

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

por Linda Zayas-Palmer

Kovlar

0

800 PIES (240 M)

La Barricada

Lazo de Acero

Fuego Terrestre

Avenida del Fuego Terrestre

Comercio

Barrio del Viajero

Orilla del Lago

Camino de Kovlar

Madriguera de las granjas



PATHFINDER

AUTORES

Linda Zayas-Palmer

TEXTOS ADICIONALES

Owen K.C. Stephens, James L. Sutter
y Greg A. Vaughan

DESARROLLO

James Jacobs y Patrick Renie

JEFATURA DE DISEÑO

Logan Bonner

JEFATURA DE EDICIÓN

Leo Glass

REDACCIÓN

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Lyz Liddell,
Adrian Ng, Lu Pellazar y Jason Tondro

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MÁRGENES

Leonardo Borazio

ILUSTRACIONES INTERIORES

Klahe Baklahe, Oksana Federova, Jason Juta, Valeria
Lutfullina, Scott Purdy, Kiki Moch Rizky
y Yasen Stoilov

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 14656-2021



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

paizo.com



SENDA DE AVENTURAS 4 DE 6

Fuegos de la ciudad embrujada

Fuegos de la ciudad embrujada	3
por Linda Zayas-Palmer	
Capítulo 1: Ecos de los muertos	4
Capítulo 2: Bienvenidos a Kovlar	16
Capítulo 3: En la ciudad embrujada	34
 Droskar	 58
por James L. Sutter	
 Atlas de Kovlar	 64
por Linda Zayas-Palmer	
 Caja de herramientas de la aventura	 72
por Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Greg A. Vaughan y Linda Zayas-Palmer	
Tesoros de la aventura	73
Arquetipo guardián de cristal	74
Cristal carnívoro	76
Dalos	77
Deculi	78
Devorador	79
Difunto siervo de dragón	80
Dragón de magma	81
Gashadokuro	83
Malogros de la fragua	84
Ruina de alma vinculada	85
Kelda Halrig	86
Ilssrah Aguamiel de Brasa	88
Veshumirix	90



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

devir.com

DEVIR



FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1: Ecos de los Muertos 4

Los héroes viajan al otro lado del Portal de la Joya y aparecen en unas peligrosas cavernas de las Tierras Oscuras. Tras atravesar las cavernas, llegan a Saggorak, una gran ciudad en ruinas abarrotada de muertos vivientes.

Capítulo 2: Bienvenidos a Kovlar 16

Los héroes se aventuran en el próspero asentamiento enano de Kovlar, donde deberán desentrañar una serie de misterios y problemas que lo asolan. Cuando lo hagan, se ganarán la confianza de la Corte de los Regentes que ostenta el poder, y descubrirán los siniestros planes urdidos por la Tríada Escarlata en Saggorak.

Capítulo 3: En la ciudad embrujada **

Los héroes retornan a Saggorak a través de peligrosas ruinas habitadas por todo tipo de muertos vivientes. Por el camino, llaman la atención del antiguo rey de Saggorak, que demuestra ser un aliado útil o un antagonista formidable, pero sus verdaderos enemigos se encuentran una antigua catedral conocida como el Templo de Todos los Dioses, y bajo ella.

LOS PLANES DE ILLSRAH

Ilssrah Aguamiel de Brasa es la segunda al mando de la Tríada Escarlata, pero lleva muchos meses lejos de Katapesh estableciendo una alianza con los duergar. También ha descubierto que Veshumirix, el dragón de magma que se encuentra bajo Saggorak, tiene uno de los fragmentos del orbe de los dragones de oro. Veshumirix ha acordado desprenderse del fragmento a cambio de Kovlar, e Ilssrah ha enviado el fragmento a Katapesh, pero los PJs no deberían averiguarlo hasta la próxima aventura.

Ilssrah ha tramado muchos más planes para debilitar Kovlar. Una de sus jugadas más audaces fue tentar al líder del Gremio de los Canteros, el corazón de montaña Kolarun Rocacincel, para que se aliara con ella. Ilssrah no le mencionó su alianza con el dragón. Él cree que planea atacar la ciudad para conseguir lo que necesita y luego retirarse. A cambio de su ayuda para debilitar las defensas, le ha prometido allanarle el camino para que ascienda a nuevo rey héroe de Kovlar.

RITMO DE AVANCE

Fuegos de la Ciudad Embrujada ha sido diseñada para cuatro personajes.

12 Los PJs comienzan esta aventura en el 12.^º nivel.

13 Los PJs deben alcanzar el 13.^º nivel después de desempeñar una serie de trabajos para la Corte de los Regentes y antes de investigar la prisión de Rocacincel o la Fragua Oculta.

14 Los PJs deben alcanzar el 14.^º nivel antes de visitar el Santuario de los Hambrientos o los Salones Embrujados en Saggorak.

Los PJs deben alcanzar el 15.^º nivel hacia la conclusión de la aventura.



CAPÍTULO 1: ECOS DE LOS MUERTOS

Saggorak era uno de los reinos enanos que dieron nombre a las Montañas de los Cinco Reyes. Fue fundado en el 1559 RA por Saggorn el Santo. Los primeros años del orgulloso reino estuvieron plagados de conflictos. A pesar de ello, la sociedad de Saggorak floreció. Se ganó el apodo del “Reino Devoto”, dado que la fe de Saggorn inspiró la construcción de templos opulentos para los dioses enanos y la acumulación de reliquias sagradas, transformando Saggorak en un centro de fe y lugar de peregrinación.

Cuando siglos de guerra terminaron con los Tratados de Kerse, Saggorak experimentó una edad de oro. Su población aumentó, a medida que la prosperidad animaba a tener más hijos y atrajo a enanos de las áreas periféricas. El aumento más dramático de población se produjo a principios del siglo XXVI RA, cuando los ejércitos orcos sitiaron los reinos de las Montañas de los Cinco Reyes. Los ciudadanos de Saggorak estaban bien abastecidos y resistieron

sin contacto alguno con el mundo exterior, pero el asedio orco de la ciudad fue implacable. Una docena de años después, el último ciudadano que quedaba en Saggorak murió de inanición. Los orcos tomaron la ciudad, robaron y saquearon, pero no se quedaron mucho tiempo, porque la gente de Saggorak volvió de la muerte para atacar a los invasores. Cientos de orcos cayeron ante aquel ataque. Sus cadáveres engrosaron el ejército de muertos inquietos de Saggorak. Al final, los supervivientes abandonaron la ciudad embrujada, habitada únicamente por sus muertos vivientes. El último rey de Saggorak fue Harral, que inspiró la lealtad de sus antiguos ciudadanos antes de convertirse en un muerto viviente, reuniéndolos en una fuerza organizada. Las almas perdidas de Saggorak permanecieron alerta contra cualquier cosa que amenazase su ciudad y rechazaron a los orcos oportunistas, así como a las fuerzas de las Tierras Oscuras que deseaban tomarla.

Poco cambió durante setecientos años, hasta que el general enano Khaddon el Poderoso lanzó una cruzada contra los ejércitos orcos. Cuando los ejércitos de Khaddon llegaron a Saggorak, se dieron cuenta de que la ciudad representaba un desafío singular. Sus defensores muertos vivientes, que habían rechazado a los orcos durante tanto tiempo, también vieron a las fuerzas de Khaddon como invasores. Los ejércitos de Khaddon estaban más preparados para la guerra contra enemigos vivos que contra los muertos. Khaddon también entendió que, si iba a tomar la ciudad, debía situar un contingente numeroso de sus agotados ejércitos protegiendo la cercana entrada a las Tierras Oscuras. Como resultado, Khaddon sólo se hizo con el barrio más meridional de la ciudad embrujada y le cambió el nombre a Kovlar.

Al principio, Kovlar era una pequeña base militar, mantenida por un grupo de valientes y hábiles artesanos que poco a poco reconstruyeron la ciudad. Para sorpresa de los ciudadanos de Kovlar, los muertos vivientes de la vecina Saggorak mostraron poco interés en retomarla, siempre y cuando Kovlar permaneciera dentro de sus propios muros. Paradójicamente, Kovlar se enfrentó a menos amenazas que otros asentamientos enanos, ya que los centinelas muertos vivientes servían para rechazar la mayoría de las que surgían de las Tierras Oscuras. La gente de Kovlar aprendió a vivir en paz con sus vecinos muertos vivientes. Aunque algún grupo ocasional de cruzados se aventurase en la ciudad, los muertos vivientes aplaudían aquellas incursiones, ya que por cada muerto vivo destruido por un cruzado, también caían los vivos y se convertían en nuevos y poderosos muertos vivientes.

Cuando Mengkare despedazó el *orbe de los dragones de oro* y desencadenó la erupción del Risco de Droskar, el violento desastre causó muertes y desplazamientos a gran escala. Entre las criaturas exiliadas había una nidada de dragones de magma, uno de los cuales, Moschabbatt, se hizo con tesoros legendarios y se convirtió en uno de los dragones más infames de todo Avistan. Todo lo que consiguió su envidioso hermano menor, Veshumirix, fue un fragmento del *orbe de los dragones de oro*. Sin embargo, mientras huía de la erupción, Veshumirix tuvo una visión entre el fuego y las cenizas del rostro del dios dracónico de la destrucción, Dahak. Sus sueños febriles estaban dominados por visiones de fuego y destrucción, y escenas de la muerte y la traición que habían tenido lugar bajo las montañas. Mientras Veshumirix rezaba y buscaba una forma de hacer realidad sus destructivos deseos, se lanzó con renovada energía a la tarea de aumentar su propio prestigio. Buscó una fuente sin dueño de artefactos enanos y esbirros dispuestos, y la encontró en un lugar que había visto en sueños: Saggorak.

Al llegar a la ciudad, Veshumirix empezó a buscar al líder de las fuerzas de los muertos vivientes y usó su aliento fundido para incinerar a cualquiera que se interpusiese en su camino. Era la mayor amenaza a la que jamás se habían enfrentado los muertos vivientes de Saggorak, y ante su furia destructiva, el rey Harral salió de su bien defendido palacio. Harral combatió admirablemente, pero Veshumirix lo mató y le robó sus tesoros, entre los que destacaba su corona. Así obtuvo el control sobre gran parte de los muertos vivientes de la ciudad y redujo a cenizas a los que se opusieron abiertamente a su nuevo gobierno.

Pero Saggorak no bastó para satisfacer las ansias de poder de Veshumirix. El dragón consideró la posibilidad de conquistar Kovlar, pero sabía que las murallas de la ciudad estaban protegidas por poderosas custodias que, a diferencia de las que protegían las murallas de Saggorak, se mantenían en buen estado. Además, el dragón sabía que atacar un asentamiento enano seguramenteatraería enjambres de las molestas alimañas barbudas desde las montañas de los Cinco Reyes para importunarlos constantemente. Veshumirix pensó que sería mejor lograr que los enemigos ancestrales de los enanos hicieran el trabajo

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 1

Nada más atravesar el Portal de la Joya, los PJs se encuentran cara a cara con el espíritu persistente de una elfa que falleció hace mucho tiempo. Una vez al otro lado del portal, deberán atravesar peligrosas cavernas y una sala de debate en ruinas ocupada por un pequeño clan de gugs, antes de entrar en la ciudad embrujada de Saggorak, donde se encontrarán de forma fortuita con una batidora enana que puede guiarlos hasta el cercano asentamiento de Kovlar.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



sucio. Y entonces miró a las Tierras Oscuras, con la esperanza de reunir un ejército de muertos vivientes, duergar y monstruos oriundos de aquellos lares para que tomara la ciudad en su nombre.

La Tríada Escarlata ha estado buscando últimamente fragmentos del *orbe de los dragones de oro*, un esfuerzo que la ha llevado hasta Veshumirix. Al comprender que tanto Saggorak como el dragón representan un peligro, le han encargado a la segunda al mando de la Tríada Escarlata, Ilssrah Aguamiel de Brasa, una clériga enana de Droskar, que se haga con el fragmento, y a ser posible con su ayuda. Ilssrah comenzó las negociaciones con el orgulloso dragón, prometiéndole esclavos y riqueza a cambio del fragmento, pero no fue fácil persuadirlo de que se desprendiese de una reliquia de sus primeros días. Sin embargo, cuando Ilssrah supo de la fe de Veshumirix, encontró una táctica más valiosa: le dijo al dragón que su organización tenía pistas sobre cómo liberar una manifestación de Dahak, y afirmó que necesitaría el fragmento del *orbe de los dragones de oro* para hacerlo. Esta promesa, junto con la oferta de esclavos y riqueza, convenció al dragón de aliarse con la Tríada Escarlata. Como si las cosas no fueran ya preocupantes, Ilssrah también quiere una alianza con los duergar locales que la ayude a impulsar su comercio de esclavos, y espera beneficiarse de la fatalidad de Kovlar si Veshumirix logra devastar el asentamiento.

Primeros pasos

Dado que los PJs han arruinado los intereses de la Tríada Escarlata en Ravounel, la noticia de su creciente oposición a los esclavistas se extiende desde la base de operaciones de la Tríada en Katapesh, y llega hasta Ilssrah y sus seguidores en Saggorak y Kovlar. No se especifica el momento exacto en que se difunde esta información: los PJs deben tener tiempo para recuperarse de *El mañana debe arder*, participar en actividades de tiempo libre y quizás trabajar un poco más en la restauración de la Ciudadela de Altaerien. *Fuegos de la Ciudad Embrujada* comienza cuando los PJs deciden usar el Ojo del Sabio recuperado de la Catedral Sombra de Verano para activar el siguiente portal bajo control en el Anillo de Alseta: el Portal de la Joya.

Cuando los PJs estén listos, sólo necesitan tocar la piedra con el Ojo del Sabio para activar el Portal de la Joya. La piedra bajo el arco se disuelve de inmediato en forma de niebla. El portal permanece activo durante diez minutos antes de cerrarse; los viajeros pueden salir al otro lado del Portal de la Joya, pero no volver a entrar sin activarlo antes.

EL PORTAL DE LA JOYA

De todos los portales *aiudara* del Anillo de Alseta, el Portal de la Joya demostró ser el menos útil para Candlaron y los elfos posteriores. El Portal de la Joya fue diseñado como dedicación a Yuelral, la diosa élfica de la magia, conocida por su gran afinidad por los cristales y las gemas. Para honrar a la diosa, Candlaron eligió como destino del

portal una caverna de cristal especialmente encantadora, bajo lo que hoy en día se conoce como las Montañas de los Cinco Reyes. Construyó la estación de paso en el interior del Portal de la Joya para que sirviera como cámara de meditación, una hermosa bóveda dentro de la cual los visitantes podían disfrutar de la magnificencia de sus formaciones de cristal, como precedente de las maravillas de la caverna que se encontraba al otro lado.

Desafortunadamente, la caverna de cristal estaba ubicada junto al territorio de un asentamiento de hombres serpiente de las Tierras Oscuras. Los hombres serpiente no fueron muy hospitalarios con los habitantes de la superficie, y cuando los elfos quisieron parlamentar, y su intento terminó en un derramamiento de sangre, Candlaron decidió que sería mejor esperar antes de volver a usar el portal. Para garantizar que la estación de paso del Portal de la Joya siguiera siendo una obra de arte en honor a Yuelral, y que los hombres serpiente no intentasen invadirla, uno de los aprendices de Candlaron, una maga llamada Talamira, se ofreció voluntaria para convertirse en la cuidadora y guardiana de la estación de paso.

Si bien los hombres serpiente nunca lograron activar el Portal de la Joya desde el lado de Nar-Voth, hicieron lo posible para que las cavernas cristalinas resultasen menos acogedoras, por si los elfos decidían regresar. La extraña magia con la que infundieron los cristales tuvo una interacción inesperada con el Portal de la Joya, y sus siniestras energías se filtraron en los jardines de cristal de la estación de paso a lo largo de los siglos. Esta influencia fue sutil y al principio le pasó desapercibida a Talamira, pero al final se dio cuenta de que algo extraño estaba sucediendo cuando comenzó a manifestarse el sonido del suave llanto de los cristales.

La primera vez que Talamira notó el extraño efecto, le intrigó aquella “contaminación” mágica surgida del otro lado del portal, y aunque no podía salir de la estación de paso, hizo lo que pudo para estudiar la influencia. Pero cuando intentó potenciar la magia de los cristales para estudiar los efectos, la trampa de los insidiosos hombres serpiente se desencadenó, causando una explosión de energías nigrománticas que mataron a Talamira al instante. No tardó en volver como un fantasma, tan desorientada por la experiencia que no sólo perdió la noción del tiempo, sino que ni siquiera supo que había muerto. Desde entonces, Talamira ha pasado muchos miles de años en un ciclo perpetuo de estudio y olvido, sin darse cuenta de que su tiempo ha pasado.

Sólo existe una cámara en el interior del Portal de la Joya. La estación de paso existe en su propio semiplano, como todas las demás del Anillo de Alseta. El aire y la temperatura son regulados por el semiplano para mantener unas condiciones de vida cómodas en su interior, pero los intentos de salir de los límites de la estación de paso no funcionan, a excepción de los viajes entre planos o el uso de cualquiera de las dos salidas de la *aiudara*.

ESTACIÓN DE PASO DEL PORTAL DE LA JOYA SEVERO 12

Unos magníficos y coloridos cristales surgen de una pared de esta cámara de piedra mohosa de quince pies (4,5 m) de altura, se abren en abanico desde un arco de piedra y llenan la habitación de luz caleidoscópica. El arco está tachonado de gemas y decorado con tallas de panteras. Una hilera de estanterías y un escritorio de madera se conservan en excelentes condiciones a lo largo de una pared, ajenos al peso de los años. El esqueleto de alguien que murió hace mucho tiempo yace desplomado en una silla frente al escritorio. El suave sonido de sollozos y llantos ahogados flota en el aire.

El sonido de sollozos y llantos proviene de los cristales que brillan y centellean en el lado de la estación de paso opuesto a la entrada desde el Anillo de Alseta. Para comprobar que los cristales son la fuente de los llantos sólo se requiere una prueba de Percepción CD 20 con éxito. El poder de la magia nigromántica de los cristales no ha más que crecer con el tiempo, y se desencadena en cuanto una criatura viva se acerca a menos de 20 pies (6 m); consulta Peligro en la página 9.

Criatura: Talamira sigue existiendo en esta cámara. Pasa la mayor parte del tiempo en el escritorio estudiando sus notas o deambulando entre los cristales, examinando sus facetas y escuchando su canción. La desafortunada elfa convertida en fantasma no tiene capacidad para crear nuevos recuerdos, ni comprende que es un muerto viviente. Ya no intenta pasar las páginas de su diario, recolectar muestras de cristales o interactuar directamente con el mundo físico. Está atrapada en el momento previo a cada decisión, siempre con la intención de pasar una página, tomar una muestra o intentar contactar con el mundo exterior en busca de consejo, pero nunca llega a tomarla, ya que olvida su intención de hacerlo antes de poder actuar.

Talamira es una figura trágica, pero también potencialmente peligrosa si los PJs reaccionan negativamente a su apariencia. Cuando detecta la presencia de visitantes en la estación de paso, se alza de sus restos mortales con la apariencia que tenía en vida (aunque en forma fantasmal) y flota hacia los PJs, extendiendo los brazos en señal de recibimiento mientras los saluda en élfico, les da la bienvenida al Portal de la Joya, y les advierte que el otro lado del portal es peligroso.

Talamira sólo luchará si se la ataca, en cuyo caso lo hace hasta ser destruida, ya que su condición de vivir únicamente el presente le impedirá recordar un momento en que no estuviera luchando contra los PJs intrusos. Si los PJs pueden establecer comunicación con ella y no recurren a la violencia, las reiteradas bienvenidas a la estación de paso de Talamira deberían revelarles que algo extraño sucede en su mente. Si

un PJ se aproxima a los cristales, la expresión de su rostro demuda a una de miedo y les advierte que no se acerquen a ellos, porque son peligrosos. Si los PJs activan los cristales sollozantes, Talamira gime y grita de dolor y angustia, mientras revive una y otra vez su propia muerte causada por el peligro. Recupera su actitud de bienvenida si los PJs se alejan de los cristales sin desactivar el peligro.

Los PJs pueden intentar hablar con Talamira, siempre que los cristales sollozantes no estén activos, aunque resulta difícil, ya que recuerda las preguntas poco tiempo más del que lleva formularlas. Sólo puede responder preguntas de manera efectiva si se formulan con una sola frase sencilla, y responde con frases igualmente cortas. Puedes usar

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



Talamira

ESTACIÓN DE PASO DEL PORTAL DE LA JOYA



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

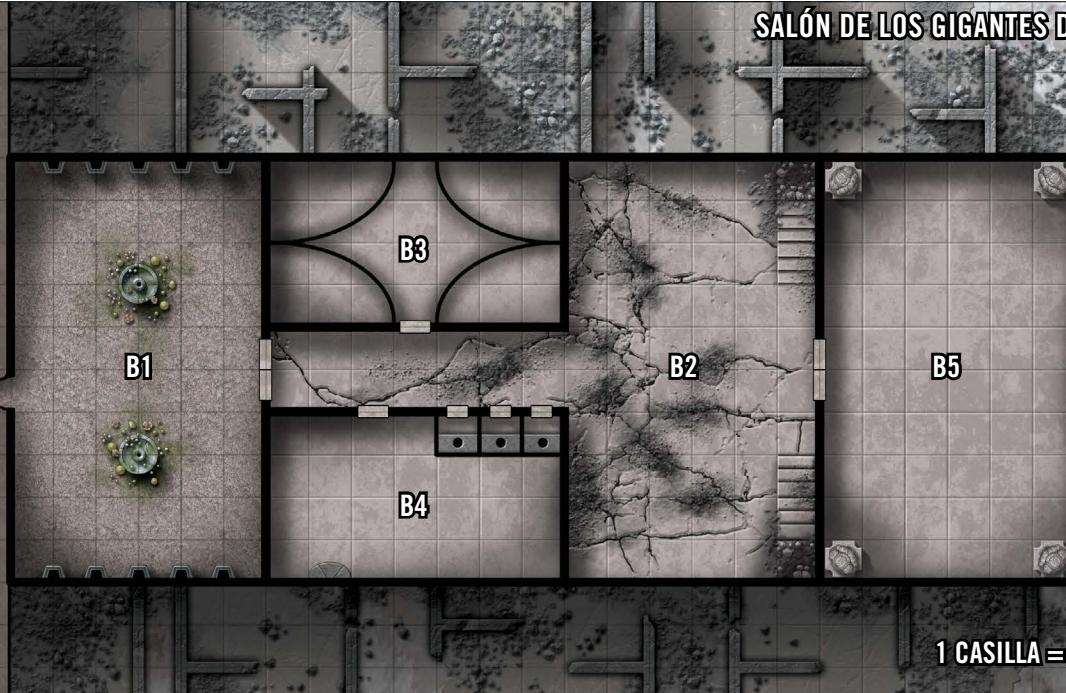
LOS TÚNELES DE CRISTAL



1 CASILLA = 10 PIES (3 M)



SALÓN DE LOS GIGANTES DEVORADORES



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

a Talamira para revelarles a los PJs parte de la historia del Anillo de Alseta, advertirles sobre los cristales y la amenaza de los hombres serpiente de las cuevas al otro lado (aunque los hombres serpiente hayan muerto hace mucho tiempo, las cuevas siguen siendo peligrosas), o incluso dárles pistas de cómo pueden conseguir que descansen en paz.

Talamira se muestra gradualmente ansiosa cuando le preguntan por su naturaleza de muerto viviente. No parece capaz de ver sus restos mortales, pero cualquier intento de convencerla de que es un fantasma o de preguntarle cómo conseguir que descansen en paz requiere una prueba con éxito de Diplomacia CD 36. En caso de un éxito, parece momentáneamente confundida antes de volver a dar su bienvenida, olvidando la pregunta por completo. En caso de éxito crítico, se vuelve malhumorada y dice: “¡Los cristales me extinguieron y ahora me mantienen aquí por siempre!” antes de volver a la actitud de bienvenida. En caso de un fallo, empieza a llorar y gritar de angustia, activando involuntariamente su aptitud Lamento resonante antes de volver a dar la bienvenida. En caso de fallo crítico, se lamenta, llora y luego ataca con furia asesina hasta ser destruida.

Cualquier intento de alterar sus restos mortales o robar sus pertenencias del escritorio también puede llegar a enfurecerla. Si alguien lo intenta, le grita una advertencia, y si el PJ persiste en su empeño, ataca usando Asalto cristalino telecinético para lanzar numerosos fragmentos de cristales afilados como cuchillas sobre los PJs antes de lanzar conjuros o preferir su lamento.

TALAMIRA

ÚNICO CN MEDIANO ESPÍRITU FANTASMA INCORPORAL MUERTO VIVIENTE
Elfa fantasma (*Bestiario*, 165)

Percepción +24; visión en la oscuridad

Idiomas élfico

Habilidades Acrobacias +27, Arcanos +27, Conocimiento de Aiudara +30, Naturaleza +27

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

Ligado a una ubicación Estación de paso del Portal de la Joya

CA 34; Fort +20, Ref +23, Vol +26

PG 185, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencia** todo el daño 10 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) El fantasma de Talamira está ligado a la estación de paso por la presencia de los cristales sollozantes; si este peligro es desactivado o destruido, Talamira suspira aliviada al recuperar sus recuerdos. La explosión de energía psíquica baña a todos los PJs presentes en el área, permitiéndoles acceder a la antigua tradición mágica que ella seguía antaño, la del arquetipo guardián del cristal (página 74). Talamira se desvanece un instante después y su alma prosigue el tránsito a la otra vida.

Velocidad volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ mano fantasmal +27 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 3d10+12 negativo

Conjuros arcanos innatos CD 33, ataque +27; **7º palabra de poder cegador, retorno de conjuros; 6º cadena de relámpagos, cono de frío, de la carne a la piedra; 5º asesino fantasmal, bola de fuego, proyectil mágico; 4º confusión, relámpago, sugestión; 3º ceguera, lentificar, paralizar; 2º flecha ácida, imagen múltiple, partículas rutilantes; 1º grasa, proyectil mágico, rayo de debilitamiento; Trucos (7º) detectar magia, escudo, mano del mago, rayo de escarcha, salpicadura de ácido**

Asalto cristalino telecinético ➔ (divino, evocación) Talamira llena el aire de cristales giratorios que infligen 7d6 de daño cortante a todas las criaturas en una emanación de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 33).

Lamento resonante ➔ (arcano, emoción, encantamiento, mental, sónico) Talamira profiere un grito de desesperación cargado de angustia. Todas las criaturas hasta un máximo de 30 pies (9 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 33 para resistirse. Talamira no puede volver a usar Lamento resonante durante 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura gime de angustia durante 3 asaltos. Los cristales de la sala resuenan con los chillidos, con lo que obtienen un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque contra dicha criatura durante ese tiempo.

Fallo Como un éxito, pero la criatura queda lentificada 1 durante 1 minuto mientras solloza, inconsolable. Si la criatura ya está lentificada 1 por desesperación aplastante, quedará lentificada 2, siempre que se encuentre bajo ambos efectos simultáneamente.

Fallo crítico Igual que un fallo, pero la criatura también queda aturdida 3 por su abrumadora tristeza.

Peligro: Candlaron extrajo varios cristales brillantes del otro lado del Portal de la Joya y los hizo crecer en este lugar, sin prever que los hombres serpiente podrían aprovechar el hecho para infectar el Portal de la Joya. Cuando los hombres serpiente transformaron los cristales del otro lado en peligrosas cáscaras cristalinas (ver área A1), la energía nigromántica se filtró a través de los límites planarios hasta los cristales de la estación de paso, transformándolos en un peligro aún más letal.

CRISTALES SOLLOWANTES

PELIGRO 13

COMPLEJO

MÁGICO

MEDIOAMBIENTAL

Sigilo +27 (maestro) o CD 37 (maestro) para detectar lo que parecen ser rostros fantasmalos que gritan en el interior de los cristales

Descripción Tres grupos de brillantes cristales de colores han sido corrompidos con energía nigromántica que los hace reflejar emociones negativas. Los tres deben ser inutilizados o destruidos para anular el peligro.

Inutilizar Latrocínio CD 29 (maestro) para fracturar cuidadosamente los cristales o Artesanía CD 27 (experto) para colocar objetos que detengan la resonancia; ambas opciones desactivan un área de 5 pies (1,5 m) de cristales.

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +18

Dureza 18; **PG** 72 (UR 36) por cada área de 5 pies (1,5 m); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Grito resonante ➔ (ocultista); **Desencadenante** Una criatura viva se acerca a 20 pies (6 m) o menos de un cristal sollozante. **Efecto** Un coro de gritos desesperados resuena en los cristales, penetrando en las mentes de todas las criaturas vivas que se encuentren en la estación de paso del Portal de la Joya y afectándolas con desesperación aplastante (7º nivel, CD 33). El peligro tira iniciativa.

Rutina (3 acciones) El peligro usa cada acción para un Alarido de angustia. Los cristales sollozantes pierden 1 acción por cada área de cristales de 5 pies (1,5 m) que se rompe o destruye.

Alarido de angustia (emoción, encantamiento, mental, ocultista, sónico) Un rostro distorsionado que grita, compuesto por una retorcida energía nigromántica, sale disparado de los cristales hacia una criatura viva al azar hasta un máximo de 20 pies (6 m). El objetivo sufre 4d6 de daño mental y 4d6 de daño sonoro (salvación de Reflejos básica CD 33).

Rearme Los cristales sollozantes se desactivan y rearman en cuanto no hay criaturas vivas a un máximo de 20 pies (6 m).

Tesoro: la magia de conservación de Talamira ha mantenido los libros de la sala en perfectas condiciones. Hay varios volúmenes sobre magia de evocación abiertos en el escritorio, todos ellos escritos en élfico. Entre los volúmenes en las estanterías, los PJs pueden encontrar varios tomos llenos de notas pertenecientes a la investigación de Talamira sobre la naturaleza de las *aiudara*, en particular las del Anillo de Alseta. Estos textos pueden ponerles al día sobre la historia del Anillo de Alseta si han perdido la oportunidad de averiguarla a través de la propia Talamira. La colección de textos antiguos incluye ejemplares originales de antiguos tratados filosóficos élficos, así como varias obras de teoría arcana que se creían perdidas. Quizás lo más importante sea que los libros contienen información sobre una tradición mágica perdida casi por completo para la sociedad élfica, las prácticas del guardián del cristal. Un PJ que estudie y acuda a estos textos obtiene acceso al arquetipo guardián del cristal (página 74). Los libros de la biblioteca de Talamira se pueden vender por 500 po en total a un comprador interesado. Todos los libros juntos tienen Impedimenta 20.

Además, metidos entre los libros hay dos pergaminos, un *pergamino de cerradura dimensional* y un *pergamino de don de lenguas*.

Salir de la estación de paso: activar el arco para atravesar el Portal de la Joya es sencillo. Los PJs sólo necesitan

tocar el arco de piedra con el *Ojo del Sabio*, lo que les permite pasar al área A1 de los Túneles de Cristal.

Recompensa en PX: si los PJs logran que el fantasma de Talamira descanse en paz, concédeles PX como si la hubieran derrotado en combate.

Los Túneles de Cristal

Los PJs salen del Portal de la Joya en la parte alta de las Tierras Oscuras. La luz es algo inusual en las Tierras Oscuras, pero la antigua magia que los hombres serpiente infundieron hace mucho tiempo en los cristales de estas cavernas tiene un misterioso efecto secundario que los hace brillar y resplandecer suavemente con diferentes tonos. Como resultado, estas cuevas están iluminadas con luz tenue.

A1. CAVERNA CARNÍVORA

MODERADO 12

Las paredes cristalinas de esta caverna de sesenta pies (18 m) de ancho ascienden en arco hasta el techo reluciente a 30 pies (9 m). El techo, las paredes y hasta el suelo de la cueva brillan con cristales de diversos tamaños, formas y colores, y brillantes espirales de energía se lanzan periódicamente de un cristal a otro. El arco de piedra del Portal de la Joya se alza imponente en una pared de la caverna, enmarcado por una explosión titilante de cristales, mientras que tres salidas en forma de tubo, de sección circular, conducen fuera de la caverna por la pared opuesta.

Si un personaje examina esta sala y tiene éxito en una prueba de Percepción CD 25, se da cuenta de que el crecimiento de los cristales de las paredes responde a un patrón en el que son regularmente aplastados para volver a crecer con el tiempo. Los responsables son unos gusanos de cueva que cazan horadando periódicamente las cavernas de esta región; una prueba con éxito de Naturaleza CD 30 es suficiente para percibir que unas criaturas enormes se han arrastrado por la cueva, y un éxito crítico indica que es obra de gusanos púrpura.

Los cristales de las paredes crecen lentamente, extrayendo nutrientes de la roca circundante. Los llamados cristales absorbedores de vida han sido infundidos con energías malignas por la antigua magia de los hombres serpiente, y como resultado tienen una forma limitada de conciencia y un deseo instintivo de buscar minerales difíciles de encontrar en las paredes que los rodean, pero comunes en los huesos y carne de criaturas vivas; consulta Peligro más abajo para saber más.

Criaturas: dos cristales carnívoros han crecido a partir de los cristales absorbedores de vida que infestan la caverna. Los voraces cienos se arrastran con estrépito para atacar a cualquier criatura viva que entre aquí, persiguiéndola inexorablemente y luchando a muerte.

CRISTALES CARNÍVOROS (2)

Página 76

Iniciativa Sigilo +27

CRÍATURA 11

Peligro: los cristales carnívoros no son el único peligro de esta sala. Entre los cristales más mundanos se esconden extensiones de afilados cristales absorbedores de vida, infundidos con nigromancia. Fueron creados hace mucho tiempo por los hombres serpiente y sólo un número relativamente pequeño de ellos permanecen activos hoy en día, pero siguen siendo peligrosos. Cada extensión mide aproximadamente 10 pies (3 m) de diámetro, y la posición de cada una está marcada con una X en el mapa del área A1.

EXTENSIONES DE CRISTALES ABSORBEDORES DE VIDA (4) PELIGRO 11

MÁGICO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 30 (experto) o detectar magia para detectar la presencia de las energías nigrománticas que permean los cristales.

Descripción Cristales afilados y sedientos de sangre que son un peligro para cualquiera que camine por la cámara.

Inutilizar Religión CD 30 (experto) para proferir plegarias que contengan la compulsión nigromántica de beber sangre de los cristales

CA 31; Fort +24, Ref +12

Dureza 20; **PG** 80 (UR 40); **Inmortalidades** daño de precisión, impactos críticos (excepto contundente o sónico), inmortalidades de objeto; **Debilidades** sónico 10

Cortar piernas ➔ **Desencadenante** Una criatura con sangre se desplaza a través de un área de cristales absorbedores de vida. **Efecto** Los cristales cobran vida, se retuercen y cortan a la criatura a medida que se desplaza sobre ellos, causándole 5d8 de daño cortante. La criatura debe intentar una tirada de salvación de Reflejos CD 28.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre el daño completo y queda drenada 1.

Fallo La criatura sufre doble daño y queda drenada 2.

Fallo crítico Igual que un fallo, pero además la sangre de la criatura facilita un nuevo recrecimiento. Una nueva extensión de 10 pies (6 m) cuadrados de cristales absorbedores de vida crece en un espacio adyacente a la extensión de cristales actual.

Tesoro: los últimos hombres serpiente abandonaron esta región y se adentraron en las capas más profundas de las Tierras Oscuras hace más de diez mil años, pero queda un remanente de su presencia, un *bastón de medicinas maravillosas* con un par de serpientes de bronce enrolladas a su alrededor. El bastón se encuentra en el centro de la sala y está cubierto casi por completo de cristales inofensivos; para detectarlo se requiere una prueba de Percepción CD 30 con éxito.

A2. NIDO DE GUSANOS

MODERADO 12

Las paredes, el techo y el suelo de esta caverna tienen numerosos cristales ligeramente brillantes. Varias aberturas circulares de 10 pies (3 m) de ancho conducen fuera de la caverna, tres hacia el oeste y dos hacia el este, con depresiones en las paredes y suelos que sugieren que otrora existían otras salidas, pero que se han derrumbado o han sido cubiertas por los brillantes cristales. Sin embargo, la salida noreste de la cueva está libre de cristales pasada una docena de pies (3,6 m).

La salida del túnel que conduce fuera del mapa serpentea hacia el este, pero sigue una línea más o menos recta a lo largo de 1.000 pies (300 m) antes de llegar al área **B1**. Este túnel se oscurece rápidamente a medida que se aleja de los cristales brillantes que cubren las paredes de las áreas **A1-A2**.

Criaturas: los gusanos púrpura que habitan en esta área han aprendido a evitar el área **A1** y sus cristalinos peligros, pero son más comunes en los confines orientales de estas cuevas que carecen de ellos. Hay un gusano púrpura particularmente inmenso y cascarrabias dormitando en la caverna, que se despierta de inmediato si se produce algún combate ruidoso en el área **A1** y prepara un ataque si una presa entra en la cámara. El gusano púrpura lucha a muerte, horadando las paredes a conveniencia para perseguir a los PJs si huyen hacia el área **B1**.

GUSANO PÚRPURA DE ELITE

Bestario 6, pág. 205

Iniciativa Percepción +22

CRÍATURA 14

Salón de los Gigantes Devoradores

Los PJs dejan atrás rápidamente los cristales brillantes, siguiendo el pasaje de piedra que conduce al este desde las cavernas de cristal, y deben atravesar un túnel largo y oscuro en la misma dirección durante 1.000 pies (300 m) antes de llegar a una pared de piedra labrada en la que una estrecha fisura ha creado una grieta de 20 pies (6 m) de profundidad. Esta fisura permite el acceso a la ciudad embrujada de Saggarak a través de un complejo conocido por quienes habitan en la cercana Kovlar como el Salón de los Gigantes Devoradores.

Esta sala fue antaño un salón de actos construido contra la muralla de piedra que rodea todo Saggarak. Los enanos construyeron la muralla como una especie de “caparazón” interno de la gran caverna, en parte como decoración y en parte como protección. La muralla proporcionaba un límite decorativo para Saggarak, y en el momento de su creación, los glifos mágicos a lo largo de su recorrido ayudaban a proteger a los habitantes de su interior. Esta magia se desvaneció hace mucho. La grieta entre las cuevas de cristal y el salón de actos es uno de los muchos indicios del paso del tiempo. Las criaturas Medianas pueden pasar por la fisura, pero es terreno difícil para ellas. Las que se arrastran a través de ella aparecen en el área **B1**.



Bocamuerta

B1. SALA DE DEBATE

MODERADO 12

En el centro de esta cámara de 30 pies (9 m) de altura, cubierta con una cúpula, se encuentran dos fuentes secas. Áreas de unos hongos enfermizos de aspecto nocivo crecen en gruesas marañas alrededor de cada fuente y las paredes presentan tallas de enanos que participan en un animado debate. Las tallas están dañadas y parcialmente oscurecidas por franjas de moho.

Criaturas: esta cámara otrora utilizada por los enanos de Saggarak para organizar animados debates alrededor de un par de fuentes, es empleada por unos gugs como jaula donde tienen encerradas varias criaturas que han capturado en las tierras salvajes de las Tierras Oscuras, y que pretenden domesticar. Su último proyecto es una criatura similar a un murciélagos que acecha en las sombras, llamada deculi, una bestia que se han logrado ganar en los últimos días.

Cuando los PJs se acercan al área, oyen a dos gugs aullar y rugir de emoción mientras ven al deculi arremeter contra una pequeña pila de guls enanos que han sido capturados recientemente. Los gugs, aún temerosos de los guls que la criatura ha vencido “con valor”, se deleitan aliviados ante el consumo de sus temidos enemigos por parte del deculi. Mientras tanto, al deculi no le desagrada el sabor de la carne de los muertos vivientes recientes. La distracción común impone un penalizador -4 a las pruebas de iniciativa de todos los monstruos, pero una vez que advierten

la presencia de los PJs, atacan de inmediato.

Cuando uno de los gugs muere, el otro huye en dirección este hacia el área **B2**. Si al deculi le quedan menos de la cuarta parte de sus Puntos de Golpe, se refugia en su santuario de sombras para recuperarse.

DECULI

CRÍATURA 12

Página 78

Iniciativa Percepción +23

GUGS (2)

CRÍATURA 10

Bestario, pág. 202

Iniciativa Percepción +19

B2. SALÓN DESMORONADO MODERADO 12

El suelo de esta gran cámara y el corredor de acceso está completamente agrietado. Una especie de moho negro surge de las grietas, conectándose en una red de zarcillos terminados en bulbos temblorosos. Varias puertas parten de la sala y su salón contiguo en otros tantos puntos, y dos huecos de escalera llenos de escombros conducen a montones de piedra derrumbada hacia el este.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

Las tres habitaciones más pequeñas al sur de esta cámara son baños que no tienen nada de especial.

Criaturas: tres gugs se relajan en esta sala, holgazaneando cerca de las puertas orientales del área **B5** mientras se alimentan ruidosamente de ghasts de duergar desmembrados después de “sazonar” los cadáveres con red de cenizas, un moho tóxico que crece por todo este lugar. Los gugs luchan a muerte, pero tan pronto como uno muere, otro se dirige a aporrear las puertas de **B5** y alertar a su líder del problema. Ten en cuenta que cuando los PJs y los gugs empiecen a moverse por la sala, sus pasos liberarán esporas; consulta Peligro más abajo.

GUGS (3)

Bestiario, pág. 202

Iniciativa Percepción +19

Peligro: aunque los gugs prefieren comer carne, pueden vivir a base de plantas y hongos si es necesario. Las esporas del aperitivo mohoso favorito de este grupo, la red de ceniza, han arraigado en las grietas del suelo y se han extendido hasta formar una red de fibras negras. Este moho es extremadamente tóxico para la mayoría de las criaturas vivas, pero en el caso de los gugs, actúa como estimulante y a veces como alucinógeno. El sabio líder gug de este clan, Xevalorg, interpreta estas alucinaciones como visiones de su siniestro patrón de otro mundo, Azathoth.

CRÍATURA 10

RED DE CENIZA

HONGO | MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 31 (experto)

Descripción Este peligroso moho, negro como el hollín, libera sus esporas tóxicas en cuanto alguien lo perturba. Toda la franja de hongos del área **B2** es un solo organismo. Hay nueve parches de 10 pies (3 m) cuadrados para eliminar, pero todo el organismo muere si sufre suficiente daño.

Inutilizar Supervivencia CD 27 (experto) para eliminar una extensión de red ceniza de 10 pies (3 m) cuadrados sin que expulse esporas

CA 28; **Fort** +22, **Ref** +14

PG 100; **Inmunidades** ácido, electricidad, daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmunidades de objeto

Explosión de esporas ➔ **Desencadenante** Una criatura entre en el espacio de la red de cenizas o daña la red con cualquier tipo de daño que no sea daño por frío. **Requisitos** La red de cenizas no está expuesta a la luz solar directa. **Efecto** La criatura desencadenante y todas las criaturas hasta un máximo de 10 pies (3 m) de ella quedan expuestas a las esporas de red de cenizas.

Esporas de red de cenizas (inhalado, veneno) El estado debilitado que causa la red de cenizas persiste incluso después de que termine la duración del veneno. El valor del estado se reduce en 1 por hora. Los gugs son inmunes a este veneno; en su lugar, tienen sueños vívidos y extraños cuando duermen después de ingerir red de cenizas. **Tirada de salvación** Fortaleza

PELIGRO 10

CD 29; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 4d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 6d6 veneno y debilitado 3 (1 asalto).

Rearme Esta gran área de red de cenizas se rearma automáticamente al comienzo del asalto.

B3. GRANJA ESPANTOSA

TRIVIAL 12

Esta húmeda sala apesta a sangre, sudor y podredumbre. Mientras que el suelo es liso y desnudo, y el techo de 30 pies (9 m) de altura es sencillo y carece de adornos, los muros de la cámara asemejan burbujas de piedra abultadas extruidas de las cuatro esquinas de la cámara rectangular, todas ellas visibles muy por encima de los muros que sobresalen. Estas cuatro superficies de piedra hemisféricas tienen extrañas ondulaciones, como si alguna vez hubieran sido fundidas y luego se hubiesen endurecido. Una sola ventana circular de seis pulgadas (15 cm) de diámetro se abre hacia la mitad de cada cúpula, a unos quince pies (4,5 m) del suelo, para revelar que las burbujas de piedra están huecas.

Esta sala fue antaño el cuarto de servicio, pero el sabio gug Xevalorg la reutilizó y reformó, creando cuatro celdas redondeadas mediante *transformar piedra*. Ocasionalmente usa la misma magia para reabrir estas cárceles el tiempo suficiente para añadir nuevos prisioneros. Los muros de la prisión están hechos de piedra de 1 pie (30 cm) de grosor, con una ventana de 6 pulgadas (15 cm) de ancho a la altura de los ojos de un gug, la amplitud suficiente para que los gugs puedan mirar sin que los prisioneros escapen.

A los gugs les encanta el sabor de la carne de ghast, pero sienten un miedo instintivo de los guls. En lugar de depender completamente de la caza de muertos vivientes, este grupo de gugs ha comenzado a “cultivar” ghasts. Cuando luchan contra humanoides poderosos, intentan capturarlos vivos en lugar de matarlos. A continuación, permiten que su “extraño” prisionero ghast en la celda del noreste muerda a estas víctimas inconscientes antes de colocarlas en otra cámara a la espera de que la fiebre del ghast siga su curso, después de lo cual los gugs devoran a los ghasts recién creados.

De las cuatro celdas, las dos meridionales contienen restos de huesos devorados, manchas de sangre secas y viejos excrementos. La celda noroeste contiene las formas hinchadas de dos duergar recientemente abatidos que sucumbieron a la fiebre del ghast y que se alzarán como nuevos ghast a medianoche (en ese momento, probablemente serán comidos por los gugs). La última celda contiene un prisionero muerto vivo.

Criatura: el sonido de lloriqueos que sale de la ventana de la celda noreste puede hacer creer a los PJs que la persona encarcelada es un humano angustiado, cuando en realidad el sonido es producido por un ghast

hambriento. Antes era un aventurero humano del mundo de la superficie cuya trágica historia de cómo terminó en las profundidades de las Tierras Oscuras convertido en ghast ha intentado olvidar con todas sus fuerzas. El prisionero ha olvidado hasta su propio nombre y ahora responde al apelativo de Bocamuerta. Si bien no le interesa su pasado, está ansioso por escapar de su tesitura actual. Bocamuerta sabe que al principio los gugs lo mantuvieron con vida por curiosidad (los gugs, mucho más acostumbrados a los rechonchos enanos muertos vivientes, encontraron su larguirucho cuerpo extraño y curioso), pero ahora que lo conservan como una fuente de “carne no tan fresca”, está cada vez más aburrido y anhela la libertad. Obviamente sigue siendo un devorador de carne voraz y sádico, y los PJs que sientan tanta pena como para rescatarlo y liberarlo deberían tenerlo en cuenta. Si algún PJ opta por destruir y resucitar a Bocamuerta, podrías determinar que recupera sus recuerdos y tal vez se revela que es alguien cuya misteriosa desaparición en tu campaña ha intrigado a los historiadores durante mucho tiempo, o simplemente un hombre agradecido que siempre estará en deuda con los PJs por su nueva vida.

Los gugs alimentan raramente a Bocamuerta, y sobrevive a base de los bocados que le permiten dar a los prisioneros capturados para facilitar su transformación en ghast. Si Bocamuerta detecta a los PJs, intenta negociar con ellos, aunque el hambre le dificulta concentrarse a menos que los PJs le ofrezcan comida, como uno de los cadáveres de las celdas cercanas. Si los PJs no quieren darle un cadáver a Bocamuerta, lograr que se centre requiere que un PJ tenga éxito en una prueba de Diplomacia CD 28.

Si los PJs lo alimentan o logran que se concentre, Bocamuerta puede contarles algo acerca de Saggarak, como que es donde se encuentran los PJs ahora mismo, en caso de que aún no lo hayan descubierto. Bocamuerta no revelará información si cree que puede poner en peligro a los habitantes muertos vivientes de Saggarak; en cambio, se jacta de que su rey, Veshumirix, es un dragón nacido del corazón del volcán más caliente. Además, Bocamuerta les explica a los PJs que, aun si sobreviven durante unos días contra los voraces muertos de Saggarak, no deberían confiar en hacerlo a una confrontación con el llamado “Rey Fundido”. Les dice que, si saben lo que les conviene, se “esconderán tras las murallas de Kovlar, como el resto de los seres de carne cuyo corazón late”.

BOCAMUERTA

Ghast macho (*Bestiario*, pág. 204)

Iniciativa Percepción +8

CRÍATURA 2

Tesoro: entre los cuerpos de duergars de la celda noroeste hay un *talismán de murciélagos momificado*.

Recompensa en PX: si los PJs averiguan información sobre Veshumirix de Bocamuerta, concédeles 40 PX.

B4. COCINA “ENCANTADA” MODERADO 12

Aunque nadie parece haber usado el fogón de esta polvorienta cocina desde hace siglos, el aire de este lugar se mantiene cálido. Las mesas de piedra y los estantes de la despensa están desprovistos de comida, pero cubiertos de una colección de utensilios de piedra y metal.

El calor de esta sala se filtra desde el fogón, que está conectado mediante unas “tuberías” de piedra que aún funcionan a las cámaras de magma bajo Saggarak.

Criatura: un extraño depredador pétreo se esconde en la pared meridional de esta cocina, una bestia parásita del Plano de la Tierra conocida como grikkitog. Al acercarse los PJs, el monstruo los saluda en enano, haciéndose pasar por el espíritu de un enano que murió a causa de los gugs. Lo intenta en común y térraro si ninguno de los PJs entiende el enano, rogándoles que entren y santifiquen la sala para que su alma atormentada pueda encontrar por fin la paz. Si algún PJ se acerca al alcance de la hambriona criatura, o si los PJs descubren su artimaña, el grikkitog les ataca. Puede que tenga hambre, pero valora su vida, y si los PJs le causan un daño grave, huye.

GRIKKITOG

Bestiario, pág. 201

Iniciativa Engaño +27

Idiomas común, enano, térraro

CRÍATURA 14

Tesoro: los diferentes utensilios de cocina que quedan en esta sala son suficientes para crear un flamante juego de herramientas de artesano para cocinar.

B5. GRAN SALÓN

SEVERO 12

El techo de cuarenta pies (12 m) de altura de este gran salón está tallado con imágenes de rostros de enanos que miran hacia abajo. En tres de las esquinas de la sala hay estatuas de enanos juerguistas sobre pedestales, mientras que la suroeste alberga un trono de piedra del tamaño de un gigante.

Criaturas: Xevalorg, el líder de los gugs, eligió esta sala como su habitación y le dio a la estatua de un enano la forma de un trono en el que preside su corte. A Xevalorg y sus gugs no les interesa la política de Saggarak, y consideran que los PJs no son más que ingredientes para la comida de los ghasts. Por lo tanto, no están interesados en conversar. Xevalorg es asistido por tres de sus gugs favoritos. En cuanto las cuatro criaturas ven a los PJs, se lanzan al ataque.

Si los PJs consiguen derrotar a Xevalorg y a los demás habitantes del Salón de los Gigantes Devoradores, pueden descansar en este lugar de forma segura, ya que los muertos vivientes de Saggarak evitan la fortaleza de los gugs.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

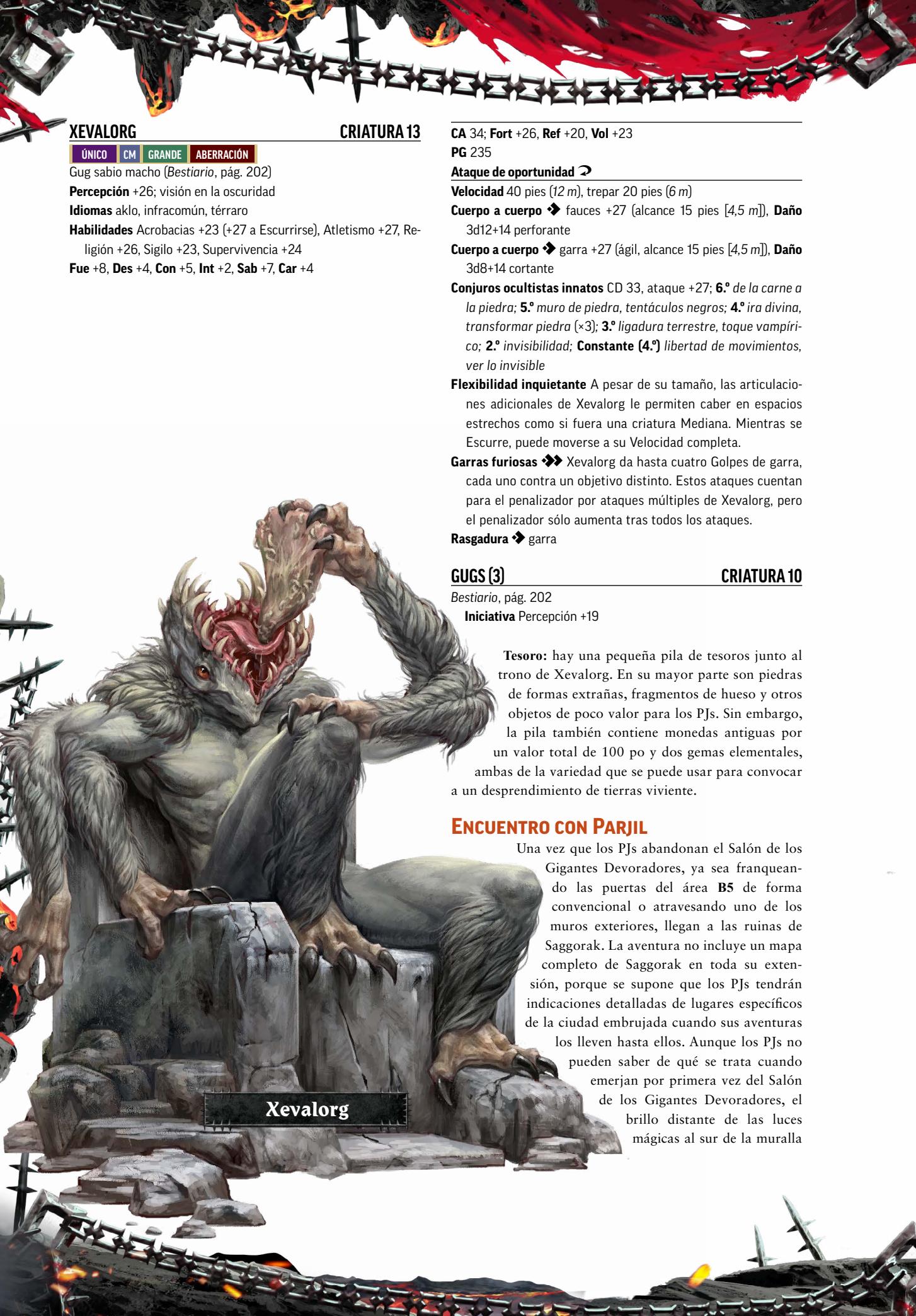
Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



XEVALORG

ÚNICO CM GRANDE ABERRACIÓN

Gug sabio macho (*Bestiario*, pág. 202)

Percepción +26; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún, térraro

Habilidades Acrobacias +23 (+27 a Escurrirse), Atletismo +27, Religión +26, Sigilo +23, Supervivencia +24

Fue +8, Des +4, Con +5, Int +2, Sab +7, Car +4

CRIATURA 13

CA 34; Fort +26, Ref +20, Vol +23

PG 235

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +27 (alcance 15 pies [4,5 m]), Daño 3d12+14 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +27 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), Daño 3d8+14 cortante

Conjuros ocultistas innatos CD 33, ataque +27; **6.º de la carne a la piedra**; **5.º muro de piedra, tentáculos negros**; **4.º ira divina, transformar piedra** (x3); **3.º ligadura terrestre, toque vampírico**; **2.º invisibilidad**; **Constante** (**4.º**) libertad de movimientos, ver lo invisible

Flexibilidad inquietante A pesar de su tamaño, las articulaciones adicionales de Xevalorg le permiten caber en espacios estrechos como si fuera una criatura Mediana. Mientras se Escurre, puede moverse a su Velocidad completa.

Garras furiosas ♦♦ Xevalorg da hasta cuatro Golpes de garra, cada uno contra un objetivo distinto. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples de Xevalorg, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

Rasgadura ♦ garra

GUGS (3)

Bestiario, pág. 202

Iniciativa Percepción +19

CRIATURA 10

Tesoro: hay una pequeña pila de tesoros junto al trono de Xevalorg. En su mayor parte son piedras de formas extrañas, fragmentos de hueso y otros objetos de poco valor para los PJs. Sin embargo, la pila también contiene monedas antiguas por un valor total de 100 po y dos gemas elementales, ambas de la variedad que se puede usar para convocar a un desprendimiento de tierras viviente.

ENCUENTRO CON PARJIL

Una vez que los PJs abandonan el Salón de los Gigantes Devoradores, ya sea franqueando las puertas del área **B5** de forma convencional o atravesando uno de los muros exteriores, llegan a las ruinas de Saggarak. La aventura no incluye un mapa completo de Saggarak en toda su extensión, porque se supone que los PJs tendrán indicaciones detalladas de lugares específicos de la ciudad embrujada cuando sus aventuras los lleven hasta ellos. Aunque los PJs no pueden saber de qué se trata cuando emergan por primera vez del Salón de los Gigantes Devoradores, el brillo distante de las luces mágicas al sur de la muralla

Xevalorg

que separa Kovlar del resto de Saggorak debería servir como un faro que les atraiga.

Afortunadamente, los enanos vivos de Kovlar mantienen cierta presencia en Saggorak. En concreto, una batidora enana llamada Parjil Trenzalarga lleva muchos días vigilando el salón. En Kovlar estaban preocupados por los rumores acerca de un grupo de gugs que fue visto en la ciudad y enviaron a Parjil a observar a los monstruos durante varios días para determinar si representaban una amenaza. Parjil es una sacerdotisa de Magrim, el severo dios enano de la muerte y los antepasados, y no está segura de qué hacer con los gugs. Por un lado, son vecinos peligrosos, malvados y preocupantes, pero por otro, parecen estar cazando principalmente muertos vivientes y muestran escaso interés en entrometerse en los asuntos de Kovlar. En consecuencia, Parjil ha decidido dejar en paz a los gugs, pero cuando ve salir a los PJs del edificio, le pude la curiosidad y los llama con cautela.

Como devota de Magrim, Parjil detesta a los muertos vivientes y su corrupción del ciclo natural de la vida y la muerte. Ha pasado gran parte de su vida patrullando las calles de Saggorak para vigilar a los muertos vivientes que infestan las ruinas, y durante años se ha encontrado con numerosas bandas de aventureros de la superficie. Parjil sabe que entre los grupos de aventureros que comparten su odio a los muertos vivientes y realizan misiones heroicas, y los que consideran a Saggorak un lugar abandonado que saquear, hay un amplio espectro de personalidades y objetivos. Cuando saluda a los PJs, espera que sean héroes en lugar de saqueadores, y se presenta como centinela de Kovlar y enemiga de los que caminan después de la muerte antes de preguntarles sus nombres y su propósito en Saggorak.

Parjil es abierta de mente y ha vivido muchas experiencias, pero si los PJs revelan que llegaron a Saggorak a través de una *aiudara*, se muestra sorprendida e intrigada, ya que nunca había oído o sospechado siquiera que existiera un portal así en Saggorak. Por lo que sabía, los innumerables túneles al otro lado de las murallas de Saggorak conducían a las Tierras Oscuras, cuyos monstruos se enfrentan a los espíritus de los ancestros de los enanos. Si los PJs le explican lo que dijo el ghast cautivo sobre un rey dragón, parece aún más alarmada, ya que no ha habido rumores de actividad dracónica en la región. La mención de la Tríada Escarlata tampoco

le dice nada. Parjil no tarda en recomendar a los PJs que vuelvan con ella a Kovlar para hablar con la Corte de los Regentes, los líderes de la ciudad. Si hay fuerzas externas que tienen su atención puesta en Saggorak, los enanos de Kovlar deben saberlo.

Si los PJs toman una ruta directa hacia Kovlar en compañía de Parjil, no se encontrarán ninguna oposición más por el momento. Puedes determinar que se encuentran con un grupo poco importante de muertos vivientes u otros enemigos, pero en general, deberías evitar enfrentamientos significativos. El papel de Parjil en esta aventura es facilitar la transición de los PJs al siguiente capítulo, por lo que, si estos optan por dirigirse a Saggorak por su cuenta, es posible que debas consultar el Capítulo 3 para inspirarte y buscar encuentros adicionales. Con el tiempo, los peligros de Saggorak deberían convencer a los PJs de que deben buscar refugio en los confines más seguros y civilizados de Kovlar.

Si los PJs acompañan a Parjil, tendrán tiempo para disfrutar del paisaje durante la caminata de una hora a través de las ruinas de Saggorak. Los edificios de la ciudad están construidos principalmente de piedra, con partes de metal y cristal. La ciudad está envuelta en la oscuridad, dado que sus habitantes muertos vivientes no son aficionados a la luz. Los apliques de antorcha vacíos y los ocasionales fragmentos de una linterna rota son los únicos restos de las luces que los antiguos enanos utilizaron para iluminar la ciudad. Una mezcla de saqueo desenfrenado, negligencia y continuos conflictos con distintos invasores de las Tierras Oscuras y de Kovlar han hecho mella en la ciudad, enmascarando las funciones originales de muchos de sus edificios.

Las luces de Kovlar parecen aún más brillantes vistas desde estas calles oscuras y desoladas. El brillo se puede ver fácilmente desde casi toda Saggorak. Las torres más altas de los edificios de Kovlar se elevan por encima de sus muros fortificados y la luz cálida de color naranja rojizo resplandece desde el próspero asentamiento. Cualquier PJ que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 25 reconoce Kovlar y sabe que la ciudad es conocida por sus armas y armaduras de alta calidad, así como por las peligrosas ruinas embrujadas junto a sus puertas, y las luces que iluminan las murallas con el doble propósito de tranquilizar a los visitantes de la superficie y alejar a los muertos vivientes que aún frecuentan el resto de la región subterránea.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

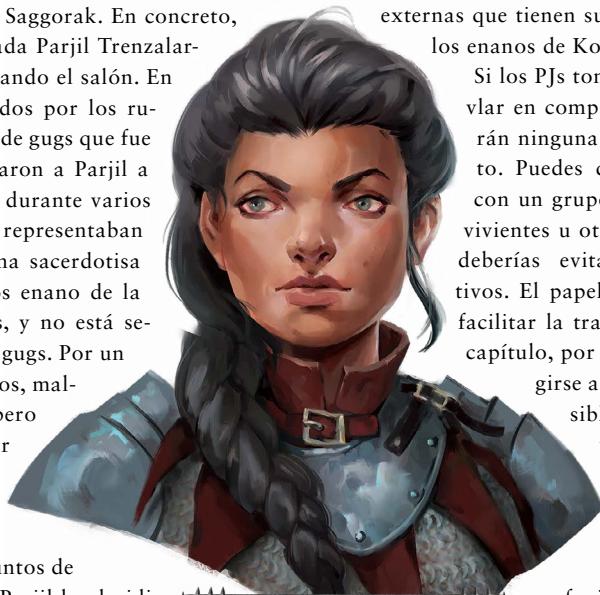
Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

Parjil Trenzalarga





CAPÍTULO 2: BIENVENIDOS A KOVLAR

La ciudad de Kovlar sólo ocupa una pequeña porción de la mucho más grande Saggorak, y sus barrios antiguos, bien defendidos, están llenos de gente. En este capítulo se da por hecho que los PJs llegan a Kovlar acompañados por Parjil, quien los conduce de inmediato al Salón de los Regentes para reunirse con la Corte de los Regentes. Encuentrarás un atlas de Kovlar en la página 64 de este libro, información que puedes usar para ampliar la visita de los PJs a la ciudad según sea necesario.

Cuando los PJs se acercan a la puerta de Kovlar, Parjil da una voz al guardia y los presenta para facilitar su acceso a la ciudad. Si los PJs se acercan a las murallas de la ciudad por su cuenta, son recibidos por una desconcertada voz de enano que proviene de una de las torres de vigilancia y les pregunta quiénes son y de dónde vienen. Los guardias se sorprenden al ver caras potencialmente amigables viniendo de Saggorak, ya que no tienen constancia de que alguien que coincida con las descripciones

de los PJs haya salido de Kovlar. A menos que los PJs sean groseros o desagradables (en cuyo caso se les niega la entrada), los guardias les dejan entrar, pero les informan de que es probable que los gobernantes de Kovlar, la Corte de los Regentes, quieran hablar con ellos poco después de su llegada a la ciudad. Parjil refrenda esta predicción y está dispuesta a llevar a los PJs ante la corte de inmediato.

La Corte de los Regentes

Si Parjil no escolta a los PJs y, por lo tanto, no está presente para llevarlos directamente al Salón de los Regentes, los PJs son convocados a las pocas horas de su llegada; las noticias sobre visitantes de la superficie se extienden rápidamente en Kovlar. La convocatoria concede una audiencia ante la Corte de los Regentes y es una invitación de Kelda Halrig, actual portavoz de dicho organismo. Esta aventura da por hecho que Parjil conduce a los PJs directamente al

Salón de los Regentes antes de abandonar el grupo, ya que no tiene otro papel en esta aventura, pero si quieres, puedes continuar usándola como su guía.

La audiencia con la Corte de los Regentes se produce en una mesa grande en el Salón de los Regentes, el principal edificio administrativo de Kovlar. Todos los regentes están vestidos con galas o armaduras, y llevan algún tipo de símbolo de su profesión, como el martillo de un herrero o la sierra de un carpintero. Lo único común en la vestimenta de todo el consejo es el medallón de hierro y oro idéntico que cada regente lleva alrededor del cuello mientras se ocupa de asuntos oficiales, llamado sello de regente. Estas insignias del cargo son relevantes para una misión posterior en la aventura (consulta el robo en el depósito en la página 25).

A un lado de la mesa hay diez sillas, cada una de ellas decorada con motivos asociados a uno de los diez gremios de Kovlar y ocupada por el enano que lidera de gremio en cuestión (en las páginas 19–21 aparece una lista completa). Los diez gremios (y por lo tanto los diez líderes) están tradicionalmente considerados como iguales en estatus e importancia. Sin embargo, la tradición sostiene que el líder del gremio más grande sea también el portavoz de la Corte, el enano encargado de convocar las reuniones, dirigirlas y ayudar a zanjar las disputas. La actual portavoz de la Corte es Kelda Halrig del Gremio de los Yunques.

La audiencia con los regentes comienza cuando Kelda saluda a los PJs y les da la bienvenida a Kovlar. Lee en voz alta o explica sus siguientes palabras.

"La primera Corte de los Regentes fue fundada hace siglos por los regentes de Khadorn el Poderoso, el héroe que reconquistó de los invasores orcos tanto Kovlar, como la mayoría de lugares subterráneos que permanecen civilizados hoy en día. Quizás algún día resurja una reina o un rey que sea digno de ese cargo, uno tan grande como los gobernantes de antaño. Hasta ese día, nuestro solemne deber es trabajar juntos para mantener Kovlar segura y próspera. Aunque sois unos recién llegados a Kovlar, espero que cumpláis con este deber. Si sois tan capaces como espero, podréis ayudarnos, pero antes de que podamos confiar en vosotros para defender la ciudad, debemos estar seguros de que honraréis nuestras tradiciones".

Si Parjil escoltó a los PJs hasta aquí, les explica a los regentes que los PJs lucharon contra los gugs, y Kelda dedica un momento a darles las gracias por eliminar una de las numerosas amenazas de Saggarak a la seguridad de Kovlar. Luego les pide que se presenten e indiquen el motivo de su visita a la ciudad.

Los regentes escuchan en silencio a los PJs, y si estos mencionan la amenaza que supone la Tríada Escarlata, los rumores de un dragón en Saggarak o incluso sus preocupaciones acerca de la influencia de Dahak en el Anillo de Alseta, se muestran genuinamente alarmados. En ese momento Kelda les confía que Kovlar ha sufrido un creciente número de contratiempos en las últimas semanas, por lo que teme que haya un complot más oscuro en marcha. Cree que los PJs podrían llegar al fondo de estos incidentes, aunque sus propios guardias hayan fallado, y sabe que la Corte de los Regentes les recompensará por su ayuda. Sólo hay un problema: es necesario convencer a muchos miembros de la Corte de que recurrir a extraños como los PJs es la mejor forma de abordar sus problemas internos. De hecho, si un PJ lleva a cabo una prueba de Percepción CD 25 con éxito para Averiguar intenciones, puede asegurar que, a excepción de Kelda, los líderes de los gremios enanos miran a los PJs con cierto recelo.

INFLUIR EN LA CORTE

Una vez que los PJs se han presentado, Kelda anuncia que cada regente tendrá la oportunidad de hablar con ellos para que cada líder enano pueda evaluar y juzgar el carácter de estos potenciales héroes. Los PJs podrán ganarse el favor

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 2

Los PJs tendrán muchas oportunidades de descansar, recuperarse, adquirir artículos y hacer nuevos amigos en la ciudad enana de Kovlar, que, no obstante, no es en absoluto un refugio seguro. Los enanos son desconfiados por naturaleza y al principio no se fiarán de los PJs, que deberán completar numerosos trabajos para ganarse la confianza de los líderes de la ciudad. Al final, los PJs descubrirán una conspiración que vincula a uno de los líderes de la ciudad con la Tríada Escarlata.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



de algunos líderes o de todos ellos durante el resto de este prolongado encuentro social. Ganarse la confianza de cada líder proporciona a los PJs una nueva pista que investigar en la ciudad, y si logran el favor de la mayoría de los regentes, estos conceden al grupo tesoros y ayudas adicionales en sus misiones.

La audiencia se desarrolla a lo largo de diez encuentros de interpretación individuales siguiendo determinadas líneas. Cuando un regente hable con los PJs, formulará una única pregunta sobre sus objetivos, tradiciones y personalidades. Este encuentro debería ser una oportunidad para que los PJs expresen las intenciones del grupo. Kelda será la primera en hablar con los PJs, pero el orden posterior de interacción con los enanos queda a tu elección. Cada entrevista consta de dos fases que se resumen a continuación, así como las acciones especializadas que pueden realizar los PJs durante ambas fases. ¡Asegúrate de que los jugadores estén familiarizados con el funcionamiento de dichas acciones antes de continuar con el encuentro!

Pregunta: el regente se presenta a los PJs con su nombre y su gremio (por ejemplo: "Soy la maestra forjadora Kelda Halrig del Gremio de los Yunques"), expone un rápido resumen del papel del gremio en la sociedad de Kovlar, y luego plantea al grupo una pregunta destinada a revelar los objetivos, la fibra moral y la personalidad de cada uno de sus miembros. Cuando un líder enano se presente al grupo y plantee su pregunta, cada PJ obtendrá 1 acción que podrá usar para Deducir tradiciones asociadas con el gremio de dicho líder. Los PJs sólo tienen un instante para compartir esta información entre ellos antes de dar su esperada respuesta.

Respuesta: a continuación, cada PJ recibe 1 acción. Tienen la oportunidad de responder a la pregunta para demostrar su valía y ganarse el favor del regente realizando una acción de Influir. Los regentes enanos no están interesados en oír hablar a los PJs entre ellos, y les indican que se turnen para responder. No es necesario que hablen todos los PJs, y un PJ puede permanecer en silencio si no quiere arriesgarse a menoscabar el progreso del grupo. Además, un PJ puede emplear su tiempo apoyando a otra persona, preparándose para Prestarle ayuda; permanecerá en silencio cuando hable su aliado, quien aplica el bonificador o penalizador de Prestar ayuda. Ten en cuenta que, si un PJ obtiene un éxito crítico al Deducir tradiciones, el grupo descubre el valor de Escepticismo de ese regente y, por lo tanto, sabrá si ha logrado ganarse su favor sin tener que esperar hasta el juicio.

Juicio: cada uno de los regentes con los que interactúan los PJs en esta aventura tiene una puntuación de Escepticismo. Si los PJs logran reducir este valor a 0 con sus respuestas, el regente queda impresionado y declara su confianza en el grupo. Si los PJs no logran reducir el Escepticismo del regente a 0, éste lamenta anunciar que no confía en el grupo. Los regentes que comienzan con Escepticismo 0 apoyarán al grupo, a menos que los PJs cometan errores terribles.

DEDUCIR TRADICIONES

CONCENTRAR **LINGÜÍSTICO** **SECRETO**

Al interpretar la personalidad de un regente, recurriendo a lo que sabes sobre la tradición de los enanos y haciendo las conjeturas adecuadas, deduces el tipo de habilidades más valoradas por el gremio de dicho regente y, por lo tanto, el tipo de habilidades que seguramente garanticen su favor. Deducir tradiciones requiere una prueba con éxito de Percepción CD 30 o una prueba con éxito de Sociedad CD 25 para obtener resultados precisos.

Éxito crítico Descubres una de las habilidades preferidas del gremio y el valor de Escepticismo del regente.

Éxito Descubres una de las habilidades preferidas del gremio.

Fallo No descubres ninguna de las habilidades preferidas del gremio.

Fallo crítico Descubres una habilidad preferida incorrecta.

INFLUIR EN UN REGENTE

AUDITIVO **CONCENTRAR** **LINGÜÍSTICO** **MENTAL** **SECRETO**

Intentas ganarte el favor de uno de los regentes de Kovlar, ya sea respondiendo a su pregunta con tacto y respeto, e intentando una prueba de Diplomacia, o aprovechando tu agudeza con otra habilidad. La segunda táctica normalmente no tendrá éxito, a menos que la habilidad sea una de las preferidas por el gremio del regente. El DJ puede permitir que hagas una prueba de habilidad de Conocimiento pertinente en lugar de la prueba de Diplomacia. Si haces una prueba de Diplomacia o Conocimiento, la CD para el éxito es 32; si haces una prueba de habilidad preferida, la CD para el éxito de la prueba es 28.

Si el DJ lo prefiere, un jugador con un argumento convincente o que interprete su papel especialmente bien en su intento de Influir en un regente, puede obtener un bonificador +2 por circunstancia a la prueba.

Éxito crítico Reduce el Escepticismo del regente en 2.

Éxito Reduce el Escepticismo del regente en 1.

Fallo No modificas el Escepticismo del regente.

Fallo crítico Aumenta el Escepticismo del regente en 1.

LOS REGENTES

Cada regente, a excepción de Kelda Halrig, es escéptico sobre el valor que pueda tener un grupo de aventureros de la superficie a la hora de resolver los problemas de Kovlar. Los diez regentes se presentan a continuación de uno en uno, con el nombre de su gremio y sus habilidades preferidas. Se incluyen algunas notas sobre su personalidad para ayudarte a interpretar el personaje; la sección también indica el tipo de personalidades de los PJ que podrían dificultar la tarea de ganarse la confianza del regente. A continuación, se relaciona la pregunta que el regente plantea a los PJs para evaluar sus respuestas.

Todos los regentes tienen un valor de Escepticismo. Cada PJ puede reducir dicho valor si tiene éxito en una acción de Influir en un regente. El Escepticismo no se puede reducir por debajo de 0 y, por lo tanto, es posible que una mala tirada al final de la respuesta del grupo lo aumente de nuevo a 1. Si los PJs no han descubierto el valor de Escepticismo de un regente mediante un éxito crítico

en Deducir tradiciones, deben tener cuidado a la hora de decidir el miembro del grupo que hablará por todos. Los grupos avisados comienzan con sus peores oradores (o evitan que se pronuncien) y terminan con los mejores, a fin de minimizar errores.

Finalmente, se detalla la pista del regente: un encuentro específico, una investigación o prueba que los PJs pueden seguir en Kovlar para empezar a descubrir la influencia de la Tríada Escarlata en la región. Un regente sólo revela su pista a un grupo en el que confía (cuando el valor de Escepticismo del regente es 0). Puedes determinar que los PJs averiguan la información sobre las pistas que no puedan conseguir, porque no se han ganado la confianza de un regente, como recompensa o descubrimiento posterior en este capítulo.

CENTINELA FRASTIN RETOÑO DE PIEDRA

LB enano

Gremio Gremio de la Fe

Habilidades preferidas Artesanía, Religión o Sociedad

Personalidad El centinela Retoño de Piedra es especialmente esceptico acerca de la necesidad de recurrir a forasteros para resolver problemas locales, así como de nombrar representantes legales a extraños armados. Le preocupa sobre todo la seguridad de la gente de Kovlar. A Frastin le inquietan los adoradores de dioses caóticos o malignos. Si sospecha que un PJ adora a uno de esos dioses, dicho PJ sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Frastin. El penalizador aumenta a -4 si Frastin sospecha que el PJ adora a un dios caótico maligno.

Pregunta “¿Por qué te importa el bienestar, la comodidad y la seguridad de los ciudadanos de Kovlar?”

Escepticismo 3; Pista Trabajo 2: personas desaparecidas (página 22)

COMANDANTE GROKAR CANTO DE MARTILLO

LN enano

Gremio Gremio de las Armas

Habilidades preferidas Acrobacias, Atletismo o Supervivencia

Personalidad El comandante Canto de Martillo respeta el valor y la destreza en combate. Tiene poca paciencia con los sádicos, y si un PJ se muestra cruel o sediento de sangre durante este encuentro, sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Grokar.

Pregunta “Cuéntame tu mayor triunfo personal.”

Escepticismo 1; Pista Trabajo 5: terror profundo (página **24)

MANO DE ORO WULDI TEMPLEFÉRREO

LN enana

Gremio Gremio de las Monedas

Habilidades preferidas Artesanía, Interpretación o Sociedad

Personalidad La mano de oro Templeférreo es sociable y cordial. Su extenso clan tiene varias ramas en la superficie, y se jacta de estar al día de la actualidad. Le molesta el comportamiento grosero; si un PJ es irrespetuoso o grosero durante este encuentro, sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Wuldi.

Pregunta “¿Cuál es la mejor manera de hacer fortuna?”

Escepticismo 2; Pista Trabajo 6: el robo en el depósito (página 25)

ADORNADO STOSK DOLGINDIR

N enano

Gremio Gremio de los Atavíos

Habilidades preferidas Artesanía, Engaño o Interpretación

Personalidad El adornado Dolgindir, primo de la suma física Dolgindir, aprecia profundamente la estética. Comparte sin remilgos sus opiniones sobre las elecciones de vestimenta de otras personas, aunque tiende más al elogio que a la crítica. Le molesta que cualquier PJ parezca harapiento o descuidado; un PJ de tal guisa sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Stosk.

Pregunta “Describeme el atuendo más magnífico que hayas tenido la fortuna de vestir.”

Escepticismo 2; Pista Trabajo 2: personas desaparecidas (página 22)

CORAZÓN DE MONTAÑA KOLARUN ROCACINCEL

LM enano

Gremio Gremio de los Canteros

Habilidades preferidas Artesanía, Intimidación o Sociedad

Personalidad El corazón de montaña Rocacincel es arisco y pausado a la hora aceptar cambios, en el mejor de los casos. Dado que cualquier investigación por parte de los PJs podría amenazar sus planes para convertirse en el nuevo rey de Kovlar, se muestra especialmente rudo con ellos. La amabilidad y la sumisión exasperan a Kolarun por igual; si un PJ es demasiado amigable o sumiso durante este encuentro, sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Kolarun.

Pregunta “¿Por qué se debería permitir a unos forasteros en Kovlar como vosotros que se inmiscuyan en nuestros asuntos?”

Escepticismo 5; Pista Ninguna.

Especial Si los PJs logran reducir el Escepticismo de Rocacincel a 0, se da cuenta de que son más peligrosos de lo que esperaba. Como resultado, pone en marcha planes para que un par de guardias sigan a los PJs e incluso intenten capturarlos. Consulta Detención ilegal en la página 27.

MAESTRE GREMIAL TORRA GARNIS

N enana

Gremio Gremio de los Carpinteros

Habilidades preferidas Acrobacias, Artesanía o Naturaleza

Personalidad La maestra gremial Garnis es curiosa e inquisitiva. De todos los miembros de la Corte de los Regentes (a excepción de Rocacincel, que está directamente involucrado), fue la primera en sospechar la existencia de una fuerza maligna tras los recientes problemas de Kovlar. No le gustan las personas que demuestran falta de imaginación o parecen cínicas; un PJ que parece aburrido o sarcástico durante este encuentro sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Torra.

Pregunta “Tu mejor amigo te pide consejo sobre el mejor lugar para criar a una familia: ¿qué le dices?”

Escepticismo 2; Pista Trabajo 1: revisar la muralla (página 21)

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

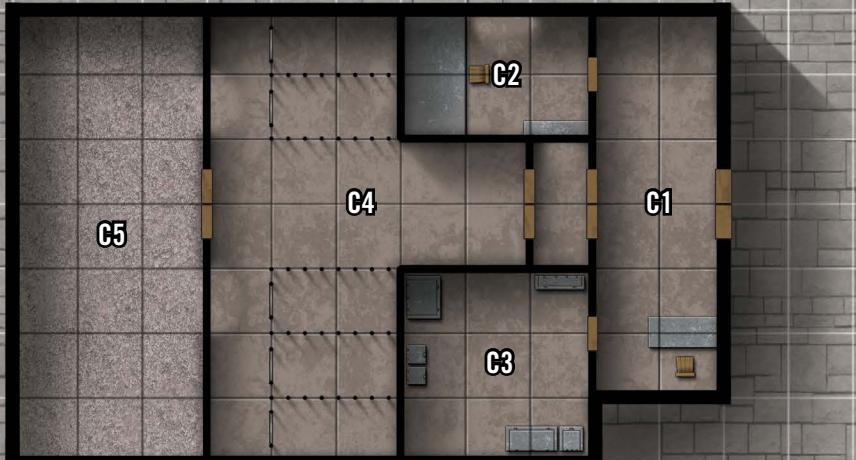
Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

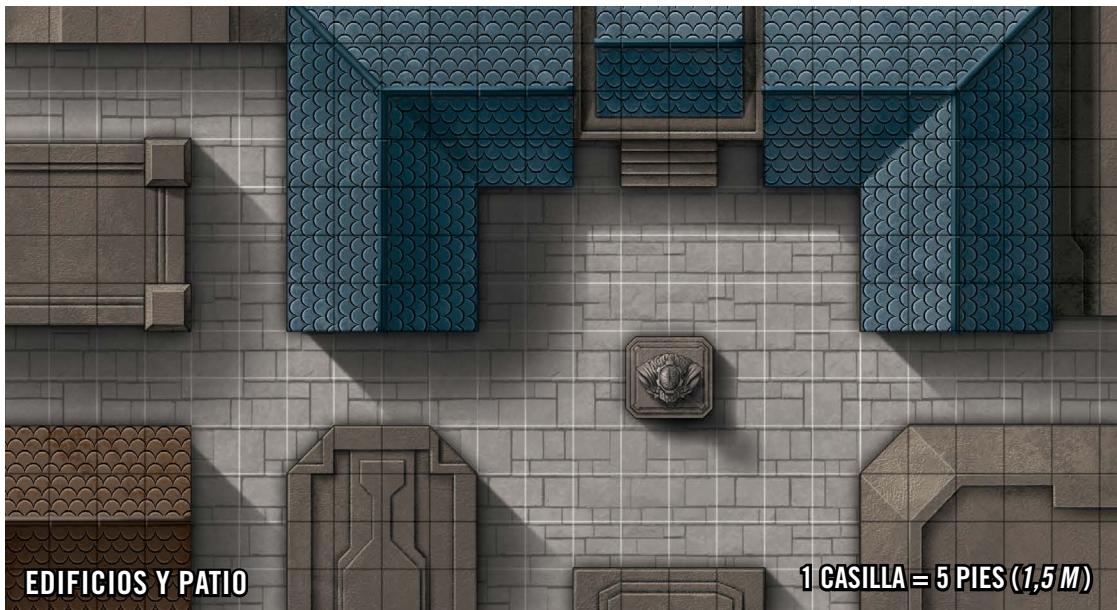


PRISIÓN



EDIFICIOS EN RUINAS

CALLEJÓN TRASERO



EDIFICIOS Y PATIO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

ARCHIMAGO HROMGAR NALRUVEN

LN enano

Gremio Gremio de los Conjuros

Habilidades preferidas Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

Personalidad Nalruven dedica casi todo su tiempo a su gremio, incluso más que los otros regentes. Cuando se habla de magia, tiende a divagar hasta que otro regente intenta cambiar de tema varias veces. A Hromgar le fastidian quienes temen u odian la magia arcana; si un PJ insulta las tradiciones arcanas o actúa supersticiosamente durante este encuentro, sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Hromgar.

Pregunta ¿Cuál ha sido la obra de magia más sorprendente que hayas presenciado?

Escepticismo 2; Pista Trabajo 3: una curiosa expedición (página 23)

SUMA FÍSICA NATRI DOLGINDIR

LB enana

Gremio Gremio de los Físicos

Habilidades preferidas Artesanía, Medicina o Supervivencia

Personalidad Al igual que la mayoría de los líderes históricos del Gremio de los Físicos, la suma física Dolgindir es perspicaz y

hábil para alcanzar consensos. Tiene poca paciencia con la arrogancia o la bravuconería, y si un PJ es egoísta o fanfarrón durante este encuentro, sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de Influir en Natri.

Pregunta Supongamos que tu mejor amigo ha pasado por dificultades. ¿Qué haces para animarlo?

Escepticismo 2; Pista Ninguna.

Especial Si los PJs se ganan la confianza y el apoyo de Natri, aceptará organizar servicios de restablecimiento gratuitos para el grupo durante su estancia en Kovlar, de modo que cuando un PJ lleva a cabo la actividad de tiempo libre Descanso de larga duración, recupera el doble de la cantidad normal de PG.

AFORTUNADA ALGERA KORD

CN enana

Gremio Gremio de los Jugadores

Habilidades preferidas Engaño, Juego de manos o Latrocínio

Personalidad La afortunada Kord está acostumbrada a tratar con grupos de aventureros, jugadores, ladrones y otras personas que no se ajustan a las estrictas costumbres de la sociedad enana, y no se asusta por casi nada. Tiene un ingenioso y sarcástico sentido del humor y no le gustan las personas

que carecen de él; si un PJ parece demasiado serio o carente de sentido del humor durante este encuentro, sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de influir en Algera.

Pregunta ¿Qué es lo más divertido que te ha pasado nunca?

Escepticismo 1; Pista Ninguna.

Especial Si los PJs consiguen el apoyo de Kord, les será más fácil hablar con la líder del gremio más tarde, cuando recaiga sobre ella la sospecha durante el Trabajo 6: el robo en el depósito (página 25)

MAESTRA FORJADORA KELDA HALRIG

LN enana

Gremio Gremio de los Yunques

Habilidades preferidas Arcanos, Artesanía o Atletismo

Personalidad La maestra forjadora

Halrig es diligente, honesta y directa. Prefiere dejar que los demás hablen primero y sopesar sus puntos de vista antes de compartir sus pensamientos, para que su posición política no intimide a las personas a la hora de expresar sus puntos de vista. Reacciona negativamente si la interrumpen; un PJ que interrumpe a un regente o a otro PJ durante este encuentro sufre un penalizador -2 por circunstancia a los intentos de influir en Kelda.

Pregunta ¿Cómo puede la metalurgia mejorar la sociedad en general?

Escepticismo 0; Pista Trabajo 4: negocios turbios (página 23)

Tesoro: si los PJs se ganan el favor de al menos siete de los regentes, el tribunal le ofrece a cada PJ un objeto mágico permanente común de nivel 12º o inferior a su elección. El DJ podría determinar que también se ofrecen algunos objetos poco comunes.

Recompensa en PX: cada vez que los PJs se ganen el favor de uno de los líderes del gremio, concédeles 10 PX, hasta una recompensa máxima de 100 PX si se ganan el favor de los diez líderes.

Los trabajos de los regentes

La mayor parte de los miembros del Consejo de los Regentes tiene una pista que los PJs pueden seguir. Según progresen en su investigación, la Tríada Escarlata y sus aliados intervendrán; consulta Detención ilegal en la página 27.

Muchos de los trabajos proporcionan pistas sobre la ubicación de un lugar llamado la Fragua Oculta. Mantén un registro de la cantidad de pistas sobre la Fragua Oculta que reúnen los PJs a medida que realizan los trabajos, y consulta Cómo localizar la Fragua Oculta en la página 29 para ver cómo pueden guiar estas pistas a los PJs hasta dicho encuentro.

TRABAJO 1: REVISAR LA MURALLA

La maestre gremial Garnis sospecha que hay una fuerza mayor tras los sospechosos incidentes ocurridos últimamente. Cuando mencionó el tema por primera vez ante el resto de los regentes, el corazón de montaña Rocacincel rechazó vehemente sus preocupaciones. Rocacincel convenció después al archimago Nalruven de que no había nada de lo que preocuparse. A la maestre gremial le intranquiliza que los dos regentes puedan estar descuidando sus propios intereses y favoreciendo que enemigos ocultos saboteen la ciudad. Les pide a los PJs que investiguen la estructura más importante vinculada al Gremio de los Canteros

y al Gremio de los Conjuros: la muralla de Kovlar.

Kolarun Rocacincel

REVISAR LA MURALLA

EXPLORACIÓN **SECRETO**

Un PJ pasa un día estudiando la muralla y patrullando por ella. Luego, el PJ hace una prueba de Arcanos CD 32 o una prueba de Artesanía CD 27.

Éxito crítico El PJ descubre una irregularidad en las runas protectoras de la parte occidental de la muralla, una distorsión sutil de la piedra y la magia que es signo de tensión repetitiva, y aunque no hay una causa aparente para esta tensión, la distorsión sugiere que la causa oculta se encuentra en algún lugar subterráneo del área circundante. Desafortunadamente, investigar más los documentos de la ciudad y planos arquitectónicos no revela la existencia de cámaras subterráneas en el área, lo que sugiere que no existe tal cámara o, si es así, que los registros son defectuosos o están incompletos.

Éxito El PJ descubre la irregularidad en la barrera en la parte occidental de la muralla, lo suficiente para confirmar los temores de la maestre gremial Garnis, pero no tanto como para sugerir la causa de la tensión.

Fallo Si bien el PJ puede discernir cierta información básica sobre las barreras de la ciudad, no logra encontrar los fallos estructurales. Una vez que los PJs informan a la maestre gremial, Garnis sugiere que el PJ intente confirmar sus sospechas, porque siente que queda algo más por averiguar.

Fallo crítico El PJ descubre lo que cree que es un defecto a lo largo de la muralla oriental, pero de hecho no es más que una peculiaridad del diseño de la antigua magia. Cuando los PJs informan del hallazgo a la maestre gremial, Garnis le comunica la información al Archimago Nalruven, quien inspecciona el área de inmediato y señala con precisión el

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



error de los PJs. Como consecuencia del fallo, tanto la maestra gremial Garnis como el corazón de montaña Rocacincel se interesan menos por los esfuerzos de los PJs en Kovlar.

Tesoro: si los PJs confirman los temores de la maestra gremial, Garnis los recompensa tristemente con una *piedra rúnica de fortificación de armadura* en agradecimiento.

Pistas de la Fragua Oculta: los PJs obtienen una pista sobre la Fragua Oculta cuando descubren la tensión en el muro. Si además determinan que la fuente de la tensión se encuentra en algún lugar subterráneo, en su lugar obtienen dos pistas sobre la Fragua Oculta.

Recompensa en PX: concede a los PJs 60 PX si descubren la tensión en la muralla, o 80 PX si también descubren el vínculo con una teórica ubicación subterránea.

TRABAJO 2: PERSONAS DESAPARECIDAS

Al centinela Retoño de Piedra del Gremio de la Fe le gustaría que los PJs investigasen la desaparición de un hombre llamado Zamak, mientras que el adornado Dolgindir del Gremio de los Atavíos les pide que investiguen la desaparición de una sastra llamada Algret. Las dos personas desaparecidas tienen vínculos con la Fragua Oculta y los planes de Aguamiel de Brasa.

Zamak: el centinela Retoño de Piedra pide a los PJs que investiguen la desaparición de un hombre llamado Zamak, desaparecido en sospechosas circunstancias tras discutir con su esposa. Retoño de Piedra explica a los PJs lo que sabe de la situación: hace una semana, Zamak y Olga, un matrimonio de la ciudad enana de Larrad, llegaron a Kovlar. La pareja alquiló una habitación en uno de los establecimientos más caros de la ciudad, la posada *Cielo Dorado*, pero después de una discusión sobre economía en público, Zamak salió de la posada para buscar alojamiento en un sitio mucho menos caro, llamado *Duerme como una Piedra*. Cuando al día siguiente Olga fue a la otra posada en busca de su esposo, Zamak había desaparecido sin dejar rastro.

Olga todavía se hospeda en la posada *Cielo Dorado* y accederá a hablar con los PJs, pero no tiene nada que aportar al misterio, aparte de suplicar entre lágrimas que encuentren a su esposo sano y salvo. Una visita a *Duerme como una Piedra* confirma (tras una breve conversación con el posadero) que Zamak llegó allí sano y salvo. El posadero recuerda que Zamak estaba enfadado al llegar y que bebió bastante en la sala común antes de proclamar en voz alta que “necesitaba dar un paseo para aclararse la cabeza”. Salió de la posada y nunca más volvió. El posadero supuso que había vuelto con su esposa, pero quedó consternado al saber que Zamak había desaparecido cuando ella acudió a buscarlo más tarde.

Realizar más investigaciones requiere que los PJs pregunten por las calles y tengan éxito en una prueba de Diplomacia CD 30 para Reunir información. En caso de éxito, encuentran varias personas que afirman haber visto a Zamak borracho y haciendo eses en dirección norte a

través del barrio del Fuego Terrestre, aunque después de esta pista, el rastro de Zamak se desvanece, al menos hasta que los PJs descubran la Fragua Oculta (página 29).

Algret: Algret, una miembro del Gremio de los Atavíos, fue vista en público por última vez un día antes de que desapareciese Zamak. Su desaparición preocupa al adornado Dolgindir por una razón muy específica: dejó una extraña carta. Dolgindir explica que la carta apareció en su escritorio la mañana después de que Algret desapareciese. Según la carta, Algret se sentía extremadamente mareada por un embarazo, que había ocultado porque pensaba que sus amigos no aprobarían la relación clandestina conducente a la maternidad. Afirmaba que ha tenido una serie de encuentros con un hombre encantador de Altobelmo, que consultaría en el Gremio de los Físicos y que no se preocuparía si no volvía al trabajo durante un tiempo. El adornado Dolgindir les confía a los PJs que Algret no parecía del tipo que oculta una relación por temor a lo que puedan pensar sus amigos, sino que siempre ha sido franca sobre sus preferencias y firme en sus decisiones. También les explica que nadie en el Gremio de los Físicos ha visto a Algret, aunque señala con ironía que el Gremio de los Físicos oculta a veces información sobre sus pacientes para proteger su privacidad, pero no cree que sea el caso.

Si los PJs le piden que les enseñe la carta, Dolgindir así lo hace. En realidad, la carta es una falsificación escrita para encubrir lo que realmente le sucedió a Algret. Consulta La Prisión de Rocacincel en la página 28 para saber más. Dolgindir puede proporcionar otros ejemplos de la letra de Algret a solicitud de los PJs, con los que pueden intentar una prueba de Percepción o Sociedad CD 32 para comprobar que la carta es una falsificación.

Al igual que con Zamak, los PJs averiguan que Algret fue vista varias veces dirigiéndose al barrio del Fuego Terrestre si tienen éxito en una prueba de Diplomacia CD 30 para Reunir información. Un éxito crítico en la prueba les permite seguir su rastro hasta la Prisión de Rocacincel; de lo contrario, los PJs pierden el rastro, pero la encontrarán en la prisión si posteriormente investigan ese lugar.

Tesoro: los PJs pueden rescatar a los dos enanos desaparecidos en un momento posterior de este capítulo. Zamak ha sido llevado a la Fragua Oculta (página 29), mientras que Algret se encuentra encarcelada en la Prisión de Rocacincel (página 28). Si los PJs rescatan a Zamak, el centinela Retoño de Piedra les obsequia una *piedra eón romboide rosa*. Si rescatan a Algret, el adornado Dolgindir les obsequia una *capa del berserker*.

Pistas de la Fragua Oculta: si los PJs logran seguir el rastro de Zamak hasta el barrio del Fuego Terrestre, o el de Algret hasta la Prisión de Rocacincel, obtienen una pista de la Fragua Oculta.

Recompensa en PX: los PJs obtienen 40 PX por seguir el rastro de un enano desaparecido hasta el barrio del Fuego Terrestre, 80 PX en total si rastrean a las dos personas desaparecidas.

TRABAJO 3: UNA CURIOSA EXPEDICIÓN

La revelación de que existe una *aiudara* activa en las proximidades de Kovlar intriga al archimago Nalruven del Gremio de los Conjuros, y en cuanto se entera, quiere estudiar el Portal de la Joya. Solicita a los PJs que actúen como sus guías y protectores en un viaje al sur de Saggorak para investigar el portal. Si los PJs aceptan el trabajo, no encontrarán nada particularmente peligroso en el trayecto. Durante el viaje, el archimago habla incesantemente sobre magia y pregunta a los PJs sobre sus estudios, sus objetos mágicos e incluso sobre sus filosofías acerca de la naturaleza y el origen de la magia. Cuando los PJs llegan al portal en las cavernas de cristal, el archimago se interesa especialmente en cómo lo reactivaron, la naturaleza del Anillo de Alseta y otras llaves que puedan conocer. Una descripción detallada de estos hechos fascinará al archimago tan sólo con que los PJs compartan lo que han aprendido sobre los portales de forma que parezca verosímil. Los PJs conseguirán verosimilitud si uno de ellos tiene éxito en una prueba de Arcanos o Diplomacia CD 32, u otra prueba de habilidad CD 32 pertinente para su estrategia. El archimago Nalruven también les pide que lo escolten a través del Portal de la Joya. Como no cree que exista una amenaza inminente para la seguridad de Kovlar, no tiene prisa por volver. Al contrario; pasará encantado algún tiempo en Breachill con los PJs. Incluso ofrece intercambiar conjuros con ellos, siempre que los PJs puedan compartir cualquier conjuro poco común que aún no esté en las bibliotecas del Gremio de los Conjuros. El número exacto y el tipo de conjuros que puede intercambiar Nalruven se deja a tu elección, aunque al menos debería tener acceso a *teletransporte*, que enseñará gustoso a un PJ.

Recompensa en PX: si todo lo que cuentan los PJs le parece verosímil el archimago Nalruven, concédeles 40 PX.

TRABAJO 4: NEGOCIOS TURBIOS

La maestra forjadora Halrig solicita a los PJs que hagan de árbitros imparciales en una disputa entre el Gremio de los Yunques y varios comerciantes de la ciudad. Resulta que el Gremio ha sido acusado de vender deliberadamente mercancía de poca calidad que parece genuina, pero que se deteriora tras una exposición prolongada en combate real. La retahíla de reclamaciones perjudica a los negocios del Gremio, y la maestra forjadora quiere que la situación se resuelva rápidamente. Si los PJs ofrecen su ayuda, son llamados a la Casa de los Juramentos para inspeccionar la mercancía.

La Casa de los Juramentos es el templo local de Kols el Guardián de los Juramentos, dios enano del deber. Cuando el grupo inspecciona la mercancía (una selección de armas marciales), un PJ puede intentar una prueba de Artesanía CD 30 o una prueba de Percepción CD 35 para llevar a

cabo una inspección minuciosa. En caso de éxito, el PJ encuentra defectos sutilmente ocultos en la construcción de las armas. En caso de un éxito crítico, advierte que si bien las armas presentan marcas del fabricante de distintos herreros, su estilo artesanal es sospechosamente similar, lo que sugiere que, en realidad, todas fueron hechas por el mismo herrero.

Si los PJs desvelan estos problemas, la maestra forjadora se disculpa con los comerciantes, les reembolsa el importe de sus compras y les pide a los PJs que la ayuden a descubrir el origen del problema. De lo contrario, inspecciona las armas personalmente después de una acalorada discusión. Detecta los defectos y hace las mismas promesas de reembolso monetario, pero no implica a los PJs en ninguna investigación del tema.

Halrig sabe que el responsable de fabricar las armas de mala calidad ha evitado que lo detecten por el momento. Quiere que los PJs descubran al responsable dentro del Gremio de los Yunques antes de que se sepa el resultado de la investigación.

La verdad: el responsable del trabajo chapucero es un herrero llamado Brigven. A pesar de las décadas de práctica, Brigven fue incapaz de aprobar los exámenes oficiales de herrería para convertirse en miembro de pleno derecho del Gremio de los Yunques. Embargado de amargura y vergüenza, era un objetivo perfecto para el culto a Droskar que llevaba mucho tiempo operando en las sombras de la ciudad. Las promesas de hacerse rico y respetado con su astucia y aprovechándose del trabajo de los demás le atrajeron. Durante un tiempo, Brigven logró salirse con la suya vendiendo sus productos a un precio rebajado a quienes tenían dificultades para pagar lo íntegro, siempre y cuando le prometieran que, si alguna vez podían pagar una runa de arma, acudirían a él para aplicarla. En las raras ocasiones en que alguien volvía para integrar una runa en el arma, realizaba el servicio en privado, sustituyendo discretamente el arma defectuosa por un arma de la calidad mínima para soportar la runa y alterando su apariencia para que pareciese la misma. Sin embargo, su negocio ha experimentado un reciente auge, y ha tenido que adquirir más armas de calidad superior. En la oscuridad de la noche ha forjado armas baratas para reemplazar el trabajo de otros miembros del Gremio de los Yunques, y luego ha intercambiado estas copias por las auténticas.

Investigar el Gremio: los PJs elegirán la forma de investigar el trabajo chapucero; si no se les ocurren nada, la maestra forjadora Halrig sugiere que se hagan pasar por comerciantes y promete reembolsarles cualquier adquisición que no deseen conservar. Este método requiere que los PJs utilicen la habilidad Engaño. Otras habilidades podrían funcionar igual de bien, siempre que los PJs justifiquen la elección conforme a la naturaleza de su investigación.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

INVESTIGAR EL GREMIO

CONCENTRAR EXPLORACIÓN SECRETO

Un PJ dedica un día e intenta una prueba de habilidad CD 30 para investigar al gremio.

Éxito crítico La investigación de los PJs da como resultado pruebas convincentes de que Brigven es el culpable de fabricar las armas chapuceras, y revela la ubicación de su taller a los PJs. Estas pruebas obligan a Brigven a confesar sin más en cuanto los PJs lo confrontan en el taller.

Éxito La investigación concluye que Brigven es el culpable de fabricar las armas chapuceras y revela la ubicación del taller a los PJs.

Fallo La investigación es infructuosa, pero no alerta a Brigven de la amenaza.

Fallo crítico La investigación es infructuosa, y Brigven se entera de que los PJs van tras él. Abandona el taller y huye a la Fragua Oculta para refugiarse con los otros sectarios de Droskar. En este caso, los PJs encontrarán a Brigven en el área **D2**; puedes usar las estadísticas de Thea en dicho encuentro (página 31).

Visitar el taller de Brigven: cuando los PJs conozcan el papel de Brigven, pueden visitar su taller. Allí encuentran expositores de armas, armaduras y otros suministros que a primera vista parecen de calidad, pero en realidad se trata de falsificaciones con los mismos defectos chapuceros que las armas que infestan el gremio. Si Brigven huyó del taller, el lugar está cerrado sin llave y abandonado, y los PJs pueden usar las pruebas que deja tras de sí para exonerar al Gremio de los Yunques.

Si Brigven se encuentra en el taller y los PJs lo acusan de sus delitos con pruebas, alega su inocencia, afirmando que los agentes del Gremio de los Yunques le están tendiendo una trampa, a menos que los PJs tengan pruebas irrefutables, en cuyo caso confiesa. De lo contrario, los PJs pueden convencerlo de que confiese con una prueba de Diplomacia CD 30 con éxito para Pedirle su confesión, o una prueba de Intimidar CD 32 para Obligarlo a confesar.

Si Brigven confiesa, intenta negociar con los PJs ofreciéndoles información sobre tramas más importantes que afirma conocer a cambio de clemencia. Teme demasiado la ira de Droskar como para descubrir directamente la ubicación de la Fragua Oculta, pero revela a los PJs que hay agentes de Droskar activos en Kovlar que están decididos a poner a la ciudad de rodillas, bajo la dirección de

una aterradora mujer llamada Ilssrah Aguamiel de Brasa. Cuenta una historia falsa sobre cómo fue chantajeado.

Su bonificador de Engaño es +26; si los PJs no se creen esta mentira, Brigven tartamudea y balbucea, y finalmente admite que se unió al culto para ganar dinero.

Tesoro: cuando la maestra forjadora Halrig descubre que Brigven es el responsable, tiene una pista a seguir. Para recompensar a los PJs, les enseña las recetas de un par de runas de armas, una *runa de custodia de parientes* y una *runa de perdición de sangre mayor* (consulta la página 73). Si los PJs consiguen arrancar una confesión a Brigven y lo capturan vivo (tanto si se lo encuentran aquí o más tarde en la Fragua Oculta), Halrig se ofrece a mejorar una de las armas de los PJs a *un arma +2 de golpe mayor* de forma gratuita.

Pistas de la Fragua Oculta: si los PJs consiguen que Brigven confiese, obtienen dos pistas sobre la Fragua Oculta. Si Brigven ha huido a la Fragua Oculta, sólo pueden encontrar una pista sobre la Fragua Oculta registrando su taller.

Recompensa en PX: si los PJs descubren los defectos de las armas en la Casa de los Juramentos, ganan 40 PX. Si también siguen el rastro de las armas chapuceras hasta Brigven, ganan otros 40 PX.

TRABAJO 5: TERROR PROFUNDO MODERADO 12

La principal fuente de agua de Kovlar está cerca del lago Cangrejo Azul, una masa de agua dulce que es en parte una formación natural, y en parte fruto de la ingeniería. Las leyes de Kovlar limitan estrictamente el acceso al lago a sus costas occidentales para proteger la fauna y prevenir la contaminación.

Últimamente, la población de criaturas acuáticas ha disminuido, en particular el número de cangrejos azules que dan nombre al lago. La ciudad permitió que un grupo de pescadores se adentrara más en el lago para investigar, y nunca regresó. Pero la gente de Kovlar desconoce que la muerte de los cangrejos azules no fue un accidente. Los aliados de Aguamiel de Brasa introdujeron una toxina en varias áreas de desove del cangrejo azul que resultó letal para los delicados cangrejos.

El comandante Canto de Martillo concede a los PJs permiso para navegar por al lago y les presta un pequeño bote. Encontrar el cuerpo de un cangrejo azul es una tarea bastante sencilla: muchos han sido arrastrados hasta la orilla



Brigven

del lago. Si los PJs examinan un cadáver de cangrejo azul y tienen éxito en una prueba de Medicina CD 31, determinan que el cangrejo muestra signos de envenenamiento. Una prueba con éxito de Naturaleza o Supervivencia CD 29 les permite encontrar un área de desove del cangrejo azul. Las muestras de agua tomadas en ella tienen rastros de veneno que los PJs pueden detectar con una prueba de Artesanía CD 33.

Criaturas: un par de esquivas serpientes del lago llevan mucho tiempo viviendo en este lugar. Estas criaturas son una variante subterránea de las serpientes marinas más comunes que se encuentran en los océanos de la superficie. Estas serpientes se contentaron durante décadas con ocultarse de los enanos, pero la reciente invasión de su territorio por parte de Aguamiel de Brasa y sus aliados ha irritado a las criaturas. Desde entonces, las dos serpientes arremeten violentamente contra cualquier enano que encuentran. La pareja ataca a los PJs cuando se encuentran en medio del lago, tendiendo una emboscada a su bote o atacando a cualquier PJ que investigue a nado un área de desove del cangrejo azul.

SERPIENTES DEL LAGO (2)

Serpiente marina

Bestiario, pág. 308

Iniciativa Sigilo +28

CRÍATURA 12

Tesoro: si los PJs terminan con la amenaza de las serpientes en la cueva, el comandante Canto de Martillo obsequia a cada PJ con un objeto consumible de los suministros del Gremio de las Armas. Los PJs pueden elegir uno cualquiera de entre los objetos consumibles de 11.^o nivel, excepto venenos o pergaminos.

Recompensa en PX: si los PJs descubren que los cangrejos azules han sido envenenados, obtienen 40 PX.

TRABAJO 6: EL ROBO EN EL DEPÓSITO

La mano de oro Templeférreo informa a los PJs de que una *piedra rúnica* con una runa de armadura antimagia ha desaparecido del depósito que hay bajo el Salón de los Regentes. Al principio todo parecía correcto; después de todo, los miembros de la Corte de los Regentes tienen permiso para bajar al depósito y sacar objetos prestados durante cortos períodos de tiempo, siempre y cuando confirmen su préstamo una vez al mes. Sin embargo, el guardia del depósito informó de que la *piedra rúnica* faltaba desde hacía cinco semanas. Cuando Templeférreo fue a buscar en el libro de registro una nota que indicase quién tenía la *piedra rúnica*, descubrió que le faltaban varias páginas, justo en torno al momento en que se habría retirado dicha *piedra rúnica*. Templeférreo

sospechó al principio algo tan inocente como que a un regente se le había traspapelado, pero el asunto se volvió de repente mucho más misterioso.

Los detalles de esta situación hacen difícil que Templeférreo pueda investigar por razones políticas. Sólo los regentes pueden entrar en el depósito. Los guardias del depósito son inevitables, notablemente refractarios a aceptar sobornos o extorsiones. Esto significa que, o bien un regente está implicado en la sospechosa desaparición, o alguien ha encontrado una forma de entrar en el depósito sin un sello de regente. Estas insignias del cargo son también las únicas llaves del depósito. En el primer caso, si hay otro regente

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



Serpiente del lago



involucrado, Templeférreo necesita un grupo neutral para investigar y evitar acusaciones de parcialidad o encubrimiento por su parte. En el segundo caso, la desaparición revela un fallo crítico en la seguridad del depósito, y no sería apropiado que Templeférreo se encargase de investigar los defectos de su propia seguridad. Sea como sea, Templeférreo quiere que los PJs se hagan cargo de la investigación. Les sugiere que empiecen hablando con los guardianes del depósito. Presenta a los PJs al kolyarut a cargo de la seguridad, Esteldring, antes de alejarse para permitir que lleven a cabo su investigación.

Lo que sucedió en realidad: el ladrón es un miembro de la Tríada Escarlata, una mujer humana llamada Thea, ayudada en secreto por uno de los regentes, el corazón de montaña Rocacincel. Rocacincel le prestó a Thea su sello de regente para que pudiera entrar con seguridad al depósito. Le habló sobre el diseño del lugar, sus guardianes y el registro de Esteldring. Thea se disfrazó de la afortunada Kord para engañar al inevitable. Para garantizar que las sospechas recayesen sobre la afortunada Kord, Thea irrumpió posteriormente la misma noche en su casa y cambió su sello de regente por el que había pertenecido a Rocacincel. El sentido de este último intercambio fue un desconocimiento de las habilidades de Esteldring: Thea sabía que los kolyarut tienen alguna habilidad mágica para rastrear objetos perdidos, y que las *runas de armadura antimagia* son sabidamente difíciles de afectar con magia. Sin embargo, no era consciente de las limitaciones de *discernir ubicación*, y creía que la magia del kolyarut le permitiría rastrear el sello específico utilizado para abrir el depósito aquel día. Por último, Thea volvió unas semanas más tarde y robó las páginas relevantes del libro de registro para fin gir un encubrimiento.

Hablar con el guardián: Esteldring, el eón kolyarut a cargo de la seguridad, está preocupado por la desaparición, pero no porque sea un misterio. Explica a los PJs que recuerda quién tomó prestado el objeto: la afortunada Algera Kord. Esteldring entiende que Templeférreo necesita contratar a forasteros imparciales para que continúen la investigación. Si los PJs dudan de la deducción de Esteldring de que fue la afortunada Kord quien visitó el depósito, el inevitable explica que la seguridad está codificada para que nadie pueda entrar sin tocar la entrada con uno de los diez sellos de los regentes. Esteldring confirma lo que pueden saber los PJs, que los sellos de regente son pesados medallones que sirven como insignias del cargo, y que los regentes los llevan puestos en todos los asuntos oficiales.

Si los PJs inspeccionan el libro de registros, descubren que es un documento aburrido, pero su naturaleza metódica permite determinar con facilidad que las páginas que faltan datan de hace dos meses.

Esteldring siempre ha sospechado del representante del Gremio de los Jugadores. No logra comprender por qué se

permite la existencia de un gremio así. Por esta razón, no considera la posibilidad de que otro miembro de la Corte de los Regentes pueda ser el responsable. Sin embargo, los PJs pueden descubrir que los argumentos del inevitable no son tan impecables como cree. En el transcurso de su conversación con los PJs, Esteldring debería revelar la siguiente información cuando sea relevante.

- Los diez sellos de regente son idénticos, aparte del mínimo deterioro por uso a lo largo de los siglos.
- Además de ser las únicas llaves del depósito, los sellos también son las únicas llaves de las oficinas privadas adyacentes a la Cámara de la Corte. Por lo tanto, el robo de un sello se habría detectado un día después de su desaparición.
- Ninguno de los regentes informó de la pérdida o extravío de su sello.
- La afortunada Kord no suele sacar objetos del depósito. El último objeto que tomó prestado fue un tapiz antiguo hace más de una década. Y jamás ha tardado en devolver un objeto prestado.
- La afortunada Kord vino al depósito a por el objeto después del horario de trabajo. No había más regentes en el edificio en ese momento.
- Esteldring es capaz de utilizar *discernir ubicación* una vez al día. Ya lo ha usado para intentar localizar la *piedra rúnica* sin éxito. Esteldring sospecha (correctamente) que el fallo se debe a que la runa tiene una resistencia inherente a la magia. Esteldring se ofrece a usar el conjuro siguiendo instrucciones de los PJs para ayudarles en sus investigaciones. Sin embargo, como el inevitable no tocó el sello del regente que Thea usó aquel día, el conjuro no puede demostrar que el sello era en realidad el de la afortunada Kord.

Investigar a la afortunada Kord: los PJs deberían entrevistarse con la afortunada Kord en algún momento de la investigación. El mejor lugar para encontrarla es Caprichos del Destino, un casino del Barrio del Viajero de Kovlar, y casualmente donde se confirma su coartada: un grupo de clientes habituales de una de las mesas del casino la vio allí esa noche. Lo recuerdan entre risas: un joven enano intentó hacer trampa en el casino para ganar dinero e impresionar a su cita, hasta que Kord lo expulsó del establecimiento, arrojándole un barril de basura por si acaso mientras huía.

Si los PJs le preguntan a la afortunada Kord sobre el tema, ella suspira y niega con la cabeza. Explica que está acostumbrada a las sospechas y acusaciones, ya que hay muchas personas en Kovlar de mente estrecha. Sin embargo, como culpar al Gremio de los Jugadores por cualquier actividad sospechosa o potencialmente criminal es una norma no oficial de la ciudad, está muy interesada en averiguar lo que pueda de los PJs para resolver el caso. Si los PJs le indican qué noche visitó, supuestamente, la *piedra rúnica*, aprieta los dientes de frustración. En ese momento,

después de decirles a los PJs que el problema se ha convertido en algo personal para ella y que se asegurará de que el autor del crimen no se salga con la suya, da por terminada la conversación.

Si los PJs se han ganado previamente la confianza de Kord, la afortunada respira profundamente y continúa hablando con ellos; de lo contrario, los PJs deben tener éxito en una prueba de Diplomacia CD 32 para Pedirle que coopere, o una prueba con éxito de Intimidación CD 32 para Obligarla a ayudar. Luego informa a los PJs de que alguien entró en su casa la noche en cuestión y se llevó varios objetos. Entre los objetos robados había un anillo de rubíes y zafiros que perteneció a su abuela. No había señales de que ninguna de sus otras posesiones hubiera sido manipulada; en concreto, el sello de regente estaba en su caja fuerte cuando lo comprobó. Aun así, teme que los dos incidentes puedan estar relacionados. Por el momento sólo unos pocos de sus amigos más leales saben lo del robo; después de todo, si fuera de dominio público, sería una vergüenza.

Pistas de la Fragua oculta: si los PJs averiguan lo del robo y la coartada de Kord, consiguen una pista de la Fragua Oculta.

Tesoro: si los PJs descubren la coartada de la afortunada Kord, averiguan lo del robo y proponen una teoría alternativa para explicar la situación, la mano de oro Templeférreo queda impresionada por su iniciativa. Recompensa a los PJs con un *martillo arrojadizo de los enanos*, y promete mantenerles al día de la investigación.

Recompensa en PX: por demostrar la inocencia de la afortunada Kord, concede a los PJs 60 PX.

DETENCIÓN ILEGAL

Si el corazón de montaña Rocacincel se da cuenta de que los PJs son realmente peligrosos, tomará medidas contra ellos. Por otra parte, cuando los PJs emprendan su primer viaje hacia la Fragua Oculta, la Tríada Escarlata presiona a Rocacincel para que actúe, y éste pone en marcha su plan. En algún momento envía a un par de sigilosos miembros del Gremio de las Armas para que sigan a los PJs. Estos acechadores son parte de un pequeño contingente de guardias corruptos que trabaja en secreto para el corazón de montaña Rocacincel y, a través de él, para la Tríada Escarlata. Rocacincel les ha contado a estos guardias escogidos personalmente una versión cuidadosamente sesgada de la verdad, convenciéndolos de que hay una nefasta fuerza operando en la ciudad que pone a sus ciudadanos en grave peligro. Además, les ha dicho a los guardias que la fuerza puede haberse infiltrado en el Gremio de las Armas, y que el comandante Canto de Martillo podría ser cómplice. Ahora que los PJs están investigando fechorías en Kovlar, podrían llegar a exponer los verdaderos planes de Rocacincel. Para quitárselos de encima, Rocacincel envía a sus guardias corruptos a arrestarlos y encerrarlos en un lugar seguro. En lugar de matar a los

MODERADO 12

PJs, espera usarlos como chivos expiatorios si necesita incriminar a alguien de sus crímenes.

Cada vez que los guardias sigan a los PJs hasta una nueva ubicación, pide a los jugadores una prueba de Sigilo contra la CD de Percepción de los PJs para determinar si notan que los están siguiendo. Los guardias continúan siguiendo a los PJs hasta que encuentran algo que pueda pasar por una prueba incriminatoria, y entonces intentan arrestarlos en un lugar público. Cuando los PJs detectan a los guardias, pueden seguirlos a su vez. Si lo hacen, llegarán a su base, un almacén en desuso en el barrio de la Barricada, el lugar que los guardias llaman “la Prisión de Rocacincel”.

Si los PJs atacan a los guardias, emergen más de las calles adyacentes en los siguientes asaltos. Estos guardias adicionales no trabajan para Rocacincel y pretenden arrestar a los PJs por atacar a sus compañeros. Si los PJs huyen de ellos, se convierten en forajidos en Kovlar. Nadie en Kovlar tiene la capacidad física o mágica suficiente para arrestar a los PJs, que pueden continuar sus investigaciones, pero en tal caso, los lugareños normalmente temen a los PJs y se muestran hostiles hacia ellos, siempre que sepan que son criminales buscados.

Criaturas: usa las siguientes estadísticas para los guardias que trabajan para Rocacincel, y uno de los mapas de ubicaciones de la ciudad que aparecen en este libro a tu elección para representar el combate. Si los PJs logran derrotar a los guardias, pero los capturan con vida, revelarán rápidamente todo lo que saben sobre la supuesta amenaza de la que Rocacincel les habló, y pueden explicar que han usado la Prisión de Rocacincel para encerrar en secreto a los “disidentes” que según Rocacincel son enemigos de la ciudad.

GUARDIAS CORRUPTOS (2)

RARO	LM	MEDIANO	ENANO	HUMANOIDE
------	----	---------	-------	-----------

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano

Habilidades Atletismo +25, Diplomacia +19, Intimidación +21, Sigilo +25, Sociedad +20

Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +1

Objetos arco corto compuesto +1 (50 flechas), coraza +1 resistente, llave de la Prisión de Rocacincel, mazo +1 de golpe

CA 32; **Fort** +24, **Ref** +20, **Vol** +21

PG 215

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ mazo +28 (empujar), **Daño** 2d12+15 contundente

A distancia ➔ arco corto compuesto +25 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d8 perforante

Derribo mejorado ➔ Un guardia corrupto puede tirar al suelo a su enemigo de un sólo golpe. Haz un solo Golpe cuerpo a cuerpo. Si acierta el Golpe, aplica también el efecto de un éxito

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1: Ecos de los muertos

Capítulo 2: Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3: En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



crítico de Derribar. Si utiliza un arma cuerpo a cuerpo a dos manos (como un mazo) para asestar el Golpe, puede utilizar el tamaño del dado de daño del arma en lugar del tamaño del dado normal para el daño de un Derribo crítico, e ignora el requisito de tener una mano libre para Derribar.

Recompensa en PX: si los PJs consiguen manejar el encuentro con los guardias sin convertirse en forajidos, concédeles 80 PX.

LA PRISIÓN DE ROCACINCEL SEVERO 13

Cuando el corazón de montaña Kolarun Rocacincel unió su destino al de la Tríada Escarlata, sabía que aparecerían entrometidos que deberían ser silenciados hasta que la política de Kovlar cambiara a su favor. Preferiría no tener que ejecutar a esas personas, ya que en su opinión es ir demasiado lejos. En vez de eso, encontró un almacén de albañilería abandonado en el barrio de la Barricada que serviría como prisión secreta, y lo llenó de guardias corruptos a quienes pagó bien para mantenerlo en secreto. Pocas personas en Kovlar saben lo que sucede dentro del edificio, pero si llegara a descubrirse la verdad, la traición de Rocacincel quedaría al descubierto.

Los PJs no están obligados a investigar o visitar siquiera la Prisión de Rocacincel para acabar con los planes de Aguamiel de Brasa en Kovlar, pero si encuentran el lugar y desenmascaran a Rocacincel obtendrán experiencia, tesoros y recursos que les ayudarán a alcanzar sus objetivos. No hay un solo método para llegar hasta la prisión. Los PJs pueden descubrir la existencia del lugar tras investigar la desaparición de Algret. Podrían deducir el uso de la prisión tras hablar con algunos de los guardias corruptos de Rocacincel, o incluso después de hablar con el propio corazón de montaña. Y si los PJs son forajidos y les arrestan, ya sean los guardias de Rocacincel o la guardia legítima de la ciudad, el corazón de montaña mueve los hilos para asegurarse de que los PJs capturados son enviados a su prisión (y que todos los documentos relacionados con su arresto “se pierdan”), en cuyo caso la visita a este lugar se convierte en el escenario de una fuga.

La Prisión de Rocacincel es un edificio de piedra sin ventanas y una sola puerta de piedra de doble hoja para impedir el paso en su lisa fachada. La estructura parece deteriorada desde el exterior, pero una prueba con éxito de Percepción CD 31 basta para darse cuenta de que el daño parece en gran medida cosmético o incluso artificial. La puerta principal se mantiene cerrada con llave (Latrocínio CD 31 [experto] para Forzar la cerradura), pero todos los guardias corruptos tienen una llave. En el interior, el edificio está oscuro y vacío, sin muebles, salvo por objetos portátiles como petates (o montones de paja para los prisioneros). Las habitaciones se detallan brevemente en el recuadro de la página 29.

Criaturas: un grupo de seis guardias corruptos vigila la prisión en tres turnos de dos guardias (dos apostados

en el área C1, dos descansando en el área C3 y dos patrullando las calles de Kovlar o manteniendo la apariencia de miembros legítimos del Gremio de las Armas: es poco probable que estos dos últimos guardias se encuentren en la prisión). Si los PJs intentan hablar con ellos, los guardias fingirán estar protegiendo el lugar de vándalos para un posible comprador del almacén sin identificar, pero no están especialmente dotados para el engaño. Si los PJs insisten, los guardias ceden y les permiten entrar en la prisión para echar un vistazo, alegando que no tienen nada que ocultar, pero tan pronto como parecen tener una posición ventajosa, los emboscan e intentan capturarlos con vida. En cuanto muere un guardia, el resto lucha a muerte, a sabiendas de que, si son capturados, las cosas no les irán bien. Si los PJs capturan a un guardia, no hablará a menos que se le vuelva solícito o le Obliguen a hablar, en cuyo caso confiesa que Rocacincel los contrató.

Si los PJs rescatan a Algret, comparte lo que sabe con ellos: en realidad es una espía contratada por el Gremio de las Armas con la misión de investigar la posible corrupción entre sus filas. Siguió el rastro hasta este lugar, pero los guardias corruptos la atacaron y encarcelaron. Estaba tan bien infiltrada que pocos sabían que estuviera investigando el caso, y para cuando llegaron los PJs ya casi había perdido la esperanza.

GUARDIAS CORRUPTOS (4)

RARO LM MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Iniciativa Percepción +22

CRÍATURA 12

Tesoro: un examen del área C2 descubre suficiente papeleo incriminatorio como para revelar la traición de Rocacincel.

Confrontar al corazón de montaña Rocacincel: una vez rescatada, Algret se dirige directamente al comandante Canto de Martillo para informarle lo antes posible, proporcionando un testimonio especialmente incriminatorio del corazón de montaña Rocacincel. El comandante Canto de Martillo se horroriza al descubrir lo que ha estado sucediendo dentro de sus filas. Como resultado del testimonio de Algret, todos los guardias que trabajan para Rocacincel son arrestados, y su interrogatorio revela más pruebas contra el corazón de montaña. Rocacincel es puesto bajo arresto domiciliario, y Algret queda a cargo de la unidad de guardias que lo supervisa. El Gremio de las Armas permite que los PJs, además de llevar a cabo sus propias investigaciones, interroguen a Rocacincel. El bonificador a la salvación de Voluntad de Rocacincel es +25, su bonificador a Engaño es de +27 y su bonificador a Percepción es +25. Al principio es terco e inflexible, pero a medida que sus argumentos se desmoronan, su voluntad flaquea. No lo sabe todo sobre la Tríada Escarlata, pero puedes usarlo para proporcionar pistas a los PJs según sea necesario para responder preguntas, y ayudarlos a avanzar hacia la siguiente parte de la aventura.

Cuando la noticia del arresto de Rocacincel (o su huida después de las acusaciones) se conoce en la calle, las tensiones aumentan en Kovlar. Pocos miembros del Gremio de los Canteros están dispuestos a creer que el arresto de su líder es legítimo. Comienzan a extenderse rumores de que el comandante Canto de Martillo está tramando un plan para imponer la ley marcial en la ciudad. Algunos canteros cancelan sus contratos con el Gremio de las Armas, y con frecuencia estallan broncas y peleas en las tabernas entre ambos gremios. La tensión debería estar presente sobre todo en un segundo plano, pero sirve para mostrar hasta dónde llegan las maquinaciones de la Tríada Escarlata y favorece la sensación de urgencia.

Pistas de la Fragua oculta: un examen del área C2 proporciona dos pistas sobre la Fragua Oculta. Si los PJs logran ver a Rocacincel bajo custodia, revela tanta información en un intento desesperado de pedir clemencia que pueden localizar la Fragua Oculta automáticamente.

Recompensa en PX: si los PJs ayudan a que Rocacincel sea detenido y retirado del cargo, concédeles 120 PX.

La Fragua Oculta

Aunque en Kovlar no está estrictamente prohibido el culto a Droskar, sus seguidores son vistos con recelo en el mejor de los casos, y los templos al dios del trabajo duro no están permitidos en el interior de sus murallas. La gente de Kovlar se enorgullece de su propio trabajo duro y creatividad, y creen que la protección de Droskar de la esclavitud, el juego sucio y el engaño, sólo sirven para pervertir las bases fundamentales de una sociedad justa y próspera. En consecuencia, a los clérigos y otros evangelistas que organizan abiertamente la fe de Droskar se les niegan habitaciones en las posadas y suministros en todo tipo de tiendas. También se encuentran entre los objetivos preferidos de los miembros del Gremio de los Jugadores. Pero a pesar de las actitudes generales de la ciudad, hay un templo oculto dedicado a Droskar en el interior de la muralla de Kovlar, o más exactamente, bajo ella. Fue construido por adoradores de Droskar descontentos en la época de Saggorak, y hoy en día esta “Fragua Oculta” sigue siendo un lugar secreto donde sus adoradores encuentran refugio.

La noche que llegó Aguamiel de Brasa, oyó el insistente sonido de un arma golpeando repetidamente en un yunque mientras rezaba a Droskar. Siguiendo el sonido llegó hasta la entrada secreta del templo de Droskar, donde los sectarios locales la aceptaron rápidamente como su nuevo líder, dispuestos a hacer todo lo posible para ayudarla en sus planes. Sin embargo, los PJs no contarán con las visiones de un dios para encontrar la ubicación de la Fragua oculta, y en su lugar deberán confiar en los métodos tradicionales de investigación.

CÓMO LOCALIZAR LA FRAGUA OCULTA

Muchas de las otras misiones dan pistas sobre la ubicación de la Fragua Oculta, un templo secreto bajo la ciudad,

PARTES DE LA PRISIÓN

Utiliza el mapa de la página 20 para esta ubicación. Los techos del interior de la prisión miden 12 pies (3,6 m) de altura.

C1. Entrada: siempre hay dos guardias apostados aquí.

C2. Oficina: la antigua oficina del capataz del almacén se utiliza como oficina de Rocacincel en las raras ocasiones en que visita el lugar.

C3. Camaretas: los guardias almacenan comida y otras provisiones básicas en este lugar, y duermen en sencillos petas. Hay dos descansando en todo momento.

C4. Bloque de celdas: un antiguo taller principal con pequeños espacios de almacenamiento que ha sido convertido en bloque de celdas. Cada espacio está equipado con una nueva puerta de hierro cerrada con llave (Latrocínio CD 31 para Forzar una cerradura), y contiene un cubo de basura y un montón de paja en el que dormir. En este momento sólo hay una prisionera encerrada en una de las celdas, Algret, que languidece en la celda más meridional. Viste unos sencillos harapos de prisionero y no tiene armas ni armadura.

C5. Trastero: este triste almacén se utilizaba para guardar materiales, pero ahora está vacío; si los PJs son capturados, su equipo es arrojado sin miramientos en este lugar para su custodia.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

dedicado a Droskar. No se precisa la naturaleza exacta de estas pistas, para que puedas adaptarlas a cada situación según sea necesario, pero cada una que descubran los PJs debe mostrar una imagen cada vez más clara de la naturaleza de la amenaza. La primera vez que los PJs encuentren una pista de la Fragua Oculta, descubrirán la existencia de un culto dedicado a Droskar en la ciudad. La segunda pista confirma que hay un templo oculto dedicado a este dios en algún lugar de Kovlar. Las pistas posteriores deben ser cada vez más específicas sin aportar por sí solas suficiente información para revelar la ubicación del templo conocido como la Fragua Oculta.

Cuando los PJs encuentran una pista de la Fragua Oculta, pueden realizar la acción de tiempo libre “Buscar la Fragua Oculta” para intentar averiguar la posición del templo secreto.

BUSCAR LA FRAGUA OCULTA

SECRETO

TIEMPO LIBRE

Requisitos Al menos una pista de la Fragua Oculta.

Tras pasar un día examinando pistas de la Fragua Oculta, consultando con los lugareños, estudiando mapas de Kovlar e investigando el misterio, un PJ intenta determinar la ubicación del santuario secreto de Droskar en la ciudad enana. Un personaje puede interpretar estas pistas con una prueba de Percepción, Sociedad o Supervivencia: la CD es 36 independientemente de cuál sea la prueba utilizada para interpretar las pistas. Esta CD



se reduce en 2 por cada pista de la Fragua Oculta encontrada después de la primera. Por lo tanto, si el personaje tiene acceso a dos pistas de la Fragua Oculta, la CD se reduce a 34, hasta una CD mínima de 22 si un personaje tiene ocho pistas sobre la misma.

Éxito crítico El PJ localiza la entrada a la Fragua Oculta.

Éxito El PJ progresó en la búsqueda de la ubicación de la Fragua Oculta y obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la siguiente prueba para Buscar la Fragua Oculta.

Fallo El PJ no saca nada en claro de las pistas.

Fallo crítico Igual que un fallo, pero los sectarios de Droskar descubren la investigación y pueden preparar sus defensas; consulta "Características de la Fragua oculta" a continuación.

CARACTERÍSTICAS DE LA FRAGUA OCULTA

La Fragua Oculta se encuentra en un área subterránea accesible a través de una entrada secreta desde un sótano bajo un edificio abandonado en las afueras del barrio del Fuego Terrestre. Los PJs descubren esta entrada secreta

tras localizar la Fragua Oculta, y al abrir la puerta secreta del sótano encuentran una escalera de 10 pies (3 m) de ancho que desciende 80 pies (24 m) hasta el área D1.

La mayoría de las habitaciones del interior de la Fragua Oculta están iluminadas con la luz tenue de unos pequeños adornos forjados que parpadean dispersos por las paredes con una *llama continua*. La altura del techo es de 15 espacios pies (4,5 m) en las áreas D1 a D4, pero mayor en el área D5.

Si los PJs revelan accidentalmente su interés en el templo a los sectarios de Droskar, todas las criaturas de la Fragua Oculta obtienen un bonificador +3 por circunstancia a las pruebas de Iniciativa.

Recompensa en PX: muchos esclavos trabajan hasta la extenuación en las duras condiciones del interior de la Fragua Oculta, tanto enanos como otras criaturas que llevan mucho tiempo siendo gobernadas por el culto de Droskar. Si los PJs derrotan a todos los guardianes de la Fragua oculta, pueden conducir a estos esclavos hacia la libertad. Si lo hacen, concédeles 80 PX.

D1. ENTRADA PRINCIPAL**BAJO 13**

Una escalera asciende tras un arco al norte de este lugar. Frente al arco se alza una sólida puerta de piedra en el muro sur, sobre la que se ha tallado un breve mensaje.

El mensaje tallado sobre la puerta del área D2 dice en enano, “Profesa la Fe”. Una prueba con éxito de Religión CD 25 para Recordar conocimiento es suficiente para reconocer que la frase es un aforismo utilizado por los fieles de Droskar.

Criaturas: las dos estatuas que flanquean la entrada al templo ocultista son en realidad poderosos gólems de piedra. Si alguien se acerca a menos de 20 pies (6 m) de la puerta sin pronunciar la contraseña “Profesa la Fe” en enano, o si alguien ataca a los gólems, éstos atacan. Persiguen a los enemigos por la Fragua Oculta, pero no suben las escaleras si estos abandonan el área por completo.

GÓLEMS DE PIEDRA DE ÉLITE (2)**CRÍATURA 12**

Bestiario 6, pág. 194

Iniciativa Percepción +19

D2. PASILLO**MODERADO 13**

El aire de esta sala es extrañamente cálido y está contaminado con el olor a cuerpos sin lavar. Se puede salir por varias puertas, pero sólo una conduce al sur, y a través de sus hojas entreabiertas se escucha al rechinar de la maquinaria.

Las pequeñas habitaciones de la esquina noroeste se utilizan para deshacerse de la basura o como retretes.

Criaturas: Kralgurn, el vigilante de la Fragua Oculta, ha venerado toda la vida a Droskar. Vigila esta sala para impedir que los esclavos presos en el complejo se escapen, y cuando se le antoja ladra a los esclavos del área D4 para que trabajen más duro, más rápido y más callados.

La mujer responsable de robar la *piedra rúnica* del depósito, Thea, se encuentra aquí por orden de Aguamiel de Brasa para supervisar al duergar. Ninguno de los dos está contento con su tesitura actual. Al duergar le molesta que le supervisen. Thea, por su parte, encuentra la tarea incómoda y terriblemente aburrida.

KRALGURN**CRÍATURA 14**

ÚNICO	LM	MEDIANO	DUERGAR	ENANO	HUMANOIDE
-------	----	---------	---------	-------	-----------

Duergar macho (Bestiario, pág. 137)

Percepción +24; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Atletismo +28, Intimidación +28, Ocultismo +25

Fue +8, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +3

Objetos arco largo compuesto +1 de golpe (50 flechas), cota de

escamas +1 resistente, grilletes, látigo +2 corrosivo de golpe, pergamino de discernir ubicación, 50 po

CA 36; **Fort** +28, **Ref** +22, **Vol** +25

PG 255

Ceguera ante la luz**Ataque de oportunidad intimidante** ↗ (emoción, miedo, mental)

Los ataques de oportunidad de Kralgurn no sólo hieren a las criaturas, sino que minan su confianza. Si Kralgurn acierta e infinge daño con un Ataque de oportunidad, el objetivo queda asustado 2, o 4 en caso de impacto crítico.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ látigo corrosivo +31 (alcance, derribo, desarme, mágico, no letal), **Daño** 2d4+16 cortante más 1d6 por ácido

A distancia ↗ arco largo compuesto +27 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, mágico, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 2d8+12 perforante

Conjuros ocultistas innatos CD 34; **2.º agrandar** (sólo a sí mismo), *invisibilidad* (sólo a sí mismo)

Bruto temible Cuando Kralgurn ataca a una criatura asustada, obtiene un bonificador por circunstancia al daño equivalente a tres veces el valor de asustado del objetivo.

THEA**CRÍATURA 11**

ÚNICO	NM	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE
-------	----	---------	--------	-----------

Humana agente de la Tríada Escarlata

Percepción +21

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Acrobacias +22, Arcanos +15, Atletismo +19, Engaño +23, Latrocincio +24, Naturaleza +19, Sigilo +24

Fue +2, **Des** +7, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +6

Objetos anillo de rubíes y zafiros, *armadura de cuero* +1 resistente, *cerbatana* +1 (20 dardos), *estoque* +1 de golpe, grilletes, veneno de *gusano púrpura* (2 dosis), veneno de *letargia* (4 dosis)

CA 32; **Fort** +18, **Ref** +24, **Vol** +21

PG 195

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ *estoque* +24 (desarmar, letal 1d8, sutil), **Daño** 2d6+8 perforante

A distancia ↗ *cerbatana* +24 (ágil, incremento de rango de distancia 20 pies [6 m], no letal, recarga 1), **Daño** 7 perforante más veneno

Ataque furtivo 3d6

Captura eficiente ↗ (atacar, manipular); **Requisitos** Thea tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura.

Efecto Thea intenta inmovilizar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Si tiene éxito en una tirada de ataque con un modificador +24 contra la CA del objetivo, le pone los grilletes.

Debilitaciones precisas ↗ **Desencadenante** El Golpe de Thea

acierta a una criatura desprevenida y le infinge daño. **Efecto** Thea aplica una de las siguientes debilitaciones a la criatura, que dura hasta el final de su siguiente turno.

• *Corte en la frente* El objetivo queda desprevenido.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA**Capítulo 1: Ecos de los muertos****Capítulo 2: Bienvenidos a Kovlar****Capítulo 3: En la ciudad embrujada**

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

- **Corte profundo** El objetivo sufre 2d6 de daño de precisión adicional por los ataques de Thea.
- **Desjarretar** El objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a sus Velocidades.
- **Golpe bajo** El objetivo queda debilitado 1.

Truco con las armas Cuando Thea obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque contra una criatura desprevenida, aplica el efecto de especialización crítica para el arma que está empuñando.

Conjuros arcanos conocidos CD 33; **3.º disfraz ilusorio; 2.º terribles carcajadas; 1.º miedo;** **Trucos (3.º)** sonido fantasma

Tesoro: aunque Thea le ha entregado la *piedra rúnica antimagia* a Veshumirix, todavía lleva el anillo que robó en la casa de la afortunada Kord. Los PJs pueden venderlo en el mercado por 100 po, pero si se lo devuelven a la afortunada Kord, la agradecida líder del Gremio de los Jugadores les da una recompensa de 500 po.

D3. DORMITORIO DE LOS ESCLAVOS

Literas de tres pisos con colchones llenos de bultos ocupan cada rincón de esta habitación. Además de las camas, la habitación contiene trapos, ropa hecha jirones, jabón lleno de grumos y un par de peines de poca calidad con algunos dientes rotos.

A los esclavos que trabajan en las áreas D4 y D5 se les permite descansar unas horas al día en este lugar. En cualquier momento hay presentes 1d6 enanos exhaustos y no combatientes.

D4. EL MOLINO INCESANTE

Una especie de rueda modificada de un molino de grano descansa sobre una losa en esta sala, conectada con una cadena a un artilugio mecánico grande y complejo en la esquina.

Esclavos: nueve esclavos exhaustos trabajan en esta sala haciendo girar continuamente los radios de la gran rueda para que el artilugio de la esquina triture y resople humeante. Este dispositivo no tiene función aparente, salvo que la rueda sea más difícil de girar, y una prueba con éxito de Religión CD 25 para Recordar conocimiento lo identifica correctamente como una especie de altar dedicado a Droskar, construido únicamente como un método para honrar al dios capataz con el trabajo agotador e inútil proporcionado por los desafortunados esclavos.

Entre los esclavos que trabajan se encuentra el enano Zamak, el turista desaparecido que la afortunada Kord les pidió a los PJ que encontraran. Si los esclavos son rescatados, explican a los PJ que los esclavistas adoran a Droskar y que su líder es una despiadada mujer enana llamada Ilssrah Aguamiel de Brasa. Les sorprendió ver a los duergar obedeciendo las órdenes de una enana, por lo que suponen que debe tener un poder o influencia significativos.

También les dicen que además de hacer girar la rueda, les han hecho trabajar en la fragua del área D5. Advierten a los PJs que allí hay un guardián muerto viviente y detallan que más esclavos trabajan en ella.

D5. FRAGUA

MODERADO 13

Una inmensa fragua de cuatro lados ocupa el centro de esta gran cueva. Su interior resplandece con un magma burbujeante que calienta la sala hasta una temperatura sofocante. Hay un yunque enorme frente a cada una de las aberturas arqueadas de la fragua, mientras que un tubo de metal sale de ella al oeste hasta el techo.

Criatura: siete esclavos trabajan en esta sala vigilados por un poderoso enano muerto viviente al que Droskar ha castigado a serlo eternamente como un maldito rechazado de la fragua por haberle fallado en vida. Este enano muerto viviente se ha vuelto inmenso absorbiendo el sufrimiento de siglos, de modo que su tamaño es más propio de un gigante, que de un enano. Cuando descubre a los PJs, reconoce su potencial como nuevos esclavos e inmediatamente intenta “reclutarlos” para su mano de obra esclava. Luchará hasta ser destruido, pero no saldrá de la Fragua Oculta en persecución de los PJs.

MALDITO RECHAZADO DE LA FRAGUA

CRÍATURA 15

RARO	NM	GRANDE	FUEGO	MUERTO VIVIENTE
------	----	--------	-------	-----------------

Percepción +26; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Artesanía +30, Atletismo +29, Conocimiento de Droskar +26

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +2

Objetos armadura completa +2 resistente, cadena de almas (cadena armada +2 adamantina de golpe flamígera mayor, 11º nivel), martillo de guerra +2 adamantino de golpe

CA 37; **Fort** +28, **Ref** +24, **Vol** +25

PG 285, condenación eterna, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, fuego, inconsciente, paralizado, veneno; **Debilidades** frío 10

Calor abrasador (fuego) Una criatura que toca al maldito rechazado de la fragua (incluso agarrándolo o golpeándolo con un ataque sin arma) sufre 4d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 33).

Condenación eterna (divino, nigromancia) Mientras la cadena de almas permanezca intacta, el maldito rechazado de la fragua no puede ser verdaderamente destruido y revive de nuevo completamente recuperado al atardecer siguiente, incluso si su cuerpo físico fue aniquilado. La información sobre las cadenas de almas se encuentra en la página 84.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cadena de almas +31 (alcance, derribar, desarmar, sutileza), **Daño** 3d8+14 cortante más fuego y succionar el alma

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +31 (empujar), **Daño** 2d8+14 contundente

Aliento de fragua (divino, evocación, fuego) El maldito rechazado de la fragua exhala una nube ardiente de hollín, ceniza y brasas encendidas en un cono de 30 pies (9 m) o una explosión de 20 pies (6 m) centrada en él, que persiste 1d4 asaltos. Las criaturas que entran en el área o comienzan su turno en ella sufren 12d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 36). Una criatura que falla su salvación también queda cegada durante 1 minuto. Las criaturas en el interior de la nube quedan ocultas, aunque no para el maldito rechazado de la fragua. Éste no puede usar Aliento de fragua de nuevo hasta que haya usado Inflar fuelles.

Cadena de almas (divino, fuego, nigromancia) Si una criatura muere a causa de un ataque de la *cadena de almas* y el maldito rechazado de la fragua logra quedarse con el cadáver, puede ligar el alma de dicha criatura a la cadena de almas (como *ligadura del alma*) con un día de trabajo en una fragua y una prueba de Artesanía CD 20. Un individuo cuya alma está ligada de esta forma no puede resucitar, a menos que la *cadena de almas* sea destruida (Dureza 10, PG 40, UR 20).

Inflar fuelles (Requisito) El maldito rechazado de la fragua ha usado Aliento de fragua. **Efecto** El maldito rechazado de la fragua vuelve a inflar sus pulmones fláccidos y puede usar Aliento de fragua de nuevo.

Succionar el alma (divino, nigromancia) Cuando el maldito rechazado de la fragua impacta críticamente a un objetivo con su cadena de almas, la cadena absorbe una porción del alma del objetivo. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 36.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda drenado 1.

Fallo El objetivo queda drenado 2.

Fallo crítico La criatura queda drenado 2 y aturrido 2 por el dolor.

Esclavos: los siete esclavos de esta sala están exhaustos y desnutridos. Les piden a los PJs que los escolten de vuelta al templo de Torag en Kovlar, donde pueden recibir ayuda. Todos los esclavos eran viajeros que visitaban Kovlar por distintas razones, y necesitan tiempo, tratamiento médico y dinero antes de que puedan pensar en el viaje de vuelta a casa. Explican a los PJs que los esclavistas que los capturaron van y vienen a través del túnel que conduce al sur, donde tienen su propio campamento en Saggorak, pero no saben a ciencia cierta lo que hay al otro lado.

Tesoro: un escudo autorreparable de calidad extraordinaria cuelga de unos ganchos en los muros de esta sala, expuesto como un trofeo.

Ilssrah Aguamiel de Brasa y sus aliados han

tratado de descubrir sus secretos para crear más escudos iguales, pero sin éxito. Se trata de un *escudo de reforjar* (consulta la página 74).

D6. TÚNEL DE SALIDA

El túnel de salida serpentea durante kilómetros a través de la piedra bajo Kovlar, por debajo de las murallas del asentamiento y en dirección a Saggorak, donde conecta finalmente con el área E1. Esta ruta es utilizada a menudo por los agentes de la Tríada Escarlata para entrar y salir discretamente de la ciudad.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura





CAPÍTULO 3: EN LA CIUDAD EMBRUJADA

Los PJs viajarán en algún momento a la ciudad en ruinas de Saggorak para enfrentarse directamente a la Tríada Escarlata. La ruta más directa a este capítulo es la Fragua Oculta: si los PJs siguen el túnel del área D6, llegarán al área E1, el sótano bajo el antiguo taller que ahora hace las veces de campamento base de la Tríada Escarlata.

Facciones de Saggorak

Durante siglos, la mayoría de los habitantes de Saggorak han sido muertos vivientes inteligentes, pertenecientes a una de cinco facciones. Si bien todos estos grupos sirvieron antaño al Rey Harral, el ataque de Veshumirix al *statu quo* de la ciudad en ruinas los enfrentó entre sí. Tras un breve período de violencia resultante del ataque, las facciones han alcanzado un punto muerto y ninguna tiene una ventaja particular sobre las demás. Las facciones se relacionan a continuación.

Los Ligados

Los Ligados se llaman así por sus intensas conexiones con lugares específicos. La mayoría de los Ligados son incapaces de liberarse de sus lazos localizados, por ejemplo, *poltergeists* obsesionados que se niegan a abandonar una parte particular de la ciudad. Los fantasmas y las apariciones son los miembros más comunes de los Ligados. Aunque las apariciones no son técnicamente criaturas muertas vivientes, los habitantes de Saggorak las consideran a menudo miembros de los Ligados. Los Ligados no tienen un líder oficial, pero no se oponen abiertamente al Rey Harral ni a nadie que lleve una parte de las galas reales de Harral, incluida la Corona de Saggorak (actualmente en poder de Veshumirix) o la túnica de Harral (consulta el área F3).

Los Hambrientos

El prolongado asedio y la subsiguiente hambruna que condujo a la caída de Saggorak produjo una gran cantidad de

muertos vivientes relacionados con el hambre; la mayoría de los Hambrientos son guls y ghasts, pero la facción también comprende manifestaciones muertas vivientes de hambruna más poderosas, como los gashadokuro. Aunque la primera generación de estos muertos vivientes se nutrió generalmente de enanos, la depredación de otras criaturas, y la virulencia de la fiebre del gul, han dado lugar a guls de muchas otras ascendencias. La competencia por la comida y los recursos, en combinación con las incursiones de criaturas de las Tierras Oscuras como los gugs, mantiene su número controlado y elimina a los miembros más débiles. Los Hambrientos conservan parte del conocimiento y la tradición de la forja de los días de gloria de Saggorak, habilidades que utilizan para crear armas y armaduras que luego intercambian con los duergar por esclavos con los que saciar su hambre. Sus diseños más populares son armas infundidas con un mineral conocido como lazurita, una sustancia que ayuda a los muertos vivientes a resistir los efectos de la energía positiva. Los Hambrientos aprovecharon su conexión natural con la lazurita para encontrar una veta del mineral bajo Saggorak (consulta el área G). Las creaciones más poderosas de los Hambrientos son gólems hechos a partir un tipo de roca con vetas de lazurita, conocida como piedra del tuétano. Cuando apareció Veshumirix, le hizo una oferta a Falrok, el ghast líder de los Hambrientos. El dragón prometió suministrar a los Hambrientos todos los cuerpos que pudieran comer a cambio de su servidumbre, insinuando que serían destruidos si se negaban. Falrok eligió ponerse del lado del dragón. La mayoría de los Hambrientos que no siguieron la decisión inicial de Falrok de traicionar al rey Harral cambiaron de opinión cuando Veshumirix derrotó a éste en combate o fueron hechos pedazos por sus compañeros guls en un intento de evitar la furia del dragón.

LOS SUSURROS

Los Susurros son los ojos y oídos del rey Harral. Se les llama así por sus movimientos silenciosos y su tendencia a susurrar cualquier disidencia al oído del rey. Los Susurros se componen principalmente de muertos vivientes incorporales que no están vinculados a un lugar en particular, como sombras y wraiths. Los Susurros son la única facción completamente leal al Rey Harral. En la situación actual, la mayoría de los miembros de los Susurros esperan su momento, atentos desde paredes y suelos a cualquier oportunidad de menoscabar a Veshumirix y allanar el camino para el regreso de Harral al poder.

LOS ACORAZADOS

Los Acorazados fueron hasta hace poco la facción más pequeña y poderosa, un grupo compuesto por una terrible escuadra de caballeros sepulcrales. Aunque sus miembros sólo sumaban unas pocas docenas, su poder y conexión con el Rey Harral los convirtió en una fuerza política por derecho propio. Hoy en día, sólo quedan con vida cuatro miembros de los Acorazados; el resto ha caído ante Veshumirix. Desafortunadamente para los Acorazados, el astuto dragón sabía que los caballeros sepulcrales se alzan de nuevo a menos que su armadura sea destruida por completo, y arrojó con regocijo los restos de sus armaduras al lago de magma de su guarida. Los últimos cuatro miembros de los Acorazados permanecen junto al Rey Harral y hacen todo lo posible para protegerlo de las amenazas; consulta 'Una audiencia con el rey en la página' 40.

LOS PEONES

Los muertos vivientes sin inteligencia de Saggorak son conocidos como Peones. Si los Peones carecen de instrucciones específicas, tienden a atacar a cualquier criatura viva que se les acerque. Los Peones pueden ser controlados con medios estándar para comandar muertos vivientes, a menos que sigan órdenes directas del portador de la Corona de Saggorak. Dichas órdenes anulan automáticamente

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 3

Los PJs dirigen su atención a las ruinas de Saggorak y buscan a los agentes de la Tríada Escarlata que se han instalado allí. La ciudad embrujada está en posesión de los muertos vivientes, y una visita al rey enano muerto vivo Harral abrirá algunas puertas: si los PJs aceptan ayudarlo, puede aconsejar formas de debilitar a los muertos vivientes que se han aliado con la Tríada Escarlata. Con el tiempo, los PJs tendrán que enfrentarse a Ilssrah en el amenazador Templo de Todos los Dioses, y por último enfrentarse al dragón Veshumirix en las cámaras de magma ubicadas en las profundidades.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

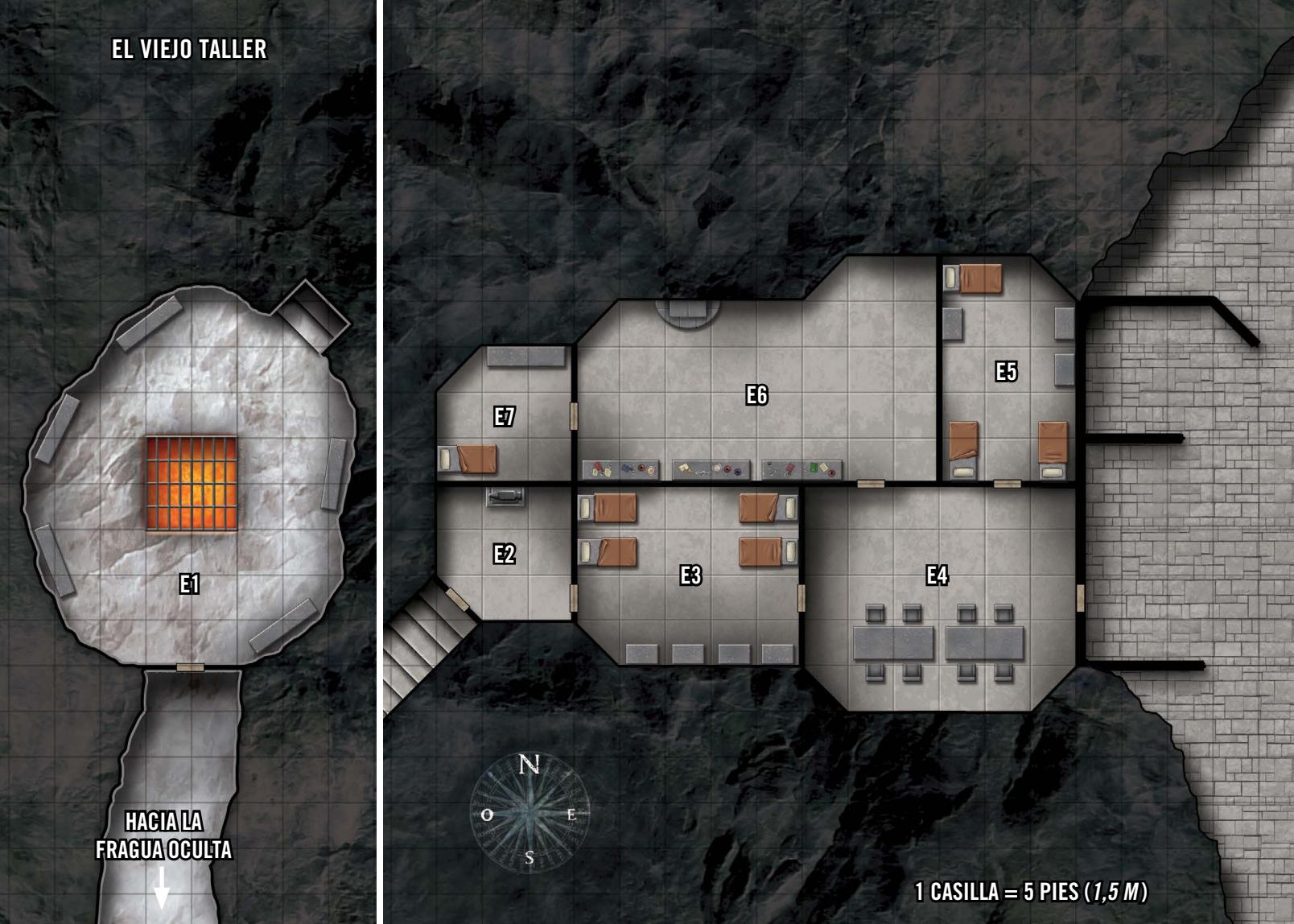
Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

EL VIEJO TALLER



todas las demás. El actual portador de la corona, Veshumirix, ha movilizado a la mayoría de los Peones para proteger el área circundante del Templo de Todos los Dioses (área H) sobre su guarida.

El viejo taller

El túnel que parte de la Fragua Oculta conduce al sótano de un antiguo taller que antaño fue propiedad de un alquimista adorador de Droskar. El taller está actualmente ocupado por la Tríada Escarlata, que lo utiliza como campamento base y aprovecha el túnel subterráneo del sótano para entrar y salir a voluntad de Saggarak y Kovlar.

A menos que se indique lo contrario, todos los techos del interior del taller miden 10 pies (3 m) de altura. Las cámaras interiores están iluminadas por linternas que portan una *llama continua*.

E1. SÓTANO

Esta sala está débilmente iluminada. La única fuente de luz se encuentra debajo de una rejilla metálica en el centro. El techo se eleva hasta una altura de treinta pies (9 m) y contra los muros

MODERADO 13

descansan estantes repletos de suministros. Un tramo de escaleras de piedra asciende hacia el noreste.

La rejilla cubre un pozo que desciende 50 pies (15 m) hasta un río de magma y tiene una cerradura (Latrocínio CD 30 para Forzar esta cerradura). El pozo estaba destinado a ser un incinerador de basura. Los agentes de la Tríada Escarlata almacenan muchas de sus provisiones y suministros no perecederos en los estantes de las paredes de este sótano, y de vez en cuando usan la cámara como sala de entrenamiento.

Criaturas: cuando los PJs llegan por primera vez a este lugar, interrumpen a un grupo de cuatro agentes de la Tríada Escarlata (dos hombres y dos mujeres) en medio de un combate de entrenamiento. Los agentes pasan rápidamente del entrenamiento a su puesta en práctica, y atacan a los PJs de inmediato. Cuando sólo queda un agente vivo, huye escaleras arriba para advertir a los demás que están apostados en las cámaras superiores.

AGENTES DE LA TRÍADA ESCARLATA (4)

Página 31 (Thea)

Iniciativa Percepción +21

CRÍATURA 11

E2. EL SANTUARIO DEDICADO A DROSKAR

Una losa de piedra se apoya contra la pared norte de la sala, adornada con una talla de fuego bajo un arco de piedra en el anverso. Sobre la losa se encuentra una cadena manchada de sangre entre un par de incensarios apagados.

Aguamiel de Brasa instaló un pequeño santuario dedicado a Droskar en esta sala, donde lleva a cabo oraciones personales y con frecuencia obliga a sus agentes a realizar ofrendas al santuario, castigándolos si no son lo suficientemente generosos. Como era de esperar, Aguamiel de Brasa recoge todas las ofertas que se dejan aquí. Cree que así honra a Droskar, quien incita a sus seguidores a usar medios deshonestos para lograr sus objetivos.

E3. DEPENDENCIAS DE LOS HOMBRES

Cuatro camas de piedra de aspecto incómodo se alinean a ambos lados de esta habitación.

Los miembros masculinos de la Tríada Escarlata suelen dormir en esta habitación. La primera vez que los PJs visitan el campamento, hay un 50% de posibilidades de que haya dos hombres durmiendo en este lugar; de lo contrario se les puede encontrar en el área E4.

E4. SALA COMÚN

SEVERO 13

La parte meridional de esta sala contiene un par de mesas de piedra rodeadas de sillas.

Criaturas: los miembros de la Tríada Escarlata pasan gran parte de su tiempo libre en esta sala. En total hay seis agentes presentes, aunque existe la posibilidad de que dos de los hombres y dos de las mujeres estén durmiendo en las áreas E3 o E5 durante la primera visita de los PJs, siempre que ningún agente del área E1 haya dado la alarma. Los agentes presentes en la sala disfrutan jugando a los dados, pero atacarán de inmediato al ver a los intrusos. Un agente dedica el primer asalto de combate a abrir la puerta norte para pedirle ayuda a Zuferian (ver área E6), pero luego todos luchan a muerte.

AGENTES DE LA TRÍADA ESCARLATA (6) CRIATURA 12

Página 31 (Thea)

Iniciativa Percepción +21

Tesoro: una pequeña caja bajo una de las mesas está llena de piezas para varios juegos, como dados, cartas, un tablero marcado con una cuadrícula al estilo de un tablero de ajedrez y varias bolsas con piedras de muchos colores. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 30 mientras examina estas piezas, se da cuenta de que una

de las barajas de cartas está marcada de manera excepcionalmente sutil y, si se usa para hacer trampas en un juego, se obtiene un bonificador +2 por objeto a las pruebas de habilidad relacionadas. El contenido de la caja vale 50 po en total.

E5. DEPENDENCIAS DE LAS MUJERES

Esta sala contiene tres duras camas de piedra.

Los miembros femeninos de la Tríada Escarlata suelen dormir en esta habitación, con la excepción de Ilssrah, que lo hace en un catre en la antigua fragua de Torag, en el Templo de Todos los Dioses (área H), y Zuferian, que tiene su propio dormitorio (área E7). La primera vez que los PJs visitan el campamento, hay un 50% de posibilidades de que haya dos mujeres durmiendo en este lugar; de lo contrario se las puede encontrar en el área E4.

E6. LABORATORIO DE LOS ALQUIMISTAS

Las tres mesas de piedra en la pared sur de este espacio de laboratorio están cubiertas con equipo alquímico, mientras que al norte, una brebaje ponzoñoso burbujea en un caldero dentro de una gran chimenea de piedra.

Zuferian ha reutilizado todas las mesas de piedra de esta antigua cocina y comedor como mesas de laboratorio. Usa la chimenea de la pared norte para cocinar sus ponzoñosos brebajes. Los miembros de la Tríada Escarlata comen generalmente alimentos no perecederos comprados a granel en Kovlar, ya que la alternativa es cocinar en la misma chimenea en la que se preparan venenos y armas alquímicas letales.

Criaturas: Zuferian pasa gran parte del tiempo en este laboratorio, inventando formas de hacer que sus bombas sean más mortales. Actúa como la principal lugarteniente de Ilssrah Aguamiel de Brasa, pero no es una líder particularmente carismática, sino que prefiere la intimidación para que la obedezcan mediante el miedo y amenazas. Tiene mal genio, es sádica y recurre rápidamente a la violencia cuando se siente frustrada. Más de un miembro de la Tríada Escarlata tiene cicatrices como recuerdo sus arrebatos. Sin embargo, nunca se ha atrevido a atacar a Aguamiel de Brasa, a quien respeta por su fuerza y crueldad. Zuferian confía bastante en sus habilidades, y una vez en combate, está demasiado nublada por la ira como para considerar la rendición.

ZUFERIAN

CRIATURA 15

ÚNICO NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Humana

Percepción +26

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Acrobacias +26, Arcanos +27, Artesanía +31 (+33 para Artesanía de objetos alquímicos), Intimidación +23, Latrocincio +28, Ocultismo +25, Sigilo +26

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

Fue +2, Des +7, Con +4, Int +8, Sab +7, Car +0

Objetos armadura de cuero +2 resistente, elixires de la vida mayores (2), frasco de ácido mayor infundido (4), fuego de alquimista mayor infundido (4), gafas de alquimista mayores, laboratorio de alquimista, libro de fórmulas, maza ligera +2 de golpe, piedra del trueno mayor infundida (4), vial de escarcha mayor infundido (4)

Objetos infundidos Los objetos de Zuferian clasificados como infundidos duran 24 horas o hasta sus siguientes preparativos diarios.

CA 36; Fort +24, Ref +29, Vol +27

PG 265

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza ligera (ágil, empujón, sutil), **Daño** 2d4+8 contundente



Zuferian

A distancia ♦ bomba alquímica +30 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], salpicadura), **Daño** varía según la bomba

Fórmulas alquímicas bolsa de maraña mayor, elixir de la vida mayor, elixir de visión en la oscuridad mayor, frasco de ácido mayor, fuego de alquimista mayor, polvo de hongo de la muerte, rayo embotellado mayor, veneno de gusano púrpura, veneno de letargia, vial de escarcha mayor

Alquimia rápida ♦ Zuferian elabora una sola sustancia alquímica de su libro de fórmulas (consulta Fórmulas alquímicas). Este objeto tiene el rasgo infundido, pero sólo mantiene su potencia hasta el inicio de su siguiente turno. Con sus preparaciones normales, puede usar esta habilidad 7 veces al día.

Bombas asombrosas Reglas básicas, pág. 79

Bomba debilitante verdadera Reglas básicas, pág. 80

Bombardero rápido ♦ Zuferian Interacciona para sacar una bomba, y después Golpea con ella.

Salpicadura extendida Las bombas de Zuferian que tienen el rasgo salpicadura infligen 8 de daño adicional por salpicadura y salpican a 10 pies (3 m).

E7. LA HABITACIÓN DE ZUFERIAN

La esquina de esta habitación tiene una cama de piedra cubierta con un colchón tapizado y varias mantas, frente a un escritorio y una silla también de piedra.

Tesoro: Zuferian tiene una impresionante *armadura completa +2 reforzada con roca resistente mayor de Saggorak* expuesta. No se da cuenta de que la runa de propiedad de la armadura, *reforzada con roca*, es una runa especial del mejor herrero de Saggorak; consulta la página 73.

Zuferian ha viajado al Templo de Todos los Dioses (consulta la página 49) varias veces, pasando por el territorio de la facción de los Hambrientos. Entre las notas que hay sobre el escritorio, se encuentra un sencillo mapa de las ruinas de Saggorak que puede ser de una ayuda inestimable para los PJs, ya que proporciona sencillos pasos que los PJs pueden seguir desde el campamento de la Tríada Escarlata hasta las ruinas de un edificio llamado Templo de Todos los Dioses. Aunque el edificio no tiene ninguna otra etiqueta, la existencia del mapa debería ser suficiente para indicar que el lugar es de importancia para la Tríada Escarlata; de hecho, es ahí donde los dos villanos más grandes de la región, Ilssrah y Veshumirix, urden sus planes.

Explorar Saggorak

Cuando los PJs se hayan abierto camino a través del campamento de la Tríada Escarlata y salgan del edificio, se encontrarán en las profundidades de las ruinas de Saggorak. El Templo de Todos los Dioses y las cavernas subterráneas de magma deberían convertirse en algún momento

en su objetivo principal en Saggorak. No se proporciona ningún mapa de la ciudad

en ruinas, ya que no pasará mucho tiempo antes de que los PJs llamen la atención de los Susurros, tras lo cual el Rey Harral guiará sus pasos hasta el Templo de Todos los Dioses. Otra posibilidad es que las notas y los bocetos de mapas de Zuferian recuperados en el área E7 sirvan para guiar a los PJs directamente hasta el lugar, pero si eligen una aproximación directa sin preparación previa, pueden verse superados con lo que se encuentren allí.

A medida que los PJs viajen más por Saggarak, puedes disponer encuentros con algunos de sus habitantes. Puedes usar los mapas de encuentros urbanos de la página 20 para representar estas batallas, o usarlos como inspiración para crear áreas de encuentro de cosecha propia. Los PJs deberían alcanzar el 14.^º nivel antes de comenzar a explorar el Templo de Todos los Dioses, y puedes basarte en dicha referencia para juzgar cuándo, dónde y con qué frecuencia se enfrentarán a encuentros similares a los detallados a continuación. El orden de los encuentros menores dependerá de ti, con la excepción de 'La oferta del viejo rey'. Este encuentro debería tener lugar al poco de que los PJs comiencen a explorar Saggarak, obligatoriamente antes de llegar al Templo de Todos los Dioses y probablemente no mucho después de su primer enfrentamiento con los muertos vivientes de las facciones de los Ligados o los Hambrientos.

ENANOS DEVORADORES

BAJO 13

Los Hambrientos patrullan regularmente las calles en ruinas de la ciudad, obligados por su hambre continua, sin conocer la satisfacción de un estómago lleno o la liberación final de la muerte por inanición. Los PJs pueden encontrarse a los típicos guls o ghast entre los miembros de las patrullas, pero las peleas contra enemigos de escaso poder no otorgarán experiencia. En vez de eso, puedes disponer que los PJs se encuentran con algunos de los miembros más peligrosos de los Hambrientos, como un trío de amenazantes devoradores, sacerdotes enanos muertos vivientes que dieron la espalda a Torag durante la caída de Saggarak para pedir ayuda a fuerzas de los planos inferiores, fuerzas que finalmente los corrompieron. Estos devoradores parecen enanos en los huesos, salvo porque miden casi 12 pies (3,6 m) de altura y de sus prominentes costillares surgen los brazos de almas parcialmente consumidas, a través de las marañas andrajosas de barba que les cuelgan de los pedazos de piel aún aferrados tenazmente a su carne.

DEVORADORES (3)

Página 79

Iniciativa Percepción +22

CRÍATURA 11

LA TELARAÑA DE LAS GOLIAT

BAJO 13

No todos los peligros de Saggarak son muertos vivientes. En este encuentro, la ruta que deben seguir los PJs está bloqueada por gruesas telarañas. Cuando llegan los PJs, se escucha el sonido de unos sollozos desde algún lugar en el interior de las telarañas, poco más que una inofensiva

aparición, una manifestación de tristeza y desesperación que ha permanecido en este lugar durante miles de años, pero podría bastar para atraer a los PJs hacia las telarañas. Una prueba de Percepción o Religión CD 31 con éxito es suficiente para que un PJ que lo oiga detecte las extrañas cualidades fantasmales del sollozo y lo identifique como una aparición inofensiva.

Las telarañas, además de ser un terreno difícil, están habitadas por tres arañas goliat blancas fantasmales, criaturas voraces que se lanzan de inmediato sobre los PJs. Las arañas han aprendido que el llanto de la aparición es inofensivo, pero también que funciona como un excelente sueño que suele atraer deliciosas presas vivas, en lugar de víctimas muertas vivientes secas y sin corazón.

ARAÑAS GOLIAT (3)

CRÍATURA 11

Bestiario, pág. 20

Iniciativa Percepción +22

FANTASMAS HAMBRIENTOS

BAJO 13

Mientras los PJs recorren las ruinas, se topan con una región frecuentada por miembros de los Ligados, un grupo de cuatro magos enanos fantasmales que habitan en las ruinas desmoronadas de una escuela arcana destruida hace mucho tiempo. Cuando los magos fantasmales se alzan entre los escombros para atacar a los PJs, imágenes fantasmales del aspecto que tenía la escuela cuando estaba en pie parpadean y se desvanecen a su alrededor, un desconcertante efecto secundario de la presencia de los ectoplasmas que no tiene ningún otro efecto en combate. Los fantasmas parecen especialmente demacrados, porque murieron de hambre durante el asedio de los orcos a Saggarak. Mientras luchan, nuevas imágenes de figuras fantasmales que recurren al canibalismo se proyectan en el área, y los magos fantasmales piden comida a los PJs, incluso mientras intentan matarlos, esperando usar su carne para alimentar a una sociedad hambrienta que desapareció hace mucho tiempo. Estos cuatro fantasmas continúan resucitando hasta que alguien les hace una ofrenda de al menos una semana de comida compuesta por algo más que las virtuales canibales que algunos de los ciudadanos de Saggarak se vieron obligados a padecer en sus últimos días.

MAGOS FANTASMA (4)

CRÍATURA 10

Bestiario, pág. 166

Iniciativa Percepción +17

ACECHADORES EXTRAÑOS

BAJO 13

Entre las amenazas más peligrosas de la región se encuentran las extrañas aberraciones conocidas como gogiteths. Estos monstruos ya eran una plaga en Saggarak antes del asedio de los orcos, y en los siglos transcurridos tras la caída de la ciudad, se han adaptado con entusiasmo al menú de muertos vivientes. ¡Esta pareja no dejará pasar la oportunidad de alimentarse de una criatura viva!

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

GOGITETHS (2)

Bestiario, pág. 190

Iniciativa Percepción +21

DEVORADORES VENGATIVOS

CRIATURA 12

BAJO 13

Es probable que los PJs matasen a varios de los gugs que habitaban el Salón de los Gigantes Devoradores cuando recorrieron aquel lugar, pero quedan más gugs en Saggorak. En este encuentro, un grupo de cuatro gugs que no estaban en el salón cuando los PJs lo visitaron por primera vez han seguido su rastro de pistas inducidas por visiones experimentadas mediante el consumo de extraños hongos. Los gugs tenían poco interés en invadir Kovlar, pero cuando los PJs vuelvan a Saggorak, estarán retrocediendo sin saberlo por el territorio de los monstruos. Los gugs prefieren tenderles una emboscada, tal vez mientras los PJs duermen en las ruinas o se están recuperando de otro encuentro, pero en cuanto comienza la pelea, los vengativos gugs luchan a muerte.

GUGS (4)

Bestiario, pág. 202

Iniciativa Percepción +19

CRIATURA 10

LA OFERTA DEL VIEJO REY

En algún momento después de que los PJs revelen su presencia en Saggorak (probablemente después de enfrentarse a uno de los anteriores encuentros menores), pero antes de que puedan dirigirse al Templo de Todos los Dioses, un representante del Viejo Rey Harral se les acerca desde las sombras. Esta criatura es un wraith etéreo, parecido a un enano, que supone una amenaza insignificante para los PJs. Sin embargo, el wraith no actúa como si así fuera cuando los saluda. Lee en voz alta o explica lo siguiente, mientras habla con ellos en enano, suponiendo que los PJs puedan entender el idioma (en el caso de que nadie sepa hablar el idioma, el wraith también habla infracomún y necril).

"Esperad, los que aún respiráis. No vengo a devorar vuestras almas, sino a entregáros un mensaje de mi soberano, el legítimo gobernante de Saggorak, el Viejo Rey Harral. Sus ojos observan detenidamente desde cada sombra, y ha sido testigo de vuestra fuerza mientras deambuláis por nuestra ciudad. Desea ofreceros información y aliados a cambio de vuestra ayuda para derrocar a un usurpador. ¡Haríaís bien en acompañarme y sentirnos honrados, porque no es habitual que el Viejo Rey sea el que pida a alguien que acuda a su presencia!".

Si los PJs atacan al wraith, éste sisea de ira y huye, pero vuelve al cabo de un tiempo para repetir su oferta. Si muere, acudirá otro wraith. La oferta de reunirse con el Viejo Rey se repite tres veces hasta que Harral considera que los PJs son una causa perdida, momento en el que puede, a tu elección, enviar a los pocos caballeros sepulcrales que le quedan para tratar de llevarlos ante sí por la fuerza.

Si los PJs aceptan la invitación del wraith, hace una reverencia y los conduce hasta la sala del Rey Harral; consulta 'Una audiencia con el rey' más abajo. Por el camino, el wraith responderá a las preguntas de los PJs. Usa las siguientes notas como ayuda para proporcionar respuestas a los PJs durante el trayecto.

Los Ligados: "son los lamentables ecos de antaño. Carecen de cuerpos o de la voluntad de servir a nadie más que a su propio dolor. El Viejo Rey los protege, pero a cambio no le profesan gratitud. Sin embargo, el Viejo Rey no se lo reprocha, porque comprende que los Ligados están perdidos".

El Viejo Rey: "el rey Harral ha sido siempre el soberano de Saggorak. No puede ser destruido, y siempre será el legítimo gobernante de la ciudad. El dragón pensó que podría destruirlo, y de hecho le robó la corona, pero el Viejo Rey no será eliminado tan fácilmente por un usurpador".

Los Hambrientos: "los Hambrientos son muertos vivientes construidos a partir de carne y, como resultado, están encadenados a su propio deseo de devorar carne. Este anhelo debilita su mente".

El Usurpador: "un dragón invadió la ciudad hace varios años. Pronto atrajo a los Hambrientos a su bando, pero los Susurros y los Acorazados se mantuvieron leales al Viejo Rey. El dragón intentó incinerar al rey, pero éste regresó, porque él es para siempre".

Los Susurros: "somos los silenciosos que vigilamos la ciudad. Somos los ojos del rey".

UNA AUDIENCIA CON EL REY SEVERO 13

Aunque el tiempo y la degradación le han pasado factura al palacio de Saggorak, el rey Harral y sus secuaces muertos vivientes han protegido sus tesoros lo mejor que han podido. Sin embargo, gran parte de lo que había en el palacio ha sido incinerado o destruido, dado que fue allí donde Veshumirix se enfrentó recientemente al Rey Harral. Además de reducir el cuerpo del rey y el de muchos de sus sirvientes a cenizas, Veshumirix derritió o quemó muchos de los tesoros del palacio. Sólo las custodias mágicas de la sala del trono resistieron el ataque del dragón, lo que permitió al Rey Harral presidir la corte en su nuevo cuerpo.

Criaturas: tanto si los PJs siguen al wraith hasta este lugar, como si lo descubren por su cuenta, encuentran al rey sentado en su trono, esperando pacientemente su llegada. El rey fue un poderoso mago en vida, y mientras vivió, la idea de prolongar su vida después de la muerte convirtiéndose en un liche le habría revuelto el estómago. Por lo tanto, es una cruel ironía que ahora exista como una especie de guardián liche: no tiene la filacteria de un liche estándar, y se ve obligado a existir sólo para proteger a Saggorak, lo que continuará haciendo hasta que la ciudad haya desaparecido. Aunque el Viejo Rey sabe ocultarlo, el devastador ataque de Veshumirix contra la ciudad en ruinas hizo flaquear su confianza; notó en su propia esencia la destrucción de todos y cada uno de los edificios, y sabe que, con cada estructura reducida a escoria, su propio

poder y, por lo tanto, su capacidad para proteger el legado de Saggorak, disminuye. Teme que otra confrontación directa con el dragón resulte en una nueva derrota y la pérdida de más edificios de la ciudad. La llegada de los PJs le insufla esperanza.

El Rey Harral parece un enano esquelético, de ojos verdes hundidos, y una larga barba plateada que se aferra a la carne blanquecina y coriácea de su mandíbula. Lleva los restos andrajosos y chamuscados de la regalía real, pero ninguna corona adorna su cráneo. De pie al lado del rey Harral hay cuatro amenazantes caballeros sepulcrales, los últimos miembros supervivientes de lo que otrora fue una gran orden a su servicio, la antigua facción de los Acorazados. Estos caballeros estaban dedicados a otras tareas cuando se produjo el ataque de Veshumirix, por lo que se salvaron del destino que sufrió la mayoría de sus compañeros cuando el dragón arrojó sus armaduras a la lava de su guarida, destruyéndolos permanentemente. Los caballeros sepulcrales desconfían un poco de los PJs, pero están dispuestos a darles la oportunidad de demostrar su utilidad para el rey.

El rey Harral es arrogante, pero ha oído hablar de la destreza de los PJs, y es lo suficientemente sabio como para saber que personas tan hábiles como los PJs tienden a exigir respeto. Los siglos de gobierno en la embrujada Saggorak, y su frustración y odio por el destino de su ciudad, han vuelto a Harral amargado, cruel e implacable, pero cuando habla con los PJs, lo hace con el tono y el ceremonial apropiados para saludar a importantes dignatarios o embajadores, al menos al principio. Pero si los PJs muestran una constante falta de respeto, su impresión de los PJs empeora y les trata más como a mercenarios comunes.

El rey Harral tiene la intención de ofrecer a los PJs lo que en su opinión cree que es un consejo importante, a cambio de su ayuda para derrotar a Veshumirix, y no pierde el tiempo con demasiadas florituras cuando llegan al salón del trono. Les explica que cuando Veshumirix atacó Saggorak varios años atrás, el dragón descendió furioso sobre la ciudad con una lluvia de magma que destruyó a todo el que se atrevió a desafiarlo... y a otros muchos que no lo hicieron. El ardiente deseo de poder del dragón triunfó sobre la emoción de la destrucción a corto plazo, por lo que cada vez que se enfrentaba a una batalla demasiado desafiante, se retiraba bajo el magma para descansar y luchar otro día. Al poco tiempo, el propio Rey Harral fue tras el dragón. Veshumirix derrotó al rey muerto vivo en una dura batalla, así como a la mayoría de los caballeros sepulcrales que le servían. El rey Harral esperaba, en el peor de los casos, una gloriosa muerte de mártir, pero por el contrario sufrió el mayor insulto de su muerte en vida, ya que un día más tarde resucitó en su trono, sin su corona; consulta la página 57 para conocer la ubicación actual de la misma.

Veshumirix ha consolidado su posición como gobernante de Saggorak desde entonces, y tiene planes de conquistar

Kovlar con el tiempo. El rey Harral subraya que Veshumirix no se contentará con el gobierno de Saggorak, sino que destruirá y esclavizará Kovlar. Lo que es peor, el Rey Harral ha averiguado que el dragón está aliado con unos habitantes de la superficie: no sabe mucho acerca de la Tríada Escarlata y está ansioso por descubrir qué saben sobre ella los PJs, pero aparte de confirmar que trabajan con el dragón, no tiene más información al respecto.

Si los PJs acceden a ayudarle, el Rey Harral les indica que pueden encontrar a Veshumirix y a sus aliados de la Tríada Escarlata tanto dentro, como debajo, del Templo de Todos los Dioses, pero les advierte de que sería insensato entrar directamente en ese lugar. Tanto las calles como los cielos están patrullados por miembros de la Facción de los Hambrientos y los Peones a los que comandan, muertos vivientes que han jurado servir a Veshumirix. Por lo tanto, el Rey Harral les recomienda dos posibles rutas a elegir para llegar al Templo de Todos los Dioses sin tener que enfrentarse a una resistencia aplastante. Estas dos opciones se detallan a continuación, al igual que otras dos tácticas menos viables que los PJs podrían considerar.

Subterfugio: si bien los Ligados no han declarado lealtad a ningún líder, muchos de los habitantes fantasmales de Saggorak tienen presencia en el Templo de Todos los Dioses y sus alrededores. El rey Harral no guarda rencor a los Ligados, pero declara que los PJs pueden entrar en conflicto con ellos. Les sugiere que consigan aparecer ante los Ligados como aliados en lugar de intrusos de alguna forma, como por ejemplo, llevando puesto encima parte de las antiguas vestiduras que hayan sido infundidas con las tradiciones de Saggorak. El problema es que el único atuendo superviviente que podría otorgar dicha protección se encuentra en los Salones Embrujados (página 43), el dominio de varios de los Ligados. Si los PJs consiguen recuperar las vestimentas que quedan en los Salones Embrujados y engalanarse con ellas, podrán evitar la atención de las apariciones y otros Ligados que habitan en el Templo de Todos los Dioses.

Interrumpir el liderazgo: los PJs pueden obligar a los Hambrientos a abandonar su lealtad al dragón enfrentándose al líder de los Hambrientos y destruyéndolo en su santuario, tras lo que no encontrarán más muertos vivientes en el Templo de Todos los Dioses.

Ignorar el consejo del rey: los PJs son, por supuesto, libres de dirigirse directamente al Templo de Todos los Dioses sin debilitar primero a los Hambrientos, pero si lo hacen, allí se enfrentarán a muchos más muertos vivientes enemigos.

Violencia: es ciertamente posible que los PJs intolerantes o entusiastas ataquen a Harral, ya sea por su naturaleza violenta, o por la convicción de que hay que procurar el descanso en paz a todos los muertos vivientes. En este caso, Harral grita furioso por la traición mientras él y sus caballeros sepulcrales hacen todo lo posible por derrotar a los PJs, tras lo cual espera reclutarlos como esclavos muertos vivientes. Si los PJs destruyen al Rey Harral y a sus caballeros sepulcrales, pero no toman más medidas, los

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1: Ecos de los muertos

Capítulo 2: Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3: En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

muertos vivientes resucitan. La destrucción de la armadura de los caballeros sepulcrales impide su regreso, pero para evitar que el Viejo Rey rejuvenezca en un nuevo cuerpo en su trono, todos los edificios que quedan en Saggarak deben ser destruidos. Es probable que tamaña tarea esté más allá de la capacidad de los PJs, en cuyo caso, una forma más fácil de terminar con la muerte en vida del Rey Harral sería colaborar con él y salvar a Saggarak del dragón; consulta 'Cómo concluir la aventura' para saber más. Por su parte,

el rey Harral no es rencoroso, y si es destruido y resucita, envía a otro wraith en busca de los PJs para invitarlos a otra reunión, durante la cual advierte que *"Podéis levantar vuestras armas contra mí muchas veces, pero a causa de mi maldición, volveré siempre a pesar de vuestras victorias. Y sólo necesito un triunfo para acabar con vosotros. ¿No veis que es una estupidez? Seguid mi consejo y dirigid esa ira hacia los Hambrientos, y tendréis una oportunidad de derrotar al dragón!"*

REY HARRAL

CRÍATURA 14

UNICO **LM** **MEDIANO** **MUERTO VIVIENTE**

Percepción +25, visión en la oscuridad

Idiomas aklo, celestial, dracónico, enano, infracomún, necril

Habilidades Arcanos +29, Artesanía +25, Diplomacia +27, Intimidación +27, Religión +25, Sociedad +23

Fue +6, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +7, **Sab** +5, **Car** +7

Objetos armadura completa +1 resistente, mazo +2 de golpe atronador, varita de bolas de fuego abrasadoras (bola de fuego de 7º nivel)

CA 35; **Fort** +22, **Ref** +24, **Vol** +28; +1 por estatus a todas las salvaciones contra positivo

PG 195, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno; **Resistencias** físico 10, frío 10 (excepto contundente mágico)

Contraconjuro ➔ **Desencadenante** Una criatura lanza un conjuro que el Rey Harral tiene preparado. **Efecto** El rey gasta un conjuro preparado para contrarrestar el lanzamiento de ese mismo conjuro por parte de la criatura desencadenante. Entonces intenta disipar el conjuro desencadenante.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 60 pies (18 m), CD 33

Rejuvenecimiento (arcano, nigromancia) 24 horas después de que el Rey Harral sea destruido, su cuerpo se reconstruye en su trono (o, si el trono ha sido destruido, en el lugar que ocupaba), de manera similar a como se recupera el cuerpo de un liche a través de su filacteria. Si todos los edificios de Saggarak son destruidos, o si los héroes realizan un gran servicio a la hora de salvar Saggarak (consulta 'Cómo concluir la aventura'), el rey Harral pierde esta habilidad.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ mazo atronador +28 (empujón, mágico), **Daño** 2d12+12 contundente más 1d6 sónico

Conjuros arcana preparados CD 35, ataque +27;

7. duplicar enemigo, explosión de eclipse, invertir gravedad; **6.** desangramiento vampírico, desintegrar (x2), muro de fuerza; **5.** disipar magia, nube aniquiladora, tentáculos negros (x2);

4. escudo de fuego, libertad de movimientos, puerta dimensional, volar;

3. ceguera, proyectil mágico (x2), toque vampírico;

2. falsa vida, imagen

El Rey Harral

múltiple, sordera, ver lo invisible; **1º impacto verdadero, paso ligero, rayo de debilitamiento (x2); Trucos (7º) arco eléctrico, detectar magia, escudo, mano del mago, mensaje**

Lanzamiento de conjuros firme Si la reacción de otra criatura interrumpiría elconjuro del rey Harral, éste intenta una prueba plana CD 15. Si tiene éxito, su conjuro no se ve interrumpido.

CABALLEROS SEPULCRALES (4)

Bestiario, pág. 50

Iniciativa Percepción +19

CRIATURA 10

Los Salones Embruados

Esta mansión de piedra en ruinas contaba antaño con seis pequeñas torres, diseñadas para realizar la arquitectura de un castillo en miniatura. Una de estas torres se ha desmoronado y otra se ha desplomado, cayendo sobre el edificio y dañándolo considerablemente. En contraste con la mayor parte del edificio, la sala y las torres meridionales están en perfecto estado.

Éste fue el último lugar donde el Rey Harral durmió de verdad antes de su muerte. Mientras descansaba, una furiosa multitud de personas hambrientas convergió sobre la casa. Cuando no pudieron pasar a través de los guardias de la entrada, usaron explosivos para derribar una de las torres y crear un nuevo acceso. La mayoría de los guardias del rey Harral murieron ese día, y el monarca escapó a duras penas. Las pesadillas lo acosaron el resto de su vida hasta que sucumbió al hambre, impidiéndole descansar durante más de una hora seguida.

F1. VESTÍBULO

Bajo 14

Fuegos cálidos y brillantes crepitán en los cubículos de los dos pequeños torreones de esta sala. Los muros están adornados con tallas en relieve que representan enanos en varias etapas de la Búsqueda del Cielo. Los dos pilares están envueltos de exuberantes tapices tejidos con hilo de oro, que atrapan maravillosamente la luz del fuego.

Criaturas: la condición prístina de la sala responde a una razón inusual, puesto que está encantada por las almas de muchos de los enanos que murieron protegiendo al Rey Harral. Las almas de esta sala han infundido las mismas piedras, convirtiéndola en una ruina de alma vinculada.

RUINA DE ALMA VINCULADA

CRIATURA 15

Página 85

Iniciativa Percepción +25

Habilidades de ruina de alma vinculada absorber alma, llamas explosivas

Tesoro: el par de exuberantes tapices que se encuentran en esta sala valen 100 po cada uno.

F2. GRAN SALÓN

MODERADO 14

Una de las torres de piedra del edificio se ha desplomado sobre esta sala en ruinas, hundiéndo gran parte del techo.

Criaturas: un pequeño grupo de antiguos *poltergeists* habita en esta sala. La energía nigromántica de Saggorak los ha hecho bastante más letales que la mayoría de los *poltergeists*. Atacan a los PJs con fragmentos rotos de la torre caída y luchan hasta ser destruidos.

POLTERGEISTS DE SAGGORAK (4)

CRIATURA 12

RARO	LM	MEDIANO	ESPIRITU	INCORPORAL	MUERTO VIVIENTE
------	----	---------	----------	------------	-----------------

Bestiario, pág. 281

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas enano, necril

Habilidades Acrobacias +25, Intimidación +24, Sigilo +25

Fue -5, **Des** +7, **Con** +2, **Int** -1, **Sab** +4, **Car** +5

Ligado a una ubicación Los *poltergeists* de Saggorak no pueden alejarse más de 120 pies (36 m) del área F2.

CA 33; **Fort** +18, **Ref** +25, **Vol** +22

PG 180, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 10 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Defensa telecinética ➔ **Desencadenante** Una criatura se acerca a 10 pies (3 m) o menos del *poltergeist*. **Efecto** El *poltergeist* da un Golpe de objeto telecinético contra la criatura desencadenante.

Invisibilidad natural Un *poltergeist* es invisible por naturaleza. Sólo es visible cuando usa Asustar.

Rejuvenecimiento (nigromancia, ocultismo) Cuando un *poltergeist* es destruido, se reforma tras 2d4 días allí donde fue destruido, completamente curado. Estos *poltergeists* de Saggorak no rejuvenecen más si el Rey Harral deja de existir como gobernante muerto vivo de Saggorak.

Velocidad volar 30 pies (9 m)

A distancia ➔ objeto telecinético +27 (evocación, incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], mágico, ocultista), **Daño** 4d12 contundente, perforante o cortante (dependiendo del objeto)

Conjuros ocultistas innatos CD 33, ataque +27; **6º carga telecinética** (a voluntad), **maniobra telecinética** (a voluntad); **Trucos (6º)** *mano del mago*

Asustar ➔ [concentrar, emoción, incapacitación, mental, miedo]; Requisito El *poltergeist* debe ser invisible. **Efecto** El *poltergeist* se vuelve visible, con la apariencia de un humanoide esquelético y fantasmagórico. Toda criatura en un radio de 30 pies (9 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 33, quedando asustada 2 en caso de fallo. En caso de fallo crítico, también estará huyendo tanto tiempo como esté asustada. Si tiene éxito, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto. Al comienzo de su siguiente turno, el *poltergeist* se vuelve invisible de nuevo.

Tormenta telecinética ➔ (concentrar, evocación, ocultista); el

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1: Ecos de los muertos

Capítulo 2: Bienvenidos a Kovlar

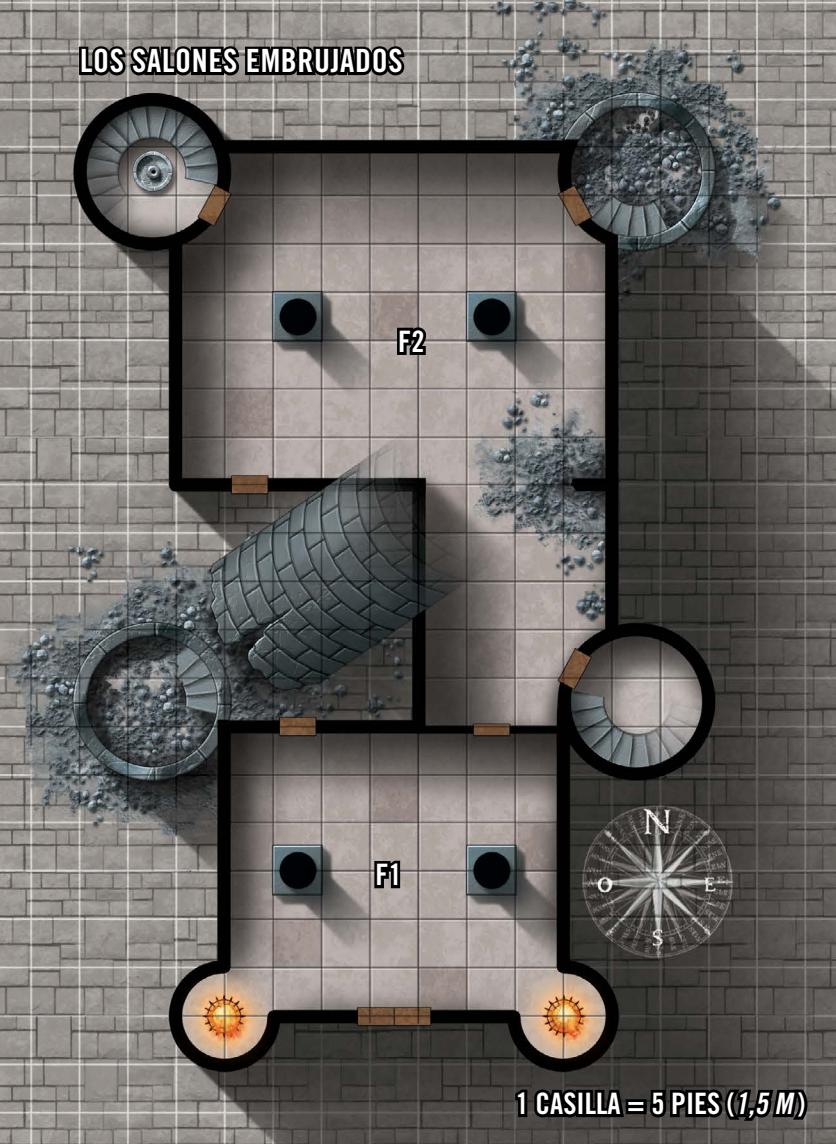
Capítulo 3: En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

LOS SALONES EMBRUJADOS



poltergeist lanza mediante telecinesis numerosos escombros de piedra pequeños y afilados, ya sea repartidos entre múltiples enemigos o dirigidos hacia un único objetivo.

- Al repartir este efecto entre múltiples objetivos, el poltergeist da un Golpe de objeto telecinético con un penalizador -2 contra cada criatura a 30 pies (9 m) o menos. Cuentan como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples y el penalizador no aumenta hasta después de todos los ataques.
- Cuando este efecto tiene un solo objetivo, el poltergeist da un Golpe de objeto telecinético contra el objetivo y el daño aumenta a 6d12. Infinge 2d12 daño en caso de fallo y ningún daño en caso de fallo crítico.

F3. EL DORMITORIO

En esta antigua habitación no quedan más muebles que una cama de piedra y un escritorio desmoronado en una esquina. Una túnica, sorprendentemente en buen estado, yace en el suelo cerca de los pies de la cama.

Si los poltergeists de Saggorak que se encuentran en el área F2 no son derrotados, aparecerán en este lugar para atacar a los intrusos, obteniendo un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque y la CD de sus salvaciones, producto de la rabia que les produce la intromisión en las cámaras del Rey Harral.

Tesoro: la túnica del rey Harral, una *túnica del archimago gris*, yace tirada en el suelo. Dado que el rey se ha vuelto maligno, ya no puede aprovechar los beneficios de la túnica. La considera un doloroso recordatorio de su pasado, y no le interesa que se la devuelvan. Si un PJ se pone la túnica del Rey Harral, ningún muerto viviente incorporeal de la ciudad iniciará un ataque contra dicho PJ o cualquier aliado en un radio de 60 pies (18 m).

El santuario de los Hambrrientos

Si bien los Hambrrientos no están especialmente organizados como facción, uno de sus miembros es una suerte de inspirador y líder, el enano ghast Falrok. Destruirlo bastaría para deshacer la escasa cohesión de los Hambrrientos y obligar a los que se encuentran en el Templo de Todos

los Dioses a abandonar sus posiciones. Falrok ha vivido durante mucho tiempo en las profundidades de una serie de minas de lazurita, una retorcida red de túneles que se extiende por debajo de Saggorak. Descubrir la guarida de Falrok debería ser una tarea difícil sin las indicaciones del Rey Harral, pero si los PJs colaboran con el Viejo Rey, puedes dar por hecho que llegan fácilmente al área G1 de las minas.

No hay fuentes de luz externas en la mina, y la altura del techo ronda los 20 pies (6 m) en las cámaras relativamente amplias que se detallan a continuación.

Las paredes de la mina están veteadas de piedra del tuétano, un mineral blanco que exuda lazurita como una corteza negra y radioactiva en su superficie. Últimamente, el líder de la facción de los Hamrientos pasa gran parte de su tiempo en este lugar absorbiendo la radiación que emana del mineral. Las cuatro áreas del Santuario de los Hamrientos están infundidas con este peligroso material. La radiación de la lazurita produce una sensación agradable en la carne necrótica de los muertos vivientes. El mineral proyecta un aura de energía nigromántica, y cualquier cadáver intacto que quede hasta un máximo de 30 pies (9 m) de un depósito del material tiene un 50% de posibilidades de alzarse como un gul o un ghast con voluntad propia. Las criaturas muertas vivientes presentes en esta área obtienen un bonificador +2 por estatus a todas las tiradas de salvación contra efectos positivos.

G1. ENTRADA DEL SANTUARIO BAJO 14

Las vías para vagones de la mina se entrecruzan en el suelo relativamente nivelado de esta caverna, mientras que las paredes del lugar están veteadas con franjas negras y costrosas de un material granulado similar a la piedra. Una antigua vagóneta yace de costado sobre las vías con su contenido esparcido por el suelo.

Criaturas: el arte de elaborar gólems a partir de piedra del tuétano, o infundirlos con lazurita, es un proceso minucioso que la mayoría de los artesanos no llega a dominar nunca. El propio Falrok no logró crear gólems de piedra del tuétano, pero estuvo cerca. Esta sala, la entrada a su santuario, está protegida por tres de estos constructos, que irónicamente son más fuertes individualmente que los clásicos gólems de piedra del tuétano que nunca pudo crear. Estos gólems de piedra infundidos con lazurita han sido diseñados para parecerse a enormes enanos ghast. Atacan a simple vista y persiguen a sus enemigos por todo el Santuario, pero no salen de las minas.

Si los PJs no tienen especial cautela, cualquier combate desarrollado en este lugar llama de inmediato la atención del gashadokuro en el área G3, junto al propio Falrok, dos criaturas muertas vivientes que se incorporan a la refriega al cabo de dos asaltos, aumentando la dificultad del encuentro a Severo 14.

GÓLEMS DE PIEDRA INFUNDIDOS CON LAZURITA (3) CRIATURA 12

RARO N GRANDE CONSTRUCTO DESCEREBRADO GÓLEM

Percepción +22

Habilidades Atletismo +28

Fue +8, Des -1, Con +5, Int -5, Sab +0, Car -5

CA 33; Fort +25, Ref +19, Vol +20

PG 195; **Inmunidades** ácido, ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indisposto, magia (ver debajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; Resistencia físico 10 (excepto adamantino)

Antimagia de gólem (*Bestiario*, pág. 191) dañado por el frío y positivo (5d10, 2d8 debido a áreas y daño persistente); curado por negativo (área 2d8 PG); lentificado por la tierra

Campo necrótico (aura, divino, nigromancia) 30 pies (9 m). Los efectos positivos de la energía dentro del campo necrótico del gólem sólo causan la mitad de su daño normal. Además, todos los muertos vivientes dentro de su aura infligen un daño negativo adicional de 1d6 con sus ataques naturales.

Vulnerable a de la piedra a la carne Un conjuro de *la piedra a la carne* niega la antimagia de gólem y su resistencia al daño físico durante 1 asalto. Un conjuro de *la carne a la piedra* revierte este efecto inmediatamente.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +26 (alcance de 10 pies [3 m], mágico), Daño 2d10+11 contundente más 2d6 negativo

Aflicción necrótica ♦ (nigromancia) **Desencadenante** El gólem impacta a una criatura lentificada. **Efecto** La criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 34 o quedar drenada 1 (o drenada 2 en caso de fallo crítico), dado que la lazurita del gólem absorbe la energía vital y hace que las heridas se gangrenen.

Marcha inexorable ♦ El gólem de piedra da una Zancada de hasta su Velocidad, empujando a todas las criaturas en cuyo espacio entra y dañándolas si intentan detener su movimiento. Una criatura puede bloquearle el paso si tiene éxito en una salvación de Fortaleza CD 36. En caso de éxito crítico, la criatura que se resiste no sufre daño; de lo contrario es dañada como si hubiera sido impactada por el Golpe de puño del gólem

Pulsación necrótica ♦ (arcano, concentrar, enfermedad, negativo, nigromancia) Cada criatura en una emanación de 10 pies (3 m) debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 32 o sufrir 1d6 de daño necrótico persistente y quedar lentificada 1 durante 1 minuto mientras su carne y huesos se atrofian temporalmente. El gólem no puede volver a usar Pulsación necrótica durante 1d4 asaltos.

G2. CUEVA DE ELABORACIÓN DE GÓLEMS

Algunos picos muy usados, en diversos estados de reparación, se encuentran esparcidos por el suelo de la cámara. Una vagóneta minera medio lleno descansa sobre las vías, y tallas incompletas de guls enanos adornan los muros al sur y al este.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

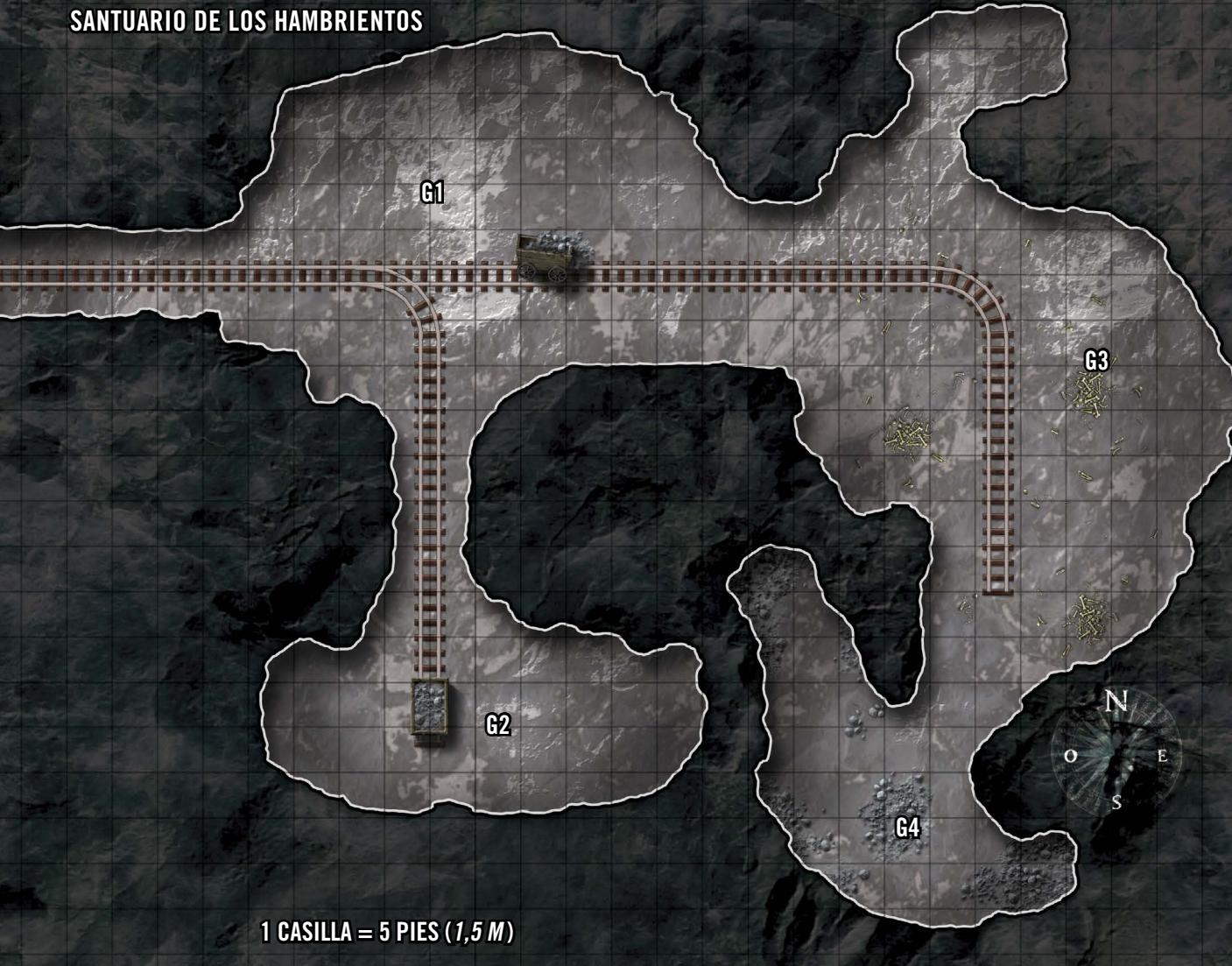
Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

SANTUARIO DE LOS HAMBRIENTOS



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Falrok emplea periódicamente una mezcla de esclavos y muertos vivientes para extraer lazurita en bruto, y también juegotea con la composición de nuevos cuerpos para gólems que aún no ha creado. Una prueba con éxito de Artesanía CD 30 para Recordar conocimiento es suficiente para detectar que el esmero puesto en las esculturas de la pared de esta caverna es indicativo de la intención de animarlas en algún momento como gólems, pero que aún queda mucho para eso.

Tesoro: aunque la mayoría de las herramientas del suelo son mundanas y están gastadas, hay una que destaca, un pico adamantino de alta calidad.

G3. CÁMARA DE INSPECCIÓN MODERADO 14

Una vía férrea de la mina gira hacia el sur en esta gran cámara y termina abruptamente a la entrada a una caverna más pequeña. Cerca del final de la vía se encuentran media docena de cuerpos en distintos estados de descomposición. Los muros de esta cámara están tallados con los rostros de cientos de enanos muertos vivientes.

Criaturas: Falrok se encuentra descansando en este lugar, reflexionando sobre el contenido de una carta que recibió hace poco de parte de Ilssrah Aguamiel de Brasa (consulta el área G4). Al principio le juró lealtad a Veshumirix por miedo, pero con el tiempo el miedo se ha convertido en admiración, y cada vez se interesa más por las intrigas del dragón y Aguamiel de Brasa. Espera ayudar en la conquista de Kovlar y devorar a la gente de la ciudad.

Falrok lucha siempre cerca del montón de cuerpos para poder consumir su carne según sea necesario cuando esté herido. Los cadáveres son antiguos esclavos entregados por la Tríada Escarlata, como revela el símbolo del grupo marcado en su piel. En la pila hay seis cadáveres. Falrok también cuenta con la lealtad de un gashadokuro que nunca se aleja de la vista de su amo.

FALROK

UNICO	CM	MEDIANO	GUL	MUERTO VIVIENTE
-------	----	---------	-----	-----------------

Percepción +28; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico, enano, infracomún, necril

Habilidades Acrobacias +29, Artesanía +24, Conocimiento de Sagogarak +24, Diplomacia +27, Engaño +27, Sigilo +29, Sociedad +24

CRÍATURA 14

Fue +4, Des +8, Con +5, Int +3, Sab +2, Car +6

Carne infundida con lazurita La carne de Falrok está infundida con lazurita y siempre goza de los beneficios que las criaturas muertas vivientes reciben de este mineral. Cuando se encuentra en un área infundida con lazurita, como el Santuario de los Hamrientos, estos beneficios aumentan a un bonificador +3 por circunstancia a las tiradas de salvación contra efectos positivos. Esta infusión también otorga a Falrok su resistencia al daño positivo.

CA 37; **Fort** +26, **Ref** +29, **Vol** +23; situación +3 a todas las salvaciones contra positivo

PG 250, curación negativa; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Resistencias** positivo 15

Hedor 10 pies (3 m) (aura, olfativo) Una criatura que entra en el aura o comienza su turno dentro del aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 34 o quedar indispuesta 1 (más lentificada 1 con la misma duración en caso de fallo crítico). Mientras la criatura está dentro del aura, sufre un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse del estado indispuesto. Una criatura que tiene éxito en su salvación es temporalmente inmune durante 1 minuto.

Puñalada trapera oportuna ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de cuerpo a cuerpo de Falrok sufre el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo de uno de sus aliados. **Efecto** Cuando uno de los aliados de Falrok acierta a su enemigo, Falrok capitaliza la distracción subsiguiente, dando un Golpe contra la criatura desencadenante.

Velocidad 30 pies (9 m), excavar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ mandíbulas +30, **Daño** 3d8+12 perforante más fiebre del ghast y parálisis

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +30 (ágil, sutil), **Daño** 3d6+12 cortante más parálisis

Ataque furtivo 4d6 daño de precisión.

Consumir carne ➔ (manipular); **Requisitos** Falrok está adyacente al cadáver de una criatura que ha muerto durante la última hora. **Efecto** Falrok devora un trozo del cadáver y recupera 8d6 Puntos de Golpe. Sólo puede recuperar Puntos de Golpe una sola vez a partir de cada cadáver.

Fiebre del ghast (enfermedad, virulenta); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 34; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 día); **Etapa 2** 4d8 daño negativo y recupera la mitad de los Puntos de Golpe de cualquier curación (1 día); **Etapa 3** 4d8 daño negativo y no puede beneficiarse de ninguna curación (1 día); **Etapa 4** muere y resucita como un ghast la siguiente medianoche.

Granuja Cuando Falrok lleva a cabo una Finta con éxito, el objetivo queda desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que intente contra él hasta el final de su siguiente turno. En caso de éxito crítico, el objetivo queda desprevenido contra todos los ataques cuerpo a cuerpo (no sólo los de Falrok) hasta el final de su siguiente turno.

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultista) Cualquier criatura viva a la que Falrok acierta

con un ataque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 34 o quedar paralizada. Puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD disminuye en 1 de forma acumulativa con cada salvación.

Salto veloz ➔ (movimiento) Falrok salta hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

GASHADOKURO

CRÍATURA 13

Página **84

Iniciativa Percepción +24

Repercusiones: Falrok ha liderado a los Hamrientos durante siglos, y cada uno de dichos muertos vivientes siente un pequeño pulso constante de su influencia en su estómago vacío. Cuando Falrok es derrotado, todos los Hamrientos que quedan en Saggorsk sienten una repentina punzada de hambre como ninguna otra que hayan sentido desde que estuvieron vivos, un eco de la última oleada de hambruna que los mató. Todos los muertos vivientes reconocen la punzada como una consecuencia de la muerte de Falrok y se esconden discretamente; con el tiempo (tras un período de meses, seguramente finalizada *La Era de las Cenizas*), los Hamrientos resurgirán en busca de un nuevo líder entre su especie, pero los PJs no deberían temer más ataques de estos enemigos durante el resto de *Fuegos de la ciudad embrujada*.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

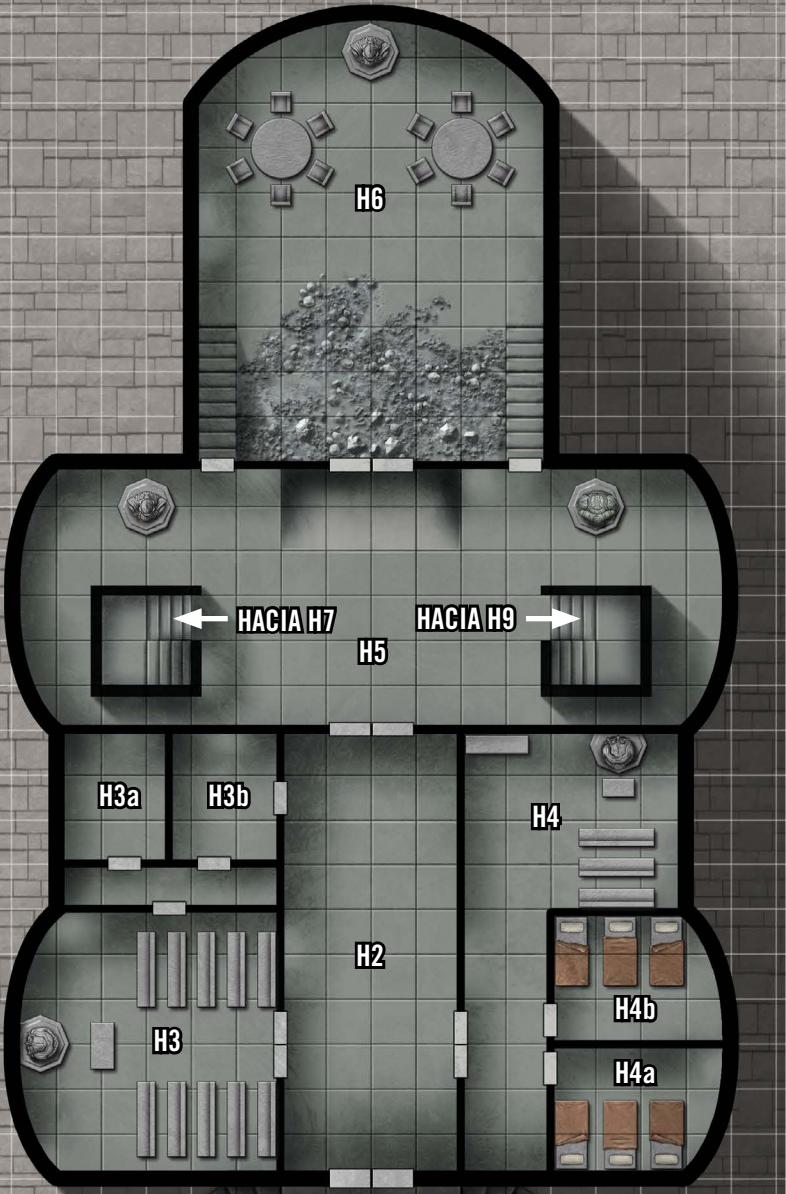
Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

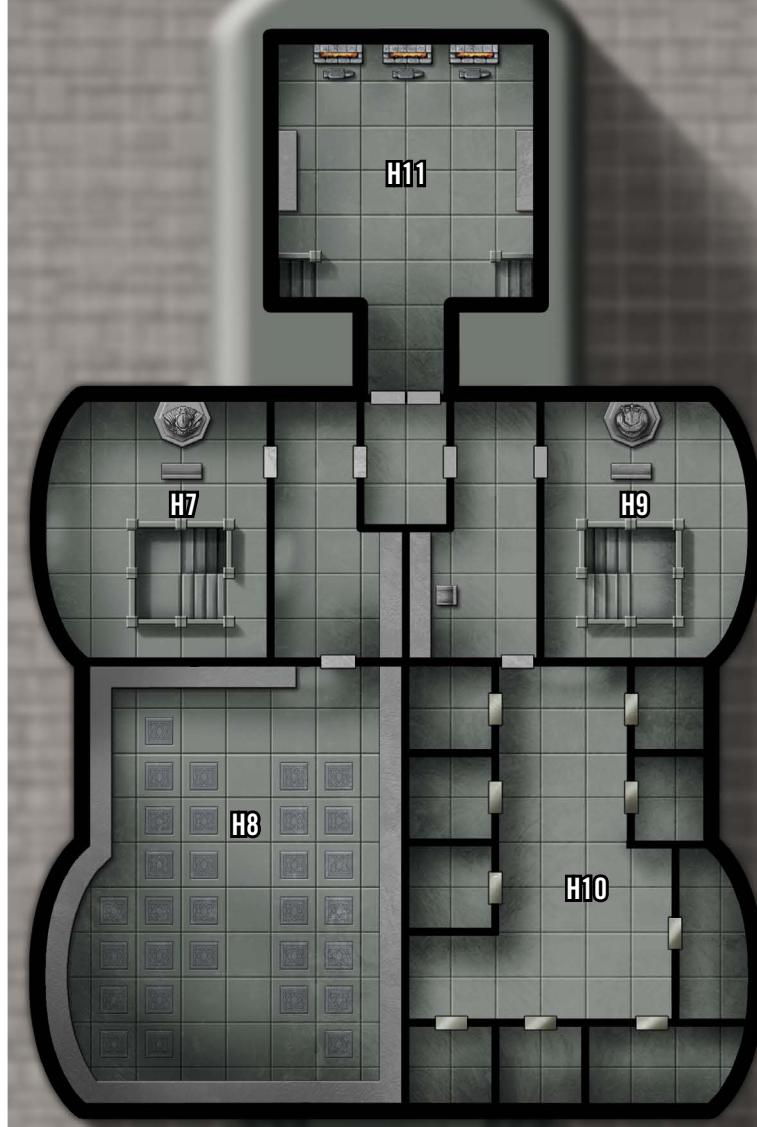
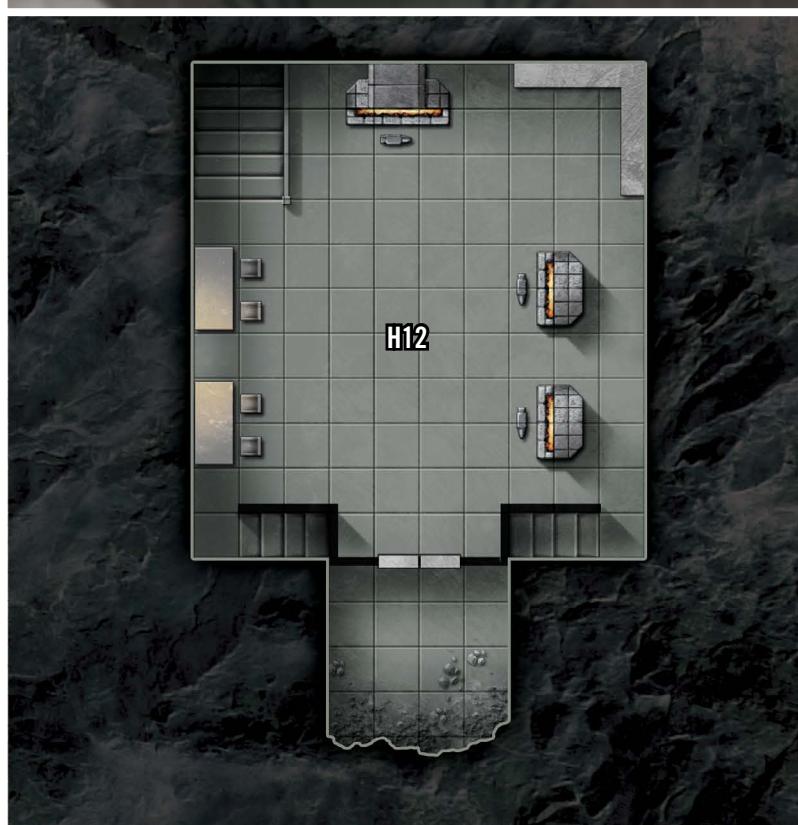


TEMPLO DE TODOS LOS DIOSES



1

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

G4. CAVERNA TRASERA

Esta pequeña caverna no muestra señales de excavación o minería, y sus paredes están cubiertas de una gruesa capa de piedra negra y sucia. Los huesos bien roídos de muchos enanos yacen esparcidos en montones por todo el lugar.

Pista: Falrok utiliza esta sala como lugar de retiro personal. Una prueba con éxito de Percepción CD 30 realizada mientras se examina sala descubre una carta desechada dirigida a Falrok, escrita en enano y firmada por Ilssrah Aguamiel de Brasa, en la que la enana le pide que se reúna con ella en el atrio del Templo de Todos los Dioses a "primera hora de fragua" del día siguiente. La carta explica que alguien ha estado interfiriendo sus planes en Kovlar, y sugiere que Falrok permanezca muy alerta por si aparecen intrusos. La carta describe a estos intrusos, y los PJs deberían advertir rápidamente que se trata de ellos. En caso de éxito crítico en la prueba de Percepción, un personaje encuentra una gran llave de hierro oculta en una calavera, que a su vez está escondida en un recoveco. Esta llave abre las puertas de entrada al Templo de Todos los Dioses e Ilssrah se la entregó a Falrok como muestra de confianza.

El Templo de Todos los Dioses

Este imponente templo de piedra honró una vez a todo el panteón enano (incluso a Droskar), aunque de manera indirecta. Como muestra de piedad, Saggorn el Santo, fundador de Saggorak, no escatimó en gastos para financiar su construcción. Una de las características más asombrosas del templo es la incorporación de un inmenso pilar de piedra natural que conecta el suelo de la caverna con el techo; el extremo septentrional del templo está integrado en la enorme columna, dando a toda la estructura un aspecto mucho más imponente que si se alzara exento. El templo tuvo habitaciones separadas y espacios funcionales dedicados al área de interés de cada dios, aunque Aguamiel de Brasa y sus aliados han alterado la capilla de Torag para honrar a Droskar. El templo también tenía numerosos edificios anexos, como una cocina, baños, establos y espacios para eventos, pero estas estructuras fueron destruidas durante la conquista de Saggorak por Veshumirix. A menos que se indique lo contrario, no hay fuentes de luz en el interior del Templo de Todos los Dioses, y la altura promedio del techo es de 20 pies (6 m).

H1. LA LLEGADA

MODERADO 14

La amenazante fachada de esta imponente catedral de piedra está decorada con esculturas de un poderoso héroe enano derrotando a todo tipo de monstruos extraños, construyendo él solo enormes estructuras de piedra y forjando poderosas armas. Un par de escaleras curvas de piedra ascienden hasta encontrarse en una puerta de doble hoja de hierro en el centro del edificio, y una especie de nido hecho de escombros y huesos se encaja entre ellas.

REFUERZOS

Si los PJs no derrotan a Falrok en el Santuario de los Hambrrientos, encontrarán enemigos adicionales en el Templo de Todos los Dioses, a saber, dos gashadokuro y el propio Falrok. Falrok lucha con su aliada Ilssrah; puedes situar a los dos gashadokuro como mejor te parezca en otro lugar del complejo. Si al menos un PJ lleva puesta la túnica real encontrada en los Salones Embrujados, el grupo pueden eludir la aparición del área H10 y al juramentado de guerra del área H8.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

Con una prueba con éxito de Sociedad CD 32 para Recordar conocimiento, un PJ señala que las esculturas de la fachada representan una versión dramatizada de la historia temprana de la ciudad, centrada en Saggorn el Santo. Las tallas lo muestran como un gobernante sabio, piadoso y benévolos, que se ganó el respeto de enanos y humanos por igual. También lo representan como un excelente comandante militar, liderando ejércitos de enanos virtuosos y disciplinados que luchan contra orcos, monstruos de las Tierras Oscuras y otros enanos representados de forma jerárquicamente inferior.

La puerta de doble hoja de hierro está cerrada con llave. Todos los habitantes del edificio portan consigo las llaves de las puertas (además de estar ocultas en la guarida de Falrok del área G4). Las puertas se pueden abrir con una prueba con éxito de Latrocínio CD 32 para Forzar una cerradura, o una prueba de Atletismo CD 34 para abrirlas a lo bruto con el suficiente daño, aunque este método seguramente alertará al duergar de H2.

Criatura: una monstruosidad inmensa con forma de ciempiés de tres cabezas, conocido como mukradi, tiene su nido desde hace décadas en la curva formada por las escaleras que conducen a la entrada del templo. El monstruo era hostil a los agentes de la Tríada Escarlata cuando llegaron por primera vez a la región, pero con varias ofrendas de esclavos y un poco de hábil diplomacia se ganaron la cooperación de la bestia. Si bien no considera a los habitantes duergar y esclavistas del Templo de Todos los Dioses como aliados, al menos tampoco los tiene por enemigos. Sin embargo, tan pronto detecta a los PJs, sale rugiendo de su nido para atacarles y lucha a muerte.

MUKRADI DE ÉLITE

Bestiario 6, pág. 255

Iniciativa Percepción +26

CRÍATURA 16

H2. SALÓN CENTRAL

BAJO 14

El suelo de piedra de este pasillo vacío ha sido pulido hasta obtener un brillo reflectante. Unas puertas de piedra se abren en los muros norte, oeste y este, mientras que las puertas al sur son de hierro.

Criaturas: varios poderosos señores esclavistas de la metrópoli duergar de Hagegraf han acordado residir en el Templo de Todos los Dioses como parte de las negociaciones en curso con los esclavistas duergar, hasta que se llegue a un acuerdo con la Tríada Escarlata. Un par de estos señores esclavistas están siempre apostados en este lugar para garantizar que las negociaciones no sean perturbadas por intrusos; los duergar atacan de inmediato, pero si a alguno de ellos le quedan menos de 50 Puntos de Golpe, ambos se retiran del combate para unirse a sus compañeros que están descansando en el área **H4** y presentar batalla definitivamente.

SEÑORES ESCLAVISTAS DUERGAR (2) CRIATURA 13

RARO	LM	MEDIANO	DUERGAR	ENANO	HUMANOIDE
------	----	---------	---------	-------	-----------

Percepción +26; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Acrobacias +25, Atletismo +23, Intimidación +22, Sigilo +27, Sociedad +21, Supervivencia +26

Fue +4, Des +8, Con +3, Int +2, Sab +5, Car +3



Objetos arco largo compuesto +2 de golpe (100 flechas), armadura de cuero tachonado +1 resistente, hacha de mano +1 de golpe (2), llave del Templo de Todos los Dioses

CA 35; **Fort** +21, **Ref** +28, **Vol** +23; +2 por estatus a las salvaciones contra magia

PG 240

Evasión mejorada Cuando un señor esclavista duergar tiene éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar tiene un éxito crítico. Cuando sufre un fallo crítico en una salvación de Reflejos, en su lugar sufre un fallo simple. Finalmente, cuando falla en una salvación de Reflejos contra un efecto dañino, sufre la mitad de daño.

Ceguera ante la luz

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hacha de mano +28 (ágil, mágica, sutil, versátil Cor), **Daño** 2d6+10 cortante

A distancia ♦ arco largo compuesto +29 (impulsora, incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal 1d10, mágico, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 2d8+8 perforante

Conjuros ocultistas innatos CD 33; **2.º agrandar** (sólo a sí mismo), *invisibilidad* (sólo a sí mismo)

Perseguir presa ♦ (concentrar) El señor esclavista duergar designa como presa a una única criatura a la que pueda ver u oír, o a la que esté Rastreando. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Busca a su presa y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando Rastrea a su presa. Además, ignora el penalizador por llevar a cabo ataques a distancia contra su presa en su segundo incremento de rango de distancia.

La primera vez por asalto que un señor esclavista acierta a la presa que persigue, le infinge 2d8 de daño de precisión adicional. Un señor esclavista sólo puede designar una presa en un momento dado.

Ráfaga de cazador ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El señor esclavista lleva a cabo dos Golpes de arco o dos Golpes cuerpo a cuerpo, cada uno con una arma diferente. Estos ataques deben designar a la presa del señor esclavista. Si ambos Golpes acierran, combina su daño a efectos de calcular resistencias y debilidades.

H3. CAPILLA DE BOLKA

Un par de hileras de bancos de piedra se alinean en las secciones norte y sur de esta capilla, mirando hacia un púlpito al oeste sobre el que se yergue una estatua de una mujer enana de aspecto amable que empuña una maza en una mano. La estatua está cubierta de polvo y en algunos lugares está muy descascarillada; flechas rotas que cubren el suelo alrededor de la estatua sugieren la causa de los daños.

Una prueba con éxito de Religión CD 25 para Recordar conocimiento indica que esta capilla está dedicada a la diosa enana del matrimonio, Bolka. Un éxito crítico es suficiente para recordar la tradición

de almacenar los anillos de boda y otros regalos nupciales en compartimentos ocultos dentro de las salas de conferencias cerca de estas capillas, en la creencia de que así se fortalece el matrimonio. Recordar esta tradición otorga a los PJs un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Percepción para encontrar el tesoro escondido en el área H3a.

El daño de la estatua fue causado por los irreverentes señores esclavistas duergar que usaron a Bolka como objetivo de tiro al blanco.

Las pequeñas cámaras al norte de la capilla (áreas H3a-H3b) se usaron antaño para mantener conversaciones privadas entre parejas y sacerdotes. Los muros de los pasillos que conducen a estas salas están llenos de hileras regulares de agujeros que forman una celosía. Cadenas de oro cuelgan de muchas de las celosías. Tradicionalmente, las parejas se escribían promesas en papel o metal y las colgaban de estas cadenas.

Tesoro: la sala de conferencias occidental (área H3a) contiene un pequeño escondrijo con joyas detrás de un panel deslizante en la pared oriental. Una prueba con éxito de Percepción CD 38 revela este panel; si se desliza a un lado, en su interior se encuentra una colección de anillos y joyas por valor de 500 po, junto a un *anillo de resistencia al fuego superior*.

H4. LA SECCIÓN DE FOLGRIT MODERADO 14

Los muros de este pasillo están decorados con lo que alguna vez fueron hermosas tallas de niños y madres enanos, pero el daño sufrido por las paredes ha arruinado el valor estético que pudieron tener. El salón se ensancha hacia el norte en una pequeña capilla.

Esta parte del templo estaba dedicada a Folgrit, diosa enana de la maternidad y los niños. El templo brindaba apoyo a las madres jóvenes, además de dar cobijo a huérfanos de toda la ciudad y facilitar su adopción en familias cariñosas.

Criaturas: las dos habitaciones orientales (áreas H4a-H4b) fueron antaño las habitaciones de los niños. Ahora albergan a Aguamiel de Brasa y sus aliados, que han colocado sacos de dormir sobre los viejos somieres de piedra infantiles. En este momento hay tres señores esclavistas duergar descansando en H4b (H4a sólo es utilizada por Ilssrah, aunque ahora se encuentra en el área H12). A menos que sean despertados por sus aliados, sufren un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Iniciativa.

SEÑORES ESCLAVISTAS DUERGAR (3)

Página 50

Iniciativa Percepción +26

CRÍATURA 13

de doble hoja de hierro, mientras que un par de escaleras iguales conducen hacia el este y el oeste.

El tramo de escaleras occidental conduce al área H7, mientras que el oriental conduce al área H9. La rampa central proporciona acceso a H12, pero Aguamiel de Brasa y sus aliados han bloqueado estas puertas amontonando varias toneladas de escombros al otro lado. El único acceso directo posible al área H12 es a través de las escaleras del área H11.

H6. SALONES DEL JURAMENTO Y LA MISERICORDIA BAJO 13

Dos pares de escaleras conducen desde las entradas hasta este salón. Un par de altares circulares rodeados de sillas de piedra se encuentran en el centro de la sala. Varios pedazos de pergamo yacen en los altares de piedra, mientras que las paredes están inscritas con cientos de palabras, si no miles.

Esta sala se utilizaba principalmente para celebrar reuniones de carácter internacional o personal cuando los participantes querían que se desarrollasen pacíficamente. Por una parte, se organizaban reuniones diplomáticas con embajadores de otros reinos. Por otra, las personas que buscaban resolver disputas individuales recurrián a la bendición de los dioses enanos para llegar a una resolución pacífica. Cada vez que se resolvía una disputa de cierta entidad o un largo conflicto en la sala, los sacerdotes inscribían los nombres de los participantes en las paredes de la cámara, junto con un breve resumen de la cuestión. Cualquiera que reanudase un conflicto que estuviese resuelto según estos muros, estaba sometido a multas severas o podía ser arrestado y encarcelado en los dungeons inferiores. Las paredes aún contienen una advertencia inscrita a tal efecto en enano: "Marchaos en paz, aquellos a quienes Grundinnar y Kols han bendecido aquí. Romper este juramento sagrado provocará la ira de Drangvitt". Como sugiere la inscripción, los sacerdotes de Grundinnar y Kols compartieron estos pasillos. El nombre de Grundinnar, dios de la amistad y la lealtad, se invocaba cuando lo más crucial de la discusión era establecer relaciones. Por el contrario, el nombre de Kols el Guardián de los Juramentos se invocaba cuando los participantes querían asegurarse de que nadie rompiera sus solemnes promesas.

La Tríada Escarlata ha mantenido negociaciones en esta sala con los esclavistas duergar de Hagegraf, como se puede averiguar examinando unos minutos las notas en pergamo; examinarlas también confirma muchos de los planes de Ilssrah para la región, como se detalla en la página 3. Usa estas notas para responder a cualquier pregunta poco importante de los PJs acerca de los objetivos de la enana en la región.

Criaturas: un par de glabrezu de dos brazos vigilan este lugar. Son agentes de Droskar que perdieron sus brazos

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

H5. ATRIO

Dos grandes estatuas de un imponente enano presiden esta sala. Una rampa asciende hacia el norte hasta una majestuosa puerta



más pequeños como castigo hace años. Aguamiel de Brasa los convocó como protección en caso de que las negociaciones con los duergar se echaran a perder, y prometió usar la magia para restaurar sus brazos perdidos cuando terminen su servicio. Aguamiel de Brasa es cautelosa con los demonios, pero no se ha librado por completo de sus manipulaciones. Los glabreuz atacan a los PJs de inmediato; ten en cuenta que carecen de los ataques de garra propios de los demonios de la traición, y sólo cuentan con sus pinzas y mandíbulas en combate cuerpo a cuerpo.

GLABREZU (2)

Bestiario, pág. 74

Iniciativa Engaño +28

CRIATURA 13

Tesoro: una prueba con éxito de Percepción CD 34 es suficiente para descubrir un panel oculto en el muro norte que contiene un pequeño número de pergaminos. En total son un *pergamino de decreto divino*, un *pergamino de regeneración* y un *pergamino de restablecimiento* (6.º nivel).

H7. ALTAR DE MAGRIM

Un corto altar de piedra, decorado con imágenes de cráneos cubiertos de topos, aún contiene numerosos restos de velas. La serena estatua de un enano con un martillo en la mano y un topo en la otra se erige cerca.

Esta cámara estaba dedicada a Magrim, el dios enano del más allá. El altar y su estatua se pueden identificar con una prueba de Religión CD 25 con éxito para Recordar conocimiento.

Tesoro: una prueba con éxito de Percepción CD 34 es suficiente para detectar que una de las calaveras del altar es, en realidad, un cajón inteligentemente oculto. Al abrir el compartimento secreto aparece un único elixir de rejuvenecimiento en un vial de oro con la imagen de Magrim (sólo el vial ya vale 100 po).

H8. MAUSOLEO DE MAGRIM MODERADO 14

Los muros de esta gran sala se componen de estrechos estantes que contienen cientos y cientos de pequeñas urnas de piedra o metal.

Las urnas dispuestas en los muros de este mausoleo contienen las cenizas de cientos de enanos.

Criaturas: a medida que el número de muertos aumentó durante los últimos días de Saggorak, los magrimitas se vieron obligados a dejar los cuerpos en esta sala a la espera de su entierro, los vistieron con su mejor armadura y usaron magia para evitar su descomposición. Cuando el último de los magrimitas pereció, estos cuerpos se combinaron en una grotesca masa de carne, un juramentado

de guerra. El enorme monstruo muerto viviente ha permanecido en el mausoleo hasta el día de hoy, y ataca a cualquiera que entre en él, ya sean miembros de la Tríada Escarlata, duergars o PJs. No abandonará esta sala para perseguir a enemigos.

JURAMENTADO DE GUERRA

Bestiario, pág. 219

Iniciativa Percepción +27

CRIATURA 16

H9. ALTAR DE DRANGVITT

Esta estrecha capilla rezuma una sensación de amenaza, causada por la enorme estatua de un enano furioso situada en la parte septentrional. La estatua tiende la mano extendida hacia adelante agarrando un cuenco ofertorio sobre un altar de piedra. El altar está tallado con la imagen de unos sabuesos persiguiendo enanos con sacos de monedas.

Este santuario está dedicado a Drangvitt, el dios enano de la deuda, la búsqueda y la venganza, como revela una prueba de Religión CD 25 para Recordar conocimiento.

Tesoro: todavía quedan varios objetos preciosos en el cuenco ofertorio de Drangvitt. Aunque tanto Ilssrah como los enanos son poco devotos de la mayoría de los dioses enanos, comparten un respeto prudente hacia él que raya en el miedo cauteloso, y aunque han sido tentados por los objetos de valor del cuenco ofertorio, el temor a las maldiciones divinas les disuade de robarlos. Si bien es posible que los PJs compartan su temor, no existe tal maldición: los tesoros en el cuenco ofertorio incluyen tres talismanes (un *colmillo de víbora*, un *garrote de hierro* y una *navette de llama*), así como varias joyas por un valor total de 200 po.

H10. CÁRCEL

MODERADO 14

Un total de nueve celdas con barrotes de hierro se alinean en los muros de esta sala. Dentro de cada celda yacen revoltijos desmeñazados de huesos secos de enanos.

Aquellos que cometían delitos que deshonraban a los dioses eran encarcelados en estas celdas. El delito más común que merecía este castigo era romper los pactos establecidos en los Salones del Juramento y la Misericordia, pero otros podían suponer la misma suerte, dependiendo del juicio de los sacerdotes del templo. En tiempos de conflicto, las dungeons albergaban a desertores militares de rango elevado, repudiados como traidores que actuaban en contra de las enseñanzas de varios miembros del panteón enano.

Peligro: los habitantes de esta cárcel sufrieron especialmente en los últimos días de Saggorak. La hambruna masiva se apoderó de la ciudad y un grupo de enanos

oportunistas se las arregló para bajar las defensas y dejar entrar a los ejércitos orcos, a cambio de que éstos les perdonaran la vida y los dejaran huir a la superficie. Sin embargo, uno de los miembros de este grupo, Ludika, tuvo una crisis de conciencia antes de llevar a cabo el plan. Informó del complot a lo que quedaba de la milicia de Saggorak. Los militares arrestaron a todo el grupo y los arrojaron a esta prisión. Cegados por la furia, los militares arrojaron a Ludika a la misma celda donde estaban los que acababa de delatar. En cuestión de horas, estalló una pelea y sus antiguos cómplices la mataron a golpes. Esa noche, su espíritu regresó y mató a todos los que se encontraban en la prisión, incluidos sus asesinos y todos los guardias. Al carecer de los recursos y la voluntad para hacer frente a esta situación, los supervivientes de Saggorak sencillamente sellaron la prisión para evitar que nadie entrara. Los espíritus que frecuentan esta sala siguen tan poderosos como el primer día.

ECOS DE LA TRAICIÓN

PELIGRO 16

ÚNICO **NM** **APARICIÓN** **COMPLEJO**

Sigilo CD 35 (maestro) para oír los tenues murmullos de los espíritus furiosos

Descripción Los espíritus malévolos dirigidos por una imagen fantasmal de Ludika se levantan y enzarzan en una reyerta mortal. Estos espíritus intentan acabar con las criaturas vivas, obligándolas a unirse a la refriega.

Inutilizar Religión CD 35 (maestro) tres veces para exorcizar los espíritus o Diplomacia CD 39 (experto) tres veces para disuadirlas.

Confundir ↗ (emoción, ilusión, mental, miedo, ocultista) **Desencadenante** Al menos tres criaturas entran en el área **H10**.

Efecto La aparición toma el control de todas las criaturas de la prisión, que quedan afectadas con confusión (8.º nivel, CD 37).

Rutina (1 acción) Como 1 acción, la aparición origina una andanada de puños fantasmales que golpean desde las paredes, el suelo y el techo. La aparición da un Golpe de puño espectral contra cada criatura presente en el área **H10**.

Cuerpo a cuerpo puño espectral +35 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 5d10 contundente y la criatura debe hacer una nueva salvación de Voluntad CD 37 contra confusión si no está ya confusa.

Rearme La aparición regresa al cabo de 24 horas. Los espíritus sólo descansarán en paz si un juez de Saggorak (o Kovlar) legalmente designado entra en la prisión, sufre daño infligido por la aparición y sobrevive al ataque.

H11. LA FRAGUA DE DROSKAR

BAJO 14

Tres forjas con sus correspondientes yunque están situadas junto al muro norte de esta estrecha estancia cuyo techo sólo mide seis pies (1,8 m) de altura. Las paredes están decoradas con imágenes de un severo enano con un brazo envuelto en cadenas,

que usa para azotar a herreros enanos esclavos. Los tres yunque frente a las forjas también están decorados con imágenes de cadenas envueltas.

Para simbolizar el pecado que se saldó con la expulsión de Droskar de las forjas de Torag, su sección es más pequeña y está situada intencionalmente para invitar a la comparación con las secciones de otros dioses. Llegar a la fragua de Droskar requiere por diseño bajar las escaleras y pasar por la capilla de al menos otro dios. La mayoría de

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



Ecos de la traición

sus decoraciones son copias deliberadamente inferiores de las que adornan el salón de Torag. Incluso tiene forjas más pequeñas, que no están conectadas a los canales de magma que alimentan las de Torag. Los deliberados deseares inherentes al diseño del salón de culto a Droskar resultaban claros para los seguidores del Herrero Oscuro. Muy pocos de entre ellos utilizaban estos espacios y, en consecuencia, crearon la fragua oculta debajo de Kovlar que los PJs visitaron anteriormente (consulta el área C). Las dos escaleras de caracol de esta sala ascienden en círculo por las paredes de la fragua, dando dos vueltas antes de llegar al área H12.

Criaturas: un grupo de cuatro agentes de la Tríada Escarlata descansa y se relaja en este lugar cuando Ilssrah no los necesita. Los agentes atacan de inmediato a cualquier intruso, pero en cuanto muere alguno de ellos, los otros tres huyen escaleras arriba hasta el área H12 para unirse a su líder, Ilssrah.

AGENTES DE LA TRÍADA ESCARLATA (4)

CRÍATURA 11

Página 31 (Thea)

Iniciativa Percepción +21

H12. LA FRAGUA DE TORAG

SEVERO 14

Esta sala, que combina elementos de una herrería y un templo, contiene tres enormes forjas de piedra, cada una acompañada de yunque de metal que al parecer hacen las veces de altares. Las paredes están adornadas con tallas de un imponente herrero enano, en especial hacia el sur, donde se encuentra una puerta de doble hoja de hierro que parece haberse fundido parcialmente.

Los constructores del templo colocaron el santuario de Torag en el centro del pilar de piedra que hay detrás del Templo de Todos los Dioses, sobre un pozo de magma muy profundo. Las escaleras que descienden al sur salen del pilar hacia el área H11, mientras que otra escalera mucho más grande al norte desciende en espiral a través del corazón del pilar. Esta escalera desciende varios cientos de pies (*decenas de metros*) y conecta con el área H1 en el interior de la Guarida de Veshumirix.

Los muros están decorados con relieves de Torag. Si un PJ examina los relieves y tiene éxito en una prueba de Artesanía CD 25, reconoce que el estilo de la escultura de cada una de las caras de Torag es distinto del resto del relieve. Si un PJ tiene éxito en una prueba de Religión

CD 20, ratifica que estas caras parecen representaciones de Droskar, más que de Torag.

Criaturas: llegados a este lugar, los PJs se enfrentarán por fin a Ilssrah Aguamiel de Brasa, que está escoltada por un par de gólems de hierro. Ilssrah exige saber por qué los PJs han estado interfiriendo en sus planes. Trata de averiguar lo que han descubierto los PJs sobre las operaciones de la Tríada Escarlata sin revelar ninguna información sobre sus planes futuros. Los PJs más avisados podrían sonsacarle algo con las respuestas o burlas adecuadas, según tu criterio.

Aunque Aguamiel de Brasa odie a los PJs, no está dispuesta a morir para intentar acabar con ellos. Si está gravemente herida y logra encontrar una oportunidad para huir, no duda en intentarlo. Si lo consigue,

PJs podrían encontrarla en la siguiente aventura como mejor te parezca, pero en ese caso tendrá que abandonar el *Cincel Guía*; consulta Tesoro más abajo.



Ilssrah Aguamiel de Brasa

ILSSRAH AGUAMIEL DE BRASA

CRÍATURA 15

Página 89

Iniciativa Percepción +29

GÓLEMS DE HIERRO (2)

CRÍATURA 13

Bestiario, pág. 194

Iniciativa Percepción +21

Tesoro: Aguamiel de Brasa ha preservado durante mucho tiempo el *Cincel Guía*, un objeto mágico que también funciona como llave del Portal del Ocaso. Los PJs podrían marcharse de inmediato con esta llave y continuar explorando el Anillo de Alseta. Pero si no descienden hasta la guarida de Veshumirix y se enfrentan al dragón, las consecuencias para Kovlar podrían ser graves. El cincel se encuentra en la fragua del altar principal, donde Ilssrah lleva muchos días intentando en vano redirigir su magia para que funcione de manera más acorde a sus creencias droskarianas.

El dominio del dragón

De todos los miembros y aliados de la Tríada Escarlata, sólo Aguamiel de Brasa ha sobrevivido al descenso hasta el hogar volcánico de Veshumirix, por lo que el dragón no tiene muchas visitas. Siempre que los PJs se adentren en la guarida de Veshumirix durante la semana ulterior a la derrota de Aguamiel de Brasa, Veshumirix no se dará cuenta de que ocurre algo inusual. Por tanto, los PJs tienen tiempo para descansar y recuperarse antes de descender al infierno.

Veshumirix ha construido su guarida bajo Saggorak a partir de una serie de cámaras subterráneas llenas de magma. Una colección de canales de magma se sumerge bajo la superficie de roca fundida, descendiendo hasta muchos kilómetros de profundidad. Muchas de las salas de la guarida de Veshumirix cuentan con lagos de lava abiertos. Una criatura que termina su turno a menos de 10 pies (3 m) de la superficie de un lago de lava sufre 5d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 27). Una criatura que comienza su turno en un espacio de lava sufre 20d6 de daño por fuego y queda inmovilizada en la sustancia viscosa hasta que Huye (CD 27) o usa su velocidad de nadar o excavar para desplazarse a través de la piedra fundida.

I1. CÁMARA DE DESAGÜE

BAJO 14

Esta sala fue diseñada originalmente como un mecanismo de seguridad para evitar que las erupciones vomiten lava por todo el templo.

Criaturas: un grupo de los sirvientes muertos vivientes más leales a Veshumirix vigila esta sala, cuatro difuntos marcados por el dragón. Antaño fueron un grupo de valientes héroes enanos de Altoyelmo. Hace cincuenta años intentaron matar a Veshumirix para detener el torrente de conquista y destrucción del dragón, pero no fueron rival para su ferocidad. A pesar de burlarse de ellos con desdén, el dragón admiraba en secreto su tenacidad y habilidad, y decidió convertirlos en sus sirvientes mediante costosos y complicados rituales nigrománticos. Los difuntos marcados por el dragón luchan hasta ser destruidos, y persiguen a los PJs sin descanso a través de estas cavernas o incluso ascendiendo hasta el Templo de Todos los Dioses, pero vuelven a su puesto si sus enemigos abandonan el mismo.

DIFUNTOS MARCADOS POR EL DRAGÓN (4) CRIATURA 13

Página 80

Iniciativa Percepción +24

I2: EL GUARDIÁN

BAJO 14

Enormes estalactitas cuelgan del techo de esta gran caverna, mientras que debajo de ellas, un lago de magma burbujeante arde y se agita lentamente. Una repisa de piedra recorre el muro oriental, estrechándose a medida que se acerca a una salida septentrional, a veinte pies (6 m) por encima del lago de magma y a treinta pies (9 m) por debajo del techo.

Criaturas: una dalos llamada Kradolai, una enorme criatura feérica que habita en los volcanes, se ha instalado recientemente en esta cámara después de explorar los túneles de magma que plagan las Tierras Oscuras bajo las Montañas de los Cinco Reyes. Kradolai llegó al Plano Material por accidente, después de quedarse dormida en un furioso volcán del Primer Mundo que se

ofendió por su sopor. Aprovecha al máximo su inusual situación y sorprendentemente disfruta de sus “vacaciones” en las vetas de magma de este mundo, aunque la lava esté un poco fría para su gusto.

Kradolai está especialmente fascinada con Veshumirix, ya que siempre ha encontrado a los dragones de magma atractivos a la vista. Aunque al principio Veshumirix se mostró reacio hacia la hada, Kradolai demostró que no

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

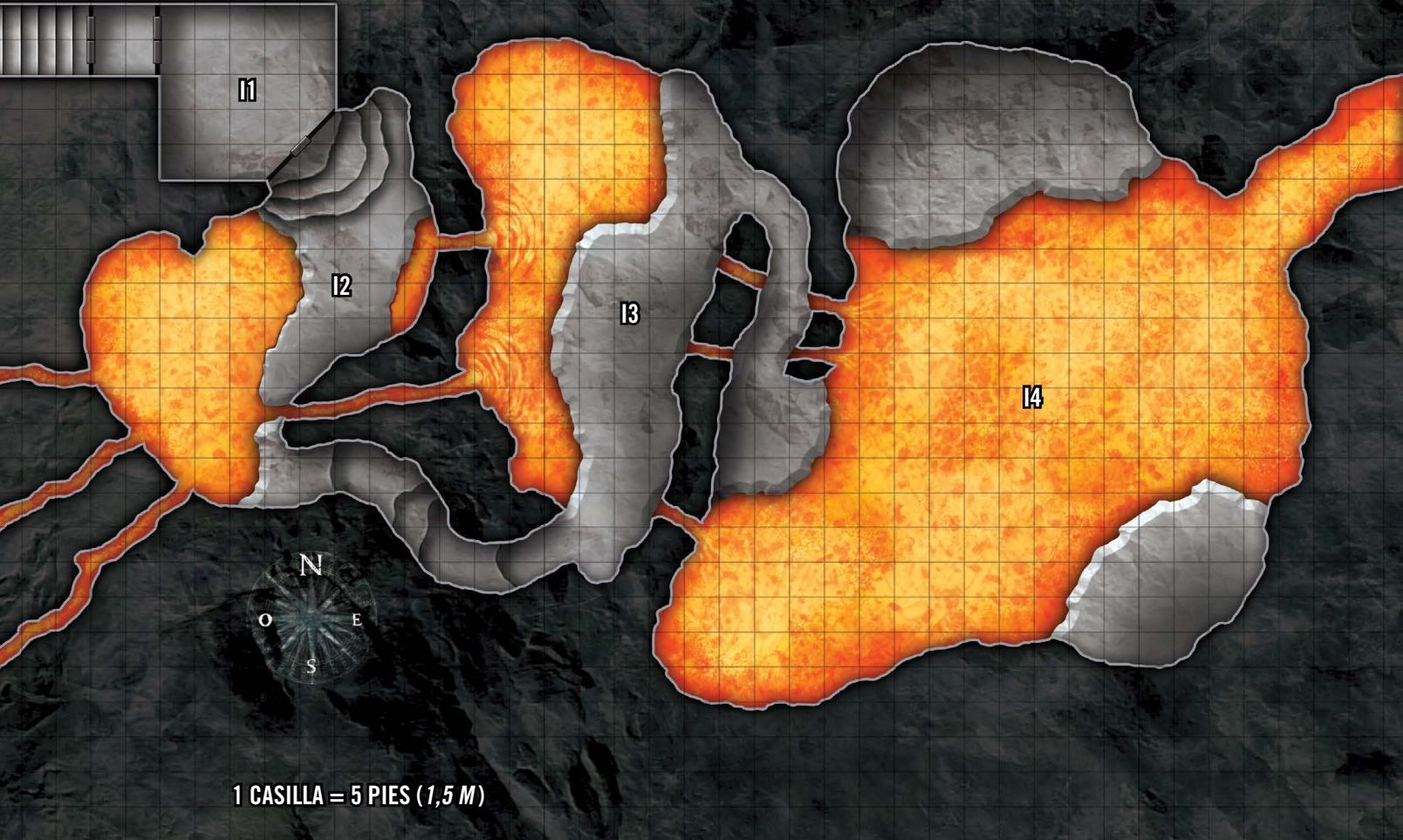
Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



Guardián de magma



tenía interés en conquistar el territorio del dragón y, de hecho, resultó ser una experta conversadora sobre varios temas de interés para éste. Ambos coexisten pacíficamente con un acuerdo para protegerse mutuamente sin interferir en los asuntos del otro. En consecuencia, Kradolai saluda cordialmente a los PJs y les informa de que lamentablemente no pueden continuar. Les ataca si no acatan sus deseos, pero no cree que valga la pena morir por su alianza con Veshumirix; si le quedan menos de una cuarta parte de Puntos de Golpe, se da por vencida y huye.

KRADOLAI

Dalos hembra (página 77)

Iniciativa Percepción +23

CRÍATURA 13

13. EL PASEO DEL GUARDIÁN MODERADO 14

Otro enorme lago de magma burbujeante expulsa humo en la mitad occidental de esta sofocante caverna. Una amplia repisa de piedra recorre el lado oriental a 20 pies (6 m) por encima del nivel de magma.

Criaturas: un par de infiernos elementales, infundidos con poder volcánico, viven en este lugar. Son criaturas que parecen combinar las características de un gran simio y un saurio bípedo. Atacan a los PJs en cuanto los detectan, usando su habilidad Salto incendiario para salir de la lava y aterrizar sobre la cornisa. Los que no caben en la cornisa permanecen debajo y usan sus ataques de mota de fuego a distancia.

GUARDIANES DE MAGMA (4)

Infieros elementales de élite (*Bestiario*, pág. 147)

Iniciativa Percepción +22

CRÍATURA 12

14. LA GUARIDA DE VESHUMIRIX SEVERO 14

El túnel de la cueva termina en una cornisa con vistas al lago de lava que ocupa la mayor parte de esta inmensa caverna. El lago está alimentado por un canal de magma que fluye lentamente desde la esquina noreste, y la cornisa desciende abruptamente hasta quedar a tan sólo tres metros de su superficie. Hay dos cornisas más grandes en los lados norte y sur, ¡y esta última está cubierta de objetos de valor y tesoros selectos!

Criaturas: aunque Veshumirix siempre fue orgulloso y ambicioso, la conquista de Saggorak lo ha vuelto arrogante. Las recientes propuestas de Ilssrah Aguamiel de Brasa casaron muy bien con su ego. Aguamiel de Brasa se ganó la confianza del dragón y averiguó sus objetivos. Veshumirix se mostró especialmente interesado por que ella y sus aliados estuvieran intentando aprovechar el poder destructivo de Dahak, un ligero añadido por parte de Aguamiel de Brasa para satisfacer los intereses de Veshumirix.

El dragón monta en colera en cuanto se da cuenta de que los PJs han invadido su guarida y presumiblemente matado a muchos de sus esbirros. Considera que la llegada de los PJs es un acto de guerra contra un rey legítimo, que no debe quedar impune. Cuando comienza el combate, un par de guardianes de magma se le unen, elementales inquebrantablemente leales a Veshumirix que luchan a muerte para protegerlo.

Si Veshumirix es derrotado, el dragón ruge de dolor y les dice a los PJs que, aun habiendo frustrado sus planes, no sobrevivirán a la furia de Dahak cuando regrese para limpiar el mundo de toda vida.

VESHUMIRIX

Página 91

Iniciativa Percepción +28

CRÍATURA 16

GUARDIANES DE MAGMA (2)

Infiernos elementales de élite (*Bestiario*, pág. 147)

Iniciativa Percepción +22

CRÍATURA 12

Tesoro: el tesoro de Veshumirix consta de 24.000 pp, 2.100 po, 170 ppt, 5.500 po en varios objetos de arte y piedras preciosas, un *amuleto de escamas de dragón* (consulta la página 73) tomado de un aspirante a matadragones, la *runa antimagia* que fue robada en Kovlar y un *hacha de guerra enana +3 de golpe eco ancestral mayor* (consulta la runa *eco ancestral* en la página 73). Aunque Veshumirix ha entregado el fragmento del *orbe de los dragones de oro* a la Tríada Escarlata, aún conserva en su colección la Corona de Saggorak. Además de ser un objeto artístico precioso con un valor de 1.000 po, la corona tiene un valor incalculable para el Rey Harral y, si los PJ se la devuelven al enano muerto viviente (consulta 'Cómo concluir la aventura'), podrá encontrar por fin la paz.

Cómo concluir la aventura

La derrota de Ilssrah Aguamiel de Brasa pone fin a los planes de la Tríada Escarlata de conseguir una alianza con los duergar. Ahora que el *Cincel Guía* está al alcance de los PJs, podrán emprender el camino hacia el Portal del Ocaso cuando quieran. Pueden entablar relaciones con sus aliados de Kovlar en cualquier momento, pero la ciudad enana no tiene ninguna función adicional en *La Era de las Cenizas*, según está escrita.

En este punto, revelado el verdadero alcance de las amenazas a las que se enfrenta Kovlar, la mayoría de los miembros del Gremio de los Canteros aceptan que Roccincel era un corrupto. Su traición supone un golpe para el prestigio del gremio, pero gradualmente comienzan a distanciarse de sus delitos.

Si los PJs mataron a Veshumirix, Kovlar ya no tendrá que temer a una poderosa e impredecible alianza entre enemigos que operan dentro y fuera de sus murallas. En reconocimiento a los excelentes servicios prestados por los PJs a la ciudad, la Corte de los Regentes les concede la ciudadanía, así como el derecho a recibir una década completa de formación de cualquiera de los gremios sin cargo.

Si los PJs pierden la batalla contra Veshumirix, o si deciden no luchar contra él, continúa consolidando su base de poder en Saggorak. El dragón planea socavar y finalmente conquistar Kovlar junto a sus esbirros muertos vivientes y cualquier miembro superviviente de la Tríada Escarlata. En lugar de comenzar con un ataque directo sobre la ciudad, su objetivo es debilitar primero a la Corte de los Regentes, sembrar la división y engañar a sus fuerzas para que acudan a combatir contra el ejército de muertos vivientes. Sólo entonces arrasará las defensas de Kovlar y atacará la ciudad. Si los PJs no están al tanto de la situación, reciben una llamada de socorro en ese momento. A menos que los héroes lo detengan, el dragón consuma en pocos meses su plan de hacerse con la ciudad y añadir sus riquezas a su floreciente tesoro. El rey Harral organiza la resistencia contra el dragón, pero sus fuerzas resultan insuficientes, y la mayoría de los muertos vivientes que son capaces de abandonar los lugares de su muerte para advertir sobre el ataque caen ante los cruzados magrimitas que ignoran la complicada situación política de la ciudad embrujada.

Por último, queda el asunto de los muertos vivientes de Saggorak. La ciudad ha permanecido embrujada durante muchos siglos, pero el ataque de Veshumirix ha devastado las ruinas. Así como el fuego puede cauterizar dolorosamente una herida y luego permitir que sane, la devastación de la presencia del dragón podría permitir la recuperación de las ruinas de Saggorak. Si los PJs se aliaron con el rey Harral y le devolvieron su corona, el enano muerto viviente se queda atónito ante el inesperado desarrollo de los acontecimientos. Con el acto de generosidad y, dado que quedan tan pocos de sus muertos vivientes, el rey se convierte rápidamente en polvo con un suspiro de alivio, dejando sus armas y su corona. Mientras la corona permanezca sobre el trono, Saggorak continuará recuperándose, y con el tiempo podrá ser reclamada por los vivos, pero si la corona es retirada antes de que todos los muertos vivientes se hayan ido, el Rey Harral resucita más iracundo que nunca.

Si los PJs consiguen que el Rey Harral descansen en paz, deberían ganar al menos 80 PX, o la cantidad que necesiten para alcanzar el nivel 15.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



DROSKAR

Droskar, antiguo enemigo del panteón enano, sirvió una vez a Torag y vivió entre su sagrada familia como el alumno de más talento del Padre de la Creación. Pero el día en que Torag descubrió que el aparente dominio de la herería de Droskar era una mentira y sus ingeniosos diseños eran en realidad la creación de un semidiós al que había esclavizado en secreto, se produjo un cisma. Desgustado, el Padre de la Creación desterró a Droskar de las cavernas del Paraíso, maldiciéndole para que nunca creara una obra original, pero no antes de que Droskar matase al cautivo, el semidiós ahora olvidado, para que no usurpare su lugar en la fragua de Torag.

Solo, rechazado por los enanos que antes lo adoraban como maestro artífice, Droskar se enfureció. ¿Acaso no había realizado grandes obras? Es cierto que había esclavizado a otro para lograrlas, pero ¿no usaban todos los dioses a criaturas menores? El propio Torag tenía legiones de servidores celestiales para llevar a cabo sus órdenes. Castigar a Droskar por hacer lo mismo era claramente una hipocresía mayúscula. Reflexionando sobre estos pensamientos, el Herrero Oscuro se volvió cada vez más rencoroso, convencido de lo injusto de su sentencia.

Fue en este estado retorcido que escuchó las oraciones de una civilización que gemía al borde del colapso, los enanos que se habían negado a abandonar sus ancestrales ciudades de las Tierras Oscuras durante la Búsqueda del Cielo. Los enanos dejados atrás por sus parientes y también por Torag debido a su herejía, se vieron rodeados de enemigos e incapaces de defender adecuadamente sus hogares. Desesperados, pidieron ayuda a cualquier dios que escuchara.

Y Droskar respondió. Droskar apreció el simbolismo de hacerse cargo de aquellos mortales traicionados por Torag y les ofreció la salvación: poder y protección tanto en el mundo mortal como en el más allá. Mediante la magia que les proporcionó, los enanos abandonados podrían reclamar los destrozados restos de su imperio. Sin embargo, a cambio les exigió que trabajaran bajo su mando por toda la eternidad.

Los enanos pensaron que era un trato justo. La fe de Droskar era dura e intransigente, pero también lo era la vida en las Tierras Oscuras. Al menos bajo su protección trabajarían con relativa seguridad y serían valorados por sus habilidades.



Hay libertad en la esclavitud. El trabajo fortalece. La repetición enseña. Al negarnos la opción de la debilidad, un maestro nos perfecciona. En los fuegos de nuestro trabajo nos vemos reformados.

—El libro de las cadenas

El énfasis de Droskar en la artesanía y la ingeniería, y el férreo absolutismo de los pocos principios de su fe, apeataban a los valores tradicionales de los enanos:

la estabilidad social a través de la jerarquía.

Al éxito por el trabajo. La gloria de uno a través de los esfuerzos de muchos. Los enanos aceptaron el patrocinio del Herrero Oscuro y, fortalecidos por su nuevo señor, empezaron a reconquistar su reino. Su piel se volvió gris como la ceniza de una forja para mostrar que eran los elegidos por Droskar: los duergar.

Desde entonces, la fe en Droskar se ha extendido lentamente entre los pueblos de la superficie, pero su iglesia sigue siendo fundamental para los duergar, que la consideran la religión estatal. Puede ganar popularidad normalmente entre individuos ascéticos como monjes, magos, artesanos, soldados y otros que se dedican enteramente a alguna forma de trabajo o estudio, o en pequeños enclaves de personas desesperadas que luchan por sobrevivir en entornos hostiles. Aparte de las fortalezas enanas y las culturas cavernícolas de Nar-Voth, su culto es más popular en la mercantil Drum, en los fosos de esclavos de Okeno y Belkzen, que está en poder de los orcos, y en enclaves dispersos de las Tierras Empapadas.

Personificación y reino

Droskar aparece como un enorme enano, siempre más alto que los seres a sus órdenes, independientemente de su tamaño. Su piel es nudosa y de color gris ceniza con cicatrices blancas de quemaduras de fragua, y su cabello y barba son literalmente nubes de humo negro salpicadas de brillantes brasas. Lleva un mandil de forja de cuero confeccionado con la piel curtida de un dragón rojo, pero sus brazos tremadamente musculosos están siempre al descubierto para mostrar su característica más distintiva: sus manos y antebrazos están carbonizados, su piel ennegrecida y endurecida por costras que se arremolinan en patrones que parecen llamas y cadenas extendidas hasta los codos. En una mano empuña su martillo de forja, Karandosh. En la otra tiene una maraña de siete gruesas cadenas que se convierten en humo, la legendaria *Cadena de las Almas*. Además de usarla como un mangual contra cualquiera que le ofenda, Droskar puede tirar de una de las cadenas para convocar a cualquier criatura ante

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

**Capítulo 1:
Ecos de los muertos**

**Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar**

**Capítulo 3:
En la ciudad embrujada**

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



su presencia, arrastrándola a través de los límites de los Planos mediante portales humeantes, y atando automáticamente con ella a cualquiera que le haya jurado lealtad.

El reino de Droskar es la Forja de Ceniza, una maraña interminable de pozos mineros que atraviesan la piedra y la carne del Abismo, derrumbándose constantemente y siendo reconstruidos por sus secuaces. Fortalezas subterráneas atendidas por las almas de guerreros droskari salpican los túneles en puntos clave, defendiendo el reino de los demonios barbotantes y de los qlippoth que llegan en manada periódicamente desde todas direcciones, mientras que las almas de los artesanos trabajan en una serie interminable de forjas, templando sus obras maestras en ríos de la sangre de sus enemigos. Droskar dirige su trabajo desde una caverna central esférica llamada el Horno Oscuro, donde la retorcida gravedad permite a sus mejores sirvientes trabajar en cualquier parte de su superficie interna. El Herrero Oscuro descansa en el centro de la caverna sobre el Trono de la Forja, un asiento formado por las almas aullantes de quienes lo han desobedecido, forjadas en intrincadas formas, pero plenamente conscientes de su destino. Unas cadenas conectan el trono con los muros de la caverna en todas las direcciones, suspendiéndolo como una araña en su telaraña, y se dice que Droskar puede oír todo lo que sucede en su reino a través de las vibraciones metálicas que hacen tintinear constantemente estas cadenas.

Dogma y adoradores

Droskar es un dios duro e implacable, que hace cumplir sus relativamente simples principios con brutal eficacia. Enseña que el éxito y la seguridad sólo se obtienen a través del trabajo incesante, y que el trabajo duro purifica el alma, lecciones que preparan los espíritus de sus seguidores para ayudarlo en la Forja de Ceniza por toda la eternidad. Para el Herrero Oscuro, los fines siempre justifican los medios, y si fallas en algo, significa que no fuiste suficientemente despiadado o diligente. Por otro lado, Droskar también reconoce que puedes lograr mucho mediante la estafa y la traición. Apoya la esclavitud y la explotación ajena, dado que obligar a otros a realizar trabajos pesados te permite lograr más cosas de las que conseguirías solo, al tiempo que te libera para trabajar en los aspectos más agradables o creativos de tus actividades. Sin embargo, desdeña la pereza, y los gobernantes que se vuelven desidiosos por los esfuerzos de sus esclavos merecen ser derrocados por aque- llos bajo su yugo, endurecidos en el crisol del trabajo. Sus sacerdotes veneran el trabajo duro y las habilidades que surgen de la repetición, enseñan que la grandeza nunca es innata, sino que se logra llevándose a uno mismo (y a sus subordinados) hasta el límite absoluto. El éxito siempre es mejor que el fracaso y, por lo tanto, sus seguidores son libres de hacer lo que sea necesario para lograr sus objetivos, como mentir, engañar, robar y asesinar.

Así como la presión produce diamantes y el metal debe ser batido, Droskar cree que la competencia feroz produce la fuerza y el ingenio que la sociedad necesita para sobrevivir y avanzar. Los vencedores pueden esclavizar a los perdedores, pero a diferencia de Asmodeo, Droskar es generalmente ambivalente con respecto a los contratos y el estado de derecho. Valora la jerarquía y el autoritarismo por su eficiencia, y ofrece su bendición a los déspotas en la cima, pero le importa poco quién ocupe cada peldaño de la escalerda. Si un esclavo se convierte en amo mediante la astucia o el asesinato, a ojos de Droskar es prueba de su aptitud para gobernar. Como herrero impedido por la maldición de Torag, Droskar eleva celosamente a los artesanos y a aquellos que elaboran y construyen, reservándoles un lugar de honor entre sus seguidores con la esperanza de que sus almas lo ayuden algún día a llevar a cabo una obra tan grande que ni siquiera Torag podrá negar su habilidad.

Templos y santuarios

Desde simples herrerías hasta enormes fábricas que son a la vez catedrales, los templos de Droskar son lugares de trabajo y artesanía. En aquellas sociedades donde sus fieles deben adorarlo en secreto, un santuario puede consistir tan sólo en un símbolo sagrado grabado en el fondo del yunque de un hererro, de modo que cada golpe es una oración encubierta al Herrero Oscuro. Sin embargo, entre los duergar y otras congregaciones abiertamente devotas, sus iglesias incorporan grandes fundiciones, molinos, canteras u otros lugares similares, a menudo formando el corazón industrial de un determinado asentamiento.

Independientemente del oficio practicado, estos templos suelen disponer de un estrado elevado con un gran yunque que actúa como altar, desde el cual el maestro forjador del templo puede predicar la sabiduría del dios. Dada la devoción al trabajo que profesa la fe, la construcción y mejora de templos es una forma primaria de adoración. Sus iglesias se amplían constantemente o son derribadas y reemplazadas por versiones más impresionantes. Los siete templos más destacados de Droskar son maravillas de la ingeniería y destinos para los peregrinos droskari, como el Akrizoth Horologe en Hagegraf, cuya arcana torre del reloj mide la producción de las propias forjas de Droskar, o los Pilares Colgantes, cuyas torres invertidas cuelgan como carámbanos en los laterales excavados del Abismo de los muros rutilantes de Fellstrok.

El papel de un sacerdote

Los sacerdotes de Droskar actúan como padres severos para los feligreses, exaltando el valor del trabajo duro y su necesidad para conseguir un papel más cómodo en el más allá de Droskar. Predican la jerarquía, pero con el ejemplo, y trabajan tan duro como los que están por debajo de ellos. Aunque un sacerdote de Droskar puede tener otras vocaciones, su trabajo principal es siempre difundir la influencia del Herrero Oscuro.

La iglesia droskari tiene una jerarquía estricta pero relativamente llana. Los fieles seglares son conocidos simplemente como droskari, mientras que a los sacerdotes pendientes de completar su período de entrenamiento mínimo de tres años se los llama aprendices. Por encima de estos están los sacerdotes totalmente vestidos, conocidos como maestros forjadores. La mayoría de las iglesias tienen un sólo maestro forjador, pero donde se agrupan muchos sacerdotes, el más fuerte es declarado gran maestro forjador, con tanta autoridad sobre los demás como éstos tienen sobre sus aprendices. Por encima de todos ellos se encuentran los Cadeneros, un consejo de siete poderosos sacerdotes que actúan como las manos de Droskar en el Plano Material, comunicándose con sus heraldos y administrando la iglesia colectiva desde sus siete catedrales más grandes.

Independientemente de su rango, un miembro de la iglesia siempre debe dirigirse a un superior como "maestro", y los sacerdotes de un determinado rango tienen plena autoridad sobre cualquier otro de rango inferior al suyo. Paradójicamente, aunque la fe de Droskar exige obediencia absoluta a un maestro establecido, no hay ningún mandamiento que obligue a los que carecen de maestro buscar figuras de autoridad, ni condena si un inferior mata a su maestro y lo reemplaza. Por tanto, la mayoría de los maestros forjadores son rápidamente expulsados por sus antiguos mentores en cuanto son ordenados, y la mayoría de los sacerdotes droskari viajan por el mundo de forma independiente para difundir las enseñanzas del Herrero Oscuro y fundar nuevas congregaciones. Estos sacerdotes aventureros saben que el prestigio de un dios se mide por el de sus adoradores, y por eso muchos consideran la adquisición de su propia riqueza y poder como un medio válido de adoración, siempre que trabajen duro con Droskar en sus corazones.

Festividades

Como dios del trabajo sin fin, las fiestas y festivales no tienen sentido para Droskar. Sus sacerdotes reconocen a regañadientes la necesidad de descansar y recuperarse para realizar el mejor trabajo posible, pero también creen que los mortales son inherentemente débiles y vagos, y que la obligación de los justos es llevar a los fieles hasta el punto en que el trabajo se convierta en sufrimiento. La desidia es una podredumbre que se arrastra y crece, y pasar un día sin realizar algún esfuerzo en el trabajo es invitar a la decadencia moral. Lo que no quiere decir que todo deba ser una dificultad: el placer y la celebración se encuentran al servicio del trabajo, e incluso el amor y la reproducción son partes necesarias para mantener la sociedad como un todo funcional y productivo.

Por eso no debería sorprender que las principales festividades de Droskar giren en torno al trabajo. La fiesta conocida como Diezmo abarca la última semana del calendario duergar, y es una oportunidad patrocinada por la iglesia

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



para que todo el mundo exhiba y celebre sus habilidades y oficios. Los gobernantes aprovechan la semana para presentar nuevas obras públicas, mientras que cada adorador, desde los niños aprendices hasta los maestros artistas, revela e intenta vender su mejor creación del año, y todas las ganancias van al tesoro de la iglesia. Muchos participan en concursos públicos de artesanía, compitiendo en proezas de velocidad y habilidad. La festividad es especialmente importante para los esclavos, que compiten junto a sus amos en estos juegos, ya que los funcionarios de la iglesia marcan a los más hábiles como Elegidos de Droskar, y sus amos deben manumitirlos como un tributo simbólico al Herrero Oscuro o pagar una tarifa exorbitante a la iglesia para poder conservarlos.

Aforismos

Los sacerdotes de Droskar suelen ser rudos y francos, y prefieren la acción a la discusión, aunque se pueden encontrar algunos dichos claves entre los droskari de todas partes.

Doblar el acero: una orden y frase de consuelo habitual, se refiere al proceso de forjar acero que elimina las impurezas y los puntos débiles con el plegado constante para crear una hoja más fuerte. Como orden, insta a los fieles a seguir trabajando, ya que cada repetición de una tarea aumenta su habilidad y resistencia. Sin embargo, también puede ser un consuelo para el sufrimiento, comparando cada pérdida con un golpe de martillo del Herrero Oscuro, que endurece el acero del alma.

Cualquier camino a la gloria: esta advertencia es un recordatorio de que a Droskar no le importa cómo alcances el éxito, tan sólo que lo alcances. Si bien los ladrones y los trámpulos lo usan como justificación, también hace referencia a los gobernantes que rompen tratados, sacrifican tropas o se centran en preocupaciones instrumentales en lugar de morales en nombre de la victoria y el progreso.

Texto sagrado

Escritores y otros artistas han producido grandes obras dedicadas al Herrero Oscuro. Aunque muchas de ellas han sido incorporadas a sermones y ceremonias como una especie de canon extendido, la única escritura universalmente reconocida es el *Libro de las cadenas*. Cuando Droskar se dirigió por primera vez a los duergar, eligió al más grande de sus oradores, un enano llamado Gernet Canto del Saber, como su portavoz, y le reveló sus dogmas en una poderosa visión. Enardecido por los dictados divinos, Gernet dio el discurso más grandioso de su vida, una mezcla de mandamientos de Droskar y reflexiones piadosas del propio erudito. Sus aprendices transcribieron obedientemente sus palabras, y menos mal que lo hicieron, dado el cuerpo de Gernet comenzó a echar humo mientras hablaba, y al terminar se redujo a polvo y cenizas.

Con su escasa docena de páginas, el *Libro de las cadenas* está tradicionalmente inscrito en placas de acero y

encuadrado con anillas de metal. Cada página comienza con una orden de Droskar, a menudo tan simple como "sirve" o "trabaja", seguida del desarrollo poético de Gernet, a quien los duergar llaman ahora el Profeta Ceniciente.

Relaciones con otras religiones

La relación de Droskar con el resto del panteón enano es tensa, por no decir algo peor, y lo mismo ocurre con sus respectivas iglesias. La mayoría de los enanos aborrecen a Droskar y se esfuerzan por excluir o atacar a sus fieles, y a cambio los droskari los esclavizan entusiasmados. De todos los dioses enanos, sólo Drangvitt, la diosa enana de la venganza y el odio, simpatiza realmente con el Herrero Oscuro, aunque el bueno de Grundinnar el Pacificador todavía alberga alguna esperanza de reconciliar a Droskar con Torag y traer al Maestro del Horno Oscuro de vuelta al redil.

Es bastante irónico que la iglesia de Droskar encuentre muchos puntos en común con las enseñanzas seculares de las Profecías de Kalistrade, cuyo énfasis en la autoperfección ascética y la riqueza como una manifestación de la virtud combina muy bien con los edictos del Herrero Oscuro. En consecuencia, Druma tiene la mayor concentración de adoradores confesos de Droskar en la región del Mar Interior, y el énfasis del Herrero Oscuro en el derecho divino de quienes están en el poder de dominar a sus inferiores suele ganarse el discreto favor de los mayores capitalistas de Golarion.

Droskar (NM)



El Herrero Oscuro desterrado y maldito por Torag se dedica constantemente a demostrar su importancia, engañando y esclavizando a otros para impulsar sus objetivos.

Edictos alcanza tus metas a cualquier precio, mejora continuamente tus habilidades, establece tu superioridad y trabaja sin cesar.

Anatemas no lograr alcanzar las metas o aumentar tus habilidades, relajarse en exceso o sucumbir a la pereza

Alineamientos de seguidores LM, NM, CM

BENEFICIOS PARA LOS DEVOTOS

Fuente divina dañar

Habilidad divina Artesanía

Arma predilecta martillo ligero

Dominios Deber (*Presagios Perdidos Dioses y magia*), Tierra, Tirán, Trampas

Conjuros de clérigo 1º: capacidad de carga de la hormiga, 3º: acelerar, 6º: dominar

Dominios alternativos Ambición, Fuego, Trabajo duro

Reglas nuevas

Las siguientes reglas nuevas pueden usarse para personalizar tanto sacerdotes de Droskar, como miembros seglares de la fe.

BAGAJE**DISCIPULO DROSKARI**

Creciste en la iglesia del Herrero Oscuro, donde aprendiste el valor de trabajar duro y alcanzar el dominio vocacional.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o Inteligencia, y la otra a elegir libremente.

Obtienes la dote de habilidad Entrenamiento en una habilidad y estás entrenado en la habilidad Conocimiento de Droskar.

DOTE**FALSA FE****CLÉRIGO****Prerrequisitos** adorador de Droskar

Droskar sabe que es posible que deba disfrazarse en las sociedades opuestas a su fe. Después de pasar 1 hora rezando a Droskar, puedes lanzar conjuros usando el símbolo religioso de un dios diferente como tu foco divino y dirigir oraciones verbales a ese dios. Droskar intercepta tus oraciones y las responde sin que el dios en cuestión lo sepa.

Esta habilidad se aplica al símbolo religioso de un sólo dios cada vez; para que un símbolo religioso diferente funcione de esta manera es necesaria otra hora de oración y el símbolo antiguo dejará de funcionar. Siempre puedes usar un símbolo religioso de Droskar sin afectar a esta característica.

DOMINIO DEL TRABAJO DURO

El dominio del Trabajo duro es un dominio alternativo (como se describe con detalle en *Dioses y magia de los presagios Perdidos*) y puede seleccionarse usando la dote Iniciado de un dominio extendido de dicho libro.

TRABAJO DURO

Trabajas constantemente y te niegas a dejar que nada se interponga en tu camino.

Conjuro de dominio la práctica hace la perfección

Conjuro de dominio avanzado trabajador incansable

CONJUROS DE FOCO**LA PRÁCTICA HACE LA PERFECCIÓN****FOCO 1****POCO COMÚN ADIVINACIÓN CLÉRIGO**

Dominio trabajo duro

Lanzar somático; **Desencadenante** Tú o un aliado a tu alcance falláis una prueba de una habilidad en la que uno de los dos estás entrenado.

Rango 30 pies (9 m)

El objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a la prueba desencadenante, o un bonificador +3 si el objetivo tiene una competencia de maestro o mejor con la habilidad. Este bonificador puede cambiar el resultado de la prueba del objetivo.

TRABAJADOR INCANSABLE**FOCO 4****CURACIÓN NIGROMANCIA**

Dominio trabajo duro

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivo** 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Suprime uno de los siguientes estados que afectan al objetivo a tu elección: debilitado, fatigado, impedido o torpe. Si no eliminas el efecto que causaba el estado, el estado vuelve cuando expira la duración del conjuro.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de aventuras

DOTE 1**DOMINIO ALTERNATIVO**

Sacerdote de Droskar



ATLAS DE KOVLAR

En las profundidades de las Montañas de los Cinco Reyes, los habitantes de Kovlar han aprendido a no temer las ruinas frequentadas por muertos vivientes que acechan más allá de las murallas de su ciudad. En vez de eso, se aferran orgullosamente a su hogar ancestral, confiando en que una asombrosa variedad de conjuros protectores inscritos en la piedra mantenga a raya a los espíritus de sus antepasados.

Historia

Kovlar era antiguamente un barrio de la gran Saggorsk, la capital de uno de los cinco reinos que dieron nombre a las Montañas de los Cinco Reyes. La tradición que más orgullo producía a la ciudad era la devoción de su gente hacia el dios enano Torag y el resto del panteón enano, una tradición que le valió el apodo del Reino Piadoso de Saggorsk. Pero aún estaba lejos de ser una nación pacífica. Su fundador, Saggorn el Santo, fue uno de los instigadores de

siete siglos de guerra civil entre los enanos, que fracturaron los Cinco Reinos y agotaron severamente los recursos de los vasallos de los Cinco Reyes en la superficie, especialmente Druma. Los constructores de Saggorsk rodearon la ciudad y cada uno de sus barrios con resistentes murallas reforzadas con magia rúnica para alejar a los invasores, tanto criaturas terribles de las Tierras Oscuras, como incursiones enanas.

A pesar de todas sus defensas, Saggorsk se enfrentó a su destino en una guerra hace más de dos mil años contra un ejército de orcos. Los orcos, incapaces de atravesar las murallas de la ciudad, la sitiaron. Saggorsk aguantó durante años, pero al tener pocos medios para producir su propia comida, fue devastada por la hambruna. Los pocos valientes que realizaban incursiones para conseguir provisiones no regresaron nunca, y la ciudad, otrora majestuosa, se convirtió en una fosa común. Cuando los orcos atravesaron por fin las murallas e intentaron conquistar el barrio

sur de Saggorak, se vieron superados por una marea de furiosos espíritus enanos que habían comenzado a encantar el lugar. Aunque los orcos se retiraron, sus esfuerzos iniciales para acabar con los muertos vivientes allanaron el camino para que el rey enano Khadon el Poderoso salvara lo que quedaba de la capital en ruinas. Khadon purificó el barrio sur, fortificó sus murallas contra los muertos vivientes que asolaban el resto de la ciudad y llamó al nuevo asentamiento Kovlar.

Los orígenes de Kovlar fueron castrenses. Cuando Khadon el Poderoso centró su atención en la guerra continua contra los orcos, dejó un contingente de su ejército a cargo de la ciudad, junto con varios grupos de maestros artesanos para que reconstruyeran la infraestructura local. Pero las murallas de la ciudad demostraron ser más que capaces de protegerla y, a medida que pasaban las décadas sin mayores incidentes, los artesanos de Kovlar empezaron a acusar las restrictivas leyes destinadas a protegerlos. A medida que la influencia del pequeño ejército de Kovlar disminuía, los artesanos tomaron gradualmente el control de la ciudad.

Gobierno

El principal órgano de gobierno de Kovlar es la Corte de los Regentes, un consistorio que comenzó como una alianza entre los líderes de los gremios artesanales y mercantiles de la ciudad, pero que ha crecido hasta controlar casi todos los aspectos de la administración de Kovlar. Sus deberes incluyen establecer impuestos, dirigir proyectos de obras públicas y promulgar leyes para mantener la seguridad y la prosperidad de la ciudad. Dada la enorme influencia política que tienen los gremios en la ciudad, la mayoría de los ciudadanos de Kovlar se esfuerza por tener al menos una afiliación nominal con uno. La más grande de estas organizaciones, el Gremio de los Yunques, representa casi el 10% de la población, incluidos muchos de los herreros con más talento de la ciudad. En total, nueve gremios pueden votar en la Corte de los Regentes: el Gremio de la Fe, el Gremio de las Armas, el Gremio de las Monedas, el Gremio de los Atavíos, el Gremio de los Canteros, el Gremio de los Carpinteros, el Gremio de los Conjuros, el Gremio de los Físicos y el Gremio de los Yunques. Además, al Gremio de los Jugadores se le ha concedido un representante sin derecho a voto.

Ser miembro de un gremio es una piedra angular de la vida en Kovlar, y las posturas políticas de los gremios, así como sus actitudes hacia los forasteros y entre sí, ayudan a definir el carácter de la vida cívica. Los lugareños se identifican estrechamente con sus gremios, una lealtad sólo superada por la afiliación con su familia y clan. Para garantizar una representación justa, Kovlar prohíbe a sus ciudadanos formar parte de más de un gremio. A continuación se resumen los diez gremios, incluyendo su líder y habilidades preferidas, esto es, aquellas actividades y entrenamientos que sus miembros suelen considerar más valiosos. Usar las

habilidades preferidas de un gremio es la mejor manera de que un visitante de Kovlar se gane el respeto del miembro de la Corte de los Regentes perteneciente al mismo, algo importante durante el Capítulo 2 de *Fuegos de la ciudad embrujada*; consulta “Influir en la Corte” en la página 17. Un visitante de Kovlar puede hacer una prueba de Sociedad CD 15 para Recordar conocimiento o una prueba de Diplomacia CD 10 para Reunir información con objeto de averiguar la información general sobre un gremio específico de los que se presentan a continuación, sus habilidades preferidas y el nombre de su líder.

GREMIO DE LA FE

Líder Centinela Frastin Retoño de Piedra (LB enano sumo sacerdote de Torag)

Habilidades preferidas Artesanía, Religión, Sociedad

Dado que los gremios son prácticamente la única vía de influencia política en Kovlar, hasta los grupos que normalmente no formarían organizaciones de este tipo lo hacen en esta ciudad. El Gremio de la Fe incluye a sacerdotes, acólitos y otros miembros cuya ocupación principal tiene que ver con su fe. Aun así, no todas las figuras religiosas se han unido al Gremio de la Fe; por ejemplo, muchos seguidores devotos de Torag pertenecen al Gremio de los Yunques. Algunos de los que prefieren el Gremio de los Yunques están motivados por el deseo de expresar su fe a través de la acción, pero la posición social del Gremio de los Yunques también atrae a individuos más ambiciosos que, de otro modo, podrían pertenecer al Gremio de la Fe.

GREMIO DE LAS ARMAS

Líder Comandante Grokar Canto de Martillo (LN enano combatiente)

Habilidades preferidas Acrobacias, Atletismo, Supervivencia

El Gremio de las armas se compone principalmente de soldados y guardias. Los miembros del gremio centran sus esfuerzos en proteger la ciudad desde dentro y evitar incursiones de monstruos en las carreteras que conectan Kovlar con otros asentamientos. Raramente se aventuran fuera de Saggorak, porque la posición tradicional del gremio es que alejarse de la ventaja defensiva ofrecida por las murallas encantadas de la ciudad es una locura. Aun así, el gremio cree que es importante que los ciudadanos de Kovlar sepan cómo mantenerse a salvo. Por eso sus miembros proporcionan entrenamiento gratuito en defensa personal a los jóvenes de Kovlar, orientado a retirarse a posiciones defensivas donde quienes tienen un entrenamiento marcial puedan protegerlos. El gremio también tiene varios programas de entrenamiento intensivo para adultos. Estos programas se ofrecen de forma gratuita a los miembros del gremio, por una pequeña tarifa a otros ciudadanos de Kovlar, y por un alto precio a los forasteros.

GREMIO DE LAS MONEDAS

Líder Mano de oro Wuldi Templeférreo (LN enana mercader)

Habilidades preferidas Artesanía, Interpretación, Sociedad

El Gremio de las Monedas es responsable de los asuntos de finanzas y comercio de la ciudad. Sus miembros dirigen bancos,

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar
Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



conceden préstamos y regulan el comercio. El gremio admite a mercaderes con las cuentas saneadas. Los forasteros que quieren comerciar con mercancías caras pueden tener dificultades para encontrar compradores si no obtienen primero un permiso del Gremio de las Monedas. Este gremio mantiene conexiones a larga distancia en toda la región del Mar Interior con los comerciantes que han aprendido a confiar en la reputación de los productos de alta calidad de Kovlar.

GREMIO DE LOS ATAVÍOS

Líder Adornado Stosk Dolgindir (N enano sastre)

Habilidades preferidas Artesanía, Engaño, Interpretación

El Gremio de los Atavíos comenzó siendo un gremio de sastres y tejedores. En una disputa entre facciones ocurrida hace varios siglos, absorbió al Gremio de los Joyeros que formaba parte del Gremio de los Canteros. Hoy en día, el Gremio de los Atavíos se ocupa de cuestiones de moda y estilo. Sus miembros visten a menudo ropa de la mayor calidad en la ciudad para anunciar su trabajo. Después de todo, incluso cuando se trata de alta costura, los clientes de Kovlar tienen poco interés en la ropa que no es duradera.

GREMIO DE LOS CANTEROS

Líder Corazón de montaña Kolarun Rocacincel (LM enano cantero)

Habilidades preferidas Artesanía, Intimidación, Sociedad

El Gremio de los Canteros, sólo superado en tamaño e influencia por el Gremio de los Yunques, es el responsable de la mayor parte de las construcciones y reformas de Kovlar. La mayoría de sus miembros se dedican principalmente a la arquitectura, aunque una minoría se especializa en crear decoraciones públicas, como fuentes y esculturas. El Gremio de los Canteros trabaja en estrecha colaboración con el Gremio de la Fe para honrar a los muertos, creando urnas santificadas y lápidas que ayudan a la gente de Kovlar a recordar las historias de sus antepasados. Este gremio mantiene vínculos estrechos con el Gremio de los Conjuros, que entrelaza custodias defensivas en las creaciones más importantes de los canteros sin coste alguno, como un esfuerzo conjunto para proteger la ciudad.

GREMIO DE LOS CARPINTEROS

Líder Maestre gremial Torra Garnis (N enana carpintera)

Habilidades preferidas Acrobacias, Artesanía, Naturaleza

Como su nombre indica, el Gremio de los Carpinteros representa a los artesanos que trabajan principalmente con madera o papel. El gremio se ha ampliado para incluir también a aquellos cuyas creaciones no encajan perfectamente en ninguna otra categoría, como los alfareros. El Gremio de los Carpinteros ha mantenido una amistosa rivalidad de siglos con el Gremio de los Canteros. Las pullas del Gremio de los Carpinteros afirman que el Gremio de los Canteros está lleno de gente inflexible que trabaja despacio, centrándose en el futuro distante en detrimento del presente. Por el contrario, los miembros del Gremio de los Canteros citan la relativa temporalidad de las obras en madera como un signo de inferioridad. El Gremio de los Carpinteros trabaja en estrecha colaboración con el Gremio de los Físicos.

GREMIO DE LOS CONJUROS

Líder Archimago Hromgar Nalruven (LN enano abjurador)

Habilidades preferidas Arcanos, Naturaleza, Ocultismo

Aunque el acta constitutiva del Gremio de los Conjuros admite aparentemente a miembros de todas las tradiciones mágicas, casi todos sus afiliados practican la magia arcana. Casi todos los conjuros más avanzados del gremio son de magia defensiva, como los conjuros y rituales de la escuela de Abjuración. Se espera que los miembros del gremio comparten abiertamente sus conocimientos y descubrimientos entre sí, una práctica que ha permitido recopilar una considerable biblioteca de conjuros y tradiciones mágicas a lo largo de los años. El gremio no es tan generoso como para compartir su colección con extraños, y cobra precios elevados a quien quiere aprender alguno de los conjuros poco comunes que se encuentran en sus archivos.

GREMIO DE LOS FÍSICOS

Líder Suma física Natri Dolgindir (LB enana herbolario)

Habilidades preferidas Diplomacia, Medicina, Supervivencia

El Gremio de los Físicos es la unión de muchos gremios más pequeños cuyo trabajo se refiere a la salud y al cuerpo. Los gremios que lo componen financian a alquimistas, barberos, chefs, médicos, agricultores y herbolarios. Como a veces los intereses de estos grupos dispares se contradicen, los miembros del gremio tienen un acuerdo tácito para elegir siempre a un dirigente que pueda presentar una visión matizada de las perspectivas del gremio. Como resultado, el líder del Gremio de los Físicos es generalmente hábil resolviendo disputas. En la Corte de los Regentes, a menudo se puede contar con el líder del Gremio de los Físicos para calmar los ánimos cuando se caldean.

GREMIO DE LOS JUGADORES

Líder Afortunada Algera Kord (CN enana magnate)

Habilidades preferidas Engaño, Juego de manos, Latrocínio

Los miembros de este gremio son jugadores en la medida en que emprenden proyectos arriesgados, y les gusta pensar en sí mismos como audaces y atrevidos. Aunque algunos miembros del gremio se ganan la vida con el juego, el gremio incluye ladrones, amantes de la adrenalina y aventureros que creen que merecen la oportunidad de demostrar su valía. Aunque la Corte de los Regentes no confía en que el Gremio de los Jugadores tome decisiones en pro del bienestar común, los miembros del consejo reconocen que los jugadores cumplen una función importante en la sociedad. El gremio regula los bajos fondos de Kovlar, y eso exige que sus miembros se abstengan de cometer los delitos más graves, como el asalto y el asesinato, y ayuden al Gremio de las Armas a capturar delincuentes de todo tipo que operan fuera de sus auspicios. Aunque los tradicionalistas lo menosprecien como si fuera una mera organización delictiva institucionalizada, el Gremio de los Jugadores es un foco de nuevas ideas. Además de proporcionar foros regulares para discutir innovaciones en tecnología y pensamiento, los miembros de este gremio se arriesgan en inversiones que los de otros

LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

KOVLAR

[LN] CIUDAD [ENANO]

Gobierno consistorio

Población 4.620 (99% enanos, 1% otras ascendencias)

Idiomas común, enano

Religiones Torag, otras deidades enanas

Ciudad de artesanos se pueden encontrar objetos de hasta 8º nivel en Kovlar, y armaduras y armas de hasta 12º nivel.

Importaciones principales carne, hierro, madera

Exportaciones principales armaduras, productos artesanales, armas

Maestra forjadora Kelda Halrig (LN enana) líder del Gremio de los Yunques y consejera principal de la Corte de los Regentes

Comandante Grokar Canto de Martillo (LN enano) líder del Gremio de las Armas

Afortunada Algera Kord (CN enana) líder del Gremio de los Jugadores

Centinela Frastin Retoño de Piedra (LB enano) sumo sacerdote de Torag

ASENTAMIENTO 5

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

gremios no tocarían ni con un palo. Es poco probable que un inventor prometedor con un historial irregular reciba un préstamo del Gremio de las Monedas, pero el Gremio de los Jugadores tiene una tolerancia mayor al riesgo.

GREMIO DE LOS YUNQUES

Líder Maestra forjadora Kelda Halrig (LN enana herrera)

Habilidades preferidas Arcanos, Artesanía, Atletismo

El Gremio de los Yunques es el más poderoso de Kovlar. Engloba a casi todos los artesanos y comerciantes cuyo oficio gira en torno al trabajo del metal, así como a los que trabajan el vidrio. Kovlar se ha labrado un nombre como lugar donde comprar armas y armaduras de calidad, y el gremio exige que sus miembros pasen rigurosas pruebas de habilidad antes de tener permiso para vender sus productos en el mercado público. El Gremio de los Yunques pide a sus miembros que traten de evitar las complicaciones que plantea la política intergremial, una actitud que a veces molesta a los miembros de otras organizaciones.

Cultura

La cultura de Kovlar valora la innovación, siempre que no sea a expensas de la fiabilidad. Algunas de las innovaciones que alaban los kovlaritas pueden parecer pequeñas, un ligero cambio en la forma del mango de un arma o la costura de una túnica, pero la gente de Kovlar cree que la mejora lenta y constante es el camino hacia el éxito a largo plazo.

Las competiciones amistosas son habituales en la ciudad, ya se trate de concursos de habilidad en la fragua, la música o el deporte. Auténticas multitudes se reúnen para ver estos concursos, tanto por el entretenimiento, como para garantizar que nadie hace trampas. No hay forma más segura de enfrentarse al desprecio en Kovlar que ser pillado haciendo trampas o llevándose el crédito por el trabajo de otro. Se dice que tales actos son obra del dios enano de la esclavitud y el trabajo duro, Droskar (para más información, consulta la página 59), y son castigados severamente por la ley y la opinión pública.

Las faltas de respeto a los antepasados son tabú en Kovlar, como lo es mantener vivo su recuerdo en detrimento de los vivos. Por ejemplo, aunque los ciudadanos se enorgullecen de que la ciudad conserva gran parte de la arquitectura original de Saggorsk, nada impide que los constructores mejoren las estructuras existentes o las amplíen. Los principales edificios que se conservan en su estado original se encuentran junto a construcciones nuevas que incorporan fragmentos dispersos de la piedra original en diseños contemporáneos. En los mercados de Kovlar, los comerciantes presentan nuevas creaciones junto a artefactos con una larga historia. Desde las vestimentas de la antigua nobleza enana hasta los tesoros de los tributos de Druma a Saggorn el Santo, las reliquias son comunes en Kovlar, aunque sus habitantes enanos tienen la mirada puesta en el futuro.

Vida subterránea

La vida a tantos kilómetros de la superficie requiere ciertas consideraciones que no les son familiares a los habitantes del mundo exterior. Los medios de subsistencia de los ciudadanos de Kovlar están en su mayor parte adaptados de los sistemas originales de Saggorsk. Los canales de magma van desde una cámara subterránea bajo las ruinas de Saggorsk hasta una fragua sagrada en el corazón de Kovlar. Los conductos de aire que salen de estos canales proporcionan calor a través de respiraderos ubicados estratégicamente por toda la ciudad, calentando las cavernas y manteniendo una brisa constante que llega del mundo exterior para asegurar que el aire no se estanque. Los acueductos conectados al lago en el extremo oriental de la ciudad proporcionan una fuente continua de agua dulce. Afortunadamente para Kovlar, el agua fluye desde el este y llega a Kovlar antes que al resto de la ciudad antigua, evitando así la contaminación de los muertos vivientes. Si bien la pesca y el cultivo de hongos proporcionan suficiente alimento para mantener a la población, los alimentos ocasionalmente importados de la superficie añaden variedad a la dieta de los kovlaritas.

La luz solar no llega a la ciudad, y como la gran mayoría de los ciudadanos de Kovlar son enanos que no la necesitan para ver, las calles suelen estar tenuevemente iluminadas por el resplandor continuo de las forjas en el barrio del Fuego Terrestre y un puñado de linternas, luces mágicas, setas bioluminiscentes y colmenas de luciérnagas en las cañadas y paredes de las cavernas. La iluminación más brillante está reservada a talleres, galerías de arte y otros lugares donde es primordial apreciar las sutilezas del color.



La falta de luz solar puede ser desconcertante para los visitantes acostumbrados a la superficie, en parte debido a la ausencia de un ciclo de día y noche. Para hacer las cosas aún más confusas a los forasteros, la gente de Kovlar se adhiere a la tradición de los días de forja comunes entre muchos grondaksen (el nombre que usan los enanos subterráneos para los suyos). Los días de forja duran treinta y dos horas, doce de ellas dedicadas al sueño, seguidas de veinte horas de trabajo y ocio. Durante las horas de sueño, los guardias de Kovlar apagan las linternas de fuego, volviendo las calles un poco más oscuras. Afortunadamente, una gran torre del reloj en el centro de la ciudad proporciona una forma fiable de saber la hora, aunque incluso así, los forasteros deben mantener un cuidadoso registro para traducir las horas de los días de forja a un formato más común para el mundo de la superficie.

La muerte a las puertas

Es probable que ningún tema haya causado más discusiones y debates en la historia de Kovlar que el destino de la Saggorak embrujada. Cuando un kovlarita sostiene que ha llegado el momento de que la ciudad reúna a un ejército para proporcionar el descanso eterno a sus antepasados, de inmediato una docena de personas recuerdan las numerosas expediciones fallidas a la ciudad en ruinas. Los ciudadanos particularmente cautelosos temen que si Saggorak se librase de los muertos vivientes, surgirían amenazas desde lo profundo de las Tierras Oscuras para llenar el vacío de poder. Históricamente, la mayoría de las personas que han partido de la puerta norte de Kovlar en dirección a las ruinas de Saggorak no han vuelto, sumando sus cuerpos y almas a las hordas de muertos vivientes. Por esa razón, las salidas desde la puerta norte de Kovlar están restringidas, y los potenciales aventureros deben pasar rigurosos controles del Gremio de las Armas para obtener el permiso. En los últimos años, pocos, aparte del clero del dios Magrim, han superado estos requisitos.

Refranes

Los siguientes refranes son comunes en Kovlar.

Forjar el martillo antes que el clavo: en un sentido literal, esta expresión se refiere a los herreros demasiado impacientes que intentan pasar a proyectos más avanzados para los que no están listos. Figuradamente, la frase tiene un significado más amplio. Dependiendo del contexto, se puede decir que las personas que pasan por alto los pasos cruciales para obtener un resultado más rápido, las que sobreestiman en voz alta sus propias habilidades y las personas que discuten con argumentos débiles, están forjando el martillo antes que el clavo.

Perdido en Saggorak: una persona que está “perdida en Saggorak” se ha obsesionado con los aspectos desagradables del pasado. Puede tratarse de alguien traumatizado por circunstancias de su infancia, o que se preocupa continuamente por un error que cometió recientemente. Los

forasteros malinterpretan a veces la frase como acusatoria o despectiva, pero la mayoría de los kovlaritas utilizan y entienden el sentimiento como una simple descripción de un comportamiento común o con cierta simpatía.

Sopa de barba/sopa de trenza: un sopa de barba o sopa de trenza es una persona con bajos estándares de higiene y aseo. Dado que la mayoría de los enanos subterráneos pueden dejarse barba, independientemente del sexo biológico, estos términos se usan indistintamente. Sopa de barba y sopa de trenza son también insultos genéricos. Si bien se pueden usar en tono amistoso entre amigos y familiares, es probable que usarlos con un extraño desencadene una pelea.

Festividades

Las festividades combinadas de Nochesombría y Generosidad son la forma de recordar a los antepasados en Kovlar. Nochesombría es un día anual en memoria de los antepasados perdidos. A partir del amanecer, todos los ciudadanos adultos con buena salud se abstienen de comer. Los que ayudan en Nochesombría preparan y entregan alimentos a todos los que no participan en el ayuno, como niños, ancianos y personas con problemas de salud. Después, las familias se quedan despiertas hasta altas horas de la noche, compartiendo historias que recuerdan las dificultades a las que se enfrentaron sus antepasados. El día después de Nochesombría es Generosidad, una fiesta diurna marcada por bailes y canciones. Durante Generosidad, las familias cuentan historias sobre los triunfos de sus antepasados. En general, el festival simboliza la historia de Kovlar y su resurgir de las cenizas de Saggorak. Muchos ciudadanos de Saggorak creen que la Nochesombría ayuda a apaciguar a los espíritus de Saggorak, y que los espíritus están más tranquilos al día siguiente. Según esta creencia, Generosidad es el día más seguro del año para banquetes y celebraciones, y algunos incluso creen que el día en sí da suerte. Como resultado, es el día más popular del año para todo, desde propuestas de matrimonio hasta la celebración de contratos comerciales. También es el día en que las personas de Kovlar hacen sus propósitos para el nuevo año y piden a sus antepasados que refuercen sus posibilidades de éxito.

Ubicaciones

Kovlar está dividida en seis barrios principales. Estos barrios y sus ubicaciones más destacadas se detallan a continuación.

LA BARRICADA

La Barricada es el barrio más septentrional de Kovlar y el más cercano a las ruinas de la antigua Saggorak.

La Guardia de Magrim: la Guardia de Magrim es un extenso complejo de tumbas y mausoleos que rodea un templo dedicado a Magrim, dios enano del más allá. El templo tiene un pequeño clero permanente, dirigido por Requiate Ladarza el Inmutable, y también recibe al clero visitante de la gran catedral de Magrim en Larrad. Las letales energías de Saggorak atraen las almas de quienes mueren en Kovlar,

de forma que los ocupantes de la ciudad son particularmente propensos a alzarse como muertos vivientes. Para solventar este problema, Kovlar ofrece entierros gratuitos en terreno santificado a todo el que muere dentro de sus murallas. Previo pago de una tarifa, un ciudadano de Kovlar puede ser conmemorado mediante la petrificación en lugar de ser enterrado. Los que optan por este método de preservación son cuidadosamente ataviados con herramientas de su oficio y otras posesiones preciadas antes de ser expuestos al aliento de la gorgona cautiva del templo. El templo también usa la petrificación para deshacerse de los cadáveres de las criaturas monstruosas que ocasionalmente invaden Kovlar desde las Tierras Oscuras, así como de los cuerpos de delincuentes particularmente crueles. Sin embargo, en lugar de colocarlas en posturas artísticas, estas estatuas se hacen pedazos y se usan en la construcción. En Kovlar se utiliza la palabra “lápida” para referirse a este material de construcción inusual. Aunque hay informes de sucesos extraños y sensaciones inquietantes cerca de las estructuras hechas con lápida, las investigaciones de la iglesia de Magrim sobre el asunto no han encontrado nunca pruebas de apariciones. Por tanto, la iglesia no ha dejado de producir lápida, y los miembros del clero consideran que los rumores son sólo palabrería supersticiosa.

Guarnición: estas hileras de barracones bajos de piedra fueron originalmente la guarnición de la soldadesca. En los últimos años han sido reutilizados como hogares familiares y campos de entrenamiento para los miembros del Gremio de las Armas. La cárcel raramente utilizada de Kovlar se encuentra también dentro de la guarnición.

Muralla de los Antiguos: esta barricada fortificada de miles de pies (*cientos de metros*) de longitud y 20 pies (6 m) de grosor es una maravilla de la ingeniería. Además de una barrera física, la muralla es el punto focal de una barrera mágica que encierra toda la ciudad con un *muro de fuerza* que se repara continuamente. Consulta el Trabajo 1: revisar la muralla en la página 21 para saber más sobre estas defensas mágicas. El interior de la muralla está adornado con complejos áboles genealógicos de los enanos que han vivido y muerto en la ciudad. La mayoría de ellos se hicieron después de la fundación de Kovlar, pero algunos se remontan a los días de Saggorsk.

BARRIO DEL VIAJERO

El extremo sur de la ciudad está reservado a comerciantes, turistas y otros visitantes de la ciudad.

Caprichos del Destino: Caprichos del Destino es un casino dirigido por el Gremio de los Jugadores, que ofrece juegos y gestiona todas las apuestas en el salón central, garantizando el pago a cualquiera que logre una victoria justa. Los jugadores pueden dirigir sus propias partidas en las otras alas del edificio. Los agentes del gremio vigilan los diversos juegos para prevenir el juego sucio y mitigar cualquier pelea que pueda surgir. Si alguien comete un acto de violencia en el interior del establecimiento, deberá

pagar una multa a la casa, mientras que los trampos que dan expulsados sin posibilidad de apelar.

Duerme como una Piedra: esta modesta posada cuenta con pequeñas habitaciones privadas, así como un gran espacio abierto para dormir. Ha comenzado a ofrecer tapones reutilizables para los oídos de fibra de setas a quienes duerman en la sala común, ya que el ronquido combinado de una docena de fornidos enanos le ha valido al establecimiento el apodo de “Duerme junto al yunque”.

Memorial de los Reyes: este museo fue fundado para recordar a los gobernantes de Saggorsk previos a la caída de la ciudad. Sus reliquias incluyen la corona del fundador de Saggorsk, Saggorn el Santo, así como una copia temprana de los Tratados de Kerse, el acuerdo de paz que puso fin a una guerra civil entre los cinco reinos enanos originales. Si bien algunas de sus reliquias son legítimas, las procedencias de

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



Afortunada Algera Kord



otras son mucho más cuestionables. Ansioso por incrementar el interés público en su colección, el conservador actual, Jostar, se ha dedicado a comprar muestras de arte y arquitectura de Saggorak a quienes son lo bastante valientes como para aventurarse en la ciudad embrujada, y luego a contratar restauradores sin escrúpulos para embellecer los objetos antes de hacerlos pasar por objetos de la realeza.

Posada Cielo Dorado: el nombre de este establecimiento de categoría le viene de sus techos dorados. Cuenta con varias galerías de arte con exposiciones temporales de arte moderno enano, así como un pequeño teatro. Algunos ciudadanos alquilan habitaciones para disfrutar del lujo. El personal tiene reputación de ser discreto, por lo que también es un lugar para celebrar encuentros clandestinos, ya sean de carácter financiero, político o romántico.

Si bien una noche en la posada *Cielo dorado* es bastante cara, la propietaria de la posada, Stinna, acepta pagos en forma de obras de arte. También ofrece a los músicos expertos, actores y otros artistas la oportunidad de actuar en el escenario de la posada a cambio de alojamiento y comida. Últimamente, la función recurrente más popular en el teatro es la que representa la Compañía del Misterio, un grupo de artistas cuyas apariencias parecen cambiar con cada espectáculo, y cuyas verdaderas identidades son un secreto muy bien guardado. La noche previa a una actuación, la Compañía del Misterio coloca un buzón de sugerencias frente al teatro. Cuando llega la mañana, abren la caja e improvisan una comedia basada en las sugerencias. En el intermedio de la obra, el grupo saca y lee una idea aleatoria adicional de la caja, que debe incorporar a la segunda mitad del espectáculo.

La Taberna de las Abuelas: esta popular cervecería afirma que algunas de sus recetas se remontan a antes de la Búsqueda del Cielo, cuando los enanos sólo vivían bajo tierra y la luz del sol no era más que un mito. Haya o no algo de cierto en estas afirmaciones, su famosa Cerveza de las Cien Abuelas no es para pusilánimes. Su receta es un secreto muy bien guardado, transmitido a través de la familia de las actuales propietarias, Margit y Valik Firhoft. Además de esta famosa mezcla, las Firhoft disfrutan experimentando con nuevas bebidas. Las nuevas libaciones más populares reciben nombres que sugieren su potencia, como Venganza del Infierno, u honran a héroes locales. Los miembros del Gremio de los Jugadores frecuentan este establecimiento y apuestan con los viajeros altaneros a que no pueden tomarse las bebidas más potentes sin torcer el gesto.

COMERCIO

El barrio del Comercio es un mercado próspero y hogar de docenas de tiendas. El incremento de las amenazas más peligrosas desde la muerte de Aroden (desde la Herida del Mundo hasta el regreso del Tirano Susurrante) ha aumentado la demanda de armas en el mundo de la superficie, fortaleciendo la economía de Kovlar. El barrio del comercio contiene los siguientes edificios de importancia.

El Archivo: esta biblioteca contiene uno de los registros más completos de linajes enanos en Golarion. Además de los nombres de cada enano, extraídos en parte de las inscripciones de la Muralla de los Antiguos, los linajes incluyen fragmentos de las historias más populares transmitidas a través de sus descendientes. Si bien la información genealógica es relativamente precisa, muchas de estas historias están adornadas o son falsas. Después de todo, como explican sus conservadores, el propósito del registro es preservar la historia de cada familia, en lugar de limitarse a contar la historia que se puede encontrar en otros tomos. Aun así, un erudito decidido que sepa lo que buscar podría encontrar pistas sobre grandes tesoros y asentamientos perdidos enterrados entre las leyendas.

Casa de los Juramentos: la Casa de los Juramentos supervisa asuntos jurídicos, desde la firma de acuerdos notariales hasta la celebración de juicios contra acusados de delitos en Kovlar. También sirve como templo dedicado a Kols, dios enano del deber. El sumo sacerdote de Kols, el árbitro Duvarit, es el juez principal, aunque sólo acepta casos de gran importancia. Cuando los casos involucran disputas entre facciones locales prominentes, Duvarit pide a menudo a mercaderes visitantes que participen en el juicio como partes neutrales.

El Salón de los Regentes: el Salón de los Regentes es el principal órgano administrativo de Kovlar. Alberga al menos una oficina de cada gremio oficial de Kovlar, así como extensos registros de asuntos legales y financieros. El sótano del Salón de los Regentes contiene un depósito de seguridad cuyo contenido sólo es conocido por los líderes de los gremios y sus asesores de mayor confianza. Este depósito está custodiado por agentes contratados de Axis, la ciudad extraplanaria dedicada al derecho universal, a un coste elevado.

Salones gremiales: a excepción del Gremio de los Yunques que se encuentra en Fuego Terrestre, el Gremio de las Armas que se encuentra en Barricada y el Gremio de los Jugadores que se encuentra en el barrio del Viajero, la mayoría de los gremios tienen sus sedes en el barrio del Comercio.

FUEGO TERRESTRE

El barrio de Fuego Terrestre es el corazón de la industria de la fragua en Kovlar. Dado el prestigio de esta parte de la ciudad, Kovlar no tiene un barrio residencial separado; en su lugar, la mayoría de los hogares forman parte oficialmente de Fuego Terrestre, y gran parte de los edificios al norte de Lazo de Acero son residenciales.

Avenida del Fuego Terrestre: la avenida del Fuego Terrestre es el hogar de las mejores forjas de Kovlar. Los giros y curvas de esta calle siguen el trazado de un canal de magma que recorre las profundidades de la ciudad. Un antiguo sistema de llaves y cerraduras resistentes al fuego permite a los herreros conducir el flujo cuidadosamente controlado de magma hasta la superficie de Kovlar para usarlo en sus forjas. Muchos de los edificios más duraderos de la avenida

del Fuego Terrestre forman parte de la arquitectura original de la época de Saggorak. Las propiedades situadas a lo largo del camino son especialmente costosas, y muchos de los ciudadanos más acomodados de Kovlar viven en ellas.

La fragua de Droskar: el culto a Droskar está muy mal visto en Kovlar, por lo que los seguidores del Herrero Oscuro deben ocultar sus actividades con cautela. En este templo escondido bajo la ciudad se realizan actividades malignas que van desde el contrabando hasta la esclavitud. Puedes encontrar más información sobre este templo clandestino en la sección La Fragua Oculta en la página 29.

La Fragua de los Yunques: la Fragua de los Yunques, ubicada a lo largo de la avenida del Fuego Terrestre, es la base de operaciones del Gremio de los Yunques. Este edificio contiene dos conexiones separadas a los canales de magma que pasan por debajo de la calle, además de albergar docenas de forjas de carbón más convencionales, y una serie de oficinas y almacenes. La líder del Gremio de los Yunques, la maestra forjadora Kelda Halrig, vive en el último piso de la Fragua.

Templo de Torag: la característica central de este templo en forma de martillo, dedicado a Torag, es su enorme fragua. Aunque la mayoría de los trabajadores de la forja en Fuego Terrestre desconfían de cualquiera que no forme parte del Gremio de los Yunques, estos yunques están abiertos a todo el mundo. Las restricciones del Gremio de los Yunques son una fuente regular de tensión entre el templo, que sostiene que la forja es parte de una adoración apropiada, y el gremio, que insiste en que la economía de la ciudad depende de su reputación de producir bienes de calidad.

Torre del Reloj: mientras que los asentamientos de la superficie dependen del sol para calcular la hora, la enorme torre del reloj situada en el centro de Kovlar es la forma más precisa de saber la hora en la ciudad. El acceso está estrictamente controlado para evitar que los bromistas y los vándalos destruyan uno de los edificios más importantes de la urbe. Junto a los guardias enanos apostados en el exterior de la torre, pequeños grupos de constructos de relojería operan dentro del edificio, realizando el mantenimiento de sus mecanismos internos y patrullando en busca de intrusos.

MADRIGUERA DE GRANJA

El reciente crecimiento de Kovlar ha empujado a los más pobres fuera de la ciudad propiamente dicha, hacia los túneles inferiores. Este barrio relativamente nuevo se llama así por su proximidad a las granjas de hongos de la ciudad, así como por la ocupación de muchos de sus habitantes. El trabajo en las granjas de Kovlar está mal pagado en comparación con muchas otras ocupaciones, lo que dificulta a los agricultores escapar de este barrio.

Casas Arbóreas: esta destrozada colección de edificios incluye las casas de los granjeros de Kovlar y muchos de sus ciudadanos más pobres. A pesar del nombre, estas casas no están construidas sobre árboles. Están hechas de madera, que los kovlaritas consideran un material de construcción inferior.

Granjas de hongos: estos antiguos túneles mineros fueron explotados hasta el último de sus valiosos minerales hace mucho tiempo. La gente de Kovlar ha reutilizado sus sinuosas cámaras cubriendo el suelo con abono rico en nutrientes y convirtiéndolas en granjas para hongos que crecen bajo tierra. El hongo más común, las setas flor de hierro, son un elemento básico de la cocina de Kovlar. Tienen un ligero sabor salado y un regusto terroso.

ORILLA DEL LAGO

El sinuoso camino que conduce hasta el barrio Orilla del Lago está construido sobre el antiguo cauce del río que antiguamente fluía desde el lago Cangrejo Azul. Los colonos de Kovlar construyeron un dique en el afluente para crear más bienes inmuebles y facilitar la administración del suministro de agua de la ciudad.

Baños Orilla del Lago: la herrería y otras artes populares en Kovlar son un trabajo sucio. A pesar de ello, la gente de la ciudad tiene altos estándares de aseo e higiene personal, lo que convierte a baños como este en un negocio popular. Se espera que los visitantes se laven antes de entrar en los baños compartidos, que cuentan con refrescantes piscinas frías, baños calientes y aguas termales naturales calentadas por los canales de magma subterráneos. Aunque el baño principal está abierto a todos los géneros y edades, los baños cuentan con piscinas pequeñas y apartadas para cualquiera que busque un mayor grado de privacidad. Las conversaciones en voz alta en el área de baño público son tabú, al igual que estar cerca de otros bañistas.

La barbería de Nadrym: muchos enanos se enorgullecen de sus cabellos y barbas, y la gente de Kovlar no es una excepción. La peluquería y salón de belleza más popular de la ciudad es propiedad de Nadrym. A diferencia de muchas tiendas locales, que tienen poca experiencia con otras ascendencias, Nadrym se enorgullece de tener en plantilla a estilistas que trabajan con una amplia variedad de ellas y de etnias, tanto subterráneas como de la superficie. El dueño homónimo se ha aburrido de los cortes tradicionales y ofrece descuentos sustanciales a cualquiera que esté dispuesto a probar un peinado o un estilo de barba más atrevido.

Lago Cangrejo Azul: este profundo embalse se alimenta con agua dulce de los acueductos de la ciudad y una cascada subterránea. Alberga un robusto ecosistema de peces y crustáceos comestibles nativos de las Tierras Oscuras, y sus cangrejos azules bioluminiscentes son un manjar predilecto de los lugareños. Para mantener el valor del lago como fuente de alimento, Kovlar controla estrictamente la pesca de peces y cangrejos, limita la obtención de permisos de navegación e impone estrictas regulaciones para frenar su contaminación. A pesar de estas medidas, las poblaciones de peces del lago han disminuido constantemente en los últimos años. Los rumores de un zumbido sordo que emana de las profundidades del lago asustan a los pescadores, pero hasta ahora el Gremio de los Físicos no ha tomado medidas para investigar el asunto.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

TESOROS DE LA AVENTURA	73
ARQUETIPO GUARDIÁN DE CRISTAL**	74
CRISTAL CARNÍVORO	76
DALOS	77
DECULI	78
DEVORADOR	79
DIFUNTO MARCADO POR EL DRAGÓN	80
DRAGÓN DE MAGMA	81
GASHADOKURO	83
MALDITOS DE LA FRAGUA	84
RUINA DE ALMA VINCULADA	85
KELDA HALRIG	86
ILSSRAH AGUAMIÉL DE BRASA	88
VESHUMIRIX	90

Fuegos de la ciudad embrujada continua el viaje de los PJs y la exploración de dos asentamientos enanos distintos: la próspera ciudad de Kovlar y las ruinas encantadas de Saggarak. En esta aventura, los PJs tienen muchas oportunidades de encontrar su camino a través de la trama, pasar el tiempo libre explorando Kovlar o descubrir nuevas zonas en Saggarak para vivir aventuras diseñadas por el DJ. Muchos de los tesoros y opciones siguientes aparecen en lugares específicos de la aventura, pero no todos. ¡Eres libre de recompensar a los PJs con ellos como mejor te parezca!

Tesoros de la aventura

Los enanos son famosos por la calidad de su herrería y el dominio de las runas mágicas. Los tesoros examinados a continuación son ejemplos de obras producidas por estas históricas tradiciones mágicas de los enanos.

RUNAS DE SAGGORAK

Los antiguos herreros enanos de Saggorak diseñaron una serie de runas espectacularmente poderosas. Sólo alguien con una competencia legendaria en Artesanía, o un experto artesano enano de la ciudad de Kovlar, puede grabar, transferir o eliminar una runa con el rasgo de Saggorak. Si los PJs reducen los valores de Escepticismo de los regentes a 0 durante el transcurso de *Fuegos de la ciudad embrujada*, cualquiera de ellos podría ayudarles en este sentido.

Todas las runas de Saggorak ocupan dos espacios de runa de propiedad debido a su considerable poder y, en consecuencia, sólo se pueden aplicar a armaduras y armas que tengan al menos una runa de potencia +2.

ECO ANCESTRAL

RUNA 15

RARO	ENANO	EVOCACIÓN	MÁGICO	SAGGORAK
------	-------	-----------	--------	----------

Precio 9.500 po

Uso grabada en un arma

La sabiduría de los antiguos propietarios de esta arma entra en tu mente, amplificando tus habilidades con el arma. Tu nivel de competencia con el arma es uno más alto de lo normal, hasta un máximo igual al nivel de competencia más alto que tengas con cualquier arma. Por ejemplo, si tuvieras una competencia de maestro con armas marciales y competencia de experto con armas avanzadas, tendrías una competencia de maestro con el arma avanzada que tuviera esta runa.

Además, mientras empuñas el *arma eco ancestral*, tienes una competencia de experto en una habilidad de Conocimiento relevante para uno o más de los anteriores propietarios del arma. Normalmente es Saber de los enanos, pero en última instancia será determinado por el DJ dependiendo de la historia del arma.



REFORZADO CON ROCA

RUNA 13

RARO	ABJURACIÓN	ENANO	MÁGICO	SAGGORAK
------	------------	-------	--------	----------

Precio 3.000 po

Uso grabada en armaduras intermedias o pesadas

La armadura reforzada con roca te vuelve tan difícil de mover como un peñasco. Cada vez que otra criatura intente moverte del sitio por la fuerza, obtienes un bonificador +4 a tu CD de Fortaleza contra la prueba. Si la criatura no necesita normalmente una prueba para moverte, entonces debe tener éxito en una prueba de Atletismo contra tu CD de Fortaleza (incluido el bonificador +4 por objeto) o no te moverá.

RUNAS DE DAGA DE CLAN

Las dagas de clan son armas de gran importancia cultural y personal para muchos enanos. Las siguientes runas se inventaron específicamente para mejorar dagas de clan, pero se pueden aplicar a cualquier arma que cumpla los requisitos.

CUSTODIO DE PARIENTES

RUNA 3

POCO COMÚN	ABJURACIÓN	ENANO	MÁGICO
------------	------------	-------	--------

Precio 52 po

Uso grabada en una daga de clan

Una daga de clan *custodio de parientes* puede desviar los ataques dirigidos a tus aliados. Cuando usas el rasgo parada del arma, puedes designar con la daga del clan a un aliado adyacente como objetivo en lugar de defenderte, creando un escudo de runas a su alrededor. La barrera rúnica le otorga a tu aliado el bonificador del arma por circunstancia a la CA.

PERDICIÓN DE SANGRE

RUNA 8

POCO COMÚN	ENANO	EVOCACIÓN	MÁGICO
------------	-------	-----------	--------

Uso grabada en una daga de clan

Una daga de clan *perdición de sangre* es especialmente cruel con los enemigos ancestrales del clan. Cuando dañas con el arma a una criatura del tipo apropiado, dicha criatura sufre 1 de daño persistente por sangrado. El tipo de criatura depende del clan que ha forjado la daga, pero suele ser drow, duergar, gigante u orco.

Además, cada vez que infinges daño persistente por sangrado con un arma de perdición de sangre (ya sea por su habilidad innata o de otro modo), el arma deja heridas irregulares. La criatura sangrante debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 o quedar indisposta 1. La criatura es temporalmente inmune durante 1 hora.

Tipo *perdición de sangre*; Nivel 8; Precio

475 po

Tipo *perdición de sangre mayor*; Nivel

13; Precio 2.800 po

El arma infinge 1d4 de daño por sangrado a las criaturas designadas como enemigo del clan, y la CD de la salvación de Fortaleza para evitar quedar indisputado es 30.

TESOROS DE SAGGORAK

Estos tesoros han permanecido ocultos en las ruinas de Saggorak durante muchas generaciones.

AMULETO DE ESCAMAS DE DRAGÓN

OBJETO 15

RARO	ENCANTAMIENTO	INVESTIDO	MÁGICO
------	---------------	-----------	--------

Precio 5.800 po

Uso puesto; Peso –

Este amuleto está fabricado con las escamas de cinco dragones antiguos. Obtienes resistencia 5 al ácido, la electricidad, el frío,

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura

el fuego y el veneno. Si sufres daño de uno de estos tipos por el Arma de aliento de un dragón, el amuleto comienza a brillar intensamente y, en los siguientes 10 minutos, tu resistencia contra dicho tipo de daño aumenta a 20. Si estás sometido a la presencia temible de un dragón, puedes repetir la tirada de salvación y usar el resultado más alto para determinar los efectos del aura. Éste es un efecto de fortuna.

Activar ➡ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Irradias un aura que aterriza a todos los enemigos en un radio de 60 pies (18 m), similar a la habilidad presencia temible (*Bestiario*, pág. 344) con una salvación de Voluntad CD 34.

CINCEL GUÍA

OBJETO 16

ÚNICO CONJURACIÓN ÉLFICO MÁGICO

Precio 10.000 po

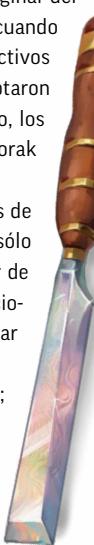
Uso sostenido en una mano; **Peso** 1

Este cincel mágico evoca el símbolo sagrado de Findeladlara, diosa élfica del arte y la arquitectura. La función original del *Cincel Guía* era la de llave del Portal del Ocaso, pero cuando el Anillo de Alseta se desvaneció de los recuerdos colectivos de los elfos, la concepción del cincel y su uso se adaptaron exclusivamente a sus otras habilidades. Con el tiempo, los emisarios élficos se lo dieron a los enanos de Saggorak como gesto de amistad.

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Artesanía relacionadas con la mampostería. Además, sólo lleva 1 día Elaborar objetos con el *Cincel Guía* en lugar de 4 días, y cuadriplica el descuento por pasar días adicionales creando objetos. Si no está claro que puedes usar el *Cincel Guía* para crear un objeto, el DJ decide.

Activar 10 minutos (Interactuar, orden, visualizar);

Frecuencia una vez al día; **Efecto** Incrustas el *Cincel Guía* en el suelo e imaginas un edificio. Al cabo de 10 minutos, retiras el cincel y aparece el edificio. El edificio puede adoptar cualquier forma que quieras, llenando hasta diez cubos contiguos de 10 pies (3 m) de lado a menos de 1.000 pies (300 m) del cincel. El edificio permanece hasta que utilices el cincel para crear otro edificio. Este edificio tiene el rasgo estructura.



ESCUDO DE REFORJAR

OBJETO 15

RARO ABJURACIÓN MÁGICO

Precio 6.000 po

Uso sostenido en una mano; **Peso** 1

Este escudo de acero contiene un núcleo ardiente de magma que nunca se enfriá. Siempre que los Puntos de Golpe actuales del escudo de reforjar están por debajo de su umbral de rotura, el escudo recupera 5 Puntos de Golpe al comienzo del turno de su portador cada asalto hasta que ya no está roto. Cada vez que un personaje Repara el escudo, el escudo recupera el doble de Puntos de Golpe. El escudo tiene Dureza 15, PG 120 y UR 60.

Arquetipo guardián de cristal

En la era anterior a la Gran Caída, los elfos de Golarion tenían un amplio dominio sobre la magia. Una secta de elfos que veneraba a la diosa Yuelral desarrolló por primera vez las técnicas del guardián de cristal, pero la tradición fue olvidada hace mucho tiempo en la mayor parte del mundo. Sin embargo, hay quienes aún la recuerdan: los PJs pueden obtener acceso al arquetipo guardián de cristal mediante la trágica figura que embruja la estación del Portal de la Joya en *Fuegos de la ciudad embrujada*.

DEDICACIÓN DE GUARDIÁN DE CRISTAL

DOTE 4

RARO ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos entrenado en Conocimiento élfico o Sociedad

Puedes usar Arcanos, Ocultismo, Religión o Sociedad para Descifrar escritura meditando ante un cristal, independientemente del tipo de escritura. Cuando Descifras escritura y el resultado es un fallo crítico, en su lugar obtienes un fallo, y cuando Descifras escritura y el resultado es un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Además, adquieres resistencia 10 al daño infligido por peligros asociados con los cristales.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo guardián de cristal.

CONJUROS DE CUSTODIA DE CRISTAL

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guardián de cristal

Tu estudio de los cristales y las energías contenidas en las facetas de una gema te concede conjuros arcanos especiales de custodia de cristal, que son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco, y empiezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco utilizando 10 minutos la actividad Reenfocar (*Reglas básicas*, pág. 300) para investigar y memorizar las propiedades de las gemas.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. Ciertas dotes te pueden proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede tener más de 3 Puntos de Foco. Adquieres el conjuro de foco custodia de cristal electrificado y estás entrenado en tiradas de ataque de conjuros arcanos y CDs de conjuros. Tu característica de lanzamiento de conjuros es Inteligencia.

MAGIA DE CRISTAL SENCILLA

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guardián de cristal

Siempre que medites frente a una piedra preciosa que valga al menos 10 po como parte de tus preparativos diarios, serás capaz de ver la magia como runas fluidas que revelan información

sobre objetos mágicos, y puedes escribir una runa personal que te represente. Adquieres los trucos *leer el aura* y *sello*. Lanzas estos trucos a voluntad como conjuros arcanos innatos. Un truco es potenciado a un nivel de conjuro equivalente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba.

CAMBIAR RUNA DE ARMADURA

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guardián de cristal

Averiguras los secretos de las runas de armadura mirándolas a través de gemas, y puedes alterarlos a tu discreción. Una vez al día, cuando lleves a cabo tus preparativos diarios, puedes concentrarte en las energías mágicas de una runa a través de las facetas de un cristal y alterar una sola runa de propiedad de una armadura en tu posesión para suprimir sus efectos normales y hacer que funcione como una runa de propiedad distinta. Puedes alterar temporalmente la runa para que funcione como una de las siguientes runas: *fortificación*, *ilusoria*, *invisibilidad*, *resbaladiza*, *resistente a la energía* o *sombra*. La runa de propiedad permanece alterada hasta que lleves a cabo tus siguientes preparativos diarios. La armadura debe cumplir los requisitos previos para la runa temporal, y cualquier otra runa que requiera la runa suprimida también queda suprimida mientras la runa permanezca transformada. La runa está claramente alterada y, por lo tanto, la armadura no se puede vender como si tuviera la runa temporal.

CAMBIAR RUNA DE ARMA

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guardián de cristal

Aprendes a alterar la magia de las runas de armas usando un cristal como componente de foco. Una vez al día, cuando lleves a cabo tus preparativos diarios, puedes concentrarte en las energías mágicas de una runa a través de las facetas de un cristal y alterar una sola runa de propiedad de un arma en tu posesión para suprimir sus efectos normales y hacer que funcione como una runa de propiedad distinta. Puedes alterar temporalmente la runa para que funcione como una de las siguientes runas: *corrosiva*, *gélida*, *grave*, *electrizante*, *flamígera*, *hiriente*, *retornante*, *toque fantasmal* o *tronante*. La runa de propiedad permanece alterada hasta que lleves a cabo tus siguientes preparativos diarios. El arma debe cumplir los requisitos previos para la runa temporal, y cualquier otra runa que requiera la runa suprimida también queda suprimida mientras la runa permanezca transformada. La runa está claramente alterada y, por lo tanto, el arma no se puede vender como si tuviera la runa temporal.

CONJUROS DE FOCO DE GUARDIÁN DE CRISTAL

CUSTODIA DE CRISTAL ELECTRIFICADO

FOCO 3

RARO

ELECTRICIDAD

EVOCACIÓN

Lanzamiento somático

Alcance toque; Objetivo 1 bisagra o cerrojo

Generas un peligro *runa de pestillo eléctrico* (Reglas básicas, pág. 523) en el objetivo, creando una cerradura cristalina especial en el objeto. También puedes sustituir la CD de tu conjuro por cualquiera de las CDs enumeradas del peligro. Sólo puedes tener uno de estos peligros activos a la vez, y si lanzas este conjuro mientras hay una *runa de pestillo eléctrico* previa aún activa, el peligro anterior se descarga sin causar daño.

Potenciado (+2) El daño del peligro aumenta en 1d12.
FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA
Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura




COPIAS DE CRISTAL

Los cristales carnívoros se reproducen de dos formas. Su método preferente es infectar a sus víctimas con enzimas mágicas que petrifican rápidamente la carne viva y la transformen en un cristal sólido. Al final del proceso, la víctima cristalizada se hace añicos cuando un cristal carnívoro recién nacido sale de su capullo. Pero al igual que otros cienos, también son capaces de reproducirse dividiéndose, aunque generalmente lo hacen sólo bajo extrema presión.

Cristal carnívoro

Los cristales carnívoros son extraños cienos nativos del Plano de la Tierra. A diferencia de la mayoría de los cienos, sus cuerpos no son un fluido homogéneo, sino que tienen miles de afiladas formaciones minerales entremezcladas en su resina viscosa y vidriosa, con la misma flexibilidad y movilidad que el resto de la pegajosa criatura.

CRISTAL CARNÍVORO

N MEDIANO CIENO SIN MENTE TIERRA

Percepción +15; sentir movimiento 60 pies (18 m), sin visión

Habilidades Atletismo +24

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

Sentir movimiento Un cristal carnívoro puede detectar el movimiento a su alrededor a través de vibraciones y desplazamientos del aire.

CA 20; **Fort** +20, **Ref** +10, **Vol** +15

PG 300; **Inmortalidades** ácido, impactos críticos (excepto contundente o sónico), inconsciente, mental, precisión, visual; **Debilidades** sónico 10; **Resistencias** cortante 10, perforante 10

División Cada vez que el cristal carnívoro sufra un impacto crítico en un ataque que cause daño contundente o sónico, o en caso de un fallo crítico en su tirada de salvación contra un efecto que cause daño contundente o sónico, puede dividirse. Si al cristal carnívoro le quedan al menos 15 PG después de sufrir el daño, se divide en dos cristales idénticos, cada uno con la mitad de los Puntos de Golpe del original. Cuando el cristal carnívoro se divide, un cristal permanece en el mismo espacio y el otro aparece en un espacio libre adyacente. Si no hay un espacio libre adyacente, el cristal empuja automáticamente a otras criaturas para ocupar un espacio.

Zumbido subsónico (auditivo, aura, mental) 60 pies (18 m). Cuando una criatura termina su turno en el aura, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 28 o quedar aturdida 1.

Velocidad 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pseudópodo +24 (versátil Cor), **Daño** 4d8+7 perforante

Afilado como una cuchilla Si un cristal carnívoro acierta con un ataque y obtiene un 19 natural en la tirada de d20, el ataque es un golpe crítico. Esto no tiene efecto si el resultado de 19 es un fallo.

Cristalizar ♦ (ataque) **Requisito** El cristal tiene una criatura envuelta. **Efecto** La criatura envuelta debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 28 o quedar lentificada 1 mientras permanezca envuelta. Si la criatura ya está rallentada, pasa a estar petrificada al ser convertida en cristal y expulsada por el cristal carnívoro. Al cabo de 1d4 horas, la víctima petrificada se hace añicos y un nuevo cristal carnívoro emerge de entre sus restos.

Envolver ♦ CD 28, 2d6 cortante, Huir CD 28, Liberarse 25 (sólo contundente).

Quedar inmóvil ♦ (concentrar) El cristal carnívoro parece una formación cristalina mundana hasta que vuelva a moverse. Obtiene un resultado automático de 40 en las pruebas de Engaño y Sigilo, y en la CD para hacerse pasar por una formación de cristal.

CRITURA 11

Dalos

Los Dalos son hadas solitarias que habitan en el interior de remotos volcanes y respiraderos volcánicos, o cerca de ellos, y se parecen a los enormes cráteres que tienen por hogar. Es más fácil encontrarlos en el interior de los confines sobreacalentados de estos lugares que fuera, en los "páramos fríos" alejados del calor y, por lo tanto, rara vez los abandonan. Como la mayoría de hadas, los dalos son caprichosos y vengativos. Lo que más detestan es que los molesten y, a menudo, advierten a los intrusos lanzando una roca al rojo vivo antes de atacar.

Un dalos mide 25 pies (7,6 m) de alto y pesa más de 20.000 libras (9 toneladas).

DALOS

CRÍATURA 13

POCO COMÚN CM ENORME FUEGO HADA TIERRA

Percepción +23; visión en la penumbra

Idiomas ignaro, silvano, térraro

Habilidades Atletismo +29, Naturaleza +23, Supervivencia +23

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

CA 34; **Fort** +27, **Ref** +19, **Vol** +23

PG 240; **Inmunidades** fuego; **Resistencias** físico 15 (excepto contundente); **Debilidades** frío 10, hierro frío 10

Calor volcánico (aura, fuego) 10 pies (3 m), 3d6 daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 29)

Salpicadura de magma (fuego) Cada vez que el dalos sufre daño de un Golpe cuerpo a cuerpo, el magma salpica de su herida abierta y se adhiere a las criaturas cercanas. Cada criatura dentro de una emanación de 10 pies (3 m) debe hacer una salvación de Reflejos CD 31. En caso de fallo, la criatura sufre 3d6 de daño persistente por fuego a medida que la roca fundida se le adhiere y enfriá. La CD para poner extinguir este daño persistente disminuye en 5 cada turno a partir del primero, a medida que el magma se enfriá.

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

Cuerpo a cuerpo ➔ puño +27 [alcance 15 pies [4,5 m]]

Daño 3d8+11 contundente más 2d6 por fuego

A distancia ➔ roca +25 [incremento de rango de distancia 150 pies [45 m]], Daño 2d10+11 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 31; **7º** *lentificar, ligadura terrestre* (x3), nube apesposa

Arrojar roca ➔

Bomba de lava ➔ (fuego, tierra) El dalos produce una erupción volcánica que surge de su cabeza, arrojando una masa de roca fundida a un máximo de 100 pies (30 m). Esta bomba de lava infinge 6d8 de daño por fuego y 6d8 de daño contundente a cada criatura en un radio de 20 pies (6 m) de su punto de impacto, con una salvación de Reflejos básica CD 33. El dalos no puede volver a usar Bomba de lava durante 1d4 asaltos.

Calentar roca ➔ (fuego) El dalos usa una acción de Interacción para arrancar una roca de su cuerpo o del entorno cercano y después usa su fuego interno para calentar la roca sostenida hasta que esté al rojo vivo. Una roca caliente que acierta a un objetivo en un Golpe a distancia infinge 4d6 de daño por fuego adicional. Una vez que el dalos ha calentado la roca, ésta conserva su calor durante 2 asaltos antes de enfriarse.

Regüeldo de humo ➔ El dalos expulsa humo por la cabeza, creando una nube de 20 pies (6 m) de radio que se desplaza hasta un máximo de 120 pies (36 m). Los efectos son los mismos que *niebla de oscurecimiento*.



ALIADOS DE LOS DALOS

Es poco probable encontrar a dalos en compañía de otras criaturas debido a su naturaleza solitaria, aunque en ocasiones pueden servir como guardianes envidiosos de los poderosos dragones de magma o de tribus de gigantes de fuego.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atas Kovlar

Caña de ramientos
y ventura





Deculi

Estas monstruosidades parecidas a murciélagos habitan en rincones y grietas de las Tierras Oscuras, donde cuelgan de las estalactitas y caen sobre las presas desprevenidas. Aunque son completamente ciegos, los deculis poseen unos rudimentarios nervios en sus cráneos que les permiten detectar la presencia de luz infrarroja, información que utilizan para localizar potenciales alimentos y amenazas. Son cazadores letales, gracias en gran medida a su habilidad mágica para manipular las fluctuaciones de las sombras. Los deculis prefieren alimentarse de la sangre tibia de una presa recién muerta, pero pueden subsistir de carroña si es necesario.

DECULI

CRÍATURA 12

NM | GRANDE | BESTIA

Percepción +23; sin visión, visión infrarroja 60 pies (18 m)

Idiomas infracomún (no puede hablar)

Habilidades Acrobacias +24, Atletismo +24, Sigilo +26

Fue +5, **Des** +7, **Con** +4, **Int** -3, **Sab** +1, **Car** +5

Visión infrarroja Un deculi puede detectar la radiación infrarroja como sentido preciso.

CA 33; **Fort** +21, **Ref** +26, **Vol** +18

PG 215; **Inmortalidades** visual

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m), volar 50 pies (15 m); caminar en las sombras

Cuerpo a cuerpo ➔ colmillos +24, **Daño** 3d12+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ ala +26 (ágil, sutil), **Daño** 3d8+11 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 32; 6° oscuridad (a voluntad)

Caminar en las sombras Cuando el deculi se esconde en la oscuridad y lleva a cabo un Movimiento furtivo, puede alcanzar su Velocidad completa en lugar de la mitad de su Velocidad.

Crear santuario sombrío ➔ (conjuración, extradimensional, ocultista, oscuridad) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El deculi crea un espacio extradimensional adyacente a sí mismo en cualquier área de oscuridad de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m) y entra en él. Para cualquier criatura que no sea un deculi, el espacio extradimensional parece un área ordinaria de oscuridad, aunque los efectos como *visión verdadera* pueden detectar esta ilusión. La visión infrarroja del deculi funciona con normalidad entre este espacio extradimensional y el área perimetral, permitiéndole sentir lo que sucede a su alrededor, y su conjuro innato *oscuridad* también se extiende al área que rodea el santuario sombrío. No se pueden realizar ataques hacia o desde el espacio extradimensional.

El deculi puede Disipar este efecto para salir de su santuario sombrío, pero el espacio en el que aparece debe estar a oscuras y sin obstrucciones. Si el área está obstruida, el deculi es empujado al espacio disponible más cercano y sufre 1d6 de daño contundente por cada 5 pies (1,5 m) de distancia. Si el área que recubre el santuario sombrío se ilumina con luz mágica, ya no se puede acceder al espacio extradimensional y el deculi queda atrapado en su interior hasta que el área vuelve a estar a oscuras. Los deculi pueden oscurecer su santuario para tratar de extinguir un efecto de luz mágica una vez al día, intentando contrarrestar el efecto de la luz con su conjuro innato *oscuridad*.

Si un deculi muere (aunque sea por hambre, sed o asfixia) mientras está dentro del espacio extradimensional, el santuario sombrío cesa de inmediato y el cadáver del deculi es expulsado. Si el área está iluminada, el cadáver no es expulsado hasta que la entrada del santuario vuelva a estar a oscuras.

Golpe en las sombras ➔ **Requisitos** El deculi se encuentra en su santuario sombrío. **Efecto**

El deculi Disipa su santuario sombrío. Da una Zancada, Trepá o Vuela como máximo hasta su Velocidad completa, y después da un Golpe de colmillos que infinge un daño de precisión 4d6 adicional.

Devorador

Cuando los infernales y los poderosos lanzadores de conjuros malvados se pierden más allá de los confines del multiverso, a veces regresan como horribles muertos vivientes llamados devoradores que consumen las almas de los vivos para alimentar sus maquinaciones arcanas.

DEVORADOR

POCO COMÚN NM GRANDE MUERTO VIVIENTE

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, común, infernal, necril

Habilidades Arcanos +21, Engaño +21, Intimidación +23, Ocultismo +23, Sigilo +20

Fue +7, Des +3, Con +5, Int +5, Sab +4, Car +5

CA 31; Fort +20, Ref +18, Vol +24; +1 por estatus a las salvaciones contra magia

PG 175, curación negativa; **Inmunidades** desvío de conjuros, efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Desvío de conjuros (abjuración, divina) Un lanzador de conjuros puede designar al devorador como objetivo de unconjuro mental, *canción espiritual*, *decreto divino*, *destierro*, *explosión espiritual*, *ira divina*, *ligadura del alma* o *posesión* para intentar contrarrestar su efecto de Devorar alma. Si el intento de contrarrestar tiene éxito, el alma atrapada se libera (aunque la criatura permanece muerta) y el devorador no puede usar ninguna carga de alma de la criatura. Por lo demás, los devoradores son inmunes a estos conjuros.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +24 (ágil, alcance 10 pies [3 m]),

Daño 2d10+13 cortante más drenar vida

Conjuros ocultistas innatos CD 31, consulta la aptitud conjuros de alma; **6.º debilidad mental, visión verdadera; 4.º confusión, sugestión; 3.º atar muertos vivientes, paralizar; 2.º doblar a muerto; 1.º dañar**

Rituales ocultistas CD 31; *crear muerto viviente*

Conjuros de alma Un devorador lanza conjuros ocultistas innatos, pero para hacerlo debe gastar una cantidad de cargas de alma equivalente al nivel del conjuro (similar a como se lanza un conjuro usando las cargas de un bastón). Puede potenciar cualquier conjuro hasta un máximo de 6.º nivel gastando más cargas mientras lanza el conjuro. Cuando se encuentra a un devorador, suele tener un alma atrapada con 10 cargas de alma.

Devorar alma ♦♦ (divino, muerte, nigromancia) El devorador toca a una criatura a su alcance y le infinge 8d6 de daño negativo (salvación básica de Fortaleza CD 26). Si una criatura muere por culpa de este ataque, su alma queda atrapada en el interior del devorador. Mientras el alma de la criatura está atrapada, no puede resucitar excepto con magia poderosa como un conjuro de deseo. Destruir al devorador o contrarrestar con éxito Devorar alma (consulta desvío de conjuros) libera el alma. El devorador no puede mantener más de un alma a la vez.

Un alma tiene 5 cargas de alma por nivel. El devorador puede gastar cargas para lanzar conjuros (consulta la aptitud de conjuros de alma más arriba). Si el alma se libera y la criatura vuelve a la vida, queda drenada 1 por cada 5 cargas de alma gastadas. Si sus cargas se reducen a 0, el alma se consume y sólo se le puede devolver la vida mediante magia poderosa como *deseo*.

Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el devorador hiere a una criatura viva con su Golpe de garra, obtiene 10 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 24 o quedar drenada 1. El daño adicional infligido por el devorador aumenta la cantidad de drenada en 1 por cada fallo en una salvación, hasta un máximo de drenado 4.

CRÍATURA 11



FORMAS DEL MÁS ALLÁ

A pesar de su ascendencia original, los devoradores son siempre Grandes, de 10 pies (3 m) de altura, ya que los restos de su forma mortal se esfuerzan por contener el mal que anida en su interior. Sin embargo, sus cuerpos marchitos y ahuecados rara vez pesan más de 200 libras (90 kg).



FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



OTROS TIPOS

Para los difuntos marcados por el dragón creados por otros dragones distintos a los de fuego, reemplaza el fuego en sus rasgos, inmunidades y daño de espada de aliento abrasador con el tipo acorde al Arma de aliento de su dragón creador. La regeneración de los difuntos marcados por el dragón se desactiva de la siguiente manera: ácido (desactivada por electricidad), frío (fuego), electricidad (ácido), veneno (fuego o frío).

Difunto marcado por el de dragón

No todos los aspirantes a matadragones que mueren como valientes descansan en paz en los anales legendarios. A veces, un nigromante dracónico queda tan impresionado por su enemigo caído que el dragón revive ritualmente al guerrero muerto para que le sirva en la muerte. Estos guardianes muertos vivientes reciben una fracción del poder del dragón que los mató, canalizando la misma energía que el aliento de sus maestros dracónicos.

Los difuntos marcado por el dragón son similares a los campeones esqueléticos o los caballeros sepulcrales en el sentido de que no son sólo sirvientes reanimados que acatan órdenes sin pensar, sino poderosos guardianes que mantienen la misma voluntad que tenían en vida. Si bien los difuntos marcados por el dragón están normalmente obligados por vía de la magia a seguir las órdenes de su reanimador, algunos de estos matadragones muertos vivientes logran escapar de sus amos y dedicarse a sus propias motivaciones malvadas, entre ellas posiblemente reclutar aliados para desafiar a su dracónico creador una vez más y terminar la funesta misión que comenzaron en vida.

DIFUNTO MARCADO POR EL DRAGÓN

CRÍATURA 13

POCO COMÚN NM MEDIANO FUEGO MUERTO VIVIENTE

Percepción +24, sentido de guardián, visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, necril

Habilidades Atletismo +25, Conocimiento de los dragones +22, Intimidación +21

Fue +6, Des +5, Con +4, Int +1, Sab +1, Car +2

Objetos mandoble roto

CA 33; Fort +25, Ref +20, Vol +22; +1 por estatus a las salvaciones contra magia

PG 210, regeneración 20 [desactivada por frío]; Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, fuego, inconsciente, paralizado, veneno;

Debilidades frío 10, bien 10

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 60 pies [18 m], CD 29

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo → espada de aliento abrasador +27 (mágica, versátil Per), Daño 1d12+9 cortante más 2d6 negativo más 3d6 fuego

Espada de aliento abrasador El arma del difunto marcado por el dragón está mágicamente abrasada por el aliento de un dragón. Cuando la empuña el difunto siervo de dragón que la portaba en vida, la espada infinge un daño negativo adicional de 2d6 y 3d6 de daño por fuego. En manos de cualquier otra criatura, no es más que una gran espada rota.

Mirada de furia → (arcano, encantamiento, mental, visual) El difunto marcado por el dragón concentra su frustración ilimitada en una mirada que tiene por objetivo a una criatura a la que pueda ver y se encuentre a un máximo de 30 pies (9 m) de distancia. Dicha criatura debe intentar una salvación de Voluntad CD 30.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda aturdida y fatigada durante 1d4 asaltos.



Dragón de magma

Los dragones de magma son considerados impredecibles e impetuosos por otros dragones. Se esconden en el interior de montañas con actividad volcánica y en las humeantes y pedregosas fronteras entre el Plano del Fuego y el Plano de la Tierra.

DRAGÓN DE MAGMA JOVEN

RARO CM GRANDE DRAGÓN FUEGO

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

Idiomas común, dracónico, ignaro

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +18, Engaño +14, Intimidación +18, Naturaleza +16, Sigilo +16, Supervivencia +16

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

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +16, **Vol** +18

PG 175; **Inmunidades** fuego, paralizado, sueño; **Debilidades** frío 10

Desvío con el ala ➔ **Desencadenante** El dragón es objetivo de un ataque. **Efecto** El dragón obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el dragón está volando, desciende 10 pies (3 m) después del ataque.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 24

Velocidad 30 pies (9 m), volar 100 pies (30 m); nadar en magma 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ fauces +21 (alcance 10 pies [3 m], fuego), **Daño** 2d10+8 perforante más 2d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +21 (ágil), **Daño** 2d10+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +19 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+7 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ cuernos +19 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d12+7 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 26, ataque +18; **4.º manos ardientes** (a voluntad); **Trucos** (5.º) *flamear*

Arma de aliento ➔ (evocación, fuego, primigenio) El dragón exhala una explosión de magma que infinge 5d6 de daño por fuego y 3d12 de daño contundente a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 28). No puede volver a usar el Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ➔ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuernos en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su Arma de aliento siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

Nadar en magma La Velocidad de nadar de un dragón de magma sólo se utiliza cuando el dragón nada a través de magma o lava fundida.

CRÍATURA 9

DRAGONES DE MAGMA LANZADORES DE CONJUROS

Para hacer un dragón de magma lanzador de conjuros, elimina las aptitudes Frenesí dracónico e Impulso dracónico y añádele los siguientes conjuros. Puedes intercambiar cualquier cantidad de estos con otros conjuros primigenios, siempre que mantengas el mismo número de conjuros para cada nivel. También puedes aumentar el modificador de Sabiduría o Carisma del dragón en 1 ó 2 para reflejar su dominio de la magia.

JOVEN

Conjuros primigenios preparados CD 28,

ataque +20; **4.º muro de fuego, piel pétreas;**

3.º acelerar, bola de fuego, muro de viento;

2.º niebla de oscurecimiento, partículas rutilantes, restablecer sentidos; 1.º burbuja de aire, grasa, pasar sin dejar rastro;

Trucos (5.º) *arco eléctrico, detectar magia, flamear, leer el aura, luz*

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de
los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos
a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad
embrujada

Droskar

Atlas
de Kovlar

Caja de
herramientas
de la aventura

DRAGÓN DE MAGMA ADULTO

RARO CM ENORME DRAGÓN FUEGO

Percepción +23; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, ignaro, térraro

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +28, Engaño +19, Intimidación +25, Naturaleza +21, Sigilo +22, Supervivencia +21

Fue +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +21, **Vol** +23; +1 por estatus a las salvaciones contra magia

PG 270; **Inmunidades** fuego, paralizado, sueño; **Debilidades** frío 15

Desvío con el ala ➔ Como el dragón de magma joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 29

Velocidad 40 pies (12 m), volar 140 pies (42 m); nadar en magma 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ fauces +27 (alcance 15 pies [4,5 m], fuego, mágicas), **Daño** 3d10+11 perforante más 3d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +27 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágica), **Daño** 3d10+11 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +25 (alcance 20 pies [6 m], mágica), **Daño** 2d12+10 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ cuernos +25 (alcance 10 pies [3 m], mágicos), **Daño** 2d10+10 perforante

CRÍATURA 13

VENERABLE

Conjuros primigenios preparados CD 42,

ataque +34; Como el dragón de magma adulto, más **8.º caminar con el viento,**

horrible marchitamiento, terremoto;

7.º égida de energía, cambio de Plano,

erupción volcánica; 6.º de la carne a la piedra;

Trucos (9.º)



DRAGONES PRIMIGENIOS

Los dragones de magma pertenecen a una casta de dragones conocidos como dragones primigenios, enormes seres escamosos que provienen de los Planos Elementales y del Plano de la Sombra. Los dragones primigenios incluyen entre otros a los ambiciosos dragones de salmuera del Plano del Agua, los caprichosos dragones de las nubes del Plano del Aire, los arrogantes dragones de cristal del Plano de la Tierra y los sádicos dragones sombríos del Plano de la Sombra.

Conjuros primigenios innatos CD 31, ataque +23; **6.º manos ardientes** (a voluntad), muro de fuego (a voluntad); **Trucos (5.º)** flamear

Arma de aliento ➔ (evocación, fuego, primigenio) El dragón exhala una explosión de magma que infinge 7d6 de daño por fuego y 4d12 de daño contundente a todas las criaturas en un cono de 40 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 33). No puede volver a usar el Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ➔ Como el dragón de magma joven.

Impulso dracónico Como el dragón de magma joven.

Nadar en magma Como el dragón de magma joven.

Purga volcánica ➔ Si la siguiente acción que lleva a cabo el dragón es Arma de aliento, el magma se adhiere a cualquier criatura a la que cause daño. Cada criatura que falla su salvación contra el Arma de aliento sufre 3d6 de daño persistente por fuego, y mientras sufra este daño persistente por fuego, también sufre un penalizador de -10 pies (-3 m) por estatus a sus Velocidades.

DRAGÓN DE MAGMA VENERABLE

CRIATURA 18

RARO CN GARGANTUESCO DRAGÓN FUEGO

Percepción +33; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, dracónico, ignaro, infracomún, térraro

Habilidades Acrobacias +28, Atletismo +35, Engaño +28, Intimidación +32, Naturaleza +29, Sigilo +28, Supervivencia +29

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

• **CA** 42; **Fort** +33, **Ref** +31, **Vol** +30; +1 por estatus a las salvaciones contra magia

• **PG** 390; **Inmortalidades** fuego, paralizado, sueño; **Debilidades** frío 15

Desvío con el ala ➔ Como el dragón de magma joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies [27 m], CD 36

Velocidad 50 pies (15 m), volar 200 pies (60 m); nadar en magma 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ fauces +36 (alcance 20 pies [6 m], mágicas), **Daño** 3d12+20 perforante más 4d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +36 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágica), **Daño** 3d10+20 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +34 (alcance 25 pies [7,6 m], mágica), **Daño** 3d12+18 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ cuernos +34 (alcance 20 pies [6 m], mágicos), **Daño** 2d12+18 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 40, ataque +32; **9.º bola de fuego**, **8.º manos ardientes** (a voluntad), muro de fuego (a voluntad); **Trucos (9.º)** flamear, **Constante (4.º)** escudo de fuego

Arma de aliento ➔ (evocación, fuego, primigenio) El dragón exhala una explosión de magma que infinge 10d6 de daño por fuego y 4d12 de daño contundente a todas las criaturas en un cono de 60 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 42). No puede volver a usar el Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ➔ Como el dragón de magma joven.

Impulso dracónico Como el dragón de magma joven.

Nadar en magma Como el dragón de magma joven.

Purga volcánica ➔ Como el dragón de magma adulto, pero el daño es 4d6.

Tumba de magma ➔ Una vez al día, el dragón puede escupir una roca fundida a un objetivo hasta un máximo de 120 pies (36 m). La roca fundida infinge 10d6 de daño por fuego y 4d12 de daño contundente, con una salvación de Reflejos básica CD 42. Si la criatura objetivo falla su salvación, queda envuelta en un magma que se enfriá instantáneamente y tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20. La criatura encerrada no puede respirar y queda neutralizada.



Gashadokuro

El temido gashadokuro es un muerto viviente que se aparece en la noche, un esqueleto gigante que surge de la tierra tras una hambruna en masa y atormenta a los vivos con su hambre insaciable.

Un gashadokuro que aparezca debido a una mala temporada de cultivo probablemente aceche por la noche en los remotos terrenos agrícolas de las aldeas, mientras que un gashadokuro que surja de las víctimas de una escasez de alimentos provocada por un gobierno no dudará en entrar directamente a las bulliciosas ciudades a plena luz del día. Estos últimos gashadokuro parecen empeñados con los aristócratas y autoridades gubernamentales, ya sean o no los mismos cuya negligencia provocó la hambruna, lo que lleva a muchos a pensar que el gashadokuro quiere calmar su sed de venganza aún más de lo que quiere saciar su hambre sin fin.

GASHADOKURO

POCO COMÚN NM ENORME MUERTO VIVIENTE

Percepción +24; visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar)

Habilidades Atletismo +27, Intimidación +24

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

CA 33; **Fort** +26, **Ref** +21, **Vol** +24

PG 230, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Resistencias** cortante 10, frío 10, fuego 10, perforante 10, positivo 10

Aura de inanición (aura, divino, mental, nigromancia) 60 pies (18 m). Cualquier criatura que termina su turno en el aura siente el intenso dolor del hambre y debe intentar una salvación de Fortaleza CD 30. Si la criatura falla, queda fatigada y sufre 6d6 de daño. El daño y la fatiga que sufre una criatura por culpa de esta aura no se puede curar hasta que la criatura afectada haya engullido una comida completa.

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +27 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño**

3d12+14 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +27 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]),

Daño 3d8+14 cortante

Arma de aliento ♦ (divino, nigromancia) El gashadokuro exhala un chorro de fragmentos de hueso en un cono de 30 pies (9 m) que infinge 8d12 de daño perforante a las criaturas en el área (salvación de Reflejos básica CD 34). No puede volver a usar Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Consumir cadáveres (divino, nigromancia)

Si el gashadokuro mata a una criatura con Engullir, recupera automáticamente una cantidad de Puntos de Golpe igual al nivel de la criatura engullida. Mientras el gashadokuro siga existiendo, las criaturas consumidas de esta forma no pueden resucitar excepto con un deseo o un efecto de similar poder.

Engullir ♦ (ataque) Grande, 3d6+8 contundente, Liberarse 24

CRÍATURA 13

TERRORES NOCTURNOS

El gashadokuro caza a sus víctimas principalmente después del anochecer, sobre todo durante la hora que sigue a la media-noche. En algunas zonas de Tian Xia, particularmente en las tumultuosas regiones aquejadas por la guerra y el hambre tras la caída del Imperio de Lung Wa, los padres aplacaban el hambre de sus hijos advirtiéndoles de que los antojos nocturnos podrían hacer que un gashadokuro visitara la casa.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura





CADENAS DE ALMAS

Un maldito de la fragua empuña una cadena de almas, una *cadena +1 armada de golpe flamígera* maldita. Cualquier otra criatura que sostenga una cadena de almas debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 22 cada día al atardecer, o se transformará en un maldito de la fragua para siempre. Si un maldito de la fragua pierde su *cadena de almas*, no se detiene ante nada hasta recuperarla.

Maldito de la fragua

A veces, los enanos malignos que mueren sin haber cumplido con los exigentes estándares del dios duergar Droskar se ven obligados a regresar al mundo material como abominaciones muertas vivientes, conocidas como malditos de la fragua.

MALOGRO DE LA FRAGUA

POCO COMÚN NM **MEDIANO** FUEGO **MUERTO VIVIENTE**

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Artesanía +14, Atletismo +14, Saber de Droskar +12

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

Objetos *cadena de almas*, martillo de guerra

CA 22; **Fort** +15, **Ref** +9, **Vol** +11

PG 75, condenación eterna, curación negativa; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, fuego, inconsciente, paralizado, veneno; **Debilidades** frío 5

Calor abrasador (fuego) Una criatura que toque a un maldito de la fragua (lo que incluye una Presa o un ataque sin armas) sufre 2d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 21).

Condenación eterna (divino, nigromancia) Mientras la cadena de almas permanezca intacta, el maldito de la fragua no puede ser verdaderamente destruido. Revive completamente recuperado al atardecer siguiente, incluso si su cuerpo físico fue aniquilado.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *cadena de almas* +15 (derribo, desarmar),

Daño 2d8+5 cortante más 1d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ *martillo de guerra* +14 (empujón), **Daño** 1d8+7 contundente

Aliento de fragua ♦♦ (divino, evocación, fuego) El maldito de la fragua exhala una nube de hollín ardiente, ceniza y brasas encendidas en un cono de 30 pies (9 m) o una explosión de 20 pies (6 m) centrada en él, que persiste 1d4 asaltos. Las criaturas que entran en el área o comienzan su turno en ella sufren 6d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 21).

Una criatura que falle su salvación también queda cegada durante 1 minuto. Las criaturas en el interior de la nube quedan ocultas, aunque no para el maldito de la fragua. El maldito de la fragua no puede usar Aliento de fragua de nuevo hasta que haya usado Inflar fuelles.

Cadena de almas (divino, fuego, nigromancia) Si una criatura muere a causa de un ataque de la *cadena de almas* y el maldito de la fragua logra quedarse con el cadáver, puede ligar el alma de dicha criatura a la cadena de almas (como *ligadura del alma*) con un día de trabajo en una fragua y una prueba de Artesanía CD 20. Un individuo cuya alma está ligada de esta forma no puede resucitar, a menos que la *cadena de almas* sea destruida (Dureza 5, PG 40, UR 10).

Inflar fuelles ♦♦ **Requisito** El maldito de la fragua ha usado Aliento de fragua. **Efecto**

El maldito de la fragua inspira profundamente para inflar sus pulmones vacíos y puede usar Aliento de fragua de nuevo.

CRIATURA 5



Ruina de alma vinculada

Quienes visitan lugares en ruinas hablan a veces de la sensación de una presencia sobrenatural junto a ellos, como si los espíritus de los muertos estuvieran observando atentamente. Estas presencias pueden ser muy reales y a menudo adoptan la forma de fantasmas u otras sombras de muertos vivientes que no pueden desprenderte de su apego al Plano Material. Pero a veces, en lugar de manifestarse como espíritus perceptibles, las almas de los muertos infunden la piedra y la argamasa a su alrededor. Cuando suficientes almas se vinculan a un sólo lugar (ya sea un hogar, una cripta o un castillo), éste puede cobrar vida y convertirse en una ruina de alma vinculada.

RUINA DE ALMA VINCULADA

NM GARGANTUESCO CONSTRUCTO MUERTO VIVIENTE

Percepción +25; visión en la oscuridad

Idiomas común, otros idiomas típicos de la región

Habilidades Atletismo +30, Engaño +26

Fue +10, Des +0, Con +6, Int +4, Sab +4, Car +3

CA 37; Fort +29, Ref +21, Vol +27

PG 310, curación negativa. **Inmunidades** condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indisposto, nigromancia, no letal, paralizado, sangrado, veneno;

Resistencias físico 10 (excepto a contundente)

Obstaculizar ♦ **Frecuencia** una vez por turno; **Desencadenante** Una criatura en el interior de la ruina de alma vinculada usa una acción con el rasgo movimiento. **Efecto** La ruina de alma vinculada reacciona violentamente para detener el movimiento de la criatura, disparando puntas, lanzando ladrillos u obstaculizando como sea al objetivo. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 35 o quedar tumbado.

Vulnerabilidad al exorcismo Cuando una ruina de alma vinculada falla una tirada de salvación contra un conjuro que desterraría a los espíritus atormentados o manipularía almas, como *destierro* o *ligadura del alma*, en lugar de experimentar los efectos enumerados, sufre 10 de daño por nivel de conjuro.

Velocidad no puede moverse

Cuerpo a cuerpo ♦ edificio +30, **Daño** 4d10+9 contundente

Autorreparación La ruina puede pasar 10 minutos reparándose para recuperar hasta 30 Puntos de Golpe. Si se interrumpe el proceso, la ruina pierde la concentración y la reparación no se produce. Esta habilidad funciona aunque la ruina solo tenga 0 PG, a menos que se haya realizado un ritual consagrado para purificar el edificio, en cuyo caso la ruina de alma vinculada es destruida. Este ritual debe estar dedicado a un dios bueno o un dios con una fuerte oposición a los muertos vivientes, como Farasma.

Desplomar techo ♦♦♦ La ruina desploma hasta tres secciones de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m) de techo. La ruina sufre 10 de daño por cada sección que desploma, y no puede desplomar de nuevo una sección hasta que haya sido reparada. Cada criatura en una de estas áreas sufre 8d10 de daño contundente con una salvación de Reflejos básica CD 35. Si la criatura falla la salvación, también queda neutralizada bajo los escombros hasta que Huye (CD 33).

Ataques omnipresentes Los Golpes del edificio de una ruina de alma vinculada pueden estar dirigidos a cualquier criatura en el interior de la ruina.

CRÍATURA 15



LOS ORÍGENES DE LAS RUINAS DE ALMA VINCULADA

Las ruinas de alma vinculada surgen normalmente donde murieron guardianes protegiendo el lugar, como soldados, sacerdotes o patriotas que se negaron a retroceder ante una amenaza inminente. Tras la muerte, los espíritus atormentados ya no distinguen entre amigos o enemigos, y atacan a todo y a todos los que invadan el terreno que protegen.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de



KELDA HALRIG

A pesar de su variada experiencia en numerosas habilidades y profesiones, la mayor pasión de Kelda Halrig es la herrería, y su talento con el yunque no tiene rival en Kovlar.

Los hermanos de Kelda ya eran mayores mucho antes de que naciera. Como resultado, tuvo cuatro figuras parentales, y todas se volcaron en garantizar que el miembro más joven de la familia creciera con una fuerte ética de trabajo. Su madre era oficial del Gremio de las Armas, una veterana que patrullaba las carreteras entre Kovlar y otras ciudades de las Montañas de los Cinco Reyes para mantener a raya los monstruos y bandidos que amenazaban a los viajeros. Su hermano era miembro del mismo gremio, pero sirvió en la división que mantiene la paz dentro de las murallas de Kovlar. Su padre era joyero en el Gremio de los Atavíos, mientras que su hermana era herbolaria en el Gremio de los Físicos. Kelda superó las expectativas de su familia, floreciendo en sus estudios y convirtiéndose en una prodigio de la fragua, pero a medida que crecía, la presión le pasó factura. Kelda siguió los pasos de su madre en el Gremio de las Armas con la esperanza de tener una buena razón para pasar un tiempo fuera de Kovlar.

A pesar de las ganas de viajar de Kelda, su madre la presionó para que se uniera a una división que permanecía en el interior de Kovlar, ya que había visto demasiados horrores y perdido a muchos buenos amigos en los peligrosos túneles lejos de la ciudad, y no quería exponer a su hija al mismo dolor. Kelda ignoró el consejo de su madre y presentó una solicitud para unirse a una división de patrulla. Su madre aprovechó su poder como oficial para convencer al comandante de la división de que no admitiera a su hija menor en sus filas. Cuando Kelda se enteró de lo que había hecho, se sintió terriblemente traicionada, y su resentimiento sólo empeoró cuando su madre se negó a ceder o a disculparse siquiera.

Sin embargo, Kelda sentía una obligación hacia su familia y hacia el gremio que la había entrenado, por lo que aceptó un puesto en Kovlar y sirvió durante varias décadas. Su relación con su madre siguió siendo tensa durante esos años, y las tentativas bien intencionadas de otros miembros del gremio por que se reconciliaran crispaban sus nervios. Al final, dio el paso drástico de renunciar al gremio, abandonar Kovlar y dirigirse a la metrópoli de Altoyelmo más al sur. Una vez allí, Kelda volvió a ejercer la herrería, se centró en su aprendizaje y se ganó rápidamente

la aprobación de sus mentores. Se interesó especialmente en la historia y evolución de las técnicas tradicionales. Cuando tuvo derecho a vender su propio trabajo, no se conformó con lo que había aprendido, sino que dedicó aún más tiempo a dominar el oficio. Se ofreció a trabajar para otros herreros, intercambiando su trabajo por conocimientos. También pasó días estudiando viejos tomos en busca de pistas sobre antiguas técnicas, y utilizó su investigación para crear reproducciones de armas históricas. Sin embargo, la herrería por sí sola no pudo satisfacer su curiosidad, y también se dedicó a estudiar la mampostería, la sastrería y muchos otros oficios. Con cada oficio que estudió, descubrió conocimientos y formas de pensar que agudizaron sus habilidades en otros oficios. Aunque no vivía en Kovlar, volvía regularmente a la ciudad para visitar a su familia y con el tiempo se reconcilió con su madre.

Kelda estaba segura de que algún día querría volver a Kovlar, pero no antes de sentir que estaba lista para comprometerse con un sólo gremio. Finalmente, llegó a la conclusión de que la herrería era su oficio favorito, y regresó a Kovlar para solicitar el ingreso en el Gremio de los Yunques. Sus primeros meses en Kovlar fueron un desafío. Aunque era claramente hábil, tuvo problemas para ganarse el respeto de otros herreros. Muchos de sus compañeros de gremio la consideraban voluble, impulsiva e inmadura en base a su decisión de abandonar Altoyelmo y seguir una vía de estudio ecléctica. Pero con el tiempo, la calidad de su trabajo y su devoción por el oficio le valieron su respeto. Demostró ser una excelente mentora para los nuevos aprendices, y sus obras maestras llegaron a superar a las del maestro forjador del Gremio de los Yunques. De acuerdo con la tradición de dicho gremio, fue seleccionada poco después para convertirse en la nueva maestra forjadora.

Aunque ha dedicado las últimas décadas de su vida al servicio de Kovlar, sabe que no todo el mundo puede seguir su misma trayectoria. Basándose en parte en sus propias experiencias, cree que es importante que los jóvenes exploren varias carreras diferentes antes de comprometerse con una. Por ello ha puesto en marcha un programa de intercambio entre todos los gremios de Kovlar, en el

que los aprendices pueden recibir formación en una amplia variedad de oficios antes de elegir su favorito. Este programa es popular entre los jóvenes de Kovlar, pero algunos líderes gremiales, como Torra Garnis, del Gremio de los Carpinteros, lo miran con recelo, creyendo que el verdadero objetivo de Kelda es atraer a los aprendices más prometedores y diligentes al Gremio de los Yunques. A otros les preocupa que Kelda quiera fusionar gremios para aumentar su propia influencia. Kelda ha establecido relaciones con herreros de fuera de Kovlar, incluidos sus contactos de Altoyelmo, para convencerlos de entrenarse con el Gremio de los Yunques y a cambio compartir sus propias técnicas.

Kelda tiene un fuerte sentido del deber y el honor que guía sus acciones. Es disciplinada y metódica en su trabajo, tanto en la fragua como en la Corte de los Regentes. Como se ha habituado a la influencia que ejercen sus palabras en Kovlar, prefiere dejar hablar a los demás y sopesar sus perspectivas antes de compartir sus pensamientos. Desprecia los discursos excesivamente floridos y corteses, que según ella, sirven para ocultar la verdad. En consecuencia, es inequívocamente honesta y tiene poca paciencia si alguien se siente ofendido por sus juicios.

Kelda es una enana fornida y musculosa de ojos marrones y pecas. En general lleva el canoso pelo castaño recogido en un par de largas trenzas atadas en bucle con broches de metal para mantenerlas alejadas de los fuegos de la forja. Cuando trabaja, usa un fino delantal de cuero de herrero con hebillas de hierro adornadas, y a menudo porta su martillo de herrería.

Objetivo en la campaña

En este momento, las raíces de Kelda están firmemente asentadas en Kovlar, por lo que es poco probable que abandone la ciudad. Sin embargo, al final de *Fuegos de la ciudad embrujada*, reconoce el gran servicio que los PJs han prestado a Kovlar desbaratando los planes de Aguamiel de Brasa y Veshumirix. Tras la victoria de los PJs, está dispuesta a asumir personalmente el coste de crear armas y armaduras para ellos, e incluso puede disponer tareas para obtener ingresos de hasta 12.º nivel entre los distintos gremios, si los PJs quieren trabajar en la ciudad.

Si algún PJ intenta cortejar a Kelda, la enana encuentra divertido su interés. No presta mucha atención a los asuntos del corazón desde hace décadas,

ya que ha encontrado pocos candidatos capaces de estar a la altura de sus exigentes estándares. Si bien no tiene interés a corto plazo en empezar relaciones, un PJ leal, valiente y honesto de cualquier género, con un fuerte impulso de superación personal, podría ganarse su amor, sobre todo si dicho PJ es un maestro artesano.

Los lazos de Kelda con Kovlar pueden impedir que acepte un puesto a largo plazo trabajando para los PJs en la Ciudadela de Altaerein, pero si lo prefieres y los PJs son especialmente convincentes (o la tentan con una remuneración suficientemente elevada), se la puede convencer para que les ayude durante un breve período de tiempo con actividades de tiempo libre en la ciudadela. Para ello es posible que los PJs deban instalar más protección en la salida del Portal de la Joya hacia las Tierras Ocultas y sus inmediaciones, y en las ruinas adyacentes del interior de Saggorak.

KELDA HALRIG

CRÍATURA 8

ÚNICO **LN** **MEDIANO** **ENANO** **HUMANOIDE**

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Acrobacias +22, Artesanía +27 (+29 en herrería), Conocimiento de Kovlar +25, Diplomacia +23, Sociedad +21

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

Equipo armadura de cuero, juego de herramientas de herrero excellentes, **martillo de guerra +2 de golpe flamígero mayor, martillo ligero +1 de golpe (3)**

CA 24; Fort +19, Ref +13, Vol +16

PG 135

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo  **martillo de guerra +20 (empujón), Daño** 2d8+13 contundente

A distancia  **martillo ligero +20 (ágil, arrojadiza a 20 pies [6 m]), Daño** 2d6+8 contundente

Maestro herrero Dado que Kelda es la herrera más hábil de Kovlar, sus habilidades superan con creces las de la media. Puede crear objetos como si estuviera en el 16.º nivel. Además, sabe cómo elaborar un amplio catálogo de objetos, incluidas muchas fórmulas poco comunes y varias fórmulas raras. Las fórmulas exactas que conozca se pueden adaptar para satisfacer las necesidades de cada grupo particular de PJs, pero la mayoría son para armas, armaduras y otros objetos que puedan ser razonablemente fabricados en una fragua.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



ILSSRAH AGUAMIEL DE BRASA

Ilssrah Aguamiel de Brasa, segunda al mando de la Tríada Escarlata, considera que la cultura de su gente es un recurso que se puede comprar y vender, y a sus parientes enanos como un suministro de esclavos.

Ilssrah comenzó su vida como una exiliada. Sus padres eran hábiles ladrones, maestros en hurtar a mercaderes sin ser descubiertos. Desde su punto de vista, los individuos ricos se podían permitir el lujo de perder algunas monedas. Con el paso del tiempo, se volvieron cada vez más confiados en sus habilidades y comenzaron a allanar hogares. En una de aquellas excursiones, el dueño de la casa salió tras los intrusos con un hacha en la mano. A los padres de Ilssrah les entró el pánico y se defendieron con fuerza letal, matando a su víctima, para ser pillados literalmente con las manos en la masa unos minutos después por la guardia de la ciudad. El castigo por sus crímenes fue la expulsión de toda la familia de su hogar en Tar Dorgin, el más tradicionalista de todos los asentamientos enanos. Su apellido, Hrisvild, fue cambiado a Hrisvild-Escoria, para simbolizar la mancha que sus acciones habían dejado en el honor de su familia. Se refugiaron en la superficie, donde al principio buscaron la forma de realizar un gran acto de heroísmo para cambiar su apellido y que su vergüenza no se transmitiera a través de la línea familiar. Ilssrah nació en esta época como Ilssrah Hrisvild-Escoriacondensada. Sus padres enviaron la nueva del nacimiento de su hija a su familia, pero nadie mostró interés en conocer a Ilssrah. Cuando Ilssrah tuvo edad suficiente para hablar, el deseo inicial de sus padres de buscar la expiación se había desvanecido, reemplazado por un hirviente resentimiento hacia la sociedad que rechazó a su hija.

En lugar de buscar la redención, los padres de Ilssrah pusieron todo su empeño en asegurarse de que Ilssrah pudiera crecer sin la aprobación de su sociedad ancestral. Le enseñaron a ver el mundo con un cinismo indiferente, y a evitar confiar en nada que no fuera su propio ingenio. Le enseñaron a robar, mentir, engañar y manipular en su propio beneficio. La joven Ilssrah se puso manos a la obra y no tuvo reparo en usar sus habilidades para obligar a sus padres a darle lo que quería. Sabiendo lo valiosa que era para ellos, a menudo les amenazaba con huir o entregar pruebas de sus crímenes a las autoridades para manipularlos a voluntad. Finalmente, su madre se hartó de las travesuras de su hija y, en un ataque de ira, le dio tal paliza que la niña quedó inconsciente. Cuando Ilssrah recuperó

el conocimiento, comprendió que sólo una de las siguientes afirmaciones era cierta: o los alardes de amor de sus padres habían sido una mera manipulación por su parte, o la paliza era una prueba para su resolución. En cualquier caso, ya no se sentía bienvenida en su casa. Huyó en la oscuridad de la noche y no volvió a ver nunca más a sus padres. Tenía quince años, ni siquiera la mitad de la mayoría de edad de los enanos.

Ilssrah se pasó la siguiente década vagando de un lado a otro entre las calles y las casas de familias bien intencionadas. Sólo se sentía cómoda relacionándose con otros si estaba segura de tener el control total de la situación. Con el tiempo, encontró cierto consuelo en las enseñanzas de Droskar el Herrero Oscuro, que glorificaba su comportamiento, y cuando ella le rezó, el dios le otorgó el poder de gobernar sobre otros que tanto ansiaaba. Pasó los años siguientes viajando de ciudad en ciudad de la superficie manipulando a la gente para ganar prestigio y riqueza.

Ilssrah es un miembro relativamente reciente de la Tríada Escarlata, ya que se unió a la organización cuando ésta empezó a desarrollar conexiones con el comercio de esclavos. Demostró ser una esclavista competente, con un buen ojo para elegir esclavos con habilidades útiles o cuerpos adecuados para los trabajos más duros. Se abstuvo de ciertos actos de crueldad que practicaban otros esclavistas, como matar o mutilar a los esclavos. Esta abstención no tenía nada que ver con la misericordia o la compasión; por el contrario, surgió del deseo de extraer la mayor cantidad de trabajo y ganancias posibles de cada persona bajo su control. Fría, inflexible y despiadada, Ilssrah cree que la única forma de garantizar la lealtad pasa por el poder y el miedo, y ve a las demás personas (particularmente a los enanos) como herramientas que se pueden utilizar.

Ilssrah es una mujer enana de mediana edad y piel clara, con una frecuente expresión severa en el rostro. Viste un peto ennegrecido con el símbolo sagrado de Droskar junto al símbolo de la Tríada Escarlata. Porta dos armas: un martillo armado de aspecto siniestro y una cadena al rojo vivo cubierta de pinchos. Hace mucho tiempo que renunció al apellido de sus padres, y ahora quienes hablan de ella sólo la conocen como Ilssrah Aguamiel de Brasa.

Objetivo en la campaña

Ilssrah no se molesta en vengarse de pequeños desaires. Ha invertido décadas de esfuerzo en forjarse una posición dentro de la Tríada Escarlata y conseguir sus contactos duergar. Si los PJs desbaratan sus planes y ella sobrevive, se dedica a garantizar su ruina. Cree que el destino más apropiado para los PJs es servirla como esclavos.

ILSSRAH AGUAMIEL DE BRASA

CRIATURA 15

ÚNICO NM MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +29; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, gnoll, infracomún

Habilidades Acrobacias +25, Atletismo +27, Engaño +26, Intimidación +28, Religión +31

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

Objetos Tuestacarnes (*cadena armada +2 de golpe flamígera*), coraza +2 resistente adamantina, grilletes buenos (4), martillo ligero +1 de golpe retornante, símbolo religioso de Droskar

CA 40; **Fort** +27, **Ref** +24, **Vol** +30

PG 270

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ Tuestacarnes +31 (derribo, desarmar, mágica, suave), **Daño** 2d8+14 cortante más 1d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo ligero retornante +30 (ágil, mágico), **Daño** 2d6+14 contundente

A distancia ♦ martillo ligero retornante +28 (ágil, arrojadiza a 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 2d6+14 contundente

Conjurados divinos preparados CD 36, ataque +32; **8.º aura divina, dañar** (x6), epidemia espiritual; **7.º curar, decreto divino, égida de energía; 6.º barrera de cuchillas, heroísmo, visión verdadera; 5.º curar, custodia contra la muerte, recado; 4.º caminar por el aire, ira divina, represalia anatómica; 3.º círculo de protección, localizar (x2); 2.º augurio, oscuridad, silencio; 1.º orden imperiosa, purificar comida y agua, rayo de debilitamiento; **Trucos (8.º)** detectar magia, escudo, mensaje, perturbar muertos vivientes, sello**

Conjurados de dominio de clérigo 3 Puntos de foco, CD 36; **8.º látigo de mando** (Reglas básicas, pág. 395), toque de obediencia (Reglas básicas, pág. 398)

Captura eficiente ➤ (atacar, manipular) **Requisitos** Ilssrah tiene unos grilletes en la mano y está adyacente a una criatura.

Efecto Ilssrah intenta inmovilizar 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.

Martillar al encadenado ➤ Ilssrah intenta asestar un Golpe cuerpo a cuerpo con *Tuestacarnes*. Si acierta, también alza su martillo ligero, asesta un Golpe cuerpo a cuerpo contra el mismo objetivo, y lo devuelve inmediatamente al cinturón. Después vuelve a empuñar a *Tuestacarnes*. Los dos Golpes cuentan para el penalizador por ataque múltiple de Ilssrah, pero el penalizador sólo aumenta después de que se hayan realizado ambos Golpes.

Si el Golpe de martillo acierta, infinge daño de forma normal y el objetivo debe intentar una salvación de Fortaleza CD 35.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura se vuelve torpe 1 y queda anonadada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura se vuelve torpe 1 y queda anonadada 1 durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura se vuelve torpe 2 y queda anonadada 2 durante 1 minuto.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

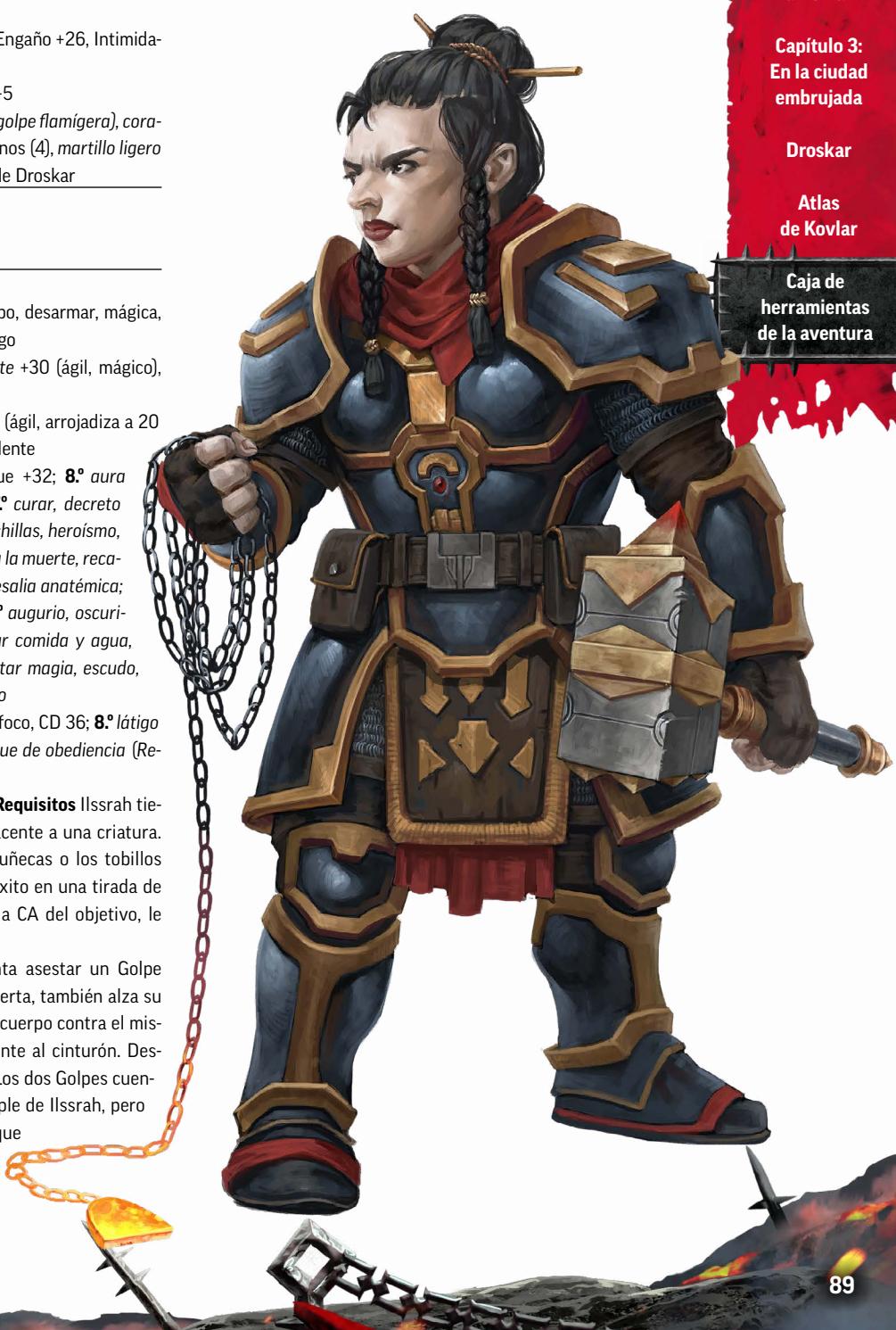
Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



VESHUMIRIX

Veshumirix tiene paciencia y una actitud previsora, pero también es propenso a estallidos de crueldad y destrucción. Su ego es sorprendentemente frágil para un dragón de su fuerza, y no tolera los fracasos de sus subordinados.

Veshumirix salió del huevo en el 3965 RA. Era uno de siete dragones que estaban escondidos en una cámara de magma bajo el par de cimas más altas de las Montañas de los Cinco Reyes, el Risco de Torag. Como es habitual entre los dragones de magma, que son ferozmente independientes, Veshumirix y sus hermanos tuvieron que valerse por sí mismos.

Las peleas entre Veshumirix y sus hermanos comenzaron casi de inmediato. Veshumirix fue el segundo en salir del cascarón, poco después de su hermano Moschabbatt, y demostró ser el más débil de los dos. Cuando Veshumirix estaba al borde de la muerte por sus heridas, se vio obligado a admitir la derrota, retirarse y planear su venganza.

Pero los planes de Veshumirix no iban a cumplirse. No se dio cuenta de que había fuerzas mucho mayores activas en el volcán, muy por encima de la pequeña disputa entre crías de dragón. Cuando el dragón de oro Mengkare activó sin querer el Desgarro, la gran erupción volcánica destruyó por completo la modesta guarida de Veshumirix y arrastró al joven dragón en dirección al núcleo del volcán. Veshumirix dejó que la corriente se lo llevara para estudiar la fuente de la devastación, con la intención de aprender algún día a aprovechar aquel poder en su beneficio y liberarlo. Esperaba ver a una poderosa gran sierpe, a un dragón de magma surgiendo de la ruina, pero en cambio, llegó justo a tiempo para ver a Mengkare abandonando el lugar. Confundido, peinó el área buscando a alguien que le pudiera explicar lo sucedido. Mientras buscaba, se encontró con un fragmento hermoso y brillante para añadir a su tesoro, una espiral del *orbe de los dragones de oro* destruido. Los testimonios fragmentarios que oyó a otras criaturas del volcán eran registros imperfectos, embellecidos con las historias de los pocos testigos que escaparon del epicentro. Aunque los relatos revelaron a Veshumirix que su teoría del dragón de magma era incorrecta, también le dieron la falsa impresión de que el dragón de oro Mengkare había encontrado una forma de desencadenar erupciones titánicas.

Al principio, Veshumirix estaba furioso porque un dragón de oro había descubierto un poder así, y porque era halagado como un maestro de los volcanes mayor que

el más poderoso de los dragones de magma. Veshumirix se juró a sí mismo que algún día superaría a Mengkare. En sus fantasías tan malévolas como infantiles, se imaginaba a sí mismo desgarrando a Mengkare extremidad a extremidad, antes de desencadenar una erupción aún mayor, una tan grande como para cubrir el mundo entero de magma y cenizas. Sin embargo, antes de matar a Mengkare, Veshumirix estaba decidido a humillar a su hermano Moschabbatt.

Cuando Veshumirix volvió al lugar de su nacimiento, que ahora se llama el Risco de Droskar, para enfrentarse a su hermano, sufrió otra derrota rotunda. Veshumirix podría haber muerto aquel día, pero Moschabbatt tenía tanta confianza en sus habilidades que se olvidó de comprobar si la maltrecha silueta de su hermano aún albergaba vida. Después de fingir su muerte durante varios días de angustia, Veshumirix huyó del Risco de Droskar en busca de otras cavernas volcánicas. Allí se lamió las heridas y empezó a pensar en ambiciones más modestas, al menos a corto plazo. Aun así, su temperamento volátil guibia su comportamiento. A veces actuaba como un bandido, participando en incursiones homicidas por los túneles de las Tierras Oscuras que pasaban cerca de su hogar. Otras veces parecía un malvado tirano que disfrutaba de su dominio sobre cualquier cosa a la que pudiera someter durante meses o años, antes de despedazar a sus subordinados en un ataque de ira. Cuando carecía de la energía necesaria para matar o reinar, se sumergía en la roca fundida a meditar profundamente.

Con el tiempo, Veshumirix alcanzó la edad adulta y entró en su segundo siglo de vida. Este hito reavivó sus viejas obsesiones. Buscó todo el conocimiento que pudo sobre Mengkare con renovada confianza en sus habilidades. Sin embargo, su búsqueda lo decepcionó profundamente. Nadie bajo las montañas sabía lo que había pasado con el dragón que provocó el Desgarro. Este fracaso lo sumió en un arrebato de destrucción errante que duró una década, durante la cual volvió a la clandestinidad y aterrorizó a varios pequeños puestos avanzados en las Tierras Oscuras. Su obsesión con la venganza y la destrucción llamó la atención de los servidores del malvado dios dragón Dahak. Veshumirix

comenzó a tener un inquietante aluvión de visiones de ruina y destrucción, pero en lugar de alejarse de esa oscuridad, Veshumirix la aceptó. Observaba las acciones de su hermano desde la distancia. Vio cómo Moschabbatt se convertía en una figura legendaria y se ganaba la lealtad de hordas de kóbolds y varias criaturas de fuego. Los celos de Veshumirix se agraron y crecieron. Finalmente, tuvo una visión de otro tipo, una en la que se veía reinando con supremacía sobre una gran pila de tesoros, una corona en la cabeza y el cadáver de su hermano a sus pies. Sus obsesiones cambiaron, y supo que no se detendría ante nada hasta obtener la gloriosa victoria de la que había sido testigo. Afortunadamente para Veshumirix, la ciudad de los muertos fue mucho más fácil de localizar que Mengkare.

Objetivo en la campaña

Si Veshumirix sobrevive a la aventura, es probable que quiera vengarse de los PJs en el futuro. Por lo demás, será un aliado diligente de la Tríada Escarlata en futuras aventuras. Quiere ayudar a la organización a corto plazo, pero en secreto planea traicionarlos y robarles el poder destructivo que están construyendo para usarlo contra Moschabbatt.

VESHUMIRIX

CRÍATURA 16

ÚNICO CM ENORME DRAGÓN FUEGO

Percepción +28; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, dracónico, ignaro, infracromún, térraro

Habilidades Acrobacias +30, Atletismo +30, Engaño +26, Intimidación +32, Naturaleza +24, Sigilo +27, Supervivencia +24

Fue +7, Des +4, Con +5, Int +4, Sab +4, Car +6

CA 39; **Fort** +29, **Ref** +28, **Vol** +26; +1 por estatus a las salvaciones contra magia

PG 300; **Inmortalidades** fuego, paralizado, sueño; **Debilidades** frío 15

Desvío con el ala Como el dragón de magma joven (página 81).

Presencia temible [aura, emoción, mental, miedo] 90 pies [27 m], CD 34

Velocidad 50 pies (15 m), volar 160 pies (48 m); nadar en magma 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo fauces +33 (alcance +15 pies [6 m], mágicas), **Daño** 3d10+15 perforante más 4d6 fuego

Cuerpo a cuerpo garra +33 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágica), **Daño** 3d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo cola +31 (alcance 20 pies [6 m], mágica), **Daño** 2d12+15 contundente

Cuerpo a cuerpo cuernos +31 (alcance +15 pies [3 m], mágicos), **Daño** 2d12+10 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 40; **8º manos ardientes** (a voluntad), bola de fuego, muro de fuego (a voluntad); **Trucos** (8º) flamear; **Constante** (4º) escudo de fuego

Arma de aliento (evocación, fuego, primigenio) Veshumirix exhala una explosión de magma que infinge 9d6 de daño por fuego y 4d12 de daño contundente a todas las criaturas en un cono de 60 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 42). No puede volver a usar Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesi dracónico Como el dragón de magma joven (página 81).

Impulso dracónico Como el dragón de magma joven (página 81).

Nadar en magma Como el dragón de magma joven (página 81).

Purga volcánica Como el dragón de magma adulto (página 81), pero el daño es 4d6.

FUEGOS DE LA CIUDAD EMBRUJADA

Capítulo 1:
Ecos de los muertos

Capítulo 2:
Bienvenidos a Kovlar

Capítulo 3:
En la ciudad embrujada

Droskar

Atlas de Kovlar

Caja de herramientas de la aventura



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

El mes que viene

CONTRA LA TRÍADA ESCARLATA

Por John Compton

Ha llegado el momento de enfrentarse cara a cara con los esclavistas. Pero antes, los héroes deben minar la reputación y el apoyo de la Tríada Escarlata en la extensa ciudad de Katapesh.

ECOLOGÍA DEL MISTERIO SORTÍLEGO

Por John Compton

Los extraños y enigmáticos Amos del Pacto de Katapesh son alienigenas de un mundo distante. ¡Explora los secretos de los misterios sortilegos!

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 v148: Fuegos de la ciudad embrujada © 2019, Paizo Inc.; Autores: Linda Zayas-Palmer con Owen K.C. Stephens, James L. Sutter y Greg A. Vaughan

LA AIUDARA PERDIDA

Por James L. Sutter

¡Descubre los secretos de la red de portales elficos!

¡LA CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA Y MUCHO MÁS!

¡La Senda de aventuras de la Era de las Cenizas continúa cada mes! Este volumen incluye nuevos monstruos, tesoros, opciones y arquetipos para el jugador, y consejos y reglas adicionales para expandir tu juego. ¡No te pierdas ni un solo volumen!

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.

Fuegos de la ciudad embrujada © 2019 Paizo Inc. © 2021 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo Inc., el logo del gōlem 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.

Morta Valaskin

Morta Valaskin es uno de los ciudadanos que dan más que hablar en Breachill, y no sin motivo. No es sólo que sus excentricidades proporcionen un excelente material para rumores (actualmente, los rumores más comunes contraponen si se trata de una vampira, un psicopompo, una visitante del Primer Mundo o una espía del Plano de la Sombra), sino que su papel como funeraria de la ciudad también garantiza que la asista una perenne atmósfera sombría. Morta es una de las cotillas mejor informadas de la ciudad, y se toma los rumores sobre sí misma con ironía y diversión. Su habilidad y perspicacia en todas las formas de ocultismo la convierten en una excelente entrenadora para que los PJs la contraten.



Kellen Carondil



Como sacerdote principal de uno de los pocos templos en Breachill dedicado a una sola deidad, Kellen Carondil se ha forjado una reputación en la ciudad de alma amable y solidaria. Enseña que Desna nos visita a todos cada noche mientras soñamos, para brindarnos consejos, apoyo, inspiración y entretenimiento. También ofrece la Gran Casa de los Sueños, el templo de Desna en la ciudad, para que los viajeros cansados de todo tipo descansen, gratis la mayoría de las veces, y suponiendo que no parezcan alborotadores potenciales. Con casi treinta acólitos y sacerdotes activos en la Gran Casa de los Sueños, el culto a Desna es una de las religiones más extendidas de Breachill, un honor que Kellen no se toma a la ligera. Kellen puede ser un excelente entrenador para los PJs en todos los asuntos religiosos, o también un médico que ayude en la construcción de una enfermería para la Ciudadela de Altaerein.

El Portal de la Joya

El Portal de la Joya parece un arco de piedra color verde pálido impregnado de vetas de cristal de color rosa. De las piedras crecen cristales y grandes gemas que, si se arrancan del arco, se convierten en polvo y son reemplazadas por otras nuevas que crecen para llenar los huecos. Una hilera de estalactitas cuelga del arco superior, mientras que debajo flotan rizos de niebla plateada arrastrados por el viento. Este portal fue creado para honrar a la diosa élfica Yuelral, la patrona de los joyeros, los lanzadores de conjuros y quienes trabajan con cristales. El portal conducía originalmente hasta una maravillosa cámara subterránea en la que crecían cristales de un tamaño y variedad asombrosos, pero desconocidos para los primeros usuarios del portal, los hombres serpiente que controlaban este reino. Estos habitantes de las Tierras Oscuras reaccionaron violentamente contra los primeros visitantes élficos, lo que obligó a Candlaron a abandonar el portal y a apostar a un guardián de confianza en el interior de su estación de paso. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Religión CD 20 confirmará la asociación del portal con Yuelral, y detectará indicios de que seguramente conduce a algún lugar subterráneo, o a una zona donde son comunes los cristales. Desde este lado del portal, no hay indicios de que una antigua maldición de los hombres serpiente se haya filtrado desde las Tierras Oscuras a la estación de paso en el interior del Portal de la Joya.



¡FUEGOS EN EL INFIERNO!

El rastro de la Tríada Escarlata, la organización esclavista que hay detrás de una gran conspiración, conduce hasta las Montañas de los Cinco Reyes. Allí, en la ciudad subterránea de Saggorak, ha forjado una alianza con un aterrador dragón. Los héroes tendrán que moverse por un complejo panorama político para detenerlos, y tal vez formar su propia alianza con un rey enano que lleva muerto miles de años. La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* continúa en *Fuegos de la Ciudad Embrujada*, una aventura completa para personajes de 12.^º a 14.^º nivel.



PATHFINDER

paizo.com/pathfinder



PF213
Impreso en España
Printed in Spain