

SEGUNDA EDICIÓN

# PATHFINDER®



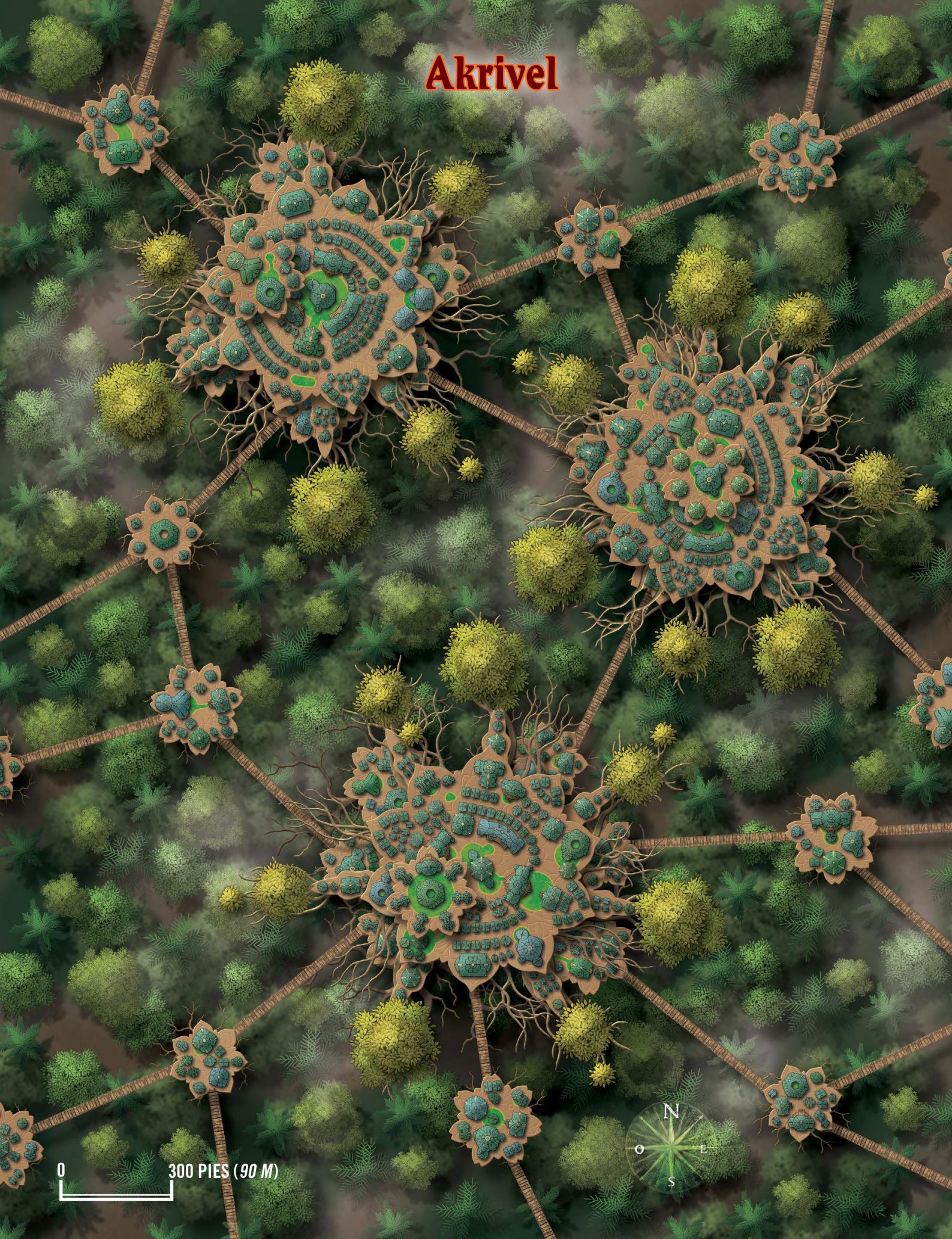
## LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

por Eleanor Ferron

# Akrivel



0

300 PIES (90 M)



# PATHFINDER

**AUTOR**

Eleanor Ferron

**TEXTOS ADICIONALES**

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

**DESARROLLO**

James Jacobs y Patrick Renie

**REDACCIÓN**

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

**ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MÁRGENES**

Leonardo Borazio

**CARTÓGRAFO**

Jason Juta

**ILUSTRACIONES INTERIORES**

Olivier Bernard, Vlada Hladkova, Jason Juta, Artur  
Nakhodkin, Ricardo Pádierne Silvera,  
Sandra Posada, Brian Valeza (Gunship Revolution)  
y Vicky Yarova

**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 8440-2021



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

[paizo.com](http://paizo.com)

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

[devir.com](http://devir.com)



## SENDA DE AVENTURAS 2 DE 6

# La Secta de las cenizas

### La secta de las cenizas

por Eleanor Ferron

Capítulo 1: Los descendientes de los Asesinos de dioses	4
Capítulo 2: Los pilares de la perdición	26
Capítulo 3: Sangre por oro	44
Capítulo 4: Legado de ceniza y hueso	54

### Costumbres de los ekujae

por Eleanor Ferron

### Caja de herramientas de la aventura

por Eleanor Ferron, Leo Glass, James Jacobs, Jason Keeley y Owen K.C. Stephens

Acampar en la selva	71
Cómo administrar la Ciudadela Altaerein	71
Enfermedades	71
Tesoros de La secta de las cenizas	72
Belmazog	76
Nketiah	78
Asanbosam	80
Bida	81
Biloko	82
Charau-ka	84
Grippli	86
Kishi	88
Mokele-Mbembe	89
Sabosan	90
Savia viva	91

### EN PORTADA



En la lujosa ilustración de portada de Leonardo Borazio, Seoni y Valeros luchan contra un draco salvático que custodia un templo dedicado al dios dragón Dahak en las profundidades de la sofocante Selva de Mwangi.



# LA SECTA DE LAS CENIZAS

## Capítulo 1: Los descendientes de los Asesinos de dioses ..... 4

Los héroes siguen a los sectarios que atacaron su ciudad y aparecen en un paisaje extraño, vigilado por un grupo de elfos llamados ekujae, que tiene sus propias conexiones, pasadas y presentes, con el problema actual.

## Capítulo 2: Los pilares de la perdición ..... 26

Los héroes parten hacia la cálida y húmeda Selva de Mwangi, en busca de un conjunto de pilares del dragón mágicos que los Garras de ceniza han encantado para concentrar y difundir la infame influencia de su dios, Dahak.

## Capítulo 3: Sangre por oro ..... 44

Mientras buscan uno de los perversos pilares del dragón de los Garras de ceniza, los héroes descubren una operación minera oculta: los sectarios extraen oro venenoso del barro y lo envían a un misterioso grupo de extranjeros con intenciones desconocidas.

## Capítulo 4: Legado de ceniza y hueso ..... 54

Con los pilares del dragón destruidos, los héroes tienen por fin la oportunidad de asaltar la fortaleza principal de los Garras de ceniza y aventurarse en los restos fosilizados de un antiguo dragón para poner fin a la amenaza de la secta de una vez por todas.

### AVANCE DE LOS PERSONAJES

*La secta de las cenizas* ha sido diseñada para cuatro personajes.

- 5** Los PJs empiezan esta aventura en el 5.<sup>º</sup> nivel.
- 6** Los PJs deberían estar en el 6.<sup>º</sup> nivel cuando empiecen a explorar la Selva de Mwangi en el Capítulo 2.
- 7** Los PJs deberían estar en el 7.<sup>º</sup> nivel cuando hayan destruido la mitad de los pilares del dragón de los Garras de ceniza.
- 8** Los PJs deberían estar en el 8.<sup>º</sup> nivel cuando se dispongan a atacar el campamento de Belmazog en el Capítulo 4.

Los PJs deberían alcanzar el 9.<sup>º</sup> nivel al completar la aventura.

### OBJETIVOS DE LA TRÍADA ESCARLATA

La Tríada Escarlata se sirve de los Garras de ceniza como peones de sus siniestros planes para utilizar la manifestación atrapada de Dahak. Su líder, Uri Zandívar, conoce muy bien las tribulaciones de Mengkare con el *orbe de los dragones de oro*. La Tríada Escarlata lleva años reuniendo en secreto cada fragmento del artefacto destruido que ha podido encontrar, con la esperanza de reconstruirlo, aunque sea en una versión inferior, para volver las tornas contra Mengkare y controlar al dragón. Pero reparar un artefacto no es tarea fácil.

Uri y sus aliados han descubierto que la clave para repararlo radica en aprovechar motas de energía extraídas de la manifestación de Dahak. Al extraer la influencia que Dahak dejó en el oro contaminado, la Tríada Escarlata debería ser capaz de reparar parcialmente el *orbe de los dragones de oro*.

Por supuesto, los Garras de ceniza (y, por lo tanto, los PJs) ignoran este hecho, pero a medida que avanza la *Era de las Cenizas*, los PJs descubrirán cada vez más acerca de los planes de la Tríada Escarlata.



# CAPÍTULO 1: LOS DESCENDIENTES DE LOS ASESINOS DE DIOSSES

Muchos teólogos sostienen la creencia popular de que los dioses no interfieren directamente en los asuntos mortales sobre la faz de Golarion. Una acción tan directa invitaría a la intromisión de dioses rivales, según dice la sabiduría convencional, que rápidamente se podría convertir en una guerra deífica. Sin embargo, aunque el acto conllevaría riesgos potenciales, la idea de que los dioses tengan prohibido actuar de una determinada forma es falsa. Ya sea la aniquilación de una ciudad por Sarenrae o la intervención de Zon-Kuthon en la nación de Nidal, los poderes divinos de Golarion han actuado en el pasado de innumerables formas para dejar su marca en el mundo desde su creación. Algunos de estos actos han quedado prominentemente registrados, e incluso han sido elogiados, por sacerdotes y eruditos religiosos. Otros fueron olvidados hace mucho tiempo, sus registros se han perdido en desastres o su recuerdo ha sido borrado de la historia por aquellos que quieren mantener la ilusión de un futuro

estable que no puede ser destruido por el capricho de un dios malévolos.

Pocos saben que hubo un tiempo en que el dios dragón de la destrucción extendió sus alas sobre los cielos de Golarion. Cuando la Gran Caída estuvo a punto de provocar el fin del mundo, Dahak no pudo por menos que tomar nota. En medio de la devastación abrumadora, tanto a nivel físico como espiritual, mientras continentes y dioses eran destruidos, la naturaleza de Dahak no pudo resistir su atracción hacia el planeta. Dahak exploró los límites metafísicos que separan su reino en el Infierno y el mundo de Golarion, y finalmente descubrió un defecto en el Portal del Cazador, una de las *aiudara* del Anillo de Alseta. Aprovechando este defecto, Dahak pudo introducir su esencia a través de los límites de la realidad, creando una encarnación sumamente poderosa de sí mismo en el mundo postapocalíptico. La encarnación devastó la Extensión de Mwangi a su alrededor, y si hubiera captado la

atención de Apsu, probablemente se habría desencadenado una guerra divina que hubiera devastado un Golarion ya de por sí terriblemente herido, hasta terminar el trabajo que comenzó la Gran Caída. Pero Dahak tuvo cuidado de limitar su presencia para eludir la atención de Apsu, y así pudo regodearse en la destrucción durante años.

La salvación de Golarion no vino de la mano de los dioses, sino de los elfos ekujae que vivían en las tierras alrededor del Portal del Cazador, donde comenzó la devastación de Dahak. Con su nación bajo asedio, los ekujae lucharon contra la manifestación de Dahak, enfrentándose al dragón con la fuerza y la furia de cada elfo que tuviese la suficiente fuerza para blandir una lanza. Su resistencia les supuso un precio terrible: la única forma de que sus armas mortales hirieran a la manifestación del dios fue un poderoso ritual conocido como *invocación del ánima*. Este ritual requería que los más nobles de los ekujae se sacrificaran voluntariamente para que sus espíritus pudieran reforzar a los restantes guerreros ekujae. Con esta poderosa magia, pudieron enfrentarse a la manifestación de Dahak y acabar con ella. Sin embargo, las heridas de Dahak continuaron sanando incluso después de haber sido derrotado. Los ekujae, incapaces de matarlo realmente, usaron su armamento reforzado con almas para expulsar la energía espiritual del cuerpo de la manifestación y devolverla al mismo defecto en el Portal del Cazador que había permitido la aparición de Dahak. La magia del ritual y el poder de la manifestación de Dahak sobrecargaron las energías del Anillo de Alseta en una reacción violenta que destruyó la estación de paso en el interior del Portal del Cazador, atrapando al mismo tiempo a la manifestación en una dimensión remota entre los portales *aiudara*. Este estallido de poder que atravesó el Anillo de Alseta también destruyó el portal que conducía a Kyonin, aislando para siempre el anillo de la red *aiudara*.

Durante milenios, los ekujae preservaron esta gran batalla en su tradición oral, incluso mientras el resto del mundo seguía adelante y la olvidaba. El propio Dahak también pasó página, abandonando su manifestación en el interior del Portal del Cazador y dejando que los restos físicos de su cuerpo se fosilizaran lentamente en el pantano olvidado en el que yacían. Sin embargo, la manifestación no lo olvidó, y aunque pasaron los siglos, nunca cedió en sus esfuerzos por escapar de su prisión. Aunque con ello no ha logrado su objetivo principal, su influencia se ha extendido a varias criaturas a lo largo de los siglos. Cientos de sectas han surgido y construido monumentos al dios dragón en la Selva de Mwangi, cerca del Portal del Cazador, pero todos han sido hallados y eliminados por los ekujae. La boggard semidragón Belmazog es sólo la última sectaria en destacar en la zona, y ha fundado una gran secta de adoradores de Dahak llamada Garras de ceniza. Pero si bien Belmazog ha planeado liberar a la manifestación de Dahak durante gran parte de su vida, hasta ahora no ha tenido no ha tenido el poder mágico necesario para realizar los rituales requeridos. Miembros de una misteriosa organización conocida como la Tríada Escarlata se pusieron en contacto con ella recientemente, y le prestaron una serie de poderosos magos para que la sectaria de Dahak pueda aprovechar la influencia que ha infectado gran parte de las selvas cercanas a lo largo de los siglos.

Belmazog utilizó un dragón rojo encarcelado y los restos fosilizados de la manifestación como foco de estos rituales para fortalecer el poder ambiental de Dahak sobre la tierra, levantando una serie de pilares del dragón mágicos dedicados al dios. Este poder le permitió aumentar la fuerza de sus fieles seguidores, quienes atacaron a los clanes ekujae locales, tomaron las tierras que rodean el Portal del Cazador, robaron la llave mágica del mismo y luego la usaron para abrirlo en un intento de liberar a la manifestación de Dahak. Una nueva ola de poder divino penetró en los pilares del dragón de los Garras de ceniza, pero la manifestación no apareció. Frustrada, Belmazog envió a algunos de sus Garras de ceniza a través del portal para investigar, y sin saberlo también a una mujer

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 1

Cuando los PJs restauran el funcionamiento del Portal del Cazador, descubren que atravesarlo tiene sus riesgos: la manifestación de Dahak aún habita el espacio intermedio. Los PJs emergen por el otro lado en la Extensión de Mwangi y encuentran a los elfos ekujae, que los conducen hasta su asentamiento de Akrivel en la jungla. Una vez allí, un gran banquete les brinda la oportunidad de hacer nuevos amigos y descubrir más sobre la secta de los Garras de ceniza, adoradores de Dahak que durante mucho tiempo han sido enemigos de los elfos.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**



invisible llamada Renali. Su paso por el Anillo de Alseta alteró de nuevo las energías del Portal del Cazador y volvió a dejar la *aiudara* inerte, atrapando a muchos Garras de ceniza en otro continente.

Esta pérdida inesperada de recursos, combinada con un nuevo ataque de guerreros ekujae envalentonados, se saldó con la expulsión de los Garras de ceniza de la región. Belmazog se retiró furiosa al campamento de su congregación al este para tramar su siguiente paso, pero por el momento, los ekujae controlan una vez más las tierras circundantes al Portal del Cazador. No obstante, el control es precario, ya que Belmazog ha usado la magia reforzada de los pilares del dragón para maldecir a sus enemigos y dejarles ciegos si se acercan demasiado al cuartel general de la secta.

Y así, los elfos ekujae y los Garras de ceniza están trabados por el momento en un peligroso punto muerto, uno en el que los PJs están destinados a verse atrapados tan pronto como reparen el Portal del Cazador y lo atraviesen.

## Primeros pasos

Hasta cierto punto, *La secta de las cenizas* depende de que los PJs tengan sus propios motivos para buscar al resto de los Garras de ceniza y con ello, avancen la trama de *La Era de las Cenizas*, pero si parecen perdidos o vacilan a la hora de continuar, puedes usar a cualquiera de los PNJs que hayan conocido y con los que hayan entablado amistad en *La Colina del Caballero Infernal*, para sugerirles formas de avanzar. Una vez que los PJs hayan atravesado el Portal del Cazador y contactado con los ekujae, tendrán muchas razones para seguir explorando la jungla, pero puede ser difícil convencer a algunos grupos de jugadores para que den ese primer paso a través del Portal del Cazador. A continuación se enumeran algunos posibles PNJs o acontecimientos que podrían poner las cosas en marcha.

**Zumbadores audaces:** la tribu goblin fue expulsada de su hogar por los Garras de ceniza, y necesitará un nuevo lugar para vivir. Helba, la jefa de la tribu, acepta al instante cualquier invitación de los PJs para ocupar un ala del dungeon inferior, pero se mudará encantada a las tierras vírgenes cercanas. Sin embargo, independientemente de su elección, tanto ella como los demás goblings siguen preocupados por que otros Garras de ceniza puedan atravesar el Portal del Cazador en cualquier momento, e insisten a los PJs para que investiguen el portal y se aseguren de que los sectarios que aún permanecen en el otro lado no tienen planes de continuar su invasión a través del Anillo de Alseta.

**Concejales de la ciudad:** los líderes de Breachill están igualmente preocupados por la posibilidad de que nuevos sectarios invadan la región a través del Anillo de Alseta, y cualquiera de ellos puede proponer a los PJs que investiguen qué hay más allá del portal. A diferencia de los goblings, los concejales de la población pueden ofrecer recompensas a los PJs para ayudar a hacer el trato más atractivo, y deberías adecuar dichas ofertas a las necesidades especí-

ficas de tu grupo de PJs. ¡Una oferta de un artículo permanente de 7.<sup>o</sup> u 8.<sup>o</sup> nivel, o un pago fijo de alrededor de 200 po por personaje, debería ser suficiente para motivar a la mayoría de grupos!

**Las notas de Voz:** si bien es poco probable que Voz haya sobrevivido a la aventura anterior, las notas y cartas que dejó atrás deberían intrigar a los PJs. La misteriosa mención de la “Tríada Escarlata” y el nombre “Laslunn” son pistas que se seguirán con más detalle en la próxima aventura, *El mañana debe arder*, pero el hecho de que tanto Voz como la Tríada Escarlata estuvieran ansiosos por saber más acerca de los destinos a los que conducen los otros portales del Anillo de Alseta debería ser suficiente para despertar la curiosidad de los PJs.

## UNA GUÍA ÚTIL

Si los PJs se encontraron y entablaron amistad con la mujer anadi Renali hacia el final de la aventura anterior, será el mejor PNJ para ayudarles a avanzar. Renali sabe que hay muchos más Garras de ceniza en la Extensión de Mwangi que los que fueron enviados a través del Portal del Cazador, pero quiere volver a su casa. No puede hacerlo sin la ayuda de los PJs, por lo que a cambio les promete su ayuda. Si los PJs pueden poner en marcha el Portal del Cazador y abrirlo, Renali acepta viajar con ellos y hacerles de guía en las peligrosas selvas en las que pronto se encontrarán. Por lo pronto puede advertirles de que quizás no estén preparados para la tierra que hay al otro lado del Portal del Cazador y ponerles sobre aviso acerca de algunos peligros a los que se enfrentarán, aunque como se verá, ¡los PJs no tardarán en tener aliados!

Si los PJs aceptan la oferta de ayuda de Renali, la mujer anadi puede ser de mucha utilidad durante el Capítulo 2 de esta aventura. Cada día que viaje con los PJs, estos pueden pedirle que les ayude de una de las siguientes maneras.

- **Recolectar provisiones:** como Renali está familiarizada con el área, puede recolectar automáticamente suficiente fruta y agua fresca para alimentar e hidratar a los PJs durante un día.
- **Construir refugio:** Renali puede usar su habilidad de tejer para crear un refugio excelente en el que los PJs pueden pasar la noche. Cada día que usa esta acción, realiza una prueba de Artesanía (su modificador es +14) para determinar la efectividad del refugio tejido con la actividad de tiempo libre Acampar en la Selva de Mwangi; Renali se beneficia igualmente de un bonificador +2 por circunstancia si usa mosquiteras ekujae.
- **Explorar:** Renali puede explorar por su cuenta un hexágono adyacente a aquel en el que se encuentran los PJs, y les informa por la noche si hay algún lugar de interés en el área.
- **Ayuda en encuentros:** aunque a Renali no le gusta la violencia, no dudará en ayudar a los PJs en combate lo mejor que pueda. Cuando les ayude durante un encuentro, podrá hacerles de traductora. Si los PJs le

piden que les ayude a crear un campamento después de un día en el que les ha brindado apoyo en un encuentro, no tendrá tiempo suficiente para hilar la seda con la que tejer el refugio y, por lo tanto, usará su modificador de Artesanía básico de +10 para realizar la actividad.

### OUPAR LA CIUDADELA ALTAEREIN

Al comienzo de *La secta de las cenizas*, los PJs deberían haber terminado de eliminar a los monstruos y sectarios de la Ciudadela Altaerein, ¡y además haber recuperado la escritura del castillo! Serán los orgullosos propietarios de un castillo entero, incluso si dicho castillo se encuentra en un estado de mantenimiento lamentable. Deberías animar a los PJs para que se apropien del castillo y comiencen a repararlo, restaurarlo y administrarlo; consulta Cómo administrar la Ciudadela Altaerein en las páginas 72-75 de este libro, donde encontrarás consejos generales y reglas acerca de cómo pueden invertir los PJs su tiempo libre para atender las necesidades de la ciudadela. Por su parte, los dirigentes de la ciudad de Breachill intentarán que los PJs se instalen en la Ciudadela Altaerein, porque tener una banda gradualmente poderosa de héroes ubicados tan cerca de la ciudad es una ventaja significativa. Trabajar con la gente de Breachill brinda a los PJs y a la gente de la población muchas oportunidades para cooperar y reconstruir la fortaleza en algo tal vez incluso mayor de lo que era inicialmente.

Más adelante, los PJs serán llamados a defender su hogar y Breachill de la manifestación de Dahak durante la última aventura de *La Era de las Cenizas*, pero por el momento, este lugar debería funcionar como una ubicación centralizada a la que se retiren los PJs tan a menudo como quieran durante el resto de entregas de esta Senda de aventuras. Aunque en ocasiones los acontecimientos de algunas aventuras específicas pueden parecer apremiantes, las maquinaciones de la Tríada Escarlata llevan en marcha desde hace años, y a dicha organización no le urge un desenlace prematuro. Asegúrate de que los jugadores tengan suficiente tiempo para volver a su base de operaciones, particularmente entre aventuras, para descansar, recuperarse y reconstruirla.

### REPARAR EL PORTAL DEL CAZADOR MODERADO 5

Los PJs descubrieron el nexo de portales élficos del Anillo de Alseta en *La Colina del Caballero Infernal*, y pusieron fin a la amenaza de la secta de los Garras de ceniza, pero sólo por el momento. Sin embargo, hay un número desconocido de sectarios esperando al otro lado del portal, y los PJs no tendrán forma de saber si los Garras de ceniza planean otro asalto mientras no investiguen más. Tanto

el Consistorio de Breachill como la tribu de los goblins Zumbadores audaces están preocupados por la posibilidad de un nuevo ataque. Si los PJs quieren mantener la ciudad a salvo de los futuros peligros que podrían atravesar el Portal del Cazador, deberán viajar a través del misterioso portal y evaluar la situación que haya al otro lado.

En esta aventura se da por hecho que los PJs ya han examinado la *aiudara* en el Anillo de Alseta. No tendrán forma de determinar a dónde conducen los cinco portales élficos, pero deben saber lo que son, y el hecho de que para activarlos es necesario tocar una *aiudara* con un objeto específico, llamado llave del portal. También deberían estar en posesión de la llave del Portal del Cazador, una baratija mágica conocida como *punta de flecha del cazador*.

**Investigar el Portal del Cazador:** cuando la *punta de flecha del cazador* entra en contacto con el Portal del Cazador, la piedra bajo el arco del portal élfico brilla y parpadea con un resplandor ardiente antes de volver a ser de sólida piedra. Superar una prueba de la habilidad Identificar magia CD 20 confirma que el portal no funciona correctamente, pero que podría repararse, como se detalla a continuación.

**Reparar el Portal del Cazador:** el Portal del Cazador está físicamente intacto, pero la magia que atraviesa la piedra ha sido ligeramente alterada por alguna forma de magia poderosa que parece emanar del propio portal. Esto se debe a la presencia de la manifestación atrapada de Dahak: si un PJ examina el Portal del Cazador y supera una prueba de habilidad CD 27 para Identificar magia, detecta que lo que esté causando el daño parece provenir de la magia interior del portal, y no del portal en sí, pero no descubre la verdadera naturaleza de dicha magia. Los PJs pueden intentar arreglar la estructura con la actividad Reparar el Portal del Cazador.

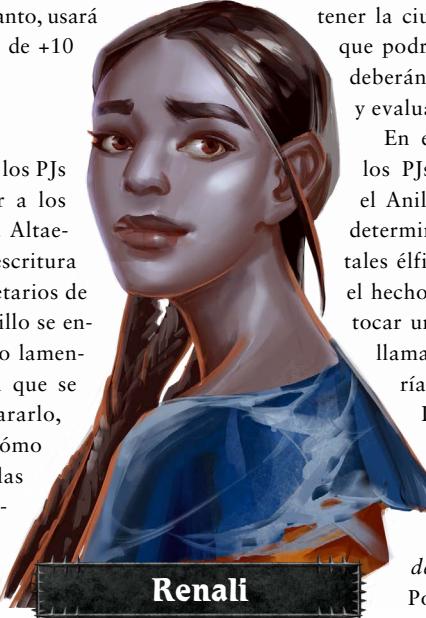
### REPARAR EL PORTAL DEL CAZADOR

**EXPLORACIÓN** | **MANIPULAR**

**Prerrequisitos** entrenamiento en Artesanía o Latrocínio

**Requisito** Tener la llave del portal del Portal del Cazador (*punta de flecha del cazador*).

Usa la *punta de flecha del cazador* para guiar la magia desalineada del Portal del Cazador en la dirección correcta, a través de las intrincadas esculturas y decoraciones de la piedra. Debes superar una prueba de Artesanía para Reparar (en cuyo caso, la *punta de flecha del cazador* equivale al equipo de reparaciones necesario para esta actividad) o una prueba de Latrocínio para Forzar una cerradura (en cuyo caso, la *punta de flecha del cazador* equivale a las herramientas de ladrón necesarias para



Renali

### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**

## ACCESO AL PORTAL

Los PJs deberán conservar las diversas llaves del portal, como la *punta de flecha del cazador*, para entrar y salir con facilidad a través del Anillo de Alseta. Pero no es imposible que una llave de portal se pierda o se destruya. El PJ que lleva la llave puede caerse de un acantilado lejos del alcance de los otros personajes, o se lo puede llevar un monstruo o la llave puede ser robada o perderse.

Si ocurriese algo así, tienes algunas opciones. Puedes cambiar el objetivo del juego durante un tiempo breve e iniciar una nueva búsqueda para recuperar la llave robada, si eso tiene sentido en tu campaña. O puedes dejar que los PJs fabriquen una llave de repuesto, explicando que su exposición previa a las energías de las *aiudara* es suficiente para concederles la capacidad de crear sustitutos. También puedes determinar que cuando los PJs pasan a través de una de las *aiudara*, se convierten en llaves y pueden usar los portales élficos a voluntad sin la llave correspondiente. Elige la opción que funcione mejor para tu campaña; después de todo, el objetivo del Anillo de Alseta en *La Era de las Cenizas* es permitir que los PJs se desplacen de un lado a otro hasta las diferentes ubicaciones con facilidad, no pelearse contra ello.

esta actividad). Sea cual sea la habilidad utilizada, la actividad tarda una hora en realizarse, y la CD de la prueba es 24, con los siguientes efectos.

**Éxito crítico** El Portal del Cazador es reparado y la visión del peligro de Dahak (página 10) dentro de la estación de paso del Portal del Cazador disminuye en potencia; reduce todos los modificadores de peligro y la CD en 2.

**Éxito** El Portal del Cazador es reparado.

**Fallo** El Portal del Cazador no es reparado y el personaje que intentó la reparación se vuelve torpe 2 durante 1 hora mientras un arco naranja de energía mágica atraviesa dolorosamente su cuerpo. No se puede intentar otra vez la reparación del portal hasta pasadas 24 horas.

**Fallo crítico** Igual que un fallo, pero la reacción mágica también infinge 6d6 de daño por fuego al personaje que intenta la reparación.

Si los PJs no logran reparar el Portal del Cazador por sí mismos, basta superar una prueba de Sociedad CD 12 para Recordar que los albañiles de Breachill pueden ser contratados y ayudar en la tarea; consulta los detalles sobre las dos opciones presentes en la ciudad en la contraportada interior. En tal caso, Amera Lang o Rorsk Maldehachas aceptarán realizar la tarea por un pago de 100 po, importe que un personaje puede negociar a la mitad superando una prueba de Diplomacia CD 20, y tienen automáticamente éxito en la reparación; evitarán automáticamente los resultados de fallo y fallo crítico, pero no pueden lograr

un éxito crítico. Ambos PNJs tienen sus propias agendas e intereses, claro está, y las ramificaciones de dejar que uno o ambos separen del Anillo de Alseta o del diseño interior de la Ciudadela Altaerein deben ser determinadas por ti como DJ.

**Activar el Portal del Cazador:** una vez reparado el Portal del Cazador, tocar el portal con la *punta de flecha del cazador* lo activa. La piedra bajo el arco de la *aiudara* se convierte en una cortina de niebla dorada y plateada en movimiento, y una criatura no tiene más que atravesar la niebla para entrar en la estación de paso al otro lado. Cualquier intento de despejar físicamente la niebla para ver lo que hay más allá antes de cruzarlo fracasa de inmediato. Una magia poderosa de adivinación, como *visión verdadera*, permitiría ver a través de la niebla, pero es probable que dicha magia no esté al alcance de los PJs por el momento. Una vez activado, el portal permanece abierto en el lado en el que se activó durante 10 minutos antes de cerrarse. Durante ese tiempo, los viajeros pueden salir al otro lado del portal, pero no pueden volver a entrar sin volver a activar el portal con el contacto con la *punta de flecha del cazador*.

**Recompensa en PX:** una vez que los PJs logran reparar el Portal del Cazador, concede a cada PJ 80 PX.

## ESTACIÓN DE PASO DEL PORTAL DEL CAZADOR SEVERO 5

A diferencia de la mayoría de los portales (incluidos los portales *aiudara* más avanzados que están activos en otras partes de Golarion), el viaje a través de las *aiudara* del Anillo de Alseta no es instantáneo. Cuando Candalon creó estos “primeros borradores”, ideó pequeños complejos de salas unidos a cada portal para que sirvieran como estaciones de paso, áreas donde los viajeros entre dos regiones podían descansar, rezar, prepararse para lo que les esperaba al otro lado o adquirir suministros. Cuando se activaron los portales, las estaciones de paso fueron arrancadas del Plano Material y se convirtieron en pequeños semiplanos completamente contenidos en el interior de cada portal. Si una criatura entra en uno de los portales, ya sea desde el Anillo de Alseta o desde el portal de destino, aparece en la estación de paso correspondiente, donde puede detenerse a voluntad o simplemente pasar al otro lado del pequeño complejo y salir al auténtico destino del portal.

Las estaciones de paso en el interior del Portal del Sueño, el Portal del Ocaso, el Portal de la Joya y el Portal de la Venganza existen todavía y se detallan en futuras aventuras.

Cuando los ekuae atraparon a Dahak en el interior del Portal del Cazador, la potente energía devastó la estación de paso del mismo, quemándola y convirtiéndola en un sencillo pasadizo similar a un tubo de lava. La violenta reacción de la magia que surgió del extremo opuesto afectó al Portal del Loto y destruyó su *aiudara* desde el exterior. La explosión provocó que la estación de paso

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**

del Portal del Loto volviera a entrar en fase en el Plano Material, pero la magia del dios dragón atrapado la destruyó igualmente. Los PJs encontraron los restos en ruinas de la estación de paso del Portal del Loto en la aventura anterior.

A medida que los PJs atraviesan el Portal del Cazador reactivado, lee en voz alta o explica lo siguiente.

Las brumas del portal mágico se desvanecen, revelando un pasillo de veinte pies (6 m) de ancho. Las paredes del túnel parecen estar hechas de lava endurecida, quemada y derretida hace mucho tiempo. Pequeñas grietas y fisuras se alinean en las paredes, dentro de las cuales parpadea un resplandor anaranjado, inundando el túnel con una iluminación suave y ardiente. La pared de niebla dorada y plateada del portal brilla detrás, mientras que un tenue resplandor similar os llama la atención a unos cien pies (30 m) más adelante. El aire tiene una calidez casi incómoda y huele a humo.

Este tubo chamuscado de lava hueca es todo lo que queda de la estación de paso del Portal del Cazador, un pasadizo de 20 pies (6 m) de ancho que se extiende en línea recta unos cien pies (30 m) entre los arcos de 10 pies (3 m) de ancho del lado del portal que da al Anillo de Alseta y el lado que conduce a la Extensión de Mwangi. No se proporciona un mapa de esta área porque se trata de una ubicación muy sencilla para representarla en un *Flip-Mat* de *Pathfinder* en blanco o en otra cuadrícula. Las paredes, el suelo y el techo de este túnel resultan desagradables al tacto y la temperatura es de aproximadamente 100 °F (37 °C) (calor leve). Las paredes son de piedra, pero no existe nada más allá del túnel: este pequeño semiplano se limita a lo meramente visible y cavar en la piedra circundante sólo revela más piedra. Los intentos de teletransportarse fuera de este túnel fallan a menos que el efecto tenga la capacidad de viaje interplanetario.

El extremo más alejado del túnel termina en un segundo arco idéntico en apariencia al que han atravesado los PJs. Este arco transporta al grupo a un templo de Ketephys abandonado en la Extensión de Mwangi (consulta El templo de Ketephys en la página 10). El tiempo transcurre con normalidad en el interior de la estación de paso, y las criaturas pueden permanecer aquí tanto como quieran. Las salidas al Anillo de Alseta y al templo de Ketephys permanecen abiertas desde dentro de la estación de paso en todo momento, pero una vez que una criatura accede a uno de los lados, el portal se cierra y debe reactivarse mediante la *punta de flecha del cazador* para usarlo de nuevo.

**Peligro:** el paso de los Garras de ceniza a través del Portal del Cazador al comienzo de esta aventura sobrecargó el defecto oculto en el portal. Tras la llegada de los sectarios al Anillo de Alseta, la manifestación de Dahak atrapada en su interior desalineó la magia del portal. Aun después de que los PJs reparen el portal, su impía presencia permanece activa dentro de la estación de paso del Portal del Cazador como un peligro mortal, un infierno fantasmagórico en forma de una visión del propio Dahak. Esta peligrosa amenaza mágica es la mayor manifestación que Dahak puede llevar a cabo actualmente para amenazar a los PJs, pero con el tiempo (durante la última aventura de *La Era de las Cenizas*) podrá liberarse al fin. Este aspecto encarcelado del dios draconiano es lo que provoca la sofocante temperatura de la estación de paso del Portal del Cazador.

La visión de Dahak se manifiesta una vez que todos los PJs han atravesado el portal, o en el primer asalto en que un PJ intenta salir de la estación de paso por el extremo

**Visión de Dahak**



que conduce a la Extensión de Mwangi. La visión de Dahak amenazará a los viajeros del Portal del Cazador hasta que sea destruida o inutilizada. Si los PJs tardan un tiempo especialmente largo en completar la Era de las Cenizas, el paso de los años podría ser suficiente para que la influencia de Dahak se acumulase de nuevo hasta el punto de que una visión eliminada pueda manifestarse de nuevo a tu elección en el interior de esta estación de paso en ruinas.

## VISIÓN DE DAHAK

## PELIGRO 8

RARO	COMPLEJO	FUEGO	MÁGICA	TRAMPA
------	----------	-------	--------	--------

Sigilo +16 (experto)

**Descripción** Explosiones de fuego y humo surgen de las paredes del túnel para unirse y tomar la forma ardiente del mismísimo Dahak; si un PJ supera una prueba de Religión CD 20 para Recordar conocimiento, señala que el dragón ardiente se parece mucho a las representaciones clásicas del dios dracónico de la destrucción.

**Inutilizar** Religión CD 26 (experto) para recitar oraciones a un dios no maligno que contrarreste la presencia de Dahak (el personaje sólo necesita estar entrenado en Religión para realizar esta prueba con oraciones a Apsu), Latrocínio CD 30 (experto) para desviar las energías del peligro hacia sí mismo o *disipar magia* con éxito (4.º nivel; contrarrestar CD 26).

**CA 27; Fort +17; Ref +13**

**PG 130; Inmunidades** daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** frío 10

**Manifestar** ➔ **Desencadenante** Hay una criatura en el interior de la estación de paso. **Efecto** La visión de Dahak aparece en un espacio de 15 pies (4,5 m) adyacente a dicha criatura y tira iniciativa.

**Rutina** ➔ La visión de Dahak se manifiesta al lado de la criatura que está más cerca del centro de la estación de paso y a continuación usa su Arma de aliento en la dirección en la que atrape a más posibles objetivos dentro de su área.

**Arma de aliento** ➔ (divino, evocación, fuego) La visión de Dahak libera una explosión de fuego por sus ardientes fauces, creando un cono de 60 pies (18 m) que infinge 6d6 de daño por fuego a todas las criaturas que se encuentran dentro (salvación de Reflejos básica CD 26).

**Rearme** La visión de Dahak se desactiva y rearma automáticamente una vez que no quedan criaturas en el interior de la estación de paso del Portal del Cazador.

## EL TEMPLO DE KETEPHYS

## EXTREMO 5

El lado del Portal del Cazador correspondiente a la Extensión de Mwangi fue una vez un maravilloso templo al aire libre dedicado al dios élfico Ketephys. Un anillo de arcos de piedra rodeaba un jardín mágico lleno de guardianes vegetales animados y peligrosas flores silvestres encantadas, destinado a proteger la *aiudara*. Cuando los Garras de ceniza atacaron el lugar, poco antes de que comenzara esta Senda de Aventuras, su primer acto fue destruir todas las plantas y quemar el jardín hasta las raíces. Lee en voz alta o explica

lo siguiente cuando los PJs salgan del Portal del Cazador al templo en ruinas.

El calor y la humedad agobiantes pesan en la atmósfera de este templo al aire libre, cuyos arcos de piedra circundantes están manchados de hollín. Ramas carbonizadas y grupos de raíces delimitan la forma del jardín desaparecido, pero las plantas y flores han sido arrancadas y quemadas. En medio del anillo de arcos de piedra hay un hoyo de fríos carbones en cuyo centro se erige un pilar de madera a medio completar, antaño coronado con el rostro de un dragón, adyacente a un montón de rocas talladas y un saquillo de tela. Sólo una sección del anillo de arcos de piedra se mantiene firme, un trozo de muro que contiene un duplicado exacto del Portal del Cazador tal como aparecía en la pared bajo la Ciudadela Altaerein. Más allá de la arquería abierta se encuentra la verde extensión de una selva tropical.

Los antiguos elfos ekuae desterraron a la encarnación de Dahak en este templo después de la Gran Caída, pero al hacerlo, corrompieron tanto sus terrenos como el Portal del Cazador. Los ekuae han sido los protectores tradicionales del lugar desde entonces, en parte debido al peligro restante y en parte para honrar el sacrificio que hicieron sus antepasados. Los ekuae vigilan con más determinación desde el reciente ataque de los Garras de ceniza contra el Portal del Cazador que obligó a los guardianes élficos a retirarse hasta que los sectarios abrieron el portal y enviaron un contingente al otro lado. Los guardianes ekuae recuperaron el control poco después y expulsaron a los Garras de ceniza restantes, pero los elfos siguen nerviosos debido a su fracaso. Cuando detectan la apertura del Portal del Cazador, a priori creen que se trata de las fuerzas de los Garras de ceniza que vuelven del otro lado.

**Criaturas:** cuando los PJs salen del portal, se encuentran rodeados por una fuerza de veinte guerreros élficos con los arcos listos. Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 20, reconoce a estas criaturas como ekuae, elfos que habitan en la jungla, retraídos y a los que no les gustan los intrusos en su territorio.

La idea es que éste sea un encuentro social tenso, en lugar de un combate. Los elfos no tienen malas intenciones y reconocerán de inmediato que los PJs no son los mismos sectarios con los que lucharon antes. No atacarán primero, y si los PJs se precipitan y los atacan, los elfos hacen todo lo posible para capturarlos con vida. Si los PJs no deponen su actitud de violencia, será difícil completar el resto de esta aventura, pero no imposible: los PJs pueden aprender más sobre los Garras de ceniza y los peligros que plantean interrogando a un ekuae cautivo, pero deberán ser resueltos a la hora de seguir explorando la región y es muy posible que se encuentren con una situación inmanejable. Esta aventura supone que los PJs adoptan un enfoque menos

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**

beligerante e intentan explicar cuanto antes la situación si se encuentran bajo amenaza.

Una prueba de Diplomacia CD 15 con éxito es suficiente para calmar la situación, siempre que el PJ que la intente hable élfico o mwangi, pero si los PJs no atacan o intentan explicarse, uno de los elfos se dirige a ellos en común. Se trata de Jahsi, y su saludo, más la conversación con los PJs, se exponen en “Hablar con Jahsi” en la página 12.

## GUARDIANES EKUJAE (19)

CB	MEDIANO	ELFO	HUMANOIDE
----	---------	------	-----------

**Percepción** +8; visión en la penumbra

**Idiomas** élfico, mwangi

**Habilidades** Acrobacias +7, Atletismo +7, Naturaleza +6, Sigilo +7, Supervivencia +6

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

**Objetos** arco largo (20 flechas), armadura de cuero ta-chonado, daga de hierro frío, daga de plata, veneno de víbora negra (6)

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

**PG 26**

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga de hierro frío o plata +11 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

**A distancia** ♦ arco largo +11 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal d10, recarga 0, volea 30 pies [9 m]),

**Daño** 1d8 perforante más veneno de víbora negra

**A distancia** ♦ daga de hierro frío o plata +11 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

**Ataque furtivo** (precisión) 1d6

**Conjuros primigenios innatos** CD 16;

**Trucos (1.º)** detectar magia, luces danzantes, maraña, perturbar muertos vivientes

**Doble Tajo** ♦ El guardián ekujae

realiza dos Golpes contra el mismo objetivo, uno con cada una de sus dagas. El guardián combina el daño de cualquier ataque que acierte y sólo aplica daño de precisión, resistencias y debilidades una vez. Ambos ataques se tienen en cuenta para el penalizador por ataque múltiple del guardián, pero dicho penalizador sólo aumenta después de ambos ataques.

**Zancada forestal** El guardián ekujae ignora el terreno difícil causado por plantas.

## CRÍATURA 2



**Percepción** +14; visión en la penumbra

**Idiomas** común, élfico, mwangi

**Habilidades** Atletismo +14, Diplomacia +17, Naturaleza +14, Religión +16, Supervivencia +14

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

**Objetos** arco largo +1 (20 flechas), armadura laminada, *daga de hierro frío +1 disruptora, daga de plata +1 de golpe, joyas de oro* (por valor de 20 po)

**CA 28; Fort +16, Ref +17, Vol +15**

**PG 135**

**Atisbo de redención** ♦ **Desencadenante** Un enemigo daña a uno de los aliados de Jahsi a menos de 15 pies (4,5 m) de él.

**Efecto** El enemigo debe elegir una consecuencia: el aliado no sufre daños por el daño desencadenante, o el aliado obtiene resistencia 10 contra el daño desencadenante, y el enemigo queda debilitado 2 hasta el final de su siguiente turno.

**Divina Providencia** ♦ **Desencadenante** Jahsi tiene éxito en una tirada de salvación contra el efecto de un enemigo. **Efecto** El resultado de la salvación de Jahsi es un éxito crítico.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga de hierro frío disruptora +19 (ágil, mágica, versátil Cor), **Daño** 1d4+7 perforante más 1d6 positivo a los muertos vivientes

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga de plata +19 (ágil, mágica, versátil Cor), **Daño** 2d4+7 perforante

**A distancia** ♦ arco largo +19 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal d10, mágica, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+3 perforante

**A distancia** ♦ daga de hierro frío disruptora +19 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], mágica, versátil Cor), **Daño** 1d4+7 perforante más 1d6 positivo a los muertos vivientes

**A distancia** ♦ daga de plata +19 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], mágica, versátil Cor), **Daño** 2d4+7 perforante

**Conjuros de devoción de campeón** CD 25; **4.º** (2 Puntos de Foco) imposición de manos (Reglas básicas, pág. 387), letanía contra la ira (Reglas básicas, pág. 387)

**Conjuros primigenios innatos** CD 24; **Trucos (4.º)** detectar magia, luces danzantes, maraña, perturbar muertos vivientes

**Zancada forestal** Como un guardián ekujae.

**Tesoro:** una vez que los PJs han calmado a los elfos y convencido a los guardianes de que el grupo no representa una amenaza, tienen la oportunidad de examinar los curiosos objetos que se encuentran en el centro del templo en ruinas. Un mero

## JAHSI

## CRÍATURA 8

ÚNICO	NB	MEDIANO	SEMIÉLFO	HUMANOIDE
-------	----	---------	----------	-----------

Elfo héroe

**Jahsi**



examen del pilar roto es suficiente para revelar que en origen estaba destinado a sostener una talla de madera blanqueada de la cabeza de un dragón. Si un PJ supera una prueba de Religión CD 20, reconoce al dragón representado como Dahak. El saco de tela en la base del pilar contiene una delgada barra de oro por valor de 10 po, pero este oro está contaminado con arsénico; consulta Oro contaminado en la página 13 para saber más.

Este pilar iba a ser originalmente uno de los pilares del dragón que los Garras de ceniza erigieron en la jungla circundante, pero los ekujae expulsaron a los sectarios antes de que pudieran comenzar la magia ritual para conferirle su poder. Aunque la estatua está rota e incompleta, si un PJ supera una prueba de Arcanos, Ocultismo o Religión CD 22 para Identificar Magia, percibe una vaga impresión del propósito original del pilar de amplificar el poder divino y canalizarlo de vuelta a un foco desconocido, al tiempo que dirige un efecto mágico desconocido contra cualquier criatura con herencia local ekujae.

### HABLAR CON JAHSI

Una vez que los PJs calman o resuelven la situación (o no lo hacen y son capturados), Jahsi guarda sus armas y se acerca a ellos. Si los PJs fueron agresivos, los interroga acerca de su intrusión en las tierras de los ekujae; de lo contrario, lee en voz alta o explica lo siguiente.

Uno de los elfos, un hombre distinguido del resto por sus joyas y brazaletes de oro, accede al templo en ruinas con las palmas abiertas a los lados para mostrar que está desarmado. El resto de los elfos aflojan las cuerdas de sus arcos y los bajan, aunque mantienen las flechas encocadas, listas para ser disparadas al instante.

El elfo de las joyas de oro se detiene a una distancia respetuosa y hace una leve reverencia. "Soy Jahsi, del Clan del Leopardo", dice con acento taldano. "Mi madre es del Clan del Río".

Jahsi es un enjuto campeón ekujae de la diosa élfica de la magia, Yuelral. Viste una armadura hecha de planchas de hierro y madera envueltas en tela de colores. Tiene los lados de la cabezaafeitados, y el resto del pelo entrelazado en trenzas largas y finas. Todavía presenta algunas heridas que sufrió en un reciente ataque de los Garras de ceniza, sobre todo una especialmente vendada en el cuello. Espera que los PJs se presenten a su vez como cortesía básica, pero no que sigan el método tradicional ekujae para hacerlo. Jahsi se conduce con un aire de resolución estoica debido a su posición de autoridad entre los guerreros ekujae, pero es amable de corazón y a menudo no puede contener su curiosidad o sonrisas.

Aunque Jahsi comparte con su pueblo el recelo a las interferencias externas, reconoce que los PJs pueden ser aliados contra los Garras de ceniza y la inminente ame-

naza de la manifestación de Dahak. Conmina a los PJs a que lo acompañen como invitados hasta el asentamiento ekujae de Akrivel, hogar del Clan del Leopardo, para seguir discutiendo la situación y reunirse con los líderes y lingüistas del clan. También está dispuesto a responder lo mejor que pueda a cualquier pregunta que tengan los PJs. Algunas preguntas posibles y las respuestas se detallan a continuación.

**¿Hablas nuestro idioma?** "¡Un poco! ¡Mi hija me enseñó!" El elfo les dedica una gran sonrisa.

**¿Dónde estamos?** "Estáis en tierras de los ekujae, a cierta distancia al este de la costa lirgena". Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 15, reconoce que está en el noroeste de la Selva de Mwangi.

**¿Por qué protegéis este sitio?** "Siempre estamos vigilando el templo, para evitar que el Portal del Cazador se abra. Hemos fracasado".

**¿Qué era esa especie de dragón en el portal?** "Eso es la Gran Oscuridad. Nosotros... ¿cuál es la palabra? Lo herimos hace mucho tiempo. Pero no lo matamos".

**¿Qué ha ocurrido aquí?** "Fuimos atacados. Charau-kas y boggards, los Garras de ceniza, eran mucho más fuertes, tenían garras y escamas y aliento de fuego... pero eso no es excusa". A Jahsi, que tiene los brazos rígidos a los lados, se le tensan los músculos. "Yo ordené huir. Volvimos y los combatimos, pero no antes de que abrieran el Portal del Cazador y enviaran a algunos de los suyos al otro lado".

**¿Dónde están los cadáveres de los sectarios?** "Los sacamos de allí. A los que se quedaron, los cortamos en pedazos. Alimentaron a la jungla".

**¿Los sectarios llevaban algo útil o sospechoso encima?** "Trajeron ese pilar". El elfo inclina la cabeza hacia el pilar roto e inacabado que se encuentra en medio del templo. "Aparte de eso, armas y magia de curación. Nos quedamos ambas cosas".

**¿Por qué no seguisteis a los sectarios a través del Portal del Cazador?** "La Oscuridad todavía sigue dentro. ¿No la visteis al atravesarlo? No creo que haya olvidado a los ekujae en todo el tiempo que lleva ahí". El elfo sonríe sombríamente.

**¿La Oscuridad es Dahak?** "La Oscuridad es una historia que puede contar nuestro lingüista, no yo".

**¿Qué te ha pasado en el cuello?** "Charau-kas". Jahsi pasa el pulgar por sus vendas con una tímida sonrisa. "Tengo que ir con más cuidado".

**¿Por qué eres el único que lleva joyas de oro?** "Soy keledi". Jahsi aparta la mirada hacia un lado, avergonzado. "Es un... ¿regalo? Un honor, concedido". Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 18, sabrá que keledi es una palabra ekujae para alguien de gran pureza que no puede ser envilecido por la corrupción; a menudo se aplica a héroes y campeones.

**¿Puedes ayudarnos a encontrar la secta?** "Os llevaré con mi hija. Ella os ayudará. ¡Sé que lo hará! Es nuestra lin-

güista y sabe mucho del mundo más allá de esta selva".

**Recompensa en PX:** si los PJs calman los ánimos con los ekujae, concédeles 40 PX a cada uno. Si averiguan más cosas sobre los sectarios o sobre el propio Jahsi al hablar con él, concede a cada PJ 40 PX adicionales.

## ORO CONTAMINADO

En varios puntos de esta aventura, los PJs descubrirán el oro de la mina de los Garras de ceniza (consulta el Capítulo 3) que está envenenado con arsénico. Esta contaminación tiene un efecto más sutil, pero más pernicioso, que una dosis de arsénico puro (como se detalla en la página 609 de las *Reglas básicas*). Superar una prueba de Percepción CD 22 basta para detectar un extraño brillo en el oro, tras lo cual si alguien supera una prueba de Artesanía CD 25 para Identificar alquimia confirma que el oro está contaminado con veneno. Se puede eliminar el veneno de un solo objeto de oro superando una prueba de Artesanía CD 25 durante 10 minutos, lo que requiere herramientas de alquimista.

Sin las precauciones adecuadas, como manipular el oro con guantes, cualquiera que toque o transporte oro contaminado podría quedar expuesto al arsénico. Mantén un registro de los PJs que manipulan o transportan el oro envenenado: la siguiente vez que coman, dichos personajes tendrán que realizar tiradas de salvación de Fortaleza CD 22 para resistir los efectos del envenenamiento por arsénico (*Reglas básicas*, pág. 609). Los personajes que sufran los efectos nocivos podrían ignorar la causa de la aflicción, pero si alguien supera una prueba de Naturaleza CD 22, o una prueba de Artesanía si el personaje tiene la dote Artesanía alquímica, identifica los efectos como un envenenamiento por arsénico, mientras que un éxito crítico revela una ligera decoloración en los dedos de la víctima, lo que sugiere que la exposición proviene de algo que ha tocado recientemente.

**Recompensa en PX:** la primera vez que los PJs logran eliminar el arsénico de por lo menos un tesoro de oro en esta aventura, concédeles 40 PX.

## Akrivel

Si los PJs acceden a que Jahsi los conduzca hasta Akrivel, el elfo silba una señal hacia el bosque que es repetida por las aves cercanas, y luego los escolta rápidamente en dirección norte a través de la selva hasta su destino, un viaje de 10 millas (16 km) que probablemente deje a los personajes que no estén acostumbrados a la humedad de la jungla al borde del agotamiento. Aunque los edificios de ramas entrelazadas de los ekujae se mezclan con el bosque circundante, una vez mostrados la arquitectura es inconfundible. Lee en voz alta o explica lo siguiente cuando los PJs llegan a Akrivel.

Las ramas entrelazadas de los árboles forman los cimientos y edificios de esta gran ciudad ekujae erigida en la copa de los

## YA NO ESTAMOS EN AVISTAN

Los PJs semiorcos, semielfos y goblins podrían estar acostumbrados a ciertos prejuicios de su educación en Avistan, pero en un nuevo continente se enfrentan a una nueva serie de estereotipos culturales. Otros elfos que no sean ekujae serán recibidos cordialmente, aunque con cierta curiosidad. Los semielfos se encuentran con una cálida bienvenida por parte de los ekujae, que han oído que muchos semielfos avistanos tienen problemas para encajar y, por lo tanto, quieren brindar un ambiente acogedor a sus parientes extranjeros. Los orcos y semiorcos en la Selva de Mwangi son cazadores de demonios reconocidos, por lo que los ekujae tratarán a estos PJs con respeto. Los goblins no son habituales en la Selva de Mwangi, y los ekujae los miran con curiosidad. En contraste, los PJs chelaxianos, los personajes asociados con dragones y los adoradores de Abadar o infernales (particularmente de Asmodeo) son tratados con discreta desconfianza.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**

árboles. Los puentes hechos con resistentes enredaderas se extienden a través del dosel de la selva tropical circundante, lo que permite viajar con rapidez durante kilómetros a lo largo de ella. Docenas, si no cientos, de troncos de enormes árboles, cada uno de más de diez pies (3 m) de ancho, soportan un amplio tejido de ramas que a su vez sostiene la ciudad, y cada uno está decorado con raíces retorcidas y brotes que están cuidadosamente dispuestos para formar imágenes de elefantes y leopardos. Más arriba, entre hermosas mallas de ramas que han crecido juntas para formar amplias plataformas, una asombrosa variedad de árboles frutales injertados y jardines con terrazas llenas de tierra conforman una visión espectacular.

Una semielfa ekujae espera en la base de uno de los árboles, balanceándose ligeramente sobre una masa de raíces que sobresalen. En una mano sostiene un bastón de latón rematado con la escultura de un leopardo que tiene una espada entre las mandíbulas e inmoviliza a un humano boca abajo. Su otro brazo no parece estar hecho de carne, sino de ramas retorcidas de madera y hueso. "Soy Nketiah, del Clan del Leopardo", saluda. "Mi madre era del Clan del Astrólogo. Esta noche seréis invitados de los ekujae. Bienvenidos a nuestras tierras".

Nketiah es una de las lingüistas del Clan del Leopardo y su labor en el clan es una mezcla de diplomático, cuentacuentos y visitar real. También es la hija de Jahsi y ha acudido a encontrarse con los PJs a petición de su padre. Aunque aún no han hablado entre ellos de la llegada de los PJs, Nketiah evalúa rápidamente la situación tan pronto como los ve, y al igual que su padre, espera que puedan actuar como aliados contra los Garras de ceniza. Pero por el momento, explica que los PJs son invitados de los ekujae y los elfos están preparando un banquete de celebración en un espíritu de hospitalidad.



Una vez que se han intercambiado saludos y cumplidos, Jahsi y Nketiah desaparecen rápidamente entre las copas de los árboles; Jahsi corre ágilmente y trepa por las ramas, mientras que Nketiah desliga el brazo de madera y lo utiliza para ascender hasta el dosel. Cualquier PJ que quiera seguir a la pareja debe superar una prueba de Acrobacias o Atletismo CD 15, y si falla, tropieza y cae al suelo del bosque. Los elfos alcanzarán sin problemas una escalera de cuerda o bajarán un montacargas con una polea a cualquiera que se lo pida, pero si no, observan divertidos cómo los PJs intentan trepar por los árboles. Sin embargo, si ven que los PJs se frustran o enfadan, interrumpen el jolgorio de inmediato y utilizan los montacargas y escaleras para ayudarlos, disculpándose.

A pesar de los obsequios de bienvenida, la mayoría de los ekujae están ocupados con los preparativos para el banquete o son cautelosos con los extraños en general, dejando que los PJs se las arreglen por su cuenta. Los PJs más curiosos pueden intentar charlar con los ekujae, siempre que puedan superar la barrera del idioma, pero la mayoría de los elfos se limitan a hablar de temas superficiales y les remiten a Nketiah para tratar los asuntos importantes. La propia Nketiah está dispuesta a responder algunas de las preguntas de los PJs mientras se realizan los preparativos del banquete (consulta Conversar con Nketiah en la página 24), pero quiere dejar el serio tema de los Garras de ceniza para cuando los PJs hayan sido bien recibidos según a las costumbres de los ekujae. También elude las peticiones de una explicación acerca de la Oscuridad del portal hasta después del banquete, diciendo: “Esta noche contaré esa historia ante todo el clan. ¡Dejadme que tenga mi momento de gloria!”.

Además de entablar conversaciones banales, los PJs pueden explorar Akrivel. En las siguientes páginas se presentan varios acontecimientos que los PJs pueden usar para entretenerte y hacer amigos entre los elfos. El asentamiento de los ekujae es el hogar de varios cientos de elfos, pero a diferencia de muchas otras ciudades, su comunidad no está tradicionalmente organizada para atender al comercio. No hay comerciantes en Akrivel a los que los PJs puedan comprar cosas, y nadie está particularmente interesado en comprar cosas a los PJs. Un viaje de regreso a Breachill a través del Portal del Cazador es la mejor solución para los PJs que quieran comprar o vender objetos. Sin embargo, hay varios clérigos y curanderos ekujae en la ciudad y, si lo prefieres, pueden sanar a los PJs con conjuros de hasta 3.º nivel de forma gratuita, siempre que tengan una buena relación con los elfos. Asimismo, si los PJs necesitan equipo mundano que les ayude a explorar la Selva de Mwangi, los elfos pueden proporcionarles dichos artículos de forma gratuita, de nuevo a tu discreción.

Encontrarás un mapa del asentamiento de Akrivel en la portada interior de este libro. Puedes usarlo para

ayudar a los jugadores a orientarse durante este capítulo, pero no debería ser necesario para el combate u otros acontecimientos tácticos. Akrivel es un asentamiento de nivel 5, a efectos de la actividad de tiempo libre Obtener ingresos.

### ENTABLAR AMISTAD CON LOS EKUJAE

Los elfos ekujae juegan un papel importante en los acontecimientos pasados y presentes de esta aventura, y sus interacciones con los PJs suponen grandes oportunidades interpretativas.

Se sabe que los elfos tardan en forjar amistades, y los ekujae dan más importancia a las acciones que a las palabras. Es por esto que las pruebas de Diplomacia para mejorar su actitud pueden hacerlos más amigables a corto plazo, pero tienen menos efecto en sus opiniones a largo plazo. Esta sección describe un sistema para medir la influencia perdurable de los PJs en el Clan del Leopardo, y detalla a tres PNJs ekujae importantes y las mejores formas de caerles bien, Jahsi y Nketiah, a quienes ya conocen los PJs, así como el cazador Akosa, a quien conocerán en el Acontecimiento 3 de la página 18.

Varias acciones de los PJs afectan a la opinión general de los elfos ekujae que sean testigos u oigan noticias sobre las mismas. Su situación se mide en Puntos de Influencia (PI). Por regla general, un elfo ekujae debe estar al tanto de una acción para que afecte a su opinión; un ekujae no puede sentirse indignado o impresionado por algo que no sabe, aunque el DJ debe suponer que los elfos hablan entre ellos. El DJ tiene la última palabra sobre las acciones que pueden hacer ganar o perder Puntos de Influencia; el comportamiento ofensivo o grosero siempre hace que el infractor pierda Puntos de Influencia.

Los PNJs ekujae con roles que desempeñar en esta aventura (y potencialmente después) aparecen en las páginas 15-16 en Aliados del Clan del Leopardo. Mejorar sus actitudes puede otorgar PI, PX y obsequios. Los PJs interactúan escasamente con las líderes gemelas de Akrivel, por lo que no se mencionan por separado.

Se pueden ganar Puntos de Influencia adicionales durante el resto de esta aventura, como se indica en las entradas de Recompensa en Influencia mediante varios encuentros.

Si llevar la cuenta de los Puntos de Influencia parece un esfuerzo demasiado innecesario, amenaza con obstaculizar la creatividad de tus jugadores o no os llama la atención ni a ti ni a ellos, no dudes en ignorar este sistema e interpretar en su lugar. El objetivo de la siguiente información es proporcionar sugerencias para la interpretación y una dinámica interesante en las interacciones entre los PJs y los ekujae, no colocar una camisa de fuerza sobre las interacciones de los PNJs o reducir los diversos personajes de esta aventura a una serie de números y puntos.

## EL CLAN DEL LEOPARDO

Este clan tiene el deber de proteger el Portal del Cazador, donde los elfos desterraron una Gran Oscuridad hace miles de años.

**Puntos de Influencia** Para ganarse el favor del Clan del Leopardo al completo, los PJs deben obtener un total de 25 Puntos de Influencia. El Clan del Leopardo ha conocido a muchos locos, mentirosos y conquistadores a lo largo de los siglos, y sus miembros tienen mucho cuidado de no relajarse demasiado con los extraños. Ir en contra de los deseos del clan puede reducir el total de puntos, incluso a un valor negativo.

A lo largo de la aventura se enumeran formas de ganar o perder Puntos de Influencia. He aquí algunas significativas:

- +4 PI por derrotar a Belmazog.
- +2 a 3 PI por convertir a PNJs notables del Clan del Leopardo en aliados.
- +2 PI por cada uno de los pilares del dragón de los Garris de ceniza que destruyen.
- -2 PI si pasan cinco días sin destruir un pilar del dragón.
- -2 PI por usar el fuego de forma irresponsable.
- -2 PI por matar a un animal por razones ajenas a la supervivencia.

**Obsequios** El Clan del Leopardo gratifica con obsequios de buena voluntad a los PJs cada vez que alcanzan ciertos umbrales de Puntos de Influencia. Si los PI de los PJs vuelven a reducirse por debajo de estos niveles, conservan los objetos previamente obtenidos, pero ya no obtienen los beneficios de ningún nuevo servicio.

**5 PI** Los elfos proporcionan suministros para la supervivencia de los PJs, reponiendo raciones, odres y provisiones para acampar cada vez que los PJs los visitan.

**15 PI** Los guardianes ekujae transmiten a los PJs los informes de exploración que reciben de sus aliados, generalmente usando animales mensajeros. Una vez cada tres o cuatro días, proporciona a los PJs una pista sobre lo que podrían encontrar en un determinado hexágono del mapa (página 30).

**25 PI** Los elfos ofrecen a los PJs un anillo de cobre de resistencia al fuego con la forma de un leopardo y los líderes gemelos del clan señalan con ironía que probablemente les sea de utilidad en los siguientes días.

**Recompensa en PX** Si los PJs alcanzan 25 PI con el Clan del Leopardo, concédeles 80 PX.

## Aliados del Clan del Leopardo

Los PJs tienen la oportunidad de formar alianzas duraderas con tres PNJs prominentes cuyas opiniones son muy importantes para el clan en su conjunto. Sin embargo, estos resueltos veteranos no son fáciles de influenciar con la mera Diplomacia, y es necesario que los PJs les demuestren su valía con sus acciones.

La información detallada en estas páginas incluye entradas para las distintas preferencias y aversiones de los PNJs. Las preferencias representan acciones que impresionan al PNJ en cuestión, y las aversiones representan acciones que considera aborrecibles o frustrantes. Al final de una

escena con cualquiera de estos PNJs, o cuando la información sobre las hazañas de los PJs llega al clan, mejora la actitud de un PNJ en un nivel si los PJs actuaron de un modo que le guste, empeórala un nivel por sus aversiones, o deja su actitud tal cual si las acciones de los PJs son irrelevantes o se dividen de forma más o menos equitativa entre preferencias y aversiones.

Un PJ puede descubrir una “preferencia” o “aversión” mientras interactúa con un PNJ superando una prueba de Percepción CD 20, aunque un PJ sólo puede intentar dicha prueba de Percepción una vez al día; un jugador siempre puede conocer una “preferencia” o “aversión” interpretando, si procura transmitir estas preferencias como parte del juego.

Un PNJ cuya actitud mejora a solícito entrega un obsequio a los PJs, aumenta los Puntos de Influencia de estos con el Clan del Leopardo y concede PX. Los ekujae tienen la tradición de dar regalos como símbolo de amistad y confianza, aunque no lo hacen a la ligera. Un PNJ solícito entrega un regalo al PJ más apropiado tan pronto como surge la oportunidad.

## AKOSA

Un explorador ekujae y antiguo luchador por la libertad. Consulta la página 18 para saber más.

**Actitud inicial** malintencionado. En realidad, Akosa no siente rencor contra los PJs, pero ha sufrido tremadamente en el pasado y mantiene instintivamente la guardia alta frente a extraños.

**Preferencias** Mostrar una gran destreza en los ataques a distancia, inventarse insultos creativos o comentarios desgarados, regalar objetos adorables o comida dulce y la franqueza extrema.

**Aversiones** Animar o profanar un cadáver, obligar por medios mágicos o mundanos a una criatura a actuar en contra de su propia voluntad, insultar a Jahsi, dar consejos que nadie ha pedido y la excesiva simpatía.

**Obsequio** Si los PJs cambian la actitud de Akosa a solícito, regala a los PJs un arco largo +1 de golpe y sonríe mientras explica que juró por el arco matar a todos los miembros del Consorcio de Aspis en Puenteblanco. Al pasárselo a los PJs, Akosa sugiere que podrían hacer el mismo juramento de eliminar a todos los Garris de ceniza.

**Recompensas por historia** Si los PJs logran cambiar la actitud de Akosa a solícito, concédeles 60 PX y 3 Puntos de Influencia.

## JAHSI

Un guardián ekujae, considerado un parangón entre su gente. También es el padre de Nketiah. Consulta la página 11 para saber más.

**Actitud inicial** amistoso (a menos que el primer encuentro con los PJs haya ido mal). Jahsi finge indiferencia y oculta sus sentimientos, pero tiene un fuerte sentido de camaradería y es menos cauteloso con los extraños que la mayoría de su gente.

**Preferencias** Conocer un tema en gran profundidad y compartir dicha información, crear objetos mágicos o armas, proteger a

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
los ekujae

Caja de  
herramientas de  
la aventura

## PJS REVOLTOSOS

En La secta de las cenizas se parte de que los PJs estarán interesados en aliarse con los elfos ekujae contra los Garras de ceniza. Sin embargo, es posible que un grupo de PJs no tenga mucho interés en el Clan del Leopardo o incluso que se enemiste deliberadamente con los elfos por acciones inexcusables como ataques violentos, asesinatos de animales queridos o incendios provocados. Si bien el deber ancestral de los ekujae de proteger al mundo contra Dahak significa que están dispuestos a soportar a aliados problemáticos en pos de su objetivo, no permitirán que los PJs crucen ciertas líneas. Si al DJ le parece que los PJs han echado a perder su relación con los ekujae más allá de toda reconciliación, no debe dudar en hacer que los ekujae les expulsen de la ciudad. Aunque los ekujae son una valiosa fuente de experiencia, tesoros e información en la Senda de aventuras de *La Era de las Cenizas*, su ayuda sólo es estrictamente necesaria en algunas partes de la aventura. Si los PJs terminan convirtiéndose en enemigos de los ekujae, lo único que tendrás que ajustar es el método de obtención de *Eclipse*, un cuchillo de estrella mágico que es la llave del portal necesaria al comienzo de la siguiente aventura. En tal caso, la mejor solución es hacer que *Eclipse* forme parte del tesoro de la secta en el Capítulo 4.

un aliado del daño físico y resolver situaciones amenazantes sin violencia.

**Aversiones** Cometer actos malvados, desperdiciar comida o equipo, interrumpir a alguien que está hablando, exigir una recompensa o mostrar desagrado por una recompensa recibida.

**Obsequio** Si los PJs cambian la actitud de Jahsi a solícito, les ofrece un escudo de guardia contra conjuros rojo, blanco y negro, explicándoles que lo recibió en una tierra lejana como un honor por matar a un malvado nigromante. Sin embargo, Jahsi rara vez usa el escudo y se lo regala a los PJs para mantenerlos a salvo.

**Recompensas por historia** Si los PJs logran cambiar la actitud de Jahsi a solícito, concédeles 40 PX y 2 Puntos de Influencia.

## NKETIAH

Una lingüista del Clan del Leopardo e hija de Jahsi. Consulta la página 78 para saber más.

**Actitud inicial** indiferente. Nketiah desea con todas sus fuerzas que los PJs sean amigos, pero tiene una reputación entre su gente, a la que podría hacer sufrir si pecase de ingenua.

**Preferencias** Triunfar usando medios diplomáticos, inventar apodos o juegos de palabras, compartir cotilleos nuevos sobre otros PJs y gastar bromas inofensivas.

**Aversiones** Fracasar en una tarea por ignorar buenos consejos, usar un lenguaje condescendiente, intentar corregir a alguien

con información incorrecta y tomarse a la ligera la enfermedad de otra persona.

**Obsequio** Si los PJs cambian la actitud de Nketiah a solícito, ésta les entrega un amuleto de ojo del dragón (página 72) y les explica que se lo regaló una amiga hace años, cuando Nketiah se enfrentó a una peligrosa misión. Les informa de lo que puede hacer el colgante, y así como su amiga le deseaba buena fortuna, ella les desea a los PJs, sus nuevos amigos, la misma buena suerte.

**Recompensas por historia** Si los PJs logran cambiar la actitud de Nketiah a solícito, concédeles 50 PX y 2 Puntos de Influencia.

## Antes del banquete

Es más probable que los siguientes acontecimientos ocurran antes de que comience el banquete de bienvenida, aunque si lo prefieres, varios podrían tener lugar durante el mismo. Eres libre de interpretar u omitir tantos acontecimientos como consideres conveniente, pero si lo haces, recuerda ajustar las recompensas en experiencia según sea necesario, en base a los encuentros que llamen más la atención de los PJs. En última instancia, los PJs deberían ganar suficientes PX durante esta parte de la aventura para alcanzar el 6.º nivel antes de adentrarse en las tierras salvajes de la Selva de Mwangi.

Puedes suponer que Nketiah permanece junto a los PJs a lo largo de todos los acontecimientos para hacer de traductora y guía.

## ACONTECIMIENTO 1. UN JUEGO DE BAILE

Un par de altas chicas ekujae se acercan con audacia a los PJs tanto por curiosidad como buscando una excusa para evitar ayudar a preparar la comida, cuando los PJs no están ocupados con nadie más. Las dos chicas (llamadas Mauuko y Senyo) le piden a Nketiah que actúe como traductora y desafían a los PJs a un juego de baile conocido como daikada. En el juego, cada jugador se pone un par de tobilleras de cobre; cada conjunto de tobilleras está diseñado para sonar distinto a los demás cuando repiquetea. El objetivo del juego es bailar al ritmo de una canción, al tiempo que con un elegante juego de pies se intenta golpear las tobilleras del jugador contrario y hacer que suenen. El jugador que más veces toca las tobilleras de su oponente es el ganador, pero tropezar y perder el ritmo resulta en la pérdida de puntos o incluso la pérdida automática del juego. Las chicas intentan convencer a la mayor cantidad posible de PJs para que se unan, proponiendo formar equipos si más de dos quieren jugar, aunque también aceptarán que los PJs interpreten la música del juego o hagan de tanteadores.

Si los PJs están de acuerdo, Nketiah convoca a un grupo de músicos (a menos que se ofrezca algún PJ), y los aspirantes a bailarines se enfrentarán entre sí en un concurso de baile de uno contra uno. Dirige el juego de daikada en dos fases y continua hasta que al menos un jugador tenga 5 puntos, momento en el que termina el juego y el jugador con más puntos es declarado ganador.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Fase 1:** cada bailarín realiza una tirada de ataque sin armas contra la CA de su oponente con un penalizador -4 por circunstancia, debido a que apunta a las tobilleras. Si el bailarín tiene éxito obtiene 1 punto, y con un crítico golpea ambas tobilleras por 2 puntos. Un fallo crítico aplica un penalizador -2 a la tirada de dicho bailarín en la segunda fase del juego.

**Fase 2:** cada bailarín debe superar una prueba de Acrobacias o Interpretar CD 15 para mantener el ritmo de la música. Con un éxito crítico se obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA del bailarín durante el siguiente asalto, mientras que un fallo elimina 1 punto del total del bailarín y un fallo crítico elimina 3 puntos. Un jugador que falle críticamente y tenga menos de 3 puntos en total queda descalificado del juego. El bailarín puede aceptar una penalización -4 a sus pruebas de Acrobacias o Interpretar para obtener un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente tirada de ataque mientras participe en el juego.

Mauuko y Senyo tienen una CA de 18, un modificador de ataque sin armas de +11 e Interpretar +13. Si vencen a los PJs, están dispuestas a participar en hasta dos revanchas. Si los PJs vencen a las chicas en cualquiera de los juegos, el espectáculo llama la atención de otros elfos, dos de los cuales también desafían a los PJs a un nuevo asalto. Estos adultos, Kadija y Kuakae, son enemigos más desafiantes, con una CA de 22, un modificador de ataque +17 e Interpretar +15.

**Recompensas en Influencia:** los elfos le dan más importancia al espíritu deportivo de los PJs que a si ganan, y jugar al menos un asalto del juego de baile les concede a los PJs 1 PI. Sin embargo, sin vencer a Kadija y Kuakae en el juego impresionarán a los ekujae y obtienen 1 PI adicional; los elfos espectadores se ríen, animan a los ganadores y bromean con los elfos que pierden el baile. Finalmente, si un PJ interpreta la música para el baile, los PJs obtienen 1 PI o 3 PI si el PJ músico supera una prueba de Interpretar CD 22.

**Recompensas en PX:** si los PJs derrotan a Mauuko y Senyo en el juego de baile, concédeles 40 PX a cada uno. Si los PJs derrotan a Kadija y Kuakae en el juego de baile, concede a cada uno 40 PX adicionales.

## ACONTECIMIENTO 2. EL VISTO BUENO DE HARRIET

Los PJs que exploren los bordes de las copas de los árboles de la ciudad ekujae acabarán por toparse con un espectáculo inusual, una leona ligeramente regordeta que descansa sobre una de las ramas más altas mientras les observa con atención. Cualquier PJ que supere una prueba de Naturaleza CD 15 para Recordar conocimiento sabe que los leones no suelen ser animales salvajes y

no viven en los árboles. Si preguntan a los ekujae por la leona, les dirán que el animal se llama "Harriet", aunque si tratan de averiguar por qué una leona se ha subido a los árboles en la selva, los ekujae simplemente se encogen de hombros y responden: "¡Se cree que es un leopardo!". Nketiah puede ofrecer una explicación más detallada (consulta la página 25 para saber más), pero en última instancia, los elfos han aceptado los extraños hábitos del león y ya no los cuestionan.

Harriet

Es obvio que los elfos aprecian mucho a Harriet, y la observan atentamente para conocer su opinión sobre los PJs. Al igual que los ekujae, Harriet desconfía de los extraños en su territorio, y permanece alerta ante cualquier comportamiento sospechoso. Un PJ con nivel de competencia experto en Naturaleza puede intentar una prueba de Naturaleza CD 20 para alterar su lenguaje corporal y tranquilizar a la leona, con lo que Harriet se aburre y se queda dormida; los ekujae considerarán que es una señal de haberse ganado su aprobación. Si por el contrario

falla la prueba, Harriet se marcha irritada, provocando algunas risas en los ekujae.

Una vez que la leona está tranquila, un PJ puede intentar una prueba de Naturaleza CD 25 para acercarse a ella; si tiene éxito, podrá acariciar a la leona o entablar amistad visiblemente con el gran felino, lo que impresiona notablemente a los ekujae. Si el resultado es un fallo, Harriet se despierta e intenta morder al PJ infractor antes de alejarse furiosamente, con lo que los PJs pierden 2 Puntos de Influencia por sus acciones imprudentes. El uso de conjuros para encantar a la leona también conlleva la pérdida de 2 Puntos de Influencia.

Harriet volverá normalmente al cabo de 1d6 horas de haberse marchado, aunque se irá de nuevo en cuanto se le acerque alguien a quien haya intentado morder.

## HARRIET

## CRIATURA 3

Leona (*Bestiario*, pág. 168)

**Iniciativa** Percepción +7

**Recompensas en Influencia:** si los PJs se ganan la aprobación de Harriet, obtienen 1 PI con el Clan del Leopardo. Si un PJ logra entablar una patente amistad con ella, obtienen 2 PI adicionales. Cada vez que Harriet intenta morder a un PJ, pierden 2 PI. Si los PJs atan a Harriet, pierden 2 PI adicionales con el Clan del Leopardo; si los PJs la matan, sus PI totales con el Clan del Leopardo se reducen a 0, y es de esperar que las actitudes de otros PNJs también empeoren.

**Recompensa en PX:** si los PJs logran ganarse la aprobación de Harriet, concédeles 40 PX a cada uno.

## ACONTECIMIENTO 3.

### CAZAR LA CENA

Aunque las pocas veces que los ekujae comen carne suele ser en realidad pescado, no es un alimento que tradicionalmente consideren apropiado para los invitados. Cuando los PJs llegan a Akrivel, una partida de caza está preparando una cacería para traer carne con que agasajarlos. Aunque los PJs no opten por hablar con el grupo de caza, pueden ver al líder de la cacería, Akosa (CN elfo explorador), mirándolos fijamente en las primeras horas de la noche. Akosa es un elfo de llamativos ojos color avellana y mechones de cabello rizado y denso que le caen alrededor de la cabeza como la melena de un león. Tiene problemas para mantener una actitud relajada en presencia de desconocidos y está de un humor terrible debido a que su amigo Jahsi resultó gravemente herido cuando recuperaron el Portal del Cazador. Observa a los PJs con cara de pocos amigos por esta combinación de cautela y confusión, aunque si un PJ supera una prueba de Percepción CD 18 para Averiguar intenciones, se dará cuenta de que el elfo no actúa así por malicia. Si ninguno de los PJs toma la

**Akosa**

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

Parte 1:  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

Parte 2:  
Los pilares de  
la perdición

Parte 3:  
Sangre por oro

Parte 4:  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres de  
los ekujae

Caja de  
herramientas de  
la aventura

iniciativa de hablar con él, Nketiah puede animarles a que lo hagan, sugiriendo que le preguntén por la posibilidad de unirse a la cacería para asegurar que atrapan algo que los PJs encuentren apetitoso, pero les advierte de Akosa tarda en aceptar a los forasteros y deben tener paciencia con él. En realidad, Nketiah quiere que los PJs conozcan a Akosa para que luego puedan ayudarla con su plan de emparejamiento; consulta la página 21 para saber más.

Cuando los PJs se acercan a Akosa, ésta finge por un momento que no habla común, antes de admitir que conoce el idioma y que se lo estaba poniendo difícil a propósito. Si los PJs han obtenido al menos 10 PI con el Clan del Leopardo antes de hablar con él, prescinde de esta táctica y les saluda en común desde el principio.

Si algún PJ le reprocha su mirada y su comportamiento aparentemente antisocial, Akosa se pone violentamente a la defensiva, y si ese PJ falla una prueba de Diplomacia CD 15, Akosa se enoja; consulta Recompensas en Influencia a continuación. De todos modos, invitará a cualquier PJ que parezca interesado a unirse a su grupo de caza antes del banquete. Además, si todos los PJs solicitan a los ekujae que no cacen animales para el banquete, debido a razones dietéticas, religiosas o morales, Akosa parece sorprendido, pero sonríe y promete encontrar algunas nueces, tubérculos y frutas para ellos. Akosa puede responder algunas dudas generales que tengan los PJs.

**¿Quién eres?** “Akosa, del Clan del Halcón. Mi madre es del Clan del Río”.

**¿No eres del Clan del Leopardo?** “Ayudo a Jahsi mientras soluciono algunos asuntos”.

**¿Qué estás haciendo?** “Preparándome para una cacería. Si tenéis alguna preferencia sobre lo que queráis comer esta noche, os podéis unir”.

**¿Qué presas hay por aquí?** “Lo más abundante son los jabalíes rojos y los antílopes acuáticos. Por lo demás, hay tortugas de río y murciélagos, pero son más difíciles de atrapar. También cocodrilos, si os gusta pelear para ver quién muerde primero”.

**¿Por qué nos miras fijamente?** “Sois demasiado guapos para quitaros los ojos de encima”, dice el elfo secamente.

**¿Tienes algún problema con nosotros?** “No importa. Jahsi os ha traído aquí y Nketiah dice que sois invitados, así que podríais venir directamente del Infierno y tendría que alimentaros”.

**¿Hablas nuestro idioma?** “Aprendes rápido un idioma cuando tus carceleros te gritan órdenes en él”.

**¿Quién te encarceló?** ¿Habéis oído hablar del Puesto de Puenteblanco? Si no, no os molestéis en preguntar. No tengo ganas de hablar de ello”. Si un PJ supera una prueba de Sociedad CD 20, reconoce el Puesto de Puenteblanco como un antiguo puesto avanzado del Consorcio de Aspis que esclavizó a los elfos ekujae para extraer oro en condiciones brutales y profanó los cadáveres de los elfos convirtiéndolos en zombis, hasta que los ekujae lograron

## ¿DÓNDE ESTÁ LA ACCIÓN?

Este primer capítulo de *La secta de las cenizas* evita deliberadamente presentarle al grupo cualquier encuentro de combate para que pasen mucho tiempo interpretando papeles, desarrollando sus personajes y resaltando otros tipos de soluciones. Aunque hay muchos combates por delante en los Capítulos 2-4, si sabes que tus jugadores se aburren cuando pasan demasiado tiempo sin pelear, puedes reemplazar uno o dos de los acontecimientos del Capítulo 1 con más encuentros centrados en el combate de tu diseño. Tal vez, en lugar de jugar la cacería como actividad de tiempo libre, podrías presentarla como una lucha más visceral y clásica con uñas y dientes contra algunos cocodrilos. O quizás durante el banquete varios guardianes ekujae desafían a los PJs a un combate simulado, aunque algo así choce con la tradición ekujae. Incluso podrías hacer que los elfos pidan a los PJs que vayan a los bosques cercanos para ayudarlos a lidiar con un depredador local peligroso. Siempre y cuando los PJs obtengan suficiente experiencia para comenzar el Capítulo 2 en el 6º nivel, la forma en que lo consigan es cosa tuya.

asaltar sus defensas y masacraron a todos los miembros de Aspis de su interior.

**¿Es mejor que te dejemos en paz?** “Ya es un poco tarde para eso, ¿no?”. Akosa resopla exasperado, pero señala un símbolo blanco pintado en su mejilla. “Si llevo esto, estoy de humor para hablar. Pero no lo uséis como excusa para molestarme a menos que tengáis algo útil que decir”.

**¿Sabes algo sobre los Garras de ceniza?** “Sé que al tono de Jahsi le abrieron el cuello luchando contra ellos”. Akosa se queda pensativo un momento, y luego niega bruscamente con la cabeza. “¿Pero, una fuerza de ataque tan grande? Deberíamos haberlo visto venir. Tal vez se nos pasó algo. Quizás había alguien ayudando a la secta. No podría decir quién”.

**¿Conoces a Jahsi y Nketiah?** “Jahsi es más que un hermano para mí. Pasé toda mi juventud tratando de evitar que se matara sacrificándose estúpidamente. No fue fácil”. Akosa susurra una risa amarga. “No se puede negar que Nketiah tiene tantos problemas como su padre cuando quiere, pero es brillante como su madre. Nadie se sorprendió cuando el Clan del Leopardo le pidió que fuera lingüista”.

## UNIRSE A LA CACERÍA

Si los PJs desean unirse a la cacería, los elfos aceptan llevarles con ellos sin problemas. La cacería tiene lugar en las tierras salvajes que rodean Akrivel e involucra tres fases que se desarrollan en modo de exploración: búsqueda, posicionamiento y caza. La cacería dura tres horas, tiempo

en el que cualquier PJ involucrado no podrá participar en ningún otro acontecimiento en el que participen los PJs en Akrivel. Si más de un PJ se une a la cacería, cada uno decidirá si tirar o ayudar a otro PJ con su tirada. Si varios PJ tiran, usa la peor tirada para determinar el resultado de la actividad. Cualquier PJ que elija ayudar tira contra la misma CD usando la acción Ayudar.

## BUSCAR ANIMALES

### EXPLORACIÓN

Ayudas a los cazadores élficos a buscar rastros de animales. Intenta una prueba de Naturaleza o Percepción CD 17.

**Éxito crítico** Hallas algo impresionante y potencialmente peligroso, como una gran manada de jabalíes rojos especialmente grandes (y por lo tanto irriables) o un gran antílope acuático de cuernos afilados. También encuentras rastros de animales más seguros de cazar que tu impresionante y delicioso hallazgo.

**Éxito** Descubres rastros de animales que son seguros de cazar.

**Fallo** Tu esfuerzo ha ahuyentado a la mejor presa, y la partida de caza tiene que dedicarse a buscar tortugas de río y murciélagos.

**Fallo crítico** Tus esfuerzos han ahuyentado a demasiados animales, dejando a la partida de caza una escasa cantidad de presas que atrapar. El grupo pierde 2 PI.

## POSICIONAR A LOS CAZADORES

### EXPLORACIÓN

Con las presas localizadas, debes colocarte en una posición aventajada sin asustarlas. Intenta una prueba de Sigilo. Para un hallazgo impresionante y peligroso, la CD es 25. Para una presa estándar, la CD es 20. Para tortugas de río, murciélagos y presas menores, la CD es 15.

**Éxito crítico** Los animales no saben que están en peligro y obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas realizadas durante la fase de caza.

**Éxito** Te posicionas ventajosamente y no sufres penalizador alguno cuando cazas.

**Fallo** Tus movimientos ruidosos y torpes alertan a los animales de tu presencia y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas realizadas durante la fase de caza.

**Fallo crítico** Tropiezas ruidosamente y asustas a la mayoría de los animales que escapan, y a la partida le quedan muy pocas presas que atrapar. El grupo pierde 2 PI.

## CAZAR ANIMALES

### EXPLORACIÓN

Al principio de la cacería, los elfos ekuaje y los PJs colaboran para abatir presas. En el caso de un hallazgo impresionante, cada PJ que participa activamente (y no sólo Prestando ayuda) intenta una prueba de Supervivencia CD 25. Para una presa estándar, la CD es 20. No se necesita prueba alguna para cazar tortugas de río o murciélagos, sino que esta actividad de caza tiene éxito automáticamente, aunque no puede ser nunca un éxito crítico.

**Éxito crítico** Ayudas a abatir a los animales de forma rápida y relativamente indolora, mostrando misericordia.

**Éxito** Tu participación en la cacería es de ayuda para cazar animales más rápidamente.

**Fallo** Tu participación complica la caza: uno o dos animales escapan ilesos. Cada PJ sufre 2d6 de daño por ataques de animales (o 4d6 si los animales eran un hallazgo impresionante).

**Fallo crítico** Varios de los animales tienen una mala muerte, y muchos escapan con heridas mortales. Apenas se capturan suficientes animales para el banquete, pero el hecho de que murieran con dolor o escaparan heridos avergüenza a los ekuaje: el grupo pierde 2 PI. Cada PJ sufre 2d6+6 de daño por ataques de animales, o 4d6+12 si los animales eran un hallazgo impresionante.

**Recompensas en Influencia:** cualquier PJ que molesta a Akosa afeando su comportamiento antisocial de una manera poco diplomática empeora su actitud en 1 nivel y pierde 1 PI con el Clan del Leopardo. Si los PJs le piden que recolecte frutas, nueces y verduras para el banquete en lugar de cazar animales, mejoran su actitud en un nivel.

Si los PJs se unen a la cacería, cambian automáticamente la actitud de Akosa, reduciéndola en un nivel si cometieron un fallo crítico en cualquier actividad, mejorando dos niveles si dieron con un hallazgo impresionante sin cometer un fallo crítico, o mejorando en un nivel si no se aplica nada de lo anterior. Obtienen 2 PI cuando vuelven al asentamiento si la partida de caza trae consigo tortugas de río y murciélagos, 4 PI por un hallazgo estándar o 6 PI para un hallazgo impresionante. Esto se suma a cualquier recompensa y penalizador de PI de las tres fases de la caza.



Ose Panin



Ose Atsu

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

Parte 1:  
Descendientes de los Asesinos de dioses

Parte 2:  
Los pilares de la perdición

Parte 3:  
Sangre por oro

Parte 4:  
Legado de ceniza y hueso

Costumbres de los ekujae

Caja de herramientas de la aventura

**Recompensa en PX:** por volver con comida para un banquete, cada PJ obtiene 60 PX; si vuelven con hallazgos impresionantes, en su lugar obtienen 120 PX.

#### ACONTECIMIENTO 4. LAS LEOPARDAS GEMELAS

Los PJs podrían preguntar a Nketiah en algún momento si pueden reunirse con el gobernante o líder del Clan del Leopardo, pero aunque no puedan, las gobernantes del Clan del Leopardo están muy interesadas en conocer a los PJs. Una hora antes de que comience el banquete, las gemelas idénticas que gobiernan el Clan del Leopardo envían un mensaje a Nketiah para que escolte a los PJs hasta una reunión. Las gobernantes no tienen un elegante salón del trono para esta audiencia, sino que ocupan una plataforma vacía hecha de ramas de árboles entrelazadas. Cuando llegan los PJs, las gobernantes se presentan diciendo: "Somos Ose Panin y Ose Atsu, del Clan del Leopardo. Nuestra madre es del Clan del Corazón". Ose Panin lleva un vestido verde estampado y joyas de cobre con gemas sin tallar, mientras que Ose Atsu viste una túnica azul oscuro cubierta con amuletos envueltos en cobre y tela verde. Ambas gemelas calzan sandalias de cuero negro decoradas con amuletos de cobre y tienen el pelo largo arreglado en mechones gruesos.

Aunque las gobernantes sienten curiosidad por saber qué hay al otro lado del Portal del Cazador y los acontecimientos que han traído a los PJs hasta aquí, ante todo quieren verles por sí mismas, hacerles preguntas y escuchar cuidadosamente sus respuestas. Entre otros asuntos, las gobernantes preguntan sobre los amigos y las familias de los PJs, sus ocupaciones, lo que consideran importante y sobre qué están más orgullosos de sí mismos. Una vez que todos los PJs han respondido, Ose Panin solicita que cada PJ muestre una de las habilidades de las que afirman estar orgullosos o consideran parte de su ocupación. Ose Panin lanza un objetivo de arcilla con una CA de 19 para los PJs que quieran demostrar destreza en combate, mientras que los PJs que quieran mostrar sus habilidades pueden intentar una prueba de habilidad CD 17. Si tienen éxito, las elfas se muestran satisfechas, pero un éxito crítico impresiona especialmente a las gobernantes gemelas.

Si un PJ obtiene un éxito crítico mientras hace gala de sus maniobras de combate o habilidades, Ose Atsu le desafía a una competición amistosa, ya sea invitando al PJ a intentar atacarla, o a igualar las habilidades de Ose Panin. A los PJs que intentan golpear a Ose Atsu se les ofrecen armas de práctica no letales para el desafío y tienen una oportunidad de lograr un Golpe contra la CA de 25 de Ose Atsu; los PJs que quieran derrotar a Ose Panin en su habilidad elegida, deberán superar una prueba de habilidad CD 25. Si un PJ logra ganar esta competición amistosa, las gobernantes están impresionadas y su opinión es compartida por los demás elfos ekujae.

Si los PJs ofrecen un regalo a las gobernantes, Ose Atsu y Ose Panin parecen sorprendidas, pero cuando los lingüistas les explican brevemente las tradiciones en cuanto a regalos de otras gentes, las gobernantes aceptan gentilmente todo lo que se les obsequia de buena fe. La excepción a esto son los regalos de oro: las gobernantes retroceden ante dicho metal, mientras Nketiah explica rápidamente la importancia del oro y lo ofensivo del obsequio, como se describe en la página 25.

**Tesoro:** si al menos un PJ se las arregla para ganar una competición amistosa con una de las gobernantes gemelas, las líderes honran las habilidades de los PJs regalándoles una *daga de hierro frío +1 de golpe cambiante*.

**Recompensas en Influencia:** si al menos un PJ impresiona a las gobernantes gemelas con un éxito crítico mientras muestra su destreza o habilidades marciales, los PJs ganan 1 PI. Los fallos (críticos o de otro tipo) no penalizan a los PJs, pero que al menos un PJ se niegue a mostrar sus habilidades es un insulto a las líderes que le cuesta al grupo 2 PI. Si al menos un PJ se enfrenta en competición a una de las líderes y gana, el grupo obtiene otros 2 PI y Nketiah, Jahsi y Akosa se muestran satisfechos. Si los PJs regalaron a las líderes algo que valía más de 80 po, obtienen 1 PI, a menos que el presente fuera de oro, que no otorga ningún PI. Si los PJs ofrecen el lingote de oro envenenado del Templo de Ketephys (página 12), pierden 2 Puntos de Influencia.

**Recompensa en PX:** si uno o más PJs obtienen algún éxito crítico al demostrar sus habilidades, concede a cada PJ 60 PX. Si uno o más PJs logran vencer a Ose Atsu u Ose Panin en un desafío amistoso, concede a cada PJ 60 PX adicionales.

#### Durante el banquete

Tras el regreso de la partida de caza y otras dos horas de preparaciones, los ekujae traen comida y vino de palma para la celebración, incluido todo lo que los PJs pudieron atrapar durante la caza. Es probable que los siguientes acontecimientos ocurran durante el banquete de bienvenida, junto con cualquier otro acontecimiento que los PJs no hayan tenido la oportunidad de encontrar previamente al banquete.

#### ACONTECIMIENTO 5. CASAMENTEROS

Si bien Nketiah organizó este banquete como bienvenida a los PJs, tiene planes adicionales para el ambiente festivo. Mientras su actitud hacia los PJs sea indiferente o mejor, les mencionará sus planes, en caso de que se acerquen a ella durante el banquete, o busca al PJ que ha mostrado tener la mayor cantidad de habilidades sociales en algún momento durante la noche y le pide un favor. Lee en voz alta o explica lo siguiente.

"¿Veis a mi padre y su amigo Akosa?". Nketiah señala con su bastón hacia donde se encuentran los dos elfos hablando en



vez baja. "Los dos son unos inútiles. Son amigos desde la infancia y llevan enamorados los últimos diez años, desde que mi padre ayudó a Akosa a recuperarse del tiempo que pasó con el Consorcio de Aspis, y Akosa ayudó a mi padre a recuperarse de la muerte de mi madre. ¡Y ninguno de ellos hará nada al respecto! Ambos tienen demasiadas preocupaciones inventadas en mente, y ambos se preocupan por lo que pensaría mi madre. ¡Sé exactamente lo que pensaría mi madre! ¡Estaría de acuerdo en que ambos son unos inútiles!".

"He dejado que tonteen durante años, pero hoy me he dicho que la vida es demasiado corta, incluso para los elfos. Tal vez especialmente para los elfos". Nketiah parece pensativa por un instante, antes de sacudir la cabeza y reírse un poco. "Los ancianos siempre dicen que no es de nuestra competencia interferir en la vida personal de otras personas, pero yo soy semielfa, así que no me importa! ¿Por qué no me ayudáis a convertir esta atmósfera festiva en una romántica, para ver si esos dos pueden captar la indirecta?".

Éste es un encuentro social abierto, y si los PJs aceptan la arriesgada labor de involucrarse en las relaciones de otras personas, pueden intentar una amplia variedad de enfoques. El DJ les permitirá emplear cualquier idea creativa que se les ocurra, utilizando los siguientes ejemplos como una guía para determinar las CD de cualquier prueba de habilidad. Por regla general, cualquier enfoque que gaste un recurso limitado (como un conjuro o un talismán) debería conceder un bonificador a la prueba de habilidad o incluso un éxito automático; sin embargo, fallar críticamente una prueba de habilidad o comentar en voz alta a la pareja sus sentimientos molesta a los dos elfos, y con tres de errores de este tipo Jahsi y Akosa se retiran del banquete. Si los PJs tienen éxito en tres pruebas (sin incluir las pruebas para evaluar la situación), convencen a los dos elfos para que hablen de sus sentimientos y su relación, aunque distintos enfoques podrían reducir o aumentar el número de pruebas necesarias a superar, como se describe más abajo.

A continuación se enumeran algunos enfoques probables que pueden intentar los PJs.

**Evaluar la situación:** los PJs que hablan con Jahsi o Akosa sobre el otro pueden intentar hacerse una idea de sus sentimientos y posibles problemas con la situación. Superar una prueba de Percepción CD 22 para Averiguar intenciones mientras se tantea a Jahsi revela que el guerrero no está seguro de sus sentimientos actuales, debido a su larga amistad con Akosa, y aún tiene reservas porque siente que no sería justo con su difunta esposa Hiruth. Superar una prueba de Percepción CD 18 mientras se tantea a Akosa revela que el elfo tiene todavía problemas emocionales debidos a su captura que lo hacen reacio a buscar la felicidad, y está convencido de que Jahsi lo ve sólo como un amigo por la forma en que le trata, en comparación con Hiruth. Si los PJs logran tantear a uno de los dos elfos, ob-

tienen un bonificador +2 por circunstancia a una prueba de habilidad de su elección mientras hagan de casamenteros.

**Discusión razonable:** en el caso de que los PJs quieran adoptar un enfoque directo, pueden intentar convencer directamente a Jahsi o Akosa para que discutan la situación. Un PJ puede solicitar a cualquier PNJ que al menos considere sus palabras, siempre que sea amistoso; la CD para convencer a Jahsi es 17, pero para convencer a Akosa es 22.

**Ambiente romántico:** los PJs que esperan conseguir una atmósfera más romántica que la bulliciosa charla del banquete pueden ofrecerse como voluntarios para Interpretar para todos los ekuiae, lo que hace que los elfos guarden silencio para escuchar. Si un PJ supera una prueba de Interpretar CD 20, puede crear un ambiente apasionado o sentimental, llevando a Jahsi y Akosa a un estado de ánimo más cariñoso y aplicando un bonificador +1 por circunstancia a todas las pruebas para influir en los dos hombres a lo largo de la escena.

**Seducción y celos:** los PJs podrían intentar seducir a uno de los elfos para provocar los celos del otro. Lo más probable es que este enfoque requiera superar una prueba de Diplomacia CD 22, pero los PJs pueden intentar diferentes pruebas con CDs similares, como una prueba de Destreza para impresionar a Akosa con sus habilidades de tiro con arco, o una habilidad de Conocimiento para atraer la curiosidad de Jahsi. Sin embargo, este enfoque conlleva un riesgo; con un fallo crítico, el elfo impresionado se distrae demasiado con el PJ, imponiendo un penalizador -2 por circunstancia a todas las pruebas adicionales para resolver el dilema de la relación.

Un PJ especialmente directo puede intentar una prueba de Diplomacia CD 30 para invitar a los dos elfos a unirse con él en un encuentro romántico grupal; si el PJ tiene éxito, logra establecer un vínculo entre los dos elfos, pero si falla críticamente, tanto Jahsi como Akosa abandonan el banquete, avergonzados.

**Mentiras piadosas:** los PJs que logren quedarse a solas con uno de los elfos pueden intentar engañarlo acerca del otro en un intento de forzarles a actuar. Si un PJ supera una prueba de Engaño CD 22, puede convencer a uno de los elfos de una falsedad sobre el otro, como afirmar que el PJ oyó a uno de los elfos confesar su amor.

**Recompensas en Influencia:** si los PJs provocan que Jahsi y Akosa abandonen el banquete (generalmente cometiendo un error tres veces), o si un intento de causar celos fracasa, las actitudes de Jahsi, Akosa y Nketiah empeoran en un nivel. Si un PJ tiene un éxito crítico en una actuación para crear una atmósfera romántica, el grupo obtiene 1 PI. Convencer a los dos elfos de que confiesen sus sentimientos mejora las actitudes de Jahsi, Akosa y Nketiah en un sólo nivel.

**Recompensa en PX:** si los PJs convencen a Jahsi y Akosa de reconocer sus sentimientos, concede a cada PJ 120 PX.

## ACONTECIMIENTO 6.

### CONCURSO DE COMER PIMIENTOS

Al poco de comenzar el banquete, tres de los elfos más jóvenes se acercan a los PJs con una sonriente Nketiah detrás. Los niños afirman haber oído que los norteños no aguantan las especias. Si los PJs lo niegan o responden que no les consta tal cosa, los elfos les muestran una serie de pimientos de colores brillantes y se ofrecen a compartirlos con ellos; se jactan de que han estado cultivando algunos de los mejores, más deliciosos y picantes pimientos de la ciudad, y desafían a los PJs a competir con los niños para ver quién puede comerse el más picante. Nketiah no anima a los PJs a participar, ni tampoco los desalienta, pero vigila atentamente para asegurarse de que nadie hace trampas, y se ríe histéricamente cada vez que un participante no aguanta el picor de un pimiento.

Si uno o más PJs aceptan el desafío, los niños colocan los pimientos en orden de más suave a más picante. Cualquiera que pruebe un pimiento debe intentar una salvación de Fortaleza; si el personaje falla, queda indispuesto 1, y con un fallo crítico, indispuesto 4. Si intentan reponerse de su estado indispuesto, deben intentar una prueba de Engaño con la misma CD para mantener la compostura. Si un personaje no puede reponerse por completo de su estado indispuesto al cabo de cinco asaltos, queda fuera del concurso. Si pierden la compostura no serán eliminados, pero harán reír a la multitud. El primer pimiento que ofrecen los niños requiere una prueba de CD 15; el segundo CD 19; el tercero CD 22; el cuarto CD 24; y el quinto CD 28. El primer niño se retira después del segundo pimiento y el otro niño después del cuarto pimiento.

**Tesoro:** si al menos un PJ logra probar todos los pimientos, los jóvenes elfos le ofrecen cuatro botellas de aceite de pimiento picante especial destilado de su jardín. Cada botella de esta sustancia actúa como *ungüento contra la parálisis*, aunque si se aplica el ungüento en una criatura, ésta experimenta algunos efectos secundarios extremadamente picantes además de sus efectos mágicos.

**Recompensas en Influencia:** si al menos un PJ se come todos los pimientos (aunque haya fallado en alguna de las salvaciones o haya enmascarado su molestia), los jóvenes quedan impresionados por la capacidad de sufrimiento del extranjero, lo que otorga a los PJs 1 PI. Si un PJ logra probar todos los pimientos sin perder visiblemente la compostura, los ekujae quedan impresionados a su pesar, y los PJs obtienen en cambio 2 PI; tanto a Nketiah como a Akosa les complace este giro de los acontecimientos.

**Recompensa en PX:** si al menos un PJ prueba los cinco pimientos, concede a cada PJ 40 PX. Si al menos un PJ logra mantener la compostura con los cinco pimientos, concede a los PJs 40 PX adicionales para cada uno.

## ACONTECIMIENTO 7.

### EL CÍRCULO DEL CUENTACUENTOS

Cuando todo el mundo haya tenido suficiente tiempo para comer, beber, socializar y escuchar música, Nketiah

interrumpe los festejos golpeando el suelo con su bastón. Como parte de su tradición para dar la bienvenida a los invitados, los ekujae intercambian historias con sus visitantes en un círculo de cuentacuentos. Nketiah tiene la intención de hablar primero para contar la historia de la Gran Oscuridad que los ekujae derrotaron hace mucho tiempo, y que ahora se ha vuelto relevante, tanto para el Clan del Leopardo, como para los PJs. Lee en voz alta o explica lo siguiente.

"¡Venid, hijos del Clan del Leopardo!" convoca la voz de Nketiah, clara y fuerte por encima de los sonidos de las festividades. "¡Ha caído el anochecer! ¡Llamemos a una polilla para contarnos una historia!". Todos a una, los ekujae se detienen y sostienen sus manos ahuecadas frente a ellos, cada uno de ellos conjurando una bola de luz en sus palmas.

"¡He atrapado una pequeña polilla!" dice Nketiah, aferrando dramáticamente el aire frente a ella. "Tiene una historia que contar. Es una historia de una Gran Oscuridad".

"Escucharemos", responden los demás.

"Hubo una vez una época de angustia. Una época de destrucción. Una época de noche tan oscura que incluso las polillas se negaron a volar. De un agujero en esta noche vino una Gran Oscuridad, que vio sufrir al mundo, y sólo pensó que quería ver más sufrimiento. La Oscuridad quiso quemar todo cuanto quedaba, hasta que sólo hubiera cenizas.

"Las primeras personas que se encontró la Oscuridad fueron valientes, se alzaron ante ella con sus armas y no huyeron. La Oscuridad trató de destruirlos, diciendo: 'Caeréis ante mí, porque yo soy Muerte y soy Fuego'. Pero la gente no tuvo miedo y respondió: 'No nos quebrantarás, porque somos los guardianes de esta tierra, que se quedaron para defenderla cuando todos los demás huyeron'.

"¡Oh, qué batalla tan terrible aconteció! La gente hizo añicos sus lanzas contra la Oscuridad una y otra vez, pero ningún ser vivo podía perforar su piel. Al fin, los más grandes de entre todos, los más amables, los más justos, dieron sus vidas para forjar armas con sus almas y que la gente las blandiera. ¡Oh, cómo ardían sus almas, como brasas brillantes en la noche! Las personas empuñaron las almas de aquellos a quienes más amaban, y atravesaron con ira la piel de la Oscuridad. Derramaron la sangre de la Oscuridad por toda su tierra. Rompieron el cuerno y los dientes de la Oscuridad y los arrojaron al mar. ¡Pero aun así la Oscuridad no perecía!

"La gente obligó a la Oscuridad a volver al lugar de donde había surgido. La gente lo atrapó en el espacio entre espacios. La gente juró que montaría guardia para que la Oscuridad nunca pudiera escapar y amenazar la tierra de nuevo.

"¿Podrá la gente encarcelar a la Oscuridad para siempre, cuando ni siquiera los mejores de entre ellos pudieron vencerla? ¿Fue una tontería que lo intentaran?". Nketiah hace una pausa y luego dice: "Esa es la historia que nos ha sido dada".

"Recordaremos", responden los otros ekujae.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

Parte 1:  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

Parte 2:  
Los pilares de  
la perdición

Parte 3:  
Sangre por oro

Parte 4:  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres de  
los ekujae

Caja de  
herramientas de  
la aventura



Una vez que Nketiah ha terminado, les pide a los PJs que comparten algunas de sus historias. Los elfos no tienen preferencia con respecto al tipo de historia que los PJs puedan contar, siempre que la historia no sea ofensiva y se cuente bien. Si los jugadores interpretan a sus personajes contando una historia, el DJ puede otorgarles a los PJs un éxito automático, o incluso un éxito crítico, en una prueba de Interpretar. Sin embargo, si los jugadores parecen tímidos o desinteresados con esta faceta interpretativa del juego, pueden intentar una prueba de Interpretar CD 20 para contar bien la historia.

**Recompensa en Influencia:** si los PJs cuentan bien una historia, obtienen 1 PI. Si obtienen un éxito crítico, ya sea por una tirada o por una historia particularmente bien contada en la mesa, obtienen 2 PI.

## ACONTECIMIENTO 8. CONVERSAR CON NKETIAH

Una vez termina el círculo del cuentacuentos, Nketiah puede explicar la historia de la batalla de los ekujae contra la Oscuridad en términos más claros, si es necesario. También hará una propuesta a los PJs cuando terminen de hacerle preguntas. Lee en voz alta o explica lo siguiente cuando los jugadores estén listos para pasar a la siguiente parte de la aventura.

*"Estáis tratando de dar con los sectarios que invadieron vuestras tierras, ¿no es así? También nos han azotado a nosotros, y sería beneficioso que los encontréis y los derrotéis. Creo que puedo sugerir un lugar para empezar. Poco después de expulsar a los sectarios del templo de Ketephys, enviamos exploradores al este para seguirlos en su huida. Sin embargo, estos exploradores llegaron rápidamente a un lugar en el bosque al que no podían entrar sin quedarse ciegos. Dijeron que era como si el aire se hubiera convertido en brasas y cenizas, y no podían respirar ni ver, como si estuvieran atrapados de alguna forma en la terrible batalla que nuestra gente libró contra la Oscuridad, hace miles de años.*

*"Cuando estudié el pilar roto que los Garras de ceniza dejaron en el templo después de que los expulsáramos, me di cuenta de que en parte estaba destinado a canalizar poder contra mi gente en particular. La Oscuridad nos guarda rencor, y creo que los Garras de ceniza están usando el poder de ese rencor para evitar que los ekujae les devuelvan el golpe donde más les duele, en la sede de su poder. Entonces, ¿qué diríais si os pidiera que investigarais la selva en dirección este? Si me equivoco y acabáis ciegos, prometo curaros, ¡sin coste ninguno!".*



Nketiah

Nketiah también puede responder a cualquier pregunta que los PJs no hayan formulado durante el banquete, así como a cualquier pregunta acerca de la cultura ekujae sobre la que los PJs puedan tener curiosidad.

Algunas preguntas que probablemente hagan los PJs en el transcurso de la noche y las respuestas se detallan a continuación. Puedes encontrar más información sobre Nketiah en la página 78.

**¿A qué te dedicas?** "Soy una lingüista, una maestra del conocimiento, las tradiciones y la palabra hablada. Si las gobernantes hablan con alguien que no conoce nuestro idioma, yo traduzco. Si las gobernantes no conocen una costumbre extranjera, las ilumino. Si las gobernantes deben tomar una decisión, las aconsejo. Y si las gobernantes toman una mala decisión, es culpa mía". Nketiah resopla, luego se ríe histéricamente de su propia broma, recuperando la compostura un momento después. "Dicen que no hay malos gobernantes, solo malos lingüistas".

**¿Qué te ha pasado en el brazo?** "¿Qué te ha pasado en los modales?".

**¿Qué significa tu bastón?** "Es una señal de mi posición, como lingüista del clan. El bastón de cada lingüista representa un dicho ingenioso o una parábola de nuestros cuentos. El mío significa: 'Es mejor no dar ningún golpe que golpear y solo herir'".

**¿Realmente tenemos tiempo para un banquete?** "Lo tendréis, si queréis nuestra ayuda. Confiad en mí cuando os digo que entiendo vuestro deseo de apresurarnos, pero muchos miembros del clan están preocupados por haber pedido a forasteros que nos ayuden en nuestros propios asuntos. Rechazar nuestra hospitalidad sería como decir que no confiáis en nosotros, y que tampoco debemos confiar en vosotros".

**¿Por qué los ekujae son tan hostiles?** "¿Quiénes son esos ekujae con los que habéis hablado? Nosotros no, así que, ¿cómo voy a responder eso?". Nketiah se ríe. "Los extranjeros vienen a nuestra nación sin permiso, matan animales, roban de la tierra y traspasan nuestros terrenos prohibidos, ¡y luego se preguntan por qué no nos gustan! Pero hoy os hemos invitado a nuestro hogar, así que no tenéis ese problema, ¿verdad?".

**¿Akosa tiene algún problema con nosotros?** Nketiah suspira. "Su clan luchó contra un grupo de extranjeros llamado el Consorcio de Aspis, que esclavizaban a nuestra gente. Lo capturaron durante una redada, y no lo trajeron bien. Por favor, tenéis que entender que no os culpa por ello. Es simplemente un acto reflejo. No puede sentirse seguro a menos que sepa dónde estáis. Así que... no montéis una

escena, ¿de acuerdo? ¡Fingid una sonrisa!“.

**¿Por qué hay un león en los árboles?** “¡Ah! Esa es Harriet. La llamamos así por la exploradora que nos la trajo. ¡La pobre mujer había rescatado a una cría de león de un contrabandista, y estaba convencida de que el cachorro necesitaba volver a la selva donde pertenecía! ¡Oh, nos estuvimos riendo de ella durante semanas! Pero Harriet se rio la última. Encontramos una manada que aceptó a la leona y dejó que viviera con los suyos en las llanuras, ¡pero resulta que seis meses después la leona volvió a la selva! ¡Eso demuestra que sabemos nada! No estoy segura de cómo se alimenta Harriet en un lugar donde su pelaje no puede camuflarla, pero no hay duda de que está bastante gorda para ser un león, así que, ¿quién soy yo para hablar?“.

**¿Por qué a los ekujae no les gusta el oro?/¿Por qué Jahsi se engalana con oro?** “Nuestras leyendas siempre han dicho que el oro es la sangre y el aliento enfriados de la Oscuridad, derramados por nuestra tierra cuando luchamos contra ella. El oro es un metal contaminado, corrompido por la avaricia y la violencia de su progenitor. Sólo aquellos verdaderamente puros de alma lo visten como un símbolo de que ni siquiera la Oscuridad puede llevarlos por el mal camino. Llamamos a esas personas keledi. Es el mayor honor que podemos conceder”.

**¿Cómo derrotaron los ekujae a la Oscuridad?** “Hubo una vez un ritual entre nuestra gente, la *invocación del anima*, que permitía a una persona verdaderamente virtuosa renunciar a su vida y dividir su alma en espíritus diferentes. El poder del sacrificio y la integridad de dichos espíritus fortaleció las armas de nuestros guerreros, permitiéndoles combatir contra la Oscuridad. Pero ya no conocemos los secretos de la *invocación del anima*, por lo que si la Oscuridad se escapara, nuestra gente estaría indefensa y seríamos las primeras víctimas”.

**¿Quién es la Oscuridad/La Oscuridad es Dahak?** “No haréis muchos amigos pronunciando aquí ese nombre. ¿No sabéis que nada se desvanece mientras aún se pronuncie su nombre? En cualquier caso, vosotros atravesasteis el portal y visteis la Oscuridad en su interior, ¿no es así? Probablemente lo conozcáis mejor que yo”.

**¿Qué sabes sobre los sectarios?** “Casi nada”. Nketiah hace una pausa. “¿Qué pasa? Si hubiéramos sabido de su existencia antes del ataque, ¡nos habríamos encargado de ellos antes de que se convirtieran en un problema! Sabemos que se hacen llamar los Garras de ceniza, y parecen estar compuestos principalmente de boggards y charau-kas. Algunos de ellos parecen tener rasgos draconianos, pero no sabría decir cómo es eso posible. Siempre ha habido sectas como esa en nuestras tierras, pero suelen ser pequeñas, desorganizadas y fáciles de despachar. Nunca he visto surgir una de la nada como ésta, ni una tan grande y organizada. Y tienen mucho más poder mágico de lo que hubiera esperado. Una cosa parece segura: su base de operaciones se encuentra en algún lugar hacia el sureste. Puedo esbozar el área que nos parece que han ocupado,

porque se corresponde aproximadamente con la parte de la jungla a la que mi gente no puede acceder”. Si quieras, en este momento puedes proporcionar a los PJs el boceto de la región selvática que se muestra en la página 30.

**¿De dónde ha sacado la secta la llave para el Portal del Cazador?** “Protegimos la llave de esa *aiudara* en el templo durante innumerables generaciones, como dictaban nuestras leyendas acerca de la Oscuridad en el Portal del Cazador, pero nunca la usamos. La secta nos la robó durante su primer ataque por sorpresa, y la usó para enviar a sus esbirros a través del portal”.

**¿Hay alguien más que pueda ayudarnos?** “Hemos enviando mensajeros a los otros clanes ekujae, pero me temo que serán víctimas de la misma magia que nos aflige a nosotros. Además, se ha discutido sobre si debemos hablar con los magos de la academia Magaambya en Nantambu, pero están bastante lejos. Muchos de nosotros somos reacios a recurrir a forasteros para solucionar nuestros asuntos, por temor a que los magos se aprovechen de la invitación para arrebatarnos nuestra soberanía”.

## REGALOS DE DESPEDIDA

Cuando los PJs terminan de hablar con Nketiah, les da las gracias por ofrecer su ayuda voluntariamente y les informa de que tiene algunos regalos que les serán de ayuda en sus exploraciones de la selva.

**Tesoro:** Nketiah realiza la ofrenda en nombre del Clan del Leopardo. Los elementos de la ofrenda dependen de los Puntos de Influencia de los PJs y son acumulativos:

**1 PI:** dos tiendas de campaña pequeñas, cinco odres llenos, raciones para 4 semanas, mosquiteras, material de curas, 6 viales de antiplaga menor, 3 elixires de la vida menores y 5 flechas de zarcillo.

**5 PI:** otros seis viales de antiplaga menor, 4 pociones curativas menores y otras 5 flechas de zarcillo.

**10 PI:** botas élficas

Si la actitud de Nketiah es indiferente o mejor, tiene una pequeña selección de objetos adicionales para entregar a los PJs, tesoros mágicos que deberían ser de uso específico para cada uno de ellos. Les regala un objeto si es indiferente, dos si es amistosa y uno por PJ si es sólita.

Aprovecha la oportunidad para proporcionar a cada PJ un objeto mágico permanente significativo que se adapte particularmente al personaje. Una posibilidad es darle a un PJ un *arma de hierro frío +1* de golpe o un bastón mágico adecuado a la temática de un PJ lanzador de conjuros, pero cualquier objeto mágico de 6.º nivel que se lleve puesto o en la mano está bien, siempre que se ajuste al carácter de su nuevo propietario. Después de todo, este primer capítulo contiene relativamente pocos tesoros, y querrás que los jugadores sientan que han ganado una recompensa significativa por entablar amistad con los ekujae.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



## CAPÍTULO 2: LOS PILARES DE LA PERDICIÓN

Después de los festejos, los PJs tienen tiempo para planificar y prepararse antes de aventurarse en la ignota selva. Nketiah y los otros ekujae no pueden ir de forma segura con los PJs, debido a la amenaza de quedarse ciegos (consulta la página 28 para saber más sobre los pilares del dragón), pero invitan a los PJs a volver a Akrivel tan a menudo como quieran; ¡las oportunidades de curación y descanso para recuperarse con seguridad serán cruciales durante la ardua exploración y los letales conflictos a los que pronto se enfrentarán los PJs!

### En la selva

Cuando los PJs hayan despachado cualquier asunto pendiente en Akrivel, estarán listos para comenzar su exploración de la Selva de Mwangi. Nketiah les describe una gran región de selva, en su mayor parte falta de caminos hacia el este y el sur, que está representada en el mapa hexagonal de la Selva de Mwangi de la página 30 para

que los PJs puedan centrar sus exploraciones en ella. Puedes preparar un mapa hexagonal en blanco para que los PJs lo consulten y rellenen a medida que exploran. Nketiah les indica la posición de Akrivel, el cauce del río a través del área y la ubicación de la aldea del Pueblo del Elefante (área A4). Nketiah advierte a los PJs que los humanos de ese pequeño asentamiento se enojan fácilmente, de forma similar a los elefantes que idolatran, pero que si los PJs pueden acercarse a su aldea sin parecer una amenaza, el Pueblo del Elefante podría contárselas más cosas sobre los Garras de ceniza. También les advierte seriamente que la jungla es bastante peligrosa. Puedes usar a Nketiah para advertirles sobre algunos de los peligros específicos a los que pueden enfrentarse, pero el hecho de que los elfos ekujae no viajen por esta área conlleva que no están completamente seguros de qué tipo de peligros les aguardan.

La mayor parte del viaje a través de la selva se realiza en modo de exploración; consulta las páginas 479 a 480 de los *Reglas básicas* para más información. Cada hexágono del mapa tiene 10 millas (16 km) de ancho, pero la densa jungla es un terreno difícil, que reduce la velocidad de viaje de los personajes a la mitad.

Si el grupo no hace nada más que viajar, o lleva a cabo actividades de exploración que limitan su Velocidad de viaje, podrá atravesar 2 hexágonos en un día, pero no experimenta ningún encuentro en dichos hexágonos, a menos que el encuentro indique específicamente su obligatoriedad en la descripción.

Si el grupo elige utilizar una táctica de exploración que limite su Velocidad (como Defenderse, Evitar ser visto o Investigar), puede atravesar 1 hexágono en un día. Siempre que al menos un PJ use Investigar, Explorar o Buscar, el grupo se topa automáticamente con un encuentro específico en el hexágono.

A medida que los PJs exploran, puedes optar por incluir encuentros aleatorios con habitantes de la jungla. Los encuentros aleatorios son una forma excelente de dinamizar las partes más aburridas de la aventura, dar a los PJs la oportunidad de ganar unos cuantos PX más o sencillamente mantener a los jugadores alerta, pero ten cuidado de no exagerar, ya que demasiados monstruos errantes pueden ralentizar la progresión de la trama hasta que avance al frustrante paso de la tortuga. Puedes utilizar los encuentros que aparecen en las páginas siguientes como inspiración para los aleatorios, o dejar que los PJs se tropiecen con un depredador de la jungla de tu elección.

Esta región de la Selva de Mwangi dista de ser segura, pero el peligro más sutil para los PJs tiene la forma de los casi constantes insectos, el calor y la lluvia de la jungla; usa la actividad de tiempo libre Acampar en la Selva de Mwangi (en la página 71) cada vez que los PJs deban acampar en la selva. Si los PJs acampan en un hexágono que contenga un encuentro determinado que aún no han despejado o derrotado, podrías determinar que las criaturas de dicho encuentro se aproximan al campamento para investigar en algún momento de la noche.

**Recompensa en PX:** la primera vez que el grupo acampe con éxito en la selva, concédeles 40 PX a cada uno.

## EL RITUAL DE BELMAZOG

Belmazog, la líder de los Garras de ceniza, aprendió un poderoso ritual que le enseñaron sus patrocinadores de la Tríada Escarlata, el *nul-acrumi vazghul*, que se traduce aproximadamente del necril como “la ira del señor muerto”. Aunque originalmente estaba diseñado para invocar la ira y el poder latentes de un señor de la guerra que hubiese sido asesinado, cuando se lanza sobre los restos físicos fosilizados de la manifestación de Dahak, largo tiempo encarcelada, y se utiliza como foco vivo a un dragón rojo cautivo que tiene clavado un fragmento del orbe de los dragones de oro, el *nul-acrumi vazghul* tiene efectos mucho mayores. El ritual no sólo ha impregnado la tierra entre la fortaleza de los Garras de ceniza y el asentamiento de Akrivel con una potente energía que ciega a todos los ekujae que se acercan a 50 millas (80 km) de los restos fosilizados, sino que también ha mejorado nueve tallas del rostro de Dahak, permitiendo que los sectarios puedan erigir potentes pilares del dragón por toda la jungla como protecciones adicionales. Uno de estos nueve (el que iba a ser un pilar del dragón blanco cerca del Portal del Cazador) nunca se completó, pero los otros ocho permanecen activos; consulta Pilares del dragón en la página 28 para saber más. A cambio del obsequio del *nul-acrumi vazghul*, Belmazog se comprometió a suministrar a la Tríada Escarlata todo el oro que su secta pudiera extraer en un futuro inmediato.

Mientras el dragón rojo Kyrian permanezca atado ante el cráneo de Dahak (consulta el área C9), persistirán los efectos del *nul-acrumi vazghul*. Cualquier ekujae (incluido un semielfo descendiente de ekujae) que se encuentre a 50 millas (80 km) o menos de la Fortaleza del Pesar (área A13), queda cegado de inmediato. Cuando un ekujae cegado abandona el área, recupera la vista al

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 2

Una influencia mágica y maligna ciega a los elfos ekujae que se alejan demasiado hacia el este en la jungla, por lo que explorar las tierras salvajes desprovistas de sendas es tarea de los PJs. A medida que exploren, descubrirán más pistas sobre la naturaleza de los planes que los Garras de ceniza tienen para la región, incluida la creación de numerosos pilares del dragón que ayudan a alimentar con su gran poder una defensa letal alrededor de su base de operaciones. Hay más aliados y tesoros maravillosos que esperan ser descubiertos en el interior de la jungla, al igual que muchos casos de enfermedad y muerte.

### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



cabo de veinticuatro horas, pero el hecho impide a los elfos enfrentarse a los Garras de ceniza.

Es posible que uno o más personajes jugadores sean de ascendencia elfa o semielfa ekujae, lo que dificulta su participación, dados los efectos del *nul-acrumi vazghul*. Si esto supone un problema en tu campaña, puedes determinar que la exposición al Anillo de Alseta proporciona una cierta protección contra el ritual de Belmazog y la manifestación de Dahak, permitiendo que cualquier PJ ekujae se enfrente con normalidad a los desafíos descritos en esta aventura, aunque en cualquier caso siente una sensación de gran inquietud y llega a vislumbrar tormentas de cenizas ilusorias cuando está cerca de un pilar del dragón. Esta protección no se extiende a los ekujae del Clan del Leo-

pardo, a menos que puedan ser convencidos de atravesar el Portal del Cazador para exponerse al Anillo de Alseta, algo a lo que los ekujae de la selva no están dispuestos a arriesgarse por culpa de la vengativa presencia de la Oscuridad en el interior del Portal del Cazador.

### LOS PILARES DEL DRAGÓN

Belmazog se ha servido de un potente ritual que le enseñó la Tríada Escarlata para crear ocho pilares del dragón por toda la selva; nunca completó el noveno pilar que sería erigido cerca del Portal del Cazador. A medida que los PJs exploren, se toparán con estos pilares y también con PNJs que pueden contarles más sobre ellos. Los ocho pilares son más o menos similares en tamaño y forma, miden 10 pies (3 m) de alto y están hechos de madera, pero cada uno tiene su propio ataque único, que funciona como un peligro complejo. Además, mientras los ocho pilares permanezcan activos, también lo hará el escudo mágico que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza (consulta el Capítulo 4). Para asaltar con seguridad la fortaleza de los Garras de ceniza, los PJs deben destruir tantos pilares como puedan. Reducir los Puntos de Golpe de un pilar por debajo de su Umbral de rotura evita que responda con un ataque, pero no debilita el escudo que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza.

Cuando el primer pilar es destruido por completo, la protección que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza se debilita visiblemente, y los sectarios allí apostados se dan cuenta. Una patrulla de cuatro guerreros boggards liderados por un charau-ka sacerdote del dragón (página 59) es enviada a la ubicación del pilar del dragón destruido para investigar. La patrulla se desplaza desde el área A13 a una velocidad de 2 hexágonos por día. Una vez llega al pilar destruido, comienza a Rastrear a los PJs (la patrulla tiene Supervivencia +13 a efectos de buscar a los PJs). Tan pronto como la patrulla se desplaza a un hexágono ocupado por los PJs, les ataca. Una nueva patrulla es enviada cuando se destruye un tercer pilar, y luego nuevamente cuando se destruyen un quinto y un séptimo.

Cada pilar del dragón tiene las siguientes estadísticas.

#### PILAR DEL DRAGÓN

#### PELIGRO 6

RARA	COMPLEJA	MÁGICA	TRAMPA
------	----------	--------	--------

Sigilo +0 o detectar magia

Percepción +16, visión en la oscuridad 60 pies (18 m)

**Reconocer a un aliado** Un pilar del dragón puede ver a través de las cuencas vacías de sus ojos, y puede reconocer a los Garras de ceniza y sus aliados. Un personaje disfrazado de Garra de ceniza puede engañar a un pilar del dragón para que lo perciba como un aliado de los sectarios usando Engaño para Imitar. Un pilar del dragón usa siempre Percepción para la iniciativa.

**Descripción** Un poste de madera de 10 pies (3 m) de altura coronado por una talla en madera de la cabeza de Dahak. La cabeza de cada pilar del dragón ha sido tra-

Pilar del dragón

tada con algo para darle un color distintivo, como se indica en el encuentro específico, pero independientemente del color, todas emiten columnas de humo por la boca.

**Inutilizar** Atletismo CD 26 (experto) para derribar el pilar, o Latrocincio CD 26 (experto) en el pilar para borrar las runas mágicas que lo alimentan, o *disipar magia* (4.º nivel; contrarrestar CD 22) para disipar la magia del pilar.

**CA 24; Fort +17, Ref +8**

**Dureza 14, PG 56 (UR 28); Inmunidades** daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmortalidades de objeto

**Mirada del pilar del dragón** **Desencadenante** El pilar del dragón divisa una criatura a menos de 120 pies (36 m) a la que no reconoce como Garra de ceniza o aliado de los Garras de ceniza. **Efecto** El pilar del dragón realiza un Golpe con el rayo ocular contra la criatura desencadenante, y a continuación tira iniciativa.

**Rutina** En su cuenta de iniciativa, el pilar del dragón dispara un rayo ocular al objetivo más cercano a 120 pies (36 m) o menos.

**A distancia** rayo ocular +20 [divino, evocación, rango 120 pies (36 m)]. **Efecto** El objetivo es sometido a uno de los efectos resumidos a continuación, determinado por el color del pilar. Si el Golpe es un éxito crítico, el resultado de la salvación del objetivo es un grado peor.

- **Rayo ocular negro (área A5)** (incapacitación) salvación de Fortaleza CD 24.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** El objetivo queda cegado durante 1 asalto.

**Fallo** El objetivo queda cegado durante 1 hora.

**Fallo crítico** El objetivo queda cegado durante 24 horas.

- **Rayo ocular azul (área A7) (incapacitación)** salvación de Fortaleza CD 24.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** El objetivo queda petrificado durante 1 asalto.

**Fallo** El objetivo queda petrificado durante 1 hora.

**Fallo crítico** El objetivo queda petrificado permanentemente.

- **Rayo ocular verde (área A8) (veneno)** 6d6 de daño por veneno (salvación de Reflejos básica CD 24).

- **Rayo ocular añil (área A9) (incapacitación)** salvación de Reflejos CD 24.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** El objetivo queda lentificado 1 durante 1 asalto.

**Fallo** El objetivo queda confuso durante 1 asalto.

**Fallo crítico** El objetivo es controlado por el pilar del dragón y permanece a 60 pies (18 m) o menos de él en todo momento, defendiéndolo de todo el que no sea un Garra de ceniza.

Mientras un objetivo es controlado, el pilar del dragón lo trata como un aliado de los Garras de ceniza. El pilar del dragón puede controlar un máximo de tres objetivos al mismo tiempo; si algún objetivo adicional falla críticamente la tirada de salvación, quedará confuso durante 1d4+1 asaltos en su lugar. Una criatura controlada puede intentar una nueva salvación de Voluntad para escapar del control una vez cada 24 horas, pero si lo logra, el pilar del dragón lo ataca automáticamente con otro rayo ocular para intentar restablecer el control. El control termina si el pilar es destruido.

- **Rayo ocular amarillo (área A12) (electricidad)** 6d6 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 24).

- **Rayo ocular naranja (área A15) (ácido)** 6d6 de daño por ácido (salvación de Reflejos básica CD 24).

- **Rayo ocular rojo (área A16) (fuego)** 6d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 24).

- **Rayo ocular violeta (área B11) (incapacitación)** salvación de Voluntad CD 24.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** El objetivo queda aturdido 1.

**Fallo** El objetivo queda aturdido 3.

**Fallo crítico** El objetivo queda aturdido 7.

**Rearme** El pilar del dragón se desactiva y rearma en cuanto no percibe ningún objetivo apropiado dentro del alcance.

## Encuentros en la selva

En el mapa del territorio del Clan del Leopardo, en la Selva de Mwangi, se han marcado encuentros determinados, todos ellos descritos en detalle en las siguientes páginas. La mayoría de estos encuentros se pueden descubrir automáticamente si al menos un PJ utiliza una actividad de exploración adecuada, como se indica en la página 27, pero algunos son obligatorios. Siempre puedes ajustar o reubicar estos encuentros como quieras para que se adapten a los viajes y aventuras de tu grupo.

El mapa de Encuentros en la selva de la página 32 muestra seis ubicaciones distintas que usar en este capítulo para llevar a cabo los encuentros. Los dos planos de claros de la jungla y el plano del pantano se pueden usar varias veces, como mejor te parezca. El plano de la aldea quemada se usa para el área A4, el plano del templo cubierto de vegetación para el área A10 y el plano del templo en ruinas para el área A16. También puedes diseñar tus propios mapas de la selva para usarlos en estos encuentros, o usar cualquiera de los muchos *Flip-Mats* y *Flip-Tiles* de Pathfinder con escenarios de selva y de bosque producidos por Paizo.

Ten en cuenta que la mayoría de los encuentros presentados en las siguientes páginas se clasifican como amenazas graves, ya que es probable que los PJs no se enfrenten a más de un encuentro por día.

## ATRAVESAR EL RÍO

La región de selva que exploran los PJs en *La secta de las cenizas* se encuentra al norte de Nantambu y al oeste del lago Ocota. El río que fluye en dirección este-suroeste a través de esta porción de la jungla es un afluente anónimo y de aguas lentas del río Vanji, mucho más grande. Tiene una profundidad promedio de 30 pies (9 m) y su ancho varía de 200 pies (60 m) a media milla (0,8 km). Los PJs pueden cruzar el río más fácilmente usando magia como *volar* o *caminar sobre el agua*, pero también pueden nadar o construir una balsa para navegar. Nadar hasta el otro lado del río requiere una prueba de Atletismo CD 13. En general, puedes permitir que un personaje entrenado en Atletismo guíe a sus aliados sin una prueba, si dichos aliados usan la actividad de exploración Seguir al experto.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**



## LA SELVA DE MWANGI

1 HEXÁGONO = 10 MILLAS (16 KM)

La construcción de una balsa en mínimas condiciones requiere un día de tiempo libre y superar una prueba de Arte-sanía CD 15. Una vez que los PJs tienen una balsa, pueden cruzar el río por ese hexágono sin necesidad de nadar. Hacer el viaje en balsa río arriba o río abajo les permite moverse más rápido hacia el este y el oeste: la corriente del río es lo suficientemente lenta como para no acelerar el viaje río abajo o dificultar el viaje río arriba. Viajar en una balsa les permite a los PJs moverse a su velocidad de viaje normal, esto es, el doble de rápido de lo que pueden atravesar la jungla.

**Recompensa en PX:** la primera vez que los PJs utilizan con éxito un medio más eficiente para desplazarse por la selva, obtienen 30 PX.

### A1. AKRIVEL

Este es el emplazamiento del asentamiento ekujae de Akrivel, descrito en detalle en el Capítulo 1.

### A2. TEMPLO DE KETEPHYS

Las ruinas de este templo abierto albergan el lado de Mwangi del Portal del Cazador. El área se describe con más detalle en la página 10.

### A3. MINEROS KÓBOLD

Varios árboles enormes y podridos yacen en distintos estados de descomposición, decorados abigarradamente por hongos y musgo coloridos. Los troncos caídos componen una "C" irregular, formando un área protegida de quince pies (4,5 m) de ancho en su interior. Una cantidad excepcional de insectos se escabullen y corretean entre los árboles muertos y otros detritos del suelo de la selva por debajo de ellos.

Los habitantes más notables de este lugar son un pequeño grupo de kóbolds que se esconden en los tocones ahuecados. Los kóbolds han montado una trampa para disuadir a los intrusos, pero no quieren dañar intencionalmente a los PJs.

**Peligro:** los kóbolds han instalado una trampa simple pero efectiva para ahuyentar a los animales peligrosos, los monstruos y, lo más importante, a los Garras de ceniza, porque se temen que vendrán a por ellos. Esta trampa es similar a una trampa de cuchillas de guadaña. Consiste en un paquete de picos de minería y fragmentos de metal en una rama oculta, conectado a un cable trampa que atraviesa la entrada de su escondite. Si bien los kóbolds no desean específicamente que

los PJs activen la trampa, tampoco les advierten sobre el peligro a menos que los hayan visto, ya que temen que al hacerlo se revele su escondite.

## UCHILLAS DE GUADAÑA

Reglas básicas, pág. 523

Sigilo CD 23 (entrenado)

## PELIGRO 4

**Criaturas:** estos ocho kóbolds trabajaban antiguamente en la mina de oro de los Garras de ceniza (descrita en el Capítulo 3), antes de que empezaran a sucumbir lentamente al envenenamiento por arsénico del oro contaminado. Cuando la única respuesta de sus quejas a los sectarios fue ordenarles que volvieran al trabajo a punta de lanza, los kóbolds decidieron escapar; sin embargo, su huida a través de la selva los dejó exhaustos e incapaces de combatir los efectos del veneno. Todos los kóbolds están fatigados y sufren envenenamiento por arsénico en etapa 3, que un PJ puede reconocer superando una prueba de Artesanía CD 15 para Identificar alquimia o una prueba de Medicina CD 17. Los kóbolds delirian y están paranoicos, y aunque intelectualmente saben que se han envenenado, comienzan a creer que los ekujae los han maldecido en venganza por robar el oro elfico.

Los kóbolds permanecen ocultos en huecos dentro de los troncos caídos e intentan pasar desapercibidos cuando los PJs se acercan, con la esperanza de que su trampa termine con ellos o los obligue a huir. Si los PJs detectan a los kóbolds, las despreciables criaturas suplican por sus vidas, demasiado débiles para luchar, aunque sea en defensa propia. Si en este punto su trampa aún no ha sido activada, avisarán a los PJs del peligro. Los PJs pueden convencer a los kóbolds para que se muestren superando una prueba de Diplomacia o Intimidación CD 15; los kóbolds hablan dracónico y mwangi. Si los PJs les explican que están trabajando con los ekujae, reciben un bonificador +2 por situación a las pruebas de Intimidación, pero sufren un penalizador -2 a las pruebas de Diplomacia.

Si los PJs convencen o amenazan a los kóbolds para que cooperen, las criaturas les proporcionan algunos fragmentos de información. Les indican la dirección aproximada de la mina de oro, aunque después de haber huido apresuradamente y enfermos no pueden ofrecer instrucciones más detalladas, y también pueden advertirles que la mina está custodiada por sectarios y "gente buitre gigante". Confirmarán que uno de los pilares del dragón de la secta se encuentra en la mina si los PJs les preguntan al respecto. También informan a los PJs de que la secta está enviando oro a un extraño grupo de extranjeros, en pago por haber ayudado a la líder, Belmazog. Finalmente, mencionan que la operación minera está administrada por uno de ellos, una kóbold llamada Hezle, de quien insisten que "no es mala como los demás".

Si los PJs abandonan a los kóbolds a su suerte, estos morirán con el tiempo, pues

han llegado al límite de sus fuerzas tratando de escapar de la mina de oro. Si los PJs ayudan a los kóbolds a recuperarse del envenenamiento por arsénico, las pequeñas criaturas estarán demasiado débiles para apoyarles, aparte de ofrecer la información de la que disponen, pero les dicen el "nombre secreto" de su tribu original, los Escamas de espinas, y explican que si se lo mencionan a Hezle en la mina de los Garras de ceniza como prueba de que han ayudado a sus parientes, ella podría ayudarlos en agradecimiento.

## KÓBOLDS EXPLORADORES (8)

Bestiario, pág. 221

**Iniciativa** Sigilo +4 (incluye -3 por indisposto)

## CRÍATURA 1

**Actitud de PNJ:** a Akosa le complacerá saber que los PJs salvan a los mineros kóbold del veneno.

**Recompensa en PX:** si los PJs se alían con los kóbolds y averiguan lo que saben sobre los Garras de ceniza y la mina de oro, concédeles 80 PX.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres d  
los ekujae

Caja d  
herramientas

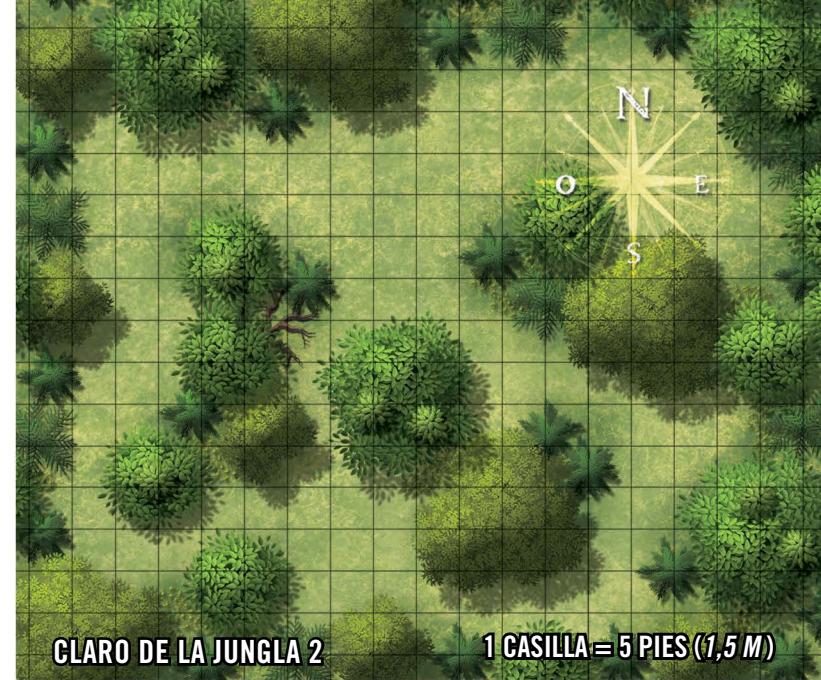


**Kóbold enfermo**



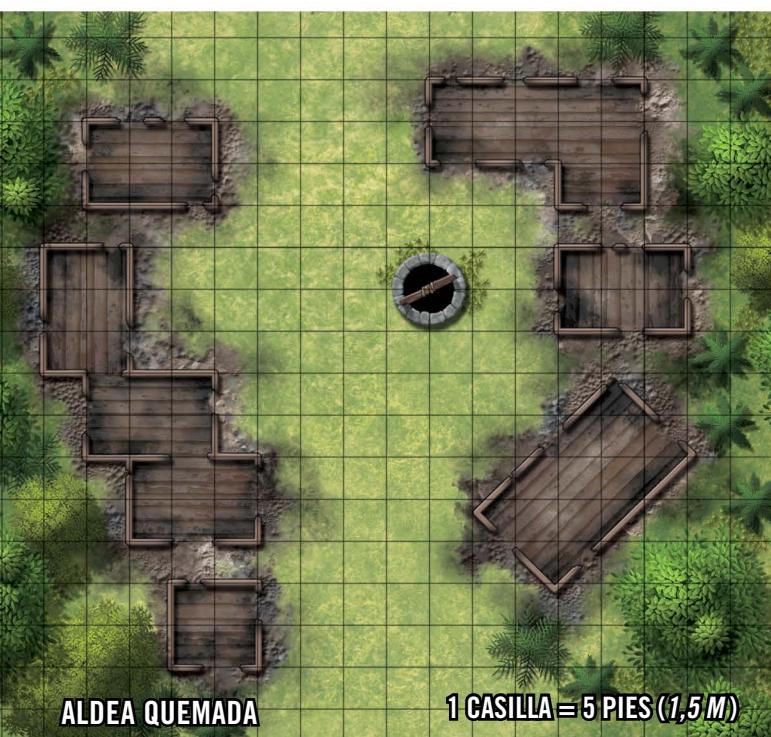
CLARO DE LA JUNGLA 1

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



CLARO DE LA JUNGLA 2

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



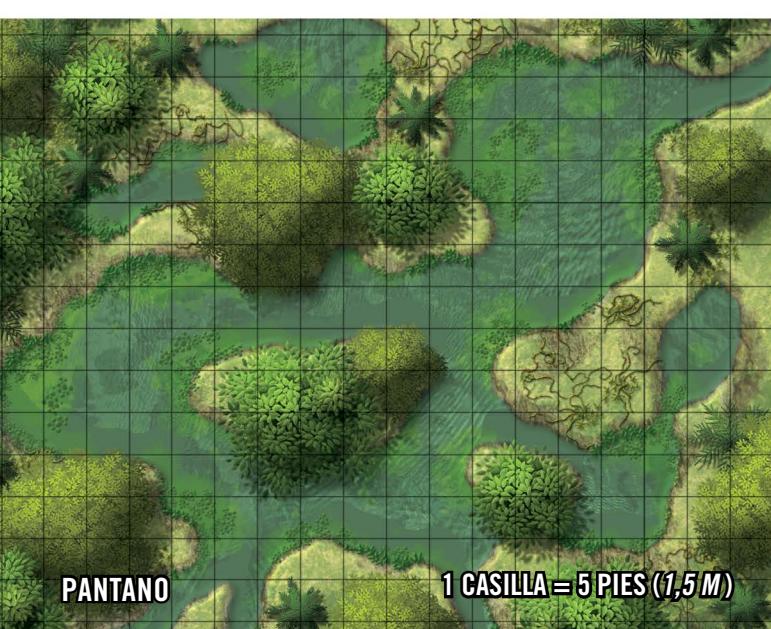
ALDEA QUEMADA

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



TEMPLO DE LA  
CIMA DEL ACANTILADO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



PANTANO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



TEMPLO EN RUINAS

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

**A4. EL PUEBLO DEL ELEFANTE****SEVERO 6**

Esta parte de la selva presenta los efectos de un feroz incendio. Las raíces de los árboles tienen la corteza carbonizada y pequeños parches de maleza han quedado reducidos a ramitas. El foco del incendio parece haber sido un grupo de varias casas pequeñas en un gran claro. Todas estas estructuras han ardido hasta los cimientos, dejando sólo madera carbonizada. Hay un pozo de piedra en medio de la aldea quemada. Cerca del pozo yacen dos cadáveres casi irreconocibles que parecen haber sido pisoteados por una gran criatura.

Estas casas quemadas eran los refugios estacionales de un grupo de humanos conocido como el Pueblo del Elefante, que viaja junto a manadas de elefantes salvajes y trata a los animales como miembros de su familia. Los Garras de ceniza atacaron recientemente los refugios, intentando capturar unos cuantos elefantes para utilizarlos como mano de obra en su operación minera (ver área A14). Sin embargo, la manada de elefantes pisoteó a los agentes de los Garra de ceniza, y los sectarios supervivientes prendieron fuego a la aldea por despecho mientras huían. Los cuerpos pertenecen a dos Garras de ceniza boggards, que fueron destrozados por los elefantes iracundos.

**Criaturas:** aunque la mayoría de los humanos que vivían en este lugar huyeron hacia el sur hace muchos días, la manada de elefantes permanece en el área, defendiendo agresivamente el lugar de cualquiera que se acerca, lo que desafortunadamente incluye a los PJs. Si el grupo se acerca a las casas carbonizadas, se las verán con una pareja de madres elefantes que agitan las orejas en una clara expresión de amenaza.

Los PJs pueden optar por retirarse, pero si alguien supera una prueba de Percepción CD 15, oirá gritos de ayuda que provienen del edificio más alejado de la posición inicial de los personajes. Responder a la voz agita aún más a los elefantes, que empiezan a amagar falsos ataques, pero también confirma que alguien necesita auxilio; la voz pide auxilio en mwangi para que la rescaten. La voz pertenece a un anciano llamado Edka, que volvió solo a la aldea en ruinas después de que el Pueblo del Elefante huyera hacia el sur. Edka quería saber si la aldea estaba en condiciones de ser reparada, pero liberó sin querer un pesado tronco mientras examinaba las ruinas de su casa. Lleva más de un día con la pierna atrapada bajo la pesada viga, y necesita urgentemente que le rescaten. Desafortunadamente, no tiene forma de hacer que los elefantes se muestren menos agresivos con los PJs, ya que sus gritos de dolor sólo logran alterar aún más a los animales.

Un PJ puede calmar a los elefantes superando una prueba de Naturaleza CD 28 para Comandar a un animal, pero un fallo crítico provocará que todos ellos carguen él y lo intenten Pisotear antes de retirarse una vez más. Un PJ con empatía salvaje puede usar la Diplomacia de manera nor-

mal (CD 23). Por otro lado, los PJs pueden sortear a los elefantes para llegar hasta Edka y demostrar sus buenas intenciones. Un PJ puede usar Movimiento furtivo para arrastrarse entre los elefantes, aunque si falla, uno de los elefantes lo intenta Pisotear hasta que se retira. Otra forma de que los PJs eviten enfadar a los elefantes es acercarse volando hasta la posición de Edka. Otras soluciones pueden funcionar a tu discreción.

Una vez que los PJs llegan hasta Edka, es suficiente con superar una prueba de Atletismo CD 22 para levantar la pesada viga que aprisiona su pierna. Mientras Edka grita de alivio, los dos elefantes braman peligrosamente cerca, pero instantes después sus palabras y lenguaje corporal son suficientes para calmar a los animales, que se retiran al borde del claro. No volverán a comportarse de forma agresiva, a menos que Edka sea herido.

**ELEFANTES (2)**

Bestiario, pág. 141

Iniciativa Percepción +13

**CRÍATURA 7****LA SECTA DE LAS CENIZAS**

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**

**A5. PILAR NEGRO****SEVERO 6**

Un campamento para una persona ocupa un pequeño claro en este estrecho valle. Hay una hoguera humeante a un lado del campamento, mientras que un pilar de madera de tres metros de altura rematado con la talla de una cabeza de dragón se eleva sobre el otro. La cabeza y el pilar del dragón han sido cubiertos de negro alquitrán, y delgados penachos de humo emergen de la boca abierta.

**Criatura:** cuando Belmazog realizó el *nul-acrumi vazghul*, varios charau-kas muy cercanos al cráneo de Dahak adquirieron rasgos y poderes dracónicos; una de estos charau-kas se ofreció como voluntaria para el honor de proteger este pilar del dragón. Los Garras de ceniza llaman a estos charau-kas dracónicos los “Engendros de Dahak”, y en concreto ésta, Racharak, está convencida de que su destino es convertirse en la nueva líder de los Garras de ceniza una vez que Belmazog haya desaparecido. Su fervor le impide actuar directamente contra la líder actual de la secta, por lo que espera pacientemente su oportunidad, a sabiendas de que a menudo la vida es corta para sus miembros.

Si Racharak oye acercarse a los PJs, se esconde detrás del pilar del dragón y espera a que comience a cegar a los intrusos antes de salir para emboscarlos. La charau-ka lucha a muerte.

### RACHARAK

### CRÍATURA 8

**ÚNICO CM PEQUEÑO CHARAU-KA DRAGÓN FUEGO HUMANOIDE**

Guardiana charau-ka

**Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad**

**Idiomas dracónico, mwangi**

**Habilidades** Arcanos +12, Artesanía +10, Atletismo +18, Intimidación +17, Religión +14, Sigilo +15, Supervivencia +14

**Fue +6, Des +3, Con +5, Int +0, Sab +4, Car +1**



**CA 27; Fort +19, Ref +13, Vol +16**

**PG 135; Inmunitades** fuego, parálisis, sueño

**Coletazo** ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola de Racharak lleva a cabo una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento. Efecto Racharak realiza un Golpe de cola contra la criatura con una penalizador

-2. Si acierta, interrumpe la acción de la criatura.

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ mandíbulas +20, **Daño** 2d8+9 perforante más 2d4 por fuego

**Cuerpo a cuerpo** ➔ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+9 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ➔ cola +20 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+9 cortante

**A distancia** ➔ lanzar roca +17 (arrojadiza a 20 pies [6 m], letal 1d6), Daño 2d6+9 contundente

**Arma de aliento** ➔ (divino, evocación, fuego) Racharak exhala llamas que infligen 9d6 de daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 26). No puede volver a usar Arma de aliento hasta dentro de 1d4 asaltos.

**Frenesí chillón** como un guerrero charau-ka (página 84).

**Frenesí dracónico** ➔ Racharak realiza dos Golpes con las garras y un Golpe con las mandíbulas en cualquier orden.

**Maestría con arma arrojadiza** Como un guerrero charau-ka (página 84).

**Peligro:** el pilar del dragón negro es uno de los ocho pilares del dragón que protegen la región. Al destruirlo, se elimina la capa de protección negra que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza; consulta La coraza de Dahak en la página 54.

### PILAR DEL DRAGÓN NEGRO

### PELIGRO 6

Página 28

**Percepción +16**

### A6. ÁNGEL LIGADO A LA TIERRA

### MODERADO 6

El follaje selvático cercano está mancillado por manchas de sangre y signos de lucha que dejan un rastro de ramas rotas adentrándose entre los árboles.

**Criaturas:** un ángel conjurado y un infame monstruo conocido como un kishi libraron recientemente una batalla en este lugar. Aunque el ángel no se dejó engañar por su disfraz, el kishi lo atrapó y lo redujo utilizando la fuerza bruta. El kishi metió al ángel medio muerto en un saco de tela y comenzó a arrastrarlo hasta su guarida, con la intención de devorar al mensajero celestial. Los PJs que descubran el lugar de la batalla pueden seguir el rastro que dejó el kishi

perando una prueba de Percepción CD 20 o una prueba de Supervivencia CD 15 para Rastrear.



## LA SECTA DE LAS CENIZAS

Parte 1:  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

Parte 2:  
Los pilares de  
la perdición

Parte 3:  
Sangre por oro

Parte 4:  
Legado de  
fuerza y hueso

El kishi, Itoro, se sorprende si los PJs lo descubren y finja que sólo sabe hablar mwangi en un intento de evitar sus pesquisas. Miente descaradamente si le preguntan sobre sus actos o motivaciones. Si le preguntan por los signos de lucha o el saco de tela ensangrentada que porta, Itoro explica que estaba cazando un gran pájaro de la jungla. Si le piden que aporte pruebas, Itoro muestra una pluma fluorescente de color rojo anaranjado. Cualquier PJ que supere una prueba de Religión CD 30 reconoce que la pluma pertenece a un celestial, no a un pájaro. Por otro lado, un PJ que supere una prueba de Naturaleza CD 15 sabe que no es una pluma de pájaro; si obtiene un éxito crítico, reconoce que pertenece a un celestial. Itoro se niega a abrir el saco de tela, alegando que su presa podría escapar, y actúa como si los PJs estuvieran equivocados por exigirle tal cosa. Si los PJs logran abrir el saco mediante magia, sigilo u otras ideas inteligentes, y descubren al ángel en el interior, Itoro intenta tentar a los PJs para que coman la carne del celestial como último y desesperado esfuerzo, garantizando todo tipo de beneficios mágicos si lo hacen. Itoro prefiere seguir hablando hasta que pueda escapar con su prisionero, pero si cree que no puede engañar a los PJs para que lo dejen marcharse sin pelear, intenta llevarlos hasta una posición ventajosa mediante Engaño antes de atacar. Cuando llegue el momento, Itoro deja el saco y se centra por completo en luchar contra los PJs a muerte.

Al abrir el saco, aparece un ángel coral de tamaño humano con piel de ébano, la cabeza perfectamente calva, alas y vestido de color rojo anaranjado fluorescente. El ángel, Chioma, está inconsciente debido a sus heridas, aunque recupera la conciencia si recibe una cantidad cualquiera de curación. Comerse al ángel no concede ninguna bendición a los PJs ni a Itoro, a pesar de las afirmaciones del kishi, pero es un acto maligno.

Si los PJs salvan al ángel del kishi y lo reviven, Chioma les agradece su oportuna intervención. Chioma explica que tiene una misión urgente a la que debe regresar inmediatamente. Si le preguntan por ella, Chioma manifiesta que fue convocado por un mago de Magaambya porque necesitaba romper una maldición mortal impuesta a un estudiante usando varias flores exóticas del territorio de los ekuae, al que no podía acceder tras haberles ofendido mortalmente en el pasado. El mago no tuvo tiempo para intentar una reconciliación con los ekuae en circunstancias tan apremiantes, y conjuró a Chioma con la esperanza de que los elfos no molestaran a un ser tan virtuoso. Chioma se ofrece a lanzar sobre los PJs los hechizos beneficiosos que soliciten, pero no puede quedarse mucho tiempo, ya que debe apresurarse a recoger las plantas



**Chioma**

necesarias para salvar al estudiante. Chioma tiene tiempo para explorar hasta tres hexágonos a elección de los PJs, si el grupo se lo pide: los hexágonos elegidos deben estar a dos hexágonos del actual, y mientras los PJs permanezcan acampados en este lugar, el ángel volverá a la mañana siguiente para entregar su informe de exploración antes de volar hacia el sur de vuelta a la Magaambya.

### ITORO

Kishi varón (página 88)

**Iniciativa** Engaño +20

### CRIATURA 8

### CHIOMA

Ángel coral no binario (*Bestiario*, pág. 14)

**Iniciativa** Percepción +14

### CRIATURA 6

**Recompensa en Influencia:** si los ekujae se enteran de que los PJs se han comido a un ángel, pierden 5 PI y las actitudes de todos los PNJs ekujae empeoran en dos niveles.

**Recompensa en PX:** si los PJs rescatan a Chioma, concédeles PX como si hubieran derrotado al ángel en combate.

### A7. PILAR AZUL MODERADO 6

Parece que hace poco tuvo lugar una batalla en este claro. Una docena de humanoides muertos, similares a babuinos, yacen en el suelo alrededor de un área de tierra revuelta, que parece haber sostenido recientemente algún tipo de poste elevado sobre el suelo. Media docena de estatuas de piedra de exploradores humanos se alzan en poses dramáticas. Su presencia es incongruente e inusual, como poco.

**Criatura:** uno de los pilares del dragón se alzaba en este lugar, hasta que fue descubierto por un explorador extranjero. Gerhard Pendergrast, un taldano que se describe a sí mismo como arqueólogo, se encontró con el pilar del dragón azul junto con su séquito contratado. El grupo despachó a los guardias charau-kas de los Garras de ceniza apostados en los alrededores del pilar, y Gerhard decidió llevárselo para exhibirlo en un museo, no sin que antes la magia del pilar convirtiera en piedra al resto de los miembros de su expedición.

Gerhard es un humano alto y guapo, con el pelo rubio bien peinado y un gran bigote, cuyos diarios extremadamente populares entre la nobleza taldana combinan historias de emocionantes aventuras con teorías académicas que raramente están apoyadas por hechos. El objetivo más reciente de las exploraciones de Gerhard es la Selva de Mwangi, donde pretende vivir una gran aventura al tiempo que publica historias de los pueblos que vienen ella. Aunque los ekujae ya le habrían expulsado a estas alturas, su atención centrada en los Garras de ceniza y el Portal del Cazador ha permitido que el explorador se cuele sin problemas. Gerhard no llora la pérdida de sus seis asistentes, y considera que sus petrificados destinos son poco más que una molestia: “¡Sabían que se enrolaban en un trabajo peligroso!”. Sin embargo, la llegada de los PJs le levanta el ánimo, ya que le parecen trabajadores gratuitos. Los saluda con una amplia sonrisa y una voz grandilocuente, informándoles de su buena fortuna por haberse topado con un importante hallazgo arqueológico, un “tótем selvático” que Gerhard afirma haber arrancado sin ayuda de las manos de unos “simios salvajes”. Señala un largo paquete envuelto en sábanas de lona y amarrado a un trineo de madera que hay en el suelo, y promete a los PJs que les pagará 10 po por cabeza si le ayudan a arrastrar el trofeo en dirección sur hasta el río, donde le espera su transporte.

El “tótем selvático” es, por supuesto, el pilar del dragón azul derribado. Sus Puntos de Golpe han sido reducidos a 24 y está roto, y aunque ya no puede petrificar a sus víctimas, todavía alimenta la capa azul del escudo protector que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza; consulta La coraza de Dahak en la página 54. El pilar debe ser destruido por completo para retirar el escudo.

Gerhard se enoja ante cualquier sugerencia de destruir su hallazgo arqueológico, negándose a llegar a un acuerdo o atender a la lógica, y riéndose de cualquier afirmación de que el pilar sea una falsificación o esté maldito. También ignora a cualquiera que señale que los ekujae tienen jurisdicción sobre su propia tierra y que Gerhard no tiene derecho a llevarse el pilar. Aunque los PJs podrían quitarle el pilar recurriendo a trucos astutos o a la magia, Gerhard está dispuesto a llegar a las manos para evitar que los PJs “destruyan un tesoro arqueológico”.

**Gerhard Pendergrast**

Si los PJs aún no se han encontrado con Gerhard en el área **A10** (consulta Volvemos a encontrarnos en la página siguiente para saber qué hacer en ese caso), se retira de este encuentro a la primera señal de violencia por parte de los PJs. Cuando los PJs comienzan a destruir el pilar, les promete con un gesto de amenaza: “¡Volveréis a ver a Gerhard Pendergrast, viles rufianes!” antes de huir hacia la selva, pero si los PJs se lo encuentran de nuevo en el área **A10**, no abandonará su descubrimiento sin luchar.

**GERHARD PENDERGRAST****CRÍATURA 8**

ÚNICO	LM	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE
-------	----	---------	--------	-----------

**Explorador humano****Percepción +19****Idiomas azlante, común**

**Habilidades** Conocimiento azlante +14, Conocimiento de Ingeniería +14, Diplomacia +12, Engaño +18, Interpretar +16, Intimidación +18, Naturaleza +16, Supervivencia +18

**Fue +3, Des +4, Con +5, Int +0, Sab -1, Car +6**

**Objetos** armadura de cuero +1, bolsa de contención tipo I (contiene tres barriles de pólvora negra que tiene la intención de usar en el área **A10**, o vacía si los PJs ya se enfrentaron a él en **A10**; consulta dicha área para más detalles), dagas (10), látigo +1 de golpe, metralla (10), monóculo, pólvora (10), ramitas yesqueras (5), trabuco chapucero

**CA 26; Fort +17, Ref +16, Vol +11****PG 135**

**Latigazo** ➔ **Desencadenante** Una criatura a menos de 10 pies (3 m) de Gerhard usa una acción con el rasgo movimiento para abandonar una casilla. **Efecto** Gerhard intenta Derribar a la criatura desencadenante. Si tiene éxito, la criatura también sufre daño como si Gerhard la impactara con su Golpe de látigo, y si la criatura estaba volando, cae 30 pies (9 m).

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ látigo +19 (alcance 10 pies [3 m], derribo, desarmar, mágico, no letal, sutil), **Daño** 2d4+6 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ➔ puño (ágil, sutil) +18, **Daño** 1d4+6 contundente más gancho de izquierda varonil

**Cuerpo a cuerpo** ➔ daga +18 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

**A distancia** ➔ daga +18 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

**Balanceo con látigo** ➔ (movimiento) **Requisito** Gerhard se encuentra en una selva, un bosque denso o un área con numerosas vigas aéreas. **Efecto** Gerhard lanza su látigo hacia arriba para enrollarlo en una rama que sobresalta de un árbol; a continuación, se balancea hasta 30 pies (9 m) en línea recta y debe terminar el movimiento en suelo firme o caer.

**Gancho de izquierda varonil** Una criatura golpeada por el puñetazo de Gerhard debe superar una salvación de Fortaleza CD 23 o quedará aturdida 1; con un fallo crítico quedará aturdida 3.

**Trabuco chapucero** ➔ Gerhard dispara una carga de su trabuco, que infinge 4d6 de daño contundente más 2d10 de

daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 26).

Cuando Gerhard dispara el trabuco, debe superar una prueba de Artesanía o Conocimiento de ingeniería CD 20 para evitar que el arma explote, infligiéndole la misma cantidad de daño que a las criaturas en el cono, tras lo cual queda destruida. Si alguien distinto a Gerhard usa el arma, debe obtener un éxito crítico en la prueba. Si alguien la examina de antemano, basta superar una prueba de Artesanía CD 22 para confirmar la naturaleza inestable del arma.

Recargar el trabuco requiere 3 acciones de Interactuar: añadir 1 dosis de pólvora, 1 bote de metralla y compactar el contenido.

**Volvemos a encontrarnos:** Gerhard es un antagonista recurrente. Es posible que los PJs se lo hayan encontrado antes en el área **A10**, en cuyo caso su reacción deberá responder acorde a la forma en que se resolviera el encuentro anterior. El hombre es un bufón pomposo y egoísta, interesado sólo en su propia gloria, y es probable que su personalidad irrite rápidamente a los PJs.

Si los PJs ya se encontraron con Gerhard en el área **A10**, se defiende en este lugar para proteger su premio, pero huirá hacia el sur y el bote que le espera en el río si sus Puntos de Golpe se reducen a menos de 20.

Los PJs pueden haber derrotado a Gerhard en el área **A10** de modo que no haya podido sobrevivir; en ese caso, Gerhard es reemplazado en este encuentro por su gemelo idéntico Erhard, quien está igualmente interesado en hacerse con el pilar y afirma que su hermano siempre le ha robado su fama legítima. A pesar de esta rivalidad, si se entera de que los PJs han matado a Gerhard, les ataca para vengar a su hermano.

**Tesoro:** Gerhard ha dejado un bote hacia el sur en la orilla del río. Si los PJs lo encuentran, pueden utilizarlo como una balsa para navegar por el río; consulta la página 30 para saber más sobre el uso de balsas en el río. Lo que es más importante, en la proa del bote hay un pequeño fardo que contiene algunos de los descubrimientos previos de Gerhard en su expedición, objetos recolectados en las ruinas locales. El fardo incluye varios ídolos de oro de animales salvajes (seis ídolos en total, cada uno con un valor de 25 po), vendas +1 de golpe de golpes poderosos, un incensario de revelación menor y una figurita maravillosa de una serpiente de jade, junto con algunos de los diarios de exploración de Gerhard que no sólo demuestran la propiedad del barco y su contenido, sino que sugieren su intención de destruir un antiguo templo (ubicado en el área **A10**) que contradice sus propias afirmaciones sobre la historia de la Extensión de Mwangi.

**Recompensa en PX:** si los PJs ahuyentan a Gerhard, concédeles la mitad de los PX que habrían ganado si lo hubieran derrotado en combate. Si luego se enfrentan a él y lo derrotan en el área **A10**, concédeles la mitad restante de sus PX.

**LA SECTA DE LAS CENIZAS**

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**

## A8. PILAR VERDE

## SEVERO 6

Este modesto claro del bosque parece vacío, salvo por un sólo pilar coronado con el rostro de un dragón verde.

**Criaturas:** aunque los Garras de ceniza dejaron originalmente un grupo de guardias para vigilar el pilar del dragón verde, no pasó mucho tiempo antes de que éste atrajera la atención de un grupo de dracos selváticos. Los dos dracos emboscaron a los sectarios, devoraron a la mitad y colgaron al resto de un árbol para comérselos más tarde. Aunque los dracos selváticos no eran los guardianes previstos para el pilar del dragón, desempeñan ese papel de forma admirable, y el pilar, que canaliza el poder draconiano de Dahak, los ha aceptado como aliados. Cuando los dracos selváticos detectan a los PJs, se mueven entre las ramas de los árboles circundantes como gatos curiosos antes de abalanzarse sobre ellos.

### DRAOS SELVÁTICOS (2)

### CRÍATURA 6

Bestiario, pág. 102

**Iniciativa** Percepción +13

**Peligro:** el pilar del dragón verde es uno de los ocho pilares del dragón que protegen la región. Al destruirlo se elimina la capa protectora verde que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza; consulta La coraza de Dahak en la página 55.

## PILAR DEL DRAGÓN VERDE

## PELIGRO 6

Página 28

Percepción +16

**Tesoro:** una búsqueda del lugar superando una prueba de Percepción CD 15 revela los restos de un par de sectarios de los Garras de ceniza (un boggard y un charau-ka) colgados de los árboles. Uno de los dos cuerpos tiene todavía tres dosis de veneno de avispa gigante, mientras que el otro lleva un traje rojo oscuro que es una *armadura de cuero +1 resistente*.

## A9. PILAR AÑIL

## SEVERO 6

Un manto siniestro parece cernirse sobre esta parte del bosque. Allí donde los pájaros, las ranas y los insectos de la jungla cantaron una vez en una ensordecedora cacofonía, ahora sólo hay un silencio amenazador. Más adelante, un pilar siniestro, coronado con una talla añil de la cabeza de un dragón, se alza en medio de un claro enmarañado.

**Criaturas:** cuando los líderes de una tribu de griplis, criaturas similares a ranas (página 86), notaron extrañas perturbaciones en el ecosistema de la jungla al sur de sus tierras, enviaron a uno de sus portavoces de lo verde y un trío de arqueros a investigar. Lo que encontraron fue algo para lo que lamentablemente no estaban prepara-

dos: uno de los pilares del dragón de los Garras de ceniza. Los griplis intentaron destruir el pilar del dragón, pero fueron superados por su magia y acabaron convertidos en guardianes controlados mentalmente del pilar. Los cuatro permanecen en el área, matando cualquier cosa que se acerca demasiado a su venerado “amo”. Si los griplis oyen acercarse a los PJs, se esconden en los árboles circundantes e intentan emboscarlos a su llegada; si no, atacan de inmediato y brutalmente en cuanto detectan a los PJs. La CD de Averiguar intenciones para reconocer que los griplis están bajo los efectos de magia de control mental es sólo CD 10, ya que los ojos de las criaturas tienen el mismo brillo que el color del pilar que protegen.

Si el pilar es destruido, los griplis afectados son liberados inmediatamente de su control; dejan caer sus armas y se rinden o huyen, terminando el combate. Si los PJs matan a cualquiera grippli durante el combate, los griplis restantes huyen una vez que quedan libres del control del pilar del dragón. De lo contrario, agradecen profusamente a los PJs el haberlos salvado antes de huir de regreso al norte.

### ARQUEROS GRIPPLIS (3)

### CRÍATURA 3

Página 87

**Iniciativa** Percepción +10 o Sigilo +11 (+13 en bosques)

### PORTAVOZ DE LO VERDE GRIPPLI

### CRÍATURA 5

Página 87

**Iniciativa** Percepción +13 o Sigilo +11

**Peligro:** el pilar del dragón añil es uno de los ocho pilares del dragón que protegen la región. Al destruirlo, se elimina la capa protectora añil que rodea la fortaleza de los Garra de ceniza; consulta La coraza de Dahak en la página 55.

## PILAR DEL DRAGÓN AÑIL

## PELIGRO 6

Página 28

Percepción +16

**Actitud de PNJ:** Akosa, Jahsi y Nketiah ven con buenos ojos el rescate de los cuatro griplis, una vez que las noticias de las tribus griplis llegan a Akrivel.

**Recompensa en PX:** concede PX a los PJs por cualquier grippli rescatado, como si hubiera sido derrotado en combate. Si los PJs rescatan a los cuatro griplis, concede a cada PJ 40 PX adicionales.

## A10. UNA RUINA INOPORTUNA

## SEVERO 6

Una cresta cubierta de maleza se eleva sobre la selva, presentando una escarpada ladera de piedra al sur. Encaramado en lo alto del acantilado de 40 pies (12 m) de alto hay un templo de piedra, en su mayor parte cubierto de vegetación. Un trío

de balcones de piedra cuelga de la fachada sur del templo por encima del borde del acantilado, mientras que aberturas triangulares en los muros de piedra que otrora pudieron tener ventanas ahora están cerrados con arcilla compacta. Los muros del edificio están adornados con tallas muy maltrechas que antaño fueron figuras andróginas con alas de mariposa nadando en el mar y volando por el cielo.

Este templo fue una vez un antiguo lugar de peregrinación para varias comunidades humanas, hasta que un ataque de una fe rival acabó con las vidas de los que habían acudido a rezar en él. Si los PJs investigan el lugar, consulta Investigar las ruinas (página 40) para saber qué pueden averiguar, pero es muy probable que antes los confronte el hombre que llegó al lugar antes que ellos.

**Criatura:** el explorador taldano Gerhard Pendergrast, el autoproclamado erudito famoso, descrito en el área A7 (si los PJs ya conocieron a Gerhard, consulta Volvemos a encontrarnos, más abajo) ha llegado a este lugar antes de la primera visita de los PJs. Gerhard buscaba estas ruinas tras oír los rumores al respecto, y se sorprendió a su llegada al descubrir que dichos rumores eran ciertos. Desafortunadamente para Gerhard, la presencia del templo contradice por completo un enorme tratado sobre la historia de Mwangi que el arqueólogo escribió antes de abandonar Taldor. Sin desanimarse por la nimiedad de que la realidad contradiga sus teorías, Gerhard ha decidido que el templo es una falsificación de otros académicos sin escrúpulos, y tiene la intención de volarlo para corregir el “error”. Ya ha explorado el templo, y al darse cuenta de la naturaleza inestable del acantilado sobre el que se alza la estructura, ha colocado unos barriles de pólvora negra (reservas que pretendía usar para su trabuco) para facilitar su destrucción.

Cuando llegan los PJs, Gerhard acaba de terminar los preparativos para la destrucción del templo. Ha calculado que sus cargas provocarán la caída de la mayor parte del templo por el acantilado, pero no más allá, y está de pie arrogantemente a tan sólo 10 pies (3 m) al norte del templo, con las manos en las caderas mientras observa las inoportunas ruinas durante un momento. Un reguero de pólvora negra parte de sus pies y se dirige directamente hacia el sur, en dirección al templo, y luego se divide en tres líneas, cada una de las cuales lleva a uno de los tres barriles de pólvora negra, como se indica en el plano.

Si los PJs son sigilosos, tendrán una oportunidad de emboscar a Gerhard antes de que encienda la mecha de pólvora negra. Si revelan su presencia o si se da cuenta de que se acercan, se sobresalta antes de gritar “¡Yo de vosotros retrocederé! ¡Lo he dispuesto todo para que este lugar vuele por los aires!”.

Si los PJs le preguntan a Gerhard qué está haciendo, les explica sus planes con orgullo y dice que sabe que el templo es una falsificación gracias a su amplia formación en

el tema. Si un PJ supera una prueba de Percepción CD 21 para Averiguar intenciones, advierte que a Gerhard le tiembla la voz por las contradicciones que supone el templo para sus afirmaciones, mientras que si un PJ reconoce el templo como lo que es superando una prueba de Sociedad CD 24 (consulta Investigar las ruinas a continuación), sabrá que son totalmente incorrectas. Si ponen de manifiesto su presunción, el explorador se vuelve extremadamente condescendiente, explica sus impecables credenciales e increpa a los PJs por intentar corregir a alguien que claramente tiene muchos más conocimientos.

Si los PJs se enfrentan a él, Gerhard dedica una acción a encender una ramita yesquera y la deja caer sobre la mecha de pólvora negra. Luego se centra en evitar que los PJs apaguen la mecha (consulta la página 40 para conocer los métodos mediante los cuales pueden detener los explosivos). Si los PJs logran apagar la mecha, Gerhard entra en el templo y usa su trabuco para activar el barril central; debe estar a menos de 40 pies (12 m) del barril y, por lo tanto, al menos a 10 pies (3 m) de la entrada del templo, lo que le pone en peligro cuando el edificio explota. Si los PJs aún no se han enfrentado con él en el área A7, pueden perderle la pista con la explosión y no hallar el cuerpo; en ese momento y a tu elección, los PJs podrían usar Supervivencia para Rastrear sus huellas, que los conducirán hasta el área A7.

Si los PJs logran detener la explosión y aún no se han enfrentado a Gerhard en el área A7, éste intenta escapar hacia dicha ubicación.

**Volvemos a encontrarnos:** si los PJs ya se han encontrado antes con Gerhard, la actitud del explorador hacia ellos depende del resultado de su anterior encuentro, lo que probablemente signifique que Gerhard increpa a los PJs por ser unos vándalos arqueológicos. Ignorará las acusaciones de hipocresía que le lancen los PJs.

Si se separaron de malas maneras, maldice a los PJs y se jacta de que esta vez es demasiado tarde para que interfieran. A continuación, enciende la mecha de los explosivos con una ramita yesquera.

Si los PJs ya se han encontrado con Gerhard, luchará a muerte en este lugar, a menos que quieras utilizarlo como villano recurrente. Si los PJs lograron matar a Gerhard en el área A7 de modo que no haya podido sobrevivir, es reemplazado en este encuentro por su gemelo idéntico Erhard, quien afirma que su hermano siempre le ha robado su legítima fama. A pesar de esta rivalidad, si se entera de que los PJs han matado a Gerhard, les atacará para vengar a su hermano.

## GERHARD PENDERGRAST

Página 37

**Iniciativa** Percepción +19

## CRÍATURA 8

### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



connectados por un reguero de pólvora negra en el suelo. Tiene la intención de encender los explosivos desde lo que cree que es un lugar seguro en el exterior. Los PJs rápidos de reflejos pueden deshacer una parte del reguero de pólvora negra para evitar que detonen las bombas, pero así no evitarán que un Gerhard desesperado active manualmente la bomba con su trabuco.

Si Gerhard enciende la mecha de pólvora negra, arderá a una velocidad de 10 pies (3 m) por asalto; cuando la mecha alcanza un barril 6 asaltos más tarde, la bomba de pólvora negra explota. La bomba explotará inmediatamente si Gerhard dispara a un barril con su trabuco.

### BOMBA DE PÓLVORA NEGRA

### PELIGRO 6

POCO COMÚN    MECÁNICA    TRAMPA

**Sigilo** CD 15 (Ninguno de los tres barriles de pólvora está bien escondido, pero tampoco a simple vista).

**Descripción** Tres barriles voluminosos de pólvora negra colocados en lugares clave del templo se activan para explotar al unísono, haciendo que toda la estructura quede reducida a escombros y caiga parcialmente por la ladera del acantilado.

**Inutilizar** No se requieren habilidades especiales para inutilizar esta trampa activada manualmente. Como acción de Interactuar, un PJ puede barrer un poco de pólvora negra para interrumpir la mecha, pero eso no evitará que Gerhard active un barril con su trabuco. Un barril desplazado de su posición (ya sea arrojándolo por el acantilado o simplemente arrastrándolo) conserva su potencial explosivo, pero al retirar uno de los tres barriles se pierde la configuración precisa y necesaria para provocar un derrumbe, de forma que la explosión sólo infinge daño por fuego en las áreas apropiadas, pero no daña particularmente la estructura del templo.

Se puede dispersar el contenido de un barril esparciendo la pólvora al viento (es más eficiente verterla por el borde del acantilado) como una actividad de 2 acciones, o neutralizarla permanentemente al verter un galón (4 l) de agua en ella, inhibiendo sus cualidades explosivas. Los barriles pueden ser destruidos mediante daño normal (la CA que se enumera a continuación para cada barril tiene en cuenta que Gerhard ha metido los barriles en recovecos del suelo y las paredes de piedra del templo), pero cualquier daño provocado por el fuego (incluido el daño por fuego incidental de los efectos de área, como una bola de fuego o el trabuco de Gerhard) los hace explotar. A tu elección, otras acciones pueden ser igualmente efectivas para neutralizar este peligro.

**CA 26; Fort +17, Ref +8**

**Barril oculto Dureza 5; Barril oculto PG 20 (UR 10); Inmunidades**

daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto;

**Debilidades** el fuego penetra automáticamente la dureza

**Explosión destructiva** (fuego); **Desencadenante** Uno de los tres barriles sufre daño por fuego, incluido el daño causado por un reguero de pólvora negra que arde hasta un barril.

**Efecto** El barril explota, causando 5d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 24) en una emanación de

20 pies (6 m); como consecuencia puede causar una reacción en cadena instantánea si cualquiera de los otros barriles se encuentra en la misma área (ten en cuenta que, en su disposición, los tres barriles están dentro del rango para desencadenar una reacción en cadena). El daño por fuego en áreas superpuestas no es acumulativo, pero si los tres barriles están en sus posiciones iniciales cuando tiene lugar la explosión, el templo se derrumba, causando 8d6 de daño contundente a todas las criaturas en su interior (salvación de Reflejos básica CD 24).

**Investigar las ruinas:** cualquiera que supere una prueba de Sociedad CD 22 mientras observa las tallas en los muros del templo, detectará que el estilo evoca el del pueblo bonuwat, que hoy en día habita lejos, al oeste, en la costa de Mwangi. Cualquier personaje que tenga nivel de competencia experto en Sociedad lo descubre automáticamente después de estudiar el lugar durante diez minutos. Superando una prueba de Religión CD 17, un personaje deduce que el templo parece estar dedicado a los dioses Desna y Gozreh, pero que combina sus representaciones en un solo ser. Un éxito crítico revela algo más: que el templo no estaba dedicado a una combinación de los dos dioses, sino a una especie de "mini panteón" compuesto por ambos, llamado Shimye-Magalla. Los bonuwat siempre han admirado y adorado a los dos dioses como iguales. La antigüedad de este templo, combinada con su ubicación tierra adentro, sugiere que los bonuwat habitaban una extensión de territorio mayor hace mucho tiempo. Para Gerhard, ambas revelaciones amenazan algunas de sus propias teorías (nada precisas) sobre la historia de los bonuwat y Shimye-Magalla (él siempre creyó que se trataba de una fusión real de los dos dioses en lugar de un panteón compuesto por ambas), y en su cabeza, la destrucción de este templo respaldará sus publicaciones anteriores.

Si el templo es destruido, esta información se vuelve mucho más difícil de descubrir, ya que examinar los escombros lleva 2d6 días de búsqueda, seguido de una prueba de Sociedad CD 35 y una prueba de Religión CD 32 que requiere nivel de competencia experto.

Si bien las noticias del templo son de gran interés para los eruditos de Taldor, para los bonuwat no es ninguna revelación; después de todo, siguen adorando a Desna y Gozreh como el Shimye-Magalla, y sus historias conservan el conocimiento de cómo sus antepasados fueron expulsados de sus hogares en el interior hace mucho tiempo por un señor demoníaco de los murciélagos y la oscuridad, ahora fallecido. Puedes determinar que si un PJ comparte este hallazgo con los eruditos taldanos (u otras instituciones regionales), podría recibir más recompensas de las instituciones académicas por el "descubrimiento".

**Tesoro:** si el templo sigue intacto, examinar la estatua de Shimye-Magalla ubicada en el balcón central que da al

sur y superar una prueba de Percepción CD 25 revela un panel oculto entre los pies de la misma. En su interior hay un pequeño hueco que contiene tres pergaminos increíblemente bien conservados (un *pergamino de forma de dinosaurio*, un *pergamino de libertad de movimientos* y un *pergamino de quitar enfermedad*) y un *anillo de resistencia al fuego*.

Si los PJs logran salvar la pólvora negra, se pueden recuperar los tres barriles. Cada barril es pesado y tiene un incómodo tamaño de Impedimenta 2. Un barril de pólvora negra explota si sufre daño por fuego, infligiendo 5d6 de daño por fuego a todas las criaturas en una emanación de 20 pies (6 m) (salvación de Reflejos básica CD 24). Recompensa en Influencia: si los PJs no impiden que el templo sea destruido, pierden 2 PI con el Clan del Leopardo, y Nke-tiah se muestra decepcionada con ellos.

**Recompensa en PX:** si los PJs logran evitar que el templo sea destruido, concédeles 40 PX a cada uno. Por identificar la historia y el significado del antiguo templo, concédeles 40 PX adicionales a cada uno. Si los PJs ahuyentan a Gerhard, concédeles la mitad de los PX que habrían ganado si lo hubieran derrotado en combate. Si luego se enfrentan a él y lo derrotan en el área A7, concédeles la mitad restante en ese punto.

### A11. CAZADORES DE DEMONIOS DE LA JUNGLA SEVERO 6

Las copas de los árboles se despejan un poco en este lugar para dar paso a una zona pantanosa de estanques turbios y retorcidos cauces de arroyos. Un campamento destruido se extiende por una isla en la ciénaga poco profunda.

**Criaturas:** tres cazadores semiorcos, pertenecientes a una tribu orca de la región del lago Ocota al este, acampanaron hace poco en este pantanoso rincón de la selva, pero por desgracia no están acostumbrados a la fauna típica de las tierras ekujae y accidentalmente atrajeron a algunos de los depredadores más grandes del lugar, un par de quetzalcoatlus hambrientos.

Estos pterosaurios del tamaño de una jirafa fueron inicialmente atraídos por los tapires que estaban asando los semiorcos. Han destrozado el campamento y se pelean por las sobras que encuentran, pero siguen buscando una comida más copiosa. Cuando las inmensas criaturas detectan a los PJs, se acercan a ellos con cautela, pero con un propósito voraz. Aunque un quetzalcoatlus se comería tranquilamente a todo un grupo de aventureros, se distraerá con una comida más sencilla. Si un PJ supera una

prueba de Naturaleza CD 15, se da cuenta de que los dos pterosaurios tienen hambre. Los PJs pueden arrojar raciones a un quetzalcoatlus para evitar que ataque durante un asalto, siempre que nadie haya atacado o dañado todavía. También se puede Comandar a un animal con una prueba de Naturaleza CD 24 para hacer que un quetzalcoatlus pierda el interés y se vaya; cada ración diaria que los

PJs utilicen para alimentar a la criatura reduce la CD en 1 (hasta un mínimo de CD 20). Los quetzalcoatlus sólo tienen hambre y no están dispuestos a arriesgar sus vidas por una comida. Un pterosaurio con sus Puntos de Golpe reducidos a menos de un tercio se retira del combate e intenta echar a volar.

#### QUETZALCOATLUS (2)

#### CRÍATURA 7

Bestiario, pág. 289

**Iniciativa** Percepción +15



Ifiok

**Cazadores semiorcos:** los semiorcos que trajeron sin querer a los dos quetzalcoatlus huyeron del campamento en cuanto vieron que se acercaban las criaturas. Permanecen escondidos en el follaje a unos cien pies (30 m) de distancia del campamento. Una vez que los PJs derrotan a los pterosaurios, se acercan con cautela desde la dirección opuesta a la que llegaron los PJs.

Este trío de semiorcos se arriesgó a entrar sin autorización en tierras ekujae en busca de un peligroso monstruo, el kishi Itoro (ver área A6). Mientras la mayoría de los orcos perseguidores se daba media vuelta para no entrar en territorio élfico, la líder de esta partida de caza, una semiorca tatuada llamada Ifiok, hizo un juramento de venganza después de que el kishi mutilara a su sobrino, y ahora se niega a volver a casa hasta que el monstruo haya muerto. El hecho de que aún no se hayan encontrado con una patrulla ekujae hace sospechar a los semiorcos que algo les ocurre a los elfos, y en consecuencia los semiorcos están nerviosos.

Aunque los semiorcos desconfían al encontrarse extraños en el bosque, no quieren comenzar una lucha que pueda poner en peligro su misión, ¡especialmente contra un grupo al que acaban de ver despachar a un par de depredadores enormes! Un PJ que supere una prueba de Diplomacia CD 18 o demuestre que los PJs están trabajando con los ekujae, puede persuadir a los semiorcos para que se relajen, momento en el que estos comienzan a reparar y reconstruir su campamento e invitan a los PJs a unirse a ellos para comer y explicar sus objetivos. Aunque Ifiok se siente incómoda con la invasión del territorio ekujae, espera que los elfos reconozcan el mérito de su búsqueda y la ayuden o la dejen marchar.

### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres de  
los ekujae

Caja de  
herramientas de  
la aventura



Si los PJs ya han encontrado y matado a Itoro, Ifiok siente no haber matado ella misma al kishi, pero lo agradece (ver Tesoro, más abajo). Si los PJs aún no han encontrado al kishi y se ofrecen a colaborar con los semiorcos para matarlo, concédeles un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque y daño en combate contra él para representar que los semiorcos les prestan ayuda; no hace falta calcular cada ataque de los semiorcos en la batalla, pero todos tienen un nivel relativamente bajo, con capacidades similares a las de un explorador. Por otro lado, los PJs podrían indicarles la ubicación del kishi a los semiorcos y dejar que los cazadores se encarguen del asunto ellos mismos, pero en ese caso el kishi los matará a todos.

**Tesoro:** los semiorcos no tienen mucho que ofrecer, pero si los PJs acceden a acampar con ellos, les pueden proporcionar hasta dos semanas de raciones. Si los PJs matan al kishi (o ya lo han hecho), Ifiok les obsequia como muestra de gratitud un frasco de un licor extremadamente potente conocido como ogogoro, así como su *lanza +1 de golpe*; les dice que debería haber sido para su sobrino, pero sus heridas le impedirán usarla.

**Acampar:** si se reconstruye el campamento de los semiorcos, y los PJs deciden descansar allí, tienen éxito automáticamente en cualquier prueba para acampar esa noche (consulta la página 71).

**Recompensa en PX:** si los PJs matan a Itoro, o ya lo han hecho, obtienen 30 PX por ejecutar la venganza de Ifiok.

## A12. EL PILAR AMARILLO

**SEVERO 6**

La lluvia, casi constante en la selva, cae a cántaros entre los huecos de las copas de los árboles, y los relámpagos destellan desde las nubes casi negras. En este lugar hay algunos árboles partidos por la mitad, con cortes irregulares a lo largo de su corteza y el interior al rojo vivo mientras arden de dentro hacia fuera.

Este claro azotado por la tormenta es el lugar de reposo de un pilar del dragón de los Garras de ceniza, uno de los primeros en ser construido y uno de los más poderosos. Su disminuido poder se ha transformado en una tormenta perpetua, con cortinas de lluvia y rayos salpicados por el ominoso estallido de los truenos que hacen del lugar un reto peligroso. Aunque muchos árboles han sido destruidos por los rayos, el dosel permanece intacto, dando cobertura a las criaturas que se esconden o vuelan entre las copas.

**Criaturas:** un pequeño grupo de sabosans con aspecto de murciélagos (página 90) descansan en los árboles intactos de este lugar y sirven como guardianes del pilar del dragón. Estos sabosans quedaron impresionados por el poder de Belmazog y su patrón Dahak, y fueron reclutados fácilmente por los Garras de ceniza. Las capacidades de vuelo y visión nocturna de los sabosans podrían ser

habilidades increíbles para la secta, si se usaran adecuadamente, pero las criaturas se usan en este lugar como meros guardias por culpa de la limitada imaginación de Belmazog y su mente poco táctica. La magia del pilar no electrocuta los árboles donde se encuentran los sabosans, pero éstos detestan mojarse y sólo emergen para atacar si los PJs se acercan al pilar.

Aunque los sabosans respetan el poder de los Garras de ceniza, no están dispuestos a morir por ellos, y un sabosan que sólo tenga la cuarta parte de sus Puntos de Golpe huye de vuelta al campamento principal de la secta (consulta el Capítulo 4). Esto puede dar a los PJs una pista sobre la dirección a seguir, pero cualquier sabosan que escape de esta forma estará presente y recuperado en el campamento de los Garras de ceniza cuando lleguen a la fortaleza, probablemente apostado en el muro que la rodea. Si los PJs logran capturar e interrogar a un sabosan, la comunicación puede ser difícil, ya que estas criaturas sólo hablan abisal. Los sabosans no son tan inteligentes como para conocer las respuestas a la mayoría de las preguntas de los PJs, pero pueden dirigirlos hacia el campamento principal de los Garras de ceniza, y no necesitan ser convencidos de hacerlo porque esperan que se enfrenten a Belmazog para acabar con ellos.

## SABOSAN (3)

**CRIATURA 5**

Página 90

**Iniciativa** Percepción +10

**Peligro:** el pilar del dragón amarillo es uno de los ocho pilares del dragón que protegen la región. Al destruirlo, se elimina la capa protectora amarilla que rodea la fortaleza de los Garra de ceniza; consulta La coraza de Dahak en la página 55.

## PILAR DEL DRAGÓN AMARILLO

**PELIGRO 6**

Página 28

**Percepción** +16

## A13. LA FORTALEZA DEL PESAR

Esta es la ubicación de la Fortaleza del Pesar. Consulta el Capítulo 4 para saber más.

## A14. LA MINA DE LOS GARRA DE CENIZA

Esta es la ubicación de la mina de oro de los Garras de ceniza. Consulta el Capítulo 3 para saber más.

## A15. EL PILAR NARANJA

**SEVERO 6**

En este punto el terreno pasa de ser un lodo espeso y molesto a convertirse en un terreno pantanoso. Charcos poco profundos se encuentran esparcidos por la tierra empapada. El agua anega las pisadas y otras marcas que se dejan en el

suelo. Las gotas resbalan de una hoja a otra antes de acumularse en los charcos, cayendo en tromba sobre los estanques y formando espuma. El suave tintineo de la lluvia resuena de forma intermitente.

La espesura selvática se ha inundado en una suerte de pantano por el poder de uno de los pilares del dragón de los Garras de ceniza, que está contaminando lentamente con ácido el agua de la selva tropical. Se han colgado campanas oscilantes al azar en cables trampa y entre las ramas de árboles cercanos, lo que impone un penalizador -4 por circunstancia a todas las pruebas de Sigilo dentro del área.

**Criaturas:** un grupo de criaturas con hocico de cocodrilo conocidas como biloko han sido reclutadas por los Garras de ceniza para proteger el pilar del dragón naranja que erigieron en este lugar. Estos veteranos biloko se han refugiado en un árbol hueco, pero atacan a los PJ's tan pronto como el grupo se acerca al pilar, y luchan a muerte.

## BILOKOS VETERANOS (4)

Página 83

**Iniciativa** Percepción +11

**Peligro:** el pilar del dragón naranja es uno de los ocho pilares del dragón que protegen la región. Al destruirlo, se elimina la capa protectora naranja que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza. Consulta La coraza de Dahak en la página 54.

## CRÍATURA 4

vino y de los adoradores que les precedieron: este pilar es el misterioso brillo rojo del interior de la torre central. Al hacerlo, despertaron un antiguo guardián dracónico que en el pasado estuvo vinculado al templo, un dragón de Mwangi asociado con la riqueza y el sacrificio, conocido como un bida. Los sectarios consideran que el bida es un signo del favor de Dahak y han dejado que proteja el pilar del dragón de la secta contra los ataques de los elfos. El hecho de que el bida se comiera a varios sectarios antes de que pudieran huir no es más que un sacrificio apropiado a ojos de Belmazog.

Aunque el bida es un guardián inteligente y permanece alerta para detectar intrusos, no se esfuerza mucho en emboscar a los PJ's cuando se acercan. En vez de eso, se muestra en toda su aterradora gloria, intentando asustar a los PJ's antes de atacar. Si los PJ's intentan negociar con el bida en lugar de luchar, el dragón les tienta con riquezas, prometiendo no impedir sus intentos de obstaculizar a los Garras de ceniza, así como 3.000 po, si los PJ's entregan a sus aliados ekujae para ser devorados. El dragón se niega a darles estas piezas de oro (y de hecho no cuenta con ningún tesoro cercano) hasta que los ekujae sean sacrificados y los PJ's abandonen la región a través del Portal del Cazador, momento en que el bida destruye el templo y entierra el Portal del Cazador bajo toneladas de escombros. Si bien esto no tiene por qué ser necesariamente un final automático de la campaña de La Era de las Cenizas, es probable que necesites diseñar una alternativa para que los PJ's consigan el Eclipse, la llave del siguiente portal. Lo más probable es que los PJ's rechacen la propuesta del dragón, en cuyo caso ataca y lucha a muerte.

## PILAR DEL DRAGÓN NARANJA

Página 28

**Percepción** +16

**Tesoro:** en el interior del árbol hueco de los bilokos se encuentra escondida una peculiar pieza de fruta que actúa como *muérdago primitivo* y una campana mágica que actúa como *campanilla de apertura*.

## PELIGRO 6

### A16. EL PILAR ROJO

### SEVERO 6

Un templo de piedra en ruinas sobresale por encima del bosque que ha crecido a su alrededor. Siniestras torres parcialmente derrumbadas, pero otras talladas en forma de dragones haciendo muecas, soportan los muros agrietados. Una luz roja intermitente parpadea en el interior del hueco de la torre central en ruinas.

**Criatura:** este sitio fue una vez un templo de Dahak, construido por una secta de adoradores, antes de que los ekujae lo destruyeran generaciones atrás. Cuando los Garras de ceniza encontraron las ruinas, levantaron uno de los pilares del dragón en ellas en honor de su patrón di-

## BIDA

Página 81

**Iniciativa** Percepción +15

**Peligro:** el pilar del dragón rojo es uno de los ocho pilares del dragón que protegen la región. Al destruirlo, se elimina la capa protectora roja que rodea la fortaleza de los Garras de ceniza; consulta La coraza de Dahak en la página 55.

## PILAR DEL DRAGÓN ROJO

Página 28

**Percepción** +16

**Tesoro:** el pilar del dragón contiene un par de ópalos de fuego negro con un valor de 200 po cada uno, que sirven como los ojos del ídolo. El bida tiene un tesoro propio considerable acumulado al oeste del pilar del dragón, que consta de 310 po, 2.400 pp, 8.500 pc, un par de *guantes del sanador*, un *escudo espinado* y una *varita de ensanchar* (relámpago).

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



## CAPÍTULO 3: SANGRE POR ORO

Durante el tiempo que los ekujae llevan viviendo en la Selva de Mwangi, han prohibido casi toda la minería en sus tierras ricas en minerales, tanto porque asocian el oro con Dahak, como por el impacto negativo de la minería en el medio ambiente. Para los Garras de ceniza, que adoran tanto a Dahak como a la destrucción, la perspectiva de una mina de oro era tentadora, por lo que tan pronto como erigieron los pilares del dragón, comenzaron a levantar el suelo por toda la región en busca de oro. Belmazog usó las pepitas de oro recolectadas para pagar a la misteriosa Tríada Escarlata, que había ayudado a los Garras de ceniza en la construcción de los pilares del dragón. En aquel momento, la Tríada Escarlata aceptó el oro con divertida descendencia, pero semanas más tarde contactó de nuevo con Belmazog. La organización había descubierto que las viejas leyendas de los ekujae eran más precisas de lo que había creído en un principio, y el oro Mwangi tenía algunas propiedades inusuales que parecían resonar con poder

dracónico. La Tríada Escarlata solicitó a Belmazog que entregara todo el oro de cierta pureza mágica, prometiéndole a cambio favores futuros; Belmazog aceptó encantada.

Los Garras de ceniza carecían de un dato crítico sobre la aversión de los ekujae al oro local: está muy contaminado con arsénico. Aunque los esfuerzos mineros de los Garras de ceniza empezaron con energía, vigilados por demonios y organizados por kóbolds, los trabajadores no tardaron en enfermar. Los demonios de la ira demostraron ser capaces indolentes, y cuando los kóbolds empezaron a protestar por la actividad minera, les obligaron a continuar el trabajo bajo amenaza de muerte. Finalmente, los kóbolds huyeron (dirigiéndose al área A3 en la jungla) y se llevaron consigo cualquier pretensión de organización. La mina se ha quedado en un incómodo punto muerto entre los demonios y el resto de los trabajadores, y el resentimiento crece lentamente entre todos los sectarios mortales.

## La mina de los Garras de ceniza

Cuando los PJs se aproximan a la mina de los Garras de ceniza, ya sea como resultado de sugerencias y rumores de otras gentes en el área, o simplemente tropezando con ella por su cuenta, lo hacen por un camino sinuoso. El sendero que sale del hexágono en el que se encuentra la mina (área A14 en el mapa de la Selva de Mwangi de la página 30) lleva hasta el arroyo situado al este, mientras que el camino al otro lado del arroyo conduce a los PJs hasta una amplia curva que desemboca en el claro de la mina, acercándose al área B1 desde el oeste. Se supone que la primera aproximación de los PJs a la mina se produce desde este camino al oeste, y por lo tanto, el área B1 detalla su llegada al campamento. Si lo prefieres, los PJs pueden acercarse desde cualquier otra dirección de tu elección o la suya. La naturaleza de las primeras amenazas a las que se enfrenten los PJs variará según la dirección de llegada, por lo que debes estar familiarizado con todas las localizaciones del interior de la mina antes de comenzar cualquier encuentro en este lugar.

A medida que los PJs se acercan al campamento, sólo necesitan superar una prueba de Percepción CD 12 para detectar una columna de humo que se eleva en el aire y el olor acre de la hoguera del área B6. Si un PJ supera una prueba de Naturaleza (entrenada) CD 20, observa algo más inusual: no parece haber animales salvajes cerca de la mina (como resultado de la presencia del vrock en el área B2).

### LOS GARRAS DE CENIZA EN ALERTA

Los encuentros de las páginas siguientes describen la mina suponiendo que no está en alerta, y mientras no se da la voz de alarma, todos los charau-kas y boggards del lugar están distraídos y se les impone un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Percepción. Aunque los Garras de ceniza responden violentamente a la presencia de intrusos, los cismas internos entre sus filas han dejado las defensas de la mina desorganizadas. Desde que su principal fuerza laboral de kóbolds esclavizados abandonase la mina varios días atrás (consulta el área A3), la tarea del trabajo físico ha recaído en los cada vez más frustrados guerreros charau-kas. Los charau-kas y los boggards no pueden ni verse, y unos no responden rápidamente si los otros son atacados, ni se apresuran a defender a otros guardianes apostados en la periferia de la mina.

Para complicar aún más las cosas, los sectarios de la mina viven con miedo a la capataz, Hezle (consulta el área B8), quien a su vez teme la ira de Belmazog, la líder de la secta. Después de haber sufrido un cruel castigo por parte de Belmazog por pequeños errores en el pasado, Hezle duda si informar de múltiples ataques a la mina, un error mucho más grave. La fuga de sus esbirros kóbold ha erosionado aún más el compromiso de Hezle con los Garras de ceniza, y se ha vuelto cada vez más irascible e impaciente a la hora de usar su fuego para castigar y atormentar a los mineros por cualquier desaire real o imaginario.

En consecuencia, los sectarios no tienen capacidad de respuesta ante los intrusos, y a menudo ni se les ocurre retirarse o reagruparse. Esto es una suerte para los PJs, ya que si los sectarios montasen una defensa coordinada, serían mucho más peligrosos. Los PJs pueden entrar en la mina tantas veces como quieran, socavando a los Garras de ceniza y retirándose cuando las cosas se ponen demasiado peligrosas. Las criaturas individuales pueden abandonar su puesto con el tiempo, como se indica en el texto, pero los PJs no tendrán que esperar posibles refuerzos a menos que tarden tanto en limpiar la mina que Belmazog realice una de sus raras visitas, el ritmo de las cuales te corresponde determinar a ti.

La mina de los Garras de ceniza se pone en alerta tan pronto como son vistos los PJs, después de lo cual los sectarios ya no sufrirán el penalizador -4 por circunstancia a la Percepción por estar distraídos. Sin embargo, los habitantes no prestan una atención especial al perímetro del campamento, a excepción

### SINOPSIS DEL CAPÍTULO 3

Los PJs descubren una operación minera a gran escala en medio de la jungla, una mina a cielo abierto que los Garras de ceniza están utilizando para extraer oro contaminado del suelo. La interrupción de la operación minera de los Garras de ceniza ayudará a debilitar las defensas de su cuartel general, pero también podría proporcionar a los PJs pistas valiosas sobre la naturaleza de sus misteriosos enemigos, la Tríada Escarlata.

#### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres de  
los ekujae

Caja de  
herramientas de  
la aventura

## LA MINA DE LOS GARRAS DE CENIZA



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

del guardián vrock, cuya reacción ante los intrusos tiene sus particulares efectos en la alarma de la mina; consulta el área B2 para saber más. Una vez que los PJs atraen la atención de cualquiera de los sectarios en sus áreas de encuentro específicas, (por ejemplo, si los atacan, se acercan a 60 pies (18 m) de una ubicación ocupada sin moverse furtivamente con éxito o si realizan una acción igualmente obvia), se da la voz de alarma en la mina. Las entradas de “Reacción de alarma” en cada encuentro describen cómo reaccionan los ocupantes de cada área a la alarma.

### RUMORES DE LOS GARRAS DE CENIZA

Si un PJ logra infiltrarse en la mina para espiar a los sectarios y supera una prueba de Percepción CD 17, descubre un rumor aleatorio de la siguiente tabla, suponiendo que pueda entender dracónico o mwangi.

Rumores de los Garras de ceniza	
d6	Rumor
1	“Los kóbolds abandonaron la mina porque querían un trato especial y no lo consiguieron. No importa. Una vez que descubrieran lo que Belmazog le hizo a su amado dragón, habrán escapado o se habrán vuelto contra nosotros de todos modos”.
2	“¿Por qué tenemos que seguir hurgando en la tierra para pagar a la Tríada Escarlata? ¿Quiénes son, a todo esto? ¿Alguna vez has visto a uno de ellos? ¿Por qué no podemos quedarnos con el oro?”.
3	“Este oro está maldito. Belmazog podría haber mantenido alejados a los elfos, pero saben que les hemos robado. ¡Ahora nos han maldecido a todos a morir lentamente!”.
4	“Esos demonios están metiendo a nuestros muertos en la hoguera, y no creo que siempre esperen a que nuestros muertos estén realmente muertos. No me importa si son siervos de Dahak, los elfos podrían llevárselos y no levantaría una garra para ayudar”.
5	“La jefa Hezle se ha vuelto contra nosotros desde que los otros kóbolds se marcharon. Sé que ha estado amasando las pociones en su laboratorio en lugar de dárnoslas”.
6	“Ese pilar junto al estanque es demasiado poderoso. Últimamente está atrayendo cosas por su cuenta. Todos hemos visto los gusanos fantasmales, pero yo vi algo más grande aparecer y esconderse en el agua”.

### B1. LA LLEGADA AL CAMPAMENTO

Se ha excavado un gran pozo en el centro de este claro, cubriendo todo a su alrededor de un barro amarillento. Un agreste campamento se ha establecido alrededor de la mina.

El sendero que conduce al campamento de la mina zigzaguea a través de la selva donde queda suficiente follaje

para protegerse de la lluvia. Las criaturas que se esconden entre los árboles pueden obtener una cobertura estándar y permanecer ocultas, aunque las áreas frondosas son terreno difícil. Una vez que el camino llega al claro, se ensancha y ya no brinda cobertura. Sin embargo, las criaturas en el campamento no suelen vigilar el perímetro, pues le dejan ese menester al demonio instalado en los árboles del norte. A menos que los PJs intenten ser sigilosos, el vrock que habita allí detecta automáticamente su llegada y ataca como se detalla en el área B2.

### B2. NIDO DEL VROCK

**MODERADO 7**

Una maraña de árboles más densa parece haber sido elegida como guarida de una criatura especialmente terrible y cruel, porque entre las ramas enredadas de lo alto se encuentra un espantoso nido hecho de huesos, restos de pieles de animales, trozos de carne podrida y barro.

**Criatura:** este horrible nido es el hogar de un demonio vrock conjurado a través del círculo mágico del área B7. El demonio disfruta de su estancia en el área, ya que tiene permiso para atrapar, atormentar y, en general, atacar salvajemente a cualquier intruso. El demonio ha decidido que esta autorización incluye los animales salvajes de la zona, y su euforia ya ha tenido un impacto en la fauna local.

El vrock está inquieto y es arrogante, y ante la perspectiva de un combate se aleja fácilmente de las minas. Además, dado que el vrock atormenta rutinariamente a los animales y criaturas de la jungla por diversión, los sectarios tienden a descartar los sonidos de combate en el claro pensando que el demonio se está divirtiendo otra vez.

### VROCK

**CRÍATURA 9**

*Bestiario, pág. 73*

**Iniciativa** Percepción +18

**Reacción de alarma:** ninguno de los sectarios mortales del campamento está dispuesto a ayudar al vrock. Los PJs pueden usar esto a su favor para encargarse de él sin riesgo de que acudan refuerzos. Si se da la voz de alarma en otra parte, se eleva por los aires para sobrevolar la mina en círculos, y desciende para atacar a cualquier intruso que detecta. Los sectarios que estén combatiendo contra los PJs se dispersarán presas del pánico y no volverán a atacarlos hasta que el vrock sea derrotado.

### B3. CAMPAMENTO DE LOS SABOSANS

**TRIVIAL 7**

Una alfombra de huesos de pequeños animales, junto con algunos huesos más grandes de presas bípedas, yace esparcida por el suelo del bosque, mientras que las ramas superiores conforman una maraña de plataformas en forma de nido que oscurece la luz del sol aún más que el dosel de la selva.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



**Criatura:** la amplia franja de plataformas a guisa de nido es el hogar de un pequeño clan de sabosans, tres de los cuales vigilan el pilar del dragón amarillo del área A12. Normalmente sólo hay un sabosan en lo alto del nido, pero cualquiera de ellos que huye de un combate en el área A12 se retira aquí y se une a la lucha contra los PJs. Si sólo hay un sabosan presente, está dormitando en lo alto del nido. Se le impone un penalizador -4 por situación a las pruebas de Percepción debido a que está inconsciente, pero si detecta a los PJs debajo, emite un chillido penetrante. Un sabosan solitario sólo ataca a los PJs una vez que llegan los refuerzos o si los PJs le encuentran y atacan primero, pero si hay más de uno, atacan en cuanto los divisan.

## SABOSAN

## CRIATURA 5

Página 90

**Iniciativa** Percepción +10

**Reacción de alarma:** el chillido de un sabosan basta para dar la voz de alarma en la mina, pero ninguno de los sectarios acude a investigar a este lugar. Si se da la voz de alarma en otra parte, los sabosans presentes emprenden el vuelo y sobrevuelan la mina en círculos antes de descender en picado para atacar a los intrusos que detectan.

## B4. CAMAS PARA ENFERMOS

## BAJO 7

Media docena de sucias esteras de caña, cubiertas de limo y sudor, se alinean en el suelo fuera de un edificio de madera derrumbado.

Este hospital improvisado es la única comodidad proporcionada a los mineros Garras de ceniza que han contraído el envenenamiento por arsénico. Como secta de la destrucción, los Garras de ceniza tienen poca empatía o interés por la medicina, y en consecuencia, no están muy dispuestos a ofrecer a los afectados más que un lugar tranquilo donde descansar y, con el tiempo, morir.

**Criaturas:** el oro extraído en este lugar está contaminado con arsénico. Los efectos de pequeñas cantidades no son evidentes de inmediato, pero con el tiempo, los sectarios que trabajan en la mina enferman. Los que están demasiado enfermos para trabajar son traídos aquí

para descansar y recuperarse, donde son vigilados por media docena de boggards videntes de la ciénaga. Cuando los videntes de la ciénaga consideran que un sectario está acabado, se lo entregan al vrock del área B2. En este momento yacen en las esteras cuatro boggards y dos charau-kas, todos ellos demasiado enfermos para nada más que gemir y retorcerse. Los seis boggards videntes de la ciénaga que los cuidan están tan interesados en ver a los sectarios enfermos recuperarse de forma natural como en verlos perecer, y por lo tanto no han sido de mucha ayuda. Los boggards están débiles y no responden a la alarma del campamento, pero se incorporan para atacar a los intrusos que se aproximen a las camas o al barracón. En tal caso, lucharán a muerte.

## BOGGARDS VIDENTES DE LA CIÉNAGA (6) CRIATURA 3

Bestiario, pág. 44

**Iniciativa** Percepción +7 (+11 si está en alerta)

**Reacción de alarma:** estos videntes de la ciénaga permanecen aquí para proteger a los enfermos, pero se lanzan sobre cualquier intruso que los amenaza. Los secta-



**Boggard vidente de la ciénaga**

rios de las áreas **B5** y **B6**, y Hezle en el área **B8**, empiezan a llegar para ayudar a los videntes de la ciénaga al comienzo del segundo asalto.

## B5. BARRACÓN

## TRIVIAL 7

Esta tosca cabaña de madera parece deteriorada a simple vista, pero un examen más exhaustivo revela una construcción robusta y hermética. Las paredes están formadas por árboles gruesos y nudosos, junto con juncos y barro, mientras que montones de ratán forman un techo aislante.

El húmedo edificio se construyó para albergar a los sectarios charau-kas que trabajan en la mina, ya que los boggards Garras de ceniza prefieren dormir fuera bajo la lluvia. El edificio contiene una serie de colchonetas cuidadosamente distribuidas alrededor del espacio. La estancia es un lugar seco y huele mucho a almizcle, piel y carne ahumada.

Los muros del barracón miden 10 pies (3 m) de alto, tienen 2 pies (0,6 m) de grosor y están hechos de madera. El edificio carece de ventanas y tiene una sola puerta de madera en la entrada que no cierra correctamente. Debido a la lluvia constante y a la madera dura y gruesa utilizada en su construcción, el edificio es notablemente resistente al fuego, e intentar sacar a sus ocupantes con humo no tiene mucho efecto.

**Criaturas:** un grupo de siete guerreros charau-kas fuera de servicio descansan en esta sala, intentando limpiarse el lodo del pelaje antes de verse obligados a volver al trabajo. Ahora mismo están desarmados y sin armadura, por lo que no pueden realizar ataques con armas sin antes dedicar una acción de Interactuar para agarrar una. Su CA es 16, a menos que dediquen 5 minutos a ponerse la armadura, y pueden recoger escudos improvisados para mejorarla. Sin embargo, si los charau-kas oyen los sonidos del combate o son conscientes de la presencia de intrusos, se equipan rápidamente y preparan acciones para atacar a cualquier criatura no aliada que entre en el edificio.

## GUERREROS CHARAU-KAS (7)

## CRÍATURA 1

Página 84

**Iniciativa** Percepción +2 (+6 están alerta)

**CA** 16

**Reacción de alarma:** una vez que se da la voz de alarma, los carníceros del área **B6** y Hezle en el área **B8** acuden a ayudar a los guerreros al comienzo del segundo asalto.

## B6. HOGUERA

## MODERADO 7

Este gran foso de carbón está lleno de brasas humeantes y huele a carne asada. A su lado hay una trampilla de bambú que cubre otro gran foso excavado en el suelo.

La secta ahuma carne en esta hoguera para su conservación. En este momento se están asando cinco jabalíes rojos en las brasas bajo la supervisión de un impaciente trío de carníceros charau-kas que, por lo demás, disfrutan de la sencilla tarea. La trampilla de bambú conduce a un foso poco profundo en el suelo que se usa para almacenar más carne ahumada, puré de boniato y ollas de agua potable no contaminada.

Las criaturas que caen en la hoguera sufren 2d6 de daño por fuego cada asalto que permanecen en las brasas.

**Criaturas:** los tres carníceros charau-kas sentados alrededor de la hoguera alardean entre sí y pinchan periódicamente las brasas con palos endurecidos por el fuego para no aburrirse. Si advierten la presencia de los PJs, atacan de inmediato con la intención de empujarlos a la hoguera.

## CHARAU-KAS CARNICEROS (3)

## CRÍATURA 6

Página 85

**Iniciativa** Percepción +7 (+11 si están alerta)

**Reacción de alarma:** una vez que se da la voz de alarma, los charau-kas del área **B5** y Hezle, en el área **B8**, acuden a ayudar a los carníceros al comienzo del segundo asalto.

## B7. PUESTO DE CLASIFICACIÓN

En el borde oriental del pozo minero hay una cabaña de madera con un penacho de humo saliendo de una sola chimenea en su pared norte. Al oeste de la cabaña hay una mesa de madera, sobre la cual yacen varios objetos ocultos por una cubierta de cuero. Junto a la mesa se encuentra un contenedor con desperdicios rocosos. Al sur de la cabaña se ha excavado en el suelo un círculo mágico de 15 pies (4,5 m) de diámetro con las líneas llenas de un metal gris opaco y adornado con trozos de velas negras quemadas.

Los objetos cubiertos de la mesa son una balanza de gran calidad y pesas utilizadas para contar el oro. El círculo de convocatoria de la parte sur fue creado vertiendo plomo fundido en líneas poco profundas excavadas en la tierra. Irradia una magia persistente, y si un PJ supera una prueba de CD 25 para Identificar Magia (o CD 23 si usa Religión) mientras examina el círculo, puede afirmar que se ha usado hace un tiempo para lanzar un ritual destinado a conjurar un demonio (Belmazog lo usó para conjurar al vrock en el área **B2** hace varias semanas), pero ahora está inerte.

**Tesoro:** durante el día hay una pequeña bolsa de cuero en la mesa que contiene una docena de pepitas de oro (por valor de 50 po cada una, y todas ellas envenenadas con arsénico). Después del anochecer, se puede encontrar la bolsa en el área **B8**. Las pesas son relativamente inútiles, pero la balanza está hecha de plata, y a pesar de su volumen (tiene Peso 2), vale 100 po por su buena factura.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres de  
los ekujae

Caja de  
herramientas de  
la aventura

## B8. EL LABORATORIO DE HEZLE

BAJO 7

Esta acogedora cabaña contiene una mesa llena de botellas y destiladores de vidrio, una pequeña silla y ropa de cama seca. Unas poción burbujean sobre llamas mágicas, y un olor químico flota en el aire.

Esta cabaña sirve como dormitorio y laboratorio de alquimista de Hezle. El interior del laboratorio tiene 6 pies (1,8 m) de altura, sin ventanas, y una sola puerta cerrada sin llave como entrada. El edificio es resistente a los incendios, debido a la lluvia constante y la gruesa madera dura utilizada en su construcción.

**Criatura:** la actual capataz de la mina es una alquimista llamada Hezle. Se la puede encontrar aquí a cualquier hora, ya sea examinando una muestra de oro para determinar su contenido en arsénico, realizando experimentos alquímicos o relajándose. Hezle es una pequeña kóbold con las escamas de color azul cobalto, que se unió originalmente a los Garras de ceniza por reverencia a Dahak y al dragón de los Garras de ceniza, Kyrion (página 61). Sin embargo, el trabajo que Hezle lleva a cabo en la mina ha empeorado a mermar su respeto por la secta. Si bien no la abandonó con los demás kóbolds debido a su posición de poder, las condiciones reinantes desde que se marcharon han sido tan terribles que Hezle comienza a acariciar ideas de rebelión. La continuación de su lealtad hacia los Garras de ceniza responde principalmente a su miedo a los elfos ekujae y su preocupación por el destino de Kyrion.

La actitud de Hezle la deja en una posición incómoda cuando atacan los PJs. Al principio se une a los demás sectarios en la defensa de la mina, usando su bastón de fuego y bombas para castigar a los PJs desde lejos. Procura no afectar con ello a otros sectarios, pero no le preocupan demasiado los daños colaterales. Si resulta evidente que los PJs son amenazas significativas, o tan pronto como sus Puntos de Golpe se reducen a menos de la mitad, Hezle abandona la pelea y huye al área B9 para tratar de liberar al mokele-mbembe como un último y desesperado esfuerzo contra los PJs. Si sufre más daño después de eso, o si el mokele-mbembe muere, intenta huir a través de la jungla.

En la remota posibilidad de que los PJs logren enfrentarse a Hezle en este punto sin que se haya dado la voz de alarma, su llegada sorprende a la kóbold, lo que les concede un breve momento para Obligar o Pedir que no dé la voz de alarma u ordene el ataque. Si los PJs tienen éxito, o si la capturan viva, Hezle hace todo lo posible para salvar su vida. Garantizarle su seguridad respecto a los ekujae (o amenazarla con entregarla a los elfos) superando una prueba de Diplomacia o Intimidación puede funcionar; si los PJs salvaron a los kóbolds del área A3, se lo pueden contar a Hezle para conseguir su cooperación. Si mencionan que el grupo les reveló su nombre tribal, "los Escamas de espinas", no es necesaria la prueba de habilidad para conseguir su ayuda. Hezle no tiene intención de unirse en

persona a los PJs para luchar contra la secta, pero ciertamente está dispuesta a darles la siguiente información antes de abandonar la mina y escabullirse en la selva.

Si los PJs la convencen para que los ayude, Hezle les proporciona información sobre la Tríada Escarlata y el interés que tiene en el oro de los ekujae, debido a su resonancia con la antigua magia dráconica. El trabajo de Hezle en la mina era determinar la "pureza divina" del oro y enviarlo al campamento principal de los Garras de ceniza para su eventual transporte a los contactos de la Tríada Escarlata. Hezle no ha tenido trato personal con la Tríada Escarlata, pero puede indicar a los PJs la ubicación de la fortaleza de los Garras de ceniza, aunque les advierte que los pilares del dragón de la secta protegen el campamento, y que no deberían acercarse al mismo sin destruir los pilares primero. Por último, conoce la ubicación de todos los pilares del dragón y puede marcárselos a los PJs en un mapa.

## HEZLE

ÚNICO CN PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold investigadora

**Percepción** +14; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, dracónico, mwangi

**Habilidades** Arcanos +18, Artesanía +16, Conocimiento de minería +16, Naturaleza +12, Sigilo +16, Supervivencia +12

**Fue** -1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +6, **Sab** +2, **Car** +3

**Objetos** antídoto mayor, armadura de cuero, ballesta +1 (16 viroles regulares y 4 viroles con veneno de wyvern), bastón de fuego mayor, daga +1, pociones curativas moderadas (2), reactivos infundidos (5)

**CA** 27; **Fort** +14, **Ref** +18, **Vol** +16

**PG** 122; **Inmortalidades** veneno

**Velocidad** 25 pies (7,6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ bastón de fuego +13 (a dos manos d8, mágica), **Daño** 1d4-1 contundente

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga +19 (ágil, mágica, util, versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

**A distancia** ♦ ballesta +20 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], mágica, recarga 1), **Daño** 1d6+3 perforante (más veneno de wyvern en los cuatro primeros disparos)

**A distancia** ♦ daga +19 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], mágica, versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

**Ataque furtivo** (precisión) 2d6

**Explosivos kóbold** ♦ (alquímico, fuego, interactuar); **Coste** 1 lote de reactivos infundidos. **Efecto** Hezle improvisa rápidamente una bomba explosiva y la lanza a un máximo de 30 pies (9 m). Todas las criaturas dentro de la explosión de 5 pies (1,5 m) sufren 5d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 26).

**Maestría con el bastón** Aunque Hezle no lanza conjuros, su obsesión con el fuego y las largas horas de práctica le permiten lanzar conjuros desde su *bastón de fuego* como si tuviera los conjuros en su lista de conjuros y pudiera lanzarlos. Debe gastar las cargas del bastón normalmente; cuando prepara el bastón cada mañana, es capaz de disponer 4 cargas en el bastón.

## CRÍATURA 8

**Retirada entre humo** (manipular); **Coste** 1 lote de reactivos infundidos. **Requisitos** Hezle debe tener adyacente por lo menos a un enemigo. **Efecto** Hezle lanza una mezcla de polvos especiales centrados en una esquina de su espacio, creando una columna de humo que produce una explosión de 5 pies (1,5 m) en la que la oculta hasta el final de su turno. A continuación se escabulle, pero debe terminar su movimiento en un espacio que no esté adyacente a ningún enemigo.

Todas las criaturas que se encuentren en la nube de humo a excepción de Hezle, deben intentar una salvación de Fortaleza CD 26.

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

**Éxito** La criatura queda indispuesta 1.

**Fallo** La criatura queda indispuesta 2.

**Fallo crítico** La criatura queda indispuesta 3 y aturdida 1.

**Reacción de alarma:** si se da la voz de alarma, Hezle se asoma a la puerta de su choza para conocer la causa del alboroto. Tan pronto como detecta a los PJs o se da cuenta de que la mina está siendo atacada, se dirige al combate para ayudar en la defensa, como se detalla en cada área.

**Tesoro:** una búsqueda en el puesto de trabajo alquímico del edificio revela cuatro antídotos mayores, dos *pociones de aliento de dragón blanco joven*, tres elixires de la vida menores, un *trofeo macabro*, una *trampa de lazo de golpe* y un *multiusos del viajero*. Cerca hay una bolsa de cuero que contiene 20 pepitas de oro envenenadas con arsénico: cada pepita de oro vale 50 po. Por último, si los PJs no descubren las ubicaciones de la fortaleza de los Garras de ceniza y todos los pilares del dragón al hablar con Hezle, deberían encontrar un mapa entre los documentos de su laboratorio que se les muestre.

**Recompensa en PX:** si los PJs consiguen la cooperación de Hezle, concédeles experiencia como si la hubieran derrotado en combate.

## B9. LA JAULA DE LA BESTIA MODERADO

7

Esta jaula de aspecto sólido está hecha de troncos gruesos atados con enredaderas. Aunque la jaula es primitiva, la gran masa y el peso de los troncos dan solidez al redil. El lado occidental de la jaula está unido a media docena de enredaderas conectadas a contrapesos y una polea que, si se gira, abre todo el lateral.

El lado oeste de la jaula puede ser abierto por una sola criatura que gire la polea para elevarlo con una actividad de 3 acciones que tiene el rasgo manipular.

**Criatura:** la jaula contiene un monstruo enorme y malhumorado, un mokele-mbembe que la secta capturó con la ayuda de un veneno tranquilizante elaborado por Hezle. Han usado a la bestia periódicamente para realizar trabajos de fuerza bruta como limpiar el barro de la mina, pero la crea-

tura se vuelve cada vez más irascible y difícil de controlar. La criatura está de muy mal humor, y si se abre la jaula, sale hecha una furia para atacar a cualquiera que tenga a la vista. Los PJs más astutos podrían usar al monstruo contra los sectarios, sobre todo si pueden calmarlo con magia o superando una prueba de Naturaleza CD 27 para Comandar a un animal. De lo contrario, enfurecen aún más a la bestia, que puede intentar una prueba de Atletismo CD 35 en cada asalto para liberarse de la jaula y desmandarse.

### MOKELE-MBEMBE

### CRÍATURA 9

Página 89

**Iniciativa** Percepción +15

**Reacción de alarma:** Tel mokele-mbembe se sacude y rugen en su jaula si se da la voz de alarma. Intenta liberarse si se produce una pelea a menos de 60 pies (18 m) de la jaula.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres de  
los ekujae

Caja de  
sorpresas de  
la aventura



Hezle



Si Hezle corre a abrir la jaula, el monstruo sale enfurecido para atacar a PJs y sectarios por igual, salvo a Hezle, a quien ha aprendido a temer por su dominio del fuego. Si el mokele-mbembe ayuda a los PJs, puedes llevar a cabo un combate entre la criatura y los sectarios, o simplemente determinar que mata a cuatro o cinco de ellos antes de ser derrotado.

**Recompensa en Influencia:** si los PJs logran entablar amistad con el mokele-mbembe y lo liberan del cautiverio, ganan 2 PI con el Clan del Leopardo.

**Recompensa en PX:** si los PJs liberan a la criatura y consiguen que les ayude en la lucha contra la secta, concédeles PX como si la hubieran derrotado en combate.

### B10. DESECHOS INFESTADOS

**MODERADO 7**

Un gigantesco montón de arcilla y barro amarillento ha sido arrojado en este lugar, un inmenso montón de basura de la mina cercana.

El montón de basura es terreno difícil. Además, el lodo está empapado de agua envenenada con arsénico; cualquier criatura que cae de brúces en él queda expuesta al veneno.

**Criaturas:** tres arañas del barro, una variación local de tarántula gigante, han hecho sus guaridas en el lado norte de la pila. Los sectarios aún no han descubierto la manera de acabar con las arañas. Tan pronto como detectan a los PJs, las arañas salen de sus agujeros y atacan.

### ARAÑAS DE BARRO (3)

**CRIATURA 6**

Variante de tarántula gigante (*Bestiario*, pág. 20)

**Iniciativa** Percepción +14

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m); caminar por el barro

**Caminar por el barro** Las arañas del barro ignoran el terreno difícil causado por el barro.

**Reacción de alarma:** si se desata una pelea entre los PJs y las arañas, Hezle observa desde su escondite en el área B7 y se asegura de que los sectarios de las áreas B5 y B6 estén listos para atacar una vez que las arañas sean derrotadas.

**Tesoro:** hace poco, las arañas encontraron y mataron a un desafortunado aventurero que se había perdido en la selva. Si bien del aventurero queda poco, una búsqueda en la guarida de las arañas revela un conjunto de *armadura completa +1* cubierto de barro, aunque se tardan 10 minutos sacar todas las piezas del pegajoso lodo, y los PJs participantes quedan expuestos al arsénico.

### B11. MINA DE ORO

**SEVERO 7**

Los muros de esta mina a cielo abierto penetran profundamente en el suelo. La tierra expuesta es amarillenta y pesada, empapada con el agua de los lavaderos y la lluvia de la jungla. Al norte del área hundida hay un gran estanque de agua fangosa, y a 15 pies (4,5 m) al sur del estanque se alza un pilar con cabeza de dragón.

La mina tiene 50 pies (15 m) de profundidad y el camino que la recorre es peligrosamente empinado, con paredes de 25 pies (7,6 m) de altura. Aunque las paredes de la mina son muy escarpadas, el barro empapado permite a cualquier criatura clavar sus manos en ellas a guisa de asideros improvisados, de forma que Tregar es una prueba de Atletismo CD 13.

**Criaturas:** la actual mano de obra se compone de cuatro guerreros charau-kas y seis guerreros bog-gards, todos supervisados por un trío de abusones carníceros chrau-kas que no paran de reír. Los mineros están exhaustos e indispuestos 1 por la exposición al suelo contaminado con arsénico en el que trabajan. Cuando los carníceros detectan a los PJs, ordenan a los mineros que les ataquen, y estos hacen lo que pueden en una desordenada carga contra ellos. Es probable que los guerreros no sean una gran amenaza, pero los carníceros no tardan mucho en unirse a la batalla.

Si bien los rayos oculares del pilar del dragón violeta (ver Peligro a continuación) complicarán cualquier combate que tenga lugar, un inusual efecto secundario del pilar es que ha desgastado

Araña de barro

las fronteras entre el Plano Material y el plano caótico neutral conocido como el Maelstrom. Media docena de proteicos gusanos del vacío han reptado a través de la delgada brecha planaria, y flotan constantemente por el aire alrededor del pilar. No atacan a los PJs a menos que estos les ataquen primero, y nunca son blanco de los rayos oculares del pilar.

Tan pronto como uno de los carníceros charau-kas es abatido, los otros dos se dirigen al borde del estanque para golpear el agua, con la esperanza de irritar a los proteicos que saben que acechan bajo la superficie (consulta el área B12).

### BOGGARDS COMBATIENTES (6)

*Bestiario*, pág. 43

**Iniciativa** Percepción +4 (+8 si están alerta, incluye -1 de indispuesto)

### CRIATURA 2

### CHARAU-KAS CARNICEROS (3)

Página 85

**Iniciativa** Percepción +7 (+11 si están alerta, incluye -1 de indispuesto)

### CRIATURA 6

### CHARAU-KAS COMBATIENTES (4)

Página 84

**Iniciativa** Percepción +1 (+5 si están alerta, incluye -1 de indispuesto)

### CRIATURA 1

### GUSANOS DEL VACÍO (6)

*Bestiario*, pág. 283

**Iniciativa** Percepción +4

### CRIATURA 1

**Peligro:** el pilar del dragón violeta es uno de los ocho pilares del dragón que protegen la región. Al destruirlo, se elimina la capa protectora violeta que rodea la fortaleza de los Garra de ceniza (consulta La coraza de Dahak en la página 55). Si el pilar del dragón resulta dañado o manipulado, los dos naunet que viven en la zona B12 son presas del pánico, pues creen que el pilar es la llave de su hogar y salen reptando del estanque para atacar a cualquiera que, a su juicio, lo esté dañando.

### PILAR DEL DRAGÓN VIOLETA

Página 28

**Percepción** +16

### PELIGRO 6

## B12. ESTANQUE DE VERTIDOS

## MODERADO 7

Las aguas de este gran estanque fangoso están tranquilas, pero un enfermizo brillo aceitoso reluce en su superficie.

Los sectarios han vertido litros de agua en esta parte de la mina para llenar los lavaderos. El agua tiene solo 2 pies (0,6 m) de profundidad a 10 pies (3 m) de la orilla, pero el fondo desciende a una profundidad de 10 pies (3 m) hacia el centro. El agua está contaminada con los vertidos minerales de la mina; cualquier criatura que la beba o nade en ella quedará expuesta al arsénico.

**Criaturas:** además del grupo de gusanos del vacío que se colaron en el Plano Material debido a las distorsiones de la realidad alrededor del pilar del dragón violeta, un par de proteicos naunet han invadido la región. Los dos monstruos serpentineos se han instalado en el estanque de vertidos, donde al principio disfrutaban sin más de la novedad de sus “vacaciones” fuera del Maelstrom. Pero en los últimos días se han cansado y echan de menos su hogar. Su anatomía proteica ha interactuado de forma extraña con las energías del pilar del dragón, y como resultado, se han vuelto inmunes al arsénico en el agua. Los proteicos se han entretenido cambiando de forma a la de varias criaturas acuáticas, pero su favorita es la de unas anguilas inmensas y espinosas. Se lanzan a morder todo lo que chapotea demasiado dentro de lo que han pasado a considerar “su” estanque. Cuando algo los ataca, adoptan sus verdaderas formas y luchan a muerte. También atacan a cualquiera si creen que está tratando de dañar el pilar del dragón violeta, ya que tienen la esperanza de que cuanto más tiempo permanezca éste en pie, más se estrecharán las barreras entre realidades y así un día de estos podrán volver a casa.

### NAUNET (2)

*Bestiario*, pág. 284

**Iniciativa** Sigilo +14

### CRIATURA 7

**Reacción de alarma:** los naunet no se molestan en reaccionar por la alarma, únicamente se asoman de vez en cuando desde el estanque para observar los combates.

**Tesoro:** si un PJ supera una prueba de Percepción CD 17 cerca de los dos lavaderos del lado sur del estanque, puede detectar tres pepitas de oro dentro del mismo: los sectarios las tiraron accidentalmente y tienen demasiado miedo a las criaturas que acechan en el agua como para recuperarlas. Cada pepita vale 50 po. Si un personaje obtiene un éxito crítico en dicha prueba de Percepción, detecta algo más en el estanque que parece ser un cadáver. Se trata del cuerpo mutilado de un sacerdote, charau-ka que se acercó demasiado a los naunet; el cuerpo todavía tiene sus *cuentas de plegarias sagradas* apretadas contra el pecho.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

Costumbres de  
los ekujae

Caja de  
herramientas de  
la aventura



## CAPÍTULO 4: LEGADO DE CENIZA Y HUESO

Desde que Belmazog supo que tenía sangre de dragones en las venas, ha admirado las historias y leyendas de Dahak. Fue entonces cuando Belmazog comenzó a soñar que el dios la llamaba desde un pantano profundo, y prestó atención. Cuando tropezó con los restos fosilizados de la manifestación de Dahak, Belmazog quedó estupefacta. Al correrse la voz, su descubrimiento atrajo a una horda de nuevos creyentes. Los huesos de Dahak sirvieron como lugar de reunión durante años. Después de que la Tríada Escarlata contactase con Belmazog y le proporcionara el ritual para levantar los pilares del dragón, la boggard se dio cuenta de que quería erigir un monumento aún mayor a su poder. La Tríada Escarlata también la ayudó en eso; a cambio de su promesa de entregarles el oro mwangi, la organización le ofreció el uso de gólems y otra ayuda según fuera necesario. Belmazog nunca se cuestionó la razón del interés de la Tríada Escarlata en su secta, y bautizó a su nueva fortaleza como "La Fortaleza del Pesar" en honor al Creador del Pesar, uno de los títulos de Dahak.

### La Fortaleza del Pesar

La Fortaleza del Pesar se alza en medio de un pantano, construida con arcilla roja endurecida sobre una enorme losa de granito levantada por encima del pantanoso suelo de la jungla.

#### LA CORAZA DE DAHAK

#### EXTREMO 8

Un anillo de ocho réplicas de los pilares del dragón define el perímetro de un armazón ovoide de energía mágica que rodea todo el complejo. A medida que los pilares del dragón son destruidos, sus colores representativos se desvanecen de la coraza de Dahak. Si los Garras de ceniza hubiesen podido establecer un noveno pilar en el Portal del Cazador, los pilares del dragón se habrían vuelto casi invulnerables, pero como los elfos ekuaje interrumpieron ese último paso del ritual, los PJs tienen la oportunidad de desmantelar la coraza de Dahak color a color. Belmazog puede bajar o levantar la coraza de Dahak desde el área C9, y lo hace cuando los secarios necesitan entrar o salir del lugar.

Aunque es imposible excavar por debajo de la coraza, puesto que sus energías se extienden tanto por debajo como por encima, los PJs más astutos podrían concebir métodos complicados para atravesarla. Los efectos de teletransporte funcionan perfectamente, ya que la coraza sólo afecta a quienes la atraviesan físicamente. También pueden funcionar otros métodos que consideres adecuados.

## LA CORAZA DE DAHK

**ÚNICO** **MÁGICO** **TRAMPA**

**Sigilo +0 o detectar magia**

**Descripción** Un anillo de ocho réplicas de los pilares del dragón define el perímetro de una cúpula de energía prismática mágica que envuelve por completo la Fortaleza del Pesar.

**Inutilizar** Cada pilar de dragón destruido elimina el efecto del color correspondiente de la coraza de Dahak; mientras permanezca algún color activo, los pilares que señalan el perímetro de la coraza no podrán ser dañados, pero superar una prueba de Latrocínio (maestro) CD 32 o *disipar magia* con éxito (6.º nivel; contrarrestar CD 30) contra uno de ellos puede provocar que un color activo en la defensa de la coraza (más abajo) determinado aleatoriamente se desactive durante 1d4 asaltos.

**A distancia** ♦ rayo ocular +20 [rango 120 pies [36 m]], **Efecto** El objetivo sufre un efecto correspondiente al color del rayo ocular, como se describe en la página 29, pero con una CD de salvación de 32. Con un impacto crítico, el resultado de la salvación del objetivo es un grado peor.

**Defensa de la coraza** (abjuración, divino, luz) Cuando una criatura atraviesa físicamente la coraza, se ve afectada simultáneamente por la energía de todos los colores actualmente activos en ella; aplica los efectos en el siguiente orden: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil, violeta, negro. Estos efectos son los mismos que los de los rayos oculares descritos en la página 29, pero con una CD de salvación de 32. Cada efecto requiere su propia salvación.

**Rayo prismático** ♦ (abjuración, divino, luz); **Desencadenante** una criatura intenta inutilizar uno de los colores de la coraza mediante Latrocínio o *disipar magia*, pero no lo logra;

**Efecto** La coraza de Dahak Golpea a la criatura desencadenante con un rayo ocular aleatorio. Tira 1d8 para determinar el color (1-rojo, 2-naranja, 3-amarillo, 4-verde, 5-azul, 6-añil, 7-violeta, 8-negro).

**Recompensa en PX:** si los PJs descubren un método inesperado para atravesar la coraza de Dahak, concédeles PX como si hubieran destruido todos los pilares del dragón restantes. Los PJs no deberían adquirir más experiencia si luego vuelven y destruyen un pilar.

La primera vez que los PJs logran atravesar la coraza, concédeles 120 PX adicionales por llegar al corazón del territorio de los Garras de ceniza.

## C1. LA APROXIMACIÓN

## SEVERO 8

La siguiente descripción da por hecho que la coraza de Dahak ha sido desactivada.

Esta parte de la jungla está cruzada por gruesas raíces de árboles retorcidos, mientras la tierra empapada da paso a las aguas de un oscuro pantano. Una fortaleza achaparrada, hecha de arcilla roja, se eleva sobre el agua turbia, rodeada de imponentes pilares en forma de dragón coronados con fogatas encendidas.

El agua del pantano que rodea la fortaleza tiene 5 pies (1,5 m) de profundidad. Los PJs deben nadar, volar o coger un bote para llegar a la fortaleza, y Evitar ser vistos a medida que se aproximan, si no quieren ser detectados. Si los PJs usan un bote, sólo la criatura que lo conduce debe Evitar ser visto. Los PJs que nadan o vuelan deben intentar pruebas individuales.

Las empalizadas de la fortaleza rodean el edificio central como una cornisa, elevándose 15 pies (4,5 m) por encima del agua. Varias torres de vigilancia de 30 pies

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 4

Los Garras de ceniza han establecido su cuartel general a la sombra de un antiguo esqueletoto: los restos fosilizados de la manifestación de Dahak, muerto hace miles de años por la poderosa magia de los elfos ekujae. Si los PJs quieren derrotar a la secta y salvar tanto a los elfos como a sí mismos de un peligro mayor, deben acabar con la líder. Si lo consiguen, pueden ganarse la amistad de un dragón rojo que puede haber visto lo equivocado de sus actos, o al menos ha perdido interés en servir a un dios que lo ha traicionado.

### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



(9 m) de altura separan los tramos de empalizada. El edificio central tiene 20 pies (6 m) de altura y el techo plano, excepto por el área C9, que se eleva otros 20 pies (6 m) de altura con un techo abovedado. Los muros de la fortaleza están hechos de arcilla compacta y tienen 3 pies (0,9 m) de grosor, pero son relativamente fáciles de atravesar, con Dureza 8 y 32 PG (16 de UR) por cada sección de 5 pies (1,5 m). La arcilla es rugosa y tiene frecuentes asideros, que requieren una prueba de Atletismo CD 17 para Trepar. Las salas interiores tienen techos de 10 pies (3 m) de altura y están iluminadas por estanques mágicos de lava fundida o braseros sin humo que cuelgan de ganchos en el techo. Las puertas son poco más que gruesas tablas de madera sin cerraduras. Las partes del edificio compuestas por los restos fosilizados de Dahak son las más sólidas de la estructura y son efectivamente invulnerables al daño.

Sólo hay una entrada normal a la fortaleza, un par de puertas de madera reforzadas con arcilla en el lado sur que conducen al área C2. Estas puertas son grandes y pesadas, pero no se pueden cerrar con llave. Se pueden Abrir por la fuerza las puertas superando una prueba de Atletismo CD 20; por otro lado, un personaje puede dedicar todo su turno a tirar de una de las pesadas puertas y abrirla 5 pies (1,5 m).

**Criaturas:** un deinosuchus llamado Goloso merodea bajo las aguas que rodean la fortaleza. El primitivo cocodrilo ha aprendido a moverse evitando atravesar la coraza de Dahak y permanece fuera del perímetro mientras está activa. Los Garras de ceniza le han cogido un mezquino cariño, pero no alimentan a la bestia con frecuencia. Si Goloso detecta a los PJs, se acerca a ellos y ataca, alertando a los boggards que montan guardia en las empalizadas del fuerte. Goloso intenta volcar cualquier bote que utilicen los PJs, pero si sus Puntos de Golpe se reducen a menos de la mitad, huye al pantano circundante.

Dentro del radio protegido por el caparazón de Dahak hay media docena de sectarios boggards apostados como guardias, distribuidos a lo largo de las empalizadas del edificio central. Estos boggards son indisciplinados, están aburridos y acostumbrados a los ruidos del pantano (incluidos breves sonidos de violencia, debidos a Goloso). Si los boggards detectan a los PJs, trepan y saltan del techo para atacar al grupo con su fuerte y distintivo graznido, más que suficiente para alertar a los sectarios en el interior de la presencia de intrusos.

### GOLOSO

Deinosuchus (Bestiario, pág. 66)

**Iniciativa** Sigilo +20

### CRIATURA 9

### BOGGARDS VIDENTES DE LA CIÉNAGA DE ÉLITE (6) CRIATURA 4

Bestiario 6

**Iniciativa** Percepción +13

**Recompensa en Influencia:** si los PJs sortean a Goloso o le perdonan la vida, ganan 1 PI con el Clan del Leopardo. Las noticias tardan aproximadamente una semana en llegar al clan.

### C2. PASILLO PRINCIPAL

### MODERADO 8

Los muros interiores de este pasillo están cubiertos con pinchos de madera de diez centímetros, tallados para parecer dientes de dragón. A lo largo del muro norte hay cuatro puertas de madera y una estatua de un dragón humanoide se alza en el centro de la sala.

Los pinchos de la pared son siniestros, pero meramente decorativos.

**Criatura:** hay un gólem de arcilla con forma de humanoide dracónico apostado en este pasillo, un regalo de la Tríada Escarlata a cambio del oro de Belmazog. Si bien el gólem sirve generalmente como decoración, también tiene la orden de destruir a los intrusos que no forman parte de los Garras de ceniza. Un PJ disfrazado de charau-ka o boggard sectario podría evitar el ataque del gólem usando Engaño para Imitar a un sectario, aunque en cualquier caso, el gólem atacará de inmediato a un personaje de esta guisa si éste lo ataca primero.

### GÓLEM DE ARCILLA

### CRIATURA 10

Bestiario, pág. 193

**Iniciativa** Percepción +16

### C3. DORMITORIO

### MODERADO 8

Lujosas esteras y mantas se encuentran amontonadas a lo largo de los muros de esta extensa cámara.

**Criaturas:** seis sectarios descansan en este lugar, comiendo, limpiando su equipo o jugando a los dardos y al mancala. Están desarmados y no llevan armadura, por lo que no pueden realizar ataques con armas sin antes dedicar una acción de Interactuar para agarrar una, y los charau-kas tienen CA 21 a menos que consigan escudos improvisados o pasen 5 minutos poniéndose su armadura. Sin embargo, si los sectarios oyen ruidos de combate o detectan a los intrusos, se equipan rápidamente y corren a unirse.

### BOGGARDS VIDENTES DE LA CIÉNAGA DE ÉLITE (4) CRIATURA 4

Bestiario 6

**Iniciativa** Percepción +13

### CHARAU-KAS CARNICEROS (2)

### CRIATURA 6

Página 85

**Iniciativa** Percepción +11

CA 21

### C4. LA FORJA

### MODERADO 8

En esta sala se encuentran dispersos pedazos de hierro, mientras que una zanja de roca fundida burbujeante recorre la base del muro occidental. Yunques y equipo de forja yacen aquí y allá junto a la zanja.

**Criaturas:** un par de charau-kas dracónicos, engendros de Dahak como Racharak (consulta el área A5), trabajan en la forja de esta sala. Si son conscientes de la presencia de intrusos en el interior de la fortaleza, calientan sus martillos de guerra en la zanja antes de unirse apresuradamente a la batalla; consulta Peligro, a continuación, para saber más sobre esta táctica. Si combaten en este lugar, intentan Empujar a los PJs dentro de la zanja de roca fundida usando sus martillos de guerra.

### ENGENDRO DE DAHAK (2)

Página 34 (Racharak)

**Iniciativa** Percepción +16

**Objetos** martillo de guerra +1 de golpe

**Cuerpo a cuerpo** ♦ martillo de guerra +21 (empujar), **Daño** 2d8+9 contundente (más 1d6 por fuego si está al rojo vivo)

### CRIATURA 8

**Peligro:** la roca fundida en la zanja que recorre el lado oeste de la sala se mantiene gracias a la magia de los restos de Dahak. Sólo tiene un pie de profundidad, pero causa 5d6 de daño por fuego a cualquier criatura que se introduce en ella. Un arma de metal calentada en la lava durante un minuto brilla al rojo vivo e infinge 1d6 de daño por fuego adicional en cada impacto, pero su Dureza y PG se reducen a la mitad; este efecto dura 10 minutos.

### C5. COCINA

### MODERADO 8

Carne ahumada y pescado asado cuelgan de ganchos incrustados en los muros, junto a vasijas de barro en el suelo que están llenas de boniatos en distintas etapas de fermentación. Una pesada rejilla de metal cubre un pozo brillante en el suelo.

**Criatura:** una perra de guerra nessiana llamada Izolith habita la cocina. La irritable bestia pasa la mayor parte de su tiempo aquí, con el objetivo de fastidiar a los sectarios y robarles la comida, pero tiene poco interés en ayudar a cualquier de ellos, excepto a Belmazog.

Si un PJ intenta hablar con Izolith, debe superar una prueba de Diplomacia o Intimidación CD 26 para evitar que el monstruo le ataque inmediatamente. Izolith no puede hablar, pero si los PJs encuentran alguna forma de comunicarse con ella, quiere liberarse de sus obligaciones para con la secta y acepta dejar en paz a los PJs mientras prometan matar a Belmazog. Si los PJs aceptan liberar a Izolith y no cumplen con su parte del trato, les acecha e intenta matarlos cuando son más vulnerables.

### IZOLITH

### CRIATURA 10

Perro de guerra nessiano (Bestiario 6)

**Iniciativa** Percepción +21

**Peligro:** esta estancia trasera sirve como cocina de los Garras de ceniza y contiene un horno fundido similar al que se encuentra en el área C4, salvo que éste se usa para cocinar, no para forjar armas.

### C6. ENTRADA DEL SANTUARIO

### MODERADO 8

Un par de inmensas vértebras fosilizadas recorren el techo central de esta sala. Los muros están tallados con imágenes de enormes dragones espinosos que asolan paisajes selváticos y queman ciudades enteras hasta los cimientos. Se han colocado esteras para dormir a lo largo de los muros del lado sur.

Si un PJ supera una prueba de Religión CD 20, reconoce las tallas como representaciones de Dahak. Un PJ que examine las vértebras fosilizadas (o cualquier otro hueso que pertenezca al esqueleto) y supere una prueba de Arcanos CD 20 se dará cuenta de que son de un inmenso dragón.

**Peligro:** las salas más allá de esta cámara son las más sagradas para los Garras de ceniza, y sólo los miembros de más alto rango de la secta pueden adentrarse más en la fortaleza. Si bien esto es en parte un artificio para satisfacer el orgullo de Belmazog, la cámara ritual es una fuente importante de su poder, por lo que ha establecido custodias divinas para garantizar que sólo los dignos puedan pasar. Cualquiera que toque las puertas del norte del área C7 sin ser un adorador de Dahak, tiene una visión de éste en toda su gloria destructiva, una visión que puede hacer caer fulminados a los mortales por el impacto de ver lo divino. Ambas puertas deben romperse para desactivar la trampa, si los PJs optan por esa táctica.

### LA IRA DEL DESTRUCTOR

### PELIGRO 10

**COMPLEJA** | **MÁGICA** | **TRAMPA**  
**Sigilo** +22 (experto) para percibir los sutiles vapores de hirviente energía mágica a través de las puertas

**Descripción** Estas pesadas puertas, talladas con una imagen de Dahak, resuenan con un odio tan poderoso que puede matar a cualquiera que se acerque, manifestándose como una visión de la cabeza de Dahak que emerge de ellas para golpear a un enemigo.

**Inutilizar** Latrocínio CD 29 (experto) para interrumpir la magia divina, Religión CD 29 (experto) para aplacar las energías iracundas, o disipar magia (5.º nivel; contrarrestar CD 26).

**CA** 30; **Fort** +22, **Ref** +14

**Dureza de la puerta** 18; **PG** de la Puerta 72 (UR 36); **Inmunidades** daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmunidades de objeto

**Eliminar** ♦ **Desencadenante** Una criatura que no adora a Dahak toca cualquiera de las puertas que conducen a C7; **Efecto** El peligro toma a la criatura como objetivo de Rostro de la fatalidad divina, a continuación tira iniciativa.

**Rutina** ♦ En su cuenta de iniciativa, la ira del destructor dirige el Rostro de la Fatalidad Divina al objetivo más cercano en el área C6.

### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

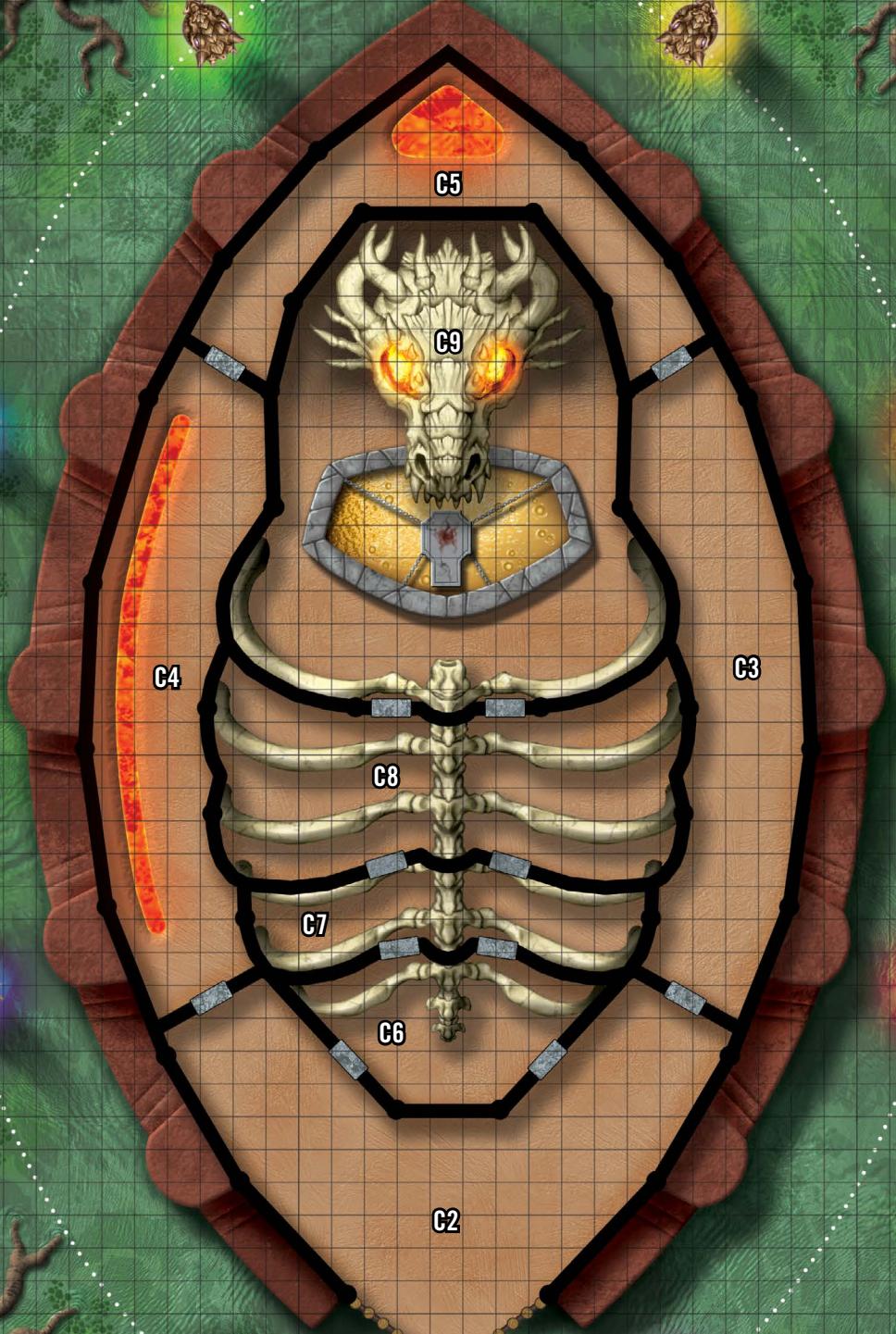
**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
los ekuaje

**Caja de**  
herramientas de  
la aventura

## LA FORTALEZA DEL PESAR



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

**Rostro de la fatalidad divina** ♦ (divino, emoción, ilusión, mental, miedo, muerte) La criatura contempla cómo emerge el rostro de Dahak para morder con sus fauces ardientes y usar asesino fantasmal (5.º nivel, Voluntad CD 29) contra la criatura.

**Rearme** La trampa se desactiva y rearma si pasa 1 minuto sin que ninguna criatura se encuentre dentro de su alcance.

## C7. SALA DE REUNIÓN

### MODERADO 8

Las costillas fosilizadas de una enorme criatura sostienen el techo, mientras que los muros están tallados con relieves de un inmenso dragón que quema ciudades y se come a otros dragones.

**Criaturas:** dos elokos que fueron cuidadosamente recluidos por los Garras de ceniza residen en esta sala, junto a un charau-ka sacerdote del dragón, uno de los miembros de más alto rango de la secta y uno de los pocos afortunados que han sido infundidos con la influencia draconiana de Dahak. Los elokos detestan vivir en la fortaleza, y sólo permanecen en ella por los obsequios de carne humanoide. Pasan la mayor parte del tiempo en la sala de reunión escuchando las historias de Dahak que los sacerdotes de los Garras de ceniza están encantados de contarles.

El sacerdote del dragón espera que el gólem y los demás Garras de ceniza detengan a los intrusos, por lo que continúa sus servicios incluso si oye los ruidos del combate. Sin embargo, si algún intruso entra en la sala de reunión, el sacerdote ataca de inmediato, luchando a muerte junto a los elokos.

## CHARAU-KA SACERDOTE DEL DRAGÓN

### CRÍATURA 6

POCO COMÚN CM PEQUEÑO CHARAU-KA DRAGÓN FUEGO HUMANOIDE

Charau-ka varón sacerdote

**Percepción** +15; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** abisal, dracónico, mwangi

**Habilidades** Acrobacias +12, Atletismo +13, Intimidación +15, Religión +15, Supervivencia +13

**Fue +4, Des +3, Con +2, Int +0, Sab +5, Car +3**

**Objetos** armadura de cuero, espada larga +1 de golpe

CA 23; Fort +14, Ref +12, Vol +15

PG 90; Inmunidades fuego, paralizado, sueño

**Cola retorcida** ♦ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del sacerdote lleva a cabo una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento.

**Efecto** El sacerdote realiza un Golpe con la cola contra la criatura con una penalizador -2. Si acierta, interrumpe la acción de la criatura.

**Velocidad** 25 pies (7,6 m), trepar 25 pies (7,6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada larga (mágica, versátil Per) +17, Daño 2d8+6 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +16 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), Daño 1d8+6 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mordisco +16, Daño 1d10+6 perforante más 1d6 por fuego

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +16 (ágil), Daño 1d10+6 cortante

**A distancia** ♦ lanzar roca +15 (arrojadiza a 20 pies [6 m], letal d6), Daño 2d6+6 contundente

**Conjuros divinos preparados** CD 25, ataque +17; 3.º bola de fuego, toque vampírico; 2.º curar, esfera flamígera; 1º manos ardientes (x2), rayo de debilitamiento; **Trucos** (3.º) atontar, escudo, flamear, lanza divina

**Arma de aliento** ♦♦ (divino, evocación, fuego) El sacerdote exhala llamas que infligen 7d6 de daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 23). No puede volver a usar Arma de aliento hasta dentro de 1d4 asaltos.

**Frenesí chillón** como un combatiente charau-ka (Página 84).

**Maestría con arma arrojadiza** Como un combatiente charau-ka (Página 84).

**Eruptión volcánica** ♦♦♦ (divino, evocación, fuego) **Requisito** El sacerdote debe estar de pie en el suelo. **Efecto** El sacerdote golpea el suelo con los puños, haciendo que brote fuego de la tierra. Si hay criaturas que no adoren a Dahak sobre el suelo en una emanación de 15 pies (4,5 m), deben superar una salvación de Reflejos CD 25 o caer de brúces y sufrir 1d6 de daño contundente y 2d6 de daño por fuego.

## ELOKOS (2)

### CRÍATURA 7

Página 83

**Iniciativa** Percepción +15

## C8. HABITACIÓN DE KYRION

### MODERADO 8

Esta habitación es más elegante que ninguna otra de la fortaleza. Está cubierta de elegantes inscripciones, patrones geométricos y una caligrafía exquisita.

Aunque la mayor parte de la decoración de la estancia fue planeada por la secta, la caligrafía es obra de Kyrion, que antes vivía aquí. Las inscripciones son oraciones a Dahak, pero si una persona que pueda leer dracónico estudia los grabados durante un minuto y supera una prueba de Religión CD 26 para Descifrar escritura, detecta variaciones inusuales en ellas, lo que indica que el escritor ha considerado gradualmente a los Garras de ceniza (particularmente a los boggards) adoradores imperfectos del dios.

**Criaturas:** después de la rebelión de Kyrion, la Tríada Es-carlata le proporcionó a Belmazog un par de quimeras por presunta simpatía. Las quimeras sólo reconocen a Belmazog y a algunos de sus sacerdotes en los que más confía, y atacan a cualquiera que entre en la habitación.

## QUIMERAS (2)

### CRÍATURA 8

Bestiario, pág. 292

**Iniciativa** Percepción +16

## C9. CÁMARA RITUAL

### SEVERO 8

El inmenso cráneo de un dragón fosilizado se cierne desde la pared norte sobre esta cámara ritual de techo abovedado y llena de

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**

humo, sus ojos huecos parpadeando con una luz ardiente. La boca del dragón vierte oro fundido en un inmenso cuenco de piedra situado debajo, un recipiente para ofrendas hecho de las monstruosas clavículas y los omóplatos del dragón. Una losa de piedra se eleva en el centro del metal hirviendo como un pedestal para ofrecer sacrificios a un dios oscuro. Unas costillas se alzan en la parte sur de la sala hasta sostener el techo, mientras que el hueco bajo el cráneo al norte del cuenco parece haber sido amueblado como un santuario personal, estudio y rincón para dormir.

Esta sala ritual se construyó alrededor del cráneo fosilizado de la manifestación de Dahak y es el centro del poder de los Garras de ceniza. En un principio, Belmazog recurrió a los huesos de Dahak como único foco del poder dracónico latente que se extendía por toda la Selva de Mwangi, aunque más tarde pasaría a usar

un dragón rojo vivo para aumentar este poder. El dragón, Kyrian, lleva semanas encadenado al altar de piedra en el centro del estanque dorado de la cámara, cautivo y apenas vivo, mientras Belmazog canaliza a la fuerza el poder divino a través de su cuerpo. Las seis cadenas que unen a Kyrian a la losa de piedra están hechas de hierro infundido con poder divino (Dureza 10, PG 40, UR 20, inmune al fuego) y soldadas sin cerrojos ni cerraduras.

El cráneo de Dahak se proyecta desde el muro y el techo del lado norte, sobresaliendo de la pared de la cúpula hasta asomar por encima de la sala. Hay unos 8 pies (2,4 m) de espacio entre la parte inferior del cráneo y el suelo. El oro que brota del cráneo y llena el cuenco está constantemente fundido, una manifestación impresionante del poder de Dahak, pero no puede existir más allá de los límites del cuenco o la corriente constante que emerge del cráneo.

**Criaturas:** Belmazog, una boggard semidragón y líder de los Garras de ceniza, se encuentra en esta cámara con dos de sus sacerdotes del dragón. La líder de la secta está furiosa por el éxito de los PJs, así como por la incapacidad de sus sectarios para detener a los PJs o recuperar cualquiera de sus territorios conquistados de los ekujae. Bajo una presión cada vez mayor por culpa de los constantes fracasos de los Garras de ceniza, Belmazog ha recurrido a la táctica que le ha funcionado toda la vida: la fuerza bruta. La boggard está acumulando poder divino para llevar a cabo un ataque masivo, con la esperanza de que, sacrificando adecuadamente al dragón Kyrian, podrá invocar un volcán sobrenatural que entre en erupción bajo Akrivel, destruya a los ekujae y abra el Portal del Cazador para liberar el espíritu de Dahak. Por suerte tanto para los PJs como para los elfos, este plan desesperado está condenado al fracaso, pero desafortunadamente para Kyrian, Belmazog no lo descubrirá hasta después del sacrificio inútil del dragón. El ritual fallido será ejecutado en el mismo instante en el que los PJs llegan al área C9, de modo que un personaje que supere una prueba de Religión CD 24 mientras es testigo pueda discernir su objetivo; un éxito crítico confirma que es poco probable que el ritual, que equivale a poco más que una oración desesperada, funcione realmente, a menos que el propio Dahak se apiese de la difícil situación de Belmazog, un desarrollo muy poco probable dada la personalidad del dios dragón.

Cuando Belmazog se da cuenta de que los PJs han logrado llegar a la cámara ritual, parece atónita y grita “¿Qué? ¿Qué hacen aquí estos intrusos? ¿De verdad sois tan patéticos?”. Los sectarios se esfuerzan por no herir a Kyrian durante la batalla, dado que esperan usar al dragón para canalizar el poder profano de Dahak. Belmazog, en cambio, suele actuar primero y pensar después, por lo que podría herirle accidentalmente cuando use conjuros u otros efectos de área. El dragón está moribundo pero consciente. Desesperado por recibir auxilio, se lo pide a los PJs y les promete su ayuda si consiguen salvarlo. Kyrian se encuentra drenado 4, debilitado 4, fatigado, herido 2, y sólo

Los sectarios se esfuerzan por no herir a Kyrian durante la batalla, dado que esperan usar al dragón para canalizar el poder profano de Dahak. Belmazog, en cambio, suele actuar primero y pensar después, por lo que podría herirle accidentalmente cuando use conjuros u otros efectos de área. El dragón está moribundo pero consciente. Desesperado por recibir auxilio, se lo pide a los PJs y les promete su ayuda si consiguen salvarlo. Kyrian se encuentra drenado 4, debilitado 4, fatigado, herido 2, y sólo



Sacerdote del dragón

le quedan a 60 Puntos de Golpe debido a las semanas de tormento que ha pasado en el altar de Dahak. No podrá actuar hasta que los PJs logren liberarlo de sus cadenas, pero sí hablar.

Si un PJ se acerca a Kyrian, se sorprenderá al descubrir que, a pesar de tener una cavidad en el pecho llena de oro, el dragón está vivo y consciente. En el caso de que un PJ se acerque a menos de 10 pies (3 m) de él, Kyrian levanta la cabeza débilmente, suplicando "Ayúdame". Las seis cadenas que atan al dragón a la losa de piedra deben ser destruidas para liberarlo. Si los PJs lo consiguen durante el combate, Kyrian se une a la lucha, arrasando el campo de batalla en un ataque de ira vengativa, aunque sus heridas le hacen mucho menos efectivo de lo normal para su especie.

Belmazog lucha frenética en la batalla y no percibe sus heridas hasta que son mortales, por lo que sin quererlo lucha a muerte. Si los PJs matan a los dos sacerdotes del dragón, reducen los Puntos de Golpe de Belmazog a menos de un tercio, y consiguen hacerle ver que ha perdido la batalla, ya sea incapacitándola para que no pueda actuar en su turno o superando una prueba de Diplomacia o Intimidación contra su CD de Voluntad, Belmazog se rinde.

## BELMAZOG

Página 76

**Iniciativa** Percepción +18

## CRÍATURA 9

### CHARAU-KAS SACERDOTES DEL DRAGÓN (2)

Página 59

**Iniciativa** Percepción +15

## CRÍATURA 6

## KYRION

CN dragón rojo joven (*Bestiario*, pág. 113)

**Iniciativa** Percepción +20

**PG** 210 (actualmente 60)

## CRÍATURA 10

**Peligro:** el oro se mantiene fundido por la magia de los restos fosilizados de Dahak. El cuenco de piedra tiene 3 pies (1 m) de profundidad. El oro fundido causa 4d6 de daño por fuego a cualquier criatura que se introduce en él, pero se desvanece en una nociva neblina si abandona el recipiente.

Los ojos del cráneo de Dahak brillan con ardiente energía y son más que capaces de defenderse o ayudar a Belmazog en una pelea. Si el cráneo de Dahak es destruido por completo (no sólo inutilizado), el oro fundido que brota de sus mandíbulas se desvanece, las cadenas que sostienen a Kyrian se desmoronan y el efecto de cualquier pilar del dragón que queda en la región (y todos los efectos mágicos que acarrean, incluido el aura de ceguera que afecta a los ekujae que se acercan demasiado) cesa de inmediato. En ese momento, el fósil de Dahak se vuelve frágil y se desmorona en cuestión de días, destruyendo la Fortaleza del Pesar.

## EL CRÁNEO DE DAHAK

## PELIGRO 6

ÚNICO COMPLEJO FUEGO MÁGICO TRAMPA

**Percepción** +16; ver *lo invisible*, visión en la oscuridad

**Sigilo** +0, pero CD 24 para detectar que las brillantes luces en el interior de las cuencas de los ojos del cráneo parecen estar inspeccionando la sala.

**Descripción** Un par de gemas mágicas en el interior de las cuencas de los ojos del cráneo del dragón actúan como sensores con un radio de 30 pies (9 m).

**Inutilizar** Latrocínio CD 27 (experto) dos veces para arrancar las gemas profundamente incrustadas en las cuencas de los ojos del cráneo haciendo palanca sin activar el sensor, o *disparar magia* (4.º nivel, contrarrestar CD2 2) dos veces para disparar ambos ojos.

**CA** 24; **Fort** +17, **Ref** +8

**Dureza** 14, **PG** 56 (UR 28); **Inmunidades** daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmunidades de objeto

**Mirada de Dahak** ↗ (divino, evocación, fuego); Desencadenante Una criatura viva que no es miembro de los Garras de ceniza entra en el área **C9: Efecto** Una de las cuencas de la calavera del dragón dispara un rayo ocular a la criatura desencadenante, y a continuación el peligro tira iniciativa.

**Rutina** ➔ En su cuenta de iniciativa, el cráneo de Dahak dispara hasta dos rayos oculares; debe apuntar a una criatura diferente con cada ataque. Los rayos oculares no pueden apuntar a las criaturas que se encuentren directamente bajo el cráneo.

**A distancia** rayo ocular +20 (alcance 150 pies [45 m], divino, evocación, fuego), Daño 8d6 por fuego

**Tesoro:** un examen del rincón de Belmazog produce varias páginas de notas repartidas en algunos diarios, pergaminos y papeles que pueden revelar mucho acerca de sus planes y personalidad, así como detalles sobre la Tríada Escarlata. Examinar las notas requerirá 8 horas de trabajo por parte de alguien que pueda leer dracónico, pero los PJs averiguarán toda la información que podrían haber son-sacado a Belmazog (ver más abajo), junto con el hecho de que su contacto principal con la Tríada Escarlata era un gnoll llamado Laslunn. No sabe mucho más sobre la Tríada Escarlata. Supone (incorrectamente) que es una secta extranjera de fieles de Dahak que ha acudido en respuesta a sus oraciones.

Además de estas valiosas notas, los PJs pueden encontrar tesoros que Belmazog ha guardado en este lugar, muchos de los cuales pertenecieron al dragón Kyrian. Si los PJs rescatan a Kyrian, el dragón se los ofrece gentilmente en agradecimiento antes de abandonar la región. El tesoro consta de 830 po, 3.950 pp, 7.800 pc, una bolsa de 20 pepitas de oro envenenado con arsénico por valor de 50 po cada una, un *arco largo +2 de golpe*, un *cetro de las maravillas*, un *escudo del matadragones* y una *varita de puerta dimensional*. Puedes cambiar algunos de estos objetos mágicos por objetos temáticamente más apropiados para tu grupo de PJs.

**Recompensa en Influencia:** los PJs ganan 4 PI con el Clan del Leopardo por derrotar a Belmazog.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**

## HABLAR CON BELMAZOG

Si los PJs logran capturar a Belmazog con vida, pueden hablar con ella. Algunas preguntas que probablemente hagan los PJs y las respuestas de Belmazog se detallan a continuación. Ten en cuenta que algunas de estas respuestas van seguidas de la información entre paréntesis que puede deducir un PJ superando una prueba de Percepción CD 30 para Averiguar intenciones.

**¿Quién eres?** “Belmazog, la elegida de Dahak”.

**¿Qué es este esqueleto de dragón gigante?** “Dahak. Oí su voz llamándome y lo saqué del pantano. ¡Algún día lo liberaré por completo y me recompensará con un gran poder!” (El PJ detecta que esta creencia nace del fanatismo y no es fruto de una evidencia de ningún tipo).

**¿Qué estás haciendo?** “¡Involcar el poder de Dahak para desgarrar la tierra con fuego, y acabar con los ekujae de una vez por todas! Aunque... ahora sospecho que podría no funcionar” (El PJ detecta que Belmazog tiene grandes dudas acerca de si el plan ha sido viable desde el principio, y sospecha que lo ve como un último y desesperado intento de derrotar a los elfos).

**¿Por qué adoras a Dahak?** “Porque me eligió a mí. Me hizo la más grande y fuerte, y me concedió magia para aplastar a cualquiera que se interpusiera en mi camino”.

**Si Dahak regresa, ¿no te destruirá a ti también?** “Eh... ¿no?” (El PJ se da cuenta de que Belmazog cree sinceramente que Dahak la aprecia y la perdonaría).

**¿Por qué hay/había un dragón rojo encadenado al altar?** “Se creía demasiado para Dahak. Se creía demasiado para mí. Pues bien, le di una utilidad”.

**¿Por qué estáis extrayendo oro?** “Porque es oro. A vuestra gente también le gusta el dinero, ¿verdad?”.

**¿Por qué hiciste que tus sectarios siguieran extrayendo oro cuando era venenoso?** “¿El oro era venenoso?” (El PJ se da cuenta de que Belmazog realmente no sabe nada sobre el arsénico en el oro).

**¿Qué es la Tríada Escarlata?** “Extranjeros, pero útiles. Yo les doy oro, y ellos me dan magia. Nosotros, eh... comerciamos, supongo”.

**¿Qué objetivos tiene la Tríada Escarlata?** “Fueron enviados por Dahak para ayudarme. Eso es todo lo que importa” (El PJ detecta que Belmazog no está interesada en los objetivos de la Tríada Escarlata, y sólo sabe que aparecieron para ayudarla cuando ella, y Dahak, lo necesitaban).

**¿Por qué te está ayudando un grupo tan poderoso como**

**la Tríada Escarlata?** “¿Por qué lo dices? ¿Me estás diciendo que puede haber alguna razón por la que no lo harían?”.

## HABLAR CON KYRION

Si el dragón rojo Kyrion sobrevive a la batalla, los PJs tienen la oportunidad de hablar con él al final del combate; si los PJs no han liberado a Kyrion antes de intentar hablar con él, les ruega que lo hagan. Kyrion es un dragón rojo joven con una cavidad mágica en su pecho llena de oro fundido y un fragmento de metal que sobresale, parte de un artefacto conocido como el *orbe de los dragones de oro*. Con el tiempo, y a medida que averigüen más sobre la

Tríada Escarlata y sus objetivos, los PJs descubrirán más cosas sobre el propósito de estos fragmentos.

Por ahora, un personaje que supere una prueba de CD 40 para Identificar Magia mientras examina el fragmento sólo descubre que forma parte

de algo mucho más poderoso, aunque con un éxito crítico lo identifica correctamente como un fragmento del *orbe de los dragones de oro*.

Kyrion carece de la descarada malicia de la mayoría de los dragones rojos, incluso expresa consternación si mata a Belmazog y a sus sectarios, a pesar de su odio justificado hacia ellos. También teme a Dahak y está ansiosamente dispuesto a ayudar a los PJs, siempre que lo traten con decencia. Algunas preguntas que probablemente hagan los PJs y las respuestas de Kyrion se detallan a continuación.

**¿Quién eres?** “Soy Kyrion. Es un placer... Ejem. Es... Genial. Excelente. Sí. Encantado”.

**¿Por qué estabas encadenado?** “Belmazog y yo tuvimos un desacuerdo filosófico irreconciliable. Yo era de la opinión de que es idiota. Tras un persuasivo argumento por su parte, me veo obligado a enmendar mi argumento. Es una idiota con la suerte de tener poderosos aliados en la Tríada Escarlata”.

**¿Formas parte de los Garra de ceniza?** “Por un defecto de no ser nada más. Ellos me criaron. Supongo que Belmazog era... lo más parecido que tenía a una madre”.

**¿Adoras a Dahak?** “¡No!”.

**¿Por qué tienes miedo de Dahak?** “Belmazog me usó. Esperaba que yo fuera el avatar de Dahak, pero fui de utilidad como recipiente involuntario para el poder del Destrucción. ¿Sabéis lo que es ver el rostro de un dios? ¿Saber que tu ira y tu odio podrían abrasar el mundo entero y aún así no serías más que una chispa moribunda frente a un infierno?”.



Kyrion

Vimos a Dahak en el Portal del Cazador. "Entonces lo entendéis".

**¿No deberías pedirle a Apsu que te proteja de Dahak? "Apsu".** Se burla Kyrion. "El quebrantador de juramentos. Apsu, que dejó que Dahak matara a sus otros hijos dos veces. Apsu, que juró defender a Golarion de su hijo. Preguntad a los elfos de esta selva dónde estaba Apsu cuando Dahak invadió este mundo durante la Era de la Oscuridad. Preguntadles qué precio pagaron a cambio de la despreciable promesa de Apsu. ¡Permitidme escribir mis oraciones en plomo y tirarlas al mar, si eso me ahorra la vergüenza de que le lleguen a Apsu!".

**¿Qué es esa cosa en tu pecho?** "Un fragmento que de algo poderoso, un fragmento que la Tríada Escarlata le regaló a Belmazog para ayudarla con el ritual que realizó para levantar los pilares del dragón" responde Kyrion, mirando su herida y tocándola delicadamente. "El oro alrededor de la herida infligida por el fragmento es una manifestación de su poder, creo. Es doloroso, pero no agónico. Es una violación completa de mi autonomía personal, pero desde un punto de vista arcano, es realmente interesante. Ojalá supiera qué es o de dónde proviene".

**¿Podemos quedarnos el fragmento?** "Estoy razonablemente seguro de que sacarlo me mataría. Así que no".

**¿Sabes lo que planeaban las Garras de ceniza?** "Hacerse con la *aiudara* que protegen los elfos. Pero en el gran esquema de las cosas, Belmazog ya obtuvo lo que decía desear. El Portal del Cazador se ha abierto y sólo es cuestión de tiempo que Dahak intente salir a la fuerza. La boca de Kyrion se abre en una sonrisa espantosa. "Dudo que Belmazog esté tan contenta por su éxito ahora que su poder no se beneficia directamente de ello".

**¿Sabes lo que es la Triada Escarlata?** "Bah. Una organización de extranjeros que parece deleitarse jugueteariendo con fanáticos, por lo que sé. Nos estaban usando, ciertamente, eran demasiado poderosos y tenían demasiados recursos para considerarnos sus iguales. Sospecho que están usando a las Garras de ceniza como un medio para preparar esta región para sus propios fines desconocidos. Se lo dije todo a Belmazog repetidamente, pero no. Belmazog lo sabe todo. Bueno, ya sabemos cómo le ha ido".

Al terminar la conversación, Kyrion prefiere abandonar la región para recuperarse de su trauma, pero la amabilidad que le han mostrado los PJs le impresiona. Promete volver a ellos en el futuro para ayudarlos y compensársele más adecuadamente, y les pregunta por su hogar para poder visitarlos. Que los PJs confíen o no lo suficiente en el dragón como para hablarle sobre Breachill depende de ellos, pero ciertamente Kyrion tiene un papel que jugar en las próximas aventuras.

**Recompensa en PX:** concede PX a los PJs por rescatar a Kyrion como si lo hubieran derrotado en combate. Si descubren la mayor parte o toda la información anterior, concédeles 120 PX adicionales cada uno. Si

quedaban pilares del dragón, obtienen PX como si los hubieran destruido.

## Cómo concluir la aventura

Con Belmazog derrotado y el cráneo de Dahak destruido, los ekujae derrotan rápidamente al resto de los Garras de ceniza y los dispersan por la selva. Si bien el desarrollo de los acontecimientos beneficia a los elfos del Clan del Leopardo, también protege a Breachill de nuevos ataques a través del Portal del Cazador, garantizando que la ciudad no sufra una segunda invasión de sectarios de la Extensión de Mwangi.

Los PJs pueden haber hecho aliados importantes entre los ekujae. Si los PJs siguen teniendo buenas relaciones con el Clan del Leopardo, los elfos les recompensan con un regalo, un cuchillo de estrella sagrado llamado *Eclipse* (página 72), que según les explican, es la llave del portal a otra *aiudara* que se encuentra en el Anillo de Alseta, el Portal del Sueño asociado con la diosa Desna. Los ekujae han protegido durante mucho tiempo la llave de este portal, así como la *punta de flecha del cazador*, pero no saben dónde pueden estar hoy en día las llaves para los otros portales del Anillo de Alseta. Dado que han conseguido el anillo y desbaratado los planes de Belmazog y sus esbirros, los ekujae confían con gusto a los héroes ambos objetos mágicos.

Aunque los ekujae ya no poseen las llaves de los demás portales, pueden describírselas a los PJs: un cincel mágico para abrir el Portal del Ocaso, una gema mágica para abrir el Portal de la Joya, una pieza mágica de ámbar para abrir el Portal de la Venganza y una flor mágica para abrir el Portal del Loto. Claro que, el Portal del Loto está roto y la flor mágica no juega ningún papel en la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*. Las acciones de los PJs podrían llegar a abrir una ruta comercial entre los elfos ekujae e Isger, si la actitud del Clan del Leopardo hacia los PJs fuera amistosa o mejor. Aunque los ekujae no se aventurarán a través del Portal del Cazador por temor a la ira de Dahak, una pequeña partida de emisarios elfos que viajan por tierra llega a Breachill unas semanas más tarde, incluidos los amigos que los PJs pueden haber hecho entre los ekujae. Con el tiempo, estos aliados ekujae pueden proporcionar más beneficios a los PJs, a tu discreción.

En definitiva, los esfuerzos de los PJs le conceden a Breachill un respiro merecido y muy necesario de los Garras de ceniza. Pero los Garras de ceniza no son el único grupo interesado en el Anillo de Alseta, y la amenaza del avatar de Dahak aún pesa sobre la población. El misterio de la Tríada Escarlata sigue sin resolverse y aparentemente no hay pistas que seguir, aunque los PJs pronto descubrirán que la organización está mucho más cerca de lo que esperaban, ¡pues sus agentes se han infiltrado incluso en su ciudad natal y se están preparando para atacar!

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**



## LAS COSTUMBRES DE LOS EKUJAE

*¡Venid, esclavistas y cobardes! ¡Venid todos! Os ataremos como a cerdos en la despensa de un leopardo. Vuestras armas y amuletos serán juguetes para nuestros niños. Como el cazador furtivo que dispara la flecha pero no acierta el golpe mortal, habéis provocado nuestra ira. ¡Por cada gota de nuestra sangre que habéis derramado, os quitaremos diez!*

*¡Cuidado!*

*¡Somos las lanzas que atraviesan la oscuridad, las pesadillas de los demonios, los que luchan contra las serpientes! Enviad todos vuestros ejércitos y los destruiremos. Dejad que vuestros hijos envíen ejércitos y los destruiremos. Dejad que vuestros nietos envíen ejércitos y los destruiremos. ¡Enviad a los dioses que os protegen y los desafaremos!*

*—Advertencia dejada por los ekujae en un puesto de avanzada de Aspis masacrado*

**L**os elfos de la jungla, conocidos como ekujae, son un enigma para la mayoría de extranjeros y tienen distintas reputaciones entre las culturas que han entrado en contacto con ellos. Para los maestros de la Magaambya, en la ciudad académica de Nantambu, los ekujae son una civilización antigua y respetada de eruditos que a veces se alejan de sus hogares para enseñar a los estudiantes o traen semillas raras a las bibliotecas de la universidad. Para las tribus dispersas de la Selva de Mwangi, los ekujae son guardianes misteriosos e implacables de la espesura, y son vistos con asombro y superstición por igual. Para las organizaciones capitalistas como el Consorcio de Aspis, los ekujae son un temible enemigo conocido por sus furiosos ataques contra los esclavistas, como la infame masacre del Puesto de Puenteblanco. Sin embargo, para todos los que los conocen, los ekujae son ante todo guerreros, preparados para luchar contra una oscuridad desconocida de la antigüedad.

Los ekujae suelen tener una visión cínica de la mayoría de los extranjeros, especialmente de los humanos. Las tierras de los ekujae son ricas en oro y otros tesoros preciosos, un hecho que ha inspirado a generaciones de buscadores de fortuna a saquear la selva sin dar nada a cambio. La relación de los ekujae con los pueblos de fuera de Mwangi es especialmente agria, debido en gran parte a los conflictos con los colonos esclavistas, incluida la reciente violencia con el Consorcio de Aspis, que a su vez ha motivado a los guerreros ekujae a destruir cualquier puesto de esclavistas que se encuentran. Los ekujae también protegen muchos lugares de gran poder o maldad latente, lugares que quieren ocultar de aventureros imprudentes o fuerzas siniestras. Aunque los ekujae creen firmemente que un individuo no puede ser juzgado por las acciones de los demás, tratan a los extranjeros con cautela y son reacios a formar alianzas o compartir sus secretos con ellos; los mortales, según la experiencia de los ekujae, tienden a repetir los mismos errores una y otra vez, y aunque algunos grupos o gobernantes específicos pueden ser de fiar, mueren rápidamente para los estándares élficos y con demasiada frecuencia son reemplazados por individuos ansiosos por explotar a los ekujae en beneficio propio.

Por esa razón, los ekujae están dispuestos a enfrentarse contra cualquier intruso que se aventure en sus tierras, aunque sería demasiado simplista llamarlos xenófobos o aislacionistas. No son autoritarios por naturaleza y dejan a los viajeros en paz, siempre que no parezcan una amenaza. Un simple comerciante de frutas o un explorador virtuoso tienen muy poco que temer de los ekujae; es probable que sus exploradores sigan y observen a estos visitantes, tanto por compasión como por sospecha, ya que los ekujae suelen asegurarse de que sus invitados no sean atacados por animales o perjudicados por antiguos males. Los ekujae invitarán a los forasteros que no consi-

deran bienvenidos a abandonar el bosque pacíficamente, aunque si se niegan, pueden provocar rápidamente la ira de los combativos elfos.

## Historia

La historia de los elfos ekujae difiere de la de otros elfos en Golarion en la época de la Gran Caída. Mientras que la mayoría de los elfos eligieron marcharse a su reino ancestral de Sovyrian para sobrevivir al desastre, los clanes ekujae decidieron quedarse a pesar de la devastación que se avecinaba. No han sobrevivido registros para confirmar si esta decisión se tomó por deber, amor, terquedad o por un presentimiento de lo que estaba por venir. Sólo se sabe que cuando la tierra se hizo añicos y los cielos se ennegrecieron, los ekujae estaban allí para derrotar a la “Gran Oscuridad” que surgió de la destrucción, salvando la vida que quedaba en Golarion de la extinción total. Pero ni sus mejores guerreros y magos pudieron destruir la Gran Oscuridad de forma permanente, y ahora los ekujae se entrena para prepararse por si alguna vez vuelve a surgir.

A pesar de la creencia de la mayoría de los eruditos de que la identidad de esta Gran Oscuridad se pierde en el tiempo, o que toda la historia es una mera leyenda fantosa que cuentan los elfos, los ekujae conocen la verdad sobre su enemigo ancestral, aunque nunca lo llaman por su nombre. La Gran Oscuridad que surgió a raíz de la Gran Caída era una encarnación del dios dragón Dahak, atraído a Golarion por la muerte y el caos que azotaron el mundo durante aquel terrible momento. Si a Dahak se le hubiera permitido quedarse, las consecuencias habrían sido catastróficas; el dios dragón Apsu había jurado luchar contra Dahak, y su calamitosa batalla hubiera invitado inevitablemente a la participación de otros dioses, hasta que el choque de dioses terminase el trabajo que comenzó la Gran Caída y destruyera la totalidad del planeta. En cambio, las fuerzas de los ekujae lograron derrotar a Dahak y empujar a la encarnación del dios al interior de una *aiudara*, o portal élfico, conocido como el Portal del Cazador. Esto cortó las conexiones entre las *aiudara* que conformaban el Anillo de Alseta en el instante en que Dahak se encontró entre un portal y el siguiente. La encarnación del dragón quedó atrapada en un espacio entre realidades, sin otro objetivo para su insaciable ira que no fuera él mismo.

Sin embargo, esta victoria tuvo un coste devastador. Teniendo que perforar la carne de un dios, los elfos ekujae más heroicos y virtuosos se sacrificaron voluntariamente para que sus espíritus pudieran reforzar la fuerza de los demás guerreros. Estas almas élficas ardían tan brillantes como el hierro candente en el reino espiritual, y su determinación permitió que los ekujae supervivientes atravesaran las escamas de Dahak. La sangre dorada de Dahak se derramó por toda la tierra de los ekujae, y los

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de  
los ekujae**

**Caja de  
herramientas de  
la aventura**



guerreros rompieron un cuerno y dos de los colmillos de la cabeza de Dahak con tanta fuerza que cayeron al mar. El dragón fue derrotado, aunque a costa de innumerables vidas ekujae, y el sabor de la victoria fue amargo.

Los ekujae consideran que esta batalla fue tanto su mayor triunfo, como su derrota más aplastante. Al derrotar a Dahak, los elfos lograron algo que ni siquiera las

civilizaciones más arrogantes de Golarion se atreverían a intentar: los defensores ekujae derrotaron el aspecto vivo de un dios con magia y manos mortales. Sin embargo, sólo hirieron y encarcelaron al dragón, y la mayoría de los ekujae creen que la incapacidad de los elfos para acabar de una vez con su enemigo es un fracaso. Por lo tanto, es el deber sagrado de todos los ekujae entrenar y prepararse para el regreso de Dahak, tanto en respeto por el coraje y sacrificio de sus antepasados, como por su propio orgullo como cazadores que han herido a una bestia y ahora están obligados a asestar el golpe de gracia.

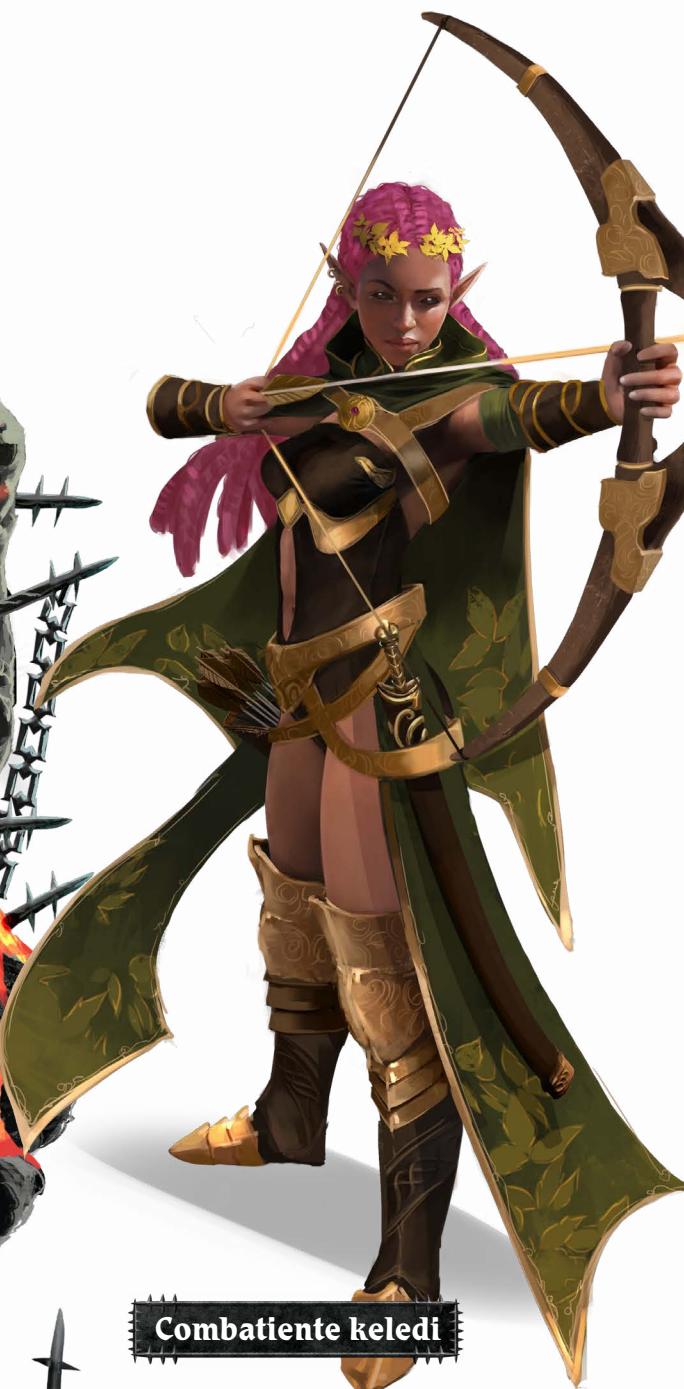
## Apariencia

Los ekujae comparten una apariencia similar a la de los humanos que viven en la Extensión de Mwangi. Por lo general, tienen piel marrón oscura y cabello negro, así como los ojos del color del azabache típicos de los elfos, aunque individualmente se observan frecuentes variaciones, desde piel morena hasta cabello rubio rosado densamente rizado. Suelen ser más musculosos que otros elfos gracias a su entrenamiento como guerreros, aunque son larguiruchos y enjutos en comparación con muchos humanos de similar profesión. Los ekujae adornan tradicionalmente sus cuerpos con patrones de pintura blanca, cuyos significados tienen tanta complejidad que llegan a confundir a casi todos los extranjeros. Aunque en general son simples representaciones de la familia y el clan de un elfo específico, las marcas de un ekujae pueden indicar información sobre su profesión, logros, historia personal o incluso el estado de ánimo en el que se encuentra hoy. A pesar de esto, la mayoría de los ekujae se atienen generalmente a un patrón específico de símbolos en su piel, ya que la pintura está destinada a representar los aspectos más esenciales del individuo; así, un ekujae que cambia frecuentemente sus símbolos es considerado voluble por sus iguales.

Los ekujae visten casi siempre de verde y marrón, tanto porque estos tonos crean un camuflaje práctico en la selva, como porque consideran que son los colores ancestrales de su gente. Con frecuencia usan madera, hojas, cuero, pieles y huesos en su vestimenta, y son conocidos por preferir la tela hecha con la corteza interior de los árboles prensada en láminas. La magia de moldeado de madera de los elfos mejora la calidad de estos tejidos, y la fina tela de corteza e intrincadas joyas de madera producidas por los ekujae pueden ser extremadamente valiosas en ciertos mercados.

## Sociedad

Los ekujae se organizan en distintos grupos sociales conocidos como clanes, que a su vez forman sus propios pueblos y ciudades. Estos clanes son tan autosuficientes que muchos forasteros que se los encuentran dan por hecho que son entidades políticas totalmente indepen-



Combatiente keledi

dientes entre sí. Sin embargo, el conjunto de clanes de los ekujae constituye una nación; los clanes mantienen fuertes relaciones entre sí, aunque estos lazos pueden no resultar evidentes para las personas con vidas más cortas que los elfos. Técnicamente la nación tiene un rey o una reina elegidos entre los líderes de los clanes, pero dicha posición existe principalmente por si se necesita una autoridad central que se haga cargo durante una época de emergencia, más que para dictar leyes a nivel nacional.

Aunque los familiares directos de un ekujae tienen gran importancia, la mayoría de estos elfos cree que los miembros del clan deben considerarse tan importantes como la familia, y el hijo de un miembro del clan es tratado como un hijo de todo el clan. El clan de un ekujae influye mucho en su vocación. Los clanes apoyan las aspiraciones individuales de sus miembros, pero algunos se especializan en varios oficios o trabajos cualificados, ya sea por ventaja geográfica o por una larga tradición: un clan cerca de ruinas antiguas, por ejemplo, podría ser famoso por sus guerreros y su magia protectora, mientras que los cercanos a la Magaambya en Nantambu suelen educar a diplomáticos y magos. Los ekujae no nacen en sus clanes, aunque siempre consideran que el clan de su madre es también familia; en vez de eso, eligen unirse a un clan cuando alcanzan la edad adulta. Se espera que los ekujae sigan formando parte del clan que eligen durante toda su vida, lo que significa que unirse o abandonar un clan es un asunto muy serio, aunque pocos clanes rechazarán una solicitud. La expulsión de un clan es una vergüenza reservada para crímenes sociales atroces para los ekujae que no justifican la pena capital, como el abandono de niños o un comportamiento imprudente que resulte en la muerte de otra persona, y es un castigo sólo un poco menos severo que la muerte.

Los clanes ekujae nominan y eligen a los gobernantes y sus asesores democráticamente, y todos los adultos tienen voz y voto en el resultado final. En las elecciones particularmente polémicas, los miembros del clan pueden imponer una prueba al gobernante potencial para demostrar su valía. Una vez que se ha aceptado a un gobernante, deberá elegir a sus asesores conjuntamente con el clan. Además de los asesores mágicos, militares y espirituales, los ekujae valoran mucho a los asesores conocidos como lingüistas, que sirven simultáneamente como diplomáticos, traductores, cuentacuentos e historiadores. Estos lingüistas son casi siempre semielfos, que con sus vidas más cortas tienden a adaptarse más fácilmente a los tiempos y situaciones cambiantes que requieren una solución inmediata.

## Fe

Los ekujae tienen como patrona de su nación a la deidad élfica Yuelral, y creen que su papel como guardianes y eruditos rinde homenaje a esta diosa de la magia. Tam-

bien adoran a muchos de los dioses élficos tradicionales: Ketephys, el dios de la caza y el guerrero idealizado; Finadeladara, la diosa del cielo; Desna, retratada como una polilla errante y cuentacuentos; y Calistria la avispa, a quien los ekujae consideran una astuta figura burlona. Sin embargo, la fe de los ekujae es algo extremadamente personal; ellos creen que los dioses pueden ofrecer regalos innatos o destinos inevitables a individuos elegidos. No encuentran descabellado que un elfo crea que un cuerpo divino le ha encomendado adorar al dios y llevar a cabo sus planes, por lo que no es raro encontrar adoradores de creencias oscuras entre los clanes ekujae.

## Cultura

La vida de los ekujae es una compleja red de tradiciones y costumbres que se remonta miles de años y sigue siendo válida ante los desafíos actuales del día a día en la selva. Los ekujae se consideran guardianes y defensores de sus tierras, ya que tienen por deber sagrado luchar contra la Gran Oscuridad y los demonios, dragones u otras amenazas que puedan atacar a su gente. Suelen ser combativos y los niños ekujae son criados con la expectativa de enfrentarse a conflictos violentos durante sus vidas. Los ekujae son extremadamente formales en sus tratos, incluso para los estándares élficos, y practican muchos rituales en torno a los juramentos y las negociaciones.

Los ekujae valoran mucho el arte y el ámbito académico, aunque el método tan inusual que usan para mantener sus registros es casi impenetrable para los eruditos extranjeros, lo que dificulta el compartir gran parte de su historia con personas que no sean ekujae. Además de mantener una fuerte tradición oral y musical, también crean "árboles de registro", árboles cuidadosamente cultivados para desarrollar patrones específicos en sus troncos y ramas, que sirven como registros semipermanentes de información y acontecimientos importantes. Este sistema único de escritura basada en formas también se puede utilizar para grabar movimientos físicos e incluso notas musicales. Los ekujae aprenden desde una edad temprana a leer y escribir en este lenguaje tridimensional, y los semielfos son particularmente hábiles en traducir la forma de hablar de sus antepasados o en transcribir árboles de registro a otros medios, como delgadas tiras de bronce tejidas en forma de árbol o una compleja escritura basada en formas para cuando es necesario escribir en tinta.

Los elfos ekujae creen que su vínculo con el medio ambiente es especialmente fuerte debido a que sus antepasados permanecieron en Golarion durante uno de sus momentos más oscuros, y derramaron su sangre para salvar al planeta de la ruina. Prefieren construir sus elegantes ciudades en las copas de los árboles, trenzando ramas vivas y enredaderas para formar elaboradas

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de  
los ekujae**

**Caja de  
herramientas de  
la aventura**

## SEMIELFOS

El papel de los semielfos en la cultura ekujae está lleno de matices y los forasteros no lo entienden fácilmente. Muchos semielfos ekujae viven en clanes enteramente de semielfos, pero no porque se sientan incómodos o rechazados por los elfos puros, como puedan suponer algunos extranjeros. Si bien muchos ekujae entregan ritualmente a su descendencia semiélfica para que sea criada en aldeas semielfas, se hace por la creencia de que los semielfos prosperan mejor entre sus iguales que entre los elfos, que tienen esperanzas de vida significativamente distintas. La mayor parte de los semielfos ekujae están de acuerdo con esta política, aunque hay algunos que se sienten excluidos de la cultura élfica y abogan por una mayor integración entre elfos y semielfos. A pesar de esta tradicional segregación, no es insólito que un elfo ekujae críe a un niño semielfo en un clan predominantemente elfo, y los semielfos son libres de elegir su clan al llegar a la mayoría de edad.

Los clanes de semielfos ekujae son valorados como puentes entre los elfos y los otros pueblos de la Extensión de Mwangi. Los semielfos son los emisarios ekujae más comunes a las ciudades-estado vecinas para fines comerciales, de intercambio cultural u otras negociaciones. La tradición ekujae dicta estrictamente que los semielfos sirvan como lingüistas de un gobernante para garantizar que se escuche su valiosa perspectiva, especialmente al tomar decisiones que conciernen a criaturas de vida más corta, a quienes los elfos no necesariamente entienden.

estructuras. Los ekujae practican una forma no invasiva de agricultura injertando árboles frutales en los troncos de las ramas más grandes de sus ciudades y cultivando plantas adaptadas a la sombra en la maleza. Su amor por la Naturaleza también se extiende a los animales que habitan en sus tierras: muchas veces les ponen nombre a animales concretos con los que se encuentran a menudo, y no es inusual que hablen sobre los elefantes y leopardos locales del mismo modo que podrían cotillear sobre un vecino.

## EL ALMA EKUJAE

Los ekujae tienen una comprensión extremadamente compleja y matizada del alma. Se cree que cada ser vivo tiene cuatro espíritus, que son heredados o dados por diferentes aspectos de la vida del individuo. El primero, al que los ekujae se refieren como “lo que te dio tu padre”, representa la forma física del individuo y la percepción de dicha forma; el segundo, “lo que te dio tu madre”, es la herencia y la familia de un individuo; el tercero, “lo que te dio tu corazón”, son la personalidad y las preferencias del individuo. El cuarto espíritu, conocido como “lo que te dieron tus dioses”, es la parte más enigmática del alma de un individuo, que se refiere a una intrincada maraña

de dones connaturales y destino divino que conforma una influencia que guía la vida de una criatura, lo quiera o no.

Estos espíritus tienen sus propios nombres y personalidades, y puede que no estén necesariamente de acuerdo entre sí; de hecho, se considera que un desacuerdo entre dos espíritus particulares es una fuente común de confusión interna. A pesar de ello, los ekujae no creen que estos cuatro espíritus sean cosas distintas, sino que son intrínsecamente parte de la misma alma, al igual que muchas emociones y pensamientos complejos son intrínsecamente parte de una sola persona. Por esta razón, los ekujae piensan que todos los espíritus de una criatura deben ser atendidos para que permanezca feliz, saludable y animada. Cuando un espíritu es descuidado constantemente, el descontento y la discordia no tardan en aparecer, por lo que la introspección y el cuidado de uno mismo son de suma importancia en la sociedad ekujae.

## JOYERÍA Y KELEDI

Aunque los ekujae comparten el profundo amor de los elfos por las artes, la mayoría de sus joyas tienden a ser discretas y están hechas de materiales naturales. Un explorador ekujae, por ejemplo, no lleva adornos ostentosos que puedan engancharse en las plantas de la jungla o brillar con un rayo de sol. Además, los ekujae tienen ciertos tabúes y costumbres con respecto a los distintos tipos de accesorios. Las gemas, por ejemplo, sólo las llevan aquellos ekujae capaces de lanzar magia, y nunca se tallan por respeto a la diosa élfica Yuelral. Sólo los semielfos llevan latón, ya que los ekujae creen que la aleación representa la conexión que comparten tanto con el mundo natural, como con el mundo de los humanos. Los comerciantes semielfos llevan a menudo joyas de latón exquisitamente elaboradas por todo el cuerpo como signo de riqueza, y casi todos los semielfos ekujae reciben de sus progenitores élficos al nacer un adorno casero de bronce.

Pero el metal más tabú en la cultura ekujae es, con mucha diferencia, el oro. Los ekujae creen que el oro que hay bajo sus tierras es el aliento enfriado y la sangre de Dahak, derramados durante su batalla contra los elfos hace siglos, y que todo el oro está maldito por la ira del aspecto del dios dragón. La maldición de Dahak incita incluso a los dragones más amables y a los humanos más nobles a codiciar el oro, y también garantiza que la sangre sea siempre derramada por la codicia que inspira el vil metal. Ningún ekujae se engalana con oro voluntariamente, con una sola excepción: los keledi, elfos que han jurado sacrificar sus vidas para luchar contra Dahak en caso de que regrese la Gran Oscuridad. Estos elfos usan oro purificado ritualmente como una señal de que son tan dignos como para que sus almas puedan cortar la carne de un dios, y les señala como un sacrificio vivo para luchar contra su enemigo ancestral. Llevar el título de keledi es tanto el mayor honor, como el más profundo pesar, en la sociedad ekujae.

## LA LUCHA CONTRA LA GRAN OSCURIDAD

A pesar de su amor por la erudición y el arte, los ekujae son un pueblo en guerra, y gran parte de su sociedad se articula en torno a esta fría realidad. Incluso si la Gran Oscuridad no volviera a surgir nunca, la Selva de Mwangi está plagada de amenazas antinaturales, y las tierras de los ekujae albergan santuarios dedicados a antiguos demonios y cosas peores. Aunque estos elfos toman todas las precauciones que pueden, saben que el aislamiento no los salvará de los peligros de su pasado o de su tierra natal, por lo que se preparan para las inevitables batallas. Los demonios y los dragones son la presa favorita de los cazadores guerreros ekujae, pero muchos otros peligros acechan en la Selva de Mwangi, desde antiguos muertos vivientes y arcanos olvidados, hasta males primordiales de una era desconocida. Todo ekujae adulto lleva siempre encima un cuchillo de plata y otro de hierro frío como prevención contra demonios o diablos. Los guerreros ekujae suelen llevar también un “protegealmas”, un disco blindado circular de hierro frío que se lleva alrededor del abdomen como protección contra la magia demoníaca.

Los ekujae deben permanecer siempre atentos a cualquier signo de influencias oscuras o corrupción, ya que curiosamente son susceptibles a los venenos y la tentación demoníacos, así como a la licantropía. Se desconoce si sólo se debe a una vulnerabilidad inusual en sus constituciones, o a una razón más misteriosa, pero sigue siendo una preocupación constante entre los ekujae expuestos a tales peligros. Siglos de lidiar con esta vulnerabilidad concreta han convertido a los ekujae en algunos de los principales estudiosos de los métodos para revertir venenos mágicos y transformaciones de este tipo, y muchos acuden en su busca para salvar a sus seres queridos que no tienen otro remedio. Sin embargo, pocas curas ekujae son agradables o sencillas.

## Relaciones

Los ekujae sospechan generalmente de los extranjeros. Prefieren quedarse en sus propias tierras y tratar con los demás en sus propios términos. Tienen fuertes lazos con la academia Magaambya en Nantambu, pero su asociación es demasiado esporádica para considerarla una alianza, y tratan con las demás personas según el caso. A menudo envían lingüistas u otros emissarios a las tribus o ciudades locales para comerciar y traer noticias, pero suelen mantener las distancias en lo que se refiere a detalles sobre los asuntos de los ekujae. La notable excepción a esta regla es que los semielfos de otras tierras son bienvenidos por los clanes ekujae; los semielfos ekujae se esfuerzan por proporcionar una sensación de pertenencia que como bien saben, a menudo evade a otros semielfos. Los ekujae son elfos inusua-

les, ya que tienen poca o ninguna animadversión hacia los orcos y semiorcos, con quienes luchan a menudo codo a codo contra las fuerzas demoníacas en la Selva de Mwangi. Aunque los elfos ekujae hacen todo lo posible para juzgar a los individuos por sus acciones en lugar de por prejuicios culturales, es probable que hablen con cualquier semiorco que encuentren desde una posición de respeto.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**





# CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

ACAMPAR EN LA SELVA	71
CÓMO ADMINISTRAR LA CIUDADELA ALTAEREIN	72
ENFERMEDADES	71
TESOROS DE LA SECTA DE LAS CENIZAS	72
BELMAZOG	76
NKETIAH	78
ASANBOSAM	80
BIDA	81
BILOKO	82
CHARAU-KA	84
GRIPLI	86
KISHI	88
MOKELE-MBEMBE	89
SABOSAN	90
SAVIA VIVA	91

Esta aventura tiene lugar en la jungla, pero los PJs no necesitan preocuparse por la supervivencia hasta que salen a explorar la región en el Capítulo 2. El calor empalagoso y la humedad de la Selva de Mwangi golpean a los PJs con toda su fuerza tan pronto como salen del Portal del Cazador. La categoría de la temperatura en la selva durante esta aventura es normal por la noche, pero calor leve durante el día. La fatiga aparece durante el día al cabo de sólo 4 horas de actividad.

Consulta las reglas de temperatura en la página 517 de las Reglas básicas para saber más.

## Acampar en la selva

A medida que los PJs exploren la Selva de Mwangi, deberán acampar para descansar y recuperarse. Usa la siguiente actividad de exploración durante esta Senda de Aventuras para adjudicar estos períodos de relativa inactividad.

### ACAMPAR EN LA SELVA DE MWANGI

**EXPLORACIÓN**    **SECRETO**

Acampar en la Selva de Mwangi cuesta aproximadamente una hora y requiere que un PJ intente una prueba secreta de Supervivencia CD 22 para determinar la calidad del campamento. Si el PJ utiliza la mosquitera que le proporcionan los ekujae, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la prueba de Supervivencia. Si los PJs toman otras precauciones, pueden obtener este bonificador a tu elección, pero múltiples tácticas no son acumulativas. Ciertos conjuros mágicos como *magnífica mansión* o el truco de *la cuerda*, o los objetos mágicos como una *fortaleza instantánea*, pueden crear refugios que producen un éxito automático al acampar en terrenos peligrosos como la Selva de Mwangi, pero en este punto de sus carreras como aventureros, es poco probable que los PJs tengan acceso a este tipo de magia. Esta actividad supone que los PJs pasan 8 horas durmiendo.

**Éxito crítico** El campamento es efectivo, permitiendo a los PJs descansar y realizar sus preparaciones diarias al despertar sin ninguna dificultad. El campamento está camuflado o protegido, y como resultado, no hay posibilidad de un encuentro aleatorio mientras los PJs descansan.

**Éxito** El campamento es efectivo, permitiendo a los PJs descansar y realizar sus preparaciones diarias al despertar sin ninguna dificultad.

**Fallo** El campamento no evita de manera efectiva que los insectos, la lluvia y otros elementos desagradables de la selva afecten a los PJs. Los PJs pueden descansar y realizar sus preparaciones diarias, pero todos quedan expuestos a la disentería (consulta la barra lateral).

**Fallo crítico** El campamento es un completo desastre. Los PJs quedan expuestos tanto a la disentería como a la malaria (consulta la barra lateral). Además, no obtienen ningún beneficio del descanso durante el tiempo que pasan acampados, sino que quedan fatigados.

## Cómo administrar la Ciudadela Altaerein

Cuando los PJs ocupan la Ciudadela Altaerein, pueden empezar a vivir sin más en el castillo en ruinas, pero hasta que reparen el daño que los años de negligencia e incursiones de monstruos han causado a la estructura, no podrán disfrutar de ninguno de los beneficios detallados en las siguientes páginas o realizar actividades de tiempo libre como el descanso a largo plazo o la reconversión.

El trabajo en la ciudadela se organiza en dos categorías: reparaciones básicas y mejoras. Se deben realizar todas las reparaciones básicas antes de que puedan aplicarse mejoras. Los PJs también deben Administrar su castillo (ver más abajo) cada semana. Si no se Administra la propiedad, las reparaciones y mejoras de la Ciudadela Altaerein se tornan mucho más difíciles, y no intentar siquiera Administrar la ciudadela tiene como efecto un fallo crítico automático. Debes proporcionar a los jugadores una lista de las reparaciones básicas y mejoras posibles, para que centren sus esfuerzos, aunque los más creativos pueden tener sus propias ideas sobre cómo mejorar la ciudadela.

### ADMINISTRACIÓN Y ORGANIZACIÓN

Los PJs deberán Administrar al comienzo de cada semana para poder ver de manera eficiente las reparaciones, mejoras y operaciones generales de la Ciudadela Altaerein. También pueden Organizar el trabajo para completar las actividades de reparación.

### ADMINISTRAR

**CONCENTRAR**    **LINGÜÍSTICA**    **MENTAL**    **TIEMPO LIBRE**

Pasas un día atendiendo las necesidades administrativas relacionadas con el funcionamiento

### ENFERMEDADES

Si los PJs fallan o fallan críticamente su prueba de Supervivencia para montar el campamento, cada uno de ellos deberá intentar una salvación de Fortaleza contra una o ambas de las siguientes enfermedades, respectivamente.

**Disentería** (enfermedad) Nivel 4. La víctima sufre náuseas violentas y deshidratación gradual, y no puede recuperarse de la condición de indisposta causada por la disentería hasta que la enfermedad se cura. **Salvación** Fortaleza CD 19; **Período de incubación** 1 día; **Etapa 1** enfermo 1 (1 día); **Etapa 2** fatigado e indisputado 1 (1 día).

**Malaria** (enfermedad); **Nivel 7** La víctima sufre fiebre y síntomas similares a los de la gripe, y no puede recuperarse de la condición de fatigada causada por la malaria hasta que la enfermedad se cura.

**Salvación** Fortaleza CD 23; **Período de incubación** 1d6+6 días; **Etapa 1** fatigado (1 día); **Etapa 2** debilitado 1 (1 día).

### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



de la Ciudadela Altaerein. La actividad Administrar se puede usar para enmendar las malas relaciones públicas derivadas del uso de Engaño o Intimidar para Organizar el trabajo, pero también para mantener buenas relaciones con los grupos con los que se contacta durante el transcurso de la campaña *La Era de las Cenizas*.

Sólo una persona puede intentar Administrar en un día, aunque otras pueden Ayudar como se describe en los *Reglas básicas*, y una vez que el castillo ha sido Administrado, nadie más puede Administrar hasta después del intervalo que se especifica en el resultado. Sin embargo, el DJ podría permitir excepciones a esta regla si, por ejemplo, el grupo está a punto de emprender una aventura y quiere asegurarse de que la ciudadela funciona sin problemas mientras están fuera.

Si realizas actividades de tiempo libre relacionadas con la Ciudadela de Altaerein cuando aún no se ha Administrado con éxito, sufres un penalizador -4 por circunstancia a tus pruebas.

La Administración requiere superar una prueba de Sociedad CD 20 (aunque para acciones especiales posteriores en la Senda de aventuras, esta CD puede variar). Puedes pagar a un senescal (consulta Ayuda contratada en la página 75) para atender las necesidades administrativas de la Ciudadela Altaerein. Mientras se paga al senescal, el requisito semanal para Administrar tiene éxito automáticamente, pero nunca un éxito crítico.

**Éxito crítico** Favoreces la prosperidad de la ciudadela. La ciudadela funciona sin problemas durante 1 mes. Además, durante ese tiempo obtienes un bonificador +2 por circunstancia a todas las pruebas para Organizar el trabajo.

**Éxito** La Ciudadela Altaerein funciona sin problemas durante 1 semana.

**Fallo** La Ciudadela Altaerein no es Administrada, pero puedes volver a intentarlo al día siguiente.

**Fallo crítico** La Ciudadela Altaerein no es Administrada. Las malas relaciones y las tensiones entre ciertos ciudadanos de Breachill te impiden Administrar nuevamente durante 1 semana.

## ORGANIZAR EL TRABAJO

**CONCENTRAR** **LINGÜÍSTICA** **MENTAL** **TIEMPO LIBRE**

Pasas un día en Breachill reclutando trabajadores para que te ayuden en una reparación o mejora de la Ciudadela Altaerein. Intenta una prueba de Engaño, Diplomacia o Intimidación CD 13 para Organizar el trabajo y a los trabajadores, o una prueba CD 18 para especialistas.

Si utilizas Engaño o Intimidación para esta prueba, obtienes un bonificador +2 por circunstancia, pero un fallo conlleva riesgos adicionales, como se detalla a continuación. Si utilizas Diplomacia no obtienes el bonificador a la prueba, pero no conlleva riesgos adicionales. Al Organizar el trabajo debes especificar qué actividad de reparación o mejora se realizará; después de Organizar el trabajo con éxito, la actividad debe comenzar antes de una semana.

Una fuerza de trabajadores organizados cuesta 1 po por día, mientras que una fuerza de especialistas organizados cuesta 5 po por día.

**Éxito crítico** Organizas el trabajo durante la duración completa de la actividad de reparación o mejora, y el coste de pagar a los trabajadores se reduce a la mitad durante la misma.

**Éxito** Organizas el trabajo durante la duración completa de una actividad de reparación o mejora.

**Fallo** Organizas la mano de obra para un solo día de una actividad de reparación o mejora. A menos que hayas usado Diplomacia, se corre la voz de tu naturaleza engañosa o intimidante, y sufres un penalizador -1 por circunstancia a todas las pruebas futuras para organizar el trabajo. Este penalizador aumenta con cada fallo posterior, hasta un penalizador máximo de -4.

**Fallo crítico** Fallas por completo en organizar el trabajo. Si usas Engaño o Intimidación, la noticia de tu poca honestidad o crueldad se extiende, y ya no puedes usar esa habilidad para Organizar el trabajo.

## ACTIVIDADES BÁSICAS DE REPARACIÓN

Antes de que los PJs puedan realizar la tarea de mejorar partes de la Ciudadela Altaerein, o incluso vivir cómodamente en la fortaleza, deben completar las siguientes reparaciones básicas. Todos los números de ubicación mencionados a continuación se refieren a localizaciones codificadas en los mapas de la Ciudadela Altaerein en *La Colina del Caballero Infernal*. La ciudadela debe Limpiable por completo en primer lugar, ya que las reparaciones no pueden comenzar hasta que se complete esta tarea básica.

Algunas reparaciones tienen requisitos. Si un PJ con el entrenamiento o dote adecuada no está disponible para participar en las actividades, se debe contratar a un PNJ de otro lugar para realizar el trabajo. Consulta “Ayuda contratada” en la página 75 para saber más.

Cada una de estas actividades básicas de tiempo libre de reparación (excepto Limpieza) requiere superar una prueba de Artesanía. Al igual que con Artesanía u Obtener ingresos, el PJ puede continuar con la actividad después de la tirada, y seguir progresando al mismo ritmo y coste. Con un éxito crítico, los PJs completan cada día el trabajo de 2 días. Cada día dedicado a actividades de reparación cuesta 1 po en suministros, así como el salario pagado a trabajadores organizados o especialistas (normalmente 1 po para un grupo de trabajadores o 5 po para especialistas). Si una prueba falla, los costes del día se malgastan. Si un artesano contratado asume el papel de dirigir las reparaciones en lugar de un PJ, la prueba tiene éxito automáticamente, pero nunca un éxito crítico.

## DESPEJAR EL PATIO

**MANIPULAR** **TIEMPO LIBRE**

**Requisitos** Artesanía (entrenado) o albañil contratado; trabajadores organizados

Te dedicas a reparar el muro norte derrumbado, drenar y llenar el área hundida e inundada y quitar las malas hierbas. Esta actividad requiere 6 días de trabajo y una prueba de Artesanía CD 15.

## LIMPIAR

**MANIPULAR** **TIEMPO LIBRE**

Te pasas el día limpiando, sacando muebles rotos, tirando basura y dejando las salas lo suficientemente despejadas para comenzar las reparaciones. La Ciudadela Altaerein requiere 8 días de limpieza antes de que pueda comenzar ninguna otra actividad de reparación básica. La limpieza no requiere una prueba de Artesanía, ni cuesta oro.

## REALIZAR REPARACIONES GENERALES

MANIPULAR TIEMPO LIBRE

**Requisitos** Artesanía (entrenado), Especialidad artesana (carpintería), o carpintero contratado; trabajadores organizados

Realizas reparaciones generales en los muebles de la ciudadela, sustituyéndolos o arreglándolos, reemplazando tablas podridas del suelo y volviendo a colgar puertas en toda la estructura. Esta tarea requiere 14 días de trabajo y una prueba de Artesanía CD 15.

## RECONSTRUIR EL ADARVE

MANIPULAR TIEMPO LIBRE

**Requisitos** Artesanía (experto), Especialidad artesana (mampostería), o albañil contratado; trabajadores organizados

Reconstruyes y restauras el adarve desmoronado a lo largo de la sección norte de la torre central. Esta tarea requiere 28 días de trabajo y una prueba de Artesanía CD 20.

## RECONSTRUIR ESCALERAS DERRUMBADAS

MANIPULAR TIEMPO LIBRE

**Requisitos** Artesanía (experto), Especialidad artesana (mampostería), o albañil contratado; trabajadores organizados

Te dedicas a limpiar los escombros y reconstruir las escaleras que conectan los pisos de la ciudadela, lo que requiere una prueba de Artesanía CD 20. La reparación de las escaleras desde el patio hasta el adarve (conectando las áreas A12 y A22) dura 4 días. La reparación de las escaleras desde el patio hasta los subterráneos (conectando las áreas A12 y B1) requiere 4 días. Despejar el largo tramo de escaleras hasta el Anillo de Alseta (que conecta las áreas B1 y D7) requiere 8 días.

## REPARAR MUROS DESMORONADOS

MANIPULAR TIEMPO LIBRE

**Requisitos** Artesanía (experto), Especialidad artesana (mampostería), o albañil contratado; trabajadores organizados

Te dedicas a reparar un muro derrumbado en la sala de entrenamiento (área A8), el Tribunal del Clavo (área A13) o la sala de registros (área A17). La reparación de cada área requiere 8 días de trabajo y una prueba de Artesanía CD 20.

## ACTIVIDADES DE MEJORA

La mejora de secciones de la Ciudadela Altaerein requiere que se hayan completado todas las reparaciones básicas. Cada actividad de mejora requiere una prueba de habilidad con éxito para completar el trabajo de un día. En caso de obtener un éxito crítico, el equipo del PJ completa ese día

el trabajo de 2 días. Cada actividad de mejora cuesta 10 po por día de trabajo en suministros, así como el salario pagado a especialistas organizados. Si un artesano contratado asume el papel de dirigir las reparaciones en lugar de un PJ, la prueba tiene éxito automáticamente, pero nunca un éxito crítico.

Ten en cuenta que ciertas mejoras (construir una enfermería, biblioteca, centro de entrenamiento o taller) deben aplicarse a espacios específicos de la Ciudadela Altaerein. Usa las áreas de los encuentros en el mapa para determinar cuáles sirven para este propósito. Una vez que en un espacio se aplica una de estas mejoras, no se puede utilizar para otra mejora diferente en el futuro, a menos que se elimine la mejora anterior. El espacio que se elige para cada mejora no afecta a la dificultad o el coste, y es únicamente una decisión estética.



## CONSTRUIR UN ÁREA DE ENTRENAMIENTO

MANIPULAR TIEMPO LIBRE

**Requisitos** Experto en las habilidades enumeradas a continuación o entrenador contratado; especialistas organizados

Elige un único espacio de la Ciudadela Altaerein para que sirva como área de entrenamiento para una clase de personaje concreta.

Puedes tener múltiples áreas de entrenamiento, cada una dedicada a una clase diferente. Una vez completada, el área de entrenamiento cumple el rol de un maestro cuando se usa la actividad de tiempo libre Reconvertir para la clase escogida, y reduce el tiempo requerido para reconvertir una dote o un incremento de habilidad en 2 días, y el tiempo requerido para reconvertir un rasgo de clase en 1 semana. Esta mejora requiere 40 días de trabajo.

La construcción del área requiere una prueba de habilidad CD 25 usando una habilidad que depende de la clase en cuestión detallada a continuación. Si una clase enumera múltiples habilidades, el PJ puede elegir la que quiera, pero debe ser un experto en la habilidad escogida, como se indica en la entrada anterior de Requisitos.

**Alquimista** Artesanía

**Bárbaro** Atletismo

**Bardo** Ocultismo o Interpretación

**Campeón** Religión

**Clérigo** Religión

**Druída** Naturaleza

**Explorador** Atletismo, Naturaleza o Supervivencia

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

Caja de  
herramientas de  
la aventura

Ayuda contratada	Nombre del PNJ	Fuente
Especialidad		
Albañil	Amera Lang (humano albañil)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 68
Albañil	Rorsk Maldehachas (enano albañil)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 69
Artesano	Tarindlara Vallindel (elfa clérigo de Shelyn)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 69
Artesano	Winthrop Finney (humano sastre)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 67
Carpintero	Fadelby Vúsker (humano carpintero)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 69
Carpintero	Xandel Rynearsohn (humano carpintero)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 67
Encuadrador	Jorell Colmillo Negro (semiorco bibliotecario)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 67
Entrenador de Acrobacias	Nolly Peltrey (mediano aventurero)	<i>El mañana debe arder</i>
Entrenador de Arcanos	Mialari Docur (elfa profesora)	<i>El mañana debe arder</i>
Entrenador de Arcanos	Trinil Uskwold (humana posadera)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 69
Entrenador de Artesanía	Renali (anadi exploradora)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 78
Entrenador de Atletismo	Alak Stagram (humano armiger de los Caballeros Infernales)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 19
Entrenador de Interpretación	Brynne Taithe (humana clérigo de Cayden Cailean)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 67
Entrenador de Latrocínio	Crink Twiddleton (mediano comerciante)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 68
Entrenador de Latrocínio	Mialari Docur (ekujae profesora)	<i>El mañana debe arder</i>
Entrenador de Naturaleza	Nketiah (elfa lingüista)	Pág. 78
Entrenador de Ocultismo	Morta Valaskin (humana sepulturera)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 68
Entrenador de Religión	Brynne Taithe (humana clérigo de Cayden Cailean)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 67
Entrenador de Religión	Kellen Carondil (elfo clérigo de Desna)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 68
Entrenador de Religión	Tarindlara Vallindel (elfa clérigo de Shelyn)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 69
Entrenador de Supervivencia	Helba (jefa goblin)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 28
Médico	Kellen Carondil (elfo clérigo de Desna)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> Pág. 68
Senescal	Nketiah (ekujae lingüista)	Pág. 78
Senescal	Warbal Zumbadora audaz (diplomática goblin)	<i>La Colina del Caballero Infernal</i> pág. 82

**Guerrero** Acrobacias o Atletismo

**Hechicero** Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

**Mago** Arcanos

**Monje** Acrobacias o Atletismo

**Pícaro** Acrobacias o Latrocínio

Identificar alquimia, Identificar magia, Pedir prestado un conjuro arcano o Recordar conocimiento, siempre que el PJ que realiza la acción se encuentre en el lugar. Esta mejora requiere 20 días de trabajo y una prueba de Artesanía o Conocimiento CD 25.

## CONSTRUIR UN TALLER (ARTESANÍA)

**MANIPULAR** | **TIEMPO LIBRE**

**Requisitos** Artesanía (maestro), Especialidad artesana (cuálquiera) o cualquier especialista contratado; especialistas organizados  
Elige un único espacio de la Ciudadela Altaerein para que sirva como taller de artesanía dedicado a una habilidad de Artesanía específica, elegida entre las especialidades enumeradas en la dote Especialidad artesana (*Reglas básicas*, pág. 261). Puedes tener múltiples talleres, cada uno dedicado una habilidad diferente. El uso de un taller otorga un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Artesanía, o un bonificador +3 por circunstancia a las pruebas de habilidad de Artesanía asociadas con la especialidad de dicho taller. Esta mejora requiere 20 días de trabajo para completarse y una prueba de Artesanía CD 25.

## CONSTRUIR UNA ENFERMERÍA

**MANIPULAR** | **TIEMPO LIBRE**

**Requisitos** Artesanía (maestro), Medicina (maestro) o médico contratado; especialistas organizados

Elige un único espacio de la Ciudadela Altaerein para que sirva exclusivamente como enfermería. Una vez completada, la enfermería proporciona siempre el material de curas para las acciones de habilidad de Medicina y se obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Medicina realizadas en este lugar. Esta mejora requiere 20 días de trabajo y una prueba de Artesanía o Medicina CD 25.

## MEJORAR LAS DEFENSAS

**MANIPULAR** | **TIEMPO LIBRE**

**Requisitos** Artesanía (experto), Especialidad artesana (mampostería) o albañil contratado; especialistas organizados

Refuerzas los muros de la Ciudadela Altaerein con puntales metálicos, ingeniosas soluciones de ingeniería y otros soportes. Esta mejora requiere 40 días de trabajo y una prueba de Artesanía CD 25.

**Nota para el DJ:** los efectos de esta mejora entran en juego cuando la Ciudadela de Altaerein es atacada durante la aventura final de *La Era de las Cenizas*, pero hasta entonces las defensas mejoradas son más que nada cosméticas. Si añades encuentros adicionales en los que el castillo es atacado durante las siguientes aventuras, recuerda tener en cuenta las defensas mejoradas.

## CONSTRUIR UNA BIBLIOTECA

**MANIPULAR** | **TIEMPO LIBRE**

**Requisitos** Artesanía (maestro), cualquier Conocimiento (maestro) o encuadrador contratado; especialistas organizados

Elige un único espacio de la Ciudadela Altaerein para que sirva como biblioteca. Una vez completada, la biblioteca otorga un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de habilidad realizadas para Aprender un conjuro, Descifrar escritura, Falsificar,

## AYUDA CONTRATADA

Si bien los PJs pueden dirigir todas las actividades de tiempo libre en la Ciudadela Altaerein por sí mismos, también pueden contratar a expertos y especialistas locales para ayudarles tanto a cumplir con los requisitos, como a realizarlas. Ten en cuenta que cuando una habilidad de tiempo libre es dirigida por un PNJ especialista contratado, los resultados siempre son un éxito, pero nunca un éxito crítico. La lista anterior detalla a los PNJ especialistas que los PJs pueden contratar más fácilmente en Breachill para obtener su ayuda; eres libre de añadir a esta lista PNJs de tu propia creación o extraídos del diccionario geográfico de Breachill en *La Colina del Caballero Infernal* si los PJs quieren contratar especialistas de otros tipos. La contraportada interior de cada volumen de *La Era de las Cenizas* incluye detalles adicionales sobre la personalidad de varios de estos PNJs.

Cada PNJ debe cobrar 5 pp al día en concepto de salario. Si los PJs forjan vínculos particularmente fuertes con algunos de estos PNJs, y logran que se vuelvan amistosos mediante la interpretación y el uso de la Diplomacia, su salario diario se reduce a la mitad. Un PNJ cuya actitud sea sólito trabajará de forma gratuita en el primer proyecto para el que sea contratado (o durante 1 mes, lo que sea más corto), y por la mitad del salario a partir de entonces.

Una vez que se ha contratado a un PNJ para un trabajo, no puede ser contratado para un trabajo distinto que se lleve a cabo al mismo tiempo. Por ejemplo, si los PJs tienen tres trabajos que requieren un maestro albañil, deberán posponer uno de los trabajos o realizarlo ellos mismos, ya que sólo hay dos maestros albañiles disponibles para contratar en Breachill, a menos que encuentren otro albañil potencial dispuesto a unirse a su personal (puedes presentar dichos PNJs adicionales como te parezca mejor). Ten en cuenta que algunos de los entrenadores de habilidades que pueden contratar los PJs para ayudarles a construir áreas de entrenamiento son PNJs que no conocerán hasta la próxima aventura, *El mañana debe arder*.

## Tesoros de La secta de las cenizas

Dos potentes tesoros esperan a ser descubiertos por los PJs en "La secta de las cenizas".

### AMULETO DE OJO DEL DRAGÓN

**POCO COMÚN** **ADIVINACIÓN** **MÁGICA**

Precio 360 po

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

Este amuleto, un colgante con forma de dragón que se usa como



un collar o se coloca en una armadura o en la ropa como decoración, es cálido y suave al tacto. Hay que sostenerlo con una mano para usarlo (presionar el amuleto con la palma de la mano también funciona, siempre que la mano esté vacía). Tiene cuatro poderes distintos.

**Activar** ♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El amuleto de ojo del dragón crea fuego que puedes blandir contra tu enemigo. Lanzas un conjuro de *flamear* de 5º nivel con una tirada de ataque de conjuro +13.

**Activar** ♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La pupila del amuleto se vuelve claramente visible.

Puedes mirar a través del amuleto para obtener visión en la oscuridad durante el tiempo que Mantengas la Activación, hasta un máximo de 10 minutos.

**Activar** ♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El amuleto de ojo del dragón te envuelve en una capa débilmente brillante de energía dorada. Obtienes resistencia al fuego 5 durante 10 minutos.

**Activar** ♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes hablar y comprender dracónico mientras Mantengas la Activación, hasta un máximo de 10 minutos.



### ECLIPSE

### OBJETO 8

**ÚNICO** **EVOCACIÓN** **LUZ** **MÁGICA**

Precio 450 po

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

Este cuchillo de estrella +1 de hierro frío de golpe retornante tiene una elaborada empuñadura central que representa a un dragón de plata con el cuello, las alas y la cola enrollados en nudos alrededor del mango para sostener las cuatro hojas de hierro frío del arma.

Mientras que el mango ha sido pulido hasta brillar como un espejo, las hojas de

Eclipse son de color negro mate y no reflejan la luz en absoluto. Eclipse es también la llave del portal necesaria para activar el Portal del Sueño en el Anillo de Alseta.

Cada vez que se obtiene un impacto crítico con Eclipse, los ojos de la criatura objetivo se hunden en la oscuridad; si dicha criatura no tiene visión en la oscuridad, queda cegada durante 1 asalto.

**Activar** ♦ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Las hojas de Eclipse brillan como el estrellado cielo nocturno y emiten luz como una antorcha hasta que la desactivas como una acción única,

que tiene el rasgo concentrar.

**Activar** ♦ visualizar; **Frecuencia** tres veces al día; **Desencadenante** Intentas una prueba de Sigilo para Esconderte o Moverte furtivamente, pero aún no has tirado; **Efecto** Absorbes la luz y obtienes un bonificador +2 por situación a la prueba de Sigilo.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

**Caja de herramientas de la aventura**

# BELMAZOG

*Nacida con el poder de los dragones en sus venas, Belmazog ha oído los infames susurros de Dahak desde el día en que salió del cascarón, y se tiene por la elegida del Destructor.*

En su mente, Belmazog ha sido elegida por Dahak desde antes de tener pensamientos propios. La mutante, mitad dragón y mitad boggard, cree que oyó la voz del dios dragón cuando aún estaba en su huevo, y que los susurros del Creador de Pesar le dieron un poder dracónico innato. Su primera gran victoria fue derrocar al rey sacerdote adorador de demonios de su tribu y declarar que sus miembros empezarían a servir a Dahak, lo que desencadenó un violento cisma. Tras renombrar a su tribu los “Garras de ceniza”, Belmazog buscó a otros seguidores de Dahak, así como lugares de poder en ruinas que otrora estuvieron dedicadas al señor de la destrucción. No sólo reclutó a varios charau-kas para su causa, sino que descubrió un lugar de gran poder: los restos fosilizados de la manifestación de Dahak, muerto hace mucho tiempo, durante la Era de la Oscuridad. En seguida empezó a creer que aquellos huesos antiguos y poderosos eran el origen de sus sueños y su herencia dracónica.

De hecho, poco después de trasladarse a la sombra de los restos de Dahak y ordenar a la secta que construyera su fortaleza a partir de los huesos fosilizados, Belmazog comenzó a tener sueños extraños y proféticos. Estas visiones no sólo estaban llenas de resentimiento hacia los ekujae (de quienes descubrió a través de sus sueños que habían destruido la manifestación de Dahak hacía mucho tiempo), sino también de una creciente convicción de que la manifestación de Dahak sólo había perdido su cuerpo. Su “alma”, como tal, estaba atrapada cerca, dentro de un antiguo templo en el interior de las tierras ekujae.

Y entonces Belmazog urdió planes. Al darse cuenta de que los elfos seguían siendo una amenaza para su secta, y a sabiendas de que cualquier intento de asaltar el templo que vio en sus sueños sería su perdición, se instaló pacientemente, manteniendo la discreción en las actividades de su secta y evitando llamar la atención de los ekujae. Belmazog tenía la intención de desarrollar el poder místico y marcial de la secta antes de coger por sorpresa a los elfos ekujae, pero carecía de verdadero genio táctico o mágico, y pasaron años sin avances que le pudieran servir contra sus enemigos. Lo más parecido al éxito que experimentó Belmazog fue reclutar al dragón rojo Kyrion, a quien había criado desde que era una cría. Pero Kyrion se volvió

obstinado y despreciaba cada vez más a Belmazog. Ésta podía ver que su influencia sobre él se le escapaba cada mes que pasaba.

La salvación de Belmazog llegó a cargo de la Tríada Escarlata, una misteriosa organización que le ofreció los servicios de poderosos lanzadores de conjuros para ayudarla en sus ambiciones. Belmazog accedió sin hacer preguntas, pues consideraba que la llegada de extranjeros serviciales no era más que lo que le correspondía en cuanto agente elegida por Dahak. A cambio tan sólo de permitir que la Tríada Escarlata se llevase el primer oro extraído de las tierras ekujae y la promesa de proporcionar refugio cada vez que visitara la región en el futuro, los agentes de la organización le enseñaron a Belmazog un oscuro ritual, *nul-acrumi vazghul*, con el que podría canalizar el poder de los restos fosilizados de Dahak y levantar pilares del dragón por toda la selva para proteger a la secta de los elfos. No pasó mucho tiempo antes de que comandase a la secta en un audaz ataque contra el templo que la acosaba en sueños. Los Garras de ceniza se hicieron con la *punta de flecha del cazador* de los guardianes élficos, activaron el Portal del Cazador y lograron enviar a un pequeño grupo de seguidores en un intento de “rescatar” a Dahak. Pero cuando el Portal del Cazador volvió a cerrarse y los elfos lanzaron un contraataque que forzó la retirada de los Garras de ceniza, Belmazog se vio obligada a admitir su derrota. Ahora se encuentra en un punto muerto con los elfos: el *nul-acrumi vazghul* continúa evitando que estos invadan el territorio de los Garras de ceniza, pero los sectarios aún no están listos para lanzar un segundo ataque contra el Portal del Cazador, tratar de rescatar a sus miembros desaparecidos e intentar de nuevo liberar a Dahak.

Belmazog sólo tiene un ligero parecido con un boggard. Su forma está cubierta con una piel negra viscosa que varía entre suave y escamosa. Su cabeza dracónica no tiene forma de rana, sino que alberga una sonrisa llena de dientes como agujas y está coronada con unos cuernos negros retorcidos. Sus manos y pies palmeados terminan en largos dedos con afiladas garras. Belmazog no medita casi nunca sobre los problemas y es fácil desarmarla haciéndole preguntas que no puede responder.

## Su papel en la campaña

El principal pecado de Belmazog es la ambición, alimentada por un intenso deseo de sentirse especial y respetada en lugar de un monstruo de ciénaga. Para ella, Dahak es el único ser que está de su lado en este mundo, aunque su larga serie de fracasos ha debilitado su fe en sí misma y en su valía como campeona elegida por los dioses. Si los PJs logran convencer a Belmazog para que se rinda, la boggard aún puede redimirse. Redimir por completo a Belmazog va más allá del ámbito de esta aventura, pero la única virtud de la boggard es la paciencia, y puede ser convencida de trabajar para los PJs a cambio de promesas de poder y gloria. Aunque el resultado final puede no valer el sudor, la sangre y las lágrimas que los PJs derramarán para lograrlo, Belmazog es una ritualista poderosa y una firme combatiente, y puede ofrecer una serie de beneficios a los PJs que estén dispuestos a darle otra oportunidad.

### BELMAZOG

### CRÍATURA 9

**ÚNICO CM MEDIANO ÁCIDO ANFIBIO BOGGARD DRAGÓN HUMANOIDE**

**Percepción** +18; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** abisal, boggard, común, dracónico, mwangi

**Habilidades** Acrobacias +16, Atletismo +18, Engaño +19, Interpretación +17, Intimidación +21, Religión +18, Sociedad +12, Supervivencia +14

**Fue +5, Des +3, Con +3, Int -1, Sab +3, Car +6**

**CA 28; Fort +18, Ref +16, Vol +18**

**PG 145; Inmunidades** ácido, paralizado, sueño

**Velocidad** 40 pies (12 m), nadar 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +20, **Daño** 2d8+11 perforante más 1d12 por ácido

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+11 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ lengua +20 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+11 por ácido más apresar con la lengua

**Conjuros divinos preparados** CD 27, ataque +19; **5.º dañar;**

4.º bola de fuego, convocar monstruo, curar (x2), manos ardientes (x2), miedo; 2.º rayo de debilitamiento, ver lo invisible; **Trucos (5.º)** custodia amenazadora, detectar magia, escudo, flamear

**Rituales** aliado de los Planos, nul-acrumi vazghul

**Apresar con la lengua** Como un batidor boggard (Bestiario, pág. 43), salvo por CA 25 y 8 PG.

**Arma de aliento** ♦♦ (arcano, ácido) El sacerdote exhala

llamas que infligen 10d6 de daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 28). Belmazog no puede volver a usar Arma de aliento hasta dentro de 1d4 asaltos.

**Ritual nul-acrumi vazghul** Este ritual singular y muy especializado, que Belmazog adquirió a través de la Tríada Escarlata, le permitió usar los restos fosilizados de Dahak para erigir poderosas defensas en la región en forma de pilares del dragón, pero carece de los recursos y el tiempo necesarios para realizarlo de nuevo durante esta aventura. Como resultado, y dado que no hay forma de que

los PJs aprendan o se beneficien del ritual, no se presenta más información al respecto más allá de las repercusiones detalladas en la aventura.

**Zancada pantanosa** Como un batidor boggard (Bestiario, pág. 43).

**Croar aterrador** ♦ (auditivo, emoción, mental, miedo) Como un batidor boggard (Bestiario, pág. 43) salvo por CD 28.

**Zumbido ensordecedor** ♦ (auditivo, mental) Como un boggard vidente de la ciénaga (Bestiario, pág. 44).

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

**Caja de**  
**herramientas de**  
**la aventura**



# NKETIAH

*Nketiah es una diplomática respetada y guardiana del saber de uno de los clanes ekujae más prestigiosos, que ha recibido grandes responsabilidades por ambos lados de su familia: una deuda impagable de su madre y un deber inquebrantable de su padre.*

Nketiah nació de una lirgona astróloga viajera y un guerrero ekujae. Su madre, Hiruth, solicitó y obtuvo acceso a las tierras de los ekujae con la esperanza de investigar un medio para poner fin a la devastación del Ojo de Abendego. Su padre, Jahsi, era un elfo keledi que se ofreció de entre los muchos clanes de ekujae a acompañar a Hiruth. La pareja mantuvo una relación romántica, y con el tiempo, Hiruth descubrió que estaba embarazada. Asumió que sólo era un flirteo más para el guerrero élfico y se ofreció a criar a la niña por su cuenta, exonerando a Jahsi para que cumpliera con sus obligaciones. Se sorprendió, por no decir que se entusiasmó, al descubrir que Jahsi estaba mucho más entregado a ella y a su nueva familia de lo que había pensado.

Nketiah pasó la mayor parte los primeros años de su vida viajando con su madre por la Extensión de Mwangi y el norte de Garund, explorando mercados y aprendiendo nuevos idiomas mientras Hiruth hablaba con magos y eruditos. Aunque la labor de cazador de demonios de su padre no le permitía viajar con ellas, las visitaba tan a menudo como era seguro hacerlo. Tanto su madre como su padre hicieron todo lo posible por incluir a Nketiah en sus actividades diarias y le pedían que realizara tareas menores para asegurarse de que la niña nunca se sintiera insignificante, a pesar de las ajetreadas vidas de sus padres y sus exigentes responsabilidades. Sin embargo, aunque Nketiah nunca se sintió descuidada, se parecía demasiado a su madre en algunas cosas, y comenzó a asociar el afecto de sus padres con el hecho de ser útil para ellos. Esta desafortunada creencia llegó a un punto crítico cuando Nketiah cayó gravemente enferma de una afección propagada por un demonio, que se extendió por la población donde se encontraba con su madre. Aunque Jahsi regresó con una cura ekujae a tiempo para salvar a su hija y a muchos habitantes afectados, uno de los brazos de Nketiah tuvo que ser amputado. Hiruth y Jahsi vieron a su hija luchar para procesar emocionalmente lo sucedido, no por el trauma o la necesidad de adaptarse a los cambios, sino porque a Nketiah le aterrorizaba la posibilidad de no poder ayudar a sus padres y desmerecer su amor.

Hiruth y Jahsi trasladaron a Nketiah inmediatamente de vuelta a las tierras de los ekujae, donde se recuperó y

prosperó. Sus experiencias de la infancia la convirtieron en una traductora y cuentacuentos natural, y aprendió rápidamente la tradición de los ekujae y algunos aspectos de la magia esotérica. Nadie se sorprendió cuando Nketiah creció hasta convertirse en una lingüista respetada y adoptó el importante puesto de asesor dentro del clan de su padre. Sin embargo, su triunfo trajo consigo una deuda y un gran pesar; la madre de Nketiah nunca regresó a su búsqueda para terminar con el Ojo de Abendego. Hiruth se resignó a un trabajo como maestra en la Magaambya, sus grandes ambiciones quedaron relegadas a algunas discusiones académicas entre clases y Nketiah vio impotente cómo su madre envejecía y fallecía sin cumplir su sueño.

Nketiah se pregunta todavía qué podría haber logrado Hiruth si no hubiera pasado la mejor parte de su vida criando a su hija. Siente una gran necesidad de lograr grandes cosas para validar las decisiones de su madre respecto a ella, aunque la semielfa teme que la apertura del Portal del Cazador sea la retorcida respuesta de los dioses a sus deseos. Como su padre ha jurado luchar si Dahak se levantara de nuevo, Nketiah no puede evitar sentirse rodeada por una tempestad divina forjada por las dos mitades de su herencia: el huracán sin fin que destruyó el pasado de su madre, y la tormenta de cenizas y fuego de dragón que amenaza el futuro de su padre.

Nketiah se muestra segura y despreocupada, pero su fachada se viene abajo en cuanto alguien muestra un interés genuino sin segundas intenciones, ya que todavía le cuesta valorarse más allá de su utilidad para los demás. Es una semielfa enjuta y atlética, de piel marrón oscura y ojos negros. Tiene el pelo negro hasta los hombros enrollado en ordenadas rastas, recogidas con adornos de latón. El brazo que le amputaron en su infancia ha sido reemplazado por una prótesis mágica hecha de ramas retorcidas de madera y hueso, un regalo de un poderoso aliado arbóreo de su madre que más tarde se mudaría a otra parte de la Selva de Mwangi en pos de sus propias metas misteriosas. Porta con orgullo un collar de cuentas de latón y gemas en bruto que le regaló su padre, y casi siempre lleva el bastón que señala su posición como lingüista del clan.

## Su papel en la campaña

A parte de su papel en “La secta de las cenizas”, Nketiah actúa como portavoz del clan y de otros aliados ekujae. Aunque sus deberes la obligan a ayudar a los PJs, los evalúa de paso en nombre de los elfos. Si los PJs los impresionan, el clan puede formar una alianza permanente con Breachill, lo que implica una afluencia de nuevos ciudadanos y un valioso portal para la Extensión de Mwangi. Nketiah también observa a los PJs individualmente, y si alguno en particular destaca durante la campaña por ir más allá del deber como ejemplo de moralidad, su clan podría concederle un honor verdaderamente agridulce cerca del final de la campaña, las joyas de oro de un keledi, lo que significa que los elfos creen que el alma del personaje es tan pura como para cortar la carne de un dios, y refuerza su papel en la derrota de Dahak una vez más, cuando la Era de las Cenizas llegue a su fin.

### NKETIAH

### CRÍATURA 6

ÚNICO CB MEDIANO ELFA HUMANA HUMANOIDE

**Percepción** +12; visión en la penumbra

**Idiomas** élfico, celestial, charau-ka, común, dracónico, mwangi, silvano

**Habilidades** Arcanos +11, Atletismo +9 (+13 a Trepar), Conocimiento de los ekujae +15, Diplomacia +13, Engaño +12, Interpretar +14, Naturaleza +10, Ocultismo +11, Sociedad +15, Supervivencia +10

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

**Objetos** arco largo +1 de golpe [20 flechas], armadura de cuero tauchonado, bastón frondoso, veneno de víbora negra (2)

**CA 23; Fort +8, Ref +13, Vol +12; +1 por estatus a todas las salvaciones contra mental**

**PG 74; Inmunidades** sueño

**Velocidad** 35 pies (10 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ látigo de enredadera +15 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], sutil), **Daño** 2d6+4 contundente

**Cuerpo a cuerpo** ♦ bastón frondoso +13 (dos manos d8, mágico), **Daño** 1d4+4 contundente

**A distancia** ♦ arco largo +16 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal d10, mágico, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 2d8+3 perforante más veneno de víbora negra

**Conjuros espontáneos de ocultismo** CD 24, ataque +14; 3.º (3 espacios) círculo de protección, heroísmo, leer la mente; 2.º (3 espacios) restablecer sentidos, terribles carcajadas, ver lo invisible; 1.º (3 espacios) disfraz ilusorio, miedo, objeto ilusorio; **Trucos** (3.º) mano del mago, mensaje, orientación divina, prestidigitación, sonido fantasma

**Conjuros de composición de bardo** CD 24; 3.º (2 Puntos de Foco) contrarrestar interpretación (Reglas básicas, pág. 386), estudio del maestro del saber (Reglas básicas, pág. 386); **Trucos** (3.º) inspirar gran aptitud (Reglas básicas, pág. 386), inspirar valor (Reglas básicas, pág. 387)

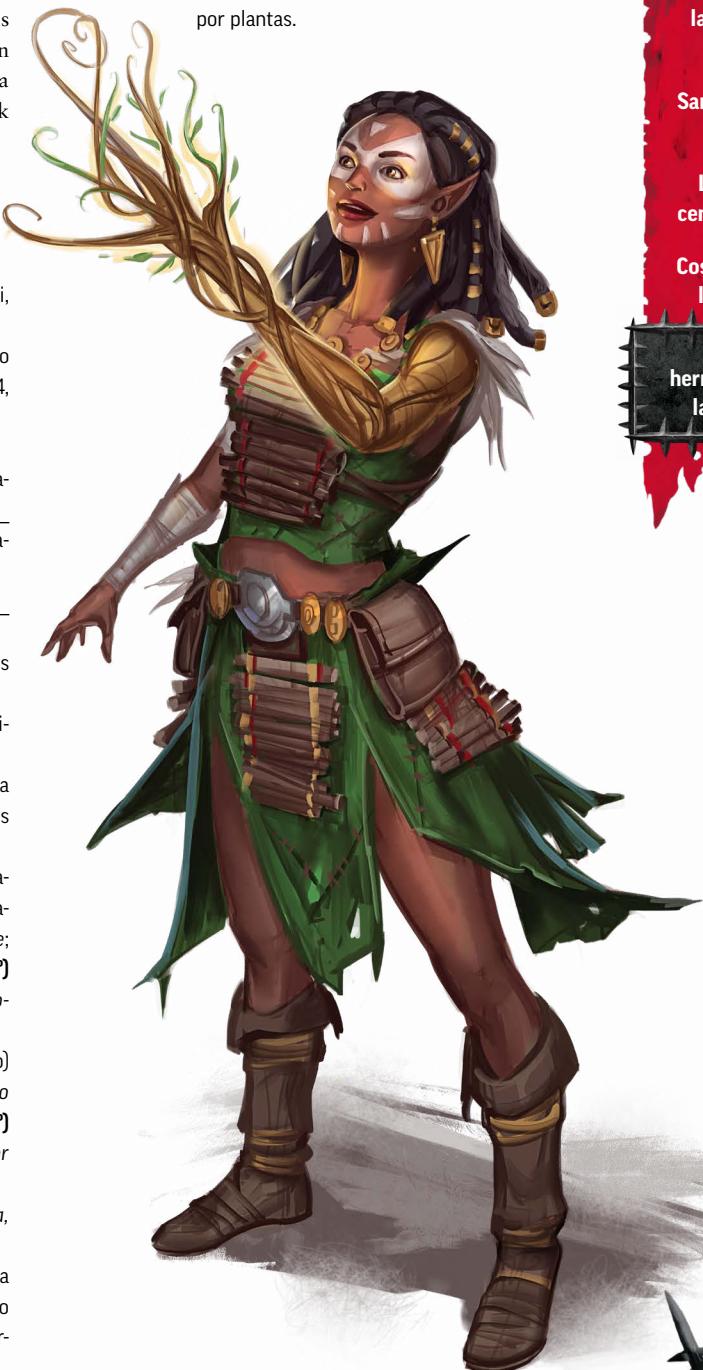
**Conjuros primigenios innatos** CD 24; **Trucos** (3.º) detectar magia, emarañar, luces danzantes, perturbar muertos vivientes

**Brazo arbóreo** (primigenio) Esta extremidad mágica funciona a todos los efectos como el brazo original de Nketiah. El brazo puede desplegar una enredadera para atacar en combate cuer-

po a cuerpo, Nketiah tiene una velocidad trepando con el brazo de 20 pies (6 m) y Trepá como si tuviera un dominio experto en Atletismo. Por último, la magia primigenia del brazo le permite usar los conjuros de su bastón verde como si tuviera todos esos conjuros en su lista de conjuros.

**Elfo silvano** Nketiah puede moverse a la mitad de su Velocidad con un éxito en una prueba de Trepar, y a toda su Velocidad con un éxito crítico. Siempre puede Ponerse a cubierto en terreno de bosque para cubrirse, incluso si no se encuentra junto a un muro u obstáculo.

**Zancada forestal** Nketiah ignora el terreno difícil causado por plantas.



## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

Caja de  
herramientas de  
la aventura



## TESORO DE UN ASANBOSAM

El cuerpo de un asanbosam muerto es un tesoro en sí mismo. Extraer los colmillos de hierro frío de la criatura no es un proceso fácil y requiere potentes herramientas de extracción o una tina de productos químicos para derretir el tejido óseo circundante. Sin embargo, la recompensa puede ser sustancial en el mercado adecuado.

## Asanbosam

Los asanbosam son humanoides monstruosos y peludos, con colmillos de hierro frío y extremidades musculosas terminadas en poderosas garras con forma de gancho. Se esconden en las copas de los árboles y apresan a sus desafortunadas víctimas desde arriba, aferrándose al cuello para drenarles la sangre. Los lugareños de las comunidades cercanas cuentan historias terroríficas de esta “gente de los árboles bebedores de sangre”, y los exploradores de la selva más experimentados vigilan de cerca las copas de los árboles en los territorio de los asanbosam.

La dieta de un asanbosam requiere una gran cantidad de hierro (generalmente en forma de sangre) para mantener la integridad de sus descomunales dientes de hierro frío. Cuando un asanbosam no está cazando o apareándose, pasa las horas de vigilia masticando ciertos tipos de rocas para afilar los dientes.

Algunos cuentos populares afirman que los asanbosam son tan antiguos como el tiempo y la fuente original del hierro frío, y que las vetas del metal que se encuentran en el suelo son cementerios enterrados de antiguos asanbosam. Los cazadores furtivos valientes (o insensatos) se infiltran a menudo en territorio asanbosam para castrar estos monstruos con la esperanza de recolectar sacos de sus valiosos dientes.

## ASANBOSAM

**CM GRANDE HUMANOIDE**

**Percepción** +17; visión en la oscuridad

**Idiomas** mwangi

**Habilidades** Acrobacias +14, Atletismo +16, Intimidación +15, Sigilo +16, Supervivencia +14

**Fue +5, Des +4, Con +2, Int -3, Sab +1, Car -2**

**CA 24; Fort +15, Ref +17, Vol +10**

**PG 95**

**Velocidad** 35 pies (10 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas de hierro frío +17 (letal 1d8), **Daño** 2d8+7 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +17 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+7 cortante más Agarrar

**Ataque desde arriba** ♦♦ Si un asanbosam se sitúa por encima de un objetivo (generalmente usando su velocidad de Trepar), puede realizar un Golpe de garra con el alcance aumentado a 15 pies (4,5 m). Este Golpe infinge 1d6 de daño cortante adicional, y si acierta, el asanbosam Agarra al objetivo y se lo lleva a un espacio adyacente al asanbosam. Este ataque cuenta como dos ataques al calcular el penalizador por ataque múltiple del asanbosam.

**Beber sangre** ♦ **Requisitos** Que una criatura agarrada, paralizada, neutralizada, inconsciente o dispuesta se encuentre al alcance de las mandíbulas del asanbosam. **Efecto** El asanbosam hunde sus dientes en la criatura para beberse su sangre. Si la víctima

está agarrada, esto es automático; de lo contrario, el asanbosam debe superar una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la víctima. La víctima queda drenada 1 y el asanbosam recupera 10 PG, obteniendo cualquier exceso de PG como Puntos de Golpe temporales. Beberse la sangre de una criatura que ya está drenada aumenta el valor de drenado de la víctima en 1, pero no le devuelve ningún PG al asanbosam.

La condición de drenada de una víctima disminuye en 1 cada semana. Una transfusión de sangre, que requiere superar una prueba de Medicina CD 20 y un donante o suficiente sangre, reduce el valor de drenado en 1 al cabo de 10 minutos.

## CRIATURA 6

## Bida

Los bidas son dragones de escamas negras con cuerpos largos y serpentinos, y alas de murciélagos. Sus patas y garras son más pequeñas que las de la mayoría de los dragones, pero sus poderosos anillos ondulantes, como los de una boa constrictora, son poderosas armas capaces de exprimir la vida de varias desafortunadas víctimas a la vez.

Los bidas usan su impresionante intelecto y su poderosa magia para hacerse pasar por humanoides a la hora de infiltrarse en un asentamiento. Durante semanas o meses se establecen como miembros clave de la población, y sólo cuando se han convertido en parte esencial de la comunidad, revelan el terrible precio de su apoyo: ofrendas regulares de carne y oro. A partir de este momento, un bida habita casi exclusivamente en el interior de su guarida saturada de niebla tóxica, engordando con la sangre de sus ofrendas sacrificiales. Para ocultar su presencia del mundo exterior, el bida camufla el asentamiento esclavizado tras una ilusión a gran escala, dejando sólo un bosquecillo de árboles selváticos donde antes podía encontrarse una población próspera, y ordena a la gente que destruya cualquier camino que entra y sale de la misma.

Los bidas toleran a sus congéneres a regañadientes, y prefieren la compañía de sus pequeños y sabrosos esclavos. En casos excepcionales, un par de bidas pueden unir sus fuerzas para conquistar un asentamiento particularmente grande, extrayendo mucha más riqueza (y sangre) de la población como resultado de su asociación.

### BIDA

**POCO COMÚN LM ENORME DRAGÓN**

**Percepción** +15; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** común, dracónico, mwangi

**Habilidades** Diplomacia +18, Engaño +20, Intimidación +18, Sigilo +16, Sociedad +16

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

**CA 27; Fort +18, Ref +15, Vol +18; +2 por circunstancia a todas las salvaciones para poner en duda ilusiones**

**PG 135; Inmunidades** paralizado, sueño; **Resistencias** ácido 10, veneno 10

**Velocidad** 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m), volar 60 pies (18 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +20 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+9 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +20 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+9 contundente más Agarrar mejorado

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 26; **3º indetectabilidad; 2º forma humanoide**

**Constreñir** ♦ 1d6+6 contundente, CD 26

**Enmascarar** asentamiento (arcano, ilusión) Tras concentrarse

durante 4 horas, el bida camufla un pequeño asentamiento. Éste es un conjuro de terreno alucinatorio de 5.º nivel, salvo porque el área es una explosión de 500 pies (152 m) y las criaturas son invisibles dentro de las estructuras de la misma. El bida no puede ocultar más de un asentamiento al mismo tiempo, y debe concentrarse en el efecto durante 10 minutos al comienzo de cada día para mantener la ilusión.

**Ocho anillos** Un bida puede Golpear con su cola incluso mientras Agarra a criaturas con ella. El bida puede tener hasta ocho criaturas Medianas o más pequeñas apresadas con la cola al mismo tiempo; también puede atrapar a criaturas Grandes, pero a estos efectos cuentan como cuatro criaturas Medianas.

### CRÍATURA 8



#### LOCALIZACIONES DE LOS BIDAS

Los bidas ocupan pueblos, aldeas y caseríos como sus territorios, y prefieren los asentamientos semiindustrializados que controlan minas de carbón u oro cercanas para usarlas como guardias.



#### TESORO DE UN BIDA

Los bidas, como la mayoría de los dragones, son aficionados a los tesoros, particularmente al oro, y los que amasan son espectaculares. Aunque la riqueza existente en la cueva de un bida pertenece a las desafortunadas gentes que ha sometido a servidumbre, muchas víctimas renunciarían voluntariamente a sus bienes para convencer a una partida de matadragones de que elimine al tiránico monstruo.

#### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

Caja de  
herramientas de  
la aventura





## GUERRILLEROS EMBOSCADORES

Los bilokos prefieren moverse en pequeños grupos sigilosos por secciones oscuras y aisladas de la jungla. Cuando

una banda de bilokos encuentra un terreno de caza adecuado, ocupa el área exclusivamente, cavando trampas de foso, montando trampas con enredaderas y construyendo persianas en lo alto de los árboles donde los depredadores puedan tender una emboscada.

## Biloko

Los bilokos son hadas con hocico de cocodrilo que acechan en la Selva de Mwangi y adoran la carne humanoide. Son tan astutos como violentos, y emplean trampas mortales y tácticas de caza de guerrilla para capturar a sus presas, generalmente exploradores desafortunados y ocasionalmente aldeanos que los tienen por crueles espíritus ancestrales. Las más poderosas de estas criaturas, conocidas como los elokos, usan una poderosa magia transformadora.

Un biloko parece un humanoide delgado pero fibroso, con una cabeza similar a la de un cocodrilo, la piel del color de la herrumbre y los ojos rojos como la sangre. Sólo come carne de humanoide, aunque puede sobrevivir durante largos períodos de tiempo con una sola comida, gracias a la capacidad que comparte con las serpientes para consumir a una típica criatura humanoide Medianamente entera, cosa que consigue desencajando sus mandíbulas y tragándose a la víctima lentamente de la cabeza a los pies. Gracias a su saliva ácida y sus dientes afilados, puede masticar la comida hasta convertirla en una pulpa fácil de digerir, moler carne y hueso en una papilla compacta incluso mientras traga, y devorar sin inmutarse cosas que miden dos o tres veces más que él. Es fácil reconocer a un biloko que se ha alimentado recientemente por su vientre distendido, aunque el no es menos peligroso, ya que disfruta matando y sus camaradas hambrientos podrían estar escondidos en los alrededores.

## GUERRERO BILOKO

Los bilokos menores acechan en las selvas como parte de pequeñas partidas de caza.

### COMBATIENTE BILOKO

NM PEQUEÑO HADA

**Percepción** +7; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

**Idiomas** mwangi, silvano

**Habilidades** Atletismo +7, Artesanía +7, Naturaleza +5, Sigilo +6, Supervivencia +6

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

**Objetos** escudo de madera, lanza (Dureza 3,

12 PG, UR 6)

**CA** 16 (18 con el escudo en alto), **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +7

**PG** 19

#### Bloquear con el escudo ↗

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ mandíbulas +8, **Daño** 1d8+3 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ➔ lanza +8, **Daño** 1d6+3 perforante

**A distancia** ➔ lanza +7 (arrojadiza a 20 pies [6 m]),

**Daño** 1d6+3 perforante

**Conjuros primigenios innatos** CD 17; 1º hechizar

**Festín inspirado** (emoción, mental) Si un

biloko se da un festín con un cadáver

humanoide durante 1 minuto o más,

obtiene un bonificador +1 por situación a

las tiradas de ataque y un bonificador +2 por

situación a las tiradas de daño durante 1 hora.

### BILOKO VETERANO

Un biloko que ha liderado muchas cacerías con éxito se gana el respeto (y el miedo) de sus compañeros.

**BILOKO VETERANO**

NM PEQUEÑO HADA

**Percepción** +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra**Idiomas** mwangi, silvano**Habilidades** Artesanía +10, Atletismo +10, Intimidación +12, Naturaleza +9, Sigilo +13, Supervivencia +11**Fue** +4, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2**Objetos** arco corto (20 flechas), lanza larga**CA** 21; **Fort** +8, **Ref** +13, **Vol** +11**PG** 58**Ataque de oportunidad ↗****Velocidad** 20 pies (6 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +14, **Daño** 2d8+5 perforante**Cuerpo a cuerpo** ♦ lanza larga +14 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d8+5 perforante**A distancia** ♦ arco corto +14 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal d10, recarga 0), **Daño** 1d6+3 perforante**Conjuros primigenios innatos** CD 21; 1º hechizar**Barrido** ♦ El veterano realiza un Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos adyacentes entre sí, y cada uno de los cuales debe estar dentro de su alcance cuerpo a cuerpo. Tira el daño sólo una vez y lo aplica a todas las criaturas a las que acierta. Un barrido cuenta como dos ataques para calcular el penalizador por ataque múltiple del veterano.**Festín inspirado** (emoción, mental) Como un combatiente biloko**ELOKO**

Si un biloko tiene la suerte de comerse a varios lanzadores de conjuros u otras criaturas con habilidades mágicas innatas, experimenta una sutil transformación en el transcurso de una semana. Esta hada se la conoce como un eloko, y además de su increíble apetito (incluso para los estándares de los bilokos), tiene la capacidad sobrenatural de crecer hasta alcanzar un tamaño inmenso.

**ELOKO**

NM PEQUEÑO HADA

**Percepción** +15; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra**Idiomas** aklo, mwangi, silvano**Habilidades** Artesanía +13, Atletismo +18, Engaño +15, Naturaleza +13, Sigilo +16, Supervivencia +13**Fue** +6, **Des** +5, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +1**Objetos** cerbatana (10 dardos envenenados), daga +1**CA** 25; **Fort** +12, **Ref** +18, **Vol** +15**PG** 115**Velocidad** 20 pies (6 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +17, **Daño** 2d8+8 perforante**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga +18 (ágil, mágica, versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante**A distancia** ♦ cerbatana +17 (ágil, incremento de rango de distancia 20 pies [6 m], no letal, recarga 1), **Daño** 1 perforar más 2d4 por veneno persistente**A distancia** ♦ daga +18 (ágil, mágica, arrojadiza a 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante**Conjuros primigenios innatos** CD 22; 1º hechizar**Ataque furtivo** (precisión) El eloko infinge 2d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.**Cambio de tamaño** ♦ (polimorfismo, primigenio, transmutación) El eloko se ve afectado por unconjuro de *agrandar* de 4º nivel. El efecto dura 1 minuto, y el eloko puede Disipar el conjuro.**Festín inspirado** (emoción, mental) Como un guerrero biloko**CRÍATURA 4****LA CIUDAD DE LOS BILOKOS**

Corren rumores en la selva al norte del lago Ocota que hablan de un eloko increíblemente poderoso que se hace llamar Emperador Diente Afilado, y que gobierna sobre una ciudad entera de bilokos y otras hadas. Aunque la colaboración entre las caprichosas hadas no es algo desconocido, los exploradores no han podido verificar estas historias, ya que ninguno de los que han intentando encontrar el asentamiento biloko ha vuelto. Hace poco, un grupo de *pathfinders* con base en Nantambu ha empezado a recaudar fondos para organizar una expedición que busque la misteriosa ciudad y vuelva con información (y posiblemente gran cantidad de tesoros).

**LA SECTA DE LAS CENIZAS**

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

Caja de  
herramientas de  
la aventura

**CRÍATURA 7****DEPREDADORES  
CAUTIVADORES**

La conexión de los bilokos con el Primer Mundo les otorga una capacidad limitada para hechizar sobrenaturalmente a sus enemigos. Los bilokos usan este poder para atraer a los rezagados y alejarlos de sus grupos de aventureros, o para confundir a sus oponentes cuando una incursión sale terriblemente mal. Las grandes partidas de caza de los bilokos podrían hechizar a grupos enteros de viajeros, en cuyo caso se llevan a sus presas hechizadas de vuelta a la tribu para darse un festín, aunque es más probable que disfruten del botín de sus esfuerzos en soledad.



## UNA NACIÓN FRAGMENTADA

Hasta hace poco, la mayoría de los charau-kas estaban unidos bajo el gobierno de Ruthazek, el Rey Gorila, un poderoso señor de la guerra y campeón de Angazhan que gobernaba desde la ciudad de Usaro. Pero cuando unos aventureros desafiaron y derrotaron a Ruthazek, la nación charau-ka se fragmentó y los clanes se dispersaron por la selva, cada uno dirigido por su propio señor de la guerra.

## Charau-ka

Las leyendas locales sostienen que los charau-kas comparten ascendencia con el señor demoníaco Angazhan, quien transformó los cuerpos de los primeros humanos que intentaron librarse una guerra contra su secta para que los muertos se alzaran como los primeros hombres simios conocidos como charau-kas. Aún hoy hay rumores de que los sacerdotes charau-kas han perfeccionado un horrible ritual para obligar a los muertos a reencarnarse como nuevos charau-kas en honor a este antiguo relato. Otras historias sostienen que los poderosos tótems dedicados a Angazhan contienen este poder, y que realizar sacrificios rituales ante estos artefactos mágicos provoca que los espíritus de los muertos vuelvan a la vida como devotos violentos de Angazhan, el amo de quienes se deleitan con el salvajismo y la destrucción.

### CHARAU-KA COMBATIENTE

Un combatiente charau-ka lleva consigo hachas, dagas y otro armamento similar, y por lo general no le preocupa quedarse sin armas arrojadizas cuando las piedras arrancadas del suelo son igual de letales en sus manos.

### CHARAU-KA COMBATIENTE

### CRIATURA 1

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

**Percepción** +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad  
**Idiomas** dracónico, mwangi

**Habilidades** Atletismo +6, Religión +4, Sigilo +6

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

**CA** 18; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +4

**PG** 18

**Objetos** armadura de pieles, daga, hacha.

**Velocidad** 25 pies (7,6 m), trepar 25 pies (7,6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ hacha de mano +8 (ágil, barrido),  
**Daño** 1d6+3 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga +8 (ágil, sutil, versátil Cor),  
**Daño** 1d4+3 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ puño +8 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+3 contundente

**A distancia** ♦ hacha de mano +8 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], barrido, letal d6), **Daño** 1d6+3 cortante

**A distancia** ♦ daga +8 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], letal d6, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

**A distancia** ♦ lanzar escombros +8 (arrojadiza a 20 pies [6 m], letal d6),  
**Daño** 1d6+3 contundente

**Frenesí chillón** ♦ (primigenio, transmutación); **Desencadenante**

Comienza el turno del charau-ka. **Frecuencia** Una vez por hora; **Efecto** El charau-ka se acelera hasta el final de su turno, y puede usar la acción extra para dar una Zancada o Golpe. Mientras el charau-ka se encuentra en frenesí, no puede hablar y falla críticamente de forma automática las pruebas de Sigilo, debido a su ruidoso ulular.

**Maestría con arma arrojadiza** Cualquier arma arrojada por un charau-ka obtiene el rasgo de arma letal d6.

Además, cuando un charau-ka lanza un arma improvisada, no sufre el penalizador -2, ni tampoco el penalizador por usar un arma arrojadiza improvisada con el rasgo no letal para realizar un ataque letal.



## TRIBUS CHARAU-KAS

Los charau-kas viven generalmente en pequeñas tribus que se componen de unas pocas docenas de miembros. A menudo tienen criaturas peligrosas de la jungla como mascotas o guardianes, confiando en que sus exploradores o adiestradores de animales mantengan a estas letales bestias bajo control. No es raro encontrar un grupo de charau-kas que tenga a una bestia salvaje encarcelada en medio de su aldea, sacrificando víctimas a la criatura encarcelada o atormentándola como un trofeo vivo. La típica aldea charau-ka se extiende desde el suelo de la jungla hasta el dosel, y generalmente incluye varias estructuras de estilo casa de árbol conectadas mediante enredaderas o puentes de cuerda.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

Caja de herramientas de la aventura

## CHARAU-KA ACÓLITO DE ANGAZHAN

Tras la caída del Rey Gorila, aún hay charau-kas que adoran a Angazhan.

## CHARAU-KA ACÓLITO DE ANGAZHAN

## CRIATURA 3

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

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

**Idiomas** abisal, dracónico, mwangi

**Habilidades** Atletismo +7, Intimidación +7, Naturaleza +9, Religión +11, Sigilo +7

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

**CA 19; Fort +8, Ref +7, Vol +11**

**PG 45**

**Objetos** armadura de pieles, lanza

**Velocidad** 25 pies (7,6 m), trepar 25 pies (7,6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ lanza +11 (arrojadiza a 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+5 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ puño +11 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+5 contundente

**A distancia** ♦ lanza +11 (arrojadiza a 20 pies [6 m], letal d6), **Daño** 1d6+5 perforante

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

**Conjuros divinos preparados** CD 21, ataque +11; **2.º enmarañar, explosión de sonido; 1.º curar, miedo, rayo de debilitamiento; Trucos (2.º)** atontar, detectar magia, lanza divina, mensaje, orientación divina

**Frenesi chillón** ♦ (primigenio, transmutación); como un guerrero charau-ka.

**Maestría con arma arrojadiza** Como un guerrero charau-ka.

## CARNICERO CHARAU-KA

Si bien los charau-kas son conocidos por su brutalidad, algunos asustan incluso a sus congéneres por su obsesión con la violencia.

## CARNICERO CHARAU-KA

## CRIATURA 6

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

**Percepción** +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** dracónico, mwangi

**Habilidades** Acrobacias +11, Atletismo +15, Intimidación +14, Religión +9, Sigilo +13

**Fue +5, Des +3, Con +3, Int +0, Sab +1, Car +2**

**Objetos** armadura de pieles, tridente +1 de golpe

**CA 23; Fort +17, Ref +11, Vol +13**

**PG 95**

**Ataque de oportunidad** ♦

**Velocidad** 25 pies (7,6 m), trepar 25 pies (7,6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ tridente +20 (mágico), **Daño** 2d8+8 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ puño +19 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+8 contundente

**A distancia** ♦ tridente +18 (arrojadiza a 20 pies [6 m], letal d6), **Daño** 2d8+8 perforante

**A distancia** ♦ lanzar escombros +17 (arrojadiza a 20 pies [6 m], letal d6), **Daño** 2d6+8 contundente

**Frenesi chillón** ♦ (primigenio, transmutación); como un combatiente charau-ka.

**Furia** ♦ Como la aptitud de clase del bárbaro; CA 22, +9 PG, +2 al daño cuerpo a cuerpo.

**Furia de sangre** ♦ (manipular) Desencadenante El charau-ka carnicero infinge daño por sangrado a una criatura. **Efecto** El charau-ka lame la sangre de su arma, enfureciéndose. Recupera 5 PG y obtiene un bonificador +1 por situación a las tiradas de ataque hasta el final de su turno.

**Maestría con arma arrojadiza** Como un guerrero charau-ka.

**Vapulear** Mientras el charau-ka carnicero está enfurecido, sus ataques cuerpo a cuerpo infligen 1d4 de daño persistente por sangrado.



## TESOROS PARA COMERCiar

El conocimiento de un griplli es a menudo más valioso que cualquiera de sus armas o bienes artesanales. Sin embargo, los miembros más estimados de las comunidades gripllis (alquimistas, portavoces de lo verde y exploradores)

llevan a menudo consigo creaciones alquímicas, objetos mágicos u objetos de valor para comerciar con miembros de otras civilizaciones de la selva.

## Griplli

Los gripllis son humanoides con forma de rana que viven en las copas de los árboles en selvas y bosques tropicales, y se adaptan de forma única a su entorno. Sus ojos de gran tamaño les proporcionan una visión aguda tanto en la luz como en la oscuridad, y sus largos dedos les permiten trepar fácilmente por los árboles en los que viven. La apariencia física de los gripllis varía ampliamente. Su fisiología está determinada en gran medida por el entorno; por ejemplo, los que viven en bosques verdes normalmente tienen la piel verde brillante y los ojos rojos. En contraste, los gripllis que viven en regiones de podredumbre y descomposición tienen una coloración marrón moteada, y aquellos que viven cerca de lagos o arroyos pueden tener rayas azules y naranjas brillantes. Los gripllis típicos miden poco más de 2 pies (0,6 m) de altura y pesan aproximadamente 30 libras (13 kg).

Independientemente de la región de la que provengan los gripllis, suelen ser cazadores y recolectores pacíficos. No cultivan en el sentido tradicional debido a su pobre comprensión de la agricultura, aunque sí atienden pequeños huertos de hongos y recolectan una amplia gama de frutas de la naturaleza circundante. La selva contiene ríos y lagos llenos de peces de escamas plateadas que los gripllis capturan de forma sostenible para garantizar su futuro suministro, así como untuosos insectos que crecen mucho más que en otras partes del mundo. Algunas de las sociedades de gripllis más avanzadas capturan y crían estos insectos, alimentando manadas de libélulas gigantes o escarabajos que con el tiempo son sacrificados como alimento para el resto de la aldea. Los gripllis más emprendedores buscan y domestican enormes insectos voladores para usarlos como monturas durante sus cacerías. Sin embargo, la cría de estos enormes insectos no es tarea fácil, por lo que los gripllis que logran tal hazaña a menudo son proclamados héroes locales.

Los asentamientos de los gripllis en las copas de los árboles son difíciles de detectar desde el suelo del bosque. Los gripllis ocultan sus posesiones con hojas anchas y ramas gruesas, y llenan el bosque circundante con laberínticos senderos por los que sólo ellos saben orientarse. Sus aldeas se erigen generalmente en las poblaciones más densas de árboles, con delgados puentes de cuerda colgados entre anchas plataformas de madera construidas alrededor de cada tronco.

## BATIDOR GRIPPLI

Los mejores cazadores gripllis son elegidos para el honorable puesto de batidores.

### GRIPPLI BATIDOR

**N** PEQUEÑO **GRIPLLI** HUMANOIDE

**Percepción** +8; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, griplli

**Habilidades** Acrobacias +7, Atletismo +4, Naturaleza +6, Sigilo +7 (+9 en la espesura), Supervivencia +6

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

**Objetos** armadura de cuero, dardo (5), hoz, red

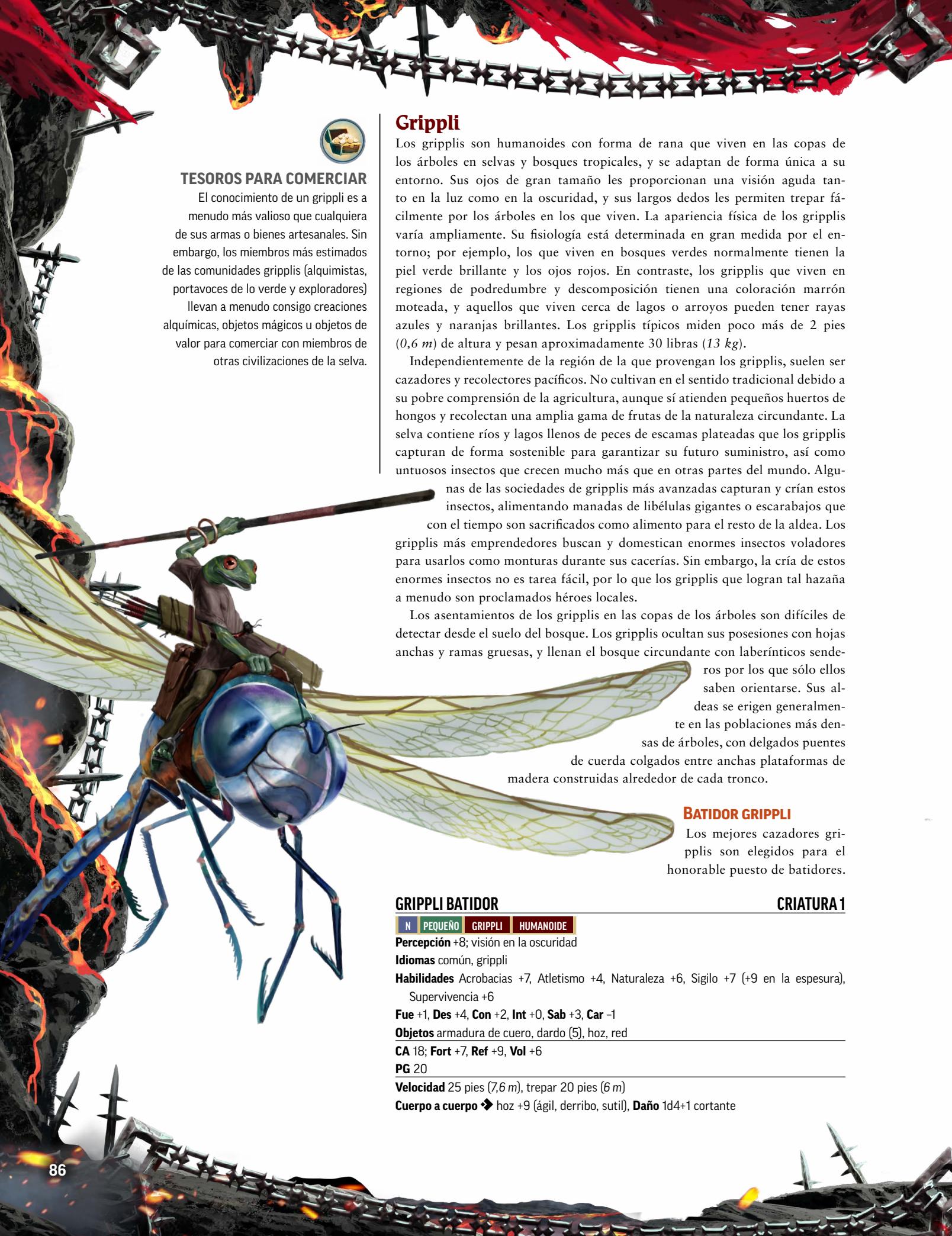
**CA** 18; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +6

**PG** 20

**Velocidad** 25 pies (7,6 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ hoz +9 (ágil, derribo, util), **Daño** 1d4+1 cortante

### CRIATURA 1





## ESBIRROS DE LOS GRIPPLIS

Los griplis no suelen asociarse con otras especies inteligentes, pero dado su estrecho vínculo con la naturaleza, se les pueden encontrar junto a insectos gigantes, criaturas vegetales y otras bestias de la selva.



## UNA HISTORIA DE NEUTRALIDAD

Las aldeas griplis casi nunca se involucran en las preocupaciones de otras comunidades y prefieren centrarse en mantener una paz relativa en sus pequeñas sociedades. Las leyendas griplis explican esta actitud con la historia de un campeón grippi que arrastró a su pueblo a una guerra entre humanos y charau-kas. Las versiones difieren sobre el bando que eligieron los griplis, pero todas terminan con la sangrienta muerte del héroe y su familia. Desde ese momento, según cuentan los ancianos, los griplis se han esforzado por mantenerse alejados de los conflictos de los demás.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

Caja de herramientas de la aventura

**A distancia** ♦ dardo +9 (ágil, arrojadiza a 20 pies [6 m]), **Daño** 1d4+1 perforante

**Lanzar red** ♦ **Requisito** El grippi agarra una red con las dos manos. **Efecto** El grippi realiza un Golpe a distancia (con un modificador +9) contra una criatura Mediaña o más pequeña a 20 pies (6 m) o menos. Con un éxito, el objetivo queda desprevisto y sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a su velocidad. Con un golpe crítico, en vez de eso la criatura queda neutralizada. La CD para Escapar de la red es 16. Una criatura adyacente al objetivo puede Interactuar con la red para eliminarla.

**Zancada selvática** Un grippi ignora el terreno difícil en bosques y selvas.

## ARQUERO GRIPPLI

Estos francotiradores son conocidos por su paciencia y precisión.

## GRIPPLI ARQUERO

N	PEQUEÑO	GRIPPLI	HUMANOIDE
---	---------	---------	-----------

**Percepción** +10; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, grippi

**Habilidades** Acrobacias +9, Atletismo +6, Naturaleza +8, Sigilo +11 (+13 en la espesura), Supervivencia +8

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

**Objetos** arco corto (30 flechas), armadura de cuero, espada corta

**CA 20; Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +10

**PG** 44

**Velocidad** 25 pies (7,6 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada corta +11 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+3 perforante

**A distancia** ♦ arco corto +11 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante

**Lluvia de flechas** ♦♦ El arquero grippi realiza tres Golpes a distancia con su arco corto, todos contra un mismo objetivo. Combina el daño de los Golpes que acierten a efectos de calcular resistencias y debilidades.

**Zancada selvática** Como un batidor grippi.

## CRIATURA 3

## CRIATURA 5

## PORTAVOZ DE LO VERDE GRIPPLI

Los curanderos oficiosos de los griplis son conocidos como portavoces de lo verde.

## GRIPPLI PORTAVOZ DE LO VERDE

N	PEQUEÑO	GRIPPLI	HUMANOIDE
---	---------	---------	-----------

**Percepción** +13; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, grippi

**Habilidades** Acrobacias +11, Atletismo +9, Diplomacia +10, Medicina +11, Naturaleza +14, Religión +11, Sigilo +11, Supervivencia +11

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

**Empatía vegetal** El portavoz de lo verde puede usar Diplomacia para Causar impresión y hacer Peticiones muy sencillas a plantas y hongos.

**Objetos** bastón, dardos (4)

**CA 21; Fort** +10, **Ref** +13, **Vol** +13

**PG** 71

**Velocidad** 25 pies (7,6 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ bastón +11 (dos manos d8), **Daño** 1d4+4 contundente

**A distancia** ♦ dardo +13 (ágil, arrojadiza a 20 pies [6 m]), **Daño** 1d4+4 perforante

**Conjuros primigenios preparados** CD 23, ataque +13; **3.º convocar planta u hongo, forma de animal; 2.º enmarañar, hablar con los animales, piel robliza; 1.º garrote, pasar sin dejar rastro, saltar;** **Trucos (3.º)** conocer la dirección, flamear, maraña, orientación divina, salpicadura de ácido

**Zancada selvática** Como un batidor grippi.



## TESORO DE UN KISHI

Los kishis se visten con ropa elegante y joyas llamativas. Aunque no codician la riqueza, pueden robar las pertenencias de sus víctimas asesinadas para parecer mucho más atractivos a las siguientes.

## Kishi

Los kishis son hadas engañosas y asesinas que habitan en los bordes de las selvas más oscuras de Golarion. A primera vista, los kishis parecen humanos atractivos, generalmente de una etnia local, pero sus cabezas llenas de cabello espeso ocultan una segunda cara, la de una hiena rabiosa. Cuando un kishi logra atraer a su presa a una situación en la que está indefensa, vuelve la cabeza revelando el temible rostro. En ese momento es casi imposible liberarse de las poderosas mandíbulas de un kishi, que pueden aplastar los huesos de una víctima en cuestión de segundos. Las características físicas de los kishis son muy variadas, y tanto su altura como su peso varían en la misma medida que las de las personas en las comunidades donde se infiltran.

Como ocurre con la mayoría de hadas, los motivos de un kishi son inescrutables, aunque para sus víctimas, el objetivo parece simple: deleitarse en la expresión de conmoción, traición y terror del rostro de la víctima. Aunque los kishis pueden lanzar conjuros para volver complacientes a sus acompañantes involuntarios, la mayoría de estas siniestras criaturas prefieren engañar a sus presas con astucia, regalos y su atractivo. Los kishis son enormes sociópatas y obtienen placer de la emoción de la caza, así como de la deliciosa recompensa al final. Cuanto más estirado, mojigato o arrogante sea un objetivo, mejor, porque nada satisface al kishi tanto como ganarse (y destruir) la confianza de alguien que rara vez la concede.

Cuando los kishis consiguen quedarse a solas con sus nuevos amigos o amantes, eligen los momentos más dramáticos para revelar sus verdaderas y monstruosas formas, y aferrar con sus mandíbulas a la víctima. Los kishis no desean compartir su verdadera naturaleza con toda la aldea, por lo que generalmente atacan a la garganta de sus víctimas, quienes, privadas de aire, no pueden pedir ayuda. El kishi consume cada parte de los cuerpos de sus víctimas, sin dejar rastro del crimen, incluso lamiendo la sangre derramada y limpiando la escena del crimen tanto como le es posible.

## KISHI

## CRIATURA 8

NM MEDIANO HADA

**Percepción** +14; visión en la penumbra

**Idiomas** común, silvano

**Habilidades** Atletismo +20, Diplomacia +19, Engaño +20, Sigilo +18, Sociedad +15

**Fue +6, Des +4, Con +1, Int +1, Sab +2, Car +5**

**CA 25; Fort +13, Ref +18, Vol +17**

**PG 138; Resistencias** perforante 10; **Debilidades** hierro frío 10

**Velocidad** 25 pies (7,6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ↳ mandíbulas +20, **Daño** 2d10+9 perforante más Agarrar

**Cuerpo a cuerpo** ↳ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+9 cortante

**Conjuros arcanos innatos** CD 27; 1º hechizar (a voluntad)

**Carga repentina** ↳ El kishi da dos Zancadas. Si termina su movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo, puede llevar a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra dicho enemigo.

**Constreñir** ↳ 1d10+9 perforante, CD 26 (sólo agarrado por las mandíbulas)

**Giro de cabeza** ↳ El kishi cambia su atractivo rostro humano por su rostro de hiena rabiosa. Un kishi sólo puede usar suconjuro innato y sus habilidades de Engaño y Diplomacia cuando muestra su rostro humano, y sólo puede usar su Golpe de mandíbulas cuando muestra su rostro de hiena.

**Mandíbulas féreas** Una criatura agarrada por las mandíbulas del kishi no puede hablar, ni siquiera pronunciar componentes verbales para conjuros. Además, la criatura sufre un penalizador -2 por circunstancia para Escapar.



## LOCALIZACIONES

Los mokele-mbembe viven en las selvas tropicales cerca de lagos, ríos y otras masas de agua. Procuran esconderse de la civilización y otros grandes depredadores, por lo que localizar siquiera sus huellas puede llevar muchas semanas o meses de búsqueda. Los viajeros rara vez encuentran con un mokele-mbembe por accidente, pero aquellos que lo hacen (y viven para contarla) son considerados muy afortunados.

## LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes de los Asesinos de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de ceniza y hueso

**Costumbres de los ekujae**

Caja de herramientas de la aventura

## Mokele-mbembe

Los mokele-mbembe son grandes depredadores reptilianos que se encuentran en lo profundo de las selvas de Golarion. Los mwangi consideran que los mokele-mbembe son encarnaciones de la fuerza y majestuosidad de la naturaleza, y creen que el avistamiento de este raro ser es un signo del favor de los dioses y un presagio de poderosas fuerzas naturales.

## MOKELE-MBEMBE

## CRIATURA 9

POCO COMÚN N ENORME ANIMAL

**Percepción** +15; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Habilidades** Atletismo +20, Sigilo +19, Supervivencia +17

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

CA 27; Fort +21, Ref +15, Vol +17

PG 172

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +22 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+10 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +22 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d6+10 contundente

**Cuerpo a cuerpo** ♦ pata +22 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+10 contundente

**Cola látigo** ♦♦ (sónico) El mokele-mbembe chasquea su cola, creando un estruendo sónico en una explosión de 5 pies (1,5 m) en torno a una esquina al alcance de su Golpe de cola. Toda criatura en el área de la explosión debe intentar una salvación de Fortaleza CD 28. Los Mokele-mbembe son inmunes.

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

**Éxito** La criatura queda aturdida 1.

**Fallo** La criatura queda aturdida 2.

**Fallo crítico** La criatura queda aturdida 3.

**Pisotear** ♦♦ Grande o más pequeño, pata, CD 28





## EL REINO DE LOS SABOSAN

Los sabosan no han estado siempre confinados a los límites de las tierras salvajes. Antaño, muchos de ellos ocupaban la metrópolis de piedra de Jaytirian en el corazón de la Selva de Mwangi, y la defendían contra las fuerzas bestiales del temible Rey Gorila. Sin embargo, una fuerza desconocida expulsó a los sabosan en los últimos cientos de años y ahora deambulan por la Extensión de Mwangi en números cada vez más pequeños, en busca de un nuevo hogar.

## Sabosan

Los sabosan son humanoides malignos e inteligentes con forma de murciélagos que viven en bosques cálidos y beben la sangre de otras criaturas, particularmente personas. Tienen torsos delgados y demacrados, y alas anchas y coriáceas que pueden alcanzar una envergadura de casi 20 pies (6 m). La cabeza, el cuello, los hombros y la parte superior del pecho de los sabosan están cubiertos de un pelaje rojo o marrón oscuro que apenas oscurece su carne delgada y estirada. Sus orejas son grandes y puntiagudas como las de un murciélagos, y de hecho pueden usar la ecolocación para ubicar a sus presas del mismo modo que los murciélagos, aunque sus ojos son capaces de ver con poca luz.

Algunos creen que los sabosan son descendientes lejanos de humanos que fueron afectados por el vampirismo, pero lograron evitar sucumbir a la muerte en vida. Otros afirman que alguna vez fueron una tribu de adoradores de demonios cuyos oscuros ritos los transformaron en sus actuales formas. Independientemente de sus verdaderos orígenes, los sabosan tienen una infame reputación entre los residentes de pueblos y ciudades al sur del ecuador. Incluso los meros rumores de la presencia de sabosan en un área son suficientes para provocar cacerías por todo el lugar, y los verdaderamente supersticiosos encienden fuegos cerca de cada gruta, rincón y guarida que encuentran para hacer salir a las criaturas nocturnas.

Los sabosan cazan durante el crepúsculo o justo después del anochecer, cuando su ecolocación les proporciona ventaja sobre su presa dormida. Son cazadores capaces pero no son selectos cuando se trata de fuentes de alimentos; su metabolismo rápido les permite comer casi 20 libras (9 kg) de carne y fruta al día (complementadas, naturalmente, con grandes cantidades de sangre).

## SABOSAN

## CRIATURA 5

NM MEDIANO HUMANOIDE

Percepción +10; ecolocación 20 pies (6 m), olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Idiomas abisal, mwangi

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +11, Sigilo +16

Fue +4, Des +5, Con +2, Int -1, Sab +1, Car +0

Objetos lanza

CA 22; Fort +11, Ref +14, Vol +10

PG 78

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

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +14, Daño 2d8+4 perforante más 1 de daño persistente por sangrado

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +15 (ágil, sutil), Daño 2d6+4 cortante más Agarrar

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +13, Daño 1d6+4 perforante

A distancia ♦ lanza +14 (arrojadiza a 20 pies [6 m]), Daño 1d6+4 perforante

Carga poderosa ♦ El sabosan da una Zancada hasta el doble de su velocidad y luego realiza un Golpe de garra. Si el sabosan se ha movido al menos 20 pies (6 m), infinge 1d6 de daño adicional en un impacto.

Drenar sangre ♦ Requisito El sabosan tiene a una criatura agarrada. Efecto El sabosan drena la sangre de la criatura. La criatura debe superar una salvación de Fortaleza CD 23 o quedará drenada 1. El sabosan gana una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente a la cantidad de Puntos de Golpe perdidos por la criatura.

Vuelo aullante [Ex] ♦ El sabosan emite un aullido ensordecedor en un cono de 30 pies (9 m). Las criaturas dentro de esta área que no sean sabosan deben superar una salvación de Fortaleza CD 23 o quedarán ensordecidas durante 1 minuto.

## Savia viva

Los elevados árboles de caucho de la Extensión de Mwangi gotean una savia dorada de sus troncos hinchados y bulbosos, que coagula en contacto con el aire. La tóxica resina, que tiene un sabor amargo, protege al árbol de los insectos herbívoros y otros animales, pero en casos raros, generalmente en áreas inundadas de energía positiva o la influencia del Primer Mundo, la savia cobra vida propia. Esta “savia viva” es un cieno sin mente que intenta asfixiar y engullir casi cualquier cosa que se mueve, desde los insectos y pequeñas bestias que se alimentan de su árbol de caucho, hasta criaturas más grandes que tienen la mala suerte de tropezar con él. Debido a las inmunidades a la mayoría de las formas de daño físico del cieno vivo y la defensa de su árbol madre, es una molestia para las comunidades que dependen de la savia de los árboles de caucho para hacer resina, goma y pegamento.

Los alquimistas que viven en la jungla, como los griplis (página 86), aprecian la savia del árbol de caucho por sus propiedades adhesivas únicas. La savia se ha utilizado durante siglos para crear bolsas de maraña, pegamento y resina endurecida. Los residuos recogidos de una savia viva son aún más fascinantes desde el punto de vista alquímico. Aunque recolectar una savia viva es muy peligroso, algunos alquimistas se arriesgarán a la muerte (si no la suya, la de robustos aventureros contratados) para obtener estos ingredientes de fácil manejo. Muchas veces estos empleadores están dispuestos a aumentar las probabilidades de la recolección proporcionando ayudas ofensivas, como viales de escarcha menores; los cazadores de savia viva descubrieron hace mucho tiempo que la energía de frío es efectiva contra estas criaturas y afortunadamente no daña los reactivos a recolectar.

### SAVIA VIVA

POCO COMÚN	N	MEDIANO	CIEGO	SIN MENTE
------------	---	---------	-------	-----------

Percepción +7; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin visión

Habilidades Atletismo +17, Sigilo +10

Fue +5, Des -3, Con +4, Int -5, Sab -5, Car -5

**Sentido del movimiento** Una savia viva puede detectar un movimiento cercano a través de la vibración y el flujo del aire.

CA 13; Fort +18, Ref +7, Vol +5

PG 175; **Inmunidades** cortante, impactos críticos, inconsciente, mental, perforante, precisión, visual;

**Debilidades** frío 10

**Cuerpo adhesivo** Una criatura que Golpea a una savia viva con un arma cuerpo a cuerpo debe superar una salvación de Reflejos CD 24 o ser desarmada de dicha arma. Si la criatura obtiene un fallo crítico, el arma termina en el espacio de la savia viva. Una criatura que acierta a una savia viva con un ataque sin armas debe superar una salvación de Reflejos CD 24 o quedará agarrada por la savia viva hasta el final del siguiente turno de ésta.

**Velocidad** 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ pseudópodo +17, **Daño** 2d8+8 contundente más residuo enmarañador

**Envolver** ♦ CD 22, ácido 2d6, CD 24 para Escapar, Brecha 10

**Residuo enmarañador** Una criatura impactada por el Golpe de pseudópodo de una savia viva debe superar una salvación de Reflejos CD 24 o quedará agarrada hasta el final del siguiente turno de la savia viva.

### CRÍATURA 6



### LA SECTA DE LAS CENIZAS

**Parte 1:**  
Descendientes  
de los Asesinos  
de dioses

**Parte 2:**  
Los pilares de  
la perdición

**Parte 3:**  
Sangre por oro

**Parte 4:**  
Legado de  
ceniza y hueso

**Costumbres de**  
**los ekujae**

Caja de  
herramientas de  
la aventura

# LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

## El mes que viene

### EL MAÑANA DEBE ARDER

Por Ron Lundeen

Una nueva amenaza, los esclavistas de la Tríada Escarlata, debe ser detenida antes de que reconstruya el comercio de esclavos en la recientemente escindida nación de Ravoune.

### DICCIONARIO GEOGRÁFICO DE RAVOUNEL

Por Ron Lundeen

La nueva nación de Ravoune ubicada entre las sombras de Nidal y las tramas diabólicas de Cheliax, es un bastión de libertad y esperanza.

### 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, 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 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.

Grippe del Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Senda de Aventuras #146: La secta de las cenizas © 2019, Paizo Inc.; Autores: Eleanor Ferron,

with Leo Glass, James Jason Keeley y Owen K.C. Stephens.

### AQUÍ HAY DRAGONES

Por James Sutter

¡Explora las maravillas de los dragones de Golarion!

### ¡LA CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA Y MUCHO MÁS!

¡La Senda de aventuras *La Era de las Cenizas* continúa cada mes! Este volumen presenta nuevos monstruos, nuevos tesoros, opciones y arquetipos para el jugador, además de consejos y reglas adicionales para expandir tu juego.

### 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, Chris S. Sims y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de diseño de Starfinder • Owen K.C. Stephens

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño senior • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner y Mark Seifert

Jefatura editorial • Judy Bauer

Redacción senior • Lyz Liddell

Redacción • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico senior • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de Producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Wolridge

Generalista de RRHH • Angi Hodgson

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

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.

**La secta de las cenizas** © 2019 Paizo Inc. © 2021 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gélén de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Pathfinder Society, Pathfinder 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.

# Rorsk Maldehachas

Puede que los PJs hayan conseguido un castillo propio, pero su nueva morada no está en condiciones óptimas. Deberán reparar el lugar antes de que sea habitable, y a menos que uno de los PJs sea albañil, tendrán que contratar ayuda. Rorsk Maldehachas es un maestro albañil y el dueño y propietario de la Cantería Cabeza de Colmillo en Breachill. Los PJs pueden consultarle o contratarle cuando quieran reparar los ruinosos muros y las escaleras derrumbadas de la Ciudadela de Altaerein. Rorsk es un experto en su campo horaño y sensato. Su trabajo es funcional y sólido, pero suele ser algo simple en la ejecución.



# Amera Lang

Rorsk no es el único albañil de la ciudad. Si los PJs no son entusiastas de su estilo un tanto soso, o si quieren acelerar las reparaciones dedicándose a múltiples trabajos de reparación simultáneamente, Amera Lang de Hermanos Posandi es otra opción. Aunque trabaja mejor con ladrillos y mortero que con piedra maciza, en la que están especializados los albañiles de la Cantería Cabeza de Colmillo, no tiene menos talento y experiencia en la labor, y el hecho de que sus diseños suelen ser estéticamente más agradables podría ser una bendición para los PJs que buscan florituras y añadir un toque artístico al resultado. Pero Amera Lang tiene un secreto, uno que bien podría volverse en contra de los PJs si sale a la luz: tanto ella como muchos de los empleados de Hermanos Posandi son adoradores de Asmodeo. Amera se esfuerza por ocultar su fe de la esfera pública, pero puede que los PJs prefieran evitar asociarse con adoradores del diablo parte salvaguardar su reputación.



# El Portal del Cazador

El frontispicio del Portal del Cazador evidencia su asociación con el dios élfico Ketephys, dios de la silvicultura, la caza y la luna. Imágenes de su animal sagrado, el halcón, adornan los tramos más altos de este arco de piedra, mientras que ramas de temas vegetales selváticos se enroscan a lo largo de los pilares a ambos lados, proporcionando pistas sobre el destino del portal. A primera vista no es evidente que el paso dentro del Portal del Cazador y su conexión con la Extensión de Mwangi hayan sido dañados por la presencia de la manifestación de Dahak, hasta que alguien intenta activar la *aiudara*. Pero un examen de las imágenes grabadas en el portal debería ayudar a los PJs a prepararse para lo que aguarda al otro lado. Superando una prueba de Religión CD 20 para Recordar conocimiento, un PJ identifica la asociación del portal con Ketephys, y con un éxito crítico, también reconoce que las tallas son similares a las utilizadas por los elfos ekujae de la Extensión de Mwangi en su arte religioso. Si un PJ supera una prueba de Naturaleza CD 27 para Recordar conocimiento, confirma que los temas vegetales, aunque estilizados, parecen representar especies de plantas nativas de ambientes selváticos. Esta información debería ayudar a los PJs a prepararse para lo que espera al otro lado: ¡un entorno sofocante muy distinto al de Isger!



# ENFRENTADOS A LA OSCURIDAD

**L**a ciudadela de la cima de la Colina del Caballero Infernal ha sido ocupada, junto con el anillo de antiguos portales de su sótano. ¿Qué peligros moran más allá de este portal mágico, y qué tendrán preparado los sectarios que lo han usado antes? Sólo hay una forma de averiguarlo: ¡los héroes deben viajar a las tierras del otro lado, donde harán nuevos aliados, se enfrentarán a nuevos enemigos y mucho, mucho más! La Senda de aventuras de la *Era de las Cenizas* continúa con *La secta de las cenizas*, una aventura completa para personajes de 5.<sup>º</sup> a 8.<sup>º</sup> nivel.



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)

