de Atletismo CD 34 para determinar la cantidad y calidad de los alimentos que logras transportar y evitar que se dañen en la tormenta. Un personaje que usa magia poderosa (como teletransporte) para ayudar a transportar la comida automáticamente logra un resultado de una categoría más alta que su tirada.

Éxito crítico Regresas con Impedimenta 15 en suministros.

Éxito Regresas con Impedimenta 10 en suministros.

Fallo Algunos de los alimentos se estropearon durante al transportarlos, regresas con solo Impedimenta 5 en suministros.

Fallo crítico Todos los suministros que intentaste transportar están inutilizables.

MERCADO AZUL

A algunos grupos de viajeros que se encontraban en el Mercado Azul cuando estalló la tormenta les fue especialmente mal y sufrieron muchas bajas o tormentos continuos por parte del wéndigo, incluyendo secuestros de gente por parte del wéndigo o los uthules. **Eloisil** (CB gnomo) fue uno de los capturados, pero se considera especialmente afortunado por haber escapado de las garras del monstruo y haber acabado aquí.

Para prestar una ayuda significativa a Satla aquí, los PJs deben tener éxito en tres de las cuatro tareas: guiar a los civiles a un lugar seguro, encontrar a los rezagados, ayudar a Eloisil y recuperar equipo.

Guiar a los civiles: no es necesaria una prueba para encontrar a los veintiséis supervivientes (una mezcla de gnomos, humanos y enanos) que se refugiaron en una posada llamada Fogón y Despensa. Han sobrevivido en la despensa de la posada, pero en tres ocasiones el wéndigo ha rodeado el edificio, aullado y sacudido sus muros. Todos los civiles están ansiosos por trasladarse, pero no lo harán sin una gran escolta. Si bien la presencia de los PJs es tranquilizadora, la mayoría de los supervivientes piensan que los PJs son muy pocos para proteger a todo el grupo al aire libre, por lo que los ocupantes de la posada dudan en abandonar el único lugar seguro. **Soluk Tark** (CN enana) está muy en contra de abandonar la posada y muchos aquí la consideran una líder, en este desastre. Una prueba con éxito de Diplomacia CD 34 para solicitar que se unan a los otros supervivientes por seguridad, prueba de Engaño para Mentir sobre los peligros afuera o prueba de Intimidación para Obligar (lo que probablemente implica derribar a Tark con un ataque no letal) puede convencer a los supervivientes de que se enfrenten a las duras condiciones y partan hacia la Cuenca. En cualquier caso, escoltar a los civiles de vuelta a la Cuenca de Bazal tiene éxito automáticamente una vez que estén convencidos de acompañar a los PJs a un lugar seguro.

Encontrar a los rezagados: del resto de personas que intentaron encontrar refugio en el Mercado Azul, muchas ya murieron por exposición o fueron atrapadas por los monstruos. Encontrar a los supervivientes que quedan es una tarea difícil que expone a los PJs a la tormenta de arena durante 10 minutos. Para buscar supervivientes, los PJs deben explorar y hacer una prueba de Medicina, Percepción o Supervivencia CD 35. Por cada prueba con éxito, los PJs evacuan a varios supervivientes hasta un refugio temporal, pero también se encuentran con numerosos cadáveres de humanoides y animales de carga que fueron víctimas del clima, los elementales, el wéndigo o cualquier combinación de todo ello. Se requieren tres éxitos para terminar esta tarea: con un cuarto éxito, los PJs confirman que es poco probable que haya más supervivientes refugiados en el Mercado Azul.

Ayudar a Eloisil: todos los civiles supervivientes en el Mercado Azul saben que una bestia temible a Descubrellano, pero solo un puñado la han visto y pueden describir su apariencia como un "hombre imponente con cuernos y los ojos brillantes". Solo el gnomo Eloisil ha visto al wéndigo de cerca, y actualmente sufre la fase 1 de la maldición del tormento del wéndigo (*Bestiario* pág. 327), que le ha dejado el habla bastante incomprensible y los pensamientos confusos. Se esfuerza por narrar la experiencia, en la que fue atrapado por la bestia con cabeza de antílope, tras lo cual sintió que su cuerpo se

volvía más y más ligero, mientras la criatura le llenaba de pensamientos hambrientos. En pánico, Eloisil mordió la garra de la criatura y la bestia lo dejó caer sobre un techo (menos por el dolor que por el entusiasmo del gnomo por desgarrar carne con los dientes). Eloisil volvió a la posada, donde los demás hicieron lo que pudieron para consolarlo. Ha pasado más de un día desde que regresó y los otros supervivientes temen que el trauma lo haya dejado gravemente perturbado. Debido a la alta CD de la salvación de la maldición, Eloisil seguramente tendrá un fallo crítico en su próxima salvación de Voluntad, poco después de llegar a la Cuenca (pasando a la Fase 3); en este punto, se escabulle, mata a otro gnomo, consume parte de la víctima y luego huye bulliciosamente para transformarse en un nuevo wéndigo de polvo.

Hasta entonces, con una prueba con éxito de Arcanos o Naturaleza CD 41 para Recordar Conocimiento, un PJ puede usar la confusa descripción de Eloisil para identificar al monstruo como un wéndigo de polvo, una rara versión del desierto de lo que generalmente es una bestia ártica. Los wéndigos son particularmente conocidos por atormentar y maldecir a sus víctimas, liberando algunas presas infectadas para que consuman a sus amigos y se transformen en nuevos wéndigos. Además, ese PJ reconoce que los síntomas de Eloisil coinciden con las primeras etapas de esta maldición transformadora. Incluso sin identificar al wéndigo, un PJ que estudia al gnomo con *detectar magia* puede determinar que está bajo el efecto de un encantamiento. La CD para Identificar esta magia usando Naturaleza es 41. Las únicas formas de detener la transformación de Eloisil son mantenerlo firmemente sujeto, quitarle la maldición o matarlo. Mientras los PJs eviten que Eloisil aterrorice a la Cuenca y se transforme, tendrán éxito en este objetivo.

Recuperar equipo: los PJs pueden buscar herramientas y suministros útiles en el Mercado Azul. Encontrar estos tesoros requiere tener éxito en pruebas de Artesanía, Percepción o Latrocincio CD 34 como parte de una Búsqueda, y cada intento requiere pasar 10 minutos en la tormenta de arena. Una vez que los PJs logran tres éxitos, pueden transportar el equipo de regreso a un lugar seguro. Entre este equipo se encuentran algunos objetos potencialmente útiles o valiosos que Satla insiste en que los PJs conserven como recompensa: 37 balas de honda, una cimitarra de hierro frío normal, un surtido de varios cientos de figuritas de animales talladas en piedra semipreciosa (en conjunto valen 400 po) y un baúl que contiene seis trajes de alta costura de estilo nexiano (en conjunto valen 330 po).

CUESTA REAL

La Cuesta Real es un complejo empedrado en lo alto de una colina baja. Cuando empezó la tormenta de arena, su dueño, **Narvimelbs** (N gnomo; Voluntad +26), hizo

pasar a quienes consideraba sus leales súbditos y luego selló las puertas. Sus dos criados, varias docenas más de supervivientes y él, han estado desde entonces aquí dándose un banquete, festejando en un intento de ahogar el aullido del wéndigo y los vientos abrasadores. Todo este asunto calma el ego de Narvimelbs; que, aunque insiste en que abdicó de su rol como gran rey hace varios meses, en realidad fue derrocado por ciudadanos cansados de su actitud. Como monarca emérito, insiste en que lo traten como mínimo de "su majestad".

Una vez que los PJs hacen señas a los guardias desde afuera y confirman que no son monstruos, son invitados al salón de fiestas de Narvimelbs.

Después de dos días de juerga cada vez más forzada con descansos periódicos

para dormir, el grupo parece un poco desanimado. Sin embargo, la llegada de nuevos invitados alienta a Narvimelbs a subirse a su trono dorado y "reunir su Corte". Escucha magnánimamente cualquier solicitud de unir fuerzas con Satla, pero las rechaza como irracionales. Después de todo, observa, ¡todavía queda mucho por hacer!

Convencer al falso rey de que abandone su palacio y ayude directamente a Descubrellano requiere tres pruebas de habilidad con éxito CD 36 (o un solo éxito crítico) antes de fallar dos veces (o fallar críticamente una vez). Las habilidades adecuadas incluyen Diplomacia, Engaño, Interpretación, Intimidación y Sociedad. En lugar de una prueba de habilidad, un PJ puede tratar de impresionar a Narvimelbs bebiendo más que él, lo que requiere una salvación de Fortaleza CD 36. Un éxito o éxito crítico contribuye al éxito general de los PJs como se indica más arriba, mientras que un fallo no lo ofende, simplemente deja al PJ torpe 1 y anonadado 1 durante las próximas 2 horas. En un fallo crítico, ambos valores de condición son 2 y el PJ también queda indisputado 2.

Si los PJs tienen éxito en suficientes pruebas, Narvimelbs acepta (posiblemente en un estado de cierta embriaguez) acompañar a los PJs, llevando su séquito y suministros con él. Si los PJs fallan muchas veces, el altivo gnomo los desterrará. Carece de fuerza para amenazar significativamente a los PJs (aunque sus guardias saltan en su defensa si es necesario). En cambio, el fallo representa su obstinada renuencia a trabajar con Satla, en cuyo caso arrastrarlo hasta la Cuenca solo agravaría la situación para todos.



Eloisil

EL LAMENTO CURTIDO**MODERADO 15**

A medida que Descubrellano empieza a resistir el desastre con la ayuda de los PJs, Lamento Curtido abandona a su presa más débil para buscar y matar a los PJs.

Criatura: el wéndigo prefiere atacar mientras los PJs atravesian las calles. Su táctica preferida es volar a unos 60 pies (18 m) de ellos, Aullar y luego cargar para agarrar a un objetivo aislado. Preferentemente, se lleva a un PJ usando Cabalgar el viento; de lo contrario, se enfoca en destruir a cualquiera que represente una amenaza grave, especialmente aquellos PJs que usan armas de hierro frío. Sin hierro frío, destruir al wéndigo es prácticamente imposible; si los PJs carecen de semejante arma, hay una escondida entre los tesoros del Mercado Azul. Si existe una amenaza grave, el wéndigo se retira, se regenera y luego ataca por segunda y última vez una vez que supone que los efectos de conjuro de los PJs han desaparecido.

LAMENTO CURTIDO**CRÍATURA 17**

ÚNICO	CM	GRANDE	BESTIA	FUEGO
-------	----	--------	--------	-------

Variante de wéndigo

Bestiario, pág. 327

Incitativa Percepción +32

PG 315, regeneración 30 (desactivada por hierro frío); **Inmunidad** a las llamas, miedo; **Debilidades** frío 10, hierro frío 15

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +33 (alcance 10 pies [3m], fuego, mágico), **Daño** 3d10+12 perforante más 2d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +33 (ágil, alcance 10 pies [3m], fuego, mágico), **Daño** 3d8+12 perforante más 2d6 por fuego y Agarrón

Tesoro: el wéndigo porta trofeos de sus anteriores víctimas. Entre estos se encuentran un *pugwampi sonriente* (página 77), un mutágeno bestial mayor, un anillo de bodas con zafiros con un valor de 200 po, cinco orejas marchitas de gnoll, la empuñadura de una espada de grandes dimensiones (a la que le falta la hoja, pero aún vale 500 po) y una cadena de oro con intrincados colgantes por valor de 150 po, uno de los cuales lleva la inscripción "especia de mi vida" en keleshio, una muestra de afecto.

Una vez que el wéndigo está muerto y la tormenta se disipa, la gente de Descubrellano se toma un día para limpiar sus casas llenas de arena y reunir dinero para ayudar a compensar a los PJs por su ayuda. Esta recompensa incluye un surtido de monedas de veintisiete naciones diferentes, con un total de 57 ppt, 1.376 po y 1.420 pp. Además de esto, Satla les da a los PJs un elixir de ojo de águila mayor y un elixir de la vida mayor.

Desenlace: una vez que los PJs derrotan al wéndigo, el ritual *controlar el clima* se desvanece gradualmente durante las próximas 12 horas, tiempo durante el cual la tormenta de arena se va debilitando de una tormenta mortal a una irritante tormenta para despejar los cielos. Cualquier elemental superviviente pierde el interés por la tormenta y se retira al desierto circundante y sus matorrales.

Después de la tormenta

A medida que la tormenta de arena se desvanece, los habitantes de Descubrellano salen para evaluar los daños, planificar reparaciones y comprobar que sus amigos y vecinos estén bien. La ciudad está maltrecha pero intacta, y se forman numerosos comités improvisados para organizar reparaciones y contar a las víctimas. Hay más de un centenar de muertos o desaparecidos y varios cargamentos han desaparecido por completo (incluido un envío de metales raros con destino a Katapesh, que los PJs más tarde pueden descubrir que era un cargamento esencial para salvar el negocio de Mekrem Oagli; consulta la página 38). Todos están exhaustos pero agradecidos de que la situación no haya empeorado, al menos hasta que lleguen informes sobre las recientes fechorías de la Tríada Escarlata.

Conocidos por ser negociadores agresivos, oportunistas y esclavistas, la Tríada Escarlata generalmente solo ha recibido una cooperación a regañadientes de los residentes de Descubrellano. Hace varios días, agentes de la Tríada y un gnomo que comercia con antigüedades, llamado Benneb, entablaron un altercado verbal. Cuando se formó la tormenta de arena, los testigos vieron a los agentes de la Tríada Escarlata hacer las maletas y partir a toda velocidad por la carretera que lleva a Katapesh. No se encontró a Benneb por ninguna parte durante la tormenta y, poco después de que la tormenta desaparezca, el carro de Benneb es encontrado saqueado y con las cerraduras rotas. Rápidamente circularon rumores de que los agentes de la Tríada Escarlata robaron y secuestraron a Benneb y, al examinar el carro y la residencia temporal de Benneb, los PJs pueden confirmar los signos de lucha y entrada forzada, incluyendo un "T.E." garabateado apresuradamente (indicando "Tríada Escarlata") inscrito en un triángulo tallado bajo en la pared (aproximadamente a la altura de un gnomo agachado).

Toda la situación de la Tríada Escarlata trastorna profundamente a la dueña del zoco. Aunque esta no sería la primera vez que la organización acosa a los habitantes, en los ocho meses que lleva en Descubrellano; sin embargo, fácilmente es el incidente más atroz. Sobre Satla Kivarn recae la tarea de resolver el secuestro y esclavitud de habitantes por parte de la Tríada Escarlata. Después de su hábil trabajo de rescate, los PJs son héroes locales, y ella espera reclutar su ayuda antes de que viajen a Katapesh. Si se enterá de que los PJs también tienen antecedentes en contra de la Tríada Escarlata, les presenta esto como una oportunidad para aliarse contra un enemigo común y, aunque su objetivo principal es rescatar a sus electores y ver castigada a la Tríada Escarlata, está abierta a cualquier plan que los PJs puedan tener para terminar por completo con la organización. Les promete a los PJs un anticipo de 2.000 po adicionales por ayudar a localizar a Benneb durante los próximos diez días. Satla también tiene muchos conocidos en la capital que pueden ayudar a los PJs a orientarse y ofrecer noticias. Esta ayuda será valiosa durante el Capítulo 2: La triple muerte.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

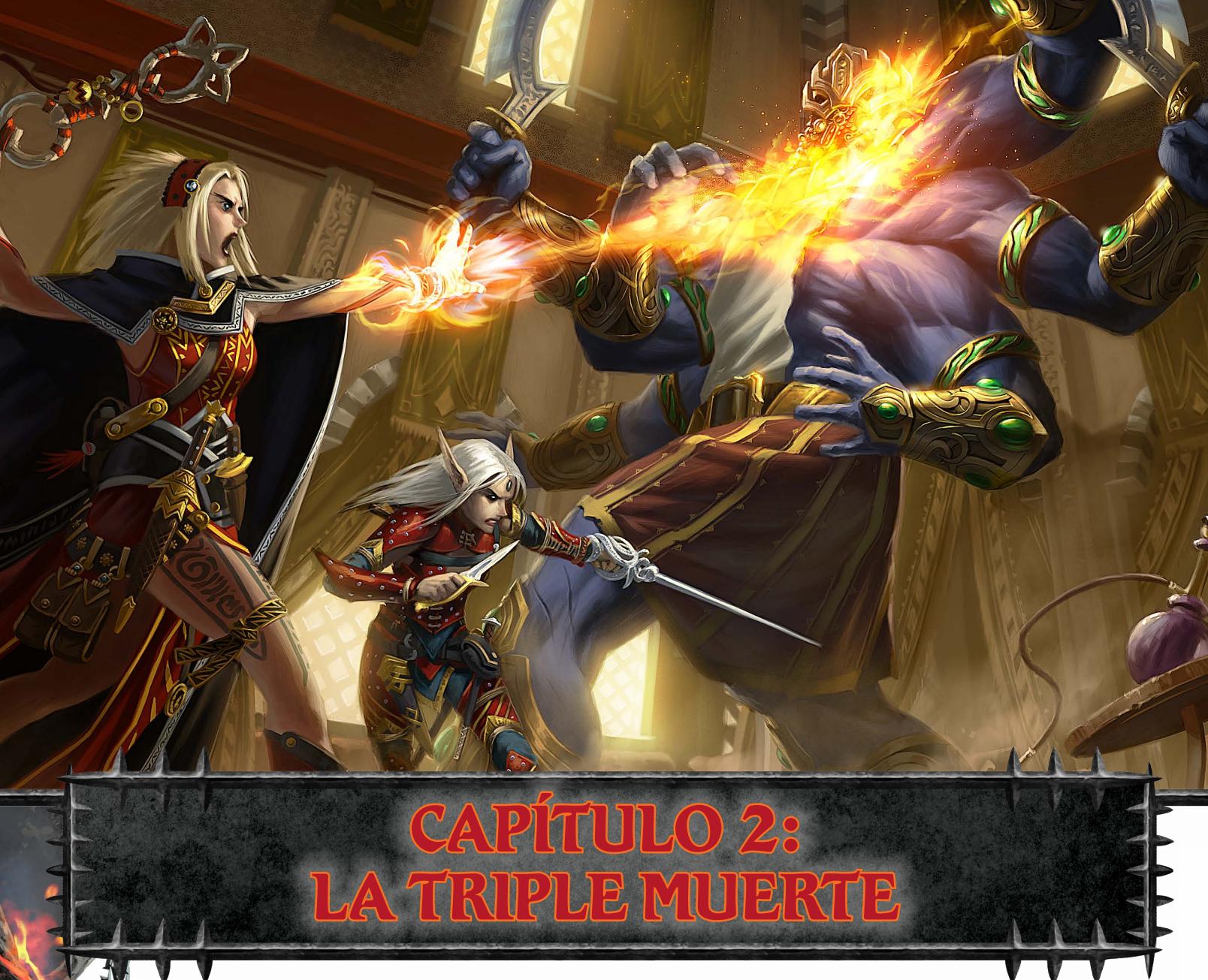
Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aidara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



CAPÍTULO 2: LA TRIPLE MUERTE

Katapesh, la Ciudad del Comercio y ciudad natal de la Tríada Escarlata, es el centro del resto de esta aventura. Katapesh es la ciudad de origen de la Tríada Escarlata, por lo que los PJs ya tienen una buena razón para explorarla, pero, además, la dueña del zoco de Descubrellano, Satla Kivarn, contrata a los PJs para dar con varios ciudadanos que cree que han sido secuestrados por la Tríada Escarlata y llevados a la ciudad para venderlos como esclavos. Después de pasar la mayor parte del día procesando informes, inspeccionando los daños en Descubrellano y designando a varios representantes para supervisar las reparaciones, solicita camellos para cualquier PJ que no tenga montura y esté listo para partir. Katapesh está a unos 130 millas (208 km) de distancia, y aunque hace calor, la caminata de cuatro días en camello es bastante tranquila en comparación con la tormenta aulladora del día anterior. En caso de que los PJs tengan acceso a métodos de viaje más rápidos, Satla está más que dispuesta a usar *caminar con el viento*, *teletransporte* u otros métodos para llegar a la metrópoli más aprisa.

Llegada a Katapesh

La gran ciudad de Katapesh es la capital de la nación homónima. La segunda en tamaño, solo superada por Absalom, en la región del Mar Interior, la ciudad de Katapesh alberga a 212.300 habitantes y es un asentamiento de 13.º nivel. El mapa de la portada interior de este libro presenta la ciudad de un vistazo, y el contenido del resto de este capítulo y el siguiente proporcionan toda la información contextual que necesitarás para dirigir esta parte de la aventura. Sin embargo, si estás buscando más información sobre Katapesh, *Dark Markets* ofrece una visión mucho más profunda de la ciudad.

Poco después de que los PJs lleguen a la ciudad, Satla los conduce al Oasis Dorado de la Ciudad Interior, el último oasis que queda en la ciudad. Después de unos minutos de regateo, Satla consigue varias habitaciones y un lugar estable para los PJs y sus camellos, y los invita a descansar por lo que les pueda aguardar, mientras ella busca información con sus amistades

locales. No le importa si los PJs la acompañan o si quieren llevar a cabo su propia investigación y, en última instancia, los resultados son los mismos. Satla reúne los PJs a la mañana siguiente antes de que concluyan sus preparativos diarios (permite que los PJs准备 their conjuros más tarde); lee o parafrasea lo siguiente mientras informa de sus hallazgos.

El rostro de Satla está ligeramente hundido debido a la falta de sueño y a demasiadas malas noticias. "Comencemos con las buenas noticias: he descubierto dónde terminaron Benneb y sus socios". Asiente nerviosamente. "De acuerdo, esas son todas las buenas noticias; pasemos a las malas. La Tríada Escarlata los secuestró y los trajo a Katapesh como esclavos. No puedes esclavizar a nadie en la ciudad de Katapesh, pero cualquiera esclavizado fuera y traído aquí sigue siendo un esclavo por ley. Benneb no es el único. El secreto a voces es que la Tríada Escarlata también secuestró y esclavizó a Exavisu Kerndallion, jefa del Gremio de los joyeros de Katapesh; parece que rechazó un contrato de dudosa moral con la Tríada Escarlata, y la han esclavizado como represalia".

La voz de Satla tiembla de ira, pero se desanima visiblemente antes de continuar. "Y lo que es peor, la Tríada Escarlata es intocable. En serio, operan abiertamente desde Pirámide Roja, pero dado que funcionan como un consorcio legal y legítimo, y lo han hecho durante décadas, están bajo la protección de los Amos del Pacto. Atacar a la Tríada Escarlata es básicamente atacar a la ciudad. Sois duros, pero esa no es una pelea que podáis ganar.

"Ahora bien, tenemos opciones. Cada mes se celebra un Consejo gremial donde las principales organizaciones comerciales se reúnen, votan sobre nuevas políticas, castigan las fechorías y revocan estatutos. Esa es nuestra oportunidad: si podemos desacreditar a la Tríada Escarlata, y revocarles el permiso, entonces todo lo que les suceda recaerá sobre ellos y los Amos del Pacto no tomarán represalias. Parece fácil, ¿verdad? El problema es que casi todos los gremios actualmente apoyan a la Tríada Escarlata, están bajo su control o no quieren correr el riesgo de posibles represalias. ¿Pero y si lográramos convencer a los gremios de que se opongan a la Tríada Escarlata? En ese momento, incluso los Amos del Pacto rescindirían su protección o puede que incluso la expulsaran por completo"

Satla señala que el Consejo gremial, tradicionalmente, se lleva a cabo el último día del bienestar del mes, por lo que el próximo debe ser el 27 de Neth, dentro de tres semanas (consulta El ritmo de este capítulo a continuación si quieres ajustarlo). Ella ya sabe que el Gremio de los joyeros detesta a la Tríada Escarlata, pero está coaccionado por el injusto cautiverio de su amada líder y cualquier medida que tomen los PJs para asegurar la libertad de Exavisu, sin duda les hará ganarse el apoyo de ese gremio. Satla tiene una posible pista sobre por dónde empezar, una vez que los PJs estén listos.

Más allá de eso, el papel de Satla es guiar a los PJs por el camino correcto y recordarles las oportunidades que podrían haber pasado por alto. Puede proporcionarles una visión general de las demás piezas clave de la política gremial de Katapesh (consulta Gremios de Katapesh en la página 20). También se asegura de que los PJs tengan una base de operaciones en la Ciudad Interior y mantenga los oídos abiertos; sin embargo, reconoce que podrían descubrir mucho más sobre el yugo de la Tríada Escarlata con suficiente investigación. En resumen, alienta a los PJs a moverse por la ciudad y aprovechar al máximo la modalidad de juego tiempo libre.

EL RITMO DE ESTE CAPÍTULO

Esta aventura supone que los PJs llegan a la ciudad de Katapesh durante la tarde del día del bienestar, el sexto día del mes de neth. Esto les da tres semanas para volver a la opinión pública en contra de la Tríada Escarlata y ganarse el apoyo clave entre los gremios más poderosos de la metrópoli, que culmina con el Consejo gremial el día 27.

CAPÍTULO 2 RESUMEN

La ciudad de Katapesh es la ciudad natal de la Tríada Escarlata y los PJs no pueden atacar sin más a la organización, sin provocar la ira de los poderes que controlan la ciudad. En su lugar, tienen un mes para convencer a los poderosos gremios de la ciudad para que le den la espalda a la organización; sólo entonces los PJs pueden obligar a los Amos del Pacto de Katapesh a censurar a la Tríada Escarlata por sus actividades ilegales, eliminando cualquier protección de la que la organización pueda gozar.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



A pesar de estas conjeturas sobre el ritmo, hay mucho espacio para la flexibilidad. Puedes ajustar la frecuencia del Consejo gremial o permitir que los PJs comiencen a principios de mes si quieras darles más tiempo a los jugadores. Si has estado al tanto del ritmo en tu partida, no dudes en ajustar la fecha exacta del próximo Consejo gremial para que tenga lugar tres semanas después de la llegada de los PJs a Katapesh, independientemente de la fecha real.

Tiempo libre en Katapesh

Aunque hay numerosos acontecimientos en Katapesh que requieren una acción decisiva, además de encuentros y exploración adecuados, gran parte de la influencia de los PJs sobre el destino de la Tríada Escarlata en este capítulo proviene de las acciones de tiempo libre. A continuación, se detallan consideraciones para actividades comunes de tiempo libre, así como algunas actividades de tiempo libre especiales relevantes para esta aventura. Puede ser útil proporcionar a los jugadores una lista como la que se proporciona en la barra lateral de la página 3, tal vez en forma de discusión con Satla mientras prepara a los PJs para el objetivo de este capítulo de desestabilizar la base del poder de la Tríada Escarlata.

Todas las actividades de tiempo libre descritas aquí duran 1 día a menos que se indique lo contrario.

CREAR CONEXIONES

Katapesh tiene muchos habitantes keleshitas y la tradición keleshita del patrocinio influye en esta sociedad. Los contactos adecuados aceleran las negociaciones y aseguran las oportunidades de reunirse con figuras importantes con mayor facilidad.

CREAR CONEXIONES

TIEMPO LIBRE

Dedicas un día a hacer amigos en las altas esferas, por lo general, dando fiestas, haciendo pequeños favores para cobrarlos más tarde y, en general, proyectando un aura de confianza y potencial. Intenta llevar a cabo una prueba de Artesanía, Diplomacia, Interpretación o del Saber adecuado CD 36. El resultado determina el impacto de tus esfuerzos. Si tienes la habilidad Conexiones y obtienes un éxito, en cambio obtendrás un éxito crítico.

Éxito crítico Durante 1 mes, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tus pruebas de habilidad para llevar a cabo las actividades de tiempo libre que se enumeran aquí. También obtienes un solo favor al que puedes recurrir cuando tú o un aliado con el que estás trabajando hace una prueba de habilidad para una de estas acciones de tiempo libre. Esa criatura puede tirar dos veces y usar el mejor resultado, después de lo cual el favor se considera devuelto; cobrarse el favor es un efecto de fortuna.

Éxito Durante 1 semana, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tus pruebas de habilidad para las actividades de tiempo libre que se enumeran aquí.

Fallo crítico Un paso en falso te avergüenza y los rumores relatan el incidente con todo detalle. Durante 3 días, se te impone un penalizador -1 por circunstancia a las pruebas de habilidades para las actividades de tiempo libre que se enumeran aquí.

OBTENER INGRESOS

En Katapesh abundan las oportunidades para PJs emprendedores. Los compradores y clientes adinerados están encantados de contratar las habilidades de los PJs, por lo que constantemente hay disponibles tareas de 13.^o nivel e inferior.

ORGANIZAR UN EVENTO

En lugar de negociar gradualmente con los gremios, un PJ puede organizar un gran evento para atraer a cientos o incluso miles de residentes de Katapesh. El PJ puede influir en varias organizaciones a la vez, con lo que puede obtener un bonificador para los PJs a pruebas posteriores o convertirlos en la comidilla de la ciudad, a cambio de una inversión significativa.

ORGANIZAR UN EVENTO

TIEMPO LIBRE

Dedicas un día a planificar y organizar un evento especial, como una fiesta, un pequeño festival o una actuación en público. Hacerlo requiere un gasto de 250 po. hace una prueba de Diplomacia, Interpretar, Sociedad o del Saber apropiado CD 36. El resultado determina el impacto de tus esfuerzos. Obtienes un bonificador acumulativo +1 por circunstancia en esta prueba (máximo +4) por cada 250 po adicionales que gastas en el evento.

Éxito crítico Cada PJ obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de habilidades para llevar a cabo actividades de tiempo libre durante los próximos 3 días. Además, reduce en 1 los Puntos de Apoyo de dos gremios distintos de tu elección (consulta Influir en un Gremio a continuación).

Éxito Cada PJ obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de habilidad para llevar a cabo actividades de tiempo libre al día siguiente. Además, reduce en 1 los Puntos de Apoyo de un gremio de tu elección (consulta Influir en un Gremio a continuación).

Fallo crítico La fiesta es un desastre. A cada PJ se le impone un penalizador de circunstancia -2 a las pruebas de habilidades para llevar a cabo actividades de tiempo libre al día siguiente.

INFLUIR EN UN GREMIO

De los catorce gremios involucrados en este capítulo (consulta Gremios de Katapesh en la página 20), cinco de ellos carecen de alguna tarea en particular u otra oportunidad especial para ganar su aprobación. En su lugar, los PJs deben ganarse el favor de estos grupos mediante actividades de tiempo libre, principalmente Influir en un Gremio. El éxito le permite al PJ reducir los Puntos de Apoyo de ese grupo, una representación de cuánto apoya el gremio a la Tríada Escarlata. Una vez que los Puntos de Apoyo de un gremio se reducen a 0, la organización ya no respalda a la Tríada Escarlata. Aunque Influir en estos gremios requiere poco más

que dedicarle tiempo y buenas tiradas de dados, considera usar las descripciones de las organizaciones para inspirar periódicamente escenas para la interpretación o brindar a los PJs oportunidades de ganarse la confianza de los gremios de forma creativa.

INFLUIR EN UN GREMIO

TIEMPO LIBRE

Dedicas un día a entablar amistad con los miembros de un gremio en particular, ayudar a la organización y convencer a los miembros del gremio de que no apoyen a la Tríada Escarlata. Haz una prueba de habilidad CD 34 vinculada a una de las habilidades preferidas de la organización (páginas 20-21).

Éxito crítico Reduce en 3 los Puntos de Apoyo de esa organización.
Éxito Reduce en 1 los Puntos de Apoyo de esa organización.

Fallo crítico Aumenta en 1 los Puntos de Apoyo de esa organización.

INVESTIGAR A LA TRÍADA ESCARLATA

La influencia de la Tríada Escarlata en Katapesh es profunda y fuerte. Como resultado, los intentos de Reunir información sobre la Tríada Escarlata llevan mucho más tiempo de lo normal, lo que requiere un día entero de tiempo libre por intento. Descubrir pistas sobre la Tríada Escarlata requiere una prueba con éxito CD 35; con un éxito crítico, un PJ descubre dos pistas. Puedes elegir una pista apropiada de la línea de interrogatorio de la siguiente lista o determinar aleatoriamente qué información descubren.

Consorcio de Aspis: el Consorcio de Aspis colabora con la Tríada Escarlata en secreto, llegando a suministrar mercenarios para defender iniciativas clave. Sin embargo, el representante del Consorcio, una genio shaitan llamada Ytrim Azas, desconfía cada vez más del portavoz de la Tríada Escarlata, Jelek Jaziman. Si se sembrara la discordia entre ellos, o si Ytrim estuviera convencido de que la Tríada Escarlata es una causa perdida, el Consorcio podría desamparar a la Tríada Escarlata en Katapesh.

Fecha de la subasta: los PJs se enteran de la fecha de la próxima subasta de la Tríada Escarlata (consulta Tarea 1: liberación en la página 21).

Sindicato de agricultores: el Sindicato de agricultores se ha visto desagradablemente forzado a proteger a la Tríada Escarlata. Los agricultores que transportan sus cosechas, particularmente los días del fuego, cuando los puestos de comestibles están especialmente ocupados, hablan discretamente sobre la poca ganancia que han obtenido después de pagar a la Tríada Escarlata y cómo dudan que el grupo mueva un dedo si algo verdaderamente amenazante los ataca. Algunos incluso se arriesgan a decir que lo único que impide que la Tríada Escarlata robe descaradamente a los granjeros es que ya lo están haciendo legalmente. A medida que comienza este capítulo, también se difunde la noticia de que extraños y aterradores monstruos que escupen fuego empiezan a atacar caravanas de granjeros al norte, amenazando aún más al Sindicato de Agricultores. A pesar de haberles cobrado por proteger estos envíos, la

Tríada Escarlata no hace nada, enfureciendo a los líderes sindicales. Esta información permite que los PJs comiencen la Tarea 2: problemas de caravanas (página 30).

Federación de Tratantes de Esclavos: aunque la Tríada Escarlata ha colaborado con la Federación de Tratantes de Esclavos para acabar con la competencia y fijar en secreto los precios del comercio de esclavos, se rumorea que los Tratantes de Esclavos están dispuestos y listos de tener la oportunidad de devolver el favor a la Tríada Escarlata.

Fraternidad del Yunque: el eminente metalúrgico Mekrem Oagli cayó recientemente en bancarrota tras un mal negocio y ser expulsado de la Fraternidad del Yunque. Algunos creen que su caída fue orquestada por la Tríada Escarlata con fines nefastos. Mekrem vive ahora en las calles con su hija. Esta información permite que los PJs comiencen la Tarea 5: metales y malicia (página 38).

Gremio de Gladiadores: el Gremio de Gladiadores es uno de los aliados más acérrimos de la Tríada Escarlata. No es de extrañar, teniendo en cuenta que la Tríada Escarlata orquestó el derrocamiento del antiguo maestro del gremio y la instalación de una nueva y servil líder, Bshev "Garras de arena" Shak. Ha organizado batallas cada vez más mortales que distraen a los espectadores de la explotación de la Tríada Escarlata y ha matado a varios rivales dentro del Gremio de Gladiadores. Es posible que un gladiador poderoso y popular pueda desafiar y derrocar a Bshev, tomando así el control del gremio. Los eventos de la arena ocurren todos los días del trabajo y días del sol. Esta información permite que los PJs comiencen la Tarea 3: sangre en la arena (página 32).

Unión Imperial de Criadores: durante más de un año, la Unión Imperial de Criadores ha intentado capturar a un magnífico camello salvaje conocido como Sombra de duna. El maestro del gremio, Aldane Zulran, está especialmente interesado y podría ofrecer una bendición a cualquiera que le traiga al hermoso animal vivo e ilesos. Esta información permite que los PJs comiencen la Tarea 4: cortejando al camello (página 35).

Liga de Cultivadores de pesh: una excelente cosecha de pesh ha amenazado con inundar el mercado y reducir los precios, pero la Liga de Cultivadores de pesh ha intentado restringir el suministro artificialmente. Los Amos del Pacífico parecen disgustados por esta maniobra y han advertido sobre las consecuencias a la Liga si no cesa esta estrategia. Esta información proporciona a los PJs más contexto para los acontecimientos durante la Tarea 6: aprobación invisible (página 42).

RETAR A DUELO

Si los PJs han completado la primera etapa de la Tarea 3: sangre en la arena y han sido calificados como gladiadores, un PJ que quiera competir por el control del Gremio de Gladiadores puede usar la actividad de tiempo libre Retar a duelo para provocar a la maestra del gremio Bshev Shak a librarse un duelo desacertado.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

RETAR A DUELO

TIEMPO LIBRE

Pasas un día promocionando tus habilidades de combate, hablando mal de la competencia, desafiando al liderazgo del Gremio de Gladiadores o llevando a cabo muestras públicas de bravuconería para obligar a la maestra del gremio de Gladiadores a aceptar tu desafío de gobernar la arena. Esta acción se vincula específicamente con la Tarea 3: sangre en la arena (página 32). Haz una prueba de Atletismo, Engaño, Interpretación, Intimidación o habilidades del Saber apropiado CD 36.

Éxito crítico Provocas a Bshev Shak para que acepte tu desafío.

Éxito Minas la determinación de Bshev. Durante los próximos 7 días, tus pruebas para Retar a Duelo obtienen un bonificador acumulativo de circunstancia +1 (máximo +4).

Fallo crítico Tu escándalo, accidentalmente, provoca vergüenza ajena y socava tu prestigio. Pierdes cualquier bonificador de circunstancia que hubieras obtenido como resultado de Retar a Duelo con éxito y no puedes Retar a Duelo al día siguiente.

BUSCAR OBJETOS INUSUALES

Se dice que todo está en venta en Katapesh. Si te sientes cómodo dejando que los PJs consigan equipo poco común o raro, pueden pasar un día buscando un objeto específico. Con una prueba con éxito de Diplomacia, Sociedad o del Saber apropiado CD 35, un PJ se reúne con alguien que vende un objeto poco común o accede a un conjuro específico; para encontrar un objeto raro específico, es necesario un éxito crítico. Si quieres asegurarte de que una opción permanezca inaccesible, una investigación con éxito confirma que no se encuentra tal objeto en Katapesh.

Gremios de Katapesh

La clave para socavar el apoyo de la ciudad a la Tríada Escarlata es unir a los gremios de la ciudad contra la organización. Una prueba con éxito de Sociedad CD 20 (o la ayuda de Satla) basta para proporcionar a los PJs una lista de los principales gremios de la ciudad.

Para negarle a la Tríada Escarlata la protección de los Amos del Pacto, los PJs deben reunir al menos a 10 de los 14 gremios y ponerlos en contra de la Tríada Escarlata para que voten en su contra en el próximo Consejo de gremios.

Cada gremio tiene varios Puntos de Apoyo, una representación numérica de cuánto apoya el gremio a la Tríada Escarlata. Los gremios que están activamente aliados con la Tríada Escarlata también tienen una Tarea asociada con ellos. Para convencer a un gremio de volverse contra la Tríada Escarlata y votar en su contra en el Consejo de Gremios, los PJs deben usar la actividad de tiempo libre Influir en un gremio para reducir sus Puntos de Apoyo a 0 y también completar la tarea asociada con el gremio. Esto puede ocurrir en cualquier orden, pero si los PJs reducen los Puntos de Apoyo a 0, siempre deben tener toda la información sobre la tarea especial. Ten en cuenta que, en algunos casos, un gremio comienza con 0 Puntos

de Apoyo; en estos casos, el gremio ha sido obligado a cooperar con la Tríada Escarlata o lo tiene en el bolsillo, y se requiere completar la tarea asociada con el mismo para ganarse su apoyo contra ella. No se enumeran las habilidades predilectas de tales gremios, ya que no hay necesidad de Influir en ellos.

Las habilidades predilectas de un gremio son aquellas que los PJs deben usar para Influir en ellos. A tu discreción, también se pueden usar habilidades de Saber distintas a las mencionadas.

CONSORCIO DE ASPIS

Puntos de apoyo 12

Habilidades favorecidas Engaño, Intimidación, Saber mercantil, Saber gremial

Efficiente, rentable y oportunista, el Consorcio de Aspis es un colectivo comercial que participa en una amplia gama de exportaciones e inversiones.

FEDERACIÓN DE TRATANTES DE ESCLAVOS

Puntos de apoyo 6

Habilidades predilectas Diplomacia, Saber gremial, Sociedad

Este gremio, que tiene vínculos con los malvados piratas esclavistas de Okeno, siempre ha mantenido una imagen pública tan profesional como ha sido posible para desviar las críticas, especialmente cuando la opinión pública se inclinó en contra del comercio de la federación.

FRATERNIDAD DEL YUNQUE

Puntos de apoyo 0; Tarea Metales y malicia (página 38)

En representación de los herreros y trabajadores del metal, este gremio se ha beneficiado de las operaciones mercenarias en expansión de la Tríada Escarlata. La fraternidad es estricta y garantiza una protección justa pero feroz para sus miembros.

GREMIO DE BARRENDEROS Y RECOGEDORES DE ESTIÉCOL

Puntos de apoyo 4

Habilidades predilectas Atletismo, Saber gremial, Sociedad

A pesar de su escaso prestigio, este gremio inspira respeto por su diligencia y la familiaridad de sus constituyentes con todos los rumores, secretos y atajos de Katapesh.

GREMIO DE CARPINTEROS

Puntos de apoyo 4

Habilidades predilectas Artesanía, Intimidación, Saber gremial

El sensato enfoque de los carpinteros a la política de gremios implica no meter cizaña a menos que los carpinteros, leñadores y tallistas que componen el gremio crean que están en peligro.

GREMIO DE ELABORADORES DE VENENO

Puntos de apoyo 0; Tarea Relaciones tóxicas (página 45)

Los elaboradores de veneno intentan no llamar la atención en el consejo, a sabiendas de que sus productos suelen estar relacionados con los asesinatos. Por ello, no eligen bando en conflictos mayores a menos que sea claramente en su interés.

GREMIO DE GLADIADORES

Puntos de apoyo 0; **Tarea** Sangre en la arena (página 32)

Dirigido hasta hace poco por el famoso Magnus Corazón Valiente. El nuevo líder de este gremio, instalado por la Triada Escarlata, tiene un dominio absoluto sobre los combates con fines de lucro.

GREMIO DE LOS JOYEROS

Puntos de apoyo 0; **Tarea** Liberación (ver a continuación)

En representación de los joyeros y tasadores, este gremio se ha vuelto rico y muy unido bajo el liderazgo de Exavisu Kerndallion. Sin embargo, la Triada Escarlata tiene retenida a la amada líder del gremio y con ello controla a los joyeros.

GREMIO DE PANADEROS Y CARNICEROS

Puntos de apoyo 4

Habilidades predilectas Artesanía, Diplomacia, Saber de la carnicería, Saber de cocina, Saber gremial

Aunque se mantiene unido por el poder político, este gremio sufre un cisma continuo entre los cocineros y panaderos por un lado, y los carnícberos y comerciantes de carne por el otro.

LIGA DE ABOGADOS HONESTOS

Puntos de apoyo 4

Habilidades predilectas Engaño, Saber legal, Saber gremial, Sociedad

Aunque a menudo terminan volviéndose uno contra otro en el tribunal, los abogados de la liga son amistosos cuando no están de servicio. Se muestran reacios a influir políticamente, pero respetan a los aliados conocedores de la ley y con lengua de plata y sus propuestas.

LIGA DE CULTIVADORES DE PESH

Puntos de apoyo 0; **Tarea** Aprobación invisible (página 42)

La Liga, un gremio hermanado con el Sindicato de agricultores, no solo representa a los criadores de cactus, sino también a los fabricantes que refinan y venden la droga. Son infamemente testarudos y apolíticos, y se consideran una institución central de Katapesh, apartados de los demás gremios.

ORDEN DE ALQUIMISTAS Y ELABORADORES DE POCIONES

Puntos de apoyo 4

Habilidades predilectas Arcanos, Artesanía, Naturaleza, Saber gremial

Estos fabricantes de brebajes potables elaboran una amplia variedad de productos, desde alcoholitos especiales hasta elixires mágicos. Sus ingredientes especializados aún no se han visto afectados por la Triada Escarlata, y el gremio es reticente a provocar la ira de esa organización.

UNIÓN IMPERIAL DE CRIADORES

Puntos de apoyo 6; **Tarea** Cortejando al camello (página 35)

Habilidades predilectas Diplomacia, Medicina, Naturaleza, Saber gremial

Infamemente expertos al regateo, los criadores de Katapesh son negociadores igualmente duros en sus tratos políticos.

SINDICATO DE AGRICULTORES

Puntos de apoyo 0; **Tarea** Problemas de caravanas (página 30)

Este sindicato representa a los agricultores desperdigados a las afueras de Katapesh a muchos kilómetros, que de otra forma tendrían dificultades para comunicarse entre sí. La Triada Escarlata está extorsionando a estos granjeros.

Recompensa en PX: cada vez que se convence a un gremio de volverse contra la Triada Escarlata, los PJs obtienen 10 PX, hasta una recompensa en PX máxima de 140 PX si convencen a los catorce gremios para que lo hagan.

Tarea 1: liberación

En los últimos años, se ha extendido por la región del Mar Interior una ola de sentimiento anti-esclavitud, motivada en gran parte por la manumisión generalizada de Absalom. Con la pérdida de este cliente y otros puertos amigos, los esclavistas han tenido dificultades para encontrar clientes nuevos. El compromiso de los Amos del Pacto de promover todo tipo de comercio ha convertido a Katapesh en un bastión del comercio de esclavos, supervisado en gran parte por la Federación de Tratantes de Esclavos y la Triada Escarlata.

Pero a pesar de su apoyo a la esclavitud y otros viles oficios, Katapesh mantiene diversas protecciones para garantizar que los esclavistas no alteren la seguridad y el comercio de la ciudad. Si bien cualquier esclavo traído a la ciudad conserva el estatus de esclavo (asegurando que las existencias de los esclavistas estén a salvo de los abolicionistas), ninguna persona libre puede ser esclavizada dentro de la jurisdicción de la ciudad, excepto mediante una sentencia de los magistrados de la ciudad (evitando que los esclavistas amenacen a clientes y mercaderes legítimos). Sin embargo, el hecho de que la esclavitud sea legal no la hace popular. Durante décadas, los abolicionistas han llevado a cabo operaciones en Katapesh, asaltando intermitentemente las estacadas y la Subasta de Esclavos, donde se realizan subastas públicas. En respuesta, los guardias de la ciudad, la Guardia de Céfiro, mantienen una estricta seguridad en el área.

Gracias a su posición privilegiada con los Amos del Pacto, la Triada Escarlata ha usado discretamente su guardia privada y su red de comercio de esclavos, durante los últimos meses, para eliminar a sus rivales políticos. La líder del Gremio de Joyeros, Exavisu Kerndallion, es su víctima más notoria hasta el momento, fue emboscada y esclavizada por agentes de la Triada Escarlata a kilómetros de la ciudad mientras estaba en un viaje de negocios. Para cuando estos agentes regresaron a la ciudad con su presa, la Triada Escarlata ya tenía preparada una meticulosa documentación de propiedad y a numerosos funcionarios sobornados y listos para pasar por alto la captura encubierta de Kerndallion. Desde entonces, ella y varios de sus colegas, han estado trabajando bajo la Pirámide Roja, aplicando su experiencia en joyería a la tarea

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

Ecología del
misterio
sortilegio

Las aiudara
perdidas

Caja de
herramientas
de la aventura



de reconstruir el *orbe de los dragones de oro*. A su vez, la Tríada Escarlata está utilizando a la honesta y querida maestra del gremio como rehén, asegurando la obediencia del Gremio de Joyeros.

A medida que se acerca la finalización de su trabajo en el orbe, se agota rápidamente la utilidad de Kerndallion para la Tríada Escarlata. Con la esperanza de conseguir los fondos necesarios, la organización ha organizado su venta en una subasta privada a la que asistirán una gran cantidad de compradores de otros mundos. Uri Zandívar está ansioso por quitársela de encima, ya que, si escapa o es rescatada, sabe que sería una fuerza poderosa a la hora de volver a la opinión pública de los gremios en contra de la Tríada Escarlata.

COMENZANDO ESTA TAREA

Al comienzo de este capítulo, Satla informa a los PJs que han secuestrado a Exavisu, por lo que la liberación debería ser una de las primeras tareas que los PJs conozcan, y rescatar a Exavisu debería ser una de las primeras cosas que los PJs traten de lograr. Debido al estado protegido de la Tríada Escarlata y al desdén histórico de Katapesh por los luchadores por la libertad, es muy imprudente darle una patada a la puerta y cargar contra todos los enemigos a la vista. En cambio, Satla sugiere a los PJs que realicen un rescate más sutil, en forma de golpe.

RESUMEN DEL GOLPE

Esta tarea consta de cuatro etapas: trabajo preliminar, infiltración, rescate y extracción. Cada una contiene varias escenas divididas en Obstáculos, Oportunidades y Complicaciones que proporcionan al DJ desafíos para que los PJs los superen. Para que el golpe continúe, deben superarse los Obstáculos, las Oportunidades brindan ventajas a los PJs en otras escenas y las Complicaciones surgen si los PJs llaman demasiado la atención. Cómo llevan a cabo los PJs estas escenas moldea la forma en que el grupo entra en el recinto, evita ser detectado y completa el objetivo. Si a los PJs les sale mal, podrían encontrarse con oposición armada o tener que abandonar la operación por completo. Todo el golpe está pensado para jugarse en modo exploración, pero de vez en cuando es posible que tengas que cambiar a encuentros para resolver peleas o conflictos. Estos acontecimientos son siempre el resultado de fallos, ya que un golpe bien planificado puede, con un poco de suerte, llevarse a cabo sin un solo combate.

Sincronización: los PJs tienen una ventana generosa para prepararse para el golpe. Pueden comenzar a trabajar en él al comienzo del Capítulo 2, y deben atacar el 15.^o día. Si no se han enterado de la subasta para el 14.^o día, varios amigos de Satla contactan con ella esa noche; esto solo les deja el 15.^o día para prepararse antes de llevar a cabo el golpe. Si no actúan entonces, pierden la oportunidad de rescatar a Exavisu Kerndallion y, por lo tanto, de ganarse

el apoyo pleno del Gremio de Joyeros. En este caso, una abatida Satla se entera de algunas de las revelaciones de Exavisu, sobre los niveles subterráneos de la Pirámide Roja y de la existencia del misterioso orbe (página 30), a través de varios esclavos de la Tríada Escarlata fugados recientemente, lo suficiente como para dar algo de contexto y mantener la historia en movimiento.

Una vez que comienza el golpe, los PJs pasan de una escena a otra a un ritmo más rápido, ya que cuanto más tiempo permanecen en la finca, más llaman la atención. La cantidad de tiempo que le lleva a los PJs completar el golpe depende de su estrategia. Se podría llevar a cabo una estrategia similar a una redada en 5 minutos, mientras que un enfoque más medido podría llevar varias horas.

Ritmo: en esencia, el golpe es una serie de pruebas de habilidad y es muy fácil convertirlo en un desafío mecánico. Sin embargo, intenta aprovechar la tensión para sonsacar actuaciones, resolución de problemas y charlas memorables. Cuanto más incites a los jugadores a sugerir soluciones o habilidades, muchas de las cuales probablemente se alinearán con la mecánica del golpe, más notarán que son dueños de su victoria.

Estructura de la escena: los PJs pueden permanecer juntos o dividirse en algunas escenas y reunirse de nuevo entre ellas. Si el grupo se divide, llevan a cabo sus escenas simultáneamente en el mundo de juego, aunque es posible que quieras jugarlas en la mesa de una en una. Puedes decidir en qué orden jugarlas. Intenta mantener a cada PJ involucrado en el golpe, pero recuerda que solo los PJs presentes en una escena pueden resolverla.

Tú controlas el fluir de las escenas, particularmente las Oportunidades y Complicaciones. Cuando un PJ o grupo llama mucho la atención puede causar una Complicación para un grupo diferente en otro lugar. Del mismo modo, un PJ aislado podría ser el único que detecta una nueva Oportunidad.

Si la interpretación o la estrategia de un jugador son particularmente buenas, sobre todo cuando se adaptan a una Complicación, considera concederle un bonificador de circunstancia a su próxima prueba, generalmente de +1, como se describe en la página 492 de las *Reglas básicas*.

Solución de problemas: hay muchas formas en que un golpe puede salir mal, pero si esto sucede, ¡no pasa nada! En última instancia, no existe una manera correcta de llevar a cabo el golpe, y el sistema está destinado a brindarte flexibilidad para administrar el ritmo y mantener la tensión. Aprovecha las escenas planteadas aquí como pautas para crear las tuyas sobre la marcha y dar cabida a las travesuras de los PJs.

Grupos más grandes: para un grupo de más de cuatro PJs, elige dos o tres escenas en las Fases 3 y 4 para que sea más difícil. Aumenta los éxitos necesarios para completar cada una.

TÉRMINOS DEL GOLPE

En la tarea Liberación usamos la siguiente terminología.

Puntos de Consciencia: este valor se usa para monitorizar lo recelosos que son los guardias y los transeúntes (consulta Consciencia en la página 25). Los fallos y fallos críticos generalmente aumentan los Puntos de Consciencia. Cuando la Consciencia alcanza ciertos umbrales, entran en juego nuevas Complicaciones y peligros.

Complicación: este tipo de escena representa un problema inesperado durante el robo. Funciona como un Obstáculo, pero el DJ la presenta además de los Obstáculos actuales. Por lo general, una Complicación debe completarse antes de que los PJ's que lidian con ella puedan volver a centrarse en los Obstáculos.

Punto de Ventaja: esta es una ventaja especial otorgada por una buena planificación, reacciones rápidas, la intervención de aliados o similares. Los Puntos de Ventaja son valiosos y normalmente se adquieren buscando Oportunidades. Cuando un PJ tira un fallo en una escena, puede gastar un Punto de Ventaja para tener éxito en su lugar (incluso si tira un fallo crítico). Algunos Puntos de Ventaja solo se pueden usar en ciertas tareas y, una vez que se usa, el Punto de Ventaja se pierde. Considera usar fichas u otros objetos físicos en la mesa para representar los Puntos de Ventaja del grupo.

Obstáculo: esta es una escena que los PJ's deben superar o evitar para lograr sus objetivos.

Oportunidad: esta es una escena que los PJ's tienen la opción de llevar a cabo, pero no es necesaria para el éxito final. Completar una Oportunidad proporciona una ventaja, a menudo un Punto de Ventaja.

Superar: esta parte del bloque de estadísticas de una actividad enumera las pruebas de habilidad u otras estrategias que los PJ's podrían usar para resolver una escena. Si la actividad requiere múltiples éxitos para superarla, eso también se detalla aquí. Toma la determinación final sobre qué estrategias podrían funcionar, basándote en lo que tiene sentido para la historia, añadiendo opciones adicionales a tu gusto. Resolver una escena generalmente debería implicar pruebas de habilidad, gastar recursos (como dinero, conjuros u objetos mágicos) o tácticas excepcionalmente inteligentes. Si el conjuro, el objeto u otra habilidad de un PJ pueden resolver una escena (como el uso de un efecto confusión dirigido a múltiples objetivos para dispersar a unos guardias), utiliza un +25 como el bonificador predeterminado a las tiradas de salvación.

FASE 1: TRABAJO PRELIMINAR

Esta fase consta de Oportunidades que los PJ's pueden aprovechar antes de intentar llevar a cabo su golpe. Cada actividad dura medio día, lo que permite que el PJ intente realizar una actividad dos veces o que la combine con otra actividad de trabajo preliminar. Si bien los PJ's pueden llevar a cabo estas tareas varias veces, ninguna de estas actividades puede conceder más de 1 Punto de Ventaja cada una, independientemente de la cantidad de veces que se intente.



OPORTUNIDADES

CONSEGUIR DISFRACES

TIEMPO LIBRE

Superar Artesanía CD 35, Engaño CD 33, Interpretación CD 35, Sociedad CD 37

El PJ intenta encontrar disfraces de cierto tipo (guardias, por ejemplo, o miembros de la alta sociedad).

Éxito El PJ encuentra o crea disfraces útiles que conceden 1 Punto de Ventaja que los PJ's pueden usar para adoptar una identidad falsa.

Fallo El PJ no encuentra disfraces.

CONSEGUIR INVITACIÓN

TIEMPO LIBRE

Superar Diplomacia CD 35, Sociedad CD 35

El PJ busca a alguien con invitación que esté dispuesto a venderla.

Éxito crítico El PJ encuentra alguien que tiene invitación y lo convence para que la regale. Los PJ's obtienen 1 Punto de Ventaja.

Éxito El PJ encuentra a alguien dispuesto a vender su invitación por 250 po. Si los pagan, el grupo obtiene 1 Punto de Ventaja. En su lugar, pueden intentar robarla (Latrocínio CD 34), pero si lo hacen, aumentan en 2 la Consciencia al comienzo de la Fase 2: Infiltración.

CONTACTAR CON LOS HALCONES DE ACERO

TIEMPO LIBRE

Superar Diplomacia CD 36, Saber andorano CD 32, Sociedad CD 34

El PJ trata de contactar a escondidas con los Halcones de Acero en Katapesh.

Éxito El PJ organiza una reunión con los Halcones de Acero. Están ansiosos por combinar sus fuerzas con agentes poderosos como los PJ's en nombre de la liberación de los oprimidos, y pueden proporcionar información sobre la próxima subasta equivalente a un éxito en Reunir información. Además, los

CONTRA LA TRIADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilego

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

Halcones de Acero les conceden a los PJs 1 Punto de Ventaja.
Fallo El PJ no puede establecer contacto.

Fallo crítico El torpe intento del PJ espanta a los Halcones de Acero. En futuros intentos en esta actividad se les impone un penalizador -2 por circunstancia.

Especial Si los PJs no tienen éxito en esta Oportunidad, los Halcones de Acero deciden llevar a cabo independientemente su propio golpe que se superpone y posiblemente interfiere al golpe de los PJs. Consulta la Complicación Halcones inesperados en la página 26.

FALSIFICAR DOCUMENTOS

SECRETO | **TIEMPO LIBRE**

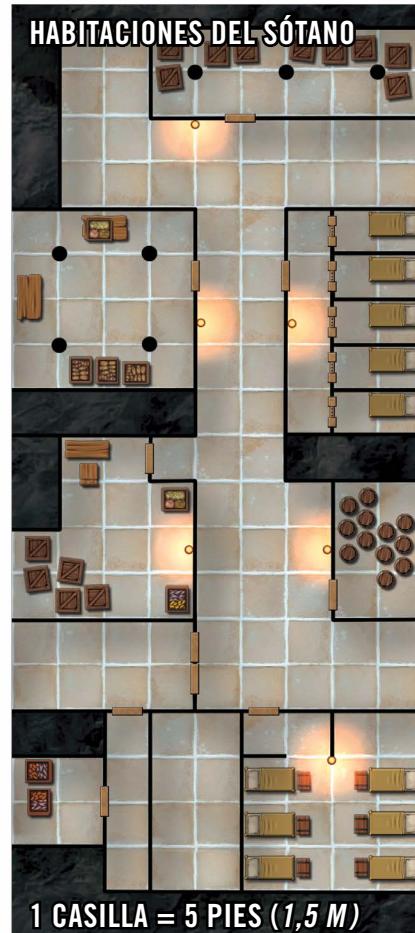
Superar Sociedad CD 34

El PJ prepara varias falsificaciones que pueden servir como accesorios convincentes durante el robo.

Éxito El PJ crea documentos convincentes que les conceden a los PJs 1 Punto de Ventaja que pueden usar al presentar las credenciales, órdenes de trabajo o invitaciones adecuadas.

Fallo El PJ crea unos documentos poco convincentes. Informa a los PJs de que las falsificaciones conceden 1 Punto de Ventaja. Sin embargo, cuando usan ese Punto de Ventaja, no concede ningún beneficio.

Fallo crítico Igual que un fallo, pero un PJ que usa el Punto de Ventaja en un fallo obtiene un fallo crítico.



RECONOCER LA INSTALACIÓN

SECRETO | **TIEMPO LIBRE**

Superar Percepción CD 36, Sigilo CD 34, Sociedad CD 38

El PJ pasa parte del día observando la hacienda Bhetshamtal, anotando patrullas, observando rutas de escape y formándose un mapa mental.

Éxito El PJ realiza observaciones decisivas que conceden a los PJs 1 Punto de Ventaja que se puede usar para escabullirse o avanzar por la hacienda.

Fallo El PJ no descubre nada digno de mención.

Fallo crítico El PJ juzga mal algún elemento de la seguridad. Informa a los PJs de que el reconocimiento les concede 1 Punto de Ventaja. Cuando usan ese Punto de Ventaja, no obtienen el beneficio normal, y si obtuvieron un fallo normal, en su lugar obtienen un fallo crítico.

REUNIR INFORMACIÓN

SECRETO | **TIEMPO LIBRE**

Superar Diplomacia CD 35

El PJ busca rumores sobre el estado y la ubicación de Exavisu.

Éxito crítico Los PJs descubren información como en un éxito, además de detalles de apoyo que ayudan en sus preparativos. Los PJs obtienen una bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para realizar tareas de trabajo preliminar a partir de este momento. Además, el PJ descubre que la programación de la subasta sufrió algunos retrasos por desacuerdos entre la Tríada Escarlata y la Federación de Tratantes de Esclavos sobre cómo dividir las ganancias; frente a la gradual constricción del mercado de esclavos, estos viejos aliados hacen grandes esfuerzos para mantener sus ganancias sin socavar las del otro.

Éxito El PJ descubre que, aunque nadie sabe dónde están Exavisu Kerndallion y sus compañeros esclavizados, se ha programado una subasta privada para la noche del 15 de neth, que se llevará a cabo en la hacienda Bhetshamtal en el centro de Katapesh. Es casi imposible conseguir invitaciones y se espera que el público incluya a una gran cantidad de postores extraplanares. Exavisu se encuentra entre los esclavos a la venta. Las entradas y salidas de la hacienda sugieren que los preparativos ya están en marcha para el exclusivo acontecimiento, y es probable que los esclavos estén retenidos fuera hasta que comience el evento.

Fallo El PJ no descubre nada.

Fallo crítico El PJ se entera de algunos rumores engañosos que les impone a los PJs un penalizador -2 por circunstancia a su próxima prueba para una tarea de trabajo preliminar.

FASE 2: INFILTRACIÓN

La hacienda Bhetshamtal es un palacio centenario que se rumorea que era nuevo cuando los Amos del Pacto llegaron por primera vez hace casi un milenio, aunque los registros son confusos. Ahora es propiedad de la Tríada Escarlata, que asumió el control en el 4712 como pago de las deudas del anterior propietario. La hacienda consta de una cochera, cocina, cuartos de servicio, jardines bien regados y una mansión, la última de las cuales incluye un salón de baile, comedor, dormitorios, una gran variedad de salones y baños. Numerosas salas tienen puertas especialmente pesadas, ventanas reforzadas, custodias mágicas y similares para garantizar la seguridad y la privacidad. Un muro de 8 pies (2,4 m) de alto, de bloques de piedra tallada, rodea la finca.

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

**Ecología del
misterio
sortilegio**

**Las ayudara
perdidas**

**Caja de
herramientas
de la aventura**

La mayor parte de los días, la Tríada Escarlata usa la hacienda para recibir a visitantes influyentes o celebrar reuniones. La noche de la subasta, la hacienda hiere con casi cien visitantes diferentes, sirvientes y personal de subastas. Entre los esclavos que se presentan a la subasta están Exavisu Kerndallion y sus tres ayudantes, quienes son transportados en secreto a la mansión desde sus celadas bajo la Pirámide Roja la noche de la subasta: el 15 de neth.

Gran parte del entretenimiento nocturno se lleva a cabo en los jardines exteriores, donde los camareros van sacando comida y bebida durante toda la noche, y los artistas tocan una gran variedad de elegantes canciones. Hay guardias apostados en las entradas principales y patrullando a ambos lados de los muros y los perros guardianes vigilan que no se cuelen intrusos. El evento es una velada elitista, que se traslada al salón de baile más avanzada la noche cuando comienza la subasta. Entre las muchas criaturas sobrenaturales presentes se incluyen algunas que pueden ver a través de trucos mágicos, y la hacienda tiene muchas custodias que limitan el grado en que los ladrones pueden teletransportarse dentro y fuera sin más (consulta Complicación de interferencia dimensional en la página 26).

PNJS NOTABLES

La Tríada Escarlata ha invitado a la subasta a muchos de sus clientes más ricos de Katapesh, así como a muchos aliados locales. También hay presentes gran cantidad de seres extraplanarios, principalmente de los Planos Elementales y del Infierno. **Jelek Jaziman** (NM semielfo) es el representante de la Tríada Escarlata y el anfitrión del evento. Al esbelto emprendedor y semigarundi se le considera una estrella en alza en Katapesh y le gusta dárselas de influyente para demostrarlo. **Ytrim Azas** (LM shaitan mujer) representa al Consorcio de Aspis, un poderoso grupo comercial con pocos escrúpulos. El Consorcio ha colaborado estrechamente con la Tríada Escarlata varias veces en los últimos años, e Ytrim es la intermediaria oficial para esos acuerdos. Ella considera que Jelek es pomposo, pero en gran medida de fiar, y le gusta hablar de arquitectura antigua, joyas raras e historias de traición. En representación de la Federación de Tratantes de Esclavos está **Sehtba al-Izora** (LM humana), una mujer keleshita cuya amabilidad externa oculta su implacable enfoque estratégico de los negocios.

Entre los compradores notables se encuentran **Reloon** (LM rajá rakshasa mujer), **Altshal Gha** (LM efreeti varón) y **Tersious Vind** (NM tiflin varón). Reloon usa su habilidad para cambiar de forma para hacerse pasar por la baronesa Epminia Fahlspar, una noble taldana que supuestamente está aquí como parte de una gira de un año por el Mar Interior para adquirir tesoros inusuales. Hasta ahora su disfraz ha sido bastante efectivo, y cualquier cosa que revele la verdadera forma de su cabeza de halcón provoca una escena. El musculoso Altshal Gha, que

alardea su gran cornamenta, posee docenas de minas a través del Plano de la Tierra y el Plano del Fuego. Menosprecia arrogantemente a cualquiera a quien no considere estratégicamente valioso. También es el principal postor de Exavisu y cree que su talento en joyería podría ser una excelente adición a su negocio. Tersious Vind es un exitoso aventurero expulsado de la Sociedad *Pathfinder* hace seis años después de traicionar a sus camaradas y robarles sus ahorros, una historia que cree que lo hace sonar encantador e inteligente. Está aquí para adquirir varios esclavos para que actúen como sus secuaces en su próxima gran búsqueda del tesoro.

CONSCIENCIA

A partir de la Fase 2, si los PJs fallan las pruebas, causan interrupciones o dan pasos en falso de formas que atraigan atención no deseada, la Consciencia de ellos aumenta. Los Puntos de Consciencia comienzan en 0 y aumentan de dos maneras.

- Cuando un PJ falla en una prueba al intentar completar una escena, aumenta los Puntos de Consciencia de los PJs en 1 (o 2 en caso de fallo crítico). Otras pruebas realizadas que fallen como parte de una escena no aumentan la Consciencia, solo las que habrían contado para superarla.
- Los Puntos de Consciencia aumentan en 1 al final de cada escena, ya que el paso del tiempo hace que sea más probable que descubran a los PJs. Si varias escenas tienen lugar simultáneamente, la Consciencia no aumenta hasta que todas las escenas hayan terminado.

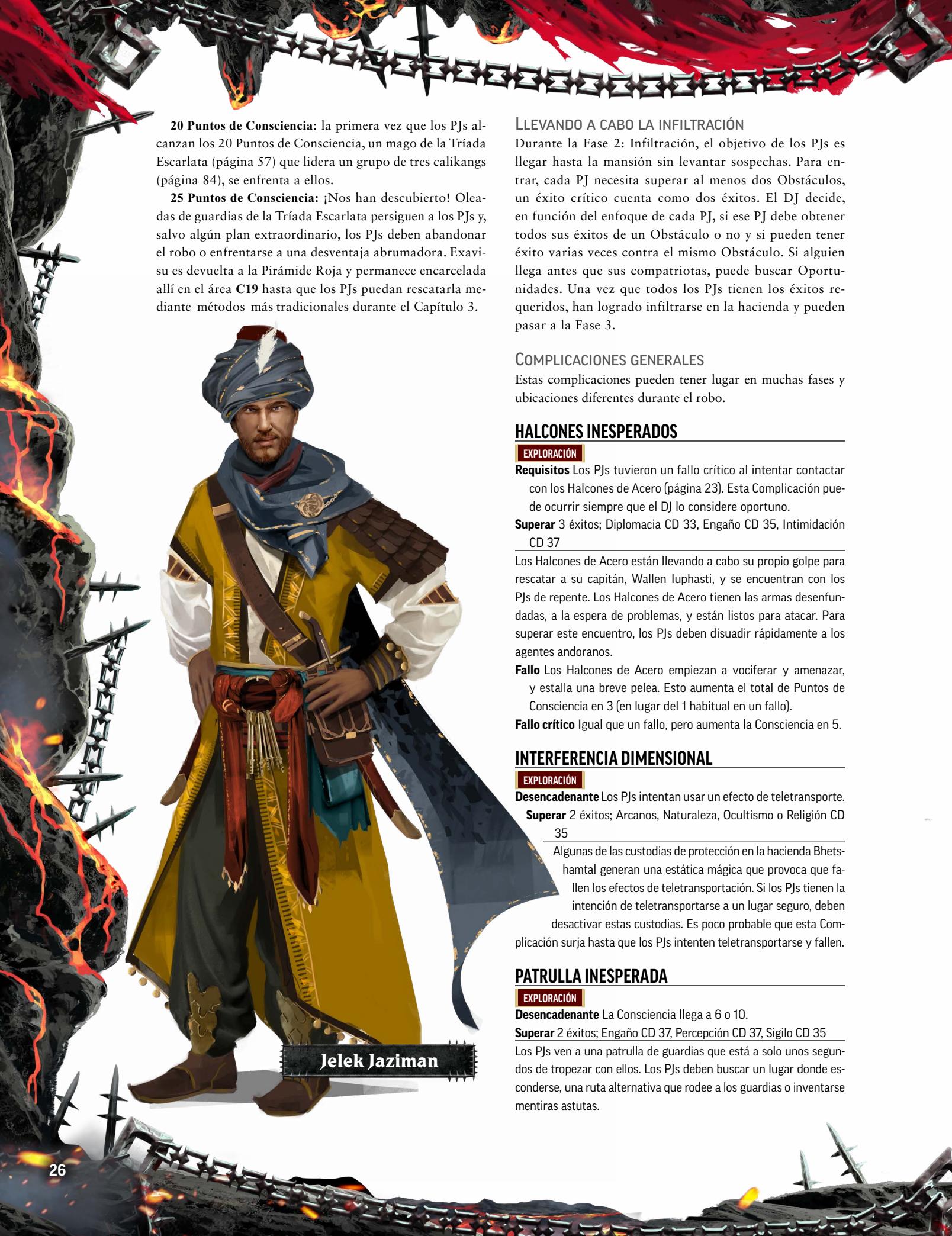
Cuando los PJs alcanzan las siguientes cantidades de Puntos de Consciencia se enfrentan a mayores desafíos.

5 Puntos de Consciencia: las sospechas crecientes hacen que la Tríada Escarlata llame a más guardias y esté más atenta. Aumenta la CD de las pruebas para superar las escenas en 1, siempre que la Consciencia sea 5 o superior. La primera vez que los PJs alcanzan los 5 Puntos de Consciencia, se produce una Complicación general (página 26**)

después de la escena.

10 Puntos de Consciencia: la mayor cautela implica que hay más formas en que las cosas pueden salir mal. La primera vez que los PJs alcanzan los 10 Puntos de Consciencia, se produce una Complicación general (página 26**) después de la escena.

15 Puntos de Consciencia: la primera vez que los PJs alcanzan los 15 Puntos de Consciencia, un par de sicarios de la Tríada Escarlata (página 41) se enfrentan a los PJs; usa el mapa de las Calles de Katapesh en la página 40, el mapa de Habitaciones de la mansión en la página 23 o el mapa de las Habitaciones del sótano en la página 24 según sea necesario para dirigir la pelea. Aumenta la CD de las pruebas para superar las escenas en 2 siempre que la Consciencia sea 15 o superior (esto incluye el aumento de Consciencia 5).



20 Puntos de Consciencia: la primera vez que los PJ's alcanzan los 20 Puntos de Consciencia, un mago de la Tríada Escarlata (página 57) que lidera un grupo de tres calikangs (página 84), se enfrenta a ellos.

25 Puntos de Consciencia: ¡Nos han descubierto! Oleadas de guardias de la Tríada Escarlata persiguen a los PJ's y, salvo algún plan extraordinario, los PJ's deben abandonar el robo o enfrentarse a una desventaja abrumadora. Exavisu es devuelta a la Pirámide Roja y permanece encarcelada allí en el área C19 hasta que los PJ's puedan rescatarla mediante métodos más tradicionales durante el Capítulo 3.



Jelek Jaziman

LLEVANDO A CABO LA INFILTRACIÓN

Durante la Fase 2: Infiltración, el objetivo de los PJ's es llegar hasta la mansión sin levantar sospechas. Para entrar, cada PJ necesita superar al menos dos Obstáculos, un éxito crítico cuenta como dos éxitos. El DJ decide, en función del enfoque de cada PJ, si ese PJ debe obtener todos sus éxitos de un Obstáculo o no y si pueden tener éxito varias veces contra el mismo Obstáculo. Si alguien llega antes que sus compatriotas, puede buscar Oportunidades. Una vez que todos los PJ's tienen los éxitos requeridos, han logrado infiltrarse en la hacienda y pueden pasar a la Fase 3.

COMPLICACIONES GENERALES

Estas complicaciones pueden tener lugar en muchas fases y ubicaciones diferentes durante el robo.

HALCONES INESPERADOS

EXPLORACIÓN

Requisitos Los PJ's tuvieron un fallo crítico al intentar contactar con los Halcones de Acero (página 23). Esta Complicación puede ocurrir siempre que el DJ lo considere oportuno.

Superar 3 éxitos; Diplomacia CD 33, Engaño CD 35, Intimidación CD 37

Los Halcones de Acero están llevando a cabo su propio golpe para rescatar a su capitán, Wallen Iuphasti, y se encuentran con los PJ's de repente. Los Halcones de Acero tienen las armas desenfundadas, a la espera de problemas, y están listos para atacar. Para superar este encuentro, los PJ's deben disuadir rápidamente a los agentes andoranos.

Fallo Los Halcones de Acero empiezan a vociferar y amenazar, y estalla una breve pelea. Esto aumenta el total de Puntos de Consciencia en 3 (en lugar del 1 habitual en un fallo).

Fallo crítico Igual que un fallo, pero aumenta la Consciencia en 5.

INTERFERENCIA DIMENSIONAL

EXPLORACIÓN

Desencadenante Los PJ's intentan usar un efecto de teletransporte.

Superar 2 éxitos; Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión CD 35

Algunas de las custodias de protección en la hacienda Bhets-hamtal generan una estática mágica que provoca que fallen los efectos de teletransportación. Si los PJ's tienen la intención de teletransportarse a un lugar seguro, deben desactivar estas custodias. Es poco probable que esta Complicación surja hasta que los PJ's intenten teletransportarse y fallen.

PATRULLA INESPERADA

EXPLORACIÓN

Desencadenante La Consciencia llega a 6 o 10.

Superar 2 éxitos; Engaño CD 37, Percepción CD 37, Sigilo CD 35

Los PJ's ven a una patrulla de guardias que está a solo unos segundos de tropezar con ellos. Los PJ's deben buscar un lugar donde esconderse, una ruta alternativa que rodee a los guardias o inventarse mentiras astutas.

¿TE CONOZCO?

EXPLORACIÓN

Desencadenante La Consciencia llega a 5 o 10.

Superar Diplomacia CD 35, Engaño CD 30, Interpretación CD 28, Sigilo CD 32

Un invitado o trabajador cree que reconoce a uno de los PJs y atrae atención no deseada. Ese PJ lo convence de lo contrario antes de escabullirse o encuentra una manera de esquivar al testigo por completo.

FASE 2 OBSTÁCULOS

ALLANAMIENTO DE MORADA

EXPLORACIÓN

Superar Acrobacias CD 37, Atletismo CD 35, Latrocínio CD 35, Naturaleza CD 35, Sigilo CD 35

Los PJs escalan los muros, calman a los perros guardianes, se esconden de los guardias y abren las puertas.

Especial Si un PJ Allana la morada con éxito, puede intentar una prueba de Percepción CD 35 para fijarse en el juego de llaves que lleva un guardia o que se encuentra en un área algo difícil de alcanzar, permitiendo que ese PJ aproveche la Oportunidad de Robar llaves (consulta la página 28).

DE CONTRABANDO

EXPLORACIÓN

Superar Sigilo CD 33

Los PJs se esconden dentro de carros, barriles de vino u otros contenedores grandes que se dirigen a la finca. Esto los deja dentro de los muros, pero a una distancia de la mansión.

Especial Este proceso deja a los PJs participantes desaliñados, lo que les impone un penalizador -1 a las pruebas vinculadas a parecer arreglados o profesionales.

DISFRAZ ASTUTO

EXPLORACIÓN

Superar Engaño CD 35 o CD 33 (ver más abajo)

Los PJs ocultan sus verdaderas identidades, confiando en identidades falsas para ser admitidos en la hacienda. Un PJ puede decidir usar una habilidad estrechamente relacionada con su disfraz en lugar de Engaño, como Intimidación para un guardia, Saber gremial para un mercader o cualquier Saber relacionado con los alimentos para un camarero.

Si un PJ tiene éxito con un Disfraz astuto, tira una prueba secreta de Percepción CD 34 para que les llame la atención algo de uno de los invitados. En caso de éxito, infórmale sobre la oportunidad de Disipar un disfraz (ver más abajo).

MEZCLARSE

EXPLORACIÓN

Superar Engaño CD 35, Sigilo CD 35, Sociedad CD 37

A veces, la mejor opción para atravesar una fiesta llena de gente es actuar de forma natural y unirse al gentío.

Si un PJ se Mezcla con éxito, realiza una prueba secreta de Percepción CD 34 para que noten algo raro en uno de los invitados. En caso de éxito, infórmale sobre la oportunidad de Disipar un disfraz (ver más abajo).

FASE 2 OPORTUNIDADES

ALLANAR EL CAMINO

EXPLORACIÓN

Requisito El PJ se ha infiltrado con éxito en la hacienda.

Ahora que están dentro, el PJ ayuda a un aliado que todavía está tratando de infiltrarse. Describe lo que están haciendo para ayudar y le otorga al aliado los beneficios de Seguir al experto (Reglas básicas pág. 479). El DJ podría requerir que el PJ haga una prueba de habilidad relevante (generalmente CD 32) para Allanar el camino.



Epminia Fahlspar

DISIPAR UN DISFRAZ

EXPLORACIÓN | SECRETO

Requisito Al Mezclarse o usar un Disfraz astuto, un PJ nota algo sospechoso en un invitado.

Superar Arcanos CD 35, Ocultismo CD 33, Percepción CD 37

El PJ está seguro de que la baronesa Epminia Fahlspar es más de lo que aparenta. Tiene razón, ¡se trata de Reloon, una rakshasa disfrazada!

Éxito crítico El PJ ve a través del disfraz e identifica una forma de descubrir a la rakshasa sin magia. Los rakshasas son bienvenidos aquí, pero la repentina revelación de la forma natural de Reloon y su arrebato de consternación llaman la atención de muchos invitados. Reduce la Consciencia en 2 (mínimo 0).

Éxito El PJ siente el disfraz mágico. Para superar esta Oportunidad, un PJ debe contrarrestar mágicamente el disfraz o tener éxito en una prueba de Engaño o Intimidación CD 40 para provocar que la concentración de la baronesa vacile, interrumpiendo brevemente su disfraz. Esto la descubre, como se describe en éxito crítico.

Fallo El PJ no descubre evidencia alguna de un disfraz.

Fallo crítico El PJ no ve evidencia alguna de un disfraz y su examen ayudo a la baronesa a disimular en voz alta.

ROBAR LLAVES

EXPLORACIÓN

Requisito Los PJs vieron las llaves mientras Allanan la morada.

Superar Latrocínio CD 35

El PJ roba un manojo de llaves que puede abrir muchas de las puertas de la mansión.

Éxito Los PJs ganan 1 Punto de Ventaja utilizable para abrir cerraduras.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilego

Las aidara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

FASE 2 COMPLICACIONES

ADIVINA DE SERVICIO

EXPLORACIÓN

Desencadenante Un PJ usa magia para ayudar a superar un obstáculo durante la infiltración.

Superar 3 éxitos; Arcanos CD 35, Engaño CD 37, Naturaleza CD 35, Ocultismo CD 35, Religión CD 35

¡Entre la seguridad de la Tríada Escarlata hay una adivina altamente competente! Con conjuros como *discernir mentiras*, *leer la mente*, *ver lo invisible* y *visión verdadera*, esta adivina puede ver a través de la mayoría de las argucias mágicas que los PJs podrían usar.

La adivina busca amenazas mágicas, no veneno. Con una prueba con éxito de Engaño, Latrocincio o un Saber relacionado con la comida CD 33, un PJ puede engañarla para que se tome algo cargado con un veneno ingerido. Su bonificador a la salvación de Fortaleza es +23, y se marcha si es envenenada con éxito. Si no es envenenada con éxito, aumenta los Puntos de Consciencia de los PJs en 2.

FASE 3: RESCATE

Una vez que los PJs se infiltran en la mansión, aún tienen que atravesar su interior, encontrar a los esclavos y liberarlos. En el interior hay alrededor de una docena de guardias y sirvientes, todos los cuales vigilan y realizan los preparativos de última hora antes de que comience la subasta. La Oportunidad de la Fase 3 estará disponible una vez que los PJs lleguen al sótano (consulta el Obstáculo Encontrar las celdas a continuación).

Durante esta etapa, el objetivo de los PJs es liberar a la cautiva Exavisu Kerndallion, que se encuentra en una celda con uno de sus ayudantes. Este proceso requiere que los PJs se abran camino a través de los cuatro Obstáculos a continuación. Los PJs pueden intentar los primeros tres Obstáculos en cualquier orden, pero Romper las cadenas debe ser el último. Dependiendo de sus éxitos y fallos, pueden necesitar superar Complicaciones.

Si los PJs no piensan aprovechar la Oportunidad de Saquear las bóvedas, permite que cada PJ del grupo realice una prueba de Sociedad CD 30 al comienzo de esta fase para darse cuenta de la existencia de esta Oportunidad, lo intenten o no.

FASE 3 OBSTÁCULOS

ENCONTRAR LAS CELDAS

EXPLORACIÓN

Superar 3 éxitos; Saber de la Arquitectura CD 33, Percepción

CD 35, Supervivencia CD 35

Los PJs encuentran una ruta eficiente a través de la mansión y llegan a las celdas y las bóvedas en el sótano, todo sin abrir demasiadas puertas, hacer demasiado ruido o perder el tiempo buscando puertas secretas.

PUERTAS CERRADAS CON LLAVE

EXPLORACIÓN

Superar 2 éxitos; Atletismo CD 35, Latrocincio CD 35

La mayor parte de la mansión está cerrada con llave para evitar que los invitados deambulen por áreas restringidas. Los PJs entran en las habitaciones o abren las puertas en silencio.

ROMPER LAS CADENAS

EXPLORACIÓN

Requisitos Los PJs han superado los otros tres Obstáculos de esta fase.

Superar 2 éxitos; Atletismo CD 37, Latrocincio CD 33

Los cautivos están entre rejas y encadenados a las paredes. Los PJs rompen estas ataduras lo más silenciosamente posible. Una vez que los PJs vencen este Obstáculo, han liberado a Exavisu y a uno de sus ayudantes y pueden comenzar la Fase 4: Extracción. Consulta la Complicación Eso no son todos en la página 29 para obtener más opciones.

TRAMPAS MORTALES

EXPLORACIÓN

Superar 2 éxitos; Arcanos CD 34 o Latrocincio CD 34

Los PJs desactivan o inutilizan peligrosas trampas colocadas para matar a posibles ladrones y montar un alboroto explosivo.

Especial Si un PJ falla una prueba para superar esta escena, activa una trampa que infinge 16d6 de daño a ese PJ (tirada básica de Reflejos CD 36). Si el PJ tira un fallo crítico, infinge este daño a todos los PJs en la escena.

FASE 3 OPORTUNIDAD

SAQUEAR LAS BÓVEDAS

EXPLORACIÓN

Requisito Los PJs han llegado al sótano tras superar el Obstáculo Encontrar las celdas.

Superar 2 éxitos; Arcanos CD 33, Latrocincio CD 35, Percepción CD 35

Además de los cautivos, la Tríada Escarlata ha almacenado numerosos tesoros en el sótano de la mansión. Los PJs tardan varios minutos en abrir una bóveda e identificar los mejores objetos que robar.

Esta Oportunidad se puede completar dos veces. La primera vez, los PJs se hacen con un *baluarte nethysiano* (página 77), un



Exavisu

gran recipiente de cristal con diseños en mayólicas de ibis (por valor de 300 po) y una estatua de Nethys de ónix y mármol (por valor de 200 po). Además, los PJs también encuentran un libro de contabilidad que detalla muchas transacciones de la Tríada Escarlata. Con una prueba de Saber gremial CD 28 o una prueba de Sociedad CD 35 con éxito, un PJ que examina el libro mayor determina que la Tríada Escarlata ha estado evadiendo impuestos, socavando a la competencia e intentando acumular una gran cantidad de dinero muy rápidamente, todo de formas que perjudican discretamente a la Federación de Tratantes de Esclavos, el Consorcio de Aspis y la iglesia de Abadar. Una vez por cada gremio, un PJ puede usar el libro de contabilidad al influir en un gremio para reducir los Puntos de apoyo de esa organización en 2 puntos adicionales.

La segunda vez que los PJs completan esta Oportunidad, consiguen un *cinturón de regeneración*, así como una pequeña ánfora de perfume de alabastro y plata al interior del cual está ligado el visir djinni (Bestiario 162).

Palqari el Sabio. La Tríada Escarlata atrapó a Palqari y le ofreció la libertad a cambio de tres deseos. Uri Zandívar ya ha usado dos para ayudar a reparar el *orbe de los dragones de oro*, pero luego se abstuvo de canjear su último deseo. Palqari está dispuesto a conceder este último deseo a los PJs si lo ayudan a escapar; hasta entonces, no puede alejarse más de 20 pies (6 m) de su ánfora, ni puede moverlo él mismo. Este deseo se puede utilizar para rescatar automáticamente a todos los esclavos, pero los PJs aún tendrán que escapar por su cuenta (consulta Extracción a continuación). Aunque Palqari está ansioso por regresar al Plano del Aire, a tu discreción podría convertirse en un aliado recurrente más adelante en la aventura.

Fallo crítico Los PJs son detectados por un grupo de guardias. Representa este combate usando el mapa de las Habitaciones del sótano en la página 24; este encuentro es con un sicario de la Tríada Escarlata (página 41), un mago de la Tríada Escarlata (página 57) y dos calikangs (página 84). Al final de cada asalto de combate, la Consciencia aumenta en 1.

FASE 3 COMPLICACIONES

ESTOS NO SON TODOS

EXPLORACIÓN

Desencadenante Los PJs completan Romper las cadenas.

Los miembros esclavizados del Gremio de Joyeros no estaban retenidos en un solo lugar. Si los PJs tienen la intención de rescatar a los tres ayudantes y a Benneb, el distribuidor de antigüedades desaparecido de Descubrellano, deben repetir el

Obstáculo Romper las cadenas o Puertas cerradas con llave por segunda vez. Los PJs pueden omitir esta Complicación, pero hacerlo afecta sus recompensas (página 30).

FASE 4: EXTRACCIÓN

Una vez que los PJs hayan recuperado a Exavisu y sus asistentes, y hayan resuelto cualquier Complicación inmediata, deben salir sin provocar la ira de la Tríada Escarlata. Los PJs solo necesitan escapar, ¡idealmente sin que un gran número de guardias armados los persiga! No hay Obstáculos establecidos, pero la extracción requiere completar dos Complicaciones en cualquier orden, más una Complicación por cada intento llevado a cabo (con éxito o no) por los PJs para saquear las bóvedas, hasta un máximo de cinco Complicaciones en total. También puedes usar los Obstáculos de escenas anteriores de Allanamiento de morada o Puertas cerradas con llave como Complicaciones.



Palqari

FASE 4 COMPLICACIONES

RUTA BLOQUEADA

EXPLORACIÓN

Superar 2 éxitos; Acrobacias CD 33, Atletismo CD 37, Percepción CD 35, Saber de la Arquitectura CD 33

La ruta prevista por los PJs es completamente intransitable, quizás por la presencia de testigos, barreras mágicas o daños colaterales. Los PJs se abren paso a través de espacios estrechos, hacen a un lado el obstáculo o hallan una ruta alternativa rápida.

VISITA IMPROVISADA

EXPLORACIÓN

Superar 3 éxitos; Engaño CD 36, Saber de la Arquitectura CD 33, Sigilo CD 37, Sociedad CD 34

Jelek Jaziman ha reunido a grupos de invitados, antes de la subasta, para recorrer la mansión en visitas guiadas. Los PJs pueden tratar de evitar ser vistos o desviar la atención, al mezclarse con un grupo y hacer sesudas declaraciones sobre las obras de arte, el tiempo suficiente para escapar.

PONER FIN AL ROBO

Una vez que los PJs han escapado de la hacienda Bhetshtamal y alcanzado una distancia segura, el golpe termina. Exavisu Kerndallion les da las gracias a los PJs y los dirige hacia sus aliados cercanos que pueden cubrir su rastro y llevarla de vuelta al Gremio de Joyeros. Dependiendo de lo limpiamente que llevaran a cabo el robo los PJs, la subasta podría comenzar solo para terminar de forma

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



bochornosa una vez que Jelek Jaziman se dé cuenta de que la mayoría de los subastados han desaparecido.

Al día siguiente, Exavisu se reúne con sus aliviados colegas del gremio y comienza una campaña de rumores para difundir las fechorías de la Tríada Escarlata, pero lo suficientemente discreta como para no ser el objetivo de más ataques. Se pone en contacto con los PJs para organizar una reunión tan pronto como estén disponibles. Una vez que llegan, los PJs son recibidos por Exavisu y cuatro de sus colegas de alto rango en una sala de reuniones con refrigerios. Agradece a los PJs el rescate y los recompensa con varias de las mejores gemas del gremio (consulta Tesoro a continuación). Con eso resuelto, les explica lo que experimentó en cautiverio.

"Cuando Uri (Uri Zandívar, jefe de la Tríada Escarlata) acudió a mí en busca de mis mejores joyeros para que comenzaran de inmediato a trabajar en un proyecto secreto que no iba a explicarme, me negué; no iba a someter a mi gente a órdenes de trabajo ambiguas. No se lo tomó bien, pero consideré el asunto zanjado. Una semana después, unos negocios familiares me llevaron a Solku. En mi camino de regreso, ¡fui emboscada por agentes de la Tríada Escarlata!"

"Me pasaron de contrabando de regreso a la ciudad y me llevaron a la Pirámide Roja antes de cubrirme la cabeza, pero me di cuenta de que estábamos bastante lejos bajo tierra, más allá de las áreas públicas de la pirámide que todos conocemos. Cuando me quitaron la capucha, estaba en un taller sin ventanas y de techo alto construido en torno a una fragua sobrenatural. Junto con mis colegas capturados, descubrimos que éramos esclavos, ¡esclavos! Y nos vimos obligados a trabajar duro para reconstruir un extraño orbe a partir de fragmentos de cristal dorado, así como para crear repuestos para las secciones que faltaban. Había muchas piezas cóncavas, así que estoy bastante seguro de que estuvimos fabricando una esfera, aproximadamente del tamaño de una cabeza, pero el trabajo era frustrantemente difícil, ¡como si los fragmentos quisieran seguir rotos!".

"Todos los días, lanzadores de conjuros entraban para examinar nuestro trabajo y darnos más instrucciones. Uri se detuvo varias veces para regodearse, pero por lo demás se mantuvo al margen. Llamaba a nuestro trabajo su "pequeña contingencia", y cuando le pregunté algo más, insistió en que el mundo ardería si fallaba, luego rió y añadió que, de lo contrario, solo se quemaría cuando él diera una orden. Al cabo de aproximadamente dos semanas, terminamos. El resultado fue en efecto una esfera dorada, como predije, con aproximadamente dos tercios de sus piezas originales. Y con eso, supongo que se agotó nuestra utilidad. ¡Teníamos que ser vendidos... o eliminados!".

Las descripciones de Exavisu de su celda y su área de trabajo corresponden a las áreas C19 y C21 en el mapa de la página 60, ésta puede proporcionar un recuento claro de estas ubicaciones de memoria. La fragua la intrigaba y la asustaba, porque podía sentir que había algo atrapado

en su interior, exudaba un calor sobrenatural y estaba furioso por estar allí. Con una prueba con éxito de Arcanos CD 36, un PJ recuerda rumores de poderosos artefactos conocidos como *orbes de los dragones* que concedían control sobre los dragones, y que el orbe asociado con los dragones de oro supuestamente se hizo añicos hace siglos. Un éxito crítico en esta prueba basta para confirmar que el dragón de oro Mengkare de Hermea estaba en posesión de una gran cantidad de estos fragmentos, y se dice que regaló muchos de ellos como obsequios a varios jefes de estado. Un *orbe de los dragones de oro* reparado podría permitir a alguien controlar los dragones de oro del mundo y, potencialmente, hacer aún más, dependiendo de cualquier otro poder infundido en el orbe.

Tesoro: por rescatar a los joyeros, Exavisu regala a los PJs una caja forrada de fieltro que contiene la Estrella Thuviana, un zafiro estrellado del tamaño de un huevo, de color rosa y sin defectos por valor de 5.000 po. Además, el gremio recompensa a los PJs con gemas talladas por valor de 1.000 po por cada uno de los tres ayudantes rescatados.

Repercusiones de Consciencia: si los PJs terminaron el robo con 15 o más Puntos de Consciencia, su infamia les impone un penalizador de circunstancia a sus acciones de tiempo libre para Influir en un Gremio equivalente a un quinto de su recuento final de Puntos de Consciencia. Este penalizador disminuye en 1 al final de cada día.

Recompensa en PX: los Puntos de Experiencia del golpe al complejo provienen casi por completo de recompensas por historia. Concede 80 PX a los PJs por completar la parte de infiltración del golpe y otros 80 PX por el rescate. Concédeteles 40 PX adicionales si rescataron a los tres ayudantes y a Benneb. Por cada umbral de Consciencia que los PJs alcancen (5, 10, 15, 20 y 25), concede a los PJs 10 PX adicionales. Por último, concede a los PJs 80 PX si evitaron por completo el combate.

Tarea 2: Problemas de caravanas

La nación de Katapesh está en una lucha constante con los bandidos, ya que el alcance de los Guardias de Céfiro solo se extiende a una corta distancia más allá de los muros de la capital y los confines occidentales de la nación son infames por sus incursores gnoll. La Tríada Escarlata ha estado aprovechando esta oportunidad, y ha hecho uso de su poder político y militar contra otros gremios, sobre todo hacia el Sindicato de Agricultores, ofreciendo servicios de protección a precios usurarios. El Sindicato los rechazó a principios de este año, solo para sufrir varios incendios "accidentales" en campos de pesh una semana después como castigo. Tras meses de explotación con solo una pizca de ayuda por parte de los Amos del Pacto, los agricultores, en particular los que se encuentran a muchos kilómetros de Katapesh, están al límite.

COMENZANDO ESTA TAREA

Los PJs primero deben haber escuchado esta pista como resultado de Reunir información (consulta la página 19 para saber más de las quejas de los agricultores) y, por tanto, puedes monitorizar el punto en el que comienzan esta tarea según mejor se adapte al ritmo de tu partida. Los desesperados granjeros llegan a su límite, cuando las rutas de las caravanas en las que confían los agricultores se convierten en los terrenos de caza de los peligrosos engendros escupefuego del legendario monstruo conocido como Xotani, El Que Sangra Fuego.

CARNÍVOROS DE LAS CARAVANAS SEVERO 16

La Tríada Escarlata cumple periódicamente con sus servicios de protección, escolta caravanas y elimina a pequeñas bandas de asaltantes y gnolls. Sin embargo, son preavidos ante cualquier amenaza realmente devastadora representada por monstruos particularmente peligrosos. Ese fue el caso cuando se corrió la voz de que un gran monstruo excavador del tamaño de un elefante y capaz de escupir fuego atacó una gran caravana de camino a la ciudad. Justo antes del comienzo de este capítulo, Uri Zandívar envió una misiva al Sindicato de Agricultores insistiendo en que este ataque fue un suceso aislado y que no hay nada de qué preocuparse, pero, su despreocupada indiferencia puso furiosos a los granjeros. Los Amos del Pacto aún no han investigado el ataque, ya que tuvo lugar muy lejos de las murallas de la ciudad. Prometieron enviar a la Guardia de Céfiro a investigar si en el futuro surge un patrón en los ataques, pero esto no basta para tranquilizar al Sindicato. Los representantes quieren una acción decisiva antes de que el monstruo escupefuego vuelva a atacar.

Esto brinda una excelente oportunidad para que los PJs se ganen el favor del Sindicato de Agricultores. Un PJ puede, fácilmente, dar con varios testigos que le describan el ataque. Todos describen al monstruo como más grande que un elefante y con la forma de un escarabajo inmenso, con un fuego que reluce en su interior y columnas de vapor y humo que le salen de cuernos a lo largo de su espalda blindada. La criatura atacó cuando la caravana se detuvo para acampar por la noche. Salió del suelo una hora después de la puesta del sol y volcó un carro antes de que los guardias tuvieran la oportunidad de desenvainar sus armas, luego devoró a varias personas e incineró a otras antes de sumergirse en la arena con un caballo entero entre sus mandíbulas. Los supervivientes consiguieron llegar a Katapesh, solo para que sus afirmaciones de haber sido atacados por un monstruo que escupe fuego fueran ignoradas por la Tríada Escarlata, que supuestamente había prometido proteger al Sindicato de Agricultores de este tipo de peligros.

El monstruo no ha sido visto de nuevo, pero los caravaneiros sospechan que eso se debe a que ninguna otra caravana se ha atrevido a tomar la misma ruta a la ciudad, y los desvíos les están costando tiempo y recursos. El ataque en sí,

según los supervivientes, tuvo lugar en un tramo de desierto árido a unas 120 millas (192 km) al suroeste de la ciudad. Si se entera de este ataque, Satla señala que este lugar se encuentra a solo 60 millas (96 km) al este de Descubrellano, añadiendo otro motivo de preocupación a sus miedos y obligándola a presionar a los PJs para que lo investiguen antes de que estos monstruos tengan la oportunidad de amenazar la ciudad. Antes de que se vayan los PJs, los supervivientes les recuerdan que la criatura no atacó hasta mucho después de la puesta del sol, lo que sugiere que el monstruo sólo caza de noche, y que acampar en el lugar de la masacre podría ser la mejor forma de atraerlo.

Siguiendo las instrucciones de los supervivientes, los PJs pueden llegar al lugar del ataque después de un viaje de 120 millas (192 km) al suroeste de Katapesh. Los detalles de este viaje por tierra no están cubiertos aquí, ya que los personajes de alto nivel tienen una gran variedad de opciones para viajar por tierra rápidamente y las amenazas a las que se enfrentarán de camino no son particularmente significativas, pero siéntete libre de darle vida al viaje de los PJs con encuentros adicionales si lo crees conveniente.

Una vez que los PJs llegan al lugar, encuentran indicios de la batalla en un oasis seco, la vegetación en cuyos bordes se ha achicharrado y las áreas de arena que rodean el ahora árido abrevadero se han convertido en láminas de vidrio.

Criatura: los PJs no conocen toda la verdad, como pronto descubrirán, ya que no son uno sino dos los monstruos que escupen fuego que han elegido la ruta de las caravanas como territorio. Estos monstruos son relativamente nuevos en Katapesh, enormes criaturas generadas por el cadáver no del todo muerto de uno de los legendarios engendros de Rovagug: Xotani, El Que Sangra Fuego. Los engendros nacen de su cadáver con poca frecuencia y, la mayoría, se refugian en las Tierras Oscuras para evitar la luz del sol, pero en esta ocasión un par de monstruos han viajado hasta la superficie. La luz del sol todavía los irrita, por lo que pasan el tiempo durmiendo bajo las arenas y piedras del desierto. Su último festín a base de caballos y guardias de caravanas dejó a la pareja satisfecha varios días, pero vuelven a tener hambre cuando llegan los PJs y acampan en el lugar del anterior ataque.

Basada únicamente en la descripción de la criatura dada por los sobrevivientes, una prueba con éxito de Naturaleza CD 45 para Recordar conocimiento sobre el monstruo sugiere que la naturaleza nocturna de la criatura podría hacer efectivos los ataques basados en la luz y su uso del fuego implica que el frío podría ser un arma eficaz, pero que es poco probable que el fuego dañe a la criatura. Un éxito crítico en esta prueba permite al PJ descubrir la verdad, que este es uno de los engendros de Xotani, El Que Sangra Fuego, en cuyo caso puedes darle al PJ más información sobre el monstruo como mejor te parezca. Una vez que los PJs se enfrentan a los engendros de Xotani en combate, la CD para Recordar conocimiento sobre ellos cae a 40.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



Fieles a la predicción de los supervivientes, los engendros de Xotani no acuden a investigar el campamento de los PJs hasta una hora después del atardecer. Aunque son inmensas, estas criaturas son inusualmente sigilosas mientras cavan en el suelo y usan el Sigilo para determinar la iniciativa. El combate comienza cuando un solo engendro de Xotani sale del oasis seco, emergiendo de la arena para acribillar a los PJs con su arma de aliento. El segundo engendro de Xotani no se une a la pelea hasta el comienzo del cuarto asalto, o el asalto posterior a que el primer engendro de Xotani caiga, lo que ocurra primero. Los monstruos luchan a muerte.

ENGENDRO DE XOTANI (2)

NIVEL 17

Página 88

Iniciativa Sigilo +31

Tesoro: si los PJs vuelven con una prueba de la derrota de los monstruos (las mandíbulas u otra parte del cuerpo es suficiente, la forma del cuerpo del monstruo se ha grabado en las pesadillas de los supervivientes), el Sindicato de Agricultores recompensa a los PJs con 3.000 po (tarifa que de otro modo le habrían pagado a la Tríada Escarlata al mes siguiente) a su regreso a Katabesh. Aún más importante, completar esta tarea basta para convencer al Sindicato de Agricultores de votar en contra de la Tríada Escarlata.

Tarea 3: Sangre en la arena

El Gremio de Gladiadores es uno de los aliados más acérrimos de la Tríada Escarlata, porque Uri Zandívar socavó sistemática y públicamente al anterior maestre del gremio, Magnus Corazón valiente, promoción a un nuevo campeón de la arena como estrella en alza, convenció a Corazón valiente de aceptar un duelo por el control del gremio e hizo trampas para asegurarse de que Corazón valiente perdiera. La nueva maestra del gremio, Bshez "Garras de arena" Shak, totalmente en deuda con Zandívar, era un serio rival para su predecesor e incluso más cruel. Ha sido aclamada por su gestión de combates cada vez más espectaculares y mortales del gremio, pero ya le ha costado la vida a muchos gladiadores veteranos. Corazón valiente pudo haber sido implacable, pero respetaba la fuerza y no desperdiciaba vidas. El desgaste ha dejado a los gladiadores supervivientes ansiosos por un cambio de liderazgo, pero carecen de la fuerza o los medios para derrocar a Bshez, quien ha prohibido los desafíos armados a su liderazgo, tiene el respaldo de la Tríada Escarlata y parece incluso gozar de la aprobación tácita de los Amos del Pacto. Si un PJ consigue hacerse un renombre, podría derrocar a Bshez, eliminando a uno de los partidarios clave de Zandívar, ¡pero también convirtiéndose en el nuevo maestre del gremio!

COMENZANDO ESTA TAREA

Durante los últimos meses, los combates de gladiadores han tenido lugar dos veces por semana. Una vez que los PJs se enteran de la situación en el Gremio de Gladiadores, Satla sugiere que la mejor manera de desautorizar a Bshez es que los PJs se labren su propia reputación. Sin embargo, un PJ no puede ganarse el respeto necesario de la noche a la mañana con un solo enfrentamiento. Esta tarea tiene tres etapas que deben completarse en orden: certificación, despliegue publicitario y duelo.

FASE 1: CERTIFICACIÓN

MODERADO 16

Con los cambios recientes instituidos por Bshez, la nueva letalidad de los juegos ha sorprendido al público katabeshino pero ha disminuido la población de gladiadores, por lo que el gremio no discrimina cuando se trata de nuevos concursantes para los deportes de sangre. Todo lo que los PJs deben hacer para ser incluidos en una pelea es presentarse antes del mediodía en cualquier día del trabajo o día del sol (el segundo o último día de la semana), presentarse como concursantes y firmar algunos documentos básicos que eximen de responsabilidad al Gremio de Gladiadores. El maestro armero de guardia toma nota de cada PJ y les programa una pelea atractiva, informándoles de que se enfrentarán a un inmenso depredador invertebrado, un solífugo agitador de dunas, al que unos tramperos sometieron y vendieron a la arena la semana pasada (consulta Criatura en la página 33).

La Arena: el Gran Coliseo es inmenso, dispone de docenas de filas de asientos con capacidad para más de diez mil espectadores. El campo es un amplio óvalo de aproximadamente 300 pies (90 m) de largo y 200 pies (60 m) de ancho, con un suelo de tierra compacta cubierto por una capa de arena suelta. Unos pasillos bajo el campo conducen a varias trampillas y ascensores sencillos que permiten a los concursantes realizar entradas dramáticas.

Reglas de la Arena: aunque de vez en cuando ocurren accidentes, los concursantes deben hacer todo lo posible para evitar herir a los espectadores. A los concursantes se les prohíbe tener conjuros en efecto cuando comienza la batalla, y el combate en sí comienza al tercer toque del cuerno del maestro armero, casi siempre después de que los participantes hayan tenido la oportunidad de pasearse y complacer al público. Los concursantes suelen comenzar a una distancia de entre 50 (15 m) y 80 pies (24 m). Es tradicional, pero no obligatorio, ofrecer misericordia a un enemigo inteligente derrotado o buscar la aprobación de la multitud sobre si un enemigo caído debe vivir o morir. Los conjuros que proporcionan un control mental extremo se consideran una ordinaria, y el personal de la Arena interviene si encantamientos poderosos harían que un combate fuera antideportivo. No se permite el saqueo de los caídos, ya que su equipo pertenece a su patrocinador

o se convierte en propiedad de su familia. Por supuesto, en el caso de este combate de clasificación con un inmenso solífugo, la lucha es a muerte y no hay botín.

Combate de favores: los PJs pueden deleitarse con la adrenalina de una multitud que lo apoya o volver a los espectadores contra su enemigo. Mientras pelea en la arena, cualquier PJ puede Complacer a la multitud.

COMPLACER A LA MULTITUD

AUDITIVO | CONCENTRARSE | EMOCIÓN | VISUAL

Requisito Esta es tu primera acción en un combate de gladiadores, o has dañado o impedido visiblemente a un enemigo mientras luchas en un combate de gladiadores.

Con un gesto burlón, una floritura triunfante o un desafío audaz, inspiras a la multitud a animarte. Hace una prueba de Acrobacias, Atletismo, Intimidación o Interpretación, con una CD típicamente establecida por el nivel del encuentro. Sin embargo, las multitudes se aburren de la repetición; e intentar Complacer a la multitud usando la misma habilidad que se usó la última vez que alguien realizó esta acción impone un penalizador -2 por circunstancia a la prueba. Si tienes éxito crítico en una tirada de ataque este turno, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu intento de Complacer a la multitud.

Éxito crítico ¡La multitud se vuelve loca! Elige entre anotarte un bonificador +3 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño, tiradas de salvación y pruebas de habilidad hasta el final de tu próximo turno, o darte a ti y a todos tus aliados un bonificador +2 por estatus a las mismas tiradas hasta el final de tu próximo turno.

Éxito Atraes a la multitud. Como un éxito crítico, pero el bonificador solo es +2 para ti o +1 para ti y tus aliados.

Fallo No Causas impresión.

Fallo crítico Tu complacencia es ridícula y la multitud comienza a preferir a tus oponentes. La próxima criatura hostil hacia ti que intente Complacer a la multitud obtiene un bonificador +4 por estatus a la prueba.

Público: el Gran Coliseo solo está a dos tercios de su capacidad, y la multitud es menos numerosa y más fácil de impresionar de lo normal para un encuentro de nivel 16. La CD de las pruebas para Complacer a la multitud durante el combate de clasificación es 33.

Criatura: el gremio disfruta enfrentando a gladiadores contra bestias poderosas y paga bien por criaturas especialmente grandes o poco comunes. Hace aproximadamente una semana, los trámeros regresaron a Katapesh con un verdadero premio, un solífugo agitador de dunas. Bshez estaba encantada y lo soltó frente a varios guerreros durante el siguiente combate; el solífugo destrozó a la competencia, literalmente. Ha estado esperando a que concursantes prometedores se enfrenten a la bestia de nuevo, y su maestro armero identifica a los PJs como candidatos ideales.

El arácnido no es un enemigo sutil. Aparece en el centro de la arena, surgiendo de un foso de 30 pies (9 m) de lado, lleno de arena. Después de sacudir amenazadoramente sus quelíceros, carga contra los PJs. Aunque el solífugo no es particularmente inteligente, el espectáculo de sus ataques le permite Complacer a la multitud como reacción después de herir a un PJ; utiliza Atletismo para hacer esta prueba.

Si los PJs están en apuros, pueden indicar su deseo de rendirse, momento en el cual el personal de la arena se apresura a distraer al enorme solífugo. Se necesita otro asalto de combate antes de que el solífugo persiga al personal de pies rápidos, lo que le da a cualquier PJ sobreviviente la oportunidad de escapar. Pasa un minuto entero antes de que el personal consiga atraer al solífugo de vuelta al cautiverio y se empiece a tratar de estabilizar a los caídos.

Si los PJs derrotan al solífugo, la multitud vitorea con admiración y el personal de la arena sale rápidamente de las puertas laterales para limpiar el campo de batalla y llevarse el cadáver. Bshez frunce el ceño desde la primera fila antes de saltar la barandilla y aterrizar hábilmente en la arena, donde hace un alarde público elogiando la actuación de los PJs y aprovecha la oportunidad para promocionar los próximos eventos. No puede evitar murmurar su menosprecio por los PJs (y la suerte del principiante que han tenido) cuando salen del escenario.

Los PJs reciben más elogios sinceros de los otros gladiadores, ninguno de los cuales quería arriesgarse con el hambre del solífugo y todos se alegran de verlo muerto. Esta es una buena oportunidad para que los PJs oigan más rumores sobre la adquisición decisiva de Bshez, el gran interés de la Tríada Escarlata en el gremio, el disgusto general de los miembros del gremio por su drásticamente reducida esperanza de vida y la dificultad de echar a Bshez del cargo (idealmente incitando a un PJ físicamente capaz al camino de hacerse cargo del gremio). Los gladiadores se muestran algo animados por las audaces declaraciones de reforma que hace el PJ, pero por ahora esperan por si las palabras se las lleva el viento.

SOLÍFUGO AGITADOR DE DUNAS

CRÍATURA 18

Página 91

Incitativa Percepción +30

Recompensas: por derrotar al solífugo, los PJs reciben 1.500 po como recompensa en metálico. Varios de los gladiadores del gremio añaden 500 po adicionales como agradecimiento y como tributo a sus camaradas caídos, asesinados por la bestia hace solo unos días.

FASE 2: DESPLIEGUE PUBLICITARIO

Una vez que los PJs se labran un renombre derrotando al solífugo en el combate de clasificación, la ciudad de Katapesh y (lo más importante) la propia Bshez los toman en

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

Ecología del
misterio
sortilegio

Las ayudara
perdidas

Caja de
herramientas
de la aventura



serio como contendientes. Por supuesto, Bshez no aceptará de inmediato un desafío de los PJs por el control del gremio. Antes de que acepte una invitación pública de este tipo para una pelea, un PJ debe desafiarla con éxito mediante la actividad de tiempo libre Retar a duelo (página 20).

Durante 3 días después del evento de calificación contra el solífugo, un PJ obtiene un bonificador de circunstancia a los intentos de Retar a duelo equivalente al número de veces que usó Complacer a la multitud con éxito durante la pelea (hasta un máximo de +3).

FASE 3: DUELO DE MAESTRES DEL GREMIO SEVERO 16

Una vez que un PJ tiene un éxito crítico en la actividad de tiempo libre Retar a duelo, Bshez Shak se enfurece tanto con el grupo que se enfrenta a ellos públicamente para refutar la calumnia del PJ, defender su posición como maestre del gremio o desatar un arrebato que el PJ puede aprovechar fácilmente. Si se la provoca aún más, desafía a los PJs a un combate en el próximo evento en la arena, apostándose incluso su posición de liderazgo contra la vida de cada PJ si eso silencia a sus acusadores. Si los PJs aceptan, el duelo se presenta como el evento definitivo del próximo día de la arena, dando a los PJs tiempo suficiente para realizar al menos un día de actividad de tiempo libre.

Público: el Gran Coliseo está completamente lleno y concentrado en los combatientes. La CD de las pruebas para Complacer a la multitud es 35.

Criaturas: Bshez Shak está lista para la pelea y se presenta con una armadura de batalla completa que consta de piezas de al menos cuatro enemigos diferentes. Aunque se le incitó a participar en este duelo, es una combatiente cautelosa y ha aprendido a no enfrentarse a los PJs sin ayuda, independientemente de lo intenso que haya sido su desafío. Se une a la lucha junto a cuatro calikangs de élite conocidos como los Hojas de sangre de Katapesh (calikangs especialmente entrenados que luchan con una armadura roja como la sangre y se deleitan en el acto de cortar en trocitos a sus enemigos). Bshez mantiene esta incorporación en secreto hasta el último momento, anunciando que los Hojas de Sangre se unirán a ella en el campo de batalla, ante la aprobación estruendosa de la multitud y dándole un intento gratis de Complacer a la multitud.

Cuando comienza la lucha, los Hojas de Sangre entablan rápidamente combate cuerpo a cuerpo con los PJs; Bshez prefiere rodear y estudiar a sus enemigos antes de lanzar su jabalina, desenvainar su kukri y usar artimañas para hacer tropiezo y cegar antes de cortar el objetivo en jirones. Lucha hasta quedar imposibilitada, y con toda la intención de matar a los PJs. Complace a la multitud una vez por asalto si es posible, alternando entre pruebas de Intimidación e Interpretación.

BSHEZ "GARRAS DE ARENA" SHAK

CRÍATURA 17

ÚNICO NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +26

Habilidades Acrobacias +30, Atletismo +30, Engaño +28, Interpretación +33, Intimidación +33, Sociedad +28

Fue +6, Des +8, Con +5, Int +3, Sab +3, Car +5

Objetos *cota de escamas resistente +2, jabalina de golpe mayor +2, kukri tronante de golpe mayor +2 (2), poción de rapidez, poción de vuelo*

Iniciativa increíble Bshez obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

CA 40; Fort +29, Ref +32, Vol +27

PG 330

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *kukri tronante +35 (ágil, derribo, mágico, util)*
Daño 3d6+14 cortante más 1d6 por sónico

A distancia ♦ *jabalina +35 (arrojadiza 30 pies [9 m], mágico)*
Daño 3d6+14 perforante

Doble tajo grátil ♦♦ Bshez da dos Golpes, uno con cada kukri, usando su penalizador por ataque múltiple actual. Si acierta con ambos ataques, combina su daño y añade los efectos aplicables de ambas armas. Esto cuenta como un ataque al calcular su penalizador por ataque múltiple.

Lanzar arena en los ojos ♦ Requisitos Bshez está de pie en un área con arena suelta o tierra; Efecto Bshez lanza arena a los ojos de una criatura adyacente. Si el objetivo falla una salvación de Reflejos CD 38, queda deslumbrado hasta el comienzo del próximo turno de ella. Si falla críticamente, queda cegado hasta el comienzo del próximo turno de Bshez. Si tiene éxito, no se ve afectado. Independientemente de su salvación, es temporalmente inmune hasta que termine la batalla.

Desgarrar ♦ *kukri tronante*

Rompedor de escudos Cuando el objetivo del Golpe de jabalina de Bshez usa Bloquear con el escudo, el Golpe infinge 4d6 de daño adicional al escudo.

Maestra armera Bshez tiene acceso a los efectos de especialización crítica de cualquier arma que empuñe.

CALIKANGS DE ÉLITE (4)

CRÍATURA 13

Página 84

Incitativa Percepción +22

Recompensas: si los PJs ganan esta batalla, los gladiadores aceptan por unanimidad dejarles reclamar el equipo de Bshez como recompensa.

Desenlace: si los PJs derrotan a Bshez y a los Hojas de sangre, los espectadores se quedan momentáneamente en silencio antes de vitorear con asombro. Los oficiales declaran a los PJs ganadores y los escoltan desde la arena hasta donde los esperan la mayoría de los gladiadores del gremio. Estos luchadores también animan a los PJs, encantados de terminar con las letales políticas de Bshez. Sin embargo, esto deja al Gremio de Gladiadores sin líder; y no aceptan a Bshez aunque sobreviviera a la pelea. Si se

deja a su suerte, el quórum de gladiadores elige a **Amrah al-Jifin** (LN humana guerrera) como su nuevo líder, y ella está dispuesta a votar en contra de los intereses de la Tríada Escarlata en un próximo Consejo de Gremios. Si uno de los PJs quiere tomar el control, los gladiadores escuchan mientras ese PJ presenta su argumento. Permite que el jugador pronuncie un breve discurso sobre sus habilidades y el futuro del gremio antes de intentar una prueba de Diplomacia, Intimidación o Interpretación CD 37. Si el PJ tiene éxito, los gladiadores nombran al PJ como el nuevo líder. Si la prueba falla, los gladiadores declinan cortésmente, pero homenajean al PJ como uno de los mejores. Un PJ que se convierta en líder del gremio puede continuar siéndolo *in absentia* (Amrah se hace cargo de los asuntos del día a día), pero a tu discreción puede tener que regresar periódicamente a Katapesh para defender su título de nuevos contendientes; en cualquier caso, tales repercusiones no están incluidas en el resto de la Senda de aventuras de La Era de las Cenizas.

Tarea 4: Cortejando al camello

Como uno de los clientes más fieles de la Unión Imperial de Criadores, la Tríada Escarlata ha gozado de la pacífica neutralidad de este gremio en asuntos políticos. Al anciano, rotundo y locuaz maestro del gremio **Aldane Zulran** (LN humano jinete) le preocupan más los corceles bajo su cuidado, asegurar un buen trato y montar a caballo que envolver a la Unión en disputas. Es posible convencerlo de lo contrario mediante la acción de tiempo libre Influir en un Gremio, pero una forma mucho más fiable de llamar su atención es regalarle un caballo, camello o pony sin igual. Y no hay ninguno que haya cautivado la imaginación de Zulran y sus colegas tanto como el legendario Sombra de duna, un camello semental único que se dice que deambula por las tierras salvajes de Katapesh. Hermoso, poderoso y con rayas moradas en el pelaje, Sombra de duna es una criatura salvaje a la que docenas de cazadores y criadores han intentado capturar y domesticar, pero la astuta bestia ha evadido todos los intentos hasta la fecha. Para Zulran, Sombra de duna representa el pináculo de la cría de camellos y es capaz de revitalizar los linajes de su rebaño. Hay una antigua recompensa de 1.000 po por entregar al camello en buen estado, que no ha sido reclamada en más de un año.

COMENZANDO LA TAREA

Esta tarea está disponible tan pronto como los PJs usen la acción Influir en un Gremio con la Unión Imperial de Criadores o conozcan el rumor de Sombra de duna mediante Reunir información; aún necesitarán reducir los Puntos de Apoyo que la Unión le profesa a la Tríada Escarlata, pero esta tarea es necesaria para ganarse la lealtad de la organización.

RASTREAR A SOMBRA DE DUNA

Los miembros de la Unión pueden darles a los PJs suficiente información para identificar la amplia franja de territorio por la que se rumorea que vaga Sombra de duna, una franja de desierto a unas 90 millas (144 km) al noroeste de Katapesh, cerca del borde oriental de una amplia grieta en los picos de Latón en la frontera entre Osirion y Katapesh. Los PJs deben Buscar a Sombra de duna en primer lugar para delimitar su ubicación, Rastrearla hasta su ubicación exacta y luego Acerarse cuidadosamente a Sombra de duna.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple fuerza

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



Bshez “Garras de arena” Shak

BUSCAR A SOMBRA DE DUNA

CONCENTRARSE | **EXPLORACIÓN** | **MOVIMIENTO**

Se sabe que Sombra de duna recorre un amplio territorio en el centro-norte de Katapesh y, antes de nada, los PJs necesitan reducir su ubicación a un radio más reducido. Un intento de búsqueda completo lleva 4 horas, durante las cuales cada PJ hace una prueba de habilidad escogida entre las siguientes opciones, dependiendo de cómo quieran explorar: Diplomacia CD 40 (para preguntar a los nómadas locales sobre avistamientos) o Naturaleza CD 36 (para conocer el comportamiento de los camellos y dónde es más probable que se encuentre Sombra de duna). A tu discreción, un PJ puede sustituir una habilidad del Saber apropiado por cualquiera de estas habilidades, en cuyo caso la CD se reduce en 2.

Para encontrar el rastro del camello, el grupo debe Buscar con éxito tres veces a Sombra de duna. Los éxitos críticos cuen-

tan como dos éxitos, y los fallos críticos niegan un éxito. Si todos los PJs abandonan esta tarea y nadie está Buscando a Sombra de duna, el número de éxitos acumulados se restablece a cero. La magia, como *discernir ubicación*, proporciona dos éxitos para encontrar a Sombra de duna, aunque se mueve con tanta frecuencia y de manera tan errática que incluso en los 10 minutos que dura teletransporte, solo quedará su rastro.

Una vez que obtienen tres éxitos, los PJs pueden Rastrearlo (CD 40). Deben tener éxito dos veces seguidas o tener éxito crítico una vez, y pueden volver a intentarlo con un fallo. En un fallo crítico, los PJs deben esperar al menos 24 horas antes de Buscar a Sombra de duna de nuevo.

ACERCARSE A SOMBRA DE DUNA

CONCENTRARSE | **EXPLORACIÓN** | **MOVIMIENTO**

Una vez que los PJs han rastreado a Sombra de duna, comienzan a verlo intermitentemente en la cima de colinas distantes, oyen sus bramidos o perciben otros indicios de que está cerca. El camello es notablemente astuto y sigiloso, capaz de aprovechar los centelleos que produce el calor para ocultar sus movimientos, predecir los próximos pasos de los cazadores y hacer un uso excepcional del terreno. Todo el tiempo, su rumbo conduce a los PJs hacia las estribaciones de los picos de Latón.

Un intento de Acercarse a Sombra de duna es una actividad lenta y deliberada que implica 1 hora de trabajo, durante la cual cada PJ hace una prueba de habilidad escogida de entre las siguientes opciones: Acrobacias o Atletismo CD 37 (para acercarse rápidamente por un atajo), Engaño CD 38 (para engañar a Sombra de duna y que huya en la dirección incorrecta), Naturaleza CD 35 (para mantenerle calmado y no parecer una amenaza), Interpretar CD 34 (para intrigarle con música relajante), o Sigilo CD 36 (para acercarse sin ser detectado). Las habilidades de Saber pueden ser sustituidas por cualquiera de estas habilidades, lo que reduce la CD en 2.

Para alcanzar a Sombra de duna, el grupo debe Acerca con éxito cuatro veces. Los éxitos críticos cuentan como dos éxitos, y los fallos críticos niegan un éxito. Si esto reduce el total a dos o menos, se escapa y los PJs deben Buscarlo de nuevo.

Recompensa en PX: la primera vez que los PJs logran Buscar a Sombra de duna con éxito, concédeles 20 PX. La primera vez que se Acerquen con éxito a él, concédeles otros 40 PX.

LA SOMBRA DEL SIMURGH MODERADO 16

Una vez que los PJs Buscan, Rastrean y se Acerca a Sombra de duna, pueden fácilmente dominar, restringir o persuadir al camello para que se someta; a pesar de su condición de legendario, no es un desafío para PJs de alto nivel y, después de todo, es solo un animal.

Criatura: Sombra de duna ha podido correr libre durante tanto tiempo porque tiene más a su favor que su simple inteligencia. Su belleza

Sombra de duna

y gracia naturales le han valido un mecenas poderoso y sobrenatural, un simurgh llamado Prihayn Ti Huet, que ve al camello como una expresión de la voluntad artística de Shelyn. Poco después de que los PJs capturaren a Sombra de duna, el simurgh se posa sobre una roca de 20 pies (6 m) de diámetro a unos 50 pies (15 m) de distancia. Bate sus alas amenazadoramente y les pregunta a los PJs qué están haciendo, acusándoles de robar arte vivo del lienzo que es Katapesh y desafiándoles a justificar sus acciones.

La forma más sencilla de afrontar este desafío es luchar contra el simurgh, pero los PJs que reconocen a la criatura por lo que es pueden negarse a atacar a una criatura buena. Además, si cualquier PJ es obviamente un adorador de Shelyn, Prihayn apela a la sensibilidad de ese personaje, en tal caso, la Diplomacia podría ser una opción mejor (ver más abajo). A continuación, se analizan otras posibilidades; a tu discreción, otros métodos para agradar al simurgh podrían derivar también en una solución pacífica. Si los PJs optan por una pelea, Prihayn lucha valientemente para proteger a Sombra de duna y vencer a los irrespetuosos ladrones, priorizando poderes a distancia durante varios asaltos antes de descender para despachar a los enemigos con sus garras. Si detecta el mal entre los PJs, lucha para matar, pero de lo contrario solo quiere expulsar o someter a los PJs. Si lo reducen a 50 o menos Puntos de Golpe, condena a los PJs a viva voz y huye del combate; puede intentar rescatar a Sombra de duna del cautiverio más adelante, si lo crees conveniente.

PRIHAYN TI HUET

Simurgh macho (Bestiario pág. 312)

Incitativa Percepción +32

CRÍATURA 18

Engaño: los PJs pueden mentirle a Prihayn sobre por qué buscan a Sombra de duna mediante una prueba con éxito de Engaño CD 42. Tendrás que juzgar si su mentira es potencialmente convincente para el simurgh, y si no es así, los PJs necesitan un éxito crítico para engañarlo y obtener su permiso para llevarse a Sombra de duna a Katapesh. Si los PJs fallan, aún pueden intentar la Diplomacia, pero se les impone un penalizador -2 por circunstancias a sus pruebas por haber puesto a prueba la paciencia del simurgh.

Diplomacia: Prihayn comienza este encuentro con una actitud de malintencionado, a menos que uno de los PJs sea obviamente un adorador de Shelyn, en cuyo caso el simurgh comienza con una actitud de indiferente. Si los PJs quieren fugarse con Sombra de duna sin provocar una pelea con el simurgh, primero deben hacer una prueba de Diplomacia CD 42 para Causar impresión con la esperanza de mejorar la actitud del simurgh a amistoso. Si Prihayn comienza siendo hostil, los PJs deben tener éxito crítico en esta prueba de Diplomacia para lograrlo. Durante la conversación en la que los PJs hablan con Prihayn para

Causar impresión, pero antes de que se complete la prueba de Diplomacia, realiza un seguimiento de los temas y cuestiones que los PJs usan para gustar al simurgh, y una vez que la conversación ha terminado, permite que ciertos PJs intenten pruebas de habilidad adicionales para reducir la CD de la prueba de Diplomacia para Causar impresión. Un PJ que demuestre reverencia por Shelyn puede intentar una prueba de Religión CD 35; un PJ que demuestre talento para el arte puede intentar una prueba de Artesanía o Interpretar CD 33 y un PJ que muestre comprensión y respeto por los animales puede hacer una prueba de Naturaleza CD 37. Con cada prueba con éxito, la CD de la prueba de Diplomacia para Causar Impresión se reduce en

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



Prihayn



1 (o en 2 por cada éxito crítico en estas pruebas). Si los PJs logran volver amistoso a Prihayn, con una prueba con éxito de Diplomacia CD 36 para Pedirle permiso, les permite llevarse a Sombra de duna a Katapesh; si los PJs logran volverlo solícito, les da su permiso automáticamente.

Intimidación: un intento de coaccionar al simurgh requiere una prueba de Intimidación CD 42. En un éxito crítico, Prihayn permite que se lleven a Sombra de duna sin repercusiones. En un éxito, lo permite, pero luego organiza una operación de rescate para el camello 2d4 días después, en cuyo caso la Unión de Criadores se alía de nuevo con la Tríada Escarlata a pesar de los PJs, quienes sienten que los han traicionado. En caso de fallo, el simurgh ataca.

Acordo mutuo: si los PJs y el simurgh no consiguen llegar a un acuerdo, pero evitan una pelea, Prihayn suspira y sugiere un arreglo. Si los PJs acuerdan crear una obra de arte que conmemore la majestuosidad de Sombra de duna para que el simurgh la conserve y logran convencerlo de que será tratado bien (esto tiene éxito automáticamente siempre que los PJs sean educados y no evidentemente malignos; de lo contrario, requiere un prueba con éxito de Diplomacia CD 35), Prihayn les permite escoltar a Sombra de duna a la ciudad. El simurgh le da a los PJs una semana para crear una obra de arte; para hacerlo se requiere una prueba de Artesanía si se trata de crear una obra de arte física o una prueba de Interpretar si se trata de componer una canción, baile u otra forma de entretenimiento. Prihayn acuerda reunirse con los PJs al amanecer en 1 semana en una cala aislada al norte de Katapesh para la entrega de la obra de arte, momento en el cual un PJ debe hacer una prueba de Artesanía o Interpretar CD 40 para apaciguar al simurgh. Si esto resulta en un fallo, Prihayn exige que le devuelvan a Sombra de duna al cabo de otra semana, lo que puede dar a los PJs suficiente tiempo para conseguir el voto de la Unión antes de que el simurgh tome cartas en el asunto.

Recompensas: si los PJs le entregan a Sombra de duna a Zulran, les concede la recompensa de 1.000 po, junto con un conjunto de *herraduras de velocidad mayores* en agradecimiento por hacerse con una criatura tan espectacular.

Recompensa en PX: si los PJs logran entregarle a Sombra de duna a Zulran, concédeles 80 PX. Si lo hicieron sin luchar contra Prihayn, concédeles PX adicionales, como si hubieran derrotado al simurgh en batalla.

Tarea 5: Metales y malicia

Una de las primeras organizaciones con las que se alió la Tríada Escarlata fue la Fraternidad del Yunque, el principal gremio de armeros, fundidores y herreros de Katapesh. La Tríada Escarlata convirtió rápidamente la riqueza que obtuvo de la esclavitud en armas y armaduras para equipar su creciente fuerza mercenaria, y una vez que tuvo suficiente influencia política, se apoyó en la Orden para conseguir acuerdos cada vez más abusivos. La Fraternidad ha sufrido a causa de estas negociaciones, envalentonando aún más a

la Tríada Escarlata y alentándola a intimidar a los herreros para asegurarse su apoyo en el Consejo de Gremios, hasta que no sean más que otro peón en el creciente yugo de la Tríada Escarlata sobre Katapesh.

La Tríada Escarlata todavía lleva a cabo ocasionalmente actos delictivos en contra de la Fraternidad, ya sea para conseguir recursos caros con descuento o para reforzar la jerarquía. El desafortunado fundidor y mercader de lingotes **Mekrem Oagli** (N humano mercader), a quien Satla conoce bien por negocios anteriores, ha padecido ambos casos. Conocido por su capacidad para hacerse incluso con raros metales celestes por el precio adecuado, Mekrem recibió numerosas visitas de Jelek Jaziman, uno de los principales agentes de la Tríada Escarlata en Katapesh. Jelek le hizo un pequeño pago inicial a Mekrem a cambio de muestras de un metal celestial conocido como djezet para un proyecto secreto (este componente era necesario para reparar el *orbe de los dragones de oro*), y cuando llegó el metal, Jelek apareció con guardaespaldas armados para exigirle a Mekrem que le vendiera el metal por una fracción del precio original. Insultado, Mekrem se negó.

Jelek le pagó vehementeamente el precio original del djezet, pero no pudo soportar el ataque a su orgullo. Durante las semanas que siguieron, ordenó a dos sicarios de la Tríada Escarlata, una mujer llamada Weyir y un hombre llamado Aanam al-Jebir, seguir en secreto a Mekrem y tenderle una trampa para una humillante caída. Estos dos han emprendido su tarea con demasiado entusiasmo y disfrutan arruinando lentamente el negocio de Mekrem asustando a los clientes, robando o sabotear envíos y, más recientemente, incriminándolo por desfalcar a sus compañeros de gremio, involucrarse en el mercado negro y vender minerales mortales y venenosos. Cuando la evidencia de las presuntas fechorías de Mekrem salió a la luz, el gremio le negó el apoyo por completo, dejando a Mekrem en una posición desesperada.

COMENZANDO LA TAREA

Antes de que comenzara este capítulo, Mekrem estaba al borde de la bancarrota y el día en que comienza el capítulo, la Guardia de Céfiro acude para confiscar su tienda y sus existencias restantes para subastarlas como pago de sus deudas. Mekrem sospecha que su racha de mala suerte es una represalia de Jelek por negarse a echarse atrás y ofrecerle el djezet al precio criminalmente bajo que le exigía, pero no tiene pruebas. Al principio, la vergüenza por su situación le impide pedir ayuda, pero si los PJs no se enteran de su difícil situación mediante Reunir información para el día 14, su hija de diez años Ansa da con Satla, le pide un lugar donde dormir fuera de las calles y finalmente admite los recientes problemas de su padre. Satla está angustiada y les cuenta todo esto a los PJs después de ofrecerles un lugar a Mekrem y su hija donde refugiarse hasta que recupere su reputación.

HABLANDO CON MEKREM

La especialidad de Mekrem es la metalurgia y, aunque puede describir la apariencia de los sicarios que se presentaban regularmente para amenazarlo, detallar algunas de sus pérdidas comerciales y desviar algunas de las acusaciones en su contra hacia falsos crímenes, está agotado y no tiene las pruebas o entrenamiento necesario para exonerarse. Cuenta sus problemas con cansancio, comenzando con la misteriosa pérdida de envíos y clientes que lo abandonaban por otros fundidores y, finalmente, se lamenta de que la Fraternidad del Yunque le diera la espalda cuando salieron a la luz pruebas de que estaba desviando fondos del gremio. La única defensa de Mekrem contra estas acusaciones son sus continuas afirmaciones de inocencia, pero incluso las mismas están empezando a vacilar a medida que empieza a creer que este es su destino.

Los PJs tampoco tienen que presionar mucho a Mekrem para que admita sus sospechas de que la Tríada Escarlata está detrás de sus problemas. Señala que su mala suerte comenzó el día después de que se negara a reducir sus precios por un envío de djezet que había preparado para Jelek Jaziman, el portavoz público de la Tríada Escarlata (y un hombre con el que los PJs pudieron haber tenido un roce durante la Tarea 1: Liberación). Mekrem sabe que Jelek es demasiado astuto para implicarse directamente y sospecha (correctamente) que hizo que los agentes hicieran el trabajo sucio para sentenciar el destino de Mekrem. Sugiere que los PJs podrían encontrar pistas en su tienda (la Oveja de Plata), en el Gremio de subastadores donde se vendieron sus tenencias para pagar sus deudas, o hablando con los vecinos de su tienda para averiguar si vieron algo sospechoso. Si los PJs logran rastrear a agentes suyos que le hicieron esto y sacarles confesiones o conseguir pruebas de que lo incriminaron, Mekrem podrá reconstruir su reputación.

Un PJ que tiene éxito en una prueba de Artesanía o Naturaleza CD 30 para Recordar conocimiento sabe que el djezet es un metal celestial increíblemente raro que es líquido a temperatura ambiente y no es particularmente útil como componente de elaboración. Un éxito crítico le permite al PJ afirmar que el djezet es particularmente valorado por su capacidad para mejorar la magia, en particular la magia de encantamiento y que podría ser un componente valioso para alguien que quisiera fabricar o reparar un objeto mágico asociado con dicha magia.

BUSCANDO PISTAS

La tienda de Mekrem, los registros de las subastas para la venta de las pertenencias de la tienda y el testimonio de los

lugareños son los mejores lugares para que los PJs conozcan las identidades de los dos sicarios de la Tríada Escarlata responsables del triste destino de Mekrem, pero siéntete libre de permitirles conocerlos por otros medios, sobre todo si los PJs hacen uso de poderosas adivinaciones. Mientras los PJs hagan algo que Mekrem no podría hacer por sí mismo, el papel de los PJs en esta tarea estará validado. Mantén un registro de la cantidad de pistas que encuentran los PJs, ya que este número les ayudará a demostrar la inocencia de Mekrem al final de esta tarea (teniendo un éxito automático con 9 o más pistas).

La tienda de Mekrem: la Oveja de Plata es la espaciosa tienda de Mekrem; aproximadamente un tercio está dedicado a la tienda, un tercio está montado como una fundición al aire libre y un tercio como almacén. La mayor parte del contenido

de la tienda se ha vendido y todo lo que queda son trozos de papel, daños incidentales en el edificio, rastros de mi-

neral y varias macetas con plantas que necesitan agua con urgencia. Las paredes están cubiertas de pintadas que acusan a Mekrem de ser un estafador y un envenenador. Una prueba con éxito de Artesanía CD 30 o Percepción CD 35 mientras se busca en la tienda no aporta prueba alguna de que se hayan almacenado o se haya trabajado con minerales peligrosos en la fundición; esto es 1 pista.

Un PJ que quiera usar *hablar con las plantas* en las plantas de las macetas puede descubrir que las últimas personas que visitaron el lugar fueron un hombre y una mujer que se pasaron un tiempo riéndose, desfigurando las paredes y no regando plantas; las plantas también pueden dar descripciones vagas de los dos (el hombre era alto y larguirucho, mientras que la mujer era bajita y fornida). Estas escasas descripciones de los dos sicarios de la Tríada Escarlata y su visita a la tienda después de que se cerrara son 2 pistas.

Gremio de subastadores: después de que Mekrem no pudiera cumplir con las deudas causadas por la Tríada Escarlata y su gremio lo expulsara por malversación de fondos y contrabando en el mercado negro, sus activos fueron al Gremio de Subastadores para recuperar las pérdidas de sus acreedores. El subastador que supervisa la casa de subastas más cercana es **Maz Loturo** (LN mercader varón), un hombre de etnia zenj que se comporta con una dignidad imponente. Al subastador no le queda nada de las existencias de Mekrem aparte de la documentación que identifica los productos, sus compradores y sus precios de venta. Acepta compartir esas notas con los PJs si le Mienten, Piden u Obligan para que coopere con una prueba de habilidad CD 35 con éxito.



Mekrem

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

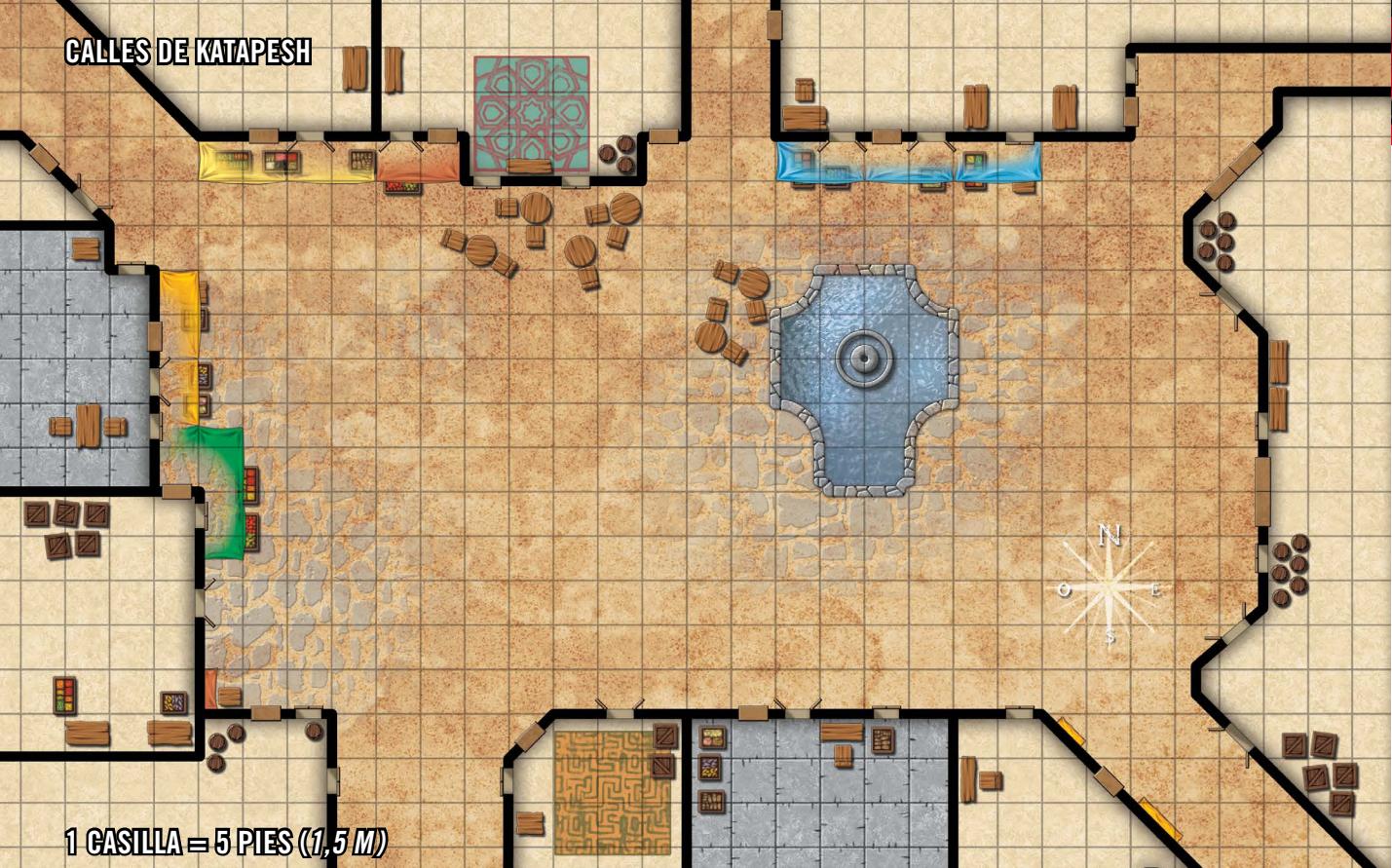
Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

CALLES DE KATAPESH



40

Un PJ que examina las notas advierte de inmediato en la venta de los activos de Mekrem a un par de mercaderes registrados simplemente como "Weyir y Aanam". Con una prueba de Sociedad CD 35 con éxito, un PJ señala que las subastas fueron por un precio inusualmente bajo, y que la venta no habría estado ni cerca de pagar las supuestas deudas de Mekrem, lo que sugiere que quienes vendieron los activos podrían haberlos vendido a aliados para permitirles hacerse con recursos valiosos: los representantes de la Tríada Escarlata se apresuraron a hacerse la mayoría de los activos de la Oveja de Plata, pero sus superiores parecían lentos a la hora de cuestionar las circunstancias. Estos elementos extraños preocuparon a Maz, cosa que los PJs pueden percibir con una prueba con éxito de Percepción CD 35 para Averiguar intenciones; si le preguntan qué le pasa, admite que esto le preocupa. Si los PJs se enteran de la existencia de Weyir y Aanam, obtienen 1 pista; si se fijan en el precio extrañamente bajo pagado por los activos, también obtienen 1 pista. Finalmente, si logran que Maz admita este hecho inusual, obtendrán una última pista, ya que promete, cuando llegue el momento, compartir sus sospechas sobre esta subasta con la Fraternidad del Yunque.

Testigos locales: si los PJs interrogan a los vecinos de Mekrem e intentan saber más sobre las desgracias que le han sucedido en el último mes, deberán Reunir información durante 2 horas. Con un éxito, escuchan múltiples relatos sobre lo sorprendida que está la gente de que Mekrem estuviera involucrado en negocios turbios ("¡Parecía un tipo tan honesto y de fiar!"); esta es una pista. En un éxito crítico, también se enteran de que una mujer enana

y un hombre kelesita fueron los dos chismosos más entusiastas que difundieron noticias sobre las actividades ilegales de Mekrem (ya que estos dos fueron cautos al decidir a quién le contaban los rumores, los lugareños no atan cabos hasta que el éxito crítico de los PJs en Reunir información les ayude a darse cuenta); esto son 2 pistas.

ENFRENTÁNDOSE A LOS LADRONES DE LA TRÍADA BAJO 16

Un par de sicarios de la Tríada Escarlata cometieron la mayor parte del maltrato a Mekrem cumpliendo órdenes de Jelek Jaziman, pero lo hicieron un poco más fuerte de lo que esperaba. A Jelek le preocupa que las noticias sobre las actividades exageradas de los dos sicarios se propaguen potencialmente y provoquen una reacción violenta contra la Tríada Escarlata, por lo que ha ordenado que ambos tengan un perfil bajo durante varias semanas. Afortunadamente para los PJs, a Weyir y Aanam al-Jebir eso no se les da muy bien. Una vez que los PJs descubren el dato de que dos personas estuvieron involucradas en los tres lugares clave, pueden intentar dar con ellas. Reunir información sobre el paradero de la pareja requiere una prueba de Diplomacia CD 40; reduce la CD en 1 por cada pista que los PJs hayan descubierto. En una prueba con éxito, los PJs descubren que la pareja ha estado pasando el rato cerca del Escarabajo de Oro, una famosa sala de juegos cerca de los muelles. En un éxito crítico, los PJs también se enteran de que los dos se han estado jactando de que "ese necio consiguió lo que merecía".

Criaturas: aunque aparentemente son iguales, generalmente Weyir (NM enana sicaria) es quien amenaza y toma

las decisiones, confiando en que **Aanam al-Jebir** (NM humano sicario) le cubra las espaldas y haga uso de la fuerza cuando las palabras no son suficientes. Es probable que estén debatiendo estrategias en juegos de cartas cuando aparecen los PJs. Intentan averiguar las intenciones de los PJs y si se comportan de forma agresiva, los hacen retroceder verbalmente con la amenaza de represalias por parte de la Tríada Escarlata. Las acusaciones de haber arruinado el sustento de Mekrem obtienen negaciones y un rechazo indiferente, aunque si un PJ logra presentarles sus reclamaciones con delicadeza o fuerza mediante una prueba con éxito de Engaño o Intimidación CD 34 (obteniendo un bonificador +2 por circunstancia si tienen entre 3 y 5 pistas o un bonificador +4 por 6 o más) llevan a Weyir a admitir que ellos intimidaron a Mekrem, le dieron una paliza y estanguaron económicamente su negocio. Con una segunda prueba con éxito, un PJ puede confundir lo suficiente a Aanam como para que admita accidentalmente que ayudó a incriminar a Mekrem de malversación de fondos. Cada una de estas confesiones le da a los PJs 1 pista.

Los dos se defienden si se les trata con violencia, si un PJ falla críticamente una prueba de Engaño o Intimidación contra ellos, o después de que una segunda prueba con éxito los engañe para que admitan su papel en la caída de Mekrem. En ese momento, Weyir y Aanam se dan cuenta de que han dicho demasiado y tratan de matar a los PJs. Weyir es una combatiente temeraria que lucha a muerte. Aanam es más cauteloso, y si Weyir cae en combate, hace lo que puede para asegurarse de no morir, incluso rindiéndose si es necesario.

Derrotar a Aanam y Weyir causa más daño a la Tríada Escarlata que la pérdida de dos guerreros capaces. Si los PJs capturan a uno o ambos con vida, una prueba con éxito de Intimidación CD 34 permite a los PJs coaccionar a cualquiera de estos sicarios para que testifiquen ante los representantes de la Fraternidad del Yunque, exonerando a Mekrem de irregularidades y reconociendo la decisión de la Tríada Escarlata de incriminar al metalúrgico; en este caso, los PJs tienen éxito automáticamente cuando intentan restaurar su reputación.

SICARIOS DE LA TRÍADA ESCARLATA (2) CRIATURA 15

RARO LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +25

Idiomas común, osiriano

Habilidades Atletismo +30, Intimidación +28, Latrocínio +25, Saber de los bajos fondos +26, Sigilo +27

Fue +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +5

Objetos arco corto compuesto de golpe +2, armadura de cuero tauchonado resistente +2, cimitarra de golpe mayor +2, poción de curación moderada, cachiporra de golpe +1, grilletes buenos

CA 36; **Fort** +30, **Ref** +26, **Vol** +24

PG 275

Réplica Aturdidora \Rightarrow **Desencadenante** Un enemigo falla críticamente un Golpe contra el sicario; **Efecto** El sicario ataca con

su cachiporra a ese enemigo si está a su alcance; de lo contrario, intenta una prueba de Intimidación para desmoralizar a ese enemigo.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo \Rightarrow cimitarra +32 (barrido, mágico, vigoroso), **Daño** 3d6+15 cortante

Cuerpo a cuerpo \Rightarrow cachiporra +32 (ágil, mágico, no letal), **Daño** 2d6+15 contundente

A distancia \Rightarrow arco corto compuesto +31 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, mágico, propulsión, recarga 0), **Daño** 2d6+12 perforante

Maltrato doble $\Rightarrow\Rightarrow$ El sicario usa el dolor de un ataque como una oportunidad para asestar un segundo golpe devastador. El sicario realiza dos ataques contra el mismo objetivo: un Golpe de cimitarra y un Golpe de cachiporra (en cualquier orden) o dos Golpes de arco corto compuesto. Si acierta ambos ataques, el segundo ataque infinge un daño adicional de 3d6, y le impone al objetivo uno de los siguientes estados hasta el final del siguiente turno del sicario: debilitado 2, deslumbrado, desprevenido o lentificado 1. Esto cuenta como dos ataques cuando se calcula el penalizador por ataque múltiple del sicario, pero el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.

Captura eficiente $\Rightarrow\Rightarrow\Rightarrow$ (atacar, manipular); **Requisitos** El sicario tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura; **Efecto** El sicario intenta atar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Si tiene éxito en una tirada de ataque con un modificador +30 contra la CA del objetivo, le pone los grilletes.

RESTAURAR LA REPUTACIÓN DE MEKREM

El hecho de encontrar a los sicarios de la Tríada Escarlata y castigarlos ya trae algo de justicia a Mekrem, pero no basta para restaurar su reputación. Para ello necesitan eximirle de malversación de fondos como también recuperar su propiedad incautada. Una vez que los PJs sientan que han investigado el asunto todo lo posible, calcula la cantidad de pistas que obtuvieron. Si es 3 o superior, los PJs obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las siguientes pruebas. Si es 6 o superior, esto aumenta hasta +4. Si es 9 o superior, o si los PJs capturan con vida a uno o los dos sicarios de la Tríada Escarlata y consiguen su confesión, los PJs tienen éxito automáticamente después de dedicar el tiempo necesario.

Mientras los PJs cuenten con cualquier prueba de que la Tríada Escarlata incrimina a Mekrem por malversación, un trío de representantes de la Fraternidad del Yunque acepta reunirse con los PJs en poco tiempo y escuchar su testimonio. Con una prueba con éxito de Diplomacia, Sociedad o del Saber apropiado CD 35, un PJ puede usar la prueba para convencer a los representantes de la inocencia de Mekrem. En un éxito crítico, el gremio también destina trabajadores para ayudar a encontrar algunos de los bienes y herramientas de Mekrem. En caso de fallo, la Fraternidad está dispuesta a reconsiderarlo, pero solo

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

Ecología del
misterio
sortilegio

Las aiudara
perdidas

Caja de
herramientas
de la aventura



mientras alguien pague una tarifa de restitución de 500 po (que Mekrem no puede pagar). En un fallo crítico, el gremio rechaza la apelación.

Una vez readmitido, Mekrem solo necesita ayuda para instalarse de nuevo. Esto les da a los PJs una actividad de

tiempo libre especial para la cual pueden hacer una prueba de Artesanía, Diplomacia, Intimidación o Saber mercantil CD 35 para dar con las mercancías que faltan o ayudarle a montar otra vez la tienda. Los PJs deben obtener tres de esos éxitos (dos si la Fraternidad acordó ayudarles), tras lo cual la Oveja de Plata vuelve a abrir sus puertas.

Recompensa: una vez que recupera su tienda, Mekrem está encantado de prestar su experiencia en Artesanía para la causa de los PJs. Puede usar sus muchos vínculos comerciales para conseguir una pequeña cantidad de adamantina u oricalco, lo suficiente como para crear armaduras, armas u otros objetos a precio de mercado, o puede darles a los PJs 1.000 po al cabo de una semana de reanudar el trabajo y recuperar sus bienes perdidos

Recompensa en PX: si los PJs restauran la reputación de Mekrem, concédeles 80 PX. Si lo ayudan a reconstruir y reabrir la Oveja de Plata, concédeles 40 PX adicionales.

Tarea 6: Aprobación invisible

Los Amos del Pacto han gobernado Katapesh durante casi un milenio, y aunque su reinado es en gran medida justo y promueve el comercio, sus duras políticas y castigos también se han ganado muchos críticos. El principal de ellos es la Mano Invisible, una red clandestina de provocadores liderados por "Fantasma", un líder anónimo. Aunque no es un gremio oficial, la Mano Invisible influye en la actividad gremial e incluso en el Consejo de Gremios mediante chantaje, soborno, amenazas y terrorismo flagrante. Dado que la mayoría de los miembros de la Mano Invisible no conocen las identidades de más de unos pocos miembros, ha resultado prácticamente imposible eliminarla.

Lo que casi nadie sabe es que Fantasma es, en realidad, uno de los Amos del Pacto, que ha favorecido a la Mano Invisible como una forma de atraer y vigilar a enemigos potenciales. Los PJs se encuentran entre los recién llegados a Katapesh más prometedores de este mes y los Amos del Pacto están interesados en evaluar sus motivos y moralidad, a la vez que castigan a algunos rivales por medios imposibles de rastrear.

COMENZANDO LA TAREA

Los PJs pueden averiguar algo sobre la naturaleza de esta tarea al Reunir información sobre la Liga de Cultivadores de pesh, pero no lo suficiente como para seguir adelante. En su lugar, los PJs llaman la atención de la Mano Invisible una vez que han influido con éxito en al menos tres gremios para aliarse contra la Tríada Escarlata; entonces la Mano Invisible los busca.

LA REUNIÓN CON FANTASMA

Una vez que los PJs han influido en tres gremios, se enteran de la existencia de Fantasma. Un agente de la Mano Invisible e impávido pillín llamado **Whahar** (CN enano) deja a los PJs una invitación para reunirse en la Dhabba Roja, una taberna descuidada cerca de los muelles, para

Sicario de la Tríada Escarlata

discutir una oportunidad extraordinaria. Whahar los está esperando y ya ha pedido sus bebidas favoritas; cualquier PJ sorprendido se encuentra con una sonrisa de dientes de oro y un "tengo mis fuentes". Whahar hace algunas bromas antes de presentar su caso en voz baja.

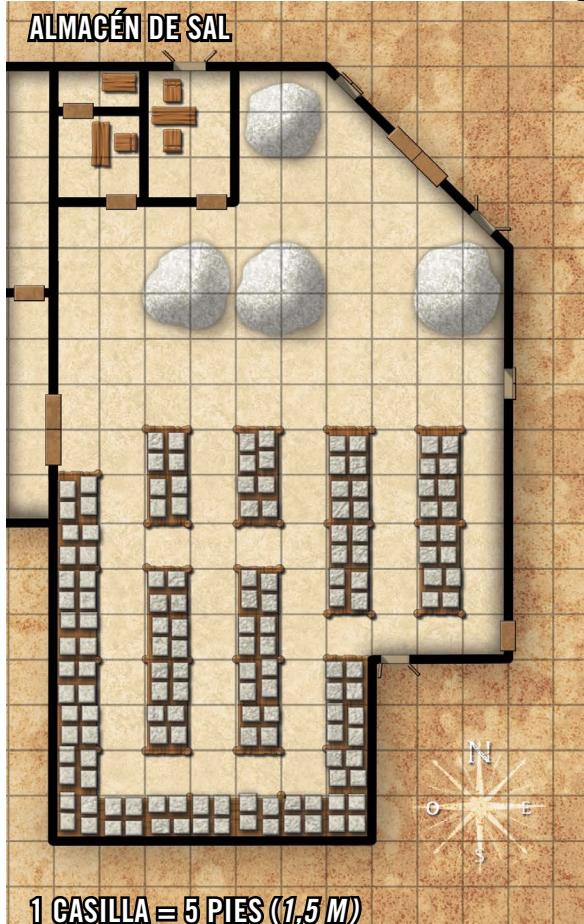
"Se dice que estáis buscando apoyo del gremio para apelar a los Amos del Pacto en contra de la Tríada Escarlata, ¿no? Pero lo estáis haciendo todo mal. ¿Por qué rogarles misericordia a los Amos del Pacto cuando podrías forzar sus actos? Yo, bueno, represento a un consorcio de reputados agentes que tiene más influencia en los gremios que vuestro hombre del saco, la Tríada Escarlata, y esa es la ayuda que necesitáis. Mi jefe está dispuesto a negociar los detalles. ¿Interesados?"

Con una prueba con éxito de Sociedad CD 30 o una del Saber apropiado, un PJ intuye que Whahar se refiere a la Mano Invisible, y el PJ conoce información básica sobre el grupo y sus objetivos. Whahar se ríe si se le pregunta sobre la Mano Invisible, señalando solo que la teoría de los PJs probablemente sea cierta. Por supuesto, los PJs menos delictivos podrían considerar reunirse con el jefe de la Mano invisible como una forma de arrinconar a Fantasma y llevarlo ante la justicia para impresionar a los Amos del Pacto.

Si los PJs están de acuerdo, Whahar sonríe cordialmente e insiste en que su jefe no se reúne con cualquiera; es demasiado peligroso. Los PJs deben demostrar que son de fiar y eso significa ayudar con un trabajo rápido. Si los PJs se muestran recelosos, Whahar insiste en que no es una tarea particularmente peligrosa, solo recoger y entregar un paquete. Les pide a los PJs que recojan el paquete de un mercader llamado el Vidente y luego lo dejen en un punto de referencia local: la Esfinge de Mármol. Si los PJs logran esto en las próximas 24 horas, Whahar puede organizar una reunión y darles su recomendación personal.

El Vidente: el mercado conocido como los Puestos Nocturnos abarca decenas de tiendas especializadas en productos letales, ilícitos o moralmente corruptos. Entre estos mercaderes quien lleva más años de servicio es el **Vidente** (NM liche varón), un mercader de componentes de conjuros que siempre está cubierto con una pesada túnica roja y confía en su misteriosa reputación y magia para encargarse de los curiosos demasiado honrados. A petición de Whahar, el Vidente adquirió un trío de zafiros embrujados que parecían muy mágicos, cuando en realidad solo tenían un modesto encantamiento. El Vidente no es tonto; en cuanto le llegaron las gemas de sus proveedores, se dio cuenta de que se parecían a las gemas azules utilizadas en los amuletos de aluum (página 82) y sospecha que alguien planea crear amuletos falsos. Esperando no ofender a los Amos del Pacto, canceló el contrato con Whahar y se preparó para vender las gemas.

Cuando los PJs llegan a su torre en espiral, el liche todavía tiene las gemas y les recibe amablemente en la biblioteca combinada con tienda. Cuando le preguntan acerca de la entrega de Whahar, el Vidente afirma que el paquete llegó, pero que no hay trato. Si se le presiona para obtener más detalles, admite que el contenido amenaza su sustento y su negocio, algo que parece casi absurdo, considerando su papel en los Puestos Nocturnos.



CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

La entrega: llegar al punto de entrega es sencillo. La Esfinge de Mármol es uno de los mayores puntos de referencia de Katapesh, y por la noche está tranquila y poco frecuentada (debido, en parte, a las leyendas urbanas de que se come a los transeúntes). Los PJs pueden dejar fácilmente los cristales del Vidente en el lugar designado por la noche.

Una invitación: un día después de que los PJs completen estas tareas, reciben una carta de Whahar. Suponiendo que los PJs cumplieran la tarea con buenas intenciones, los invita a reunirse con Fantasma al día siguiente en el callejón al norte de la Fuente del Ibis en la parte baja a la una y media del mediodía. La carta también incluye un par de *pugwampi sonrientes* (página 77) para los PJs como agradecimiento.

FUENTE DEL IBIS MODERADO 16

La Fuente del Ibis es la pieza central de una pequeña plaza asociada con la Liga de Cultivadores de pesh, que tiene el tráfico suficiente para que los PJs no llamen la atención y el suficiente como para evitar una multitud. Utiliza el mapa de Calles de Katapesh en la página 40 para este encuentro. Muchos de los edificios tienen escaparates abiertos y tenderos mayoristas que venden pesh de diversa calidad. Sin embargo, Fantasma no tiene intención de ponerse a descubierto en una reunión con los PJs. En cambio, esta es una oportunidad para que la Mano Invisible sabotee algunos de los icónicos aluums de Katapesh y arroje dudas sobre la capacidad de los Guardias de Céfiro para mantener la paz.

Criaturas: mientras los PJs esperan, dos Guardias de Céfiro acompañados por un par de aluums de espíritu vinculado llegan a la plaza. Los espectadores le dan a la procesión mucho espacio, pero los guardias le muestran un dibujo a carboncillo a varios transeúntes como si buscaran a un delincuente. Con una prueba con éxito de Percepción CD 35, un PJ consigue ver la imagen de una mujer humana de mediana edad y pueden ver a esa mujer yendo a buscar agua a la fuente. Momentos después, los guardias la localizan cuando ella trata de escaparse, sacan sus amuletos de aluum y ordenan a los aluums que la detengan. Al principio, los constructos no responden. Sin embargo, cualquier PJ que haya tenido éxito en la prueba de Percepción ve a dos figuras, una en el callejón sureste y otra en una ventana del tercer piso: sacan sus propios amuletos de aluum y dan órdenes en voz baja. Los aluum responden a estas órdenes, agarrando cada uno a un Guardia de Céfiro y aplastándolos desorganadamente.

Después de eso, los aluums comienzan a arrasar la plaza. Ignoran a los transeúntes, pero causan daños a la propiedad en las tiendas de pesh y atacan a cualquiera que se defienda. Si los PJs no intervienen, los aluums causan un daño considerable antes de que un grupo más grande de Guardias de Céfiro llegue finalmente para desactivarlos.

ALUUMS DE ESPÍRITU VINCULADO (2) CRIATURA 16

Página 83

Incitativa Percepción +28

Desenlace: si los PJs derrotan a los aluums, los testigos se acercan para evaluar el daño causado por los gólems e investigar el ruido. Muchos se quedan de que esta no es la primera vez que los gólems favoritos de los Amos del Pacto han perdido el control, y se preguntan cómo la Guardia de Céfiro puede haber fallado así. Algunos de los mercaderes de pesh supervivientes se acusan unos a otros por lo bajo de incitar este desastre, citando los impopulares intentos de la Liga de Cultivadores de pesh por controlar el suministro de drogas. Todos observan a los PJs, esperando ver si pueden aclarar el asunto.

Esta es una oportunidad para que los PJs se expresen a favor de los Amos del Pacto, denuncien a los Amos del Pacto o permanezcan neutrales. Una postura pro-Amos del Pacto podría implicar la revelación de que este suceso ha sido obra de la Mano invisible o que ha sido un accidente. Esto agrada a los Amos del Pacto, que alientan a varios otros gremios a ver los PJs con buenos ojos. Los PJs reducen los Puntos de Apoyo para uno o más gremios en un total de 4, divididos a su elección entre los gremios. Una postura anti-Amos del Pacto podría implicar la declaración de que el incidente fue una represalia de los Amos del Pacto por el desafío de la Liga. Aunque esto desagrada a los Amos del Pacto, muestra a la Liga que su alianza con la Tríada Escarlata es una protección insuficiente; esto cambia la postura de la Liga hacia la Tríada Escarlata y asegura que votará en contra del grupo.

Al día siguiente, los PJs reciben una última carta de Whahar en la que señala que Fantasma está muy intrigado por cómo fue la reunión y continuará observando sus acciones con interés.

Recompensa en PX: si los PJs adoptan una postura con respecto a los Amos del Pacto (sin importar la postura que adopten), concédeles 40 PX.

Tarea 7: Relaciones tóxicas

A medida que la opinión de los gremios se vuelve en contra de la Tríada Escarlata, Uri Zandívar es cada vez más agresivo en la forma en que neutraliza a los nuevos aliados de los PJs. Ha contratado a **Ishti** (CM matriarca lamia mujer), una envenenadora maestra y asesina entusiasta, para que elimine a cualquiera de los líderes del gremio que se atreva a desafiar a la Tríada Escarlata, usando una toxina de su propio diseño: la sal de pesadilla (página 79).

COMENZANDO LA TAREA

Esta tarea comienza automáticamente una vez que los PJs han vuelto al menos a 5 gremios en contra de la Tríada Escarlata. En este punto, un preocupado representante del último gremio al que los PJs convencieron para oponerse a la Tríada Escarlata (referido aquí simplemente como "El Gremio") entrega un mensaje a los PJs, solicitando ayuda y acusándoles implícitamente de atraer la desgracia sobre ellos. Una vez que llega esta carta, los PJs tienen 4 días para encontrar una cura antes de que el maestre de ese gremio muera a causa del veneno.

El Gremio continúa con su negocio como de costumbre, como si no pasara nada, pero si los PJs solicitan reunirse con el maestre del gremio, varios profesionales dirigen a los PJs a reunirse con su líder mientras insisten en que todo esto es culpa de los PJs y les regañan por tener trato con la Tríada Escarlata. El maestre del gremio está muy enfermo por el veneno, sufre alucinaciones intermitentes, y está siendo atendido por una mujer severa conocida como **doctora Remie** (N mediana doctora). El maestre del gremio está despierto teniendo una pesadilla cuando llegan los PJs, pero poco después recupera el sentido y puede hablar.

El maestre del gremio puede transmitir cómo enfermó ese mismo día, sin haber hecho nada particularmente fuera de lo común que pudiera haberlo expuesto a enfermedades o toxinas. Su cena de la noche anterior consistió en djamat, un estofado de pollo, tomate, cebolla y especias fuertes, servido con pan salado sin levadura. Durmió mal y despertó repentinamente de una pesadilla en la que un dragón había incendiado su habitación. Desde entonces, sus pesadillas constantemente involucran desiertos, destellos de calor, fuego y bestias peligrosas.

La doctora Remie no ha logrado identificar la causa de la afeción y, aunque ha estado tratando los síntomas lo mejor que puede, la potencia del veneno está más allá de su habilidad para combatirlo eficazmente. Puede describir lo que el maestre del gremio ha experimentado en las últimas horas y, en este punto, está lo suficientemente desesperada como para aceptar que cualquier PJ que parezca capaz de lidiar con el veneno intente curar o al menos tratar la afición del maestre del gremio. Con una prueba con éxito de Medicina CD 38, un PJ puede tratar el veneno, alargando la vida del líder del gremio en 1 día. Un PJ puede hacer

EL SECRETO DE HASHIM

Hashim ibn Sayyid tiene un secreto: no es humano en absoluto, sino que en realidad es uno de los amos velados algho-líthu, una criatura llamada Olordaera que ha vivido entre los ciudadanos de Katapesh durante casi dos siglos. En su papel actual como Agente del Pacto Hashim ibn Sayyid, el amo velado aprovecha su posición de poder para llevar a cabo sus propios planes misteriosos más allá del alcance de esta aventura. Nada de esto es particularmente importante para los acontecimientos de *Contra la Tríada Escarlata* y la verdadera identidad de Hashim no debería entrar en juego durante La Era de las Cenizas, aunque a tu discreción, llamar la atención de un amo velado podría tener repercusiones a largo plazo en el futuro de los PJs.

esta prueba una vez al día para ganar más tiempo en el que buscar una cura, pero si el maestre del gremio pasa 4 días sin tratamiento, morirá. Una prueba con éxito de Medicina CD 32 permite a un PJ medir los signos vitales clave y obtener pequeñas muestras que confirman que la aflicción es un veneno desconocido, de acción lenta pero mortal, y que será extremadamente difícil para el maestre recuperarse sin una cura; con un éxito crítico, el PJ también observa rastros de vapor de pesadilla, lo que indica que esta toxina más común puede haber sido utilizada como base para cualquier veneno excepcionalmente potente que afecte al maestre del gremio.

Esta información proporciona a los PJs una ventaja en la investigación que sigue. *Detectar veneno* potenciado al 2.º nivel puede identificar que el maestre del gremio sufre un veneno ingerido, pero no revelará su naturaleza exacta más allá de detectar también la presencia de vapor de pesadilla en la víctima. Dado que la sal de pesadilla es un veneno de nivel 18.º, se debe potenciar *neutralizar veneno* para tener alguna posibilidad de curarlo. Si los PJs logran curar al maestre del gremio de los efectos de la sal de pesadilla, éste permanece débil por un breve tiempo, pero sugiere que sería prudente continuar con la farsa de la enfermedad. Después de todo, el envenenador sigue ahí afuera y, si se corre la voz de que se ha recuperado, el envenenador podría atacar de nuevo; curar al maestre del gremio les da a los PJs mucho más tiempo, pero no elimina la amenaza.

Si los PJs no deciden buscar expertos por su cuenta, Remie recomienda que se pongan en contacto con el Gremio de elaboradores de veneno en busca de ayuda.

Los PJs pueden entrevistar al personal de cocina del gremio, que llega para preparar las comidas de la tarde y la noche. Estos cocineros saben que cinco de ellos estaban de servicio la tarde antes de que el maestre enfermara; sin

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



embargo, ninguno de los cuatro a quienes los PJs pueden interrogar recuerda con certeza quién era el quinto cocinero. Recuerdan que había una mujer garundi de mediana edad a la que no reconocieron, pero por la que nunca preguntaron y pueden describírsela a los PJs.

EL GREMIO DE ELABORADORES DE VENENO

Aunque se considera parte de los Puestos Nocturnos, cuyos escaparates tienden a estar ocultos, el Gremio de elaboradores de veneno es un elemento influyente de Katapesh que opera de manera bastante abierta y es fácil de encontrar. En este punto, los PJs son tan conocidos en Katapesh que pueden conseguir rápidamente una reunión con el maestro del gremio **Haheuss Hrann** (LN humano alquimista). Les da la bienvenida y los invita a compartir un trago, riéndose

con ironía ante cualquier reticencia a aceptar bebidas de un envenenador reconocido. El hombre garundi agita su propia bebida, un combinado agridulce en un vaso con sal en el borde, mientras escucha con preocupación el informe de los PJs y sus quejas. Insiste en que no es responsable del desafortunado estado de su colega, admite que no reconoce el veneno de la descripción y se ofrece voluntario para ayudar a investigar la toxina y su cura. Solicita que los PJs le proporcionen toda la información adicional que puedan y le den un día para investigar, después de lo cual espera estar mejor informado. No está interesado en la ayuda directa de los PJs, pero no se molesta si investigan en otra parte.

Fiel a su palabra, Haheuss y varios de sus ayudantes investigan diligentemente los venenos, toxinas y reactivos que podrían replicar los síntomas informados, todo mientras realizan pruebas en las muestras que les proporcionan los PJs. Sin embargo, la visita de los PJs al gremio atrae la atención de Ishti, por lo que adopta su apariencia humana, confirma que Haheuss está tratando de contrarrestar su veneno y también lo envenena para obstaculizar cualquier cura. Su uso de magia de encantamiento y Caricia de la lamia deja a los miembros del Gremio de elaboradores de venenos sin un recuerdo claro de su visita. Cuando los PJs vuelven para obtener respuestas, Haheuss ya está bajo los efectos de la sal de pesadilla, la ingirió de su vaso con borde de sal cuando se tomó un descanso a primera hora. Uno de sus ayudantes recuerda haber visto a una mujer garundi desconocida trabajando en un laboratorio cercano, pero la magia de encantamiento hizo que el ayudante no cuestionara su presencia; sin embargo, pueden describirla y recordar especialmente que sus manos estaban salpicadas de pequeñas cicatrices, como si hubiera manipulado venenos o alquimia durante años. Los PJs pueden inspeccionar el vaso de bebida, pero se ha consumido toda la sal de pesadilla, sin dejar ninguna muestra limpia; como en el incidente anterior, con un éxito crítico en una prueba de Medicina CD 32, un PJ observa rastros de vapor de pesadilla, al igual que si usa detectar veneno potenciado al 2.º nivel.

Haheuss se encuentra ahora en una cuenta atrás hacia la muerte como el primer maestre y, aunque las notas de su investigación son sustanciales y altamente técnicas, aún no ha llegado a ninguna conclusión sustantiva. Sin embargo, puede informar a los PJs de un avance: está bastante seguro de que el veneno que ingirió estaba en la sal del borde de su bebida. Si los PJs no recuerdan que el primer maestro del gremio mencionó comer pan sin levadura salado, permítelos una prueba de Percepción CD 35 para hacerlo.

ENFRENTÁNDOSE A ISHTI MODERADO 16

Después de enterarse de que la misma mujer garundi fue vista cerca de ambas víctimas y de que el veneno fue

Ishti

suministrado en forma de sal, los PJs tienen suficientes pistas para empezar a seguir el rastro a Ishti. Ella ha estado dispersando su veneno más reciente a través de un pequeño almacén de sal que se especializa en minerales raros, incluidas sales de montaña de color rosa, losas de sal de roca de thuviana e incluso algunas sales del Plano de la Tierra. La red de distribución también la mantiene al tanto de los rumores y le brinda una razón para visitar a una amplia gama de clientes.

Para seguirle el rastro a Ishti una vez que se descubren estas pistas, un PJ debe tener éxito en una prueba de Diplomacia CD 35 para Reunir información. En caso de éxito, la información los lleva al almacén de sal de Ishti, mientras que, en un fallo crítico, la investigación del PJ atrae su atención, por lo que intenta envenenar a un PJ con una dosis de sal de pesadilla escondida en su comida. (En este caso, un PJ puede intentar una prueba de Percepción CD 40 o una prueba de Medicina CD 35 para detectar el veneno antes de ingerirlo). Si los PJs no logran enfrentarse a Ishti después de tres intentos de Reunir información, al final les embosca en el Oasis Dorado (considera usar el mapa Habitaciones de la mansión en la página 23 para este encuentro).

El almacén de sal de Ishti se encuentra al final de una serie de tiendas interconectadas, cerca de una instalación de curado de carne (accesible a través de la puerta de doble hoja hacia el oeste), sus otros tres lados dan a pequeñas calles. En el interior, los estantes están cargados con losas de halita y gruesos sacos llenos de cristales de sal. Cuatro montones de sal más común están a la espera de ser ensacados, y algunas oficinas al noroeste contienen escritorios y armarios simples. El techo mide 15 pies (4,5 m) de altura, y se ha abierto una sección de 10 por 10 pies (3 m) en el medio del almacén para ventilar el calor del día. Utiliza el mapa del Almacén de sal en la página 43 para esta área.

Criatura: Ishti es una poderosa matriarca lamia cuyos poderes de ocultismo innatos solo se han fortalecido con el tiempo, pero nunca ha dominado el arte de lanzar conjuros de ocultismo espontáneos; en su lugar, ha desarrollado una habilidad increíble para trabajar con veneno y una inmunidad total a todo tipo de venenos. Suele estar en su forma humana, pero adopta su verdadera forma en combate. Si es reducida a 40 Puntos de Golpe o menos, intenta huir, abandonando el almacén y Katapesh por el resto de la aventura.

ISHTI

ÚNICA CM GRANDE BESTIA

Matriarca lamia mujer (*Bestiario* pág. 217)

Percepción +29; visión en la oscuridad

Habilidades Artesanía +31 (+35 para veneno), Atletismo +33, Engaño +32, Intimidación +30, Ocultismo +29, Sigilo +33

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

Objetos daga corrosiva de golpe mayor +2, veneno de esencia del

CRÍATURA 18

olvido (página 79), veneno de medianoche llorosa (3; página 79), veneno de sal de pesadilla (2; página 79)

CA 41; **Fort** +27, **Ref** +33, **Vol** +29

PG 340; **Inmortalidad** controlado, veneno; **Resistencias** mental 15

Velocidad 40 pies (12 m), nadar 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga corrosiva +37 (ágil, mágico, versátil C), **Daño** 3d4+17 perforante más 1d6 por ácido

Conjuros innatos ocultos CD 40; **9.º hechizar** (x3), indetectabilidad, sugestión (x3); **8.º dormir**, **6.º disfraz ilusorio** (a voluntad), **Imagen múltiple**, **objeto ilusorio** (a voluntad), **ventriloquia** (a voluntad); **Constante** (4.º) volar

Cambiar de forma ♦ Como matriarca lamia.

Golpe de derviche rápido ♦♦ Como matriarca lamia, pero en 2 acciones y usando su daga.

Caricia de la matriarca ♦♦ Como matriarca lamia, pero CD 40.

Arma envenenada ♦ (manipular) Ishti aplica un veneno a un arma perforante o cortante a su elección.

ENCONTRAR UNA CURA

Incluso con Ishti derrotada, no existe una cura inmediata que la lamia haya escondido. Sin embargo, entre sus posesiones se encuentran dos dosis de sal de pesadilla, más que suficiente para analizar y preparar una cura. Con una prueba con éxito de Artesanía, Medicina o del Saber adecuado CD 37 un PJ puede convertir una dosis de sal de pesadilla en una cura en el transcurso de una hora. Una vez que se le administra a un personaje envenenado, se recupera por completo en el transcurso de un día. Esto no solo salva a un aliado fundamental del gremio, sino que también podría salvar la vida de Hahcuss Hrann y volver al Gremio de envenenadores en contra de la Tríada Escarlata.

Si los PJs no pueden elaborar una cura por sí mismos, el personal del gremio puede crear una a partir de las muestras del veneno. Si se ven obligados a hacerlo, los PJs no reciben la siguiente recompensa.

Recompensa: por su inspirador trabajo preparando una cura, Hahcuss les da a los PJs dos dosis de medianoche llorosa (página 79) y ofrece a los PJs acceso a las técnicas especializadas del gremio. Estas incluyen las dotes y los venenos en las páginas 78 a 79.

El Consejo de Gremios

El último día del bienestar de cada mes, el Consejo de Gremios se reúne para discutir, debatir y resolver cualquier asunto o queja. Después de varias semanas de influencia de los PJs, la ciudad está llena de rumores y quejas contra la Tríada Escarlata, y el consejo no es muy distinto. Los asistentes comienzan a presentarse en la sala del consejo en la Ciudad Inferior poco después del anochecer, mezclándose, negociando y cotilleando hasta que el representante de los Amos del Pacto, el Agente del Pacto Hashim ibn Sayyid (N humano político, consulta la barra lateral en la página 45), llama al orden. Los PJs, por supuesto, no sólo son bienvenidos a asistir a la reunión, sino que se les espera.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



La reunión del consejo consta de tres etapas: atender, debatir y votar, dando a los PJs la oportunidad de evaluar la postura de cada gremio, exponer sus argumentos y potencialmente ganarse algunos aliados de última hora.

En total, hay quince gremios representados esta noche, junto con los mismísimos Amos del Pacto como decimosexto grupo. Por tradición, cada uno envía a su maestre de gremio o a un representante elegido y a un segundo oficial. Estos incluyen a **Ytrim Azas** (Consorcio de Aspis), **Uri Zandívar** (Tríada Escarlata), **Aldane Zulran** (Unión Imperial de Criadores), **Exavisu Kerndallion** (Gremio de Joyeros), **Sehtba al-Izora** (Federación de Tratantes de Esclavos) y **Haheuss Hrann** (Gremio de elaboradores de venenos). Además, los PJs podrían encontrarse con otros líderes de gremio por primera vez: **Rin Zelver** (N mediano) de la Unión de Agricultores, **Pardu de la Colina Cicatriz** (LN humano sin género) liderando la Fraternidad del Yunque, **Treman "Cara de pincho" Ulkulratu** (N enano) con la Liga de Cultivadores de pesh, **Torbin Dooly** (NB semielfo) del Gremio de Carpinteros, **Stral** (N semiorca) del Gremio de panaderos y carniceros, **Eketra Pico Puro** (CB enana) del Gremio de barrenderos y carreteros de estiércol, la estimada **Huena Ilvos** (LN mediana) de la Liga de abogados honestos, y **Okzrok** (N mediana) que representa a la Orden de alquimistas y elaboradores de pociones. Los representantes del Gremio de Gladiadores dependen del resultado de la Tarea 3: Sangre en la arena. Además, uno de los Amos del Pacto asiste a la reunión, llegando justo cuando comienza la fase de debate.

Los PJs pueden designar a un portavoz y a un ayudante como si fueran un gremio. Si un PJ es el maestre del Gremio de Gladiadores, también puede unirse a los procedimientos y nombrar a su propio ayudante, por lo que pueden participar directamente hasta cuatro PJs.

ATENDER

A medida que los líderes llegan, los PJs tienen la oportunidad de conversar y determinar la posición actual de cada gremio hacia la Tríada Escarlata. Los líderes a cuyos gremios los PJs han ayudado directamente, son generalmente abiertos sobre sus posturas, mientras que los que los PJs atrajeron mediante Influir en un Gremio son más tímidos. Un PJ que interactúa con uno de estos últimos líderes puede determinar la posición de éste mediante la conversación y una prueba secreta de Percepción CD 35 con éxito (un fallo crítico proporciona información errónea). Los gremios anti-Tríada Escarlata tienen la intención de votar a favor de los PJs, los gremios pro-Tríada Escarlata tienen la intención de votar en contra de los PJs, y los gremios neutrales esperan abstenerse de votar.

Ytrim, la genio shaitan que actúa como representante del Consorcio de Aspis es de especial interés en este punto. Si los PJs no han logrado disuadir al Consorcio Aspis de apoyar a la Tríada Escarlata, Ytrim aparta a un PJ a un lado para lanzarle una amenaza velada de que debería

"dejar en paz a la Tríada Escarlata si quiere evitar un incidente complicado". Aunque esto puede sonar grave, es una amenaza vacía. Por otro lado, si los PJs han convencido al Consorcio de Aspis de abandonar su apoyo a la Tríada Escarlata, Ytrim lleva a un PJ a un lado para agradecerle la advertencia anticipada para disociarse del ya condenado gremio, y le dice: "Si más adelante te encuentras en la sede de la Tríada Escarlata, estate atento a la rana. ¡Ya que solo él sabe cómo bajar por las escaleras!", una pista sobre la ubicación del pasadizo secreto en el área C4.

DEBATIR

El consejo comienza con el Agente del Pacto, el portavoz de los Amos del Pacto, pidiendo orden y revisando varios viejos asuntos antes de dar paso a los nuevos. Este es el momento en que uno de los PJs participantes puede denunciar públicamente a la Tríada Escarlata. El Agente del Pacto solicita que el PJ exponga las quejas y su solicitud. El portavoz y el ayudante del PJ pueden hablar extensamente, después de lo cual uno de esos dos PJs debe hacer una prueba de Diplomacia, Engaño, Interpretar o Intimidación CD 36 (el otro PJ puede ayudar). Si tiene éxito, el PJ reduce los Puntos de Apoyo de un solo gremio a su elección en 1 (o en 3 puntos en un éxito crítico), lo que puede cambiar la postura de un gremio en el último momento.

Es bastante común y aceptable que los ayudantes oficiales tengan breves ocurrencias y hagan preguntas o comentarios breves, por lo que estos debates deben ir de un lado a otro con el orador llevando a cabo la mayor parte de la conversación. El Agente del Pacto interviene para restablecer el orden según sea necesario. Uri Zandívar y su ayudante Jelek Jaziman brindan un contexto sarcástico para algunas de las acusaciones de los PJs antes de tomar la palabra para negar enérgicamente las afirmaciones de los PJs. Las refutaciones se centran en la condición de los PJs como extraños, la antigua reputación de la Tríada Escarlata en Katapesh, cualquier delito que los PJs puedan haber cometido en su búsqueda de justicia y los muchos servicios que la Tríada Escarlata ha brindado a lo largo de los años.

Una vez que los PJs y la Tríada Escarlata han hablado, el Agente del Pacto acepta a cualquier otro líder de gremio que quiera hablar. En este momento, si otro PJ es maestre de gremio, también pueden intentar la prueba de habilidad anterior para reducir los Puntos de Apoyo de un gremio. Cada gremio va a la suya, denunciando a la Tríada Escarlata, apoyándola o dejando en claro que esta disputa no es de su incumbencia. Mantén viva la acción. Esta es una oportunidad para que los PJs vean que su arduo trabajo da frutos y que muchos gremios los elogien debería ser agradable.

VOTAR

Una vez que el debate ha concluido, el Agente del Pacto pide un voto sobre si los Amos del Pacto deberían censurar

formalmente a la Tríada Escarlata, lo que podría conllevar multas o la revocación de protecciones especiales. Cada gremio emite un voto o se abstiene. Para que se apruebe, al menos dos tercios de los gremios deben votar a favor de la moción.

Se aprueba la moción: si se aprueba la moción, el Agente del Pacto mira al Amo del Pacto que está presente. Este último asiente una vez, y Hashim anuncia que los Amos del Pacto han rescindido las protecciones especiales y las bendiciones extendidas a la Tríada Escarlata. Aunque esto sigue permitiendo a la Tríada Escarlata operar como un gremio en la ciudad, cualquier ataque a la Tríada Escarlata será considerado un delito contra ciudadanos particulares, no contra la ciudad en sí (desencadenando un nivel muy diferente de intervención y fuerza). Además, numerosos maestres de gremio en contra de la Tríada Escarlata empiezan a pedir que la Tríada Escarlata se haga responsable de los recientes delitos.

Uri frunce el ceño y solicita la oportunidad de hablar. Toma la palabra y anuncia que la Tríada Escarlata hace mucho que esperaba que los ingratos vecinos de su organización los traicionaran, a pesar de los muchos servicios prestados a lo largo de los años, incluso a gremios moralmente hipócritas conocidos por vender sus propias mercancías siniestras. Por lo tanto, la Tríada Escarlata partirá de Katapesh de inmediato para buscar "aliados más tolerantes y acogedores". Para garantizar el civismo en curso durante la partida de la Tríada Escarlata, Uri revela que la Tríada Escarlata tiene "hospedado" a un Amo del Pacto como "invitado" (dejando claramente implícito que como rehén) cuya seguridad reflejará la de la Tríada Escarlata. Varios maestres del gremio comienzan a avanzar con ira hacia Uri Zandívar, solo para que el Amo del Pacto presente se levante, de una palizada y haga un gesto para que todos se detengan. El Agente del Pacto interviene, solicitando a los gremios presentes no detener o incomodar a la Tríada Escarlata durante 3 días, lo que debería ser tiempo suficiente para que el grupo abandone su sede y que su "invitado" vuelva a casa. Uri asiente de acuerdo y se marcha de inmediato con su ayudante, Jelek.

Si los PJs intentan dañar a Uri en este momento, los otros líderes intervienen y les advierten que cualquier ataque amenazaría al Amo del Pacto secuestrado.

La tensa reunión llega a su fin poco después de que los líderes de la Tríada Escarlata se retiren.

Hashim ibn Sayyid les pide a los PJs que se queden, dando comienzo al Capítulo 3.

Se rechaza la moción: si el voto no logra una mayoría de dos tercios, los representantes de la Tríada Escarlata son exculpados y lanzan una mirada amenazante a los PJs. En tal caso, los PJs tienen una opción: pueden optar por continuar en el Capítulo 3 sin acabar con el apoyo de los Amos del Pacto a la Tríada Escarlata (consulta Atacar demasiado pronto en la página 51), o pueden intentarlo de nuevo el mes que viene. En el último caso, puedes disponer que

el grupo se tropiece con nuevas tareas y aventuras, junto con nuevas represalias en su contra por parte de la Tríada Escarlata o, simplemente, puedes reutilizar los encuentros que los PJs perdieron la primera vez durante el Capítulo 2. Si el grupo sencillamente no puede obtener el voto del modo que quieren, atacar a la Tríada Escarlata mientras todavía está respaldada por los Amos del Pacto puede ser su única opción.

Recompensa en PX: si el Consejo de Gremios aprueba la moción para condenar a la Tríada Escarlata, concede a los PJs 120 PX.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilego

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura





CAPÍTULO 3: LA INCURSIÓN DE LA PIRÁMIDE ROJA

Uri espera que la jugada de la Tríada Escarlata le haya dado a la organización suficiente tiempo y protección para evacuar a sus activos clave de Katapesh y destruir las pruebas de sus fechorías. Los Amos del Pacto están muy familiarizados con las tácticas de la Tríada Escarlata, pero enviar a los Guardias de céfiro sólo provocaría que la Tríada Escarlata ejecutara a su rehén. En su lugar, los Amos del Pacto deciden pedirle a un equipo independiente que les haga el trabajo: los PJs.

Después del brusco final del Consejo de Gremios, Hashim ibn Sayyid les hace señas a los PJs para que lo sigan, indicando en voz baja que los Amos del Pacto quieren hablar con ellos. Conduce a los PJs a una zona privada donde los esperan dos de los Amos del Pacto (Angruul y Morvithus). Los dos esperan a que los PJs se presenten antes de explicar la delicada situación que ha provocado la Tríada Escarlata y la intención de los Amos del Pacto de enviar a los PJs a asaltar la Pirámide Roja, hacerle lo que quieran a la Tríada

Escarlata y recuperar a su colega Tsandarkon. Los Amos del Pacto admiten que se enteraron de la desaparición de Tsandarkon no mucho antes de la reunión del Consejo, y que tenían sospechas sobre la participación de la Tríada Escarlata, pero carecían de pruebas. Ahora que saben que su colega ha sido secuestrado, les piden a los PJs que intervengan y resuelvan el problema. Los Amos del Pacto quieren distanciarse de estos acontecimientos, de modo que, si los PJs fracasan, podrán negar su colaboración con los PJs y condenarlos públicamente, pero también afirman como si fuera un hecho que los PJs tendrán éxito. Si lo hacen, prometen que no se presentarán cargos de peligro público o agresión por parte de otro gremio contra y, además, prometen que los PJs serán bien recompensados por su servicio a la ciudad.

Sin embargo, los dos Amos del Pacto advierten que la Tríada Escarlata está actuando rápidamente. Solo es cues-

tión de unos pocos días antes de que toda la organización se escape, y cada ataque contra ellos probablemente motive más resistencia. Si los PJs proponen simplemente emboscar a la Tríada Escarlata mientras van de la pirámide a los muelles, los Amos del Pacto vetan el plan, argumentando que eso provocará que la Tríada Escarlata crea que la ciudad está desafiando los términos del alto el fuego y, por lo tanto, que ejecuten a su rehén. Además, muchos miembros de la Tríada pueden teletransportarse distancias cortas, lo que les permite trasladar sus tesoros más cruciales directamente a barcos no identificados en el puerto o fuera de la ciudad. Si los PJs llevan a cabo un plan de este tipo, deberás restructuring el contenido de este capítulo según sea necesario; *Contra la Tríada Escarlata* supone que la aventura termina con una tensa invasión a la sede de la Tríada Escarlata bajo la Pirámide Roja.

Atacando demasiado pronto

Si los PJs atacan mientras la Tríada Escarlata todavía está bajo la protección de los Amos del Pacto, ajusta los encuentros en este capítulo de la siguiente manera. La planta baja orientada al público tiene cuatro sicarios de la Tríada (página 41) adicionales de servicio la mayor parte del tiempo, y los niveles del sótano tienen tres sicarios adicionales y dos magos de la Tríada Escarlata además de lo que se presenta más adelante en la aventura. Además, un contingente de cuatro Guardias de céfiro y un alumus de espíritu vinculado (página 83) están presentes para ayudar en la defensa del lugar. Una vez que comienza el ataque, cada 1d6+2 minutos acuden contingentes adicionales de la Guardia de céfiro para ayudar a la Tríada Escarlata.

GUARDIA DE CÉFIRO

POCO COMÚN N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +24

Habilidades Atletismo +28, Diplomacia +24, Intimidación +24, Saber de Kattapes +24, Sociedad +22

Fuerza +8, Destreza +5, Constitución +5, Inteligencia +2, Sabiduría +4, Carisma +4

Objetos ballesta pesada de golpe +1 (10 viroles), cimitarra de golpe +2, coraza resistente +1, poción curativa mayor

CA 36; Fortaleza +26, Reflejos +26, Voluntad +29

PG 255

Ataque de oportunidad ↳

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ cimitarra +30 (barrido, mágico, vigoroso), Daño 2d6+14 corriendo más impactos atenuados

A distancia ➔ ballesta pesada +30 (mágico, incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 2), Daño 2d10+6 perforante más impactos atenuados

Desarme experto ➔ El Guardia de céfiro intenta Desarmar a una criatura, con un bonificador +2 por circunstancia a la tirada. Con un éxito crítico, el guardia también puede infligirle a la criatura el daño de su cimitarra.

Disparo entorpecedor ➔ El Guardia de céfiro da un Golpe de ballesta pesada que infinge un dado adicional de daño de arma. Si acierta el Golpe, al objetivo se le impone un penalizador de -10 pies (-3 m) por situaciona su velocidad y queda lentificado 1. Esto dura 1 asalto o 2 asaltos si el Golpe fue un éxito crítico.

Impactos atenuados A un Guardia de céfiro no se le impone ningún penalizador por realizar ataques no letales con un arma que no tenga el rasgo no letal. Los golpes no letales del guardia contra una criatura que no empuñe un arma infligen un daño adicional de 2d6.

CAPÍTULO 3 RESUMEN

Después de planear la censura de la Tríada Escarlata, los PJs deben dirigirse rápidamente a enfrentarse a la organización en su sede bajo la Pirámide Roja. Allí, tienen la oportunidad de rescatar rehenes, derrotar a la banda de esclavistas y, lo que es más importante, descubrir el vínculo oculto entre la Tríada Escarlata y la nación isleña de Hermea (y con el soberano de esa tierra, el dragón de oro Mengkare).

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

CRÍATURA 14



Guardia de céfiro

PIRÁMIDE ROJA PLANTA BAJA



La Pirámide Roja

La Pirámide Roja es una pirámide de tres lados construida de ladrillo rojo que lleva en su sitio aproximadamente dos milenios, desde la época de la Ciudad Dorada de Katapesh. Construida por la noble maga Teyam Ishtori, sirvió como refugio y fortaleza desde donde podía investigar magia poderosa. Los saqueadores atacaron el lugar en varias ocasiones, pero después de darse cuenta de su destreza mágica, aprendieron a mantenerse a distancia de la pirámide. Teyam se sentía cómoda con sus costumbres y con el tiempo quiso convertirse en liche como forma de vencer a la muerte y continuar sus estudios, y lentamente se desvaneció de la memoria colectiva.

Cuando la Tríada Escarlata se hizo con la propiedad de la Pirámide Roja hace décadas, establecieron su base de operaciones en el complejo relativamente pequeño de cámaras en la planta baja, pero cuando Uri Zandívar descubrió hace poco una antigua puerta secreta olvidada escondida detrás de la estatua de una rana, se dio cuenta de que allí había mucho más. Este descubrimiento, combinado con una incómoda tregua con Teyam (que sigue existiendo a día de hoy como semiliche), ayudó a Uri a alcanzar una posición de liderazgo en la Tríada Escarlata. Hoy en día, la Tríada Escarlata dirige

excursiones por la planta baja de la pirámide, lo que les deja unos modestos ingresos, mientras se dedica a desviar la atención de los laboratorios secretos, cárceles y otras cámaras que son su verdadero cuartel general.

Excepto donde se indique, los techos de la Pirámide Roja miden 15 pies (4,5 m) de altura. La entrada principal de la pirámide se encuentra a unos 15 pies (4,5 m) de altura en su lado suroeste, al final de un corto tramo de escaleras. Un túnel asciende en un ángulo pronunciado desde aquí al área C1. Las escaleras directamente al oeste de C3 suben hacia el área C6; una cinta roja cuelga sobre la entrada de estas escaleras, lo que indica a los turistas que no está permitido el acceso más allá de este túnel.

PLAN DE EVACUACIÓN

Una vez que la Tríada Escarlata es censurada, dirigen su atención al proceso de evacuación del personal, extracción de tesoros clave, sabotaje de lo que no pueden llevarse y destrucción de registros incriminatorios. Las siguientes entradas ilustran cómo se lleva a cabo ese proceso en el transcurso de 72 horas, de principio a fin.

12 horas: los agentes de la Tríada se han llevado la mayoría de los objetos de valor de las áreas C6 y C11, eliminando las recompensas en esas áreas. Los infernales que custodian las áreas C5 y C6 son reubicados: los crucifaimon a proteger la sala en el área C9 y el cornugón a patrullar la sala alrededor del área C20.

24 horas: sin que los Guardias de céfiro se den cuenta, entran refuerzos que fortalecen a la Tríada Escarlata. Reemplazan a los combatientes derrotados en el área C10 o C11, y rearman la trampa en el área C9.

48 horas: los agentes de la Tríada se han llevado muchos de los objetos de valor del área C23, incluido el *pergamino de detener el tiempo* y el *tomo de posibilidad*.

72 horas: Uri Zandívar declara que la evacuación ha terminado, ejecuta a Tsandarkon, entrega los restos a cualquier infernal superviviente y le ordena a un lanzador de conjuros que lo teletransporte fuera de Katapesh. Todos los combatientes de la Tríada se marchan.

C1. GRAN GALERÍA

Frescos y pinturas murales muy dañados representan a espíritus pasando a mejor vida, procesiones y ajuares funerarios dedicados a Farasma mientras la diosa se sienta a juzgar.

Criatura: durante el horario comercial típico, **Dwazo Yelsi** (NB humano) de veintidós años hace las veces de persona que da la bienvenida, guía y cuidador de la Pirámide Roja. Después de estudiar Osirionología en Sothis y en el Museo Blakros de Absalom, Dwazo aceptó la oportunidad remunerada de Uri Zandívar para estudiar y mantener la Pirámide Roja. Lo que el antropólogo garundi pensó que sería su gran oportunidad académica ha demostrado ser bastante aburrido, ya que la pirámide había sido saqueada varias veces.

Si los PJs visitan la Pirámide Roja antes de que la Tríada Escarlata sea censurada, Dwazo los guía con satisfacción a través de las áreas **C1** a **C5**, cumpliendo su función de guía turístico. Explica que las escaleras que conducen hacia arriba están prohibidas para los turistas, alegando que las cámaras superiores son inestables y, hasta que sean reparadas, no se permite el acceso a visitantes (en realidad, sus jefes le han indicado que no permita el acceso al área **C6** anterior). No menciona por qué está prohibido el acceso, ni lo ha investigado; la curiosidad no es uno de los defectos de Dwazo.

Si los PJs llegan con intenciones hostiles o después de que la Tríada Escarlata haya sido censurada, Dwazo todavía está aquí, aunque nervioso por cualquier conflicto y su futuro empleo. Dwazo saluda agitadamente y guía a los PJs, con la esperanza de no ser asesinado. Después de la excursión, les pide insistenteamente que se vayan. Los PJs pueden convencer a Dwazo para que las ayude con un éxito en una prueba de Diplomacia, Engaño o Intimidación CD 30 (sobre todo porque hace tiempo que tiene un mal presentimiento sobre los verdaderos motivos de sus jefes). Lo más importante es que sabe que hay un pasadizo secreto en el área **C4**, aunque no cómo abrirlo, ya que en ocasiones los funcionarios de la Tríada desaparecen o reaparecen en esa dirección. También sabe que hay algún peligro en el segundo piso y cerca de la cámara de los sacerdotes, desde que la Tríada Escarlata le advirtió sobre las defensas en el área.

Dwazo no es un combatiente. Si bien tiene curiosidad por ver qué hay debajo de la pirámide y puede llegar a idolatrar a un PJ académico, sobre todo a cualquiera que pague las 436 po que debe en préstamos estudiantiles, es más probable que sobreviva si se le ordena abandonar las instalaciones.

C2. SALAS DEL TESORO

Una serie de pasillos cortos conducen desde la gran galería hasta estas cámaras, cada una de las cuales muestra indicios de haber sido sellada con ladrillo y yeso.

Hace tiempo que desaparecieron los ajuares funerarios y los tesoros almacenados aquí.

C3. LAS CÁMARAS REALES

Los rasguños, a lo largo de la entrada sur, muestran dónde fue arrastrada una puerta de piedra, para sellar la cámara funeraria cuadrada. Al norte se encuentran un conjunto de sarcófagos de ocho pies (2,4 m) de altura. Varias de las pinturas murales de estas cámaras han sido desfiguradas a propósito, dejando espacios vacíos en las obras de arte.



Dwazo

La obra que queda muestra a un hombre regio que da órdenes y monta en un carro. Las imágenes de Abadar, Aroden, Farasma y Sarenrae parecen elogiar al individuo.

Las obras que cuelgan en las cámaras este y oeste representan abundantes cosechas a lo largo de un río, agradables oasis y elaboradas cacerías de leones.

C4. PASEO DE LAS ESTATUAS

Este estrecho pasillo crea un circuito alrededor y debajo de las cámaras reales, con cinco hornacinas diferentes que, cada una, contienen una estatua de granito diferente de aproximadamente 4 pies (1,2 m) de altura. Desde el suroeste, en sentido horario, estas estatuas representan un halcón, una rana, un babuino, un león

y un escarabajo rinoceronte. La estatua de la rana oculta un pasadizo secreto, que se activa mediante una palanca que lleva rota y perdida mucho tiempo, dejando solo indicios del mecanismo. Un PJ puede detectar este pasadizo secreto y adivinar

ensamblar el mecanismo apresuradamente con una prueba con éxito de Percepción CD 38. Cuando se activa, la pared noroeste se abre y la estatua de la rana se desliza 20 pies (6 m) hacia el noroeste a lo largo de una vía en la pared para despejar el camino hacia una sala inferior. Unas escaleras anchas descienden hasta el área **C7**.

C5. LAS CÁMARAS DE LOS SACERDOTES MODERADO 17

Los muros angulosos de esta sala tienen fragmentados y descoloridos jeroglíficos tallados en osiriano antiguo.

Aquí, los sacerdotes rezaban y consagraban la pirámide antes del entierro. Los jeroglíficos de las paredes ruegan a los dioses e intentan alejar a los espíritus traviesos. Los que visitan esta sala a menudo sienten escalofríos repentinos u oyen susurros y la cámara tiene fama de estar encantada. Si está dirigiendo una visita, Dwazo recita la popular historia de que Nausimensem asesinó a un sacerdote para usar el alma de este último como moneda de cambio en la otra vida, y que el fantasma del sacerdote aún permanece aquí. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 35 se fija en unos respiraderos astutamente ocultos cerca del techo que permiten que pasen periódicamente corrientes de aire por la habitación, revelando que la "aparición" no es más que un ingenioso truco arquitectónico.

Criaturas: una vez que la Tríada Escarlata ha sido censurada, Uri coloca guardianes infernales en el interior de esta cámara, con órdenes de atacar a los PJs si entran en el complejo. Dado que las criaturas son invisibles, Dwazo

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

no es consciente de su presencia. Estos guardianes consisten en cuatro crucidaimonion que vigilan la sala. Uri les ha prohibido crear *glifos custodios* (en parte para evitar complicaciones accidentales a medida que los agentes de la Tríada entran y salen del área, y para evitar que termine abruptamente el papel de guía turístico como distracción de Dwazo), pero les ha descrito a los PJs y ordenado atacarlos si se los encuentran. Los crucidaimonion están atentos a la voz de Dwazo y se dirigen, invisibles, a acechar a los PJs una vez que son conscientes de su presencia. Esperan para atacar cuando los PJs abren la puerta secreta al sótano o una vez que suben al área C6, con la esperanza de que disparen la trampa que se encuentra allí. Una vez que comienza una batalla, los crucidaimonion luchan a muerte.

Doce horas después de que la censura surta efecto, estos daimonion se trasladan al área C9.

CRUCIDAIMONION (4) CRIATURA 15

Página 85

Incitativa Sigilo +30

C6. LAS CÁMARAS DORADAS BAJO 17

Una pintura panorámica de Katapesh, durante su etapa de "Ciudad Dorada", decora los muros de esta sala; pero los colores y las imágenes se han desvanecido con el tiempo, dejando solo algunas características generales fácilmente identificables como el océano y la Esfinge de mármol. Hay escritorios y cajas vacías a lo largo de las paredes.

Estas cámaras fueron utilizadas por la Tríada Escarlata como un lugar para realizar negocios con los visitantes, almacenar suministros y, en general, mostrar una fachada a cualquiera que tenga curiosidad por ellos. Estas salas son de las primeras que la Tríada Escarlata abandona una vez que el grupo es censurado. Las salas laterales sirvieron una vez como camaretas.

Criatura: después de la censura, Uri coloca a otro de sus esbirros infernales aquí como guardián: un solo demonio cornugón de élite con órdenes de evitar que nadie trastee con el alijo de dinero de la habitación secreta al sur. El cornugón ha recibido descripciones de los PJs y la orden de atacarlos a simple vista.

CORNUGÓN

Página 87

Incitativa Percepción +28

Peligro: Uri también reactivó una antigua trampa que antaño protegía esta cámara; el cornugón conoce la conoce y

hace todo lo posible por evitar su efecto al mismo tiempo que intenta atraer a los PJs a su área de efecto.

LANZADOR DE AGUJAS ÁCIDAS

PELIGRO 16

Compleja **Mecánica** **Trampa**

Sigilo CD 38 (maestro)

Descripción Un lanzador montado en el techo hace llover agujas resinosas sobre los intrusos, después de lo cual las agujas se funden en ácido.

Inutilizar Latrocínio (CD 36) para inutilizar algunos de los mecanismos de disparo, volviendo seguras tres de las casillas adyacentes al área con trampa.

CA 39; Fort +30, Ref +22

Dureza 26, **PG** 104 (UR 52); **Inmuidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidades a objetos

Lluvia de agujas (ataque) **Desencadenante** Una criatura entra en el área indicada en el mapa; **Efecto** La trampa le dispara una aguja ácida a un objetivo aleatorio en el área indicada en el mapa, luego tira iniciativa.

A distancia aguja ácida +35, **Daño** perforación 2d6 más ácido 8d6

Rutina El lanzador de agujas ácidas dispara

una aguja a un objetivo aleatorio en el área indicada en el mapa.

Tesoro: la oficina del norte contiene varias cajas con recuerdos con un precio de venta total de 45 po.

Una puerta oculta hacia el sur (Percepción CD 40 para dar con ella) conduce a una pequeña bóveda que contiene raciones secas suficientes para alimentar a 10 personas durante una semana, un frasco de ácido mayor y un cofre cerrado (Latrocínio CD 36 para Forzar la cerradura) que contiene 760 po y un registro con las estimaciones de las nóminas locales de la Tríada Escarlata para el próximo mes.

C7. MOSAICO DE SANGRE MODERADO 17

Cuatro columnas sostienen el techo amplio y abovedado de esta galería. Un amplia área en forma de rombo con incrustaciones de bronce crea un patrón de elegantes espirales en el suelo.

Una puerta secreta (Percepción CD 40) en el muro sur se abre a un pasaje corto que evita el pasillo con trampa (área C9).

Criaturas: esta sala contiene la primera de las defensas de la semiliche Teyam Ishtori, una compleja área de convocatoria que conjura a un márilih en el momento en que la sangre toca el bronce (es decir, una criatura en el área señalada sufre daño). Los dos guardias apostados aquí no

PIRÁMIDE ROJA SEGUNDA PLANTA



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

A distancia aguja ácida +35, Daño perforación 2d6 más ácido 8d6

saben nada del efecto de conjuración, solo han sido advertidos de que el área de bronce les da una protección oculta. Como resultado, los dos intentan permanecer en el área, al menos hasta que aparezca la márilih. La infernal evita en gran medida a los guardias hasta que tiene a otros objetivos a los que matar.

SICARIOS DE LA TRÍADA (2)**criatura 15**

Página 41

Percepción +25

MÁRILITH DE ÉLITE**criatura 17**

Bestiario 6

Incitativa Percepción +32

C8. OFICINA DE ASPIS**BAJO 17**

Esta amplia sala contiene numerosos escritorios, armarios para guardar documentos y una sala de estar para reuniones.

Como parte de su asociación con la Tríada Escarlata, el Consorcio de Aspis tiene una pequeña oficina en la Pirámide Roja para coordinar mejor las operaciones en el área.

Criaturas: varios agentes de Aspis van de un lado a otro por aquí, clasificando, empaquetando y trasladando cualquier documentación y equipo delicado. Si oyen sonidos de combate en el área C7, se colocan a ambos lados de la puerta para tender una emboscada. Si parece que los intrusos los han pasado por alto, los agentes de Aspis reúnen sus objetos de valor y se escabullen, dejando la puerta abierta.

Si los PJs cambiaron la postura del Consorcio Aspis a anti-Tríada Escarlata, la sala sólo contiene muebles vacíos; el Consorcio ya ha evacuado las instalaciones, y el shaitan Ytrim Azas les ha dejado una agradable nota a los PJs, expresando su agrado por sus esfuerzos durante las últimas semanas, en particular en ayudarla a reconocer que la Tríada Escarlata era un barco hundiéndose y a salir de él. La nota también indica que hay algunos regalos en uno de los armarios.

TRABAJADORES DE ASPIS (4)**criatura 14**

Como Guardia de céfiro (página 51)

Incitativa Percepción +24

Tesoro: el regalo de Ytrim (si dejó alguno) consiste en una poción de visión verdadera y un *virrote desintegrador*.

Recompensa en PX: si los PJs pusieron al Consorcio Aspis en contra de la Tríada Escarlata y no encuentran trabajadores aquí, concédeles 60 PX.

C9. PASILLO CON TRAMPA MODERADO 17

Este pasillo tiene un extenso mural, a lo largo de sus muros oeste y norte, que representa una guerra entre unos ifrit y un equipo de cinco héroes djinni y humanoides.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

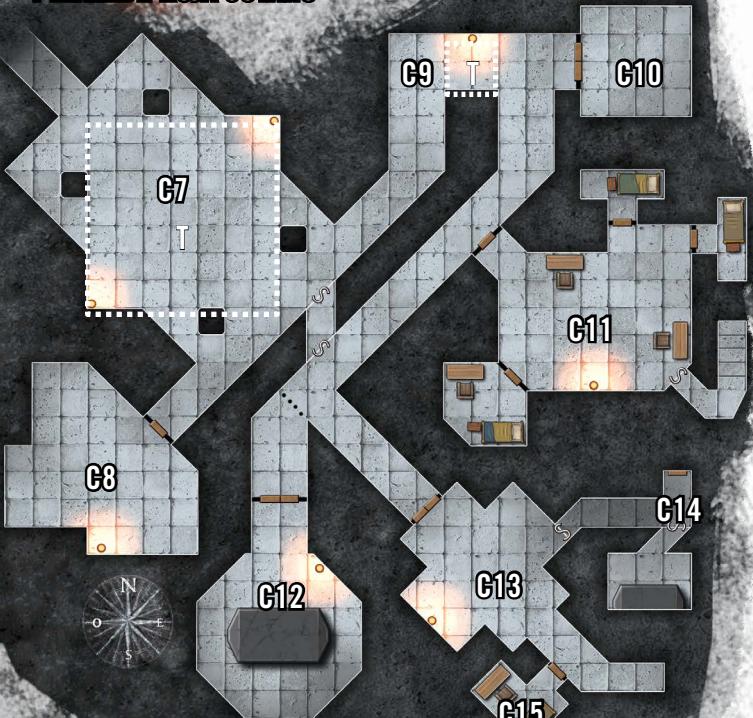
Ecología del misterio sortilegio

Guía de ideas

Caja de herramientas de la aventura

**Márilih de élite**

PIRÁMIDE ROJA SÓTANO



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Un PJ que tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 32 reconoce a los djinni y los humanoides como los Templarios de los Cinco Vientos, héroes de los albores de la historia de Katapesh. Actualmente, los templarios son mejor recordados, tras el regreso y posterior derrota de sus antiguos enemigos ifrit en el interior, hace aproximadamente una década.

Criaturas: ten en cuenta que, si han pasado doce horas y los crucidaimonion en el área C5 siguen vivos, se han trasladado aquí.

Peligro: una custodia mágica golpea a los intrusos que entran en la casilla indicada en el mapa con un ruido psíquico devastador. El sonido alerta a las criaturas en las áreas C10 y C11, que acuden a investigar.

TRAMPA DE GRITO MENTAL

MÁGICO TRAMPA

Sigilo CD 43 (maestro)

Descripción Un grito psíquico desoriente a las criaturas de la zona.

Inutilizar Arcanos (CD 41) para suprimir la magia o Latrocínio (CD 41) para arrancar la custodia

Chillido psíquico (arcano, encantamiento, incapacitación, mental) **Desencadenante** Una criatura entra en el área señalada; **Efecto** Un lamento psíquico afecta a todas las criaturas a menos de 10 pies (3 m) del área marcada, lo que les obliga a hacer una salvación de Voluntad CD 41.

PELIGRO 19

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda aturdido 2.

Fallo El objetivo queda paralizado durante 1 asalto y luego aturdido 2 cuando termina la parálisis.

Fallo crítico El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer una nueva salvación de Voluntad para reducir la duración restante en 1 asalto, o finalizarla por completo en un éxito crítico.

C10. CUARTEL

BAJO 17

Esta cámara contiene ocho literas, una mesa para comer y varias linternas fáciles de cubrir.

Este es el cuartel principal de los mercenarios de la Tríada Escarlata apostados en la Pirámide Roja.

Criaturas: mientras no trabajan en la evacuación, aquí descansan tres sicarios de la Tríada Escarlata fuera de servicio. Cuando oyen la trampa en C9, se alarman y se dirigen al área para investigar.

SICARIOS DE LA TRÍADA ESCARLATA (3) CRIATURA 15

Página 41

Percepción +25

C11. ARCHIVO

MODERADO 17

Las estanterías a lo largo de los muros de este archivo están abarrotradas de cajas llenas de papeles y pergaminos, y aún hay más armarios y estantes llenos en las tres cámaras laterales.

Aquí se almacenan décadas de extorsión, contratos, informes y más. Sin embargo, lo que a la Tríada Escarlata le sobra en efectividad criminal, le falta en destreza archivística; ordenar lo que será potencialmente útil más adelante, lo que no vale nada y lo que podría incriminar a la Tríada Escarlata lleva muchas horas. Si dedican una hora o más a examinar estos archivos, los PJs pueden encontrar gran cantidad de notificaciones útiles, incluida la documentación que exonera a cualquiera de sus amigos chantajeados e incriminados.

Una puerta secreta (Percepción CD 38) en la esquina sureste se abre a un estrecho pasaje que conduce al área C16.

Criaturas: uno de los lugartenientes de Uri Zandívar lidera a dos magos de la Tríada Escarlata en la búsqueda de documentos clave, clasificando todo el contenido de los armarios para determinar qué deben guardar (y transportar fuera del lugar), qué destruir y qué pueden dejar atrás sin peligro. Si se enfrentan a los PJs, luchan a muerte.

JEFE DE LA TRÍADA ESCARLATA**criatura 17**

LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +30**Idiomas** común, gnoll, keleshio, osiriano**Habilidades** Acrobacias +32, Diplomacia +27, Engaño +29, Intimidación +31, Latrocincio +33, Sigilo +30, Sociedad +28**Fue** +6, **Des** +9, **Con** +5, **Int** +7, **Sab** +5, **Car** +4**Objetos** arco corto compuesto de golpe mayor +2 (40 flechas), armadura de cuero tachonado resistente +2, espada corta de golpe +2, flecha con veneno de medianoche llorosa (página 79), herramientas de ladrón infiltrador**CA** 39; **Fort** +27, **Ref** +33, **Vol** +29**PG** 315**Responder al fuego** ➔ **Desencadenante** El jefe de la Tríada Escarlata es el objetivo de un ataque físico a distancia; **Efecto** Obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra el ataque disparador. Si el ataque falla y el jefe tiene su arco corto en la mano, el jefe da un Golpe contra el atacante con su arco corto.**Velocidad** 30 pies (9 m)**Cuerpo a cuerpo** ➔ **espada corta** +34 (ágil, sutil, versátil C), **Daño** 2d6+12 perforante**A distancia** ➔ **arco corto compuesto** +34 (letal 2d10, incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 0), **Daño** 3d6 perforante**Disparo veloz** ➔ El jefe de la Tríada Escarlata Finta a un objetivo, da una Zancada a su Velocidad y da un Golpe con el arco corto en cualquier orden. Puede Fintar a cualquier objetivo a 30 pies (9 m) cuando usa esta habilidad.**Ataque furtivo** 4d6**MAGOS DE LA TRÍADA ESCARLATA (2) CRIATURA 15**

LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE TIFLIN

Percepción +26; visión en la oscuridad**Idiomas** abisal, común, daimónico, dracónico, infernal, osiriano**Habilidades** Arcanos +30, Artesanía +27, Intimidación +25, Ocultismo +27**Fue** +3, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +4, **Car** +7**Objetos** daga de golpe +2, poción curativa mayor, varita de desesperación aplastante**CA** 37; **Fort** +23, **Ref** +26, **Vol** +29; +2 por estatus a todas las salvaciones contra magia arcana**PG** 270; **Resistencias** electricidad 10, fuego 10**Velocidad** 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ➔ **daga** +30 (ágil, sutil, versátil P), **Daño** 2d4+9 cortante**Conjuros arcanos preparados** CD 36, ataque +30; **8.º horrible martiramiento, mente en blanco, relámpago; 7.º égida de energía** (x2), **palabra de poder cegador, volar; 6.º agujón del gusano púrpura, lentificar, teletransporte** (x2); **5.º proyectil mágico** (x2); **Trucos (8.º)** detectar magia, escudo, leer el aura, mensaje, rayo de escarcha**Conjuros innatos divinos** CD 36; **2.º oscuridad****Rituales** ligadura de los Planos**Tesoro:** entre los documentos, los PJ's pueden encontrar un *pergamino de canción espiritual* (9.º nivel), así como la escritura de la hacienda Bhetsamtal, que los PJ's pueden quedarse o vender rápidamente por 4.000 po.**C12. BÓVEDA FALSA****MODERADO 17**

Un inmenso pilar octogonal de piedra se cierne en el centro de esta sala, mientras que unas brillantes monedas doradas yacen esparcidas por el suelo hacia el sur más allá del pilar.

Siguiendo la tradición osiriana de construcción de pirámides, la Pirámide Roja dispone de una bóveda sueño destinada a engañar, desalentar o matar a los saqueadores. Esta bóveda falsa presenta varias defensas destinadas a desafiar y atraer a los ladrones. Un rastillo resistente (Dureza 18, PG 72, UR 36) bloquea el pasillo y una puerta de doble hoja de hierro macizo (Dureza 18, PG 72, UR 36, Latrocincio CD 40) sella la bóveda. El interior de la bóveda está salpicado de monedas de cerámica chapadas en oro que parecen haber sido apiladas hacia el sur, lo justo para que queden ocultas desde la entrada.

Criaturas: además de la peligrosa trampa que protege esta cámara, una antigua magia ha ligado a poderosos cíenos para proteger para siempre está bóveda falsa, un cuarteto de icoses inmortales que proceden del cadáver de un Jinete del Apocalipsis fallecido hace mucho tiempo. Los icoses inmortales yacen más allá del pilar central, fuera de la vista desde las puertas al norte, pero se deslizan para atacar 1 asalto antes de que se active la trampa de la sala o tan pronto como sean descubiertos, lo que ocurra primero. Los icoses no pueden perseguir a los enemigos fuera de esta cámara.**ICORES INMORTALES (4)****criatura 15**

Página 88

Incitativa Percepción +20**Peligro:** tres asaltos después de que una criatura viva entre en la bóveda, la puerta se cierra de golpe; una criatura a 5 pies (1,5 m) de la puerta puede intentar una salvación de Reflejos CD 35 para saltar al otro lado antes de que la puerta se cierre. Un gas venenoso (una forma cáustica de vapor de pesadilla) inunda la bóveda.**VAPOR CÁUSTICO****PELIGRO 17**

MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 40 (maestro)**Descripción** La puerta se cierra de golpe y el gas venenoso llena la sala.**Inutilizar** Ocultismo CD 36 (maestro) o Religión CD 36 (maestro) para exorcizar a los espíritus**Ladrón de aliento** ➔ (conjuración, ocultismo) **Desencadenante** Una criatura viva que no es un cíeno pasa al menos 3 asaltos en la sala; **Efecto** La trampa se activa y llena el área con vapor de pesadilla cáustica, exponiendo a todas las criaturas en el interior.**CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA****Capítulo 1:**
Buscando la Ciudad del Comercio**Capítulo 2:**
La triple muerte**Capítulo 3:**
La incursión de la Pirámide Roja**Ecología del misterio sortilegio****Las aiudara perdidas****Caja de herramientas de la aventura**

Vapor de pesadilla cáustica (ácido, veneno) Los cienos son inmunes a este veneno; Tirada de salvación CD 38 Fortaleza; **Incubación** 1 asalto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 4d6 daño por ácido y confuso (1 asalto); **Fase 2** 6d6 daño por ácido, desprevenido y confuso (1 asalto); **Fase 3** 8d6 daño por ácido, anonadado, confuso y desprevenido 2 (1 asalto)

Rearme La trampa se rearma al cabo de 1 día.

Tesoro: la bóveda contiene 53.117 monedas de cerámica chapadas en oro, con un valor total de 688 po. También hay tres frascos de agua con aroma a limón almacenados en elegantes botellas para pociones y encantados para parecer mágicos con *aura mágica*.

C13. ALA INACABADA

MODERADO 17

Esta cámara de forma extraña parece casi inacabada, sus paredes carecen de decoración. La cámara está llena de contenedores, cofres, cajas y otros recipientes, lo que hace difícil discernir sus dimensiones exactas.

La Tríada Escarlata usa esta área como almacén general. Un pasadizo secreto (Percepción CD 38) conduce al área C14.

Criaturas: entre los recursos almacenados aquí hay un aluum de espíritu vinculado, un poderoso constructo proporcionado a la Tríada Escarlata por los Amos del Pacto poco después de que Uri Zandívar consiguiera una posición privilegiada en la ciudad. También hay dos agentes presentes, que están clasificando más de una década de cachivaches con la esperanza de encontrar algo que valga la pena. El aluum los ayuda lentamente a inclinar las cajas o hacer pedazos los papeles que le dan. Esto genera bastante ruido, por lo que es poco probable que oigan a los PJs, pero una vez que detectan a los PJs, los agentes ordenan al aluum que ataque.

ALUUM DE ESPÍRITU VINCULADO

CRÍATURA 16

Página 83

Incitativa Percepción +28

SICARIOS DE LA TRÍADA (2)

CRÍATURA 15

Página 41

Incitativa Percepción +25

C14. BÓVEDA AUTÉNTICA

MODERADO 17

Este pasillo termina en una gran puerta de piedra, con la superficie decorada con un anillo de calaveras con tocados decorados.

La puerta de piedra es falsa; la verdadera puerta que sale de esta área es una secreta, escondida en la pared opuesta (Percepción CD 38), que conduce a la auténtica bóveda de la Pirámide Roja (consulta Tesoro a continuación). Esta sala y la bóveda contigua han pasado desapercibidas hasta ahora para la Tríada Escarlata.

Peligro: la puerta falsa tiene una trampa devastadora que se dispara cuando alguien toca la puerta, por no hablar de si intenta abrirla.

CUSTODIA LUMINOSA

MÁGICO **TRAMPA**

Sigilo CD 40 (maestro)

Descripción Un destello de luz estalla desde la puerta.

Inutilizar Latrocínio CD 40 (maestro) para desactivar las custodias o *disipar magia* (9.º nivel; contrarrestar CD 38) para contrarrestar la custodia.

Explosión radiante (fuego, luz) **Desencadenante** Una criatura toca la puerta; **Efecto** Todas las criaturas a menos de 20 pies (6 m) de la puerta arden con una luz brillante que infinge 20d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 40). Una criatura que falla esta salvación queda cegada durante 1 hora (o permanentemente con un fallo crítico).

Rearme La trampa se rearma al cabo de 1 hora.

PELIGRO 18

Tesoro: la bóveda contiene cuatro bolsas podridas de las cuales se derraman 33 ppt, 780 po y 1.911 pp. Encima de una estructura frágil descansa una flauta dulce de platino y lapislázuli con forma de serpiente (un *instrumento de maestro mayor*). Entre los tesoros también se encuentran nueve figuritas ushabti de plata (por valor de 100 po cada una), un aguamanil de cristal de 2 pies (0,6 m) de altura con forma de flamenco (por valor de 700 po), un collar de oro ancho que representa un buitre en pleno vuelo (por valor de 650 po), un frasco de acero que contiene un elixir de vida verdadero, un frasco de perfume hecho de arcilla con forma de erizo que contiene una *poción curativa mayor*, un pectoral de cuentas mayólicas verdes enhebradas con delicado alambre de mithril (por valor de 800 po), un rubí cortado (por valor de 1.000 po), una tableta de jade tallada que representa a Urgathoa decapitando a Farasma (por valor de 350 po, o el doble de eso para las dos fes representadas ya sea por orgullo o para su destrucción).

C15. ALMACÉN DE ALIMENTOS

Esta sencilla sala de almacenamiento contiene estantes de madera y suficientes galletas duras, agua, carne seca y fruta deshidratada para alimentar a unas pocas docenas de personas durante al menos una semana.

La Tríada Escarlata almacenaba alimentos y otros suministros aquí, pero abandonó las existencias cuando fueron censurados.

C16. ANTECÁMARA

BAJO 17

Numerosas sillas, alfombras y mesas bajitas decoran esta cómoda sala en la que sentarse y conversar. Una alcoba rectangular al este tiene los muros extrañamente deformados y ondulados.

Las escaleras hacia el sur suben hasta la puerta secreta en el área **C11**.

Criaturas: mientras se lleva sus viejos archivos, la Tríada Escarlata también ha estado vendiendo los esclavos que serían demasiado difíciles de transportar. Como si la esclavitud no fuera lo suficientemente despreciable, Uri Zandívar ha invitado a un par de daimonion a comprar algunos de los cautivos humanoides que quedan. Los dos invitados astradaimonion charlan telepáticamente mientras esperan la próxima oferta de Uri. Cuando llegan los PJs, los daimonion se detienen y admirán el aparente poder de los PJs, mientras evalúan lo poderosas que deben ser sus almas. Los daimonion les preguntan a los PJs quiénes de ellos son los guardias de Uri y quiénes sus cautivos, ofreciendo una bolsa de gemas de ónix a cambio de uno o más de los PJs. En el caso probable de que los PJs se nieguen a sacrificarse unos a otros a unos infernales, los daimonion se impacientan y atacan.

ASTRADAIMONION (2)

Bestario, pág. 73

Incitativa Percepción +28

Tesoro: la bolsa del astradaimonion es una *bolsa de contención* tipo I que contiene gemas de ónix de calidad variable por un total de 1.600 po.

CRÍATURA 16

el "Orbe". Se trata, por supuesto, del *orbe de los dragones de oro*. Uri se cuida de no llamar por su nombre a su hermana o al Orbe, pero la implicación de que se puede usar para enfrentarse a Mengkare y reclamar la ciudad de Promesa como base de operaciones para la Tríada Escarlata no deja lugar a dudas. Las últimas entradas del diario indican que el trabajo de reparación del Orbe se ha completado y que actualmente va de camino a la hermana de Uri en Promesa, y lamentan el hecho de que Uri "todavía no puede usar la baratija de ámbar para tomar el camino corto a través del Portal de la Venganza hacia Promesa", una clara pista de a dónde podría conducir el último portal del Anillo de Alseta. De hecho, la última entrada en el diario se refiere a los propios PJs. Una vez que Mengkare "obedezca", escribe Uri, "no tendremos que preocuparnos por lo que pueda pensar sobre nuestro uso del Anillo de Alseta, y los héroes que lo han estado usando deberían ser nuestro próximo objetivo. El hecho de que estén activos aquí en Katapesh lo hace aún más conveniente. ¡Avísame cuándo sea seguro llevar a cabo mi jugada y acabaré con ellos!"

Si los PJs invadieron la Pirámide sin censurar previamente a la Tríada Escarlata, estos diarios pueden probar las actividades ilegales de dicha organización y, si se presentan a los Amos del Pacto, pueden exonerar a los PJs de cualquier delito cometido durante la invasión de la Pirámide Roja.

C17. LA HABITACIÓN DE URI

La puerta de acero mágicamente reforzado (Dureza 25, PG 120, UR 60) que conduce a esta sala tiene una poderosa cerradura (Latrocínio CD 41 para Forzar la cerradura) de la que solo Uri Zandívar (área **C23**) tiene la llave.

Esta sala contiene una lujosa cama con sábanas de seda, una cómoda y un escritorio con una silla. Sobre el escritorio hay varios diarios encuadrados en cuero.

La cómoda contiene seis conjuntos diferentes de ropa elegante, así como cuatro conjuntos mucho más sencillos diseñados para el entrenamiento físico y el ejercicio. Entre las otras modestas posesiones se encuentran cinco diarios que brindan una visión detallada de los últimos doce años del pasado de Uri Zandívar dirigiendo la Tríada Escarlata en Katapesh, incluida la fundación original de la Tríada Escarlata a manos de Mengkare como ojeadores para su Gloriosa Empresa, la frustración ante la reducción de fondos de Hermea que forzó el cambio cada vez más público de la Tríada Escarlata hacia el comercio de esclavos, las medidas coercitivas tomadas para controlar mejor a los rivales en Katalesh, las preocupaciones sobre el fin de la esclavitud en Absalom y los planes cada vez más arriesgados con la hermana no identificada de Uri para confrontar al propio Mengkare y establecer la Tríada Escarlata como entidad en sí misma y no, en palabras de Uri, como "esclavos que reúnen esclavos". El diario sugiere que estos planes están vinculados a un artefacto sin nombre al que se solo hace referencia como

CRÍATURA 17

Esta habitación ofrece dormitorios, un espacio de recreo y un comedor.

Criaturas: un par de agentes de la Tríada están ocupados clasificando documentos de la biblioteca. Si oyen combate, se dirigen con cautela a unirse a la defensa del área. Si están desesperados, los agentes de la Tríada Escarlata corren hacia **C22** para activar el gólem que se encuentra allí.

JEFÉ DE LA TRÍADA ESCARLATA

Página 57

Incitativa Percepción +30

CRÍATURA 17

MAGO DE LA TRÍADA ESCARLATA

Página 57

Incitativa Percepción +26

CRÍATURA 15

C19. BLOQUE DE CELDAS

La puerta se abre hacia un puesto de vigilancia y una sala de descanso de uso general que está bastante descuidada debido a la urgente necesidad de la Tríada Escarlata de procesar y destruir documentos. La puerta cercana que conduce al norte da a una serie de cinco celdas cerradas (Latrocínio CD 30 para Forzar las cerraduras; Dureza 15, PG 50, UR 25). Todas están vacías salvo una, ya que el resto de los cautivos se han alimentar a los astradaimonion del área **C16**.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

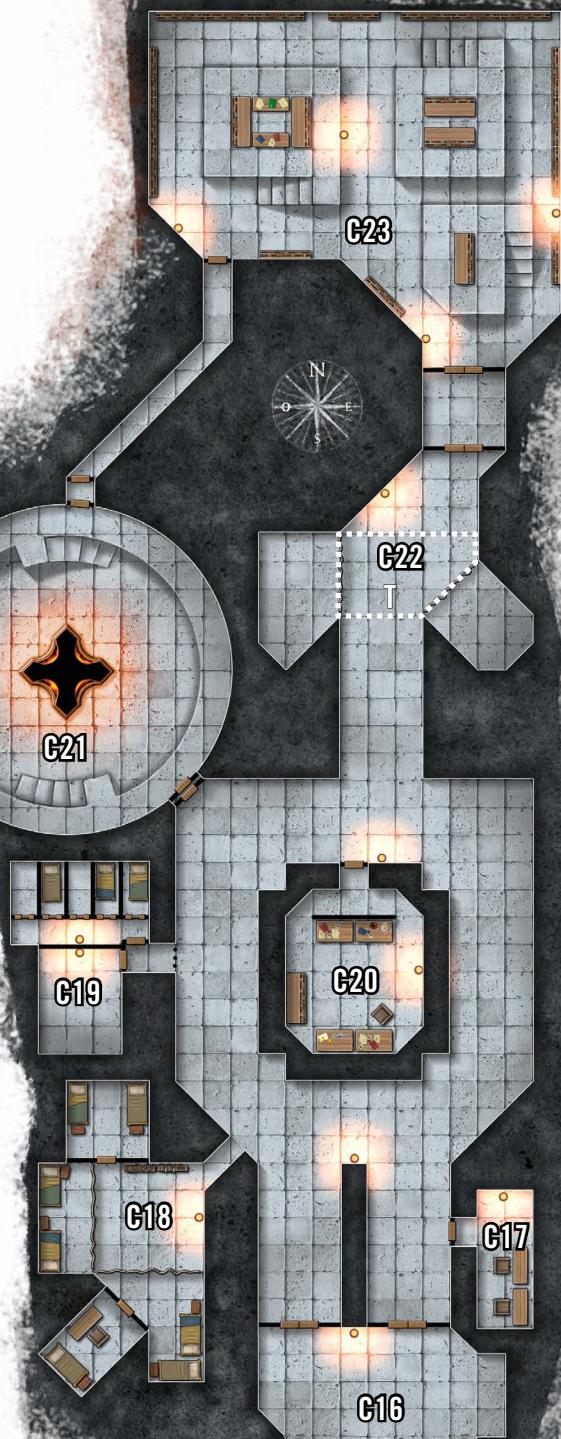
Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

PIRAMIDE ROJA SEGUNDO SÓTANO



1 CASTILLA = 5 PIES (1,5 M)

Criatura: una vez que la Tríada Escarlata es censurada, el único ocupante que queda en estas celdas es el Amo del Pacto Tsandarkon, un misterio sortilego indignado y vestido inapropiadamente. En el momento en que ve a alguien que no sea un asociado conocido de la Tríada, les grita para que no miren su piel desnuda, insistiendo en que no tolerará un rescate o visitantes a menos que pueda hacerlo con dignidad. Se mantiene firme en este punto, llegando incluso a luchar contra los PJs si es necesario a pesar del hecho de que es un miembro relativamente menor de los Amos del Pacto y no es rival para los PJs de nivel alto. Los suministros de ropa en las áreas C17 y C18 incluyen suficientes túnicas, bufandas y capas para que se cubra a su satisfacción, murmurando que los PJs no deben hablar de lo que han visto. Después de ponerse su atuendo prestado, se relaja considerablemente y agradece a los PJs haberlo ayudado a liberarse.

Sin saber su ubicación exacta o sin ver su destino, Tsandarkon no puede escapar mediante *puerta dimensional*. Además, está indignado ante el descaro de la Tríada Escarlata de haberlo secuestrado y prefiere ver a los PJs impartir justicia por el delito. Él los sigue a distancia, dando ideas de vez en cuando si los PJs fueron lo suficientemente considerados como para darle ropa y no echar miradas a su forma alienígena. De lo contrario, observa con juicio silencioso. Si los PJs insisten y lo escoltan, está dispuesto a partir de la Pirámide Roja.

Recompensa en PX: por liberar a Tsandarkon, concede a los PJs 40 PX. Concédeles 40 PX adicionales por escoltarlo hasta un lugar seguro.

TSANDARKON

Misterio sortilego varón (página 90)

Incitativa Percepción +12

CRIATURA 6

C20. EL LABORATORIO DE TEYAM MODERADO 17

Entorno al perímetro de esta sala hay dispuestos varios estantes empotrados que contiene numerosas tablas, herramientas y manuales adecuados para un laboratorio arcano.

Criatura: la maga Teyam Ishtori usaba esta cámara como su laboratorio para los procedimientos más delicados, incluyendo su transformación en liche hace miles de años, y reservaba la fragua del fénix en el área C21 para proyectos más grandes. Sin embargo, la pérdida de su filacteria hace siglos la dejó cada vez más lánguida y este laboratorio ahora es un caos de experimentos inacabados, componentes estropeados y proyectos a medias.

A medida que un creciente malestar se apoderaba de ella, Teyam terminó por instalarse aquí, desmoronándose lentamente hasta reducirse a una semiliche amargada. Cuando Uri Zandívar exploró por primera vez las salas circundantes, solo echó un breve vistazo a esta sala antes de reconocer el peligro y cerrar sabiamente la puerta.

C21. LA FRAGUA DEL FÉNIX

SEVERO 17

Desde entonces, la Tríada Escarlata ha dejado a Teyam con su apática cavilación y ella sigue ignorándolos desde que no entran en esta sala. Teyam se esconde entre los tomos y un alambique precariamente equilibrado y se eleva por los aires para desafiar a cualquiera que investigue el área, acusándolo de querer sus secretos arcanos. Persigue a los intrusos poca distancia antes de aburrirse y volver a su laboratorio.

TEYAM ISHTORI

CRIATURA 19

UNICO NM MENUDO MUERTO VIVIENTE

Semiliche mujer (Bestiario pág. 236)

Percepción +25; visión en la oscuridad, visión verdadera**Idiomas** abisal, daimónico, dracónico, élfico, infernal, necril, osiriano antiguo**Habilidades** Acrobacias +31, Arcanos +38, Engaño +33, Ocultismo +35, Religión +31, Sigilo +33**Fue -3, Des +6, Con +0, Int +8, Sab -2, Car +6****Objetos** gema ocular de semiliche (2)**Torpor** Como semiliche.**CA 44; Fort +29, Ref +32, Vol +35; +1 por estatus a todas las salvaciones contra positivo****PG 300**, curación negativa; **Inmunidades** enfermedad, inconsciente, paralización, polimorfismo, veneno; **Resistencias** electricidad 10, físico 10 (excepto contundente), frío 10, fuego 10**Contingencia** ♦ Como semiliche.**Contramedidas** ♦ Como semiliche.**Remolino telecinético** (arcano, aura, evocación) 20 pies (6 m); Como semiliche.**Velocidad** volar 30 pies (9 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +36 (alcance 0 pies [0 m], mágico, sutil), **Daño** 1d4+3 perforante más 8d6 por negativo**Conjuros arcanos innatos** CD 43, ataque +37; **10º aullido de la banshee; 8º retorno de conjuros** (a voluntad); **4º intermitencia** (a voluntad), **puerta dimensional** (a voluntad), **maniobra telecinética** (a voluntad); **Trucos (10º)** mano del mago, proyectil telecinético; **Constante (6º)** visión verdadera**Atrapar alma** ♦ Como semiliche, pero la CD de Fortaleza es 43.**Devorar alma** ♦ (arcano, nigromancia, negativo) Como semiliche.**Gemas de bastón** Como semiliche, pero con 10 cargas y los conjuros de un *bastón de poder*.**Gemas oculares de semiliche** (arcano) Como semiliche.**Magia mental** como semiliche.

Tesoro: además de sus dos *gemas oculares de semiliche*, la gema más prominente en el cráneo de Teyam es el foco inacabado para un *bastón de poder*. Sus inconexos registros detallan su proceso previsto para crear el bastón, pero debido a su creciente confusión y falta de materiales, abandonó el proyecto.

Un PJ de nivel legendario en Artesanía puede combinar esta gema y un *bastón de golpe mayor* +2 (como el que se encuentra en el área A2) para crear este *bastón de poder*. Esto requiere un día completo de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 40.

Este taller cilíndrico y abovedado mide cuarenta pies (12 m) de altura desde el suelo hasta el techo, consta de dos puertas que se abren a una pasarela de piedra a 10 pies (3 m) del suelo. En el centro de la sala se alza una poderosa fragua con cuatro fogones, cada uno de los cuales resplandece con profundas llamas rojas que laten lentamente, como al compás del aliento de una bestia invisible. Los estantes de metal debajo de las pasarelas sostienen crisoles, herramientas de herrería, lingotes de metal de varios materiales, moldes para una variedad de armas y adornos, montones de planos y sacos de carbón.

Criaturas: dos agentes de la Tríada se encargan de clasificar el equipo aquí, evaluar qué guardar y destruir el resto. Son especialmente cautelosos con la fragua, que chisporrotea y se enfurece de forma impredecible. Hacen bien en preocuparse, porque esta forja mágica está alimentada por un fénix llamado Vtrik que lleva muchos siglos encarcelado. Desde que Vtrik arremetió contra la liche Teyam Ishtori y destruyó sin querer su filacteria, la bestia ha sido convertida en la fuente del fuego de esta fragua como castigo. A lo largo de los siglos, Vtrik se ha ido liberando lentamente de su prisión. Mientras estuvo atrapada aquí y fue obligada a trabajar para la Tríada Escarlata, la gnoma Exavisu Kerndallion se dedicó a sabotear sutilmente la fragua, con la esperanza de liberar a la frenética criatura que hay en su interior. Ahora, la fragua está a solo un paso de un fallo catastrófico.

El encuentro comienza con sólo los agentes de la Tríada Escarlata y un par de demonios nálfeshni que han sido ligados al lugar a modo de guardianes. Sin embargo, en su turno durante el segundo asalto, Vtrik dedica una acción a liberarse finalmente, partiendo la fragua por la mitad. El fénix enfurecido aparece en la sala cerca de los PJs, y luego ataca a cualquiera que tenga a la vista. Siglos de ira han hecho que el fénix no discrimine al atacar, aunque un PJ que pueda Causar impresión rápidamente (como mediante Negociador a nivel legendario) puede calmarlo (Diplomacia CD 41) para que detenga su ataque. De lo contrario, Vtrik lucha hasta que es abatido, luego se calma considerablemente al resucitar.

JEFE DE LA TRÍADA ESCARLATA

CRIATURA 17

Página 57

Incitativa Percepción +30

SICARIO DE LA TRÍADA

CRIATURA 15

Página 41

Incitativa Percepción +25

NÁLFESHNI (2)

CRIATURA 14

Página 86

Incitativa Percepción +25

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

VTRIK

Fénix de élite macho

Bestiary 6

Incitativa Percepción +29

Liberando al Fénix: aunque puede liberarse de la fragua (ya sea después de calmarse o resucitar), Vtrik es inmenso e incapaz de escapar sin ayuda. El teletransporte es una opción conveniente, aunque también es posible sellar al fénix dentro de otro receptáculo, como cualquier lámpara, brasero o gema que valga al menos 1.000 po. Vtrik ve esto como una medida desesperada, pero siempre y cuando los PJs lo vuelvan amistoso (comienza como indiferente), acepta el plan. Mientras Vtrik está sellado de esta manera, el receptáculo funciona como una *gema ocular de semiliche* (Bestiario pág. 223) que contiene el conjuro cuerpo flamígero (9.º). Mientras sea liberado en una semana más o menos, Vtrik está contento y usa su magia para crear una *runa flamígera mayor* para los PJs como recompensa. Si los PJs esperan mucho más, se libera la próxima vez que se activa el receptáculo y ataca a los PJs.

Tesoro: entre las herramientas y los documentos se encuentran algunos de los planos que la Tríada Escarlata aún no ha destruido para el *orbe de los dragones de oro* reparado, en que se muestran los experimentos y técnicas utilizados para recuperar un funcionamiento parcial del artefacto. Entre las herramientas se encuentra una *poción de aliento de dragón de sierpe dorada*, y una armadura de placas y mallas adamantina de alta calidad (más pesada de lo que la mayoría están dispuestos a llevar en este clima) descansa sobre la pila de valiosos tesoros que la Tríada Escarlata había descartado.

Recompensa en PX: por liberar a Vtrik, concede a los PJs 40 PX.

C22. SALA PROHIBIDA

El pasillo se ensancha aquí, donde dos pesadas cortinas de tela cuelgan de los muros este y al oeste.

Criatura: un gólem de adamantita construido con la forma de un antiguo guardia osiriano permanece inmóvil tras la cortina oriental. El gólem reacciona si cualquiera pasa entre las cortinas o dispara la trampa, y el único medio

CRÍATURA 16

seguro para llegar a la biblioteca al norte consiste en atravesar el área C21 o moverse furtivamente a través de

este pasillo. Una vez que detecta intrusos en las inmediaciones, el gólem se activa y ataca, persiguiendo a los enemigos por los pasillos hacia el sur y hasta el área C17. Sin embargo, no intentará derribar puertas ni entrar por la fuerza a través de muros de piedra, por lo que, si no puede alcanzar a sus objetivos, se retira aquí.

GÓLEM DE ADAMANTITA CRÍATURA 18

Bestiario, pág. 196

Incitativa Percepción +26



Teyam lshtori



Peligro: el techo sobre la intersección con cortinas tiene numerosos glifos diminutos que canalizan el poder

puro de los Planos de la Tierra y el Fuego, devastando el área con lanzas de lava. El gólem de adamantita no dispara esta trampa, ni sufre ningún efecto negativo, pero se cura con el daño por fuego.

TRAMPA DE LANZAS SÍSMICAS

PELIGRO 19

MÁGICO TRAMPA

Sigilo CD 43 (maestro)

Descripción Líneas de lava abrasadora atraviesan el área, causando que los objetivos se sacudan como si estuvieran atrapados en un terremoto y queden potencialmente petrificados.

Inutilizar Latrocínio CD 43 (maestro) para inutilizar las custodias o *disipar magia* (9.º nivel; contrarrestar CD 38) para contrarrestar la custodia.

Lluvia cataclísmica (arcano, fuego, tierra) **Desencadenante**

Una criatura entra en el área señalada; **Efecto** Las lanzas ardientes dan un Golpe a cada criatura viva a menos de 5 pies (1,5 m) del área señalada.

A distancia lanza sísmica +40, **Daño** 3d10+10 de daño por fuego y 3d10+10 de daño perforante más terremoto personal; sin penalizador por ataque múltiple

Terremoto personal Una criatura golpeada por una lanza sísmica queda torpe 3 durante 1 asalto a medida que su cuerpo se agita sin control. En un impacto crítico, un objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 39 o quedar petrificado durante 1 minuto, o permanentemente en un fallo crítico.

Rearme La trampa se rearma al cabo de 1 minuto.

C23. GRAN BIBLIOTECA**EXTREMO 17**

Esta sala de veinte pies (6 m) de altura tiene estanterías cargadas de libros y pergaminos desde el suelo hasta el techo, así como tres columnas que sostienen pasarelas elevadas con aún más estantes empotrados. Muchos de los libros parecen frágiles y se desmoronan debido al tiempo y el abandono.

La liche Teyam Ishtori reunió esta extensa biblioteca antes de encerrarse bajo la Pirámide Roja.

Criaturas: al no haber leído nunca más que una pequeña fracción de los trabajos recopilados aquí, Uri Zandívar ha estado examinando incansablemente estos textos en busca de manuscritos valiosos junto con uno de sus aliados más cercanos, Jelek Jaziman. Si son sorprendidos, se encuentran dispersos por la sala. Si son conscientes de una amenaza inminente, se esconden cerca de una entrada para emboscar a los PJs en esta última defensa. Uri prefiere el combate cuerpo a cuerpo después de envenenar a uno o más objetivos con dardos, y se deleita especialmente en cualquier oportunidad de arrojar enemigos a la trampa y al gólem en el área C22.

Desarrollo: con la muerte de Uri, la Tríada Escarlata se disuelve en Katapesh. Aquellos que ya han escapado de la Pirámide Roja con tesoros huyen rápidamente a un lugar seguro y los que quedan se rinden, con la esperanza de conseguir una sentencia misericordiosa. Si los PJs aún no se han hecho con los diarios de Uri en el área C17, considera permitirles conseguirlos aquí de Uri en persona.

URI ZANDÍVAR

Páginas 92 a 93

Incitativa Percepción +35



Uri Zandívar

CRIATURA 19**JELEK JAZIMAN**

Jefe de la Tríada Escarlata (página 57)

Incitativa Percepción +30

Tesoro: entre las posesiones de Uri Zandívar hay una avispa atrapada en ámbar, que funciona como la llave del portal para el Portal de la Venganza en el Anillo de Alseta. También tiene una colección de cartas de parte de Emaliza Zandívar, en las que aconseja a Uri, lo pone al día sobre los acontecimientos en Hermea y le pregunta sobre su progreso en la reparación del *orbe de los dragones de oro*. Estas cartas contienen referencias crípticas a planes en marcha,

al "dios en el interior del anillo" y a la necesidad de conseguir más elementos disuasorios para que Mengkare no se entere de sus planes.

Lo que queda de los demás libros abarca una variedad de historias y tratados arcanos escritos entre el 300 y 2250 RA, incluyendo el hasta ahora desconocido *Cuando los dioses se convierten en hombres*, una biografía escandalosamente escéptica de Aroden y los primeros siglos de Absalom (por valor de 100 po). De mayor utilidad, encuentran un *pergamino de detener el tiempo* y un *tomo de posibilidad*.

Cómo concluir la aventura

Después del rescate de Tsandarkon, la Guardia de céfiro se relaja considerablemente, y los Amos del Pacto les agradecen rápidamente a los PJs su incursión en la Pirámide Roja. Los Amos del Pacto son menos corteses si los PJs no tomaron las medidas básicas para mantener la dignidad de Tsandarkon y ocultar su forma al público. Pero siempre que los PJs hayan tenido éxito, recibirán los elogios públicos de los Amos del Pacto y cada uno recibirá un *anillo de la gracia de los Amos del Pacto* (página 77) en reconocimiento a su servicio.

Con el colapso de la Tríada Escarlata en Katapesh, sus antiguos socios se apresuran a distanciarse de cualquier conexión previa con la falida institución. Simultáneamente, sus viejos enemigos se deleitan con su desaparición y les quitan de las manos los clientes abandonados y las oportunidades comerciales, como las matas que brotan en el bosque alrededor de un árbol caído. Durante al menos dos semanas, y tal vez más, los PJs son invitados a una gran cantidad de fiestas por parte de comerciantes, maestros de gremios y embajadores, durante las cuales también tienen amplias oportunidades para realizar acciones de tiempo libre, en particular cualquier trato lucrativo para Obtener ingresos que los PJs puedan cerrar.

Sin embargo, todavía se avecina una amenaza mayor. Con la recuperación de los diarios de Uri, los PJs deberían conocer el vínculo entre Hermea y la Tríada Escarlata, el punto de destino del Portal de la Venganza y el hecho de que Uri tiene una hermana en Promesa a la que le ha enviado una herramienta poderosa con la que, con suerte, podrá influenciar o incluso controlar a Mengkare. Los PJs pueden o no saber que esta herramienta es un *orbe de los dragones de oro* reparado, pero la identidad de la hermana de Uri y la verdad sobre los objetivos de Mengkare deberían seguir siendo un misterio y para resolverlo los PJs deberán viajar hasta Hermea.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



ECOLOGÍA DEL MISTERIO SORTILEGO

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple
muerte

Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja

**Ecología del
misterio
sortilego**

**Las ayudara
perdidas**

**Caja de
herramientas
de la aventura**

Los orígenes de los mercaderes errantes interplanetarios de cuatro brazos conocidos como misterios sortilegos (página 90) son tan enigmáticos como los propios seres. Afirman que originalmente provienen del planeta Cyrune en otro sistema estelar, aunque más allá de este hecho, son reservados respecto su ancestral hogar. Los viajeros interplanetarios que han estado en Akiton, el vecino de Golarion, han reportado una gran influencia de los misterios sortilegos sobre ese planeta rojo, lo que sugiere que estos llevan milenios, viviendo en el sistema estelar de Golarion.

Evidencias arqueológicas indican que los misterios sortilegos florecieron en Akiton durante la Era de las Serpientes y la Era de las Leyendas de Golarion. Los artefactos supervivientes muestran registros de transacciones tempranas en el Mercado Colmena, raras ilustraciones de formas de vida akitonianas de épocas casi olvidadas, incluido el famoso *Código Tal Klatok*, que retrata lo que se cree que es un Contemplativo de Ashok antes de que esa especie desarrollara sus exagerados cerebros, e incluso relatos de la devastadora Gran Caída de Golarion presenciada desde lejos. Es aquí donde los registros históricos de los misterios sortilegos casi se paralizan. Al comienzo de la Era de la Oscuridad, la actividad tecnológica, artística y comercial de los misterios sortilegos parece haber cesado; las cartas, libretas y los desgastados monumentos que quedan de la época hablan de una guerra.

La guerra en cuestión fue iniciada por el pueblo que menos cabía esperar: el azlante. Durante la Era de las Leyendas, el reino de Azlant miró hacia las estrellas y envió colonos más allá de Golarion al planeta vecino Akiton. Estos colonos se encontraron el planeta ya habitado, pero había espacio suficiente para todos. Los Contemplativos de Ashok estudiaban con satisfacción, los hombres lagarto ikeshti vagababan por los desiertos, los asentamientos de misterios sortilegos formaban centros estratégicos y los ysoki creaban oportunos nichos donde era posible. Los azlantes consideraron la tierra como una pizarra en blanco y levantaron rápidamente ciudades en expansión, recurriendo regularmente a la experiencia de sus nuevos vecinos y dejando espacio para todos en estas metrópolis en ciernes. Mientras los minerales akitonianos fluían hacia Golarion a cambio de la riqueza azlante, casi todos prosperaron.

El estado de ánimo se agrió rápidamente después de la Gran Caída. Con Azlant destruido por el impacto, las ciudades-estado humanas en Akiton como Arl, Eckarib y Yanto se vieron desconectadas de su hogar y de su red de

apoyo. La inquietud en el interior de las ciudades aumentó, pero los relatos históricos son inconsistentes en cuanto a qué provocó exactamente la violencia que vino a continuación. En cualquier caso, los humanos y los misterios sortilegos se encontraron en lados opuestos del conflicto planetario subsiguiente.

Aunque astutos y poderosos, los misterios sortilegos estaban superados en número. Su única opción era huir, pero la decisión no fue unánime; como resultado, se formaron tres campamentos separados. Una pequeña población de misterios sortilegos negoció una desfavorable paz con los azlantes y vivieron entre sus conquistadores. Un grupo más grande combinó magia y tecnología para crear naves espaciales que los llevaron por todo el sistema solar para fundar otras colonias. El contingente más grande, ahora conocido como shobhad-neh, permaneció en Akiton y continuó luchando. Este último grupo sigue enfurecido con sus enemigos y luchan desde las tierras baldías del desierto y las afueras de las ciudades en ruinas que salpican el planeta rojo.

Los shobhad-neh no son la única especie que se remonta a los misterios sortilegos, quienes sembraron numerosos mundos con su progenie, descendientes que con el tiempo se convirtieron en linajes en toda regla. Las kasathas son los descendientes más famosos de los misterios sortilegos en Golarion, aunque su presencia se limita principalmente a las tierras tocadas por los ajenos de Numeria.

Pero los propios misterios sortilegos son los más propensos de su clase a encontrarse con humanos y otras gentes en la cubren sus extrañas formas con túnicas voluminosas para no inquietar a los pueblos más pequeños y de dos brazos y han afianzado su posición por todo Golarion. Su nomadismo provoca que rara vez se les encuentre en masa, aunque su perspicacia organizativa implica que, cuando deciden congregarse, son una fuerza a tener en cuenta. En ninguna otra parte esto es más evidente que en la ciudad de Katapesh, una metrópoli prácticamente fundada por ellos, que creó un sistema de castas hace siglos para supervisar a las bandas de incursores que hasta entonces controlaban la ciudad.

Los misterios sortilegos pueblan muchos otros mundos e incluso otros planos de existencia, y su especie es casi sinónimo de la idea del comercio, especialmente cuando se trata de mercancías raras o esotéricas. Las leyendas hablan de un futuro lejano en el que podrán volver a su mundo natal, pero mientras tanto estos seres parecen absortos en sus búsquedas extraterrestres.



Ecología

Los misterios sortilegos tienen varias adaptaciones adecuadas para sobrevivir en el desierto. Sus cuerpos ágiles y sin pelo disipan el calor fácilmente, y su altura (más de 7 pies [2,1 m] para un misterio sortilego típico) mantiene sus cabezas muy por encima del calor que irradia el suelo. Su piel gris azulada es una adaptación ambiental a un sol especialmente brillante, quizás el de su mundo natal original, y dispersa la poderosa luz azul de una estrella caliente para mitigar los efectos de la exposición frecuente a los rayos nocivos.

Sin embargo, para la mayoría de los habitantes de Golarion, las características más notables de un misterio sortilego son sus brazos. Con dos pares de extremidades superiores, puede realizar una gran variedad de tareas con considerable destreza, desde luchar con múltiples armas hasta tejer elaboradas telas y tocar instrumentos y acordes que de otro modo serían imposibles. Los puntos de fijación muscular son más fuertes para los brazos superiores, lo que conlleva que los brazos inferiores sean ligeramente más débiles y tengan menos movilidad general. Como resultado, suelen preferir sus brazos superiores en combate y para realizar otras tareas atléticas, e invariablemente son los brazos superiores los que un misterio sortilego deja con movilidad cuando cruza un par de extremidades para disimular. Los misterios sortilegos tienen una lateralidad curiosa; la mayoría prefiere su mano derecha superior y

mano izquierda inferior para las tareas del día a día, de la misma manera que un humano suele preferir su mano derecha. Por el contrario, los misterios sortilegos que los humanoides considerarían zurdos prefieren su brazo superior izquierdo y el inferior derecho.

De la misma manera que muchas criaturas regulan la temperatura de su cuerpo para compensar los distintos niveles de calor, los misterios sortilegos perciben, absorben e irradiian magia de forma instintiva en un proceso al que se refieren como regulación de la taumaturgia. En la mayoría de las áreas, absorben instintivamente la magia del entorno, que sus cuerpos procesan y liberan en un aura semisólida que los ayuda a retener agua y los protege de los ataques. Con un esfuerzo consciente, pueden dar forma a esta fuerza mágica para aplicaciones más directas, que van desde campos de levitación o acometidas violentas hasta proyectar imágenes múltiples de sí mismos. Cuando están en áreas muy encantadas, los misterios sortilegos pueden convertir porciones de esta magia en nutrición calórica, aunque solo pueden sobrevivir unos días con una dieta tan efímera antes de sufrir de desnutrición. Cuando se somete a cantidades extraordinarias o contundentes de energía, un misterio sortilego intenta instintivamente desviar y descargar el exceso de magia, a menudo haciendo que esa energía se acumule en sus manos libres antes de liberarla o dirigirla hacia un enemigo.

Sociedad

Dada la escala cósmica de las poblaciones diseminadas de misterios sortilegos, no cuentan con una cultura monolítica propia. En su lugar, los de cada sistema solar o eje planario desarrollan sus propias tradiciones y estrategias para sobrevivir y prosperar en sus circunstancias únicas. Sin embargo, un número cada vez mayor de ellos tiene acceso a la magia que abarca los Planos, por lo que cada vez más misterios sortilegos pueden reunirse y compartir sus costumbres sociales. Por ello la mayoría de ellos comparten una gran variedad de rasgos culturales que ayudan a establecer su identidad como especie, al tiempo que defienden las convenciones locales que son más directamente aplicables a la vida cotidiana.

Incontables generaciones de viajes, reubicación, disfraces y competencia han dado forma a la sociedad de los misterios sortilegos. Aunque unos pocos planetas remotos tienen núcleos de población más grandes, en gran parte del plano Material estos seres viven en familias informales que rara vez superan una docena de adultos y varios adolescentes. Los niños permanecen con uno o ambos progenitores al menos hasta que se acercan a la adolescencia a los 15 años de edad, momento en el cual los padres buscan a otro misterio sortilégo para que se haga cargo del niño como aprendiz. Aunque en un grupo más grande podría tratarse de un vecino, habitualmente implica buscar a uno lejano, proporcionarle una suma considerable para pagar los gastos y dejar al niño al cuidado del maestro durante una década o más. Un joven a menudo viaja con uno o más adultos durante un siglo antes de que se espere que parta para buscar sus propias oportunidades, mientras que otros buscan la independencia mucho antes. Como resultado, un misterio sortilégo puede asumir las responsabilidades de un adulto completo entre los 30 y los 100 años, dependiendo en gran medida de su capacitación, iniciativa y oportunidades.

Para uno de ellos, la naturaleza mágica del universo implica que la realidad es subjetiva. Con suficiente fuerza de voluntad o persuasión, casi cualquier cosa puede ser alterada, evitada o destruida. Como resultado, rara vez se toman una proposición al pie de la letra y disfrutan del debate en aras del debate, a menos que hacerlo perjudique un acuerdo o relación. No hay lugar en que esto sea más cierto que en el comercio, donde el regateo se encuentra entre sus tradiciones culturales más centrales. Un misterio sortilégo a menudo disfruta en regatear el precio de una mercancía o en manipular los detalles de un contrato durante horas si los intereses son lo suficientemente altos e incluso una transacción menor implica un tira y afloja para probar el temple de cada parte y establecer una buena relación. Los misterios sortilegos prosperan en lugares como Qadira o Katapesh, donde el regateo es una antigua tradición. Su agudo intelecto, su conocimiento de las falacias lógicas y su elaborada gimnasia verbal los convierten en comerciantes inigualables y muchos dueños de negocios se hacen amigos de ellos con la esperanza de aprender de estos expertos negociadores.

NOMBRES DE MISTERIO SORTÍLEGO

Aunque los misterios sortilegos tienen labios, formar consonantes labiales como la B, la M y la P no les resulta natural. Por ello, los nombres de misterios sortilegos rara vez usan estos sonidos, en favor de las consonantes coronales y dorsales como la K, la L y la R. Los nombres generalmente consisten en varias sílabas, con el sonido U asociado al femenino y el sonido K considerado masculino.

NOMBRES DE MUESTRA

Akhenakh, Curyiel, Elshikar, Intufasar, Jekartekh, Nurisen, Orcyntiesk, Sekhuraska, Tenkshekete, Urstenta, Yurifet

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilégo

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

Casas y negocios

Los misterios sortilegos se sienten más cómodos en entornos cálidos y áridos, por lo que les atraen las regiones desérticas como las costas norte y este de Garund. En particular, prefieren ciudades cosmopolitas donde puedan ejercer sus talentos mercantiles sin preocuparse por prejuicios violentos. Sin embargo, algunos prefieren los asentamientos más pequeños donde pueden ganarse la confianza y la aceptación de toda una población, particularmente cuando esas ciudades existen cerca de líneas Ley mágicas que pueden aprovechar para su sustento.

Dentro de un asentamiento, es probable que un misterio sortilégo tenga un estilo de vida modesto, estableciendo su domicilio generalmente en una posada local o en un apartamento sobre su tienda. Cuanta menos atención pueda atraer, mejor. Los beneficios de una vida tan frugal son obvios, pero tienen un peso extra para estos extraterrestres nómadas, que en cualquier momento podrían decidir abandonar repentinamente una ciudad en la que han vivido durante décadas.

Consorcios de misterios sortilegos

Los misterios sortilegos operan de manera independiente o en pequeños grupos no tanto por predilecciones antisociales como debido a su relativa rareza, preocupación por el peligro de aparecer en grandes cantidades y competitividad que ahuyenta a los rivales. Sin embargo, estas criaturas a menudo mantienen varios niveles de organización. Un misterio sortilégo que consigue una riqueza o establece conexiones considerables en un área puede ejercer influencia en los demás de su región, empujando a algunos a trasladarse, congregarse o cooperar para mantener la paz o proporcionar una red informal de apoyo. Estos colectivos similares a gremios se forman y disuelven orgánicamente cuando algunos individuos lo suficientemente carismáticos o astutos llegan al poder.

Su verdadero poder reside en sus consorcios. Cuando varios misterios sortilegos que piensan parecido identifican una oportunidad lucrativa o lo suficientemente compleja como para justificar la formación de un grupo más gran-

TECNOLOGÍA DE LOS MISTERIOS SORTEGOS

Los misterios sortilegos combinan magia y tecnología con un efecto increíble, aunque la diáspora de su especie implica que los esfuerzos tecnológicos a gran escala son raros y se han perdido muchas tradiciones culturales. Sin embargo, los misterios sortilegos en conjunto han hecho varias contribuciones notables a la ciencia y la tecnología en Golarion.

Alums: construidos en bronce y piedra, estos imponentes constructos permiten a los criados leales extender su servicio como guardaespaldas. Para obtener más información, consulta las páginas 82 a 83.

Planetarios: los elfos fueron de los primeros en dar a conocer a los nativos de Golarion su lugar en el Cosmos, pero los misterios sortilegos ofrecen también poderosas instrumentos ópticos. Con su vasto conocimiento del espacio más allá de la atmósfera de Golarion, sus prodigiosos artesanos de los misterios sortilegos han creado algunas de las mejores colecciones, mapas estelares y relojes astronómicos que se encuentran en el planeta.

Naves espaciales: las historias cuentan que los Amos del Pacto de Katapesh descendieron sobre la ciudad en temibles aeronaves. Sin embargo, las ilustraciones que quedan de estas varían ampliamente, y los registros discrepan sobre qué forma tenían exactamente o incluso a dónde fueron luego estas naves. Sin embargo, está claro que los misterios sortilegos tenían una tecnología para viajar entre planetas y algunos aún pueden saber dónde han permanecido enterradas estas naves espaciales durante milenios.

de, su asociación a menudo se convierte en un consorcio formal. Estas operaciones más grandes no solo dirigen los recursos de los miembros hacia un objetivo común, sino que también atraen capital y a misterios sortilegos vecinos. Teóricamente, el tamaño de un consorcio es ilimitado, pero en la práctica rara vez crece más allá del alcance de su propósito u oportunidad fundacional. Los que crecen mucho más normalmente se separan, especialmente si carecen de un líder adecuado al timón. Más allá de los Amos del Pacto (ver Katapesh a continuación), los consorcios notables en Golarion son los siguientes.

Cooperativa Forja de Corona: constituida en el 4668 RA por misterios sortilegos que huían de la crisis en Galt, la Cooperativa Forja de Corona se formó no solo para escapar del caos político sino para beneficiarse de él. El consorcio opera desde Kerse, la capital de Druma, desde donde suministra una amplia gama de armas, armaduras y objetos mágicos a los aspirantes a monarcas y generales. Aunque la mayor parte de su negocio ha beneficiado a lugares como Gralton, las Tierras Robadas, Pitax y Razmiran, su cliente más reciente parece ser el más fiable y lucrativo hasta la fecha: la naciente nación de hobgoblins de Oprak. A estas alturas, la demanda supera el inventario del Colectivo y los misterios sortilegos siempre buscan

agentes independientes, que puedan identificar y asegurar nuevas rutas comerciales y proveedores.

La Tétrada: entre los pocos consorcios que se expandieron más allá de su propósito fundacional (la explotación de minerales ahora agotados en un planeta distante) una rama de la Tétrada ha sobrevivido en Golarion durante al menos cuatrocientos años con representantes reconocidos en Sothis, Katheer y Merab. De hecho, la Tétrada incluye varios cientos de misterios sortilegos repartidos por el sistema solar de Golarion, planetas aún más distantes y otros planos, con enclaves notables en el Eje y en la ciudad comercial de Zjarra en el Plano del Fuego. A pesar de su poder, la Tétrada no trata de perseguir a los misterios sortilegos que no son miembros, de los cuales hay muchos y algunos se distancian activamente de la Tétrada creyendo que reunir a muchos de los suyos en un solo negocio podría convertirlos en blanco de ataques. A pesar de esto, la Tétrada está en constante crecimiento y, con frecuencia, utiliza a contratistas para que la ayuden con sus últimas empresas.

Misterios sortilegos en Golarion

Aunque Golarion es el hogar de muchas especies humanoides extrañas, la combinación de altura, brazos adicionales y longevidad de los misterios sortilegos se considera alarmante incluso en las ciudades más cosmopolitas. Como resultado, rara vez se congregan en grandes grupos y, a menudo, operan independientemente unos de otros durante décadas. Además de las siguientes regiones, los misterios sortilegos comúnmente frecuentan Nex, Qadir, Rahadoum y la lejana Kelesh. Los únicos lugares que parecen evitar activamente son aquellos tocados por magia vil o completamente desprovistos de tales energías; lugares como los Yermos de Mana donde los misterios sortilegos viajeros caen víctimas de una gran variedad de dolencias místicas.

Absalom: muchos misterios sortilegos prosperan en el ajetreo de Absalom, estableciéndose en los mercados de la Corte de la Ascensión o el Cuartel de los Extranjeros. Entre los que residen de forma permanente en Absalom está el feroz Zweiloth, que hace mucho tiempo que perdió el interés en el comercio de especias en favor de la contratación de mercenarios. Desde su oficina en el Cuartel de los Extranjeros, sobre un restaurante especializado en comida vudrana, este apañador tiene un catálogo de cientos de mercenarios, aventureros y posibles héroes a quienes pone en contacto con clientes distantes por una pequeña parte de sus ganancias. También se encuentra entre las primeras paradas para misterios sortilegos de paso, a quienes ayuda con entusiasmo a orientarse por la ciudad y encontrar oportunidades locales (por un precio, por supuesto).

Katapesh: los misterios sortilegos más prósperos de Golarion son Angruil, Jivnar, Krimiltuk, Morvithis y Tzandarkon, cinco magnates katapeshinos mejor conocidos como

los Amos del Pacto. Juntos han transformado Katapesh en una de las mayores ciudades comerciales del mundo y han gobernado casi sin oposición durante un milenio. Aun así, ocultan sus rasgos e identidades alienígenas bajo pesadas túnicas y máscaras imponentes, y consideran que el aire de anonimato les da más autoridad y misterio. Aunque se sabe que son arcanistas extraordinariamente poderosos, han comenzado a surgir rumores de que estos seres antiguos pueden estar llegando al ocaso de sus vidas. Los chismosos afirman que los Amos del Pacto han extendido su longevidad con el *elixir de orquídea solar*, se han vuelto inmortales o han preparado en secreto a jóvenes misterios sortilegos para adoptar sus identidades y responsabilidades. Cualquiera sea el caso, los Amos del Pacto no muestran signos externos de decrepitud y pocos katapeshinos están interesados en probar suerte desbancándoles.

Kyonin: gracias a la longevidad y orígenes alienígenas que comparten, los elfos y tienden a llevarse bien. Aunque los misterios sortilegos llegan con mayor frecuencia a Oroverde con otros viajeros extranjeros, los elfos de Iadara regularmente invitan a misterios sortilegos conocidos y sus acompañantes a visitas prolongadas para conocer sus viajes y compartir noticias de otros mundos.

En Oroverde, el misterio sortilégo residente más prominente y antiguo es Ulutuar, quien ha pasado los últimos 14 años reuniendo un inventario prácticamente inigualable de instrumentos musicales de madera. A pesar de esto, Ulutuar tiene poco talento artístico y se sabe que ofrece descuentos a quienes demuestran un verdadero dominio musical.

La Extensión de Mwangi: los rudos marinos y asesinos de Cala Sangrienta apenas molestan a Grekopek, un misterio sortilégo que ha acobardado a las autoridades locales del Consorcio de Aspis utilizando sus formidables contactos y que coordina expediciones periódicas desde la ciudad costera al interior de Mwangi. Grekopek rara vez trabaja solo y prefiere contratar aventureros independientes para que lo acompañen a ruinas remotas en busca de sus tesoros favoritos: antiguas reliquias mwangi. Sus compradores son insaciables, por lo que es cada vez más agresivo en la planificación y ejecución de estas misiones, hasta el punto de que muchas comunidades zenj y ekuiae del interior lo atacan a él y a sus equipos a simple vista. Sin embargo, para aquellos dispuestos a soportar su robo cultural y sus tácticas, Grekopek es uno de los jefes más generosos a lo largo de la costa occidental de Garund.

Numeria: gracias a la extraña nave espacial que se estrelló allí hace milenarios, Numeria atrae a innumerables entusiastas de la tecnología y a auténticos extraterrestres disfrazados, y los misterios sortilegos no son la excepción. Sin embargo, la desagradable reputación de la, ahora desa-

parecida, Liga Técnica (que los nativos numerosos asocian con cualquiera que quiera utilizar la tecnología para conseguir sus objetivos) convenció a la mayoría de que era mejor vivir en la seguridad de las ciudades a lo largo de la periferia de la región, como Chesed y Hajoth Hakados, donde podrían pasar desapercibidos. Entre estos se encuentra Cythrul, que está especializado en metales celestes de Numeria y, a diferencia de la mayoría de los misterios sortilegos, se asocia alegremente con la Liga Técnica, intercambiando conocimiento por seguridad en una tierra plagada de seres hostiles. A raíz de la disolución y caída del poder de la Liga Técnica, Cythrul se vio necesitado de nuevos patrocinadores capaces de adquirir artefactos tecnológicos en el Montículo de Plata para que los misterios sortilegos los estudiaran y vendieran.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilégo

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de aventura





LAS AIUDARA PERDIDAS

**CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA**

**Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio**

**Capítulo 2:
La triple
muerte**

**Capítulo 3:
La incursión de
la Pirámide Roja**

**Ecología del
misterio
sortilegio**

**Las aiudara
perdidas**

**Caja de
herramientas
de la aventura**

Las *aiudara*, a veces llamadas ofensivamente “portales élficos”, son una red de portales mágicos que se encuentran tanto en Golarion como en Castrovel, que permite a los viajeros moverse instantáneamente entre lugares distantes del mismo planeta.

Todas las *aiudara* deben su existencia al héroe élfico Candlaron el Escultor. Nacido en Castrovel, el artífice estaba obsesionado con los misteriosos portales interplanetarios encontrados en varios mundos por todo el sistema solar. Aunque nunca fue capaz de replicar por completo su antigua magia, con el tiempo realizó ingeniería inversa suficiente para crear la *Piedra de Sovyrian*, un artefacto capaz de activar permanentemente un portal que unía su hogar con su mundo hermano de Golarion. Además, aprendió a crear versiones menores de estos portales, a las que denominó *aiudara*: arcos de piedra mágicos capaces de plegar el espacio para crear puertas a través de naciones y continentes. Cada uno funcionaba mediante una llave específica: un objeto, gesto, fenómeno astronómico u otro disparador capaz de despertar la magia de la *aiudara* y fijarla a un destino específico. A medida que sus prototipos crecieron de simples modelos punto a punto a un sistema más versátil con un eje que permitía que un solo portal accediera a múltiples ubicaciones, comenzó a construirlos en ambos planetas. Candlaron, un idealista utópico, creía que una mejor comunicación y comercio entre diversos grupos podría unificar los planetas, poniendo fin a la guerra a medida que la sociedad se interconectaba cada vez más.

Sin embargo, reducir los mundos tuvo consecuencias no deseadas. La globalización dio lugar a tensiones hasta entonces desconocidas a medida que los grupos comenzaron a competir no solo con sus vecinos inmediatos, sino con civilizaciones completamente nuevas. Los conflictos armados crecieron en escala a medida que los movimientos de tropas se volvieron terriblemente rápidos, mientras que las nuevas redes comerciales condujeron a alianzas y facciones cada vez más complicadas. Desanimado por lo que había conseguido, Candlaron atravesó uno de los antiguos portales que lo habían inspirado en un principio y desapareció, llevándose el secreto para crear una nueva *aiudara* con él.

En su ausencia, los elfos tuvieron dificultades para mantener los portales que entendían a medias. Si bien tuvieron un éxito razonable en Castrovel, consiguiendo que muchas de las puertas de ese planeta perduraran hasta la era moderna, la retirada de los elfos de Golarion y la devastación de la Gran Caída causaron graves daños en los portales. Muchas *aiudara* fueron destruidas por completo, mientras que otras

fueron corrompidas por demonios y malvados lanzadores de conjuros. Las llaves se perdieron y sus puertas quedaron inactivas. Cuando los elfos regresaron a Golarion, se encontraron la red en ruinas y con que las pocas *aiudara* que funcionaban eran tratadas con temor y asombro por los pueblos más jóvenes.

Gracias principalmente al trabajo de los eruditos élficos, se ha recuperado un puñado de portales, registrado sus destinos y descifrado sus llaves. En Iadara, la capital de Kyonin, hay una docena entera de estos portales activos, junto con muchos más que aún permanecen inactivos, dando nombre a esta ciudad. Algunos se usan de forma regular, como el Portal del Hielo en la helada Corona del Mundo, atendido por los elfos nivales, y el Portal de Galt, con altas cavernas dedicadas al panteón élfico. Otros siguen técnicamente activos, pero se mantienen bajo una prudente cuarentena, como el Portal del Liche en Ustalav, que conduce al conquistado Portal de la Maraña, tomado por el señor demoníaco Arrasador de Árboles durante su campaña para retorcer la *Piedra de Sovyrian* y redirigir su portal al Abismo.

Sin embargo, estos no son los únicos portales. Un número desconocido de *aiudara* intactas se encuentra todavía en rincones olvidados de la Región del Mar Interior, esperando a que la llave adecuada las despierte. Las siguientes páginas presentan cuatro de estas *aiudara* y los lugares fantásticos, ahora en ruinas, a los que antaño daban acceso. Dado que algunas *aiudara* pueden dar acceso a múltiples ubicaciones mediante llaves distintas, depende de ti a dónde puedan conectarse exactamente estos portales: cada ubicación está diseñada para inspirar a los DJ y puede usarse como un nuevo lugar de aventura donde los jugadores pueden encontrarse después de atravesar una *aiudara* en otro lugar, o como un desafío que los jugadores deben superar para obtener acceso a una *aiudara* funcional necesaria para transportarlos a la siguiente etapa de una misión. Además de los monstruos que la habitan y los raros tesoros que contiene, cada entrada indica también la naturaleza y ubicación de una de las llaves de activación de la *aiudara*, así como las posibles ramificaciones en caso de que la puerta vuelva a su uso habitual.

El Portal de la brecha

En lo profundo de los desiertos del este de Rahadoum se encuentra una maravilla que pocos ojos humanoides han contemplado en tiempos modernos. Rebosante de vida, la Casa del Camino no es tanto un oasis sino una mansión, y sus exuberantes jardines son una verde confesión de su origen de otro mundo.



Hace mucho tiempo, una hada poludnica llamada Izera vivía en el abrasador desierto de Thoraso en el Primer Mundo, deleitándose con la feroz luz del sol y cazando a las hadas menores atraídas por su aura de fertilidad. Un día, el misterioso señor de las hadas conocido como Ng el Encapuchado llegó con una *hoja de la brecha*, un raro artefacto capaz de abrir agujeros entre el Primer Mundo y el plano Material. Ng, el Primogénito de los Secretos y las Encrucijadas, encargó a Izera que protegiera la hoja, ofreciéndole su gran poder y autoridad hasta el momento en que volviera a reclamarla.

Izera aceptó con entusiasmo y aprovechó la orden de Ng y la magia de la espada para reunir a un séquito de sirvientes. Sin embargo, a medida que pasaban las edades, Izera empezó a inquietarse. Había llegado a disfrutar de su estatus real y comenzó a temer el día en que Ng volviera para llevárselo todo. Con el tiempo, su paranoia llegó a tal punto que huyó del Plano, usando la *hoja de la brecha* para abrir un camino hacia el Plano Material y llevándose a su corte a la clandestinidad.

Instalada en el desierto de Rahadoum, Izera ordenó a sus seguidores que le construyeran un palacio del placer, usando la magia de la naturaleza salvaje que se filtraba a través de la brecha planaria para hacer que el desierto floreciera. Su mansión era una combinación caótica de ecosistema y arquitectura, una masa retorcida de torres vivas, pórticos de piedra y balcones y repisas de los que cuelgan vides. Los grodair rodearon los terrenos con canales intrincadamente tallados, mientras que las dríadas se encargaban del mantenimiento de laberintos de espinos repletos de arbustos vivientes guardianes.

A pesar de sus maravillas, Izera se aburrió rápidamente de su nuevo hogar, ¿cuál era el objetivo de la majestuosidad si no había a quien impresionar? Entonces, discretamente, se puso en contacto con una banda cercana de elfos, ofreciéndoles pasar a través de su portal planario a cambio de un tributo. Entusiasmados por la idea de explorar las posibilidades mágicas del Primer Mundo, los aventureros élficos aceptaron su oferta y llegaron a crear una *aiudara* a las puertas de la mansión de Izera.

Sin embargo, si Izera alguna vez tuvo la oportunidad de esconderse del Primogénito, selló su destino al enviar a mortales a través del portal. Ng regresó en menos de un siglo. Izera lo atacó frenética con la *hoja de la brecha*. En respuesta, el Primogénito la maldijo; sin embargo, cuando su conjuro alcanzó la espada, se hizo añicos y la magia se ramificó hasta afectar a todas las poludnicas del Plano Material. En lugar de ser desterrada permanentemente, Izera y sus hermanas fueron obligadas a pasar cada noche en el Plano Etéreo, indefensas y sufriendo, antes de regresar al Plano Material cada día al amanecer.

El propio Ng parecía extrañamente sorprendido por este giro de los acontecimientos. Después de informar a los élfos de que la Casa del Camino estaba cerrada al público, metió los fragmentos de la *hoja de la brecha* en una pastilla de ámbar y la dejó flotando en medio del gran salón de la mansión. Luego se fue, sellando la brecha planaria tras de sí, salvo por un agujerito en un portal, que filtraba suficiente energía selvática para mantener en funcionamiento la mansión mágica.

Hoy, la Casa del Camino es solo una sombra de su antigua gloria.

Con la desaparición de muchos de sus antiguos sirvientes, Izera, que ahora se hace llamar la Reina del Día, se ha visto obligada a aceptar cualquier seguidor que pueda conseguir, añadiendo a una tribu de malhumorados pugwampi a aquellas dríadas, gorros rojos, grodair, pixis y otros asistentes que aún se encargan del mantenimiento de la casa. Cabe destacar en particular a Gohar, la dríada encargada de los Jardines Cambiantes de la casa; Mochelo el Constructor, el pech que mantiene la vasta red de bodegas y pasadizos ocultos de la casa; y el Mayordomo, un sátiro derviche que actúa como consorte de la Reina del Día y como su segundo al mando mientras está fuera cada noche. Sin embargo, además de estos residentes aparentemente civilizados, el goteo de la magia de la Naturaleza también ha atraído a numerosas hadas salvajes y monstruosas criaturas del desierto que se han establecido en la mansión que se derrumba lentamente, obligando a la comitiva de la Reina del Día a andarse con cuidado o ser devorada.

Aunque el portal al Primer Mundo está esencialmente cerrado, la Reina del Día todavía atrae de vez en cuando a mortales a su mansión (y no solo para entretenerte). Poco después de la caótica partida de Ng, los sirvientes de Izera descubrieron que la mansión había sido alterada sutilmente, y sus muros tenían inscripciones crípticas que solo aparecen en presencia de humanoides. La Reina del Día cree que estas pistas pueden revelar una forma de liberar la *hoja de la brecha* de su carcasa o incluso curar su maldición, y regalaría encantada las importantes reservas de riqueza mágica de la mansión a cualquiera capaz de resolver el enigma.

ACTIVACIÓN

Después de que Ng cerrara la Casa del Camino, reprogramó su *aiudara* para convertir la *hoja de la brecha* en su llave. Si bien aún es posible que los visitantes lleguen desde otro lugar a través del portal, usarlo para viajar desde este extremo requiere, en primer lugar, que una criatura que no sea feérica descifre y siga las misteriosas instrucciones de Ng. Si alguien tiene éxito, liberar la *hoja de la brecha* también ofrece la oportunidad de volver a abrir el portal al Primer Mundo, lo que podría restaurar una ruta permanente a ese Plano. Por supuesto, cómo les sentaría a Ng y demás habitantes del Primer Mundo que los mortales inundaran su reino, o los efectos que tendría un diluvio de magia primordial en el desierto de Rahadoum, sigue siendo una incógnita.

El Portal del Eidolón

Mucho antes de que se abriera la Herida del Mundo, los kélios habitaban los fríos confines del norte del territorio ahora llamado Mendev. Durante la Era de las Leyendas, algunos de sus asentamientos crecieron más allá de los campamentos y aldeas, sus ciudades-estado se organizaron alrededor de espíritus patronos y sus portavoces divinos. Tal fue el caso de Timal, la Ciudad Pilar.

Timal, construida en lo alto de una colina de piedra, comenzó como un pequeño lugar sagrado, donde los fieles atravesaban un peligroso sendero por los acantilados hasta el templo fortificado sobre su cima. Aquí los portavoces di-vinos del clan convocaban a los avatares del espíritu de clan, Ygrir Melenacestial, un esmilodón con las elegantes escamas plateadas de un pez y las alas de una poderosa águila. Y fue aquí donde los elfos batidores del bosque Estroviano se encontraron por primera vez con el concepto de portavoz divino. Un contingente de eruditos élficos se estableció entre los kélidos para aprender el oficio; el complejo del templo se fue ampliando a lo largo de generaciones hasta convertirse en una ciudad bulliciosa, cuyas estructuras son una curiosa mezcla siniestra de mampostería kélida y elegante arte élfico. Con el tiempo, se construyó una *aiudara* para conectar el remoto puesto avanzado de los elfos con el resto de la civilización élfica. Además de por sus jardines colgantes y elaborados ca-bestrantes para transportar suministros desde las llanuras, la ciudad también se hizo famosa por el Orgullo, una facción de sagrados guerreros kélidos de élite. Cada año, las multitudes se reunían para un festival llamado la Ofrenda celeste, en el que los guerreros del Orgullo se arrojaban desde los acantilados como una prueba de devota valentía, donde solo los dignos eran salvados por Ygrir.

Por desgracia, la Gran Caída fue la perdición de la ciudad. Advertidos de la inminente fatalidad, a los elfos (y solo a los elfos) de la ciudad se les ofreció refugio a través de la *Piedra de Sovyrian*. Dirigidos por el Orgullo, alborotadores kélidos, elfos y semielfos se lanzaron a través de su *aiudara* al bastión élfico de Iadara; en respuesta a estas violentas protestas, el severo gobierno de los elfos desactivó el portal. Los que quedaron atrapados en la Ciudad pilar sufrieron junto con el resto de Golarion durante la Era de la oscuridad y, en dos generaciones, el asentamiento remoto quedó desierto.

Hoy en día, las ruinas de Timal han sido casi olvidadas. Los terremotos y la erosión han destruido los caminos que antaño terminaban en sus laterales. Durante milenios, un eidolón desencadenado que afirma ser el verdadero Ygrir Melenacestial ha vivido en el interior del complejo del templo central, reuniendo una comitiva de fieles inhumanos para repoblar su ciudad. Aunque muchas de las criaturas que anidan aquí (dracos, grifos, lammassus y mantícoras) normalmente no cohabitarián, el eidolón mantiene la paz a través de la compulsión mágica y un cuadro de guerreros maftet llamado el Orgullo Renacido. Ygrir cree que es su deber sagrado mantener la ciudad hasta la llegada de alguien a quien llama el Vinculador de Almas, un portavoz divino destinado a vincularlo y liderar sus fuerzas para vengarse de los elfos que permitieron la caída de su ciudad.

ACTIVACIÓN

Como Timal era considerado un asentamiento élfico, muchos de ambos lados conocían su llave de

activación, que era tocar la *aiudara* con una pluma. Por lo tanto, cuando Iadara tuvo que cerrarlo, los iadaranos instalaron una cerradura mágica en su portal correspondiente: una enredadera de oro y plata capaz de interrumpir su magia. Sin embargo, el conocimiento de cómo funciona esta cerradura o por qué fue instalada, se perdió durante el retiro de los elfos en Sovyrian. Recientemente, un artífice élfico llamado Lyra-nen ha estado investigando el dispositivo y ahora, sin darse cuenta, está a punto de reactivar accidentalmente el portal. Al mismo tiempo, en Mendev, un folclorista kélido llamado Redkir Hoqua ha estado intentando reunir aventureros para adentrarse en las ruinas de la ciudad en busca de artefactos, en especial algo llamado el *Escudo del Cielo*.

El Portal del Velo

La región de Nidal en el páramo de los Túmulos ha sido fa-mosa durante mucho tiempo por sus túmulos funerarios, los últimos lugares de descanso de los nómadas señores de los caballos que gobernaron esta tierra antes de la Gran Caída y

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



Arboleda del Recuerdo



el oscuro acuerdo de Zon-Kuthon. Sin embargo, pocos eruditos actuales se dan cuenta de que los túmulos eran un eco de una tradición aún más antigua.

Durante los primeros años del asentamiento kélico en la región, cuando un prominente señor de los caballos moría, sus seguidores los llevaban a las Cuevas trenzadas, un laberinto de cavernas excavadas por el agua en las montañas al este del Collado Blanco. Después de tres días de atravesar pasajes cada vez más estrechos, los agotados dolientes alcanzaban finalmente su objetivo: una enorme cámara llena de árboles altos y sin hojas de marfil vivo, con su pálida corteza de hueso resaltando en la eterna oscuridad. Brillantes y bulbosas gotas de todos los colores colgaban de las ramas como frutos gelatinosos, iluminando a los habitantes del bosque: humanoides con túnicas y sin ojos que se autodenominan los Amables. Guiados por estos inquietantes jardineros, los kélidos daban sepultura a sus caídos en la piedra de la caverna y la tumba proporcionaba alimento para un nuevo árbol de huesos. Durante siglos, el nuevo árbol absorbería los recuer-

dos del cadáver y los destilaría en su brillante fruto. A cambio de esta ofrenda, los Amables guiaban a los dolientes a un solo árbol de su elección, permitiéndoles beber directamente de los recuerdos de uno de sus héroes perdidos. Ser enterrado en la Arboleda del Recuerdo era un gran honor y, de esta forma, los kélidos se aseguraban de que la sabiduría del pasado nunca fuera olvidada por completo.

Sin embargo, no todos los señores de los caballos se sentían cómodos con esta magia. A medida que su sociedad avanzaba, más y más clanes renunciaron a la arboleda en favor de enterrar a sus muertos en montículos y túmulos en la superficie, hasta que solo los más cercanos a las cuevas conservaron la práctica. Fue en este punto que los exploradores élficos de Celwynvian se encontraron por primera vez con la tradición y reconocieron a los Amables por lo que eran: un linaje de eruditos planarios llamados velados. Incapaces de formar nuevos recuerdos por su cuenta, los velados con conciencia colectiva viven en simbiosis con otras razas, ingieren sus recuerdos y los almacenan en bancos de recuerdos vivos. Como los señores de los caballos ya no ofrecían tributo suficiente, los elfos obtuvieron permiso para crear una *aiudara* en la cueva, lo que les permitió comerciar libremente con los velados, regalando cadáveres o recuerdos extraídos de sus propias mentes a cambio de acceso a la Arboleda del Recuerdo y su conocimiento vivo. Pero la Gran Caída puso fin a este intercambio, ya que los elfos perdieron la llave de la *aiudara* y los últimos kélidos practicantes renunciaron a sus viejas tradiciones como parte de su acuerdo con Zon-Kuthon. Sin embargo, la Arboleda del Recuerdo y sus atemporales encargados siguen vivos, cuidando el fruto del pasado y esperando pacientemente a que las razas de la superficie se adentren de nuevo en las profundidades y se sumen a sus misteriosos archivos.

ACTIVACIÓN

La *aiudara* originalmente vinculada con la de la Arboleda del Recuerdo se encuentra en la antigua capital élfica de Celwynvian. Ambos portales funcionan con la misma llave: un azulejo hecho de marfil de uno de los árboles de hueso de la arboleda, adornado con el glifo élfico para “recuerdo”. Los elfos guardaron su ejemplar a salvo en la famosa Biblioteca de Reenai en Celwynvian, pero con el abandono de la ciudad, el paradero de la llave se ha vuelto incierto. Si los elfos tienen suerte, aún permanece oculta a plena vista en las profundidades del almacén. Sin embargo, si tienen mala suerte, habrá sido robada por saqueadores drow, que sin duda podrían encontrar muchas formas de darle un oscuro uso a los conocimientos perdidos de la arboleda.

Los velados, por su parte, tienen poco sentido del tiempo y, por lo tanto, solo se han sentido moderadamente incómodos por sus milenarios de aislamiento. Si los aventureros se topan con su leyenda en Nidal y se aventuran a las Cuevas Trenzadas, los Amables estarán encantados de intercambiar recuerdos por recuerdos o cadáveres por recuerdos. En su arboleda se encuentran



La Ciudad Pilar

recogidos conocimientos de primera mano sobre antiguos imperios, el último lugar de descanso de grandes artefactos y, muy probablemente, los orígenes de la humanidad y de los elfos en Avistan.

El Portal del Gusano

Cuando la Gran Caída terminó al fin, el gran imperio cíclope de Ghol-Gan ya llevaba en decadencia varias generaciones. Corrompidos por la influencia de dioses sedientos de sangre y abandonados de mala gana por aquellos videntes y dioses-héroes que antaño mantuvieron bajo control los peores impulsos de su nación, la gente de la era postclásica de Ghol-Gan cayó en la depravación y la violencia. Los elfos, que alguna vez mantuvieron relaciones prudentes con los gigantes, se distanciaron lentamente a medida que sus antiguos aliados se volvían más aterradores. Sin embargo, un lugar seguía siendo tan valioso para los eruditos que los elfos dejaron su *aiudara* activa mucho después de que se hubieran cortado otros lazos: Kokori, la Universidad de Gusanos.

Kokori, situada en lo profundo de las selvas de las Tierras de Kaava y evitada por los humanoides locales, se encuentra notablemente inalterada por el tiempo o el desastre planetario que finalizó su imperio. Un campus con muros bajos de piedra, plazas y espejos de agua repletos de algas rodea tres enormes zigurats de piedra en forma de triángulo. Si bien no están conectadas a nivel del suelo, cada una de las tres pirámides tiene varias “ramificaciones” de piedra de 30 pies (9 m) de altura que la conectan con las otras a varias alturas. Las puertas de metal de veinte pies (6 m) de altura sobre cada zigurat proporcionan la única entrada obvia al interior de las pirámides, cada una con la puerta de un color diferente: una blanca, una gris y otra roja.

En el interior de estas estructuras prohibitivas se encuentra una de las mayores bibliotecas de conocimiento mágico que Ghol-Gan haya producido jamás: una universidad dedicada a la Madre Kor, el Gusano que Guía. La Madre Kor, un dios menor de Ghol-Gan de la erudición, la magia y el asesinato sagrado, enseñó a sus sacerdotes a buscar la sabiduría en los cuerpos de quienes sacrificaban y a registrarla del mismo modo. Desde su guarida en el interior de las pirámides, su sacerdocio tripartito envió guardianes con armadura de piedra a traer seres inteligente para ser sacrificados ritualmente, en ese momento el Gusano que Guía revelaría secretos en los cadáveres de los fallecidos. Si bien muchos elfos encontraron aberrante el proceso, el hecho de que las facultades inicialmente sacrificaran solo a delincuentes condenados hizo que sus gobiernos miraran hacia otro lado, especialmente porque la Madre Kor otorgó a sus profesores impactantes avances en el conocimiento mágico.

La Universidad de los Gusanos dividió sus estudios en tres facultades, basándose en lo que consideró los tres elementos principales de un cadáver. Los más poderosos fueron los Obreiros de la Sangre, lanzadores que recibían revelaciones divinas transfundiendo sangre de los moribundos a sus propias venas, creando gólems de cienos y homúnculos, y destilando su conocimiento en alucinógenos inyectables.

En segundo lugar, llegaron los Estudiantes del Marfil, nigriontes dedicados a los secretos de los huesos y la médula. Durante sus rituales, los huesos ya salían de las víctimas cubiertos de tallas de marfil, y los Estudiantes del Marfil se hicieron legendarios por su habilidad con los códigos y rompecabezas. Bajo su zigurat, innumerables esqueletos formaban una tambaleante biblioteca, que se animaba para defender el saber divino grabado en sus huesos.

Los menos respetados por sus compañeros eran los Desolladores, que se especializaban en la carne. Sus elegantes cuchillos despegaban la piel y la carne para revelar tatuajes internos ocultos que ilustraban secretos mágicos, mapas e historias antiguas, todo lo cual se transcribía cuidadosamente en pergaminos de la piel curtida de sus víctimas. Apreciando la carne que sus camaradas despreciaban, los Desolladores hacían zombis y gólems de carne, ordeñaban órganos para preparar mezclas alquímicas, vestían las pieles de los que mataban, y aprendieron a unirse con ellas para crear disfraces impecables u obtener ecos del poder de sus antiguos dueños.

Cuando cayó Ghol-Gan, los eruditos de la Universidad de los Gusanos se retiraron a los elaborados pasillos de sus respectivos templos, convirtiéndose en muertos vivientes para perdurar. Las tres facultades han llegado a desconfiar profundamente entre sí, asaltando las bibliotecas de las demás y sacrificándose mutuamente cuando sus esbirros no logran dar con sujetos adecuados. Si bien los sacerdotes eruditos inmortales nunca abandonan sus catacumbas, sus servidores extraen a víctimas de las selvas y túneles circundantes que se adentran en Reguare, una sección de las Tierras Oscuras que su imperio controlaba antaño, ahora sumido en la violencia, y es hogar de gusanos púrpuras y otros depredadores.

ACTIVACIÓN

Temiendo una invasión por parte de los monstruosos muertos vivientes de la universidad, los funcionarios élficos de Iadara ordenaron cerrar el Portal del Gusano. A los eruditos de Kokori nunca se les mencionó la llave del portal (las palabras “saber de la tumba” escritas con sangre sobre la piedra del arco), este conocimiento se mantuvo bajo llave en las bóvedas restringidas de los Archivos Endowhar de Iadara. Durante milenios, ese pareció ser el final de la historia. Sin embargo, recientemente, Khalzhor Ru, el actual Portavoz de Hueso de los Estudiantes del Marfil, descubrió inesperadamente la naturaleza de la llave de su *aiudara* mediante los huesos oraculares de un sacrificio. Solo el hecho de que el dato haya instigado una disputa a tres bandas entre las facultades de la universidad sobre la mejor forma de proceder, ha impedido que la escuela vuelva a abrir la *aiudara*; algunos profesores discuten la reanudación del intercambio académico, otros buscan venganza y sacrificios, y aún otros ven una señal divina de que deberían transformar Iadara en el centro de un renacido Ghol-Gan. Afortunadamente para los elfos, un desacreditado vidente de Kyonin llamado Aomiel Hoja Roja ha tenido una revelación sobre el peligro inminente, dando al gobierno la oportunidad de reactivar la *aiudara* y enviar a un equipo para abordar la situación, suponiendo que alguien se moleste en escucharlo.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Las siguientes reglas aparecen en *Contra la Tríada Escarlata* o complementan las aventuras ambientadas en la ciudad de Katapesh.

Objetos de Katapesh

Katapesh tiene muchas especialidades locales que difíciles de conseguir fuera de la región, incluidas las siguientes.

BALUARTE NETHYSIANO

OBJETO 16

POCO COMÚN ABJURACIÓN EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 8.000 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta 1**

Este escudo redondo a menudo está diseñado para parecerse al símbolo religioso de su homónimo de naturaleza dual. Un *baluarte nethysiano* es un escudo de hierro frío de alto grado (Dureza 10, PG 40, UR 20) que defiende al portador y puede estallar con fuerza retributiva cuando es golpeado.

Activar ♦ visualizar; **Desencadenante** El escudo se rompe cuando se usa Bloquear con el escudo; **Efecto** El escudo estalla en una explosión de luz brillante y zarcillos sombríos, liberando un cono de fuerza de 15 pies (4,5 m) que debe incluir al atacante si es posible. El cono infinge 6d8 de daño por fuerza a todas las criaturas en el área (salvación de Reflejos básica CD 34).



GRACIA DE LOS AMOS DEL PACTO

OBJETO 14

POCO COMÚN ADIVINACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 4.000 po

Uso se lleva puesto; **Impedimenta** –

Estos anillos de platino adornados de cristal azul, son concedidos por los Amos del Pacto de Katapesh a comerciantes influyentes, guardias de céfiro excepcionales y criados favoritos, y agudizan los instintos urbanos de sus usuarios. Obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Saber mercantil mientras usas el anillo, y puedes intentar pruebas que requieran un rango de competencia de maestro en Sociedad. Mientras está investido con el anillo, se obtiene un bonificador de objeto +2 a las tiradas de salvación mientras se está en un entorno urbano, esto aumenta a un bonificador +3 por objeto si tienes una competencia legendaria en Saber gremial, Saber de Katapesh, Saber mercantil o Sociedad.



GRANADA DE ESPINA DE PESH

OBJETO 10 MÁS

POCO COMÚN ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE SALPICADURA

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ Golpe

Las granadas de espina de pesh son bombas explosivas llenas de agujas de los cactus de pesh tratadas mediante alquimia. Una granada de espina de pesh infinge el daño de perforación y el daño de salpicadura enumerados. En un golpe, al objetivo se le impone la condición anonadado hasta el final de su próximo turno.

Muchos tipos de granadas de espina de pesh permiten obtener un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; Nivel 1; Precio 3 po

La bomba infinge 1d6 de daño perforante y 1 de salpicadura perforante, y el objetivo queda anonadado 1.

Tipo moderado; Nivel 3; Precio 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a tus tiradas de ataque. La bomba infinge 2d6 de daño perforante y 2 de salpicadura perforante, y el objetivo queda anonadado 1.

Tipo mayor; Nivel 11; Precio 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a tus tiradas de ataque. La bomba infinge 3d6 de daño perforante y 3 de salpicadura perforante, y el objetivo queda anonadado 2.

Tipo superior; Nivel 17; Precio 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 4d6 de daño perforante y 4 de salpicadura perforante, y el objetivo queda anonadado 3.

PUGWAMPI SONRIENTE

OBJETO 14

POCO COMÚN CONSUMIBLE ENCANTELAMIENTO INFORTUNIO MÁGICO TALISMÁN

Precio 700 po

Uso fijado al arma; **Impedimenta** –

Esta estatuilla de hueso de un gremlin burlón se convierte en polvo cuando se activa, impartiendo una fracción de su infame desgracia a los que aciertas.

Activar ♦ visualizar; **Desencadenante** Dañas a una criatura desprevenida con el arma a la que está fijado; **Efecto** La criatura dañada debe hacer una salvación de Voluntad CD 33.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura debe tirar dos veces y usar el peor resultado en la próxima prueba que intente.

Fallo La criatura debe tirar dos veces y usar el peor resultado en todas las pruebas hasta el final de su próximo turno.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilego

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura

Envenenadores de Katapesh

Katapesh es famosa, no solo por su cultivo comercial de pesh y la gran cantidad de plantas medicinales que crecen de forma natural en el desierto cercano, sino también por la constante demanda de toxinas eficientes, y ha desarrollado sus propios venenos especializados y técnicas ponzoñosas. El infame Gremio de elaboradores de veneno de la ciudad es la fuente de muchos de estos brebajes, así como de técnicas secretas para usarlos; aunque los inescrupulosos guardaespaldas, ladrones y asesinos katapeshinos conocen al menos una receta de veneno o un sistema único para inocular tales toxinas.

DOTES DE CLASE

Con el maestro adecuado (como un miembro de élite del Gremio de elaboradores de veneno) los personajes que cumplan los requisitos previos pueden conseguir las siguientes dotes.

ARMA ENVENENADA LETA

DOTE 12

POCO COMÚN ALQUÍMICO

Prerrequisitos Arma envenenada mejorada

Tus venenos son devastadoramente potentes. Cuando aplicas un veneno simple con Arma envenenada, el veneno infinge 4d4 de daño por veneno en lugar de 1d4 de daño por veneno. Cuando aplicas un veneno de herida a tu arma, la CD para resistir ese veneno aumenta en 2, hasta un máximo de la CD de tu clase.

CONTROLAR CONTAMINANTE

DOTE 12

POCO COMÚN ALQUÍMISTA

Mediante una combinación de cuidadosa manipulación y un control preciso de la respiración, puedes desplegar toxinas inhaladas con precisión. Cuando activas un veneno inhalado, puedes provocar que ocupe una línea de 20 pies (6 m) que tenga 5 pies (1,5 m) de altura en lugar de un cubo de 10 pies (3 m). Obtienes un bonificador +3 por estatus a las tiradas de salvación contra los venenos inhalados que actives.

PIEL DE PESH

DOTE 12

POCO COMÚN DRUIDA MORFISMO

Requisitos Estás transformado en una planta por un conjuro polimorfismo.

De tu forma de planta brotan cientos de espinas y tu sangre causa alucinaciones leves en las criaturas expuestas a ella. Cada vez que una criatura te toca o te acierta con un ataque sin arma o un ataque con un arma cuerpo a cuerpo mientras está adyacente a ti, esa criatura sufre 1d6 de daño perforante. Aumenta el daño a 2d6 si el conjuro polimorfismo es de 8º nivel o superior, o a 3d6 si es de 10º nivel.

Cuando una criatura adyacente te hiere con daño perforante o cortante, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de tu clase o quedar anonadado 1 (o anonadada 2 en un fallo crítico) hasta el final de su próximo turno.

Estos beneficios duran hasta que ya no estés transformado en una planta.

VENENOS

Los siguientes venenos suelen aparecer en los mercados de Katapesh (y en el torrente sanguíneo de quienes se crean demasiados enemigos en la Ciudad del Comercio).

ACEITE DE FRENESÍ

OBJETO 16

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO

Precio 1.500 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar → Interactuar

Este aceite, que se extrae de las esporas de vrock y se mezcla con una combinación de ceniza de acacia y semillas de cardo, se filtra en la piel de las criaturas vivas, suscitando inicialmente una irritabilidad que impredeciblemente se manifiesta como furia berserker.

Tirada de salvación CD 37 Fortaleza; **Período de incubación** 1d6

minutos; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 4d6 de daño mental, acelerado 1, ataca a las criaturas cercanas como si estuviera confuso (1 asalto); **Etapa 2** 6d6 de daño mental, ataca a las criaturas cercanas como si estuviera confuso (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 de daño mental, fatigado, ataca a las criaturas cercanas como si estuviera confuso (1 asalto)

ALIENTO DE GORGÓN

OBJETO 13

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO

Precio 475 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar → Interactuar

El aliento de gorgón es un polvo fino que puede entrar fácilmente en el torrente sanguíneo de las criaturas vivas a través de sus pulmones antes de adherirse a las membranas mucosas y provocar que los tejidos blandos cercanos se endurezcan.

Tirada de salvación CD 32 Fortaleza; **Período de incubación**

1 asalto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** ralentizado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 4d6 de daño contundente y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** petrificado (1 asalto); **Etapa 4** petrificado permanentemente

AZOTE DE MAGO

OBJETO 12

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 325 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** L

Activar → Interactuar

Al ser mezclado e inyectado en el torrente sanguíneo, este polvo de la orquídea carmesí ataca rápidamente el cerebro y los nervios, interrumpiendo la capacidad de la víctima para construir pensamientos y conjuros coherentes.

Tirada de salvación CD 32 Fortaleza; **Duración incubación** 6 asaltos;

Etapa 1 2d6 de daño mental y anonadado 2 (1 asalto); **Etapa 2**: daño mental 3d6 y anonadado 3 (1 ronda); **Etapa 3** 4d6 de daño mental y anonadado 4 (1 asalto)

BREBAJE DE AISLAMIENTO

OBJETO 7

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 55 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Interactuar

Obtenido de remojar huesos de ciruelas tóxicas de las tierras altas en alcoholes de grano refinado, este tónico transparente apaga lentamente los sentidos de quien lo bebe.

Tirada de salvación CD 25 Fortaleza; **Período de incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 30 minutos; **Etapa 1** deslumbrado, -3 a todas las pruebas de Percepción (1 minuto); **Etapa 2** deslumbrado, ensordecido, -5 a todas las pruebas de Percepción (1 minuto); **Etapa 3** cegado, sordo, -5 a todas las pruebas de Percepción (5 minutos)

ESENCIA DE OLVIDO**OBJETO 19**

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 6.500 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta L**

Activar Interactuar

Elaborada a partir de gemas de alma en polvo de un daimonion o refinada de las aguas de los ríos de Abaddon, la esencia del olvido provoca que las víctimas envejezcan rápidamente y se descompongan.

Tirada de salvación CD 42 Fortaleza; **Duración incubación** 6 asaltos; **Etapa 1** 8d6 de daño por veneno y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 10d6 de daño por veneno, debilitado 2 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 12d6 de daño por veneno, debilitado 3, lentificado 1 (1 asalto)

FALSA MUERTE**OBJETO 5**

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 25 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta L**

Activar Interactuar

Usado típicamente para fingir la propia muerte, este veneno provoca rápidamente que el bebedor pierda la conciencia y oculta los signos vitales. Una criatura que examina al objetivo inconsciente debe tener éxito en una prueba de Medicina contra la CD de Engaño +4 del bebedor para determinar que el objetivo está vivo, y un éxito crítico le permite al examinador determinar que una toxina está causando el efecto. La toxina de la falsa muerte tiene un sabor extremadamente amargo (Percepción CD 10 para detectarlo), lo que dificulta engañar a una criatura para que consuma el veneno contra su voluntad.

Tirada de salvación CD 18 Fortaleza; **Período de incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 5 días; **Etapa 1** torpe 2 (1 asalto); **Etapa 2** inconsciente (1 hora); **Etapa 3** inconsciente (1 día)

MEDIANOCHE LLOROSA**OBJETO 16**

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 1.400 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta L**

Activar Interactuar

Los alquimistas han refinado el polen devastadoramente alergénico de la orquídea viuda para elaborar este veneno, que provoca rápidamente que los ojos de la víctima goteen mucosidad y se hinchen.

Tirada de salvación CD 36 Fortaleza; **Duración** incubación 6 asaltos; **Etapa 1** 6d6 de daño por veneno y deslumbrado (1 asalto); **Etapa 2** 7d6 de daño por veneno, deslumbrado e indisputado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 de daño por veneno y cegado (1 asalto)

SAL DE PESADILLA**OBJETO 20**

RARO ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 14.000 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta L**

Activar Interactuar

Este potente veneno consiste en cristales cuyo sabor y apariencia imitan la sal comestible, pero cuyos efectos son mortales: las víctimas experimentan períodos de pesadillas que les saturan los sentidos y eventualmente provocan la muerte por una combinación de shock y agotamiento.

Tirada de salvación CD 43 Fortaleza; **Período de incubación** 1 hora;

Duración máxima 5 días; **Etapa 1** asustado 2 una vez cada 1d4 horas, más fatigado (1 día); **Etapa 2** confuso durante 1 minuto una vez cada 1d4 horas, más asustado 3 y fatigado (1 día); **Etapa 3** asustado 3, más confuso durante 1d4 minutos, una vez cada hora, más fatigado (1 día); **Etapa 4** muerte

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura





Compañeros de Katapesh

Muchos animales están adaptados a las áridas colinas, los desiertos rocosos y las cálidas praderas de Katapesh. Los personajes que viajan por estas tierras a menudo eligen uno de los siguientes compañeros animales (*Reglas básicas* pág. 214), que prosperan en estos entornos.

CAMELLO

Tu compañero es un camello o una llama.

Tamaño mediano o grande

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces, **Daño** 1d6 perforante

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

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos olfato (impreciso, 30 pies [9 m]), visión en la penumbra

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Especial montura; tu camello ignora los efectos nocivos del frío o calor leve, severo y extremo, seleccionados cuando consigues al acompañante

Beneficio por apoyo El camello realiza un ataque a distancia para escupir un largo reguero de saliva a un enemigo a menos de 10 pies (3 m). Si acierta, el enemigo queda deslumbrado durante 1 asalto.

Maniobra avanzada Zancada de arena

ZANCADA DE ARENA ➤

MOVIMIENTO

El camello da una Zancada dos veces con un bonificador +5 pies (+1,5 m) por circunstancia a la velocidad, ignorando el terreno difícil causado por escombros, arena y terreno irregular hecho de tierra y piedra.

HIENA

Tu compañero es una hiena.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces (sutil), **Daño** 1d8 perforante

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

Puntos de Golpe 6

Habilidad Intimidación

Sentidos olfato (impreciso, 30 pies [9 m]), visión en la penumbra

Velocidad 40 pies (12 m)

Beneficio por apoyo La hiena se ríe con sorna de tus enemigos y los muerde cuando creas una brecha. Hasta el comienzo de tu próximo turno, cada vez que aciertas a una criatura al alcance de la hiena con un Golpe, la criatura queda asustada 1.

Maniobra avanzada Roer

ROER ➤

Requisitos La última acción del compañero animal fue un Golpe de mandíbula con éxito.

El objetivo del Golpe sufre 1d6 de daño persistente por sangrado y se le impone un penalizador -10 pies (-3 m) por situación su Velocidad hasta que elimina el daño por sangrado. Si la hiena es un compañero animal especializado, el daño persistente por sangrado aumenta a 2d6.

BUITRE

Tu compañero es un buitre, un cóndor u otro gran pájaro carroñero.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces (sutil), **Daño** 1d8 perforante

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

Puntos de Golpe 6

Habilidad Supervivencia

Sentidos olfato (impreciso, 30 pies [9 m]), visión en la penumbra

Velocidad 10 pies (3 m), volar 45 pies (13 m)

Especial Tu buitre obtiene un bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra enfermedades, y si saca un éxito en una salvación contra una enfermedad, el resultado es un éxito crítico.

Beneficio por apoyo El buitre sufre arcadas y vomita sobre un enemigo a menos de 10 pies (3 m). Hasta el comienzo de su próximo turno, si acierta y le infinge daño al objetivo, éste debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedar indisposto 1 (indisposto 2 en un fallo crítico). La CD de la salvación de Fortaleza es 12 (o 14, si el buitre es un compañero animal especializado) + tu nivel + el modificador por Constitución del buitre.

Maniobra avanzada Devorar a los caídos

DEVORAR A LOS CAÍDOS ➤

CURACIÓN | MANIPULAR

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Una criatura adyacente al buitre es reducida a 0 puntos de golpe.

El buitre consume un trozo del enemigo derrotado, recuperando 18 Puntos de Golpe. Si el buitre es un compañero animal especializado, aumenta los Puntos de Golpe recuperados a 30.

Arquetipo de guardia de céfiro

Eres uno de los guardias de céfiro, soldados profesionales que protegen Katapesh de amenazas militares, sabotaje económico y ladrones de élite.

DEDICACIÓN DE LA GUARDÍA DE CÉFIRO

DOTE 2

POCO COMÚN **ARQUETIPO** **DEDICACIÓN**

Prerrequisitos miembro de la guardia de céfiro; **Acceso** Eres de Katapesh.

Como guardia de céfiro, siempre estás alerta contra los delitos y las amenazas a la seguridad de la ciudad. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción contra intentos de Escamotear un objeto, Ocultar un objeto o Robar (incluso si estás Buscando objetos ocultos). Te entrenas en Saber de Katapesh y Sociedad; si ya estabas entrenado, te conviertes en un experto.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo del guardia de céfiro.

DENUNCIAR LADRÓN

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de la guardia de céfiro, entrenado en Intimidación

Cuando intentas Desmoralizar, puedes dificultar que el objetivo huya, en lugar de los efectos normales de la acción.

Éxito crítico Durante 1 asalto, al objetivo se le impone un penalizador de situación de -10 pies (3 m) a su Velocidad y un penalizador de situación de -4 al Sigilo.

Éxito Durante 1 asalto, al objetivo se le impone un penalizador de situación de -5 pies a su Velocidad y un penalizador de situación de -2 a Sigilo.

CONOCERSE LA RUTINA

DOTE 3

ARQUETIPO **HABILIDAD**

Prerrequisitos Dedicación de la guardia de céfiro

Te entrenas en tu elección de Saber legal, Saber mercantil, Saber gremial o Saber de los bajos fondos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para Reunir información y a las pruebas realizadas para investigar delitos.

DESARME IMPLACABLE

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de la guardia de céfiro, entrenado en Atletismo

Cuando tienes éxito, pero no éxito crítico, en una prueba para Desarmar a una criatura, tu bonificador por circunstancia a futuras pruebas para Desarmar a esa criatura es +4 en lugar de +2. Otras criaturas obtienen solo el bonificador normal.

Cuando tienes un éxito crítico en una prueba de Desarmar, puedes Desmoralizar inmediatamente a tu objetivo como reacción.

EVALUAR SIN INMUTARSE

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de la guardia de céfiro, experto en Percepción

Has sido testigo de cientos de estilos de lucha y te adaptas rápidamente para defenderte de maniobras complicadas. Escoge una criatura a menos de 30 pies (9 m) de quien seas consciente, e intenta una prueba de Percepción contra la CD de Voluntad de ese objetivo. Si tienes éxito, evalúas su estilo de lucha, obteniendo una bonificación +1 por circunstancia a la CA y tiradas de salvación contra los ataques de esa criatura (o un bonificador +2 por circunstancia para un éxito crítico). Estos beneficios duran hasta el final de tu próximo turno.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la Ciudad del Comercio

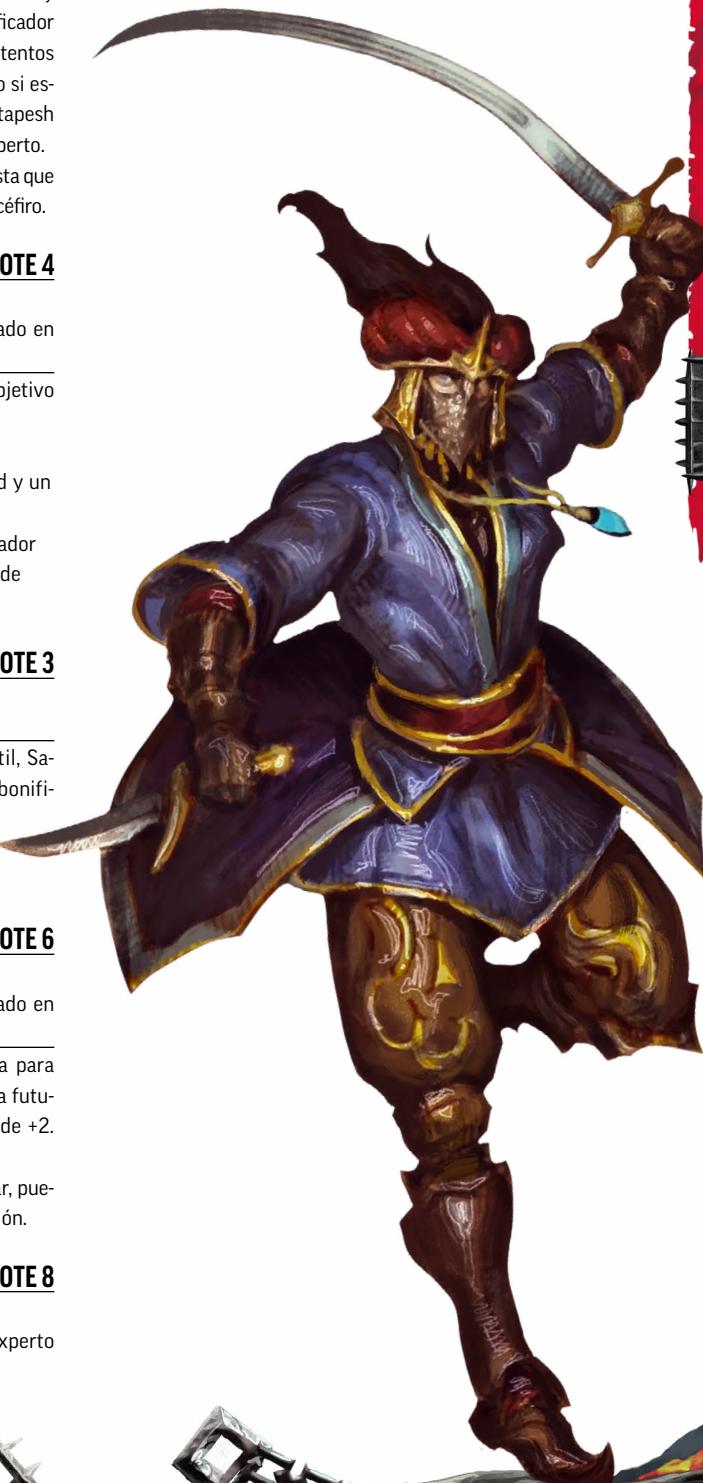
Capítulo 2:
La triple muerte

Capítulo 3:
La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilego

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura





ALUUMS REBELDES

Aunque los miembros de la guardia de céfiro no se detienen ante nada a la hora de retener y destruir aluums rebeldes, varios de estos aluums de espíritu vinculado renegados siguen en libertad.

El daimonion de Villaperro: después de los Disturbios de la Seda en el 4303 RA,

los Amos del Pacto enviaron a este aluum para eliminar a los instigadores rezagados. Tuvo éxito, pero no antes de desarrollar conciencia propia y cometer

una serie de asesinatos en tres días. Aunque las autoridades afirman que fue destruido, nunca se encontró el cuerpo del llamado daimonion de Villaperro, lo que ha dado lugar a rumores de que aún acecha a las afueras de Katapesh.

La reina Halkuar: asignado para proteger a un emisario gnoll de la manada de Piel manchada, este aluum no pudo proteger su objetivo de los asesinos.

Vinculó instintivamente el alma del gnoll, creó y asumió la personalidad inventada de la "Reina Halkuar" y huyó hacia el interior. Se dice que la reina todavía deambula por los yermos en busca de más "compañeros de manada".

Aluum

Los aluums son poderosos constructos de metal y piedra creados originalmente por los Amos del Pacto para mantener el orden en Katapesh. La construcción de cada aluum incluye la creación de un *amuleto de aluum*, un colgante de latón con un cristal azul diseñado para controlar a ese constructo en particular. Al amuleto construido al mismo tiempo que un aluum se le conoce como su amuleto vinculado.

ALUUM SICARIO

El aluum más común es impulsado por el alma vinculada de un leal funcionario de la ciudad, pero su creación se encuentra entre los secretos mejor guardados de los Amos del Pacto. Hay docenas de aluums inactivos repartidos por todo Katapesh y solo alguien que tenga un *amuleto de aluum* puede activar y dar órdenes a uno de estos soldados de 14 pies (4,2 m) de altura. Los Amos del Pacto confían en muy pocos, que no sean la guardia de céfiro, para portar estos amuletos y robar alguno es uno de los delitos más graves en la ciudad.

ALUUM SICARIO

POCO COMÚN N GRANDE CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +17; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +23

Fue +7, Des +2, Con +5, Int -5, Sab +1, Car -5

CA 30; Fort +21, Ref +18, Vol +15

PG 145; **Inmortalidad** ataques no letales, condenado, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indisposto, mágico (ver más abajo), mental, paralizado, sangrando, veneno; **Resistencias** físico 10 (excepto adamantino)

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ puño +23 (mágico), Daño 2d10+13 contundente más fuerza paralizante

Antimagia de aluum Los aluum sicario son inmunes a conjuros y habilidades mágicas, con dos excepciones. Un conjuro negativo o habilidad mágica le otorgan a un aluum sicario el estado de acelerado hasta el final de su próximo turno en lugar de sus efectos normales. Un conjuro o aptitud positiva hace que un aluum sicario quede lentificado 1 hasta el final de su siguiente turno en lugar de sus efectos normales.

Chillido del alma ➔ (arcano, auditivo, evocación, mental, sónico) El aluum sicario emite un gemido agudo en un cono de 15 pies (4,5 m) que infinge 9d6 de daño sónico (salvación básica de Fortaleza CD 27). Una criatura que falla su salvación queda aturdida 1 o aturdida 3 en un fallo crítico. El aluum no puede usar Chillido del alma de nuevo durante 1d4 asaltos.

Fuerza paralizante (arcano, incapacidad, nigromancia) Una criatura dañada por el Golpe de puño del aluum sicario debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 27 o quedar paralizada durante 1 asalto. En un fallo crítico, la criatura queda paralizada durante 1d4 minutos y queda tumbada.

CRÍATURA 10

AMULETO DE ALUUM

OBJETO 10

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimento** —

Este vistoso colgante de latón está adornado con una piedra preciosa de un azul vibrante. Un amuleto de aluum concede control sobre un aluum en particular y una influencia menor sobre otros constructos similares. Siempre que portes el amuleto de aluum vinculado a un aluum, éste aluum obedece tus órdenes verbales, incluidas órdenes algo matizadas como "somete a ese objetivo" o "golpea a cualquiera que lleve una túnica azul".

Activar ➔ comando; **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El amuleto te da control sobre un aluum al que puedas ver a 60 pies (18 m), con un nivel igual o inferior al del amuleto. Esto tiene el efecto de dominar y permite una salvación de Voluntad CD 28. Si el aluum está actualmente bajo el control de alguien que lleva

su amuleto vinculado, obtiene un resultado un grado más alto de lo que obtuvo en su tirada de salvación. Puedes controlar a un solo alum a la vez usando esta activación, y controlar a un nuevo alum pone fin al efecto de uno que tuvieras afectado previamente.

ALUUM DE ESPÍRITU VINCULADO

Mientras que la mayoría de los alum son animados por las almas de voluntarios leales a Katapesh, los Amos del Pacto crearon un puñado de alumms más capaces (y letales) impulsados por las almas de una docena o más de delincuentes peligrosos. Estos alumms de espíritu vinculado rara vez se usan como pacificadores, sino que sirven como asesinos, guardaespaldas de élite o antidisturbios en tiempos de la ley marcial.

Un alum de espíritu vinculado tiene un foco cristalino azul opaco que contiene las almas que lo constituyen, rodeado de una gran cantidad de gemas más pequeñas utilizadas para atrapar almas que los Amos del Pacto quieren que no lleguen al Gran Más Allá. Los alumms de espíritu vinculado rara vez usan esta habilidad para vincular almas, salvo cuando sus amos se lo ordenan. Sin embargo, las almas asesinas o resentidas en el interior del alum a veces ejercen control y consumen deliberadamente un alma saliente, ya sea por malicia o para incorporarla al núcleo del constructo. Si no se liberan a tiempo las almas atrapadas, un alum de espíritu vinculado puede desarrollar suficiente voluntad para desafiar las órdenes de sus amos e incluso alcanzar la plena conciencia. Estos alum normalmente pierden el rasgo descerebrado, son malignos, tienen un modificador de Inteligencia de -2 o superior y obtienen varias habilidades con bonificadores que van de +25 a +32.

ALUUM DE ESPIRITU VINCULADO

CRÍATURA 16

RARO	N	GRANDE	CONSTRUTO	DESCEREBRADO	ALMA VINCULADA
------	---	--------	-----------	--------------	----------------

Percepción +28; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +33

Fue +9, Des+3, Con +6, Int -5, Sab +4, Car -2

CA 39; Fort +30, Ref +25, Vol +28

PG 255; **Inmunidades** como alum sicario; **Resistencia** físico 15 (excepto adamantina)

Ataque de oportunidad ↗

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

Cuerpo a cuerpo ➔ puño +33 (mágico), **Daño** 3d10+17 contundente más fuerza paralizante

Antimagia de alum Como alum sicario (página 82).

Chillido del alma ➔ (arcano, auditivo, evocación, mental, sónico) Como alum sicario (página 82), pero 16d6 de daño.

Conjuros arcanos innatos CD 38; 9.º *ligadura del alma* (x3); 5.º *localizar*

Fuerza paralizante (arcano, incapacitación, nigromancia) Como alum, pero CD 35.

Rayo de obliteración ➔ (arcano, evocación, fuerza), **Requisitos** El alum de espíritu vinculado ha vinculado un alma usando su conjuro innato *ligadura del alma*; **Efecto** El alum de espíritu vinculado transforma la esencia del alma capturada en pura energía mágica, canalizando el espíritu en un rayo que infinge 20d6 de daño de fuerza en una línea de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 38). Los fragmentos que quedan del alma capturada son liberados en el Gran Más Allá. El alum de espíritu vinculado no puede volver a usar Rayo de obliteración durante 1d4 asaltos.

Vinculador de almas Cuando un alum de espíritu vinculado usa su conjuro innato *ligadura del alma*, vincula el alma a su cristal central en lugar del componente material habitual. El cristal puede contener hasta 60 almas. En un encuentro, el cristal de un alum de espíritu vinculado típicamente contiene 1d6 almas.



LEALES FUNCIONARIOS DE LA CIUDAD

Los guardias de céfiro retirados son los donantes de almas más comunes para el foco cristalino de un alum y, generalmente, lo aceptan a principios de su carrera a cambio de un salario más alto.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilegio

Las aiudara perdidas





LOS ORÍGENES DE LOS CALIKANGS

Cuenta la leyenda que un antiguo dios no pudo proteger un tesoro importante; avergonzado, se cortó los dedos de la mano y los arrojó sobre el mundo. Los calikangs surgieron de estos restos cortados y desde entonces, como penitencia, han tratado de proteger propiedades mundanas de robos o invasiones.



Calikang

Los calikangs son gigantescos guardianes de ancestrales tumbas y tesoros, de piel azul y seis brazos. Sus fisiologías únicas les permiten absorber y manipular la magia eléctrica, así como otras energías. Un calikang puede vivir durante doscientos años, aunque puede prolongar su vida aún más mediante la animación suspendida.

CALIKANG

POCO COMÚN LN GRANDE HUMANOIDE

Percepción +20; visión en la oscuridad, visión verdadera

Idiomas común, jotun

Habilidades Atletismo +25, Intimidación +24

Fue +7, Des +4, Con +5, Int -2, Sab +2, Car +4

Objetos espada larga de golpe +1 (2)

Animación suspendida (concentrado) Al pasar 5 minutos concentrándose, el calikang puede entrar en un estado de animación suspendida, quedando inmóvil pero consciente de su entorno. Mientras se encuentra en este estado, obtiene un bonificador +4 por estatus a todas las salvaciones de Fortaleza, no envejece y es inmune a enfermedades, inanición, sed, toxinas inhaladas y veneno. El calikang puede salir de la animación suspendida como una acción libre. Si sale de este estado para atacar, el calikang obtiene un bonificador +4 por circunstancia a su tirada de iniciativa.

CA 35; Fort +23, Ref +22, Vol +20; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 235; Inmunidades electricidad

Conversión de energía (abjuración, arcano) Siempre que el calikang es golpeado por un conjuro de electricidad o tira una salvación con éxito contra un conjuro que causa daño de energía, absorbe la energía. Esto le cura una cantidad de PG equivalente al cuádruple del nivel del conjuro, y recarga su Arma de aliento. Un calikang no puede absorber sus propios conjuros de esta forma.

Posición defensiva Un calikang obtiene un bonificador por circunstancia a su CA equivalente al número de sus manos que no empuñan armas, hasta un máximo de +4 (este bonificador ya está incluido en las estadísticas de este calikang).

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ espada larga +28 (alcance 10 pies [3 m], mágica, versátil P), Daño 2d8+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ puño +25 (ágil, alcance 10 pies [3 m], no letal), Daño 3d8+13 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 28; **6.º cadena de relámpagos; 1.º arma mágica** (a voluntad); Constante visión verdadera

Arma de aliento ➔ (ácido, arcano, electricidad, evocación, frío, fuego, sónico), **Frecuencia** una vez al día;

Efecto El calikang exhala una ráfaga de energía que infinge 13d6 de daño por energía a todas las criaturas en una línea de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 28). El calikang puede elegir el tipo de daño cada vez: ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. Aumenta el tamaño del dado a d8 si el calikang elige electricidad.

Ráfaga séxtuple ➔ El calikang realiza hasta seis Golpes de puño. Cada golpe puede ser contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan para su penalizador de ataque múltiple, que no aumenta hasta que se completan todos los ataques.

CRÍATURA 12

Daimonion, Crucidaimonion (Daimonion de la tortura)

De todas las formas de morir, los crucidaimonions representan quizás una de las menos deseables: la muerte por tortura. El cuerpo torneado del infernal, que parece estar esculpido en hierro o mithril, oculta una siniestra ira y pasión por infligir dolor. Los crucidaimonions disfrutan particularmente infligiendo dolor con sus dagas curvas y aserradas, que están unidas a sus cuerpos a través de una cadena que les perfora cada muñeca.

La existencia de un crucidaimonion está dedicada a someter a su presa a una eternidad de dolor y terror. A diferencia de otros daimonions, muchos de los cuales están ansiosos por alimentarse de almas mortales en cuanto pueden, el crucidaimonion disfruta mucho más prolongando la agonía de sus víctimas. A menudo, un crucidaimonion infligirá tal tormento y dolor a su presa que, para cuando llegue su fin, la víctima llorará agradecida por la misericordia del olvido. Un encuentro con un crucidaimonion que no acaba en su muerte está lejos de terminar: tienen una paciencia inigualable contra quienes se atreven a oponerse a ellos.

CRUCIDAIMONION

NM MEDIANO DAIMONION INFERNAL

Percepción +26; detectar alineamiento (solo bueno), visión en la oscuridad, sentir vida 30 pies (9 m)

Idiomas abisal, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +30, Arcanos +26, Artesanía +30, Engaño +26, Intimidación +28, Latrocincio +30, Sigilo +30

Fue +4, **Des** +7, **Con** +7, **Int** +3, **Sab** +7, **Car** +5

CA 38; **Fort** +26, **Ref** +30, **Vol** +26; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 225; **Inmunidades** efectos de muerte;

Debilidades bueno 10; **Resistencias** físico 10 (excepto adamantina)

Evasor de trampas Es casi imposible engañar a los crucidaimonions con trampas. Siempre que uno de ellos lleva a cabo una tirada de salvación contra un peligro de trampa, obtiene un grado de éxito por encima del que tiró.

Velocidad 50 pies (15 m); caminar por el aire

Cuerpo a cuerpo ♦ daga encadenada +30 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágica, sutil, versátil C), **Daño** 4d4+14 perforante más 2d6 persistente por sangrado

Conjuros innatos divinos CD 32, ataque 28; **7º glifo custodio** (x3), paralizar; **4º doblar a muerto, dolor fantasmal** (a voluntad), invisibilidad (a voluntad), miedo; **Constante (2º)** detectar alineamiento (solo bueno)

Fabricación de trampas daimónicas (divino) Cuando el crucidaimonion lanza su conjuro innato glifo custodio, puede almacenar cualquier conjuro arcano o divino de un nivel apropiado en el interior del glifo, incluso si no puede lanzar el conjuro.

Manifestar daga ♦ El crucidaimonion convoca una nueva daga encadenada para reemplazar una destruida. Las dagas de un crucidaimonion no se pueden desarmar y se vuelven no mágicas si se separan del daimonion o cuando éste muere.

Ráfaga de dagas ♦ El crucidaimonion realiza dos Golpes de daga encadenados contra un solo objetivo. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataque múltiple del crucidaimonion y su penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de ambos ataques.

CRÍATURA 15



FABRICANTES DE TRAMPAS DAIMÓNICAS

Los crucidaimonions destacan en la fabricación de trampas, y forran sus guaridas o las guaridas de sus maestros con laberintos de trampas intrincadas y mortales y **glifos custodios** encantados con los que atraen a sus víctimas. Quizás aún más inquietante que la naturaleza metódica del crucidaimonion en la fabricación de trampas, es su interés casi médico en la mutilación y la incapacitación de los enemigos capturados.

CONTRA LA TRIADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilego

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura





TRATANTES DE SECRETOS

Los nálfeshnis codician el conocimiento tanto como los bienes, especialmente si dicha información puede ayudar a satisfacer las necesidades y los deseos del Abismo. Cada nálfeshni tiene áreas de interés en las que tiene gran erudición, pero antes de revelar un secreto, generalmente exige a cambio un secreto de al menos igual valor.

Demonio, nálfeshni (Demonio jabalí)

Los nálfeshnis son demonios enormes, corpulentos y con cabeza de jabalí que acumulan tesoros y conocimientos por igual, y se forman a partir de las almas de mortales avariciosos.

NÁLFESHNI

CM ENORME DEMONIO INFERNAL

Percepción +25; visión en la oscuridad, visión verdadera

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos 25, Atletismo 28, Diplomacia 24, Engaño 26, Intimidación 28, Religión 25, Saber Abisal 25

Fue +8, **Des** +2, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +4

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +22, **Vol** +23; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 360; **Debilidades** bueno 15; hierro frío 15

Agarrón codicioso ➔ **Desencadenante** Una criatura falla críticamente un Golpe contra el nálfeshni; **Efecto** El nálfeshni intenta desarmar el arma utilizada en el ataque disparador con un penalizador -2 por circunstancia -2. En caso de éxito, el nálfeshni roba el arma.

Aversión a la pérdida La codicia de un nálfeshni es tal que la pérdida de sus posesiones le causa daño. Si se le roba

un objeto a un nálfeshni, el demonio sufre 3d6 de daño mental.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +28 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d12+14 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +28 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d8+14 cortante

Conjuros innatos divinos CD 34; **6º** *dispar magia* (a voluntad), *ira divina* (a voluntad); **5º** *objeto ilusorio* (a voluntad), *puerta dimensional*; **4º** *círculo de protección*, *puerta dimensional* (a voluntad); **Consante** (**6º**) visión verdadera

Rituales Divinos CD 34; *pacto abisal*

Luz de avaricia ➔ (divino, encantamiento, luz, mental); **Fre-**

cuencia una vez por hora; **Efecto** El nálfeshni lanza rayos de luz profana hacia cuatro objetos a 60 pies (18 m). Si alguien sostiene o lleva puesto un objeto seleccionado, puede evitar que se vea afectado con una salvación de Reflejos básica CD 34. Durante 1 minuto, todos los objetos afectados brillan en colores nauseabundos. Cualquier no demonio queda indispuesto 2 y lentificado 1 mientras sostenga, lleve puesto o toque un objeto brillante. Para recuperarse de esta indisposición se requiere una salvación de Voluntad CD 29 en lugar de una salvación de Fortaleza. Poner fin a la indisposición de esta manera finaliza la condición de lentificado y hace que la criatura sea temporalmente inmune a la Luz de avaricia durante 24 horas. Si la criatura se quita o deja caer el objeto, ambos estados finalizan inmediatamente, pero la criatura no se vuelve inmune.

Reclamar riquezas ➔ (conjuración, divino, extradimensional) El nálfeshni roba todos los objetos desatendidos y los mete en un espacio extradimensional irradiando su Luz de la Avaricia. El demonio puede interactuar para regurgitar cualquier cantidad de estos objetos en su mano o en el suelo. Si el demonio muere, se ve afectado por un efecto de teletransporte o consume un espacio extradimensional (como una *bolsa de contención*), vomita todos los objetos.

CRÍATURA 14

Diablo, cornugón (diablo astado)

El cornugón, o diablo astado, es un enorme infernal rojo con una corona de cuernos letales y el cuerpo plagado de espinas. Los cornugones son los comandantes de los ejércitos del Infierno.

CORNUGÓN

CRÍATURA 16

LM **GRANDE** **DEMONIO** **INFERNAL**

Percepción +28; visión en la oscuridad mayor

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +28, Atletismo +32, Intimidación +30, Religión +28, Saber de la guerra +30, Sigilo +26

Fue +8, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +6, **Car** +6

Objetos cadena armada +2 de golpe profana mayor

CA 38; **Fort** +31, **Ref** +26, **Vol** +26; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 300; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 15; **Resistencias** físico 15 (excepto plata), veneno 15

Aura del comandante (aura, divino, encantamiento) 100 pies (30 m).

Las criaturas malignas aliadas de nivel inferior dentro del aura obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque, tiradas de daño, CA, salvaciones y pruebas de habilidad.

Círculo de protección (abjuración, aura, divino, maligno) 10 pies (3 m). Un círculo de protección constante contra el bien envuelve al diablo astado. Éste puede desactivar o activar este aura como una sola acción, que tiene el rasgo concentrado.

Presencia temible (aura, divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) 10 pies (3 m), CD 34

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ **cadena armada profana** +34 (alcance 10 pies [3 m], derribo, desarmar, mágico, maligno, sutil), **Daño** 3d8+14 cortante más 1d6 por maligno y cadena aturdidora

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +32 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+14 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +32 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 2d10+14 cortante más herida infernal

Conjuros innatos divinos CD 36; **7º bola de fuego** (x2), **dispar magia**, **relámpago** (x2); **5º puerta dimensional**; **4º puerta dimensional** (a voluntad)

Rituales Divinos CD 36; **pacto infernal**

Cadena aturdidora Si el cornugón asesta un impacto crítico con su Golpe de cadena armada, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 34 o quedar aturdido durante 1 asalto (1d4 asaltos en un fallo crítico).

Cadena de Malebolgia ♦ **Requisitos** El cornugón ha acertado a una criatura con su cadena armada durante su acción más reciente en este turno; **Efecto** El diablo tira de la criatura, la acerca 5 pies (1,5 m) y la agarra con la cadena armada (los intentos de Huir utilizan la CD de Atletismo del cornugón). La criatura se libera automáticamente si el diablo realiza otro ataque de cadena armada o se aleja.

Herida infernal (divino, nigromancia) El Golpe de cola de un cornugón infinge 4d6 de daño persistente por sangrado. La CD de la prueba plana para detener el sangrado comienza en 20, y se reduce a solo 15 si alguien ayuda con éxito en la recuperación. La CD para Administrar primeros auxilios a una criatura con una herida infernal aumenta en 10. Un lanzador de conjuros u objeto que aplique magia curativa sobre una criatura con herida infernal debe tener éxito en una prueba de contrarrestar CD 34 o la magia no puede curar a la criatura.



LOS MALEBRANCHE

Cada cinco mil, el más poderoso de los cornugones es elegido para ascender al puesto de malebranch, una forma de divinidad menor justo por debajo de los archidiablos. Actualmente se sabe que existen doce miembros de los malebranch, y aunque cada uno exhibe formas únicas de depravación y maldad, todos comparten el mismo objetivo de conquistar el Plano Material.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La tri...





LA MARCA DE EL QUE SANGRA FUEGO

Terribles rumores hablan de otros monstruos surgidos del cadáver de El Que Sangra Fuego en los siglos transcurridos desde que la Legión de las Varitas acabó con la bestia. Los informes de enormes nubes de arena negra ponzoñosa, zombis gnoll con la sangre gris y patas de araña, y de aullidos guturales y de otro mundo durante las lunas de cosecha han alimentado, desde hace mucho tiempo, los rumores locales de que acechan más temores en los valles de los picos de Latón que un solo engendro del dios caído.

Engendro de Xotani

Los engendros de Xotani son versiones monstruosas de larvas de escarabajo que han sido corrompidas y mutado al alimentarse de los restos de Xotani, El Que Sangra Fuego, una semilla de Rovagug que fue abatido y enterrado bajo la Montaña Pálida en Katapesh. Estas criaturas se parecen vagamente a los diminutos insectos que alguna vez fueron, con una cabeza esclerotizada y placas corporales de quitina, seis patas y numerosas púas en el dorso que le recubren las articulaciones y los bordes de cada segmento. Sin embargo, al alimentarse de los impíos restos de Xotani, el engendro ha manifestado muchos de los rasgos del infame El Que Sangra Fuego, sobre todo una temperatura interna abrasadora y poderosos ataques de fuego, por no mencionar su monstruoso tamaño.

El cuerpo de un engendro de Xotani irradia su calor interno por todas partes, incluso desde su boca. Cualquier contacto con un engendro de Xotani provoca quemaduras y el riesgo de inmolarse. Afortunadamente, los engendros de Xotani también heredaron las debilidades al frío y a la luz solar de Xotani. Rara vez se encuentran en la superficie durante el día y optan por salir de sus guardadas subterráneas solo por la noche.

ENGENDRO DE XOTANI

CRIATURA 17

RARO CM GRANDE ANIMAL FUEGO

Percepción +29; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +34, Sigilo +31, Supervivencia +29

Fue +9, Des +6, Con +8, Int -5, Sab +4, Car +5

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 60 pies [18 m], CD 36

CA 40; Fort +31, Ref +29, Vol +23

PG 340; Inmunidades caótico, fuego, maligno; **Debilidades** frío 20

Ceguera ante la luz

Explosión (fuego) Cuando un engendro de Xotani muere, explota e infinge 15d8 de daño por fuego a las criaturas en una emanación de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 39).

Horno interno ↗ (fuego) **Desencadenante** Una criatura adyacente al engendro de Xotani lo toca o le acierta con un ataque físico; **Efecto** La criatura desencadenante sufre 5d8 de daño persistente por fuego (salvación de Reflejos CD 37 lo niega).

Velocidad 40 pies (12 m), excavar 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +30 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 4d8+9 perforante más 2d8 persistente por fuego y Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +30 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 4d6+9 cortante más 2d8 persistente por fuego

Arma de aliento ♦♦ (arcano, evocación, fuego) El engendro de Xotani rocía un cono de magma de 60 pies (18 m) que infinge 10d10 de daño por fuego y 2d6 de daño persistente por fuego a todas las criaturas en el área (salvación de Reflejos básica CD 39). No puede usar su Arma de Aliento de nuevo durante 1d4 asaltos.

Ola de calor Cuando el engendro de Xotani asesta un impacto crítico aumenta la temperatura de su cuerpo, lo que aumenta el daño de su Horno interno a 10d8 hasta el comienzo de su próximo turno.



DIOSSES MUERTOS

Los icores inmortales pueden surgir de prácticamente cualquier dios maligno fallecido. A veces, los cultos cuyos dioses han caído se dedican a buscar la sangre de su antiguo maestro.

CONTRA LA
TRÍADA
ESCARLATA

Capítulo 1:
Buscando la
Ciudad del
Comercio

Capítulo 2:
La triple

ICOR INMORTAL

RARO NM MEDIANO CIENO

Percepción +20; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin visión

Idiomas abisal, aklo, infernal, infracómum; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +30, Saber de la Historia antigua +30, Religión +29

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

CA 26; Fort +30, Ref +20, Vol +29

PG 350, regeneración 15 (desactivada por bueno); **Inmunidades** ácido, golpes críticos, inconsciente, mental, precisión, visual; **Resistencias** físico 15

Inmortalidad El icor inmortal no envejece y no necesita comer ni respirar. Solo puede morir como resultado de la violencia.

Velocidad 20 pies (6 m), volar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pseudópodo +27, **Daño** 3d8+12 contundente más erosión mental

Conjuros innatos divinos CD 37, ataque +31; **7º debilidad mental, hechizar (x3), posesión, sugestión; 6º carga telecinética (a voluntad), crisis de fe; 3º leer la mente (a voluntad); 2º maniobra telecinética (a voluntad); 1º hechizar (a voluntad), orden imperiosa (a voluntad); **Trucos (7º)** proyectil telecinético**

Conjuros de dominio de clérigo CD 37, ataque +31; **8º** (3 Puntos de Foco) **aura destructiva** (Reglas básicas pág. 389), grito de destrucción (Reglas básicas pág. 393)

Corromper aliado (divino, encantamiento, mental) Una criatura que falla la salvación contra el conjuro *hechizar* de un icor inmortal se queda anonadada 1. El valor anonadado se reduce en 1 cada 24 horas. La primera vez cada día que una criatura anonadada por el conjuro del icor falla una salvación contra otro lanzamiento del conjuro *hechizar* del icor, el valor de la condición aumenta en 1d4. Si la condición anonadado es igual a la puntuación de Sabiduría de la criatura, el icor la controla de forma permanente; si muere, se levanta al siguiente asalto como un zombi (a elección del DJ) bajo el control del icor. Si el icor muere, estos zombis son destruidos.

Conjuros muertos Un icor inmortal puede lanzar unconjuro de dominio inicial y avanzado de un dominio que perteneciera al dios muerto del cual se originó el icor (los conjuros de dominio presentados aquí son del dominio de destrucción).

Erosión mental Una criatura golpeada por el pseudópodo del icor queda anonadado 2 durante 1 día a menos que tenga éxito en una salvación de Voluntad CD 35.

Volver a Sangrar ♦♦♦ (divino, curación, nigromancia) El icor inmortal extrae la sangre de los poros de las criaturas vivas a su alrededor. Cualquier criatura viva a menos de 30 pies (9 m) que tenga sangre sufre 4d6 de daño (salvación básica de Fortaleza CD 33). El icor inmortal recupera PG igual al daño total infligido. Una criatura que falla su salvación también queda drenada 1 (o drenada 2 en un fallo crítico).

CRÍATURA 15



ALIADOS ALIENÍGENAS

Si bien los misterios sortilegos a menudo parecen criaturas solitarias, los más afortunados rara vez deambulan por los planos y planetas en solitario. Los misterios sortilegos de alto rango o ricos emplean una gran variedad de guardaespaldas para acompañarlos y su entorno generalmente está compuesto de una variedad de extraños seres que conocen durante sus viajes.

Misterio sortilego

Los misterios sortilegos son criaturas humanoides de cuatro brazos y sin cabello, con la piel gris azulada y unos brillantes ojos amarillos. Suelen medir 6,5 pies (1,6 m) de altura y pesan 300 libras (136 kg). Sus manos tienen tres dígitos espaciados y de tamaño uniforme en forma de trípode. Ocultan la mayor parte de su rostro, dejando solo sus ojos al descubierto. Su hermetismo es una bendición para uno de sus principales intereses, el mercantilismo, y muchos se deleitan abiertamente en el desconcierto inspirado por sus misteriosos disfraces y costumbres. Tienen un buen ojo para las nuevas oportunidades y mercados, y un misterio sortilego casi siempre sabe cuándo alguien intenta engañarlo.

Cuando no intentan mezclarse con la comunidad local, los misterios sortilegos prefieren la ropa extravagante y holgada en rojos o amarillos brillantes y un característico sombrero cónico. Tienden a preferir las regiones más secas y cálidas de las áreas que visitan (tal vez sea un indicador de su misterioso mundo natal).

Para obtener más información sobre los misterios sortilegos, consulta la página 65.

MISTERIO SORTILEGO

CRÍATURA 6

POCO COMÚN LN MEDIANO HUMANOIDE

Percepción +12; detectar magia, visión en la oscuridad

Idiomas común, dráconico, uno o más idiomas planarios; *lenguas*

Habilidades Arcanos +16, Diplomacia +15, Engaño +15, Intimidación +15, Saber del desierto +14, una o más habilidades de Saber relacionadas con un Plano específico

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

Objetos ronca +1

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +13, **Vol** +15

PG 110; **Resistencias** fuerza 5

Absorber magia de fuerza ↗ (arcano, evocación, fuerza) **Frecuencia** una vez por asalto;

Efecto El misterio sortilego usa una mano libre para “atrapar” un solo proyectil mágico disparado contra él, siempre que sea consciente del proyectil mágico. Esto absorbe el proyectil y hace que esa mano brille mientras retiene esta energía. Una mano que contiene energía no puede usarse para ningún otro propósito, excepto para usar rayo de fuerza. La energía dura 6 asaltos o hasta que se libera.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ ronca +16 (alcance 10 pies

[3 m], desarmar, mágico), **Daño** 1d10+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ puño +15 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+6 contundente más Agarrón

Conjuros arcana innatos CD 23, ataque +15; **5.º puerta dimensional**; **4.º** esfera elástica, resistir energía (x2), sugestión;

3.º disipar magia; **2.º** imagen múltiple; **1.º** disco flotante (a voluntad), sirviente invisible (a voluntad); **Trucos** (3.º) detectar magia;

Constante (5.º) *lenguas*

Rayo de fuerza ↗ a ↗ (arcano, evocación, fuerza) El misterio sortilego dispara un proyectil mágico por acción gastada (que infligen 1d4+1 de daño cada uno). Puede gastar tantas acciones en esta habilidad como manos tenga libres. Si usa una mano que tiene magia de fuerza absorbida, esa mano lanza dos proyectiles en lugar de uno, gastando la energía contenida.



Solífugo

Los solífugos gigantes son sabandijas monstruosas con seis patas y dos grandes apéndices alimentarios que se confunden fácilmente con un par adicional de patas. A menudo se les llama arañas camellos, arañas del sol o escorpiones de viento, a pesar de que no son ni arañas ni escorpiones.

SOLÍFUGO GIGANTE

Los solífugos gigantes más pequeños siguen siendo suficientemente grandes como para atormentar a los comerciantes del desierto y sus monturas.

SOLÍFUGO GIGANTE

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +6, Sigilo +6 (+10 en desiertos)

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

CA 16; Fort +6, Ref +8, Vol +4

PG 20

Velocidad 35 pies (10 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +8, **Daño** 1d10+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +8 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d8+1 cortante

Abalanzarse ♦ El solífugo gigante da una Zancada y realiza un Golpe al final de ese movimiento. Si el solífugo gigante comenzó esta acción oculta, permanecerá oculto hasta después del Golpe de esta habilidad.

Rasgadura ♦ garra

SOLÍFUGO AGITADOR DE DUNAS

Los solífugos más grandes, los agitadores de dunas, literalmente hacen temblar el terreno que los rodea.

SOLÍFUGO AGITADOR DE DUNAS

N GARGANTUESCO ANIMAL

Percepción +30; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +33, Atletismo +35, Sigilo +33 (+37 en desiertos)

Fue +9, Des +7, Con +7, Int -5, Sab +4, Car -4

CA 42; Fort +31, Ref +33, Vol +28

PG 340

Velocidad 50 pies (15 m), excavar 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +35 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 4d10+17 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +35 (ágil, alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 3d10+17 cortante

Agitador de la tierra La primera vez por turno que el solífugo agitador de dunas se sitúa adyacente a una criatura Grande o más pequeña, esa criatura debe tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 39 o quedar tumbado.

Abalanzarse ♦ Como solífugo gigante (ver arriba).

Rasgadura ♦ garra

Rociada de veneno ♦ (veneno) El solífugo agitador de dunas lanza púas tóxicas a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m). Cada criatura dentro del cono sufre 10d6 de daño por veneno (salvación básica de Fortaleza CD 39). Si una criatura falla queda cegada durante 1d6 asaltos (o permanentemente en un fallo crítico). El solífugo agitador de dunas no puede volver a usar Rociada de veneno durante 1d4 asaltos.

CRÍATURA 1

MADRIGUERAS DE SOLÍFUGOS

La mayoría de las especies de solífugo ponen sus huevos en madrigueras. La hembra no come mientras protege sus huevos y, por lo tanto, lucha aún más agresivamente contra cualquier criatura que considere una amenaza potencial para su prole. Los cadáveres de aventureros obstinados a menudo salpican tales madrigueras, aunque los riesgos de explorar estos nidos cargados de tesoros frecuentemente disuaden a los cazafortunas de probar suerte en dichas escondites.

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

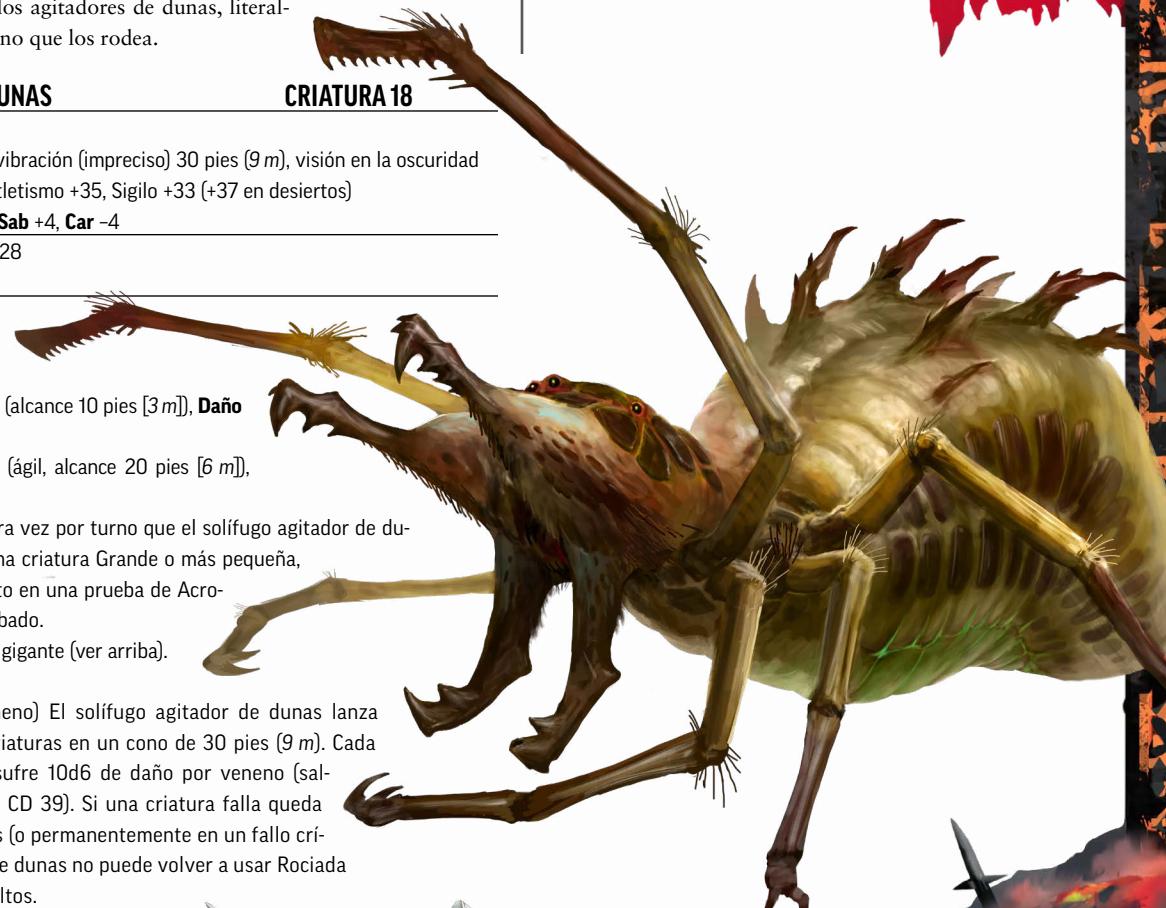
Capítulo 2: La triple muerte

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide Roja

Ecología del misterio sortilego

Las ayudara perdidas

Caja de herramientas de la aventura



URI ZANDÍVAR

Como líder de la Tríada Escarlata, Uri Zandívar ha aprovechado su educación y su entrenamiento extraordinario para dominar a quienes ve como inferiores en busca de riqueza, influencia y el control de Hermea.

Como hijo de tercera generación de Hermea, Uri recibió una educación ejemplar financiada por los holgados bolsillos del dragón Mengkare. Uri era excepcional, incluso entre los otros estudiantes hermeanos, sobresalía en hazañas físicas, oratoria, misticismo y negocios. Deseando ver el mundo más allá de Promesa, logró un trabajo honrado como uno de los reclutadores de Hermea.

Sin embargo, cuanto más veía del mundo, menos convencido estaba de que el resto de la humanidad mereciera un lugar junto a Mengkare. Hastiado, regresó a Promesa en busca de consejo del dragón. El soberano de oro estaba encantado con lo que interpretó como la creciente sabiduría de Uri y le otorgó un lugar en el Consejo de la Iluminación para ayudar a gobernar la isla. A medida que aumentaba su influencia, Uri ganó cada vez más responsabilidades, confianza y conocimientos sobre la visión de Mengkare para Hermea. Pero después de presenciar los males del mundo, percibía cada vez más burla y amenaza en las palabras y la misión de Mengkare. Junto a su hermana Emaliza (también miembro del Consejo de la Iluminación), Uri especuló sobre los nefastos planes de su patrón y acordó hacer todo lo posible para proteger Hermea.

Mientras Emaliza se quedaba en la isla para investigar los planes de Mengkare, Uri dejó su puesto en el Consejo de la Iluminación para unirse a la Tríada Escarlata. Rápidamente se hizo cargo del grupo, que se había convertido en una operación cada vez más desorganizada a medida que su labor de proporcionar reclutas para la Gloriosa empresa se volvía menos relevante. Bajo su liderazgo, la Tríada se revitalizó, tanto por su liderazgo como por su decisión de participar en el lucrativo comercio de esclavos. Tras varias décadas de próspero tráfico de esclavos, ocultando a Mengkare el secreto del nuevo propósito de la Tríada mientras aún recibía el estipendio de apoyo de Hermea, Uri recibió una visita de su hermana, quien había ideado un audaz plan para hacerse con el control de Mengkare y sus recursos.

En esa fatídica reunión, Emaliza le reveló a Uri que había descubierto uno de los mayores secretos de Promesa: una antigua *aiudara* llamada el Portal de la Venganza, en el interior de la cual estaba atrapada la esencia del dios Dahak. También le explicó a Uri que Mengkare tiene la inten-

tención de usar esta esencia de algún modo (confundiendo el objetivo de Mengkare de destruir a Dahak con un deseo de usar el poder del dios como arma) y sugirió a su hermano que, si conseguían hacerse con el control de Mengkare y el Anillo de Alseta, este vasto poder sería suyo en su lugar.

Pero Mengkare es peligroso y Emaliza advirtió a Uri que, si el dragón de oro descubriera su complot, seguramente los destruiría. Luego le dio a su hermano varios fragmentos del *orbe de los dragones de oro* que había sacado de contrabando del tesoro de Mengkare. No pudo hacerse con todos, pero sabía que Mengkare había enviado otros fragmentos a varias personas influyentes de todo el mundo como amuletos y regalos. Si Uri pudiera usar los recursos de la Tríada Escarlata para reunir suficientes de estos fragmentos y, luego, reclutar (o esclavizar) suficiente ayuda con talento, podría reconstruir el orbe en secreto, permitiéndole a él y a Emaliza tomar el control de Mengkare. Emaliza sabía que llevar a cabo un plan tan atrevido en Promesa sería demasiado arriesgado, pero en Katapesh, su hermano no tendría que preocuparse por ocultarle el trabajo al dragón.

Una vez que Mengkare esté controlado, explicó Emaliza, nada se interpondrá en nuestro camino para aprovechar el poder de Dahak atrapado en el Anillo de Alseta. Pero hasta que el orbe estuviera completo, Emaliza instó a la paciencia. Mientras tanto, le dio a Uri la llave del Portal de la Venganza y lo instó a usar a sus esbirros para reunir todas las otras llaves del portal hacia el Anillo de Alseta que pudieran encontrar. Una vez que Mengkare estuviera bajo su control, podrían converger en el anillo y aprovechar el vasto y destructivo poder oculto en su interior, reforzando su posición y convirtiendo la Tríada Escarlata en una auténtica potencia mundial. Convencido, Uri accedió a su conspiración.

Fiel a su educación en Promesa, Uri se ha sometido a una vida de regímenes de agotadores entrenamientos físicos y mentales, a la altura de los implacables estándares de Hermea. Como resultado, ha transformado su cuerpo en un arma viva que domina innumerables estilos de lucha. Sus ojos penetrantes, su comportamiento implacable y sus contraataques practicados castigan las imperfecciones de quienes podrían desafiarle. Uri también es un hábil negociador,

embustero y orador, preparado para liderar y sin darse cuenta ha mostrado respeto a unos pocos más allá de las costas de Hermea. Su apariencia tranquila oculta su desprecio hacia casi todos con los que trabaja.

URI ZANDÍVAR

CRÍATURA 19

ÚNICO LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +35

Idiomas común, dracónico, enano, gnoll, keleshio, osiriano

Habilidades Acrobacias +37, Arcanos +33, Atletismo +37, Diplomacia +37, Engaño +40, Intimidación +40, Latrocincio +33, Saber de bajos fondos +31, Sigilo +31, Sociedad +27

Fue +9, Des +7, Con +5, Int +7, Sab +8, Car +9

Objetos avispa atrapada en ámbar (llave del portal), botas aladas, cimitarra +3 veloz de golpe mayor, cota de malla +2 resistente mayor, daga +2 retornante de golpe, escudo de acero armado con púas +2 de escudo de golpe mayor (Dureza 5, PG 20, UR 10), esencia del olvido (página 79), grilletes superiores, media-noche llorosa (página 79)

CA 43 (45 con el escudo en alto); **Fort** +32, **Ref** +29, **Vol** +35 (voluntad perfecta)

PG 350

Voluntad perfecta Si Uri consigue un éxito en una tirada de salvación de Voluntad, obtiene un éxito crítico en su lugar; si tira un fallo crítico en una salvación de Voluntad, sufre un fallo en su lugar.

Ataque de oportunidad ↳

Castigar la imperfección ↳ **Desencadenante** Una criatura al alcance de Uri falla una tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de habilidad; **Efecto** Uri realiza un Golpe sin arma contra la criatura disparadora. Si acierta el ataque, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 41 o quedar debilitado 3 hasta el final de su próximo turno (debilitado 4 en un fallo crítico).

Bloqueo con el escudo ↳

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ↳ cimitarra veloz +37 (barrido, mágico, vigoroso), **Daño** 4d6+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ↳ púas de escudo +36 (mágico), **Daño** 3d6+17 perforante

A distancia ↳ daga +34 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil C), **Daño** 4d4+12 perforante

Captura rápida ↳ (ataque, manipular) **Requisitos** Uri tiene grilletes en su poder y se encuentra adyacente a una criatura;

Efecto Uri enfunda un arma de las que lleva, luego intenta atar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Si Uri tiene éxito en una tirada de ataque con un modificador +36 contra la CA del objetivo, le pone los grilletes.

Corte rápido ↳ Uri da una Zancada y realiza un Golpe con su cimitarra en cualquier punto durante la Zancada.

Reaccionario Uri puede usar 2 reacciones en un asalto, pero no puede realizar la misma reacción más de una vez por asalto.

Tajo y Golpetazo ↳ Uri realiza dos Golpes: uno con su cimitarra y otro con las púas de su escudo. Si acierta ambos, el

poder abrumador del ataque deja al objetivo aturdido 1 (aturrido 2 si uno de los Golpes fue un impacto crítico, o aturrido 3 si ambos Golpes fueron críticos). Estos ataques cuentan como un ataque para el penalizador de ataque múltiple de Uri, y el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.



CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Capítulo 1: Buscando la Ciudad del Comercio

Capítulo 2: La triple fuerza

Capítulo 3: La incursión de la Pirámide

Ecología: misteriosas aguas

Caja de herramientas de la aventura

LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

El mes que viene

PROMESAS INCUMPLIDAS

Por Luis Loza

La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* concluye con un violento y repentino ataque a la ciudad natal de Breachill, donde los héroes deben enfrentarse al dragón de oro Mengkare en persona. ¿Lograrán que el dragón dé la espalda a su plan devastador y, de ser así, sus esbirros le obedecerán? ¿Qué sucederá cuando la manifestación de Dahak, atrapada desde hace tanto tiempo en el interior del Anillo de Alseta, comience finalmente a liberarse? ¿Se puede detener la Era de las Cenizas a tiempo?

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Senda de Aventuras nº149: *Contra la Tríada Escarlata* © 2019, Paizo Inc.; Autores: John Compton, con Tim Nightengale y James L. Sutter.

HERMEA

Por Luis Loza

Explora la utópica ciudad de Promesa en la misteriosa isla de Hermea, donde no todo es tan idílico como parece.

¡LA CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA Y MUCHO MÁS!

¡*La Era de las Cenizas* llega a su fin! Este volumen presenta nuevos monstruos y opciones para jugadores de alto nivel, y sugiere lo que podría ocurrir después de que la campaña termine.

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 Lundeen, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre 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 Seifter

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

Atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge

Generalista de RRHH • Angi Hodgson

Contabilidad • William Jorenby

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Dirección de la producción Web • Chris Lambertz

Desarrollo de software senior • Gary Teter

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.

Contra la Tríada Escarlata © 2019 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del golem de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Pathfinder Society, Starfinder y el logo de Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, las Sendas de Aventuras Pathfinder, Pathfinder Battles, las Aventuras Pathfinder, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, los peones Pathfinder, Pathfinder Player Companion, el Juego de rol Pathfinder, Pathfinder Tales, la Guía del mundo Pathfinder, el logo P de Pathfinder, las Sendas de Aventuras Starfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, el Juego de rol Starfinder y la Sociedad Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.



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.



© 2021, Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de 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.



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*!

Crink Twiddleton

Desde luego Breachill no carece de lugareños extravagantes, pero Crink Twiddleton lleva el concepto de peculiaridad a otro nivel. Su gusto por la ropa (que invariablemente incluye un sombrero vivaz con una pluma igualmente alegre) se corresponde con su actitud como comerciante charlatán y cuyo curioso sentido del humor siempre parece ser a la vez improvisado e impecablemente medido. Se enorgullece de asegurarse de que las mercancías que importa a Breachill son cosas que los lugareños nunca habían sabido que querían, pero que ahora no podrían imaginar vivir sin ellas. Si se le pregunta sobre las cicatrices de quemaduras en su rostro, Crink siempre tiene una explicación nueva y a menudo divertida.



Trinil Uskwold

La Gracia del Mago es uno de los abrevaderos favoritos de Breachill para los aventureros, especialmente en los días previos a la Reunión de héroes mensual. La dueña de la taberna, Trinil Uskwold, es conocida por su política de brazos abiertos: todo el mundo es bienvenido en *La Gracia del Mago*, y el establecimiento se enorgullece de la diversidad de su clientela, así como de la gran variedad de bebidas y alimentos que ofrece. Trinil proviene de un larga estirpe de aventureros y aunque nunca ha adoptado esa vida, ha entablado amistad con numerosos exploradores y temerarios, e incluso con algunos *pathfinders*. Si las identidades de los invitados a su taberna hieren sensibilidades, se apresura a expulsar a los clientes que buscan causar problemas, y sus muchas amistades con aventureros son útiles en tales circunstancias.

El Portal del Ocaso

El Portal del Ocaso parece estar tallado en mármol blanquecino, atravesado por tenues estrías de gris. Elegantes pilares de piedra están tallados para simular que brotan de la pradera junto al arco central, bajo los rayos de un sol poniente representado en lo alto. Tras una inspección más cercana, volutas de vapor blanco ondulan a lo largo de la talla, bajo la superficie de la piedra. El Portal del Ocaso es cálido al tacto, como cabría esperar de la piedra que ha pasado el día bajo el sol del desierto, y sin embargo, nada en la decoración del portal sugiere que conduzca a una ubicación específica. Un PJ que lo estudia y tiene éxito en una prueba de Religión CD 25 para Recordar conocimiento determina que este estilo particular de arquitectura, sobre todo la imagen del sol poniente, indica que este portal fue creado para honrar a la diosa élfica de la arquitectura, el arte y el crepúsculo: Findeladlara. La estación de paso en el interior del Portal del Ocaso está corrompida por la presencia de Dahak, pero el elemento más curioso se encuentra al otro lado, donde el extremo más alejado del arco del portal se ha derrumbado sobre las arenas del desierto. Esto no afecta al uso del portal como método de viaje, salvo por ofrecer a quienes salen de la estación de paso en el lado de Katapesh un inesperado y desorientador cambio de gravedad.



LA ÚLTIMA RESISTENCIA DE LA TRÍADA ESCARLATA

Los esclavistas conocidos como la Tríada Escarlata ya han sido derrotados en dos ocasiones y, ahora, ha llegado el momento de que los héroes se enfrenten a ellos en su fortaleza de la extensa ciudad de Katapesh. Pero la Tríada todavía goza del apoyo del gobierno de la ciudad; antes de que la organización pueda ser destruida, los PJs deben socavar su reputación, una tarea que requiere astucia, suerte y la fuerza de las armas. La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* continúa con *Contra la Tríada Escarlata*, una aventura completa para personajes de 15.^o a 17.^o nivel.



PATHFINDER

