

¡EN EL UMBRAL DE LA GRANDEZA!

Aventura Pathfinder El umbral del conocimiento

Los graduados de Magaambya llegan a contarse entre los mejores practicantes de la magia en Golarion. Ahora es el momento de que un nuevo grupo de estudiantes dé sus primeros pasos en el camino hacia la grandeza.

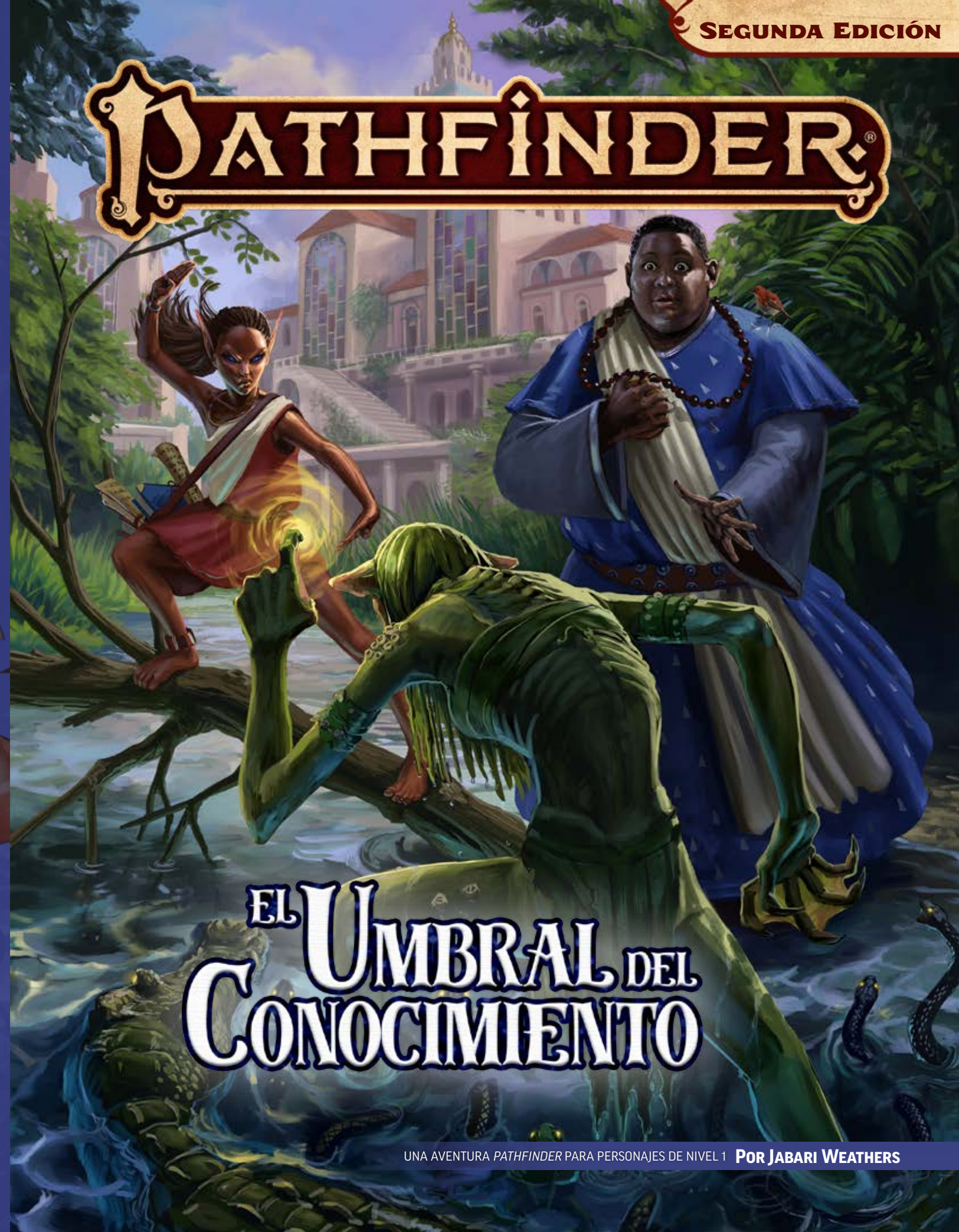
En *El umbral del conocimiento*, encarnarás a uno de entre cinco estudiantes de la prestigiosa Magaambya, la escuela de magia más antigua de la Región del mar Interior. Cuando un maestro desaparece, estos nuevos héroes tienen que dar un paso adelante y resolver un perverso misterio que pone en peligro la existencia de Magaambya.

El umbral del conocimiento es una aventura corta para personajes de 1.º nivel que lleva a los héroes a Magaambya y la cercana ciudad de Nantambu. Además, los cinco personajes pregenerados proporcionan una forma rápida de entrar en la aventura de inmediato en este emocionante producto para el Día del Juego de Rol Gratuito. ¡Reúne los dados y a unos amigos y ponte a jugar en el papel de unos nuevos héroes que están en su etapa de aprendizaje!



8 436589 626072

PF218
Impreso en España
Printed in Spain



EL UMBRAL DEL CONOCIMIENTO

UNA AVENTURA PATHFINDER PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 POR JABARI WEATHERS

ARCHIVOS DE LA GARZA

1 CASILLA =
5 PIES (1,5 M)



CANAL GONBOSSA

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





AUTORÍA

Jabari Weathers

TEXTO ADICIONAL

Ron Lundeen

JEFATURA DE DESARROLLO

Luis Loza

DESARROLLO ADICIONAL

Adam Daigle y Ron Lundeen

JEFATURA DE DISEÑO

Mark Seifter

REDACCIÓN

Leo Glass, Patrick Hurley y Avi Kool

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Luis Salas Lastra

ILUSTRACIONES INTERIORES

Robert Lazzaretti y Rubén Pomares

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Sonja Morris

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

DIRECCIÓN DE DESARROLLO DEL JUEGO

Adam Daigle

EDICIÓN

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE

Joaquín Dorca

EDICIÓN

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Pablo Matturro

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISIÓN

Santi Güell

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo



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

paizo.com



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

DEVIR **devir.com**



EL UMBRAL DEL CONOCIMIENTO

ÍNDICE DE MATERIAS

Aventura 2

Caja de herramientas de la aventura. 10

Personajes pregenerados 11

El umbral del conocimiento es una Aventura Pathfinder diseñada para cinco personajes de 1.º nivel, que usa las Reglas básicas y el Bestiario de Pathfinder. Esta aventura está diseñada para jugar en el Escenario de campaña Pathfinder, pero se puede adaptar fácilmente para su uso en cualquier mundo. Todas las reglas referenciadas en esta aventura están disponibles en el Pathfinder Reference Document disponible gratuitamente por Internet en paizo.com/prd. (en inglés).



EN PORTADA

En esta hermosa portada de Luis Salas Lastra, Ekene y Ufi se preparan para enfrentarse a la malvada saga Ngaja.



EL UMBRAL DEL CONOCIMIENTO

Trasfondo de la aventura

El conocimiento arcano fluye por los canales de Nantambu, un conocimiento que surge del corazón de la ciudad: la escuela mágica conocida como Magaambya. La Ciudad del Viento Cantor se construyó en torno a las generosas ambiciones y deseos del mago anciano Jatembe y los Diez Guerreros Mágicos que le siguieron, unidos en su deseo de compartir por igual el conocimiento de los misterios mundanos y mágicos de Golarion. Magaambya y, por consiguiente, Nantambu en su conjunto, han fomentado una cultura de enseñanza y descubrimiento para aquellos que estén dispuestos a trabajar por ella y a compartirla.

Hay fuerzas malignas que también intentan cruzar el umbral del conocimiento para el que Magaambya sirve de enlace, y su objetivo no es compartir, sino dominar. En un intento de obtener más poder y conocimiento, la saga marina Ngaja puso sus ojos en los secretos de Magaambya. Temerosa de entrar en el recinto de la escuela, pasó varias semanas engañando a dos jóvenes alumnos para conseguir su ayuda. Con promesas de poder mágico

y la idea de grandes tesoros danzando en sus cabezas, los alumnos comenzaron el trabajo de adquirir información para la saga. Sin que lo sepan, Ngaja no tiene intención de mantener su parte del trato. Estos alumnos descarriados son meros peones en las crueles maquinaciones de Ngaja.

Si no se contrarrestan, los planes de Ngaja podrían significar el fin de Magaambya, pero la escuela es un gran lugar de aprendizaje y de héroes aún mayores. Varios jóvenes alumnos se verán envueltos en la trama de la saga marina y tendrán la oportunidad de poner fin a sus malignos planes. Esta aventura está diseñada para un grupo de cuatro o cinco héroes de 1.º nivel. Los grupos que quieran empezar de inmediato pueden comenzar a jugar con los personajes pregenerados que se encuentran en las páginas 11-15. La aventura da a los prometedores alumnos la oportunidad de convertirse en héroes salvando la mayor escuela de magia del mundo. ¡Esta aventura también sirve como una maravillosa introducción para los nuevos jugadores de *Pathfinder* Segunda Edición y para los juegos de rol en general!

La iniciación

Takulu Ot, conocido como el Maestro Ot entre los estudiantes y docentes de Magaambya, reúne a los héroes temprano al amanecer, mientras todavía está oscuro, en el Salón Índigo, un edificio dedicado a las enseñanzas agrícolas y medicinales. El Maestro Ot es el patrocinador de los héroes y el responsable de la presencia de este grupo de iniciados en Magaambya.

Para empezar, lee o parafrasea lo siguiente.

El maestro Ot se dirige al grupo con una calidez acogedora. "Hoy" dice, "Comienza vuestro crecimiento dentro del mundo. ¿Y qué mejor lugar que el Salón Índigo, el edificio dedicado a la tradición establecida por el guerrero mágico Ibice? Su obra fue la base de muchas medicinas que utilizamos hoy en día y que, de una u otra forma, hemos compartido desde entonces con el resto de Golarion". Hace un gesto hacia el estanque quieto y espejado de la plaza circular y se sienta en uno de los cuatro bancos curvos de vidrio soplado que rodean la amplia y ovalada extensión de agua. "La comunidad es la piedra angular sobre la que Magaambya y Nantambu crecen. Sin nuestra comunidad no tenemos nada y no aprendemos nada" sigue diciendo. "Hoy, vosotros os unís a nuestras comunidades, tanto la de esta ciudad como la de la escuela. Aprended de sus miembros; os garantizo que estos aprenderán de vosotros en la misma medida".

El Maestro Ot entrega a cada alumno un brazalete de búsqueda, unos brazaletes mágicos formados por cuentas de color verde azulado con una cuenta de color burdeos un poco más grande entre ellas. "Vuestra primera lección tendrá lugar hoy en mi oficina de los Archivos de Garza, pero antes quiero que conozcáis al primer contacto que tendréis en la comunidad: la pescadora Alandri. Ayudadla con las tareas que tenga esta mañana y luego reuníos en mi oficina al mediodía para vuestra lección. Si provocáis un desastre que no podáis resolver por vosotros mismos, Alandri me convocará aplastando esta cuenta roja para que me encargue del asunto. Aseguráos de que eso no ocurra".

El Maestro Ot comienza a alejarse caminando de la plaza cubierta de vegetación, echando un vistazo hacia atrás para indicarles que le sigan. "Podéis encontrar a Alandri en su casa a una milla y media al noroeste de aquí, frente a los canales cerca de Exportaciones Sharrowsmith. Os estará esperando antes de que el sol termine de salir. ¡Adelante!"

Si los jugadores son nuevos en *Pathfinder*, aprovecha este momento para permitirles presentar a sus personajes entre sí y que se familiaricen con el funcionamiento de sus Hojas de personaje. También puedes brindarles la oportunidad de que interpreten un poco a los héroes mientras salen del Salón Índigo.

Nantambu es abrumadora. Las estrellas de la noche todavía son visibles en el azul del amanecer que lentamente se aclara, pero la ciudad ya bulle alrededor de los iniciados en una vertiginosa coreografía. Los aromas florales del Salón Índigo dan paso a un olor a turba procedente del cercano canal Gonbossa. Desde lo más profundo de la ciudad, el dulce aroma de la elaboración del pan ácimo llena el aire.

Cuando los héroes comienzan a abandonar el recinto de Magaambya y salen a la gran ciudad, oyen a otro alumno que les llama.

Un sonriente enano vestido con una armadura completa sale corriendo del Salón Índigo, saludando. "¡He oído a dónde os dirigís! ¿Echamos una carrera hasta el puesto de Alandri? ¡Voy en esa misma dirección para echar una mano a Sharrowsmith. Ayudé mucho a Alandri durante mi período de aprendizaje y conozco el camino más rápido para llegar hasta allí!"

El enano ofrece un apretón de manos al más ligero del grupo, presentándose como Haibram. Explica su ruta para llegar al puesto y, antes de que el grupo pueda procesar completamente sus indicaciones, se pone en marcha, corriendo por delante. Haibram grita a los héroes que le sigan, insistiendo en que llegarán al puesto en poco tiempo si pueden mantener el ritmo.

CARRERA A TRAVÉS DE NANTAMBU

Las indicaciones de Haibram son útiles, pero se lanza inmediatamente a la carrera después de compartirlas; tanto si el grupo acepta como si no. Para ganar, los héroes deben realizar una serie de pruebas de habilidad. Cada prueba representa un punto en el que uno de los héroes alcanza a ver a Haibram. Haz que cada héroe acepte uno de los siguientes desafíos, pero preséntalos al grupo en la siguiente secuencia.

Anota los éxitos de los héroes en la carrera. Un éxito crítico otorga un bonificador +1 por circunstancia al siguiente héroe en su prueba de habilidad. Un fallo o un fallo crítico no provoca que los héroes pierdan de vista a Haibram, pero suficientes éxitos permitirán a los héroes ganar la carrera. Haibram hace una finta y se lanza a través de la multitud en una dirección inesperada, sin haber explicado al grupo hacia dónde era el «norte». Un héroe puede realizar una prueba de Sociedad CD 10 para Recordar conocimiento de las instrucciones que le dio Haibram y aplicarlo a la parte de la carrera en cuestión.

Al final, Haibram llega a los límites de las casas, subiendo y bajando de un taxi náutico que pasa por uno de los canales para llegar a la siguiente manzana. Un héroe puede realizar una prueba de Atletismo CD 12 para no perderle.

Cuando los héroes llegan de nuevo a la manzana, los artesanos comienzan a preparar sus mercancías para el trabajo del día. Haibram se anticipa y opta por los callejones en el último segundo. Los héroes no tienen tiempo suficiente para separarse, por lo que deben abrirse paso entre la multitud. Haz que un héroe realice una prueba de Acrobacias CD 12.

La carrera provoca un alboroto entre la gente, y algunos guardias de Nantambu comienzan a perseguir a los héroes. Otro héroe debe realizar una prueba de Sigilo CD 10 para Escondarse de los guardias.

Mientras Haibram y los héroes giran a la izquierda en la calle de Alandri, un porquerizo cruza la carretera con su piara de cerdos, bloqueando el camino. En este punto, el héroe restante puede realizar una prueba de Atletismo para saltar sobre ellos, una prueba de Acrobacia para pasar entre ellos, una prueba de Naturaleza para convencer a los cerdos de que se muevan más rápido, o una prueba de Interpretación para distraerlos y abrirse paso hasta la choza. Sin importar la habilidad utilizada,

la CD es 15. Si juegas con un grupo de cuatro jugadores, haz que cada uno de los héroes realice una prueba de habilidad a su elección.

Si los héroes consiguen al menos dos éxitos antes de llegar a la calle de Alandri, tienen una oportunidad de ganar. ¡Mientras uno de los héroes logre evadir a los cerdos, los héroes habrán ganado la carrera! Si los cuatro héroes realizan una prueba de habilidad, el que obtenga el resultado más alto es el ganador. Con un fallo, Haibram llega a la choza justo antes que los héroes.

Si los héroes ganan, Haibram les da dos *elixires de la vida inferiores*. Sin importar el resultado, Haibram da las gracias a los héroes por la divertida carrera y se despide justo cuando los primeros rayos del sol alcanzan la choza de Alandri.

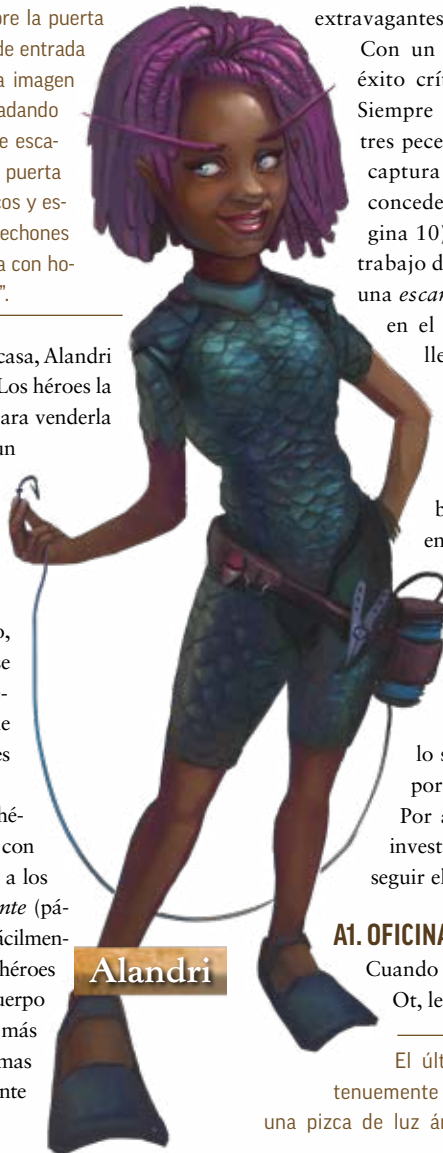
EL HOGAR DE ALANDRI

Una vez terminada la carrera, lee o parafrasea lo siguiente.

La choza de madera y barro de Alandri se encuentra cerca del puente del canal, con un cartel colgado sobre la puerta principal con su nombre. La inusual puerta de entrada es un mosaico de escamas de vidrio con la imagen abstracta de un pez de color azul eléctrico nadando en el cielo. Una gnomia que lleva un traje de escamas oscuras como una segunda piel abre la puerta y evalúa a vuestro grupo, con sus ojos irónicos y escrutadores que miran a través de salvajes mechones de color púrpura. Alandri esboza una sonrisa con hoyuelos y dice con indiferencia: "Llegáis tarde".

Después de que los héroes entren en su casa, Alandri les explica lo que le gustaría que hicieran. Los héroes la ayudarán a atrapar la mercancía del día para venderla más tarde en la ciudad. Después de hacer un gesto hacia el ahora frío desayuno, explica que su tardanza se reflejará de forma negativa ante el Maestro Ot. Alandri coge uno de los *brazaletes de búsqueda* (ver página 10) y aplasta la cuenta para convocar a su maestro a la casa. Cuando, pasados unos minutos, éste no aparece, se encoge de hombros y da al grupo un severo sermón, reafirmando la importancia de la puntualidad mientras procede a servirles comida recalentada.

Antes de comer, Alandri entrega a cada héroe una brillante escama negra que destella con diferentes colores bajo la luz. Recomienda a los héroes que consuman la *escama burbujeante* (página 10) con su ración, ya que baja más fácilmente con comida y bebida. Una vez que los héroes ingieren las escamas burbujeantes, su cuerpo se llena de escamas. El aire tiene un sabor más intenso y Alandri les explica que las escamas les permitirán contener la respiración durante períodos más largos mientras trabajan.



Alandri

La inmersión profunda

Alandri explica su método de pesca en el cercano río Vanji. Algunas de las piezas más desafiantes que espera capturar nadan por el río a primera hora de la mañana, y necesita la ayuda del grupo para capturarlas antes del mediodía. Tras repasar las medidas de seguridad y las instrucciones, colabora con los héroes para capturar su pesca del día.

Cada héroe puede realizar una prueba de habilidad a su elección para representar su trabajo en la pesca con Alandri. Pregúntale a cada jugador qué habilidad le gustaría utilizar para lograr una captura. Algunos intentos podrían incluir: Artesanía para fabricar un cepo con el que atrapar un pez, Atletismo para nadar lo suficientemente rápido para alcanzarlo, Naturaleza para predecir sus movimientos o Sigilo para quedarse quieto el tiempo suficiente para tomarlo desprevenido. Anima a los jugadores a elegir una prueba de habilidad y a presentar una explicación de cómo la utilizan en su trabajo. La CD típica para estas pruebas es CD 12, pero los intentos más extravagantes deben tener CD 15.

Con un éxito, el héroe captura un pez. Con un éxito crítico, capturan dos peces en vez de uno. Siempre y cuando los héroes capturen al menos tres peces entre todos, Alandri estará satisfecha. Si captura más de cinco, Alandri estará encantada y concederá al grupo una *insignia del león* (ver página 10) como recompensa por su trabajo. Con el trabajo del día hecho, Alandri le entrega a cada uno una *escama burbujeante* adicional para que la usen en el trabajo al día siguiente. Les sugiere que lleguen a su casa al amanecer y les recuerda que sean puntuales.

La investigación

Al acercarse el mediodía, los héroes deberán dirigirse a la oficina del Maestro Ot en los Archivos de la Garza para su próxima lección. Sin embargo, no todo es lo que parece, y los héroes se darán cuenta rápidamente de que el Maestro Ot ha desaparecido. Mnroba y Okulou, los dos estudiantes aliados con la saga marina Ngaja, irrumpieron en la oficina del Maestro Ot, lo secuestraron y lo llevaron a la guarida temporal de Ngaja situada debajo de Nantambu. Por ahora, los héroes tienen la oportunidad de investigar la vacía oficina del maestro y tratar de seguir el rastro de Mnroba y Okulou.

A1. OFICINA DEL MAESTRO OT

BAJO 1

Cuando los héroes acudan a la oficina del Maestro Ot, lee o parafrasea lo siguiente.

El último piso de los Archivos de la Garza está tenuemente iluminado con faroles de cristal azul, pero una pizca de luz ámbar sale de la habitación del Maestro Ot,

reflejándose en la piedra a través de la red de pasillos. La puerta está ligeramente entreabierta y, bajo ella, un charco de agua se escurre hacia el pasillo. Puede oírse un golpeteo de agua que gotea dentro de la habitación con un ritmo disonante. A cada golpecito, el charco de agua que se expande se enrojece como una nube de sangre cada vez más espesa.

El despacho del Maestro Ot está totalmente desordenado. Las sillas están tumbadas, los libros, pergaminos y artículos de escritura que había sobre un escritorio de nogal agrietado están por el suelo y pequeños trozos de papel flotan en los charcos. La claraboya de cristal del techo está rota, con sus fragmentos destrozados ensuciando el piso húmedo y brillando a la luz del sol de la tarde. Una gran vitrina de cristal situada en la pared de la izquierda también está destrozada y su contenido no se ve por ninguna parte.

Pequeños y asustadizos insectos revolotean alrededor de un charco de icor violeta que se derrama de un cuenco agrietado en el escritorio. Otro grupo más grande de insectos, cada uno del tamaño de la mano de un niño, descienden de las paredes y el techo, iposándose por toda la oficina y comenzando a sisear y chasquear sus mandíbulas agresivamente!

Criaturas: el Maestro Ot guardaba escarabajos destellantes jóvenes y adultos en la vitrina de cristal de la estantería situada detrás de su escritorio para usarlos como decoración, junto a un cuenco mágico para mantenerlos alimentados y apaciguados. Mnroba y Okulou derribaron el cuenco mágico durante su ataque al Maestro Ot, lo que liberó a los escarabajos adultos en la oficina. Como consecuencia del ataque, los escarabajos adultos están agitados y asustados, y se abalanzan sobre los héroes cuando entran en la habitación.

Durante el combate, los escarabajos atacan al héroe más cercano, cada uno cambiando de objetivo hacia el héroe que le ha causado más daño en el último asalto. No persiguen a los héroes más allá de esta habitación e intentan huir si quedan reducidos a la mitad sus puntos de golpe máximos.

Los héroes inteligentes pueden ser capaces de hacer que los escarabajos detengan su ataque sin dañarlos. Al comienzo del combate, haz que cada héroe realice una prueba de Saber de los insectos o de Naturaleza CD 13 para Recordar conocimiento sobre los escarabajos. En caso de éxito, el héroe reconoce el icor del escritorio como su alimento. Un héroe que esté junto al escritorio puede usar una acción de Interacción para recoger un poco de icor y una segunda acción de Interacción para dárselo a un escarabajo. Al hacerlo, el escarabajo automáticamente empieza a alimentarse y se apacigua, eliminándolo del combate.

ESCARABAJOS DESTELLANTES (4)

CRIATURA -1

Bestiario pág. 158

Iniciativa Atletismo +4

Recompensa por historia: si los PJs logran calmar o neutralizar a los escarabajos destellantes, concédeles PX como si hubieran derrotado a las criaturas en combate.

Buscando en la habitación

Una vez resuelto el combate, cada héroe puede realizar una prueba de Percepción CD 14 para buscar en la habitación. En caso de éxito, localiza una pequeña máscara de madera debajo del escritorio. Se trata de una máscara de alumno con forma de conejo que tiene el cordón roto, sugiriendo que fue arrancada durante el ataque. Con un éxito crítico también aparece una pequeña hoja de papel entre los escombros. El papel tiene una extraña runa escrita y varias notas que analizan sus diferentes aspectos. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Naturaleza CD 15 podrá determinar que la runa está relacionada con la magia de conjuración y que el análisis de las notas es en realidad incorrecto y lleva a falsas conclusiones. Con un éxito crítico determina que la runa está relacionada con el teletransporte de grandes masas de agua.

Tanto si los héroes encuentran alguna de las pruebas mencionadas como si no, descubren un conjunto de huellas húmedas que conducen fuera de la oficina, hacia el pasillo. Las huellas aún no se han secado y los héroes pueden seguirlas con facilidad hasta la sala de aprovisionamiento de esta planta.

A2. SALA DE APROVISIONAMIENTO

Al seguir las pisadas se llega a una elaborada puerta tallada de ébano y piedra. La puerta no tiene una cerradura discernible, solo doce símbolos del tamaño de un puño incrustados y formando un círculo. En el sentido de las agujas del reloj, desde la parte superior, estos símbolos grabados incluyen: destello de estrella, leopardo azul, garza negra, hiena roja, elefante gris, serpiente dorada, hoja de planta, íbice negro, rana de múltiples colores, araña esmeralda, halcón nogal y toro blanco; los Diez Guerreros Mágicos, junto con iconografía arcana común y cuatro gemas violetas que representan las esencias de la magia, todo ello rodea un noble retrato que representa al propio Jatembe.

Muestra la ilustración de la puerta de la página siguiente a los jugadores, explicando los mecanismos anteriores cuando sea necesario, y luego lee o parafrasea lo siguiente.

Frente a esta hermosa puerta hay un reloj con fondo de espejo situado a dos pies del suelo (60 cm) y que abarca un radio de siete pies (2,10 m). Cada hora del reloj se sitúa sobre un símbolo reflejado en la puerta. Un sutil mosaico de un mapa de Nantambu corresponde al lugar en el que se encuentra el retrato de Jatembe. En él, un canal cerca de Magaambya identificado como «Gonbossa» tiene la clara marca de una huella dactilar húmeda. Tres brazos dorados apuntan a varios símbolos en el reloj. El más grueso apunta hacia la parte inferior izquierda, hacia el íbice. El mediano está entre el toro y el leopardo mientras el más delgado lo avanza, pasando por cada símbolo.

Si el grupo intenta abrir la puerta, esta no cede. Sin embargo, el hecho de intentar abrirla o pulsar el botón con la cara de Jatembe hace que hable telepáticamente con los héroes. Una antigua y marchita voz realiza una simple petición en la mente de cada uno: «di la hora».



El grupo tiene cuatro oportunidades para resolver este rompecabezas pulsando los símbolos de la puerta en una secuencia que refleje las posiciones de los brazos del reloj: pulsando primero la hora (el símbolo del íbice resaltado por la manecilla más gruesa), luego los minutos (el leopardo cubierto por la manecilla de los minutos) y luego los segundos (la manecilla más fina), antes de abrir la puerta pulsando el símbolo de Jatembe. Cada vez que se pulsa un símbolo, se ilumina una de las cuatro gemas púrpura insertadas en el sentido de las agujas del reloj (lo que indica que se necesitan cuatro pulsaciones). Los héroes deben cronometrar su tercera pulsación del símbolo para que corresponda a la posición de la manecilla más fina del reloj, mientras se van sucediendo los segundos. Si los símbolos se han pulsado correctamente, el brillo de las gemas cambia de púrpura a azul a la tercera pulsación.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Arcanos, Artesanía o Latrocinio CD 13 descubrirá cómo se corresponden las tres primeras pulsaciones con la hora y sabrá en qué orden hay que pulsarlas. Con un éxito crítico, también se da cuenta de que la última pulsación del botón es la del símbolo de Jatembe. Si los héroes tienen éxito, todos los símbolos comienzan a brillar en azul y se

oye un satisfactorio clic mientras la puerta se abre por sí misma.

Si los héroes son incapaces de resolver el rompecabezas después de cuatro intentos, una excéntrica instructora elfa llamada Nhyria se acerca. Procede a abrir la puerta ella misma antes de preguntar a los héroes qué necesitan del interior (alternativamente, puede acercarse mientras los héroes resuelven el rompecabezas). Les menciona que en el interior hay una «sala de aprovisionamiento» que contiene suministros y supone que los héroes están buscando algo allí. Sin embargo, Nhyria se distrae inmediatamente cuando comienza a derramarse agua desde el interior al abrirse la puerta. Desde este momento, los héroes pueden investigar la sala como se describe a continuación.

Cuando la puerta se abre, un gran chorro de aguaapestosa fluye hacia el pasillo, transportando varios objetos arcanos. En el interior, los héroes encuentran un almacén parcialmente inundado. Tras un breve registro de la habitación, se percatan de la existencia de un sospechoso carrito rodeado de todo tipo de suministros en la esquina más alejada. El agua burbujea desde debajo del carrito volcado y los héroes encuentran un pergamino mágico allí abajo.

El pergamino de debajo del carrito tiene una extraña runa mágica escrita y es la fuente del agua fétida que inunda la



cámara. Un héroe que examine la runa y supere una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión o Latrocinio CD 15 será capaz de discernir los medios para desactivar la runa y poner fin a la inundación. Un éxito crítico también revela que la runa se escribió mal, lo que ha causado que produjera solo una pequeña cantidad de agua, en lugar del enorme torrente que se pretendía.

Si los héroes son incapaces de detener el agua, Nhyria desactiva la runa, advirtiéndoles que el horrendo bromista ni siquiera escribió la runa correctamente. Si los héroes fueron capaces de abrir la puerta por su cuenta, Nhyria les agradece que lo hicieron antes de que el nivel del agua subiera demasiado y les da un *pergamino de arma mágica* por el servicio. A continuación, recoge algunas herramientas de la habitación y sigue su camino, asqueada por tener que atravesar el agua fétida del pasillo.

Mientras están dentro de la sala de aprovisionamiento, los héroes pueden realizar una prueba de Sociedad CD 12 para Recordar conocimiento e identificar el origen del agua de la sala. Si tienen éxito, los héroes reconocen que el olor del agua es similar al del canal Gonbossa, situado a pocos minutos al oeste del recinto de la escuela.

¿A DÓNDE VAMOS AHORA?

La marca en el mapa y la identificación de la procedencia del agua debería ser suficiente para dirigir a los héroes hacia el canal Gonbossa. Si quieren dirigirse allí de inmediato, no duden en pasar a la siguiente sección de la aventura. Sin embargo, también podrían optar por buscar ayuda. En este caso, permite que den vueltas durante un tiempo. Pueden pedir ayuda entre el claustro de profesores, pero sus preocupaciones son rápidamente desestimadas. La mayoría de las respuestas se reducen a la promesa de investigar el asunto más tarde o incluso a la incredulidad ante la idea de que algo vaya mal con el Maestro Ot. Que quede claro que la misión recae en los héroes. Si necesitan una pista, otros estudiantes pueden quejarse abiertamente del hedor del cercano canal Gonbossa. Dado que estaba marcado en el mapa del reloj, frente a la sala de aprovisionamiento, parece un lugar tan bueno como cualquier otro al que dirigirse.

La inundación

La saga marina Ngaja eligió el canal Gonbossa como escondite debido a su conexión con las aguas del pantano donde vive en las afueras de Nantambu. Después de secuestrar al Maestro Ot, Mn-roba y Okulou lo llevaron a la saga, esperando una recompensa. Por el contrario, Ngaja atacó a la pareja y los llevó a su improvisada guarida en las profundidades del canal. Acto seguido, encargó a sus esbirros que derrumbaran un túnel del canal y así tener el tiempo necesario para sonsacar cualquier secreto al Maestro Ot.

Cuando los héroes llegan al canal, pueden entrar en los túneles sin ninguna resistencia. Inician su exploración en el área **B1**, a continuación.

B1. ENTRADA AL CANAL

BAJO 1

Aquí, el oscuro túnel del canal se ensancha y pueden verse nubes de esporas flotando en el aire, resplandeciendo en azul y ámbar. Las

paredes están cubiertas de hongos brillantes a lo largo del túnel, que sigue adelante y se ramifica a un lado.

Este túnel principal conecta con el canal que atraviesa Nantambu. El agua de la zona solo llega hasta los tobillos e incluso las criaturas Pequeñas pueden desplazarse sin problemas. Los hongos brillantes que crecen en las paredes proporcionan luz tenue en todo el túnel y en las salas que hay más allá.

Criatura: escondido entre las setas hay un leshy de los hongos llamado Gusa. Es el único superviviente de un pequeño grupo de leshys que solía habitar esta parte del canal. Ha conseguido sobrevivir ofreciendo su servicio a Ngaja a cambio de su seguridad y la del resto de su «familia», los hongos que quedan en el túnel.

Cuando los héroes se acercan, Gusa se esconde a mitad del túnel, pero no tarda en armarse de valor y enfrentarse a los nuevos intrusos, avanzando y exigiendo a los héroes que no vayan más allá. Insiste varias veces en que no busca pelea, pero debe defender lo que es suyo. Si los héroes atacan primero o se acercan a menos de 10 pies (3 m), Gusa ataca, luchando hasta la muerte en un intento de defender a su familia.

Los héroes pueden intentar hablar con Gusa con una prueba de Diplomacia o Naturaleza CD 16. Si tienen éxito, Gusa explica lo que sabe de la situación, creyendo que los héroes podrían ser capaces de acabar con Ngaja. Puede decirles que la saga está más abajo en el canal y que se ha llevado a algunos humanos con ella. Cree que está intentando «adquirir conocimientos» de un «tutor» en una parte cerrada del canal. También advierte a los héroes de los diablos fluviales que están a la vuelta de la esquina.

GUSA

CRIATURA 2

Leshy de los hongos varón (*Bestiario* pág. 229)

Iniciativa Percepción +6

Recompensa por historia: si los héroes hablan con Gusa y evitan que luche, concédeles PX como si lo hubieran derrotado en combate.

B2. TÚNEL DERRUMBADO

MODERADO 1

Un túnel de enlace continúa hacia el este durante varios pies, pero un gran derrumbe impide el acceso inmediato al otro lado. Un pequeño túnel lateral conduce a un estanque al norte y un túnel más grande conecta con el canal principal en el extremo occidental.

Ngaja reclutó a varios diablos fluviales, primos de los feroces diablos marinos, que han utilizado la fuerza de su frenesí para derrumbar el túnel, en un proceso que ha provocado que mayoría queden aplastados. El estanque que hay al norte está conectado al resto de los canales.

La investigación de los túneles revela que el suelo también se derrumbó, creando un pequeño estanque de agua bajo los escombros. Este estanque es lo suficientemente grande como para cruzarlo. Los héroes pueden contener la respiración y

bucear, atravesándolo con una prueba de Atletismo CD 15. Si se acuerdan, pueden hacer uso de las *escamas burbujeantes* para contener el aliento durante más tiempo. En este caso, no necesitan realizar ninguna prueba.

Criaturas: los diablos fluviales restantes están al acecho en el estanque de la sección que hay al norte de esta área. Si los héroes son conscientes de los diablos, advierten automáticamente su presencia. De lo contrario, los diablos fluviales les tienden una emboscada. De este modo, los personajes quedan desprevenidos hasta que llega su turno en el primer asalto de combate. No importa si conocen o no su presencia, los diablos luchan hasta la muerte.

DIABLOS FLUVIALES (2)

CRIATURA 1

Diablo marino batidor débil (*Bestiario*, págs. 91, 6)

Iniciativa Sigilo +6

Tesoro: hay una pequeña mochila apoyada en la pared norte del túnel. Los diablos fluviales se la quitaron a Okulou, pero la abandonaron al no encontrar comida. Dentro hay un paquete con 4 *pociones curativas menores*, que están debidamente etiquetadas. La mochila también contiene 2 viales de fuego de alquimista, 2 viales de rayo embotellado y una hermosa hoz que es, de hecho, una *siegapalabras* (ver pág. 10).

B3. PLAYA

BAJO 1

El túnel se abre a un gran estanque subterráneo y a una sucia playa a lo largo de la mitad sureste de la sala. Un pequeño túnel sigue hacia el sur.

El túnel avanza durante varios cientos de pies (como indican las líneas blancas irregulares en el mapa) antes de terminar en este estanque subterráneo.

Criaturas: Ngaja ha dejado aquí a Jubo, su cocodrilo, para que defienda esta zona. Ahora está adormecido en el extremo más alejado del estanque. Si los héroes están tratando de no hacer ruido, tienen una oportunidad de escabullirse más allá de Jubo. Dado que está dormido, su CD de Percepción es solo 13. Si lo consiguen, sigue dormido cuando los héroes abandonan la habitación, aunque se produzca una pelea en la gruta posterior. De lo contrario, Jubo se despierta cuando los héroes llegan a la playa y se apresura a atacar.

JUBO

CRIATURA 2

Cocodrilo (*Bestiario* Pág. 66)

Iniciativa Percepción +7

Recompensa por historia: si los héroes son capaces de escabullirse de Jubo, prémiales con PX como si lo hubieran derrotado en combate.

B4. CAVERNA MARINA

MODERADO 1

El túnel conduce a un agradable estanque rodeado de arbustos, creando el efecto de una especie de caverna marina. Tres humanos yacen

atados e inconscientes, apoyados contra la pared occidental más allá del estanque. Unas pequeñas alcobas se extienden al este y al sur de la caverna, pero la única forma de entrar o salir es desde el norte.

Ngaja dedicó algún tiempo a dar forma a este túnel incompleto para convertirlo en algo parecido a un hogar. El estanque y los arbustos están llenos ranas, lagartos, serpientes y criaturas similares, que Ngaja tiene como mascotas (además de aperitivos). El estanque en sí es tan superficial como el agua acumulada en el resto de túneles.

Criaturas: Ngaja está sentada en el estanque, completamente frustrada. Sus esfuerzos por convencer al Maestro Ot para que le cuente los secretos de la magia del alción han sido hasta ahora infructuosos. Cuando los héroes llegan, los animales de Ngaja gorjean y graznan para alertarla. Durante el combate, Ngaja intenta utilizar su Mirada de fatalidad contra cualquiera que se enfrente a ella directamente antes de recurrir a cuerpo a cuerpo con sus garras. Los animales de Ngaja siguen graznando y siseando, pero por lo demás son inofensivos.

NGAJA

CRIATURA 3

Saga marina (*Bestiario* pág. 303)

Iniciativa Percepción +10

Cómo rescatar al Maestro Ot

Una vez que los héroes derrotan a Ngaja, pueden ayudar al Maestro Ot, Mnroba y Okulou. Los alumnos están bastante graves, pero el Maestro Ot solo tiene heridas leves y vuelve en sí casi de inmediato, apresurándose a agradecer la ayuda prestada por los héroes y a preguntarles sobre los acontecimientos del día mientras le desatan.

Lee o parafrasea lo siguiente cuando el Maestro Ot haya sido liberado.

El Maestro Ot se levanta con una cálida sonrisa en el rostro. “*Esto no es exactamente lo que pretendía para vuestra primera lección, pero me alegro de que me hayáis encontrado. Por desgracia, no tenemos mucho tiempo*” hace un gesto hacia los dos estudiantes heridos. “*Mnroba y Okulou confesaron haber ayudado a esta saga con sus planes. Parece que les encargó a los dos la colocación de una serie de runas mágicas en los Archivos de la Garza con la intención de inundar Magaambya con las aguas de este canal. Acto seguido, reclamaría Magaambya como su dominio. Por suerte para nosotros, Okulou nunca fue muy hábil en la inscripción de runas, así que creo que aún tenemos de tiempo para evitar el ataque. Voy a atender a estos dos y luego a alertar al resto del profesorado. Confío en vosotros para que os encarguéis de esas runas. ¡Id enseguida!*”

Los héroes podrían pedir al Maestro Ot que fuera con ellos para que les ayudara con las runas, pero el anciano insiste en que lo resuelvan por su cuenta, ya que llevando a Mnroba y Okulou sería demasiado peligroso. Además, señala que ya han encontrado una de estas runas, por lo que su experiencia seguramente les ayudará a desactivar el resto.

SUMERGIDOS EN SALMUERA

MODERADO 1

Cuando los héroes llegan a los Archivos de Garza, encuentran el último piso lleno de agua hasta las rodillas y a los profesores evacuando a los estudiantes de la zona, dejando a los héroes como los únicos que pueden detener la inundación.

Los héroes deben localizar las cuatro runas mágicas ocultas alrededor del último piso, señaladas por los puntos en el mapa de la contratapa. Están escondidas detrás de sillas, debajo de mesas o disimuladas en objetos esparcidos por el suelo y pueden encontrarse automáticamente una vez que los héroes se hallan a 20 pies (6 m) o menos. Desactivar una runa requiere un total de dos acciones de Interacción. Si los héroes reconocen la runa como la del papel que se encuentra en la oficina del Maestro Ot o si desactivaron la runa de la sala de aprovisionamiento ellos mismos, conocen sus entresijos y solo necesitan una acción de Interacción.

Criatura: desafortunadamente, las runas de inundación han convocado inadvertidamente a un tiburón de salmuera. El agua es lo suficientemente profunda para que el tiburón pueda nadar y la criatura se encuentra en un pasillo, justo al sur de la oficina del Maestro Ot. Utiliza ataques relámpago e intenta aprovechar las runas para maniobrar: si nada por encima una de las runas activas, se teletransporta aleatoriamente a otra. Cuando se teletransporta, lanza un d4 para determinar a qué runa llega. Este teletransporte termina inmediatamente el movimiento del tiburón, por lo que debe realizar una nueva acción de Zancada para seguir nadando después de teletransportarse. El tiburón de salmuera lucha hasta ser destruido. Desactivar las cuatro runas hace que el tiburón de salmuera desaparezca.

TIBURÓN DE SALMUERA

CRIATURA 3

Bestiario pág. 142

Iniciativa Percepción +8

Recompensa por historia: si los héroes son capaces de desactivar las runas antes de matar al tiburón de salmuera, otórgales PX como si lo hubieran derrotado en combate.

CONCLUSIÓN

Con la desactivación de las runas de Ngaja, los héroes han puesto fin al plan de la saga marina. Se han ganado la oportunidad de descansar y el reconocimiento no sólo del Maestro Ot sino del resto del profesorado y sus compañeros estudiantes de Magaambya. Una semana después de los acontecimientos, el Maestro Ot está totalmente recuperado y reúne a los héroes en su despacho.

Para concluir la aventura, lee o parafrasea lo siguiente.

El Maestro Ot os dirige una cálida mirada mientras se levanta de su escritorio. “Bienvenidos a Magaambya, estimados iniciados. Lo habéis hecho bastante bien en vuestra primera semana de estudio y me habéis salvado la vida. Gracias. La Magaambya y Nantambu están contruidos sobre la base de la comunidad, y todos vosotros habéis demostrado que lo entendéis profundamente. Somos realmente

afortunados de tener alumnos tan prometedores entre nosotros” sonríe con conocimiento de causa, “sin que importen los problemas en los que os hayáis podido meter. Sea cual sea el camino que toméis, creo que todos aportaréis honor a la escuela”. Dicho esto, el Maestro Ot hace un gesto hacia la puerta. “Ahora será mejor que os vayáis, ¡o llegaréis tarde para ayudar a Alandri!”



Ngaja

CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Siendo una escuela de magia, Magaambya guarda muchos tesoros inusuales escondidos en estantes polvorientos y en rincones ocultos. No es raro que los estudiantes curiosos descubran objetos mágicos, conjuros raros o fragmentos de sabiduría olvidados.

Objetos

Los siguientes nuevos objetos aparecen en esta aventura.

BRAZALETES DE BÚSQUEDA

OBJETO 3

POCO COMÚN ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 12 po

Uso brazaletes puestos; **Impedimenta** –

Activar ♦♦ visualizar, Interactuar

Este par de brazaletes de cuentas tienen una cuenta de mayor tamaño en el centro. Están vinculados mágicamente y solo interactúan con su homólogo del mismo par. Cuando aplastas la cuenta más grande para activar un brazalete, dispara una alerta mental en el portador del brazalete emparejado. Esta alerta funciona a cualquier distancia, siempre que ambos brazaletes estén en el mismo Plano.



Escama burbujeante

ESCAMA BURBUJEANTE

OBJETO 2

POCO COMÚN CONSUMIBLE MÁGICO TRASMUTACIÓN

Precio 5 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Activar ♦ Interactuar

Esta escama oscura e iridiscente es del tamaño de una moneda pequeña. Cuando te la tragas, inmediatamente te crece una capa de escamas que cubre la mayor parte del cuerpo. Durante 1 hora, puedes aguantar la respiración durante 15 asaltos más tu modificador de Constitución (en lugar de 5 asaltos + tu modificador de Constitución) antes empezar a asfixiarte. No tiene efecto en entornos no acuáticos que requieren contener el aliento. Tras este tiempo, las escamas se marchitan y caen de tu cuerpo.

INSIGNIA DEL LEÓN

OBJETO 4

POCO COMÚN ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 15 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ visualizar; **Desencadenante** Sufres el estado asustado como resultado de una salvación de Voluntad; **Requisitos** Tienes el nivel experto en salvaciones de Voluntad.

Esta insignia de madera lisa tiene la cara de un león rugiente grabada en su superficie. Cuando activas este talismán, reduces el valor de tu estado asustado en 1 (hasta un mínimo de 0). Una vez utilizado, la imagen del león se desvanece y el objeto se convierte en una simple insignia de madera no mágica.

SIEGAPALABRAS

OBJETO 3

POCO COMÚN ADIVINACIÓN MÁGICO

Precio 55 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

La hoja de esta hoz +1 está diseñada como una pluma arqueada especialmente elaborada y el mango de madera tiene una plumilla en la base. Puedes utilizar el mango de la siegapalabras como una pluma cuya tinta nunca se agota.

Activar ♦♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Utilizas la siegapalabras para escribir la mención «leído por» y tu nombre en el interior de una obra literaria no mágica (como un libro, pergamino u obra de teatro). Inmediatamente obtienes un conocimiento superficial de la obra literaria como si la hubieras hojeado durante 5 minutos.

Conjuros

En esta aventura, los héroes pueden encontrar útiles los siguientes nuevos conjuros.

PIEL DE ORTIGA

CONJURO 1

POCO COMÚN PLANTA TRASMUTACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Duración 1 minuto

De tu cuerpo brotan espinas; atraviesan la ropa o la armadura que llevas, pero no la dañan. Las criaturas adyacentes que te golpean con un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas sufren 1d4 de daño cuando las espinas urticantes les pinchan y se desprenden. Cada vez que una criatura sufre un daño de esta manera, la duración de piel de ortiga disminuye 1 asalto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

RESOPLIDO ARENOSO

CONJURO 1

POCO COMÚN AIRE TIERRA EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** ver descripción del conjuro

Exhalas una pequeña nube de arena y polvo abrasivo. Las criaturas que se encuentran en el área sufren 2d4 de daño contundente y deben realizar una salvación de Fortaleza. Las criaturas acuáticas y vegetales utilizan el resultado con un grado de éxito peor que el obtenido en la tirada de salvación.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño.

Fallo La criatura sufre el daño completo y queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre el doble del daño y queda deslumbrada durante 1 minuto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d4.

EKENE

Muchos en la Extensión de Mwangi creen que los elfos ekujae son aislacionistas, pero de hecho son firmes aliados de Magaambya. En un viaje para entregar reliquias aquí, dos portadores de la tradición ekujae trajeron a Ekene, su hija. Tras terminar sus negocios, le dijeron a Ekene que tenía que quedarse y aprender. Su primera noche de soledad en el dormitorio fue también la primera vez que la joven y seria elfa lloró.

Ekene pasó su juventud entrenándose para ser una defensora ekujae y creía que el camino de su vida sería la senda de una guerrera, no la de una académica. Se esfuerza en sus estudios para que sus padres se sientan orgullosos, aunque todavía no se siente como si perteneciese a este lugar. Las marcas tradicionales de pintura ekujae de Ekene se han desvanecido desde su llegada, y ha decidido intencionadamente no volver a aplicárselas. Espera que su familia le aplique nuevas marcas a su regreso y que representen mejor a la persona en la que se convertirá al dejar la Magaambya, sea o no quien ellos esperan.

Ekene se muestra generalmente afable y se siente especialmente cercana a Muruwa, ya que ambas comparten su afición por trepar a los árboles y pasar tiempo al aire libre.

EKENE

ÚNICA LB MEDIANA ELFA HUMANOIDE

Elfa monje 1

Herencia elfa vidente

Bagaje discípula marcial

Percepción +4; visión en la penumbra

Idiomas común, élfico, mwangi

Habilidades Acrobacias +7, Arcanos +4, Atletismo +6, Naturaleza +4,

Saber de la guerra +4, Sigilo +7, Supervivencia +4

Fue 16, **Des** 18, **Con** 10, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 10

Objetos cuerda, daga (2), elixir de la vida inferior (2), fuego de alquimista menor (2), material de escritura, mochila, tiza (10), 9 pp

CA 19; **Fort** +5; **Ref** +9; **Vol** +6

PG 16

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +7 (ágil, no letal, sin armas, sutil), **Daño** 1d6+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ ala de grulla +7 (ágil, no letal, sin armas, sutil), **Daño** 1d6+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +7 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

A distancia ♦ bomba +4 (arrojadiza a 20 pies [6 m]), **Efecto** variable

A distancia ♦ daga +7 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 13, **Trucos (1.º)** detectar magia, escudo

Posición de la grulla ♦ **Requisitos** Ekene no lleva armadura; **Efecto**

Ekene inicia la posición de la grulla, alzando los brazos en imitación de las alas de un grulla y utilizando movimientos defensivos fluidos. Obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la CA, pero

los únicos Golpes que puede dar son ataques de ala de grulla. Cuando está en la posición de la grulla, reduce en 5 la CD para los saltos de altura y los saltos de longitud, y cuando da un Salto sin carrerilla puede moverse de forma adicional 5 pies (1,5 m) horizontalmente o 2 pies (60 cm) verticalmente.

Ráfaga de golpes ♦ **Frecuencia** una vez por turno; **Efecto** Ekene realiza dos ataques sin armas. Si ambos aciertan a la misma criatura, combina el daño a efectos de las resistencias y las debilidades. Aplica su penalizador por ataque múltiple a dichos Golpes de la forma normal.

Dote de ascendencia Magia de otro mundo

Dote de clase Posición de la grulla

Dote de habilidad Caída de gato



KALAGGI NAKUTU

Bundasu es uno de los innumerables pueblos que se esconden en las profundidades de la selva de Mwangi. Cuando era niña, Kalaggi aprendió que las estrellas contaban una historia con ella en el papel de guardiana de Bundasu, la protectora física y espiritual de la aldea. Kalaggi aprendió pronto a luchar y a cazar. Acceder a su lado espiritual, sin embargo, fue mucho más difícil. En lugar de presionar a la joven y arriesgarse a

que perdiera la confianza en sí misma, los aldeanos centraron su formación en las áreas en las que ya era competente.

Una vez dominó sus habilidades marciales, Kalaggi puso una vez más su atención en lo espiritual. Partió de Bundasu e ingresó en Magaambya, creyendo que aprender los caminos de la magia le permitirá comprender mejor su propio espíritu, ya que quiere regresar a Bundasu con un mayor conocimiento interior para cumplir con su destino.

Kalaggi es prudente con sus palabras ante los demás. Sin embargo, siente un vínculo casi fraternal con Ufi y habla con él con total libertad.

KALAGGI NAKUTU

ÚNICA LN MEDIANA HUMANA HUMANOIDE

Humana guerrera 1

Herencia herencia versátil

Bagaje cazadora

Percepción +7

Idiomas común, élfico, mwangi

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +3, Latrocinio +7, Medicina +5, Naturaleza +5, Saber de la curtición +4, Sigilo +7, Sociedad +4, Supervivencia +5

Fue 10, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 14, **Car** 10

Objetos arco largo (30 flechas), armadura de cuero, cuerda, daga, elixir de la vida inferior, garfio de abordaje, material de escalada, material de escritura, maza ligera, mochila, 9 pp

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

PG 21

Ataque de oportunidad ⤴

Velocidad 25 pies (7,5 m)

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

Cuerpo a cuerpo ⬠ maza ligera +9 (ágil, empujar, sutil), **Daño** 1d4 contundente

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

A distancia ⬠ arco largo +9 (letal d10, incremento de distancia 100 pies (30 m), recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8 perforante

Disparo a bocajarro ⬠ (apertura, posición) **Requisitos** Kalaggi empuña un arma a distancia; **Efecto** Kalaggi apunta con la intención de acabar rápidamente con los enemigos cercanos. Cuando utiliza un arma a distancia capaz de lanzar voleas mientras está en esta posición, no sufre el penalizador a las tiradas de ataque debido al rasgo volea. Cuando utiliza un arma a distancia que carece del rasgo volea, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de daño en los ataques contra objetivos que están en el primer incremento de alcance del arma.

Dote de ascendencia Habilidad natural (Atletismo, Medicina)

Dote de clase Disparo a bocajarro

Dote general Dureza

Dote de habilidad Supervisor de la fauna



MURUWA

Muruwa creció en las selvas de las afueras de Nantambu y su pueblo habita en lo alto de las copas de los árboles que se elevan justo al lado de la ciudad. Pasó sus días de juventud escabulléndose de casa para explorar Nantambu y la necesidad de evitar ojos vigilantes, ya fueran gripli o nantambianos, pronto le enseñaron la necesidad de ser sigilosa. Aunque al principio aprovechaba sus incursiones para hacerse con dulces y otros aperitivos, pronto se dio cuenta de que volvía para aprender más sobre la gente de la ciudad. Fue durante una de estas visitas que Muruwa supo de Magaambya y comenzó a desarrollar fascinación por la magia.

A medida que crecía su curiosidad, Muruwa decidió inscribirse en Magaambya, y así partió hacia Nantambu por última vez. Tras su llegada, la intrépida gripli se dedicó a vivir en las calles y a ganar dinero con trabajos diversos. Cuando hubo ahorrado suficiente dinero para comprar el primer conjunto de materiales, se inscribió en la academia. Ahora dedica la mayor parte del tiempo a aprender todo lo que puede sobre la magia y el mundo que hay más allá de la selva a la que llama hogar.

A Muruwa le cuesta relacionarse con los demás y tarda un poco en abrirse. Se ha dado cuenta que compartir historias sobre la vida en la selva con Kalaggi es algo natural, así que considera que la elfa ekujae es su mejor amiga en la academia.

MURUWA

ÚNICA CB PEQUEÑA GRIPPLI HUMANOIDE
Gripli mujer pícaro 1 (*Pathfinder Lost Omens Mwangi Expanse*)

Herencia gripli lengualarga

Bagaje batidora

Enredos de pícaro rufián

Percepción +6, visión en la penumbra

Idiomas común, élfico, gripli, mwangi

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +6, Engaño +3, Diplomacia +3, Intimidación +3, Latrocinio +6, Naturaleza +4, Ocultismo +4, Saber de los insectos +4, Saber de la jungla +4, Sigilo +6, Supervivencia +4

Fue 16, **Des** 16, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 10

Objetos armadura de cuero tachonado, hachuela, ballesta de mano (10 virotes), daga (2), elixir de la vida inferior, herramientas de ladrón, material de escritura, mochila, palanqueta, tiza (10), 3 pp

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 15

Esquiva ágil ➤ **Desencadenante** una criatura designa a Muruwa como objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia y ella la puede ver; **Efecto** Muruwa obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ daga +6 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ hachuela +6 (ágil, barrido, gripli, vigorosa), **Daño** 1d6+3 perforante

A distancia ➤ daga +6 (ágil, arrojada a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

A distancia ➤ hachuela +6 (ágil, arrojada a 10 pies [3 m], barrido, gripli, vigorosa), **Daño** 1d6+3 perforante

A distancia ➤ ballesta de mano +6 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6 perforante

Gripli lengualarga Muruwa incrementa su alcance sin armas en 5 pies (1,5 m) cuando lanza conjuros con alcance de toque y cuando lleva a cabo cualquier acción de Interacción que pueda realizar con una mano.

Ataque furtivo Muruwa inflige 1d6 de daño de precisión adicional a criaturas desprevenidas.

Ataque por sorpresa En el 1.º asalto de combate, si Muruwa tira Engaño o Sigilo para su iniciativa, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante ella.

Dote de ascendencia Familiaridad con las armas de los griplis

Dote de clase Esquiva ágil

Dotes de habilidad Forrajeador, Salto veloz



UFI

Como un huérfano criado en las llanuras de Mugumo por agricultores, Ufi siempre disfrutó de las cosas sencillas de la vida. Creció hasta convertirse en un joven fuerte y reflexivo, deseoso de ayudar en la cosecha, construyendo granjas o transportando materiales. Ufi amaba a su familia y a su pueblo y se consideraba bendecido por el amor que le mostraban a cambio.

Durante una excursión para recoger madera, Ufi descubrió un antiguo conjunto de cuentas de piedra grabadas con un intrincado diseño parecido a rayos de luz. Un peregrino que pasaba por allí se fijó en las cuentas y las identificó como sagradas para Tlehar,

una antigua diosa que se adoraba en la ciudad de Mzali. El peregrino le contó al pueblo que Ufi estaba bendecido por Tlehar, destinado a cosas más grandes, y recomendó a Ufi que perfeccionara sus habilidades en la Magaambya. Ufi se sintió inseguro al dejar su pueblo, pero viajó con el peregrino a Nantambu y durante el camino supo más sobre Tlehar. Ahora desea aprender todo lo que pueda sobre la magia y su nueva fe, y espera proteger a sus compañeros y hacer que su pueblo se sienta orgulloso.

A Ufi le gustan todos sus compañeros, pero se siente especialmente cautivado por el comportamiento desenfadado y el ingenio de Zane.

UFI

ÚNICO NB MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Humano clérigo de Tlehar (*Pathfinder Lost Omens Legends*)

Herencia humano versátil

Bagaje labrador

Doctrina de clérigo sacerdote de guerra

Percepción +7

Idiomas común, mwangi

Habilidades Atletismo +6, Diplomacia +4, Medicina +7, Naturaleza +7, Religión +7, Saber de la agricultura +3

Fue 16, **Des** 10, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 18, **Car** 12

Objetos cota de malla, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10), clava, herramientas de curandero, maza de armas, mochila, símbolo religioso de madera de Tlehar, 8 pp

CA 17 (19 con escudo alzado); **Fort** +6, **Ref** +3, **Vol** +9

PG 17

Bloqueo con el escudo ➤ **Desencadenante** Ufi podría sufrir daño de un ataque físico, teniendo el escudo alzado; **Efecto** Ufi interpone el escudo para protegerse de un golpe y evita que reciba una cantidad de daño igual a la Dureza del escudo. Ufi y el escudo se reparten el daño sobrante, lo que puede romper o destruir el escudo.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza de armas +6 (versátil Per),

Daño 1d8+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ clava +6, **Daño** 1d6+3 contundente

A distancia ♦ clava +3 (Arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+3 contundente

Conjuros divinos preparados CD 17, Ataque +7; **1.º arma mágica**, bendecir, curar (x2); **Trucos (1.º)** atontar, detectar magia, estabilizar, luz, orientación divina

Dote de ascendencia Ambición natural

Dote de clase Simplicidad mortal

Dotes de habilidad Porteador recio, Seguro (Atletismo)

Otras aptitudes anatema (perder tu motivación por tus remordimientos, sembrar la desesperación, tratar mal a un ser querido), edictos (entregarte plenamente a todo aquello que realices, mantener siempre la esperanza de que mañana será un día mejor, conservar todos los regalos que te dan quienes te importan), fuente divina (curar)



ZANE IKUNDI

Zane es el vástago de una familia noble de los Nueve Muros, la tierra natal de los orcos matanji en la Extensión de Mwangi. Tiene encanto natural y buena apariencia, y espera convertirse en embajador de su pueblo cuando sea mayor. Considera que su formación en Magaambya es agradable y pasa la mayor parte del tiempo con los amigos que ha hecho allí. Es un joven inteligente, pero con tendencia a la pereza y que se limita a trabajar sólo lo necesario para salir adelante.

Cuando Zane era todavía un bebé, sus padres se lo dieron a sacerdotes locales para que lo bendijeran en un río local. Los espíritus juguetones del agua se percataron del bebé y se lo robaron a los negligentes sacerdotes. Los padres de Zane creían que se había ahogado y perdido, pero un año y un día después de su desaparición, volvió a aparecer en la orilla del río y se reunió con su familia, aliviada pero desconcertada. Desde entonces, Zane ha sentido la agitación de la magia feérica en su interior, pero su familia ha insistido en dejar la desaparición como un tema del pasado y seguir adelante. Los poderes en ciernes de Zane asustaron a su familia, así que aprendió a mantenerlos ocultos, algo que ya no tiene que hacer desde su inscripción en Magaambya.

Debido a su encanto, a Zane no le cuesta hacer amigos, pero ha descubierto que tiene más en común con Ekene. Los dos saben lo que se siente al ser incomprensidos y entienden el gran peso de las expectativas puestas en ellos por su familia y su comunidad.

ZANE IKUNDI

ÚNICO	N	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE	ORCO	SEMIORCO
Humano hechicero 1						
Herencia semiorco						
Bagaje noble						
Linaje de hechicero feérico						
Percepción +3, visión en la penumbra						
Idiomas común, mwangi, orco, silvano						
Habilidades Arcanos +5, Engaño +7, Diplomacia +7, Interpretación +7, Naturaleza +3, Saber de la genealogía +5, Sociedad +5						
Fue 10, Des 14, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 18						
Objetos daga, elixir de la vida inferior, espejo, material de escritura, mochila, rayo embotellado menor, 7 pp						
CA 15; Fort +4, Ref +5, Vol +5						
PG 15						
Velocidad 25 pies (7,5 m)						
Cuerpo a cuerpo ♦ daga +3 (ágil, sutil, versátil Cor), Daño 1d4 perforante						
A distancia ♦ bomba +2 (arrojadiza a 20 pies [6 m]), Efecto variable						
A distancia ♦ daga +5 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), Daño 1d4 perforante						
Conjuros primigenios espontáneos CD 17, Ataque +7; 1.º (3 espacios) <i>hechizar</i> , <i>resoplido arenoso</i> (ver pág. 10), <i>piel de ortiga</i> (ver pág. 10); Trucos (1.º) <i>arco eléctrico</i> , <i>detectar magia</i> , <i>flamear</i> , <i>prestidigitación</i>						

Conjuros de linaje de hechicero Puntos de Foco 1, CD 17; 1.º *polvo feérico* (Reglas básicas pág. 404)

Hechicería peligrosa Cuando Zane lanza un conjuro desde sus espacios de conjuro, si éste inflige daño y no tiene duración, obtiene un bonificador por estatus al daño de dicho conjuro igual al nivel del mismo.

Dote de ascendencia Ambición natural

Dote de clase Hechicería peligrosa

Dote de habilidad Gracia cortesana



GRIPPLI

POCO COMÚN

GRIPPLI

HUMANOIDE

Los gripplis son un pueblo tímido y cauteloso que, por lo general, trata de evitar verse envuelto en los complicados y peligrosos asuntos de los demás. A pesar de su perspectiva y de su pequeña estatura, suelen emprender acciones audaces y nobles cuando la situación lo requiere.

Huidizos y astutos, los gripplis son supervivientes de las copas de los árboles que cosechan la abundancia de sus hogares y se defienden de terribles amenazas. Su dependencia de la astucia y las herramientas sencillas les ha llevado a ser calificados erróneamente de primitivos, pero esto no tiene en cuenta la configuración de su tierra, provista de huertas ocultas y calzadas camufladas que les permiten vivir en una próspera paz. Suelen salir de sus hogares silvanos para comerciar, explorar y combatir las amenazas que podrían asolar el mundo.

PODRÍAS...

- Buscar formas ingeniosas de aprovechar el entorno mientras superas sus desafíos.
- Hacer amigos lentamente, preocupado por las alarmantes historias de extraños explotadores.
- Ser ferozmente protector de tu hogar o comunidad.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Suponen que te disgustan las ciudades y la gente que vive en ellas.
- Confían en tu enfoque imparcial y medurado para comprender situaciones y resolver problemas.
- Mantienen la distancia, temiendo que tocarte resulte tóxico.

Descripción física

Los gripplis son como ranas arborícolas humanoides, con ojos grandes, boca ancha y físico desgarbado. Su complexión ligera y grandes dedos de los pies les permiten tener un excelente agarre al trepar, mientras que su colorida piel les proporciona un camuflaje fiable que varía en función del entorno: verde y marrón para los grupos que viven en la selva, azul y naranja para las comunidades ribereñas, y muchos otros colores intermedios. Un grippli crece rápidamente, alcanzando la madurez física de unos 2 pies (60 cm) de altura unos 3 años después de la eclosión, aunque solo se consideran adultos alrededor de los 12 años. Los gripplis rara vez viven más de 60 años, aunque algunos individuos excepcionales llegan a alcanzar un siglo.

Sociedad

Los gripplis practican un sofisticado estilo de vida de cazadores-recolectores con el que remodelan el paisaje para adaptarlo a sus necesidades: construyen canales para atrapar pescado, cultivan árboles frutales, plantan follaje de cobertura para futuras cacerías y usan otras técnicas que a menudo escaparían al ojo de un agricultor. Estas estrategias se basan en la cooperación comunitaria, así como en la dispersión de la población, por lo que los gripplis suelen vivir en pequeñas aldeas, cada una de las cuales forma parte de una compleja red de alianzas y relaciones. El aislacionismo ha preservado la existencia y el estilo de vida de los gripplis durante milenios, pero cada vez se ven más amenazados, tanto por antiguos males como por nuevos exploradores.

Alineamiento y religión

Educados para esperar, observar y respetar los procesos naturales de la vida y la muerte, muchos gripplis adoptan alineamientos neutrales. Los que desempeñan un papel más activo en la supresión de los males que se refugian en las selvas suelen ser neutrales buenos, sobre todo los raros guardianes infernales, que absorben un ser maligno en su alma para contener y finalmente transformar su villanía mediante actos virtuosos. Los dioses de la naturaleza, como Gozreh o Erastil, suelen ganarse el respeto de los gripplis, aunque las comunidades a menudo prefieren a divinidades menos prominentes y más íntimas, como los Señores Empeños, los ujieres psicopompos o los Primogénitos feéricos.

Aventureros

Para los muchos gripplis que proceden de regiones remotas, los bagajes de la Naturaleza como batidor, cazador o nómada son excelentes. Los que están más acostumbrados a las zonas urbanas pueden ser cazarrecompensas, herbolarios y susurradores de animales. Los ermitaños son comunes, mientras que los emisarios son fundamentales para mantener las relaciones con otros pueblos. Gracias a su profunda conexión cultural con la Naturaleza, los gripplis son excelentes druidas y exploradores. Su tradición musical es muy adecuada para los bardos. Su agilidad natural y su capacidad de percepción también les convierten en buenos clérigos, monjes y pícaros.

Nombres

Los nombres de los gripllis suelen incluir vocales sonoras y consonantes gorjeantes que resultan difíciles de vocalizar correctamente para los no gripllis. Aquellos que viajan mucho suelen adoptar uno o varios nombres que sus compañeros son capaces de reproducir con mayor facilidad.

Ejemplos de nombres

Aalpo'ol, Bogwynne, Ctaprak, Eegru, Gpoun, Gruoksh, Hrrauti, Iopo, Iykiki, Kyr-siik, Mhruugu, Oplugo, Quaasol, Yolkuu, Ztaal.

HERENCIAS DE LOS GRIPPLIS

A 1.º nivel seleccionas una herencia para reflejar aptitudes que te han traspasado tus antepasados o que son comunes entre aquellos de tu ascendencia en el entorno en el que naciste o creciste. Solo dispones de una herencia y no puedes cambiarla más tarde. Una herencia no es lo mismo que una cultura o un grupo étnico, aunque algunas culturas o grupos étnicos podrían tener más o menos miembros de una herencia en particular.

GRIPPLI PIELVENENOSA

Puede que seas pequeño, pero las glándulas venenosas ocultas en tu cuerpo esconden una defensa mortal. Obtienes la reacción Piel tóxica.

PIEL TÓXICA

GRIPPLI VENENO

Desencadenante Una criatura te toca, por ejemplo al intentar Apresar, si consigue darte un Golpe con un ataque sin armas o si usa un conjuro de toque contra ti.

Exudas una toxina mortal. La criatura desencadenante sufre 1d4 de daño por veneno (salvación básica de Fortaleza usando la CD de clase o la CD de conjuro, la mayor de las dos). A 3.º nivel y cada 2 niveles posteriores, el daño aumenta en 1d4.

GRIPPLI LENGUALARGA

Tu lengua es especialmente larga y eres capaz proyectarla con un alcance y una precisión extraordinarios. Puedes utilizar la lengua para transmitir conjuros con alcance de toque y realizar acciones de Interacción extremadamente sencillas, como abrir algunos tipos de puerta que no estén cerradas con llave. Tu lengua no puede realizar acciones que requieran dedos o de una destreza manual significativa, como cualquier acción que requiera una prueba para realizarla, y no puedes utilizarla para sujetar objetos.

GRIPPLI PIESPEGAJOSOS

Tus manos y pies exudan una película que les ayuda a adherirse a las superficies. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CD de Fortaleza y Reflejos contra los intentos de Desarmar, Empujar o Derribar. Cuando te mueves por árboles, enredaderas y otro tipo de follaje, si obtienes un éxito en la prueba de Atletismo para Trepas, se convierte en un éxito crítico.

GRIPPLI ATRAPABRISAS

Una resistente membrana entre los dedos de tus manos y pies te ayuda a ralentizar cualquier caída. Mientras tengas una mano libre, no recibes daño por caída, independientemente de la distancia desde la que caigas.

PUNTOS DE GOLPE

6

TAMAÑO

Pequeño

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA

Destreza

Sabiduría

Gratuita

DEFECTO DE CARACTERÍSTICA

Fuerza

IDIOMAS

Común

Grippli

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre abisal, acuano, boggard, dracónico, élfico, iruxi, silvano y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como por ejemplo los idiomas dominantes en tu región).

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de oculto debido a la luz tenue.

DOTES DE LOS GRIPPLIS

A 1.º nivel, obtienes una dote de ascendencia y una adicional cada 4 niveles posteriores (a 5.º, 9.º, 13.º y 17.º). Como grippli, puedes elegir de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.º NIVEL

SABER DE LOS GRIPPLIS

NOTE 1

GRIPPLI

Conoces bien la cultura y las tácticas de los gripplis. Obtienes competencia a nivel entrenado en Naturaleza y en Sigilo. Si tienes automáticamente el nivel entrando en una de esas habilidades, en su lugar obtienes competencia a nivel entrenado en una habilidad de tu elección. También obtienes el nivel entrenado en Saber de los gripplis.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS GRIPPLIS

NOTE 1

GRIPPLI

Te has entrenado con armas idóneas para los pantanos y los bosques densos. Estás entrenado en las cerbatanas, las hachas de mano, las guadañas, los arcos cortos y los arcos cortos compuestos. También obtienes acceso a todas las armas grippli poco comunes. A efectos de determinar tu competencia, las armas marciales de los gripplis se consideran armas sencillas, y las armas avanzadas de los gripplis se consideran armas marciales.

DEFENSA DEL CAZADOR

NOTE 1

GRIPPLI

Frecuencia Una vez por hora

Prerrequisitos Nivel entrenado en Naturaleza

Desencadenante Una criatura con el rasgo animal, bestia, elemental, hada, hongo o planta te ataca y puedes verla.

Tu astuto conocimiento de las criaturas naturales y primitivas te ayuda a predecir y esquivar sus ataques. La tirada de ataque desencadenante tiene como objetivo tu CD de Naturaleza en lugar de tu CA. Aunque esto te permite evitar las penalizadores a tu CA, no elimina los estados u otros efectos que causan dichos penalizadores. Por ejemplo, un enemigo con un ataque furtivo seguiría infligiéndote daño adicional por estar desprevenido, aunque no sufrirías el penalizador -2 por circunstancia contra el ataque.

ZANCADA DE LA JUNGLA

NOTE 1

GRIPPLI

Eres experto en esquivar raíces, follaje y otros obstáculos de la jungla. Ignoras el terreno difícil en bosques y selvas. Además, cuando utilizas la habilidad Acrobacias para Mantener el equilibrio en superficies estrechas o en terreno desigual de materia vegetal, no estás desprevenido, y cuando obtienes un éxito en una de estas pruebas de Acrobacias, se convierte en un éxito crítico.

GRIPPLI NOCTURNO

NOTE 1

GRIPPLI

Sueles cazar y trabajar sobre todo de noche y te has adaptado a los requisitos de la vida nocturna. Obtienes visión en la oscuridad, lo que te permite ver en oscuridad y en luz tenue igual de bien que en luz brillante. Sin embargo, en la oscuridad, solo ves en blanco y negro.

Especial Sólo puedes adquirir esta dote a 1.º nivel, y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en esta.



8.º NIVEL

PLANEO DE LOS GRIPPLIS

DOTÉ 5

GRIPPLI

Prerrequisitos Herencia gripli atrapabrisas

Requisitos Debes tener al menos una mano libre

Puedes utilizar tus pies palmeados para guiar tu caída. Te deslizas lentamente hacia el suelo, 5 pies (1,5 m) hacia abajo (10 pies [3 m] si no tienes ambas manos libres) y hasta 25 pies (7,5 m) hacia adelante por el aire. Mientras gastes al menos 1 acción de planeo en cada asalto y no hayas llegado al suelo, permanecerás en el aire al final de tu turno.

INNOVADOR CON LAS ARMAS DE LOS GRIPPLIS

DOTÉ 5

GRIPPLI

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los gripplis

Has aprendido formas retorcidas de sacar el máximo partido a las armas de los gripplis. Siempre que consigues un impacto crítico usando una cerbatana, un hacha de mano, una guadaña, un arco corto, un arco corto compuesto o un arma de los gripplis, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

LENGUA LARGA

DOTÉ 5

GRIPPLI

Prerrequisitos Herencia gripli lengualarga

Has aprendido a prolongar tu lengua, ya excepcionalmente larga, más allá de sus límites iniciales. Cuando utilizas la lengua para transmitir conjuros con alcance de toque o llevar a cabo acciones de Interacción extremadamente sencillas, puedes hacerlo hasta una distancia de 5 pies (1,5 m) más allá de tu alcance habitual.

RED TENAZ

DOTÉ 5

GRIPPLI

Escapar de tus redes no es tarea fácil. La CD de Atletismo para Abrir por la fuerza o Huir de tus redes aumenta de 16 a 18. Después de que una criatura a la que hayas agarrado con una red huya o la abra por la fuerza, sus cordeles se le adhieren, haciendo que quede desprevénida hasta el comienzo de su siguiente turno.

9.º NIVEL

ABSORBER TOXINAS

DOTÉ 9

GRIPPLI

Prerrequisitos No eres inmune a las enfermedades ni a los venenos

Desencadenante Haces una tirada de salvación contra un efecto de enfermedad o veneno que afecta a un área.

Tu piel absorbe fácilmente el veneno y puedes atraer conscientemente las toxinas a tu cuerpo para evitar daño a quienes te rodean. Intenta una prueba para contrarrestar el efecto desencadenante; tu nivel de contrarrestar es igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba), y para la tirada utiliza tu CD de clase -10 o tu modificador de la característica de lanzamiento de conjuros más tu bonificador por competencia al lanzamiento de conjuros. Si contrarrestas el efecto desencadenante, terminas el efecto para las demás criaturas en el área; sin embargo, tú debes realizar la salvación contra el efecto con un penalizador -2 a la salvación inicial.

TLEHAR (SOL NACIENTE) [NB]

La Diosa Leona del hierro, el amor y el renacimiento. Se la suele representar como humana, pero con cabeza de leona, pelaje de color gris apagado y ojos negros como la noche.

Edictos Entregarte plenamente a todo aquello que realices, mantener siempre la esperanza de que mañana será un día mejor, conservar todos los regalos que te dan quienes te importan

Anatema Perder tu motivación por tus remordimientos, sembrar la desesperación, tratar mal a un ser querido

Áreas de interés hierro, amor y renacimiento

Alineamientos de los seguidores LB, NB, CB

BENEFICIOS PARA LOS DEVOTOS

Característica divina Inteligencia o Carisma

Fuente divina curar

Habilidad divina Artesanía

Arma predilecta maza de armas

Dominios ciudades, curación, pasión, sol

Conjuros de clérigo 1.º: *amansar*, 3.º: *cautivar*,

5.º: *potencial onírico*

SALTO CON REBOTE

NOTE 9

GRIPPLI

Prerrequisitos Saltar paredes; nivel maestro en Atletismo

Utilizas tu impulso para derribar y alejarte saltando rápidamente de los enemigos. Puedes utilizar Saltar paredes para realizar saltos adicionales desde criaturas más grandes que tú como si fueran muros. Una vez por turno, cuando realizas un salto adicional desde una criatura de este modo, también puedes intentar Empujar o Derribar a esa criatura como acción gratuita.

LENGUA PEGAJOSA

NOTE 9

GRIPPLI

Prerrequisitos Herencia gripli lengualarga

Tu lengua puede sujetarse momentáneamente con la misma facilidad que tus manos. Si puedes abrir la boca libremente, no necesitas tener las manos libres para Desarmar, Agarrarte a un saliente o Derribar. Si tienes la dote Lengua larga, puedes Desarmar, Agarrarte a un saliente y Derribar con la lengua a una distancia de 5 pies (1,5 m) más allá de tu alcance normal.

13.º NIVEL

FILO ENVENENADO

NOTE 13

GRIPPLI

Con una mezcla del veneno de tus glándulas y brebajes de hierbas, puedes realizar ataques venenosos de forma constante cuando golpeas los puntos débiles de un enemigo. Cuando consigues un impacto crítico usando un Golpe con un arma o un ataque sin armas y causas daño cortante o perforante con ese Golpe, infliges 1d4 de daño persistente por veneno adicional a tu objetivo.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE LOS GRIPPLIS

NOTE 13

GRIPPLI

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los gripplis

Luchas con una maestría natural con las armas de los gripplis. Cada vez que obtienes un rasgo de clase que te concede un nivel experto o mayor en determinadas armas, también obtienes dicho nivel con las cerbatanas, las hachas de mano, las guadañas, los arcos cortos, los arcos cortos compuestos y todas las armas de los grippli en las que tienes el nivel entrenado

ARMAS DE LOS GRIPPLIS

Hachuela

Precio 1 po; **Daño** 1d10 Cor; **Impedimenta** 2

Manos 2

Categoría Marcial

Grupo Hachas; **Rasgos** Barrido, gripli, vigorosa

La hachuela, una herramienta de corte común, se parece a un hacha, pero el filo es horizontal en lugar de vertical. Su forma la hace popular entre los trabajadores de la madera, y los constructores gripplis la utilizan a menudo para construir sus casas en las copas de los árboles. La herramienta también sirve como un arma eficaz, debido en parte a la inmensa fuerza que se necesita para blandirla.



Hachuela de mano

Precio 5 pp; **Daño** 1d4 Cor; **Impedimenta** L

Manos 1

Categoría Marcial

Grupo Hachas; **Rasgos** Ágil, arrojadiza 10 pies (3 m), barrido, gripli, vigorosa

Se trata de una versión más pequeña de una hachuela, útil para trabajos de madera más delicados o proyectos en espacios reducidos. Los griplis utilizan la hachuela de mano para la artesanía y como arma cuerpo a cuerpo.

Rungu

Precio 4 pp; **Daño** 1d6 Con; **Impedimenta** L

Manos 1

Categoría Marcial

Grupo Palos; **Rasgos** Arrojadiza 30 pies (9 m), empujar, gripli

Esta clava especializada está diseñada para lanzarse y es útil tanto para el combate como para la caza. Aunque los griplis no crearon el rungu originalmente, muchas comunidades de griplis lo han adoptado como arma preferida para cazar criaturas que se esconden en lo alto de las copas de los árboles.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Adventure: Threshold of Knowledge © 2021, Paizo Inc.; Authors: Ron Lundeen, Jabari Weathers.

Aventura Pathfinder: El umbral del conocimiento © 2021, Paizo Inc.; Autores: Ron Lundeen, Jabari Weathers; Traductor: Pablo Maturro

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Robert G. McCreary

Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn

Dirección de diseño visual • Sarah E. Robinson

Dirección de desarrollo • Adam Daigle

Dirección de desarrollo del juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie y Jason Tondro

Jefatura de diseño de Starfinder • Joe Pasini

Desarrollo sénior de Starfinder • John Compton

Desarrollo de la Sociedad Pathfinder • Thurston Hillman

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Jenny Jarzabski

Dirección de diseño • Mark Seifter

Jefatura de diseño de Pathfinder • Logan Bonner

Diseño • James Case y Michael Sayre

Dirección de redacción • Leo Glass

Redacción • Addley Fannin, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton y Lu Pellazar

Jefatura de dirección artística • Sonja Morris

Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick

Diseño gráfico sénior • Emily Crowell

Diseño gráfico • Tony Barnett

Dirección de estrategia de marca • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Presidencia • Jeffrey Alvarez

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • David Reuland

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott

Coordinación de proyectos • Lee Rucker

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • John Feil

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Producción de RR. SS. • Payton Smith

Atención al cliente y community manager • Sara Marie

Dirección del juego organizado • Tonya Woldridge

Asociado del juego Organizado • Alex Speidel

Contabilidad • William Jorenby

Administración • Eric Powell

Responsable de operaciones financieras • B. Scott Keim

Jefatura de tecnología • Raimi Kong

Dirección de contenidos web • Maryssa Lagervall

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Coordinación de la tienda en línea • Katina Davis

Equipo de atención al cliente • Rian Davenport, Keith Greer, Logan Harper, Samantha Phelan y Diego Valdez

Coordinación de logística • Kevin Underwood

Dirección de almacén • Jeff Strand

Equipo del almacén • Mika Hawkins, James Mafi y Heather Payne

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 personajes, 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.

Aventura Pathfinder: El umbral del conocimiento © 2021, Paizo Inc.; Quedan reservados todos los derechos. Paizo, el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo *Pathfinder*, *Sociedad Pathfinder*, *Starfinder*, y el logo *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de *Pathfinder*, *Pathfinder Accessories*, el juego de cartas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Adventure Card Society*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Adventures*, *Pathfinder Battles*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, *Pathfinder Legends*, *Pathfinder Lost Omens*, *Pathfinder Pawns*, el juego de rol *Pathfinder*, las Sendas de aventuras *Starfinder*, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, el juego de rol *Starfinder*, *Starfinder Society* y *The Threefold Conspiracy* son marcas comerciales de Paizo Inc.