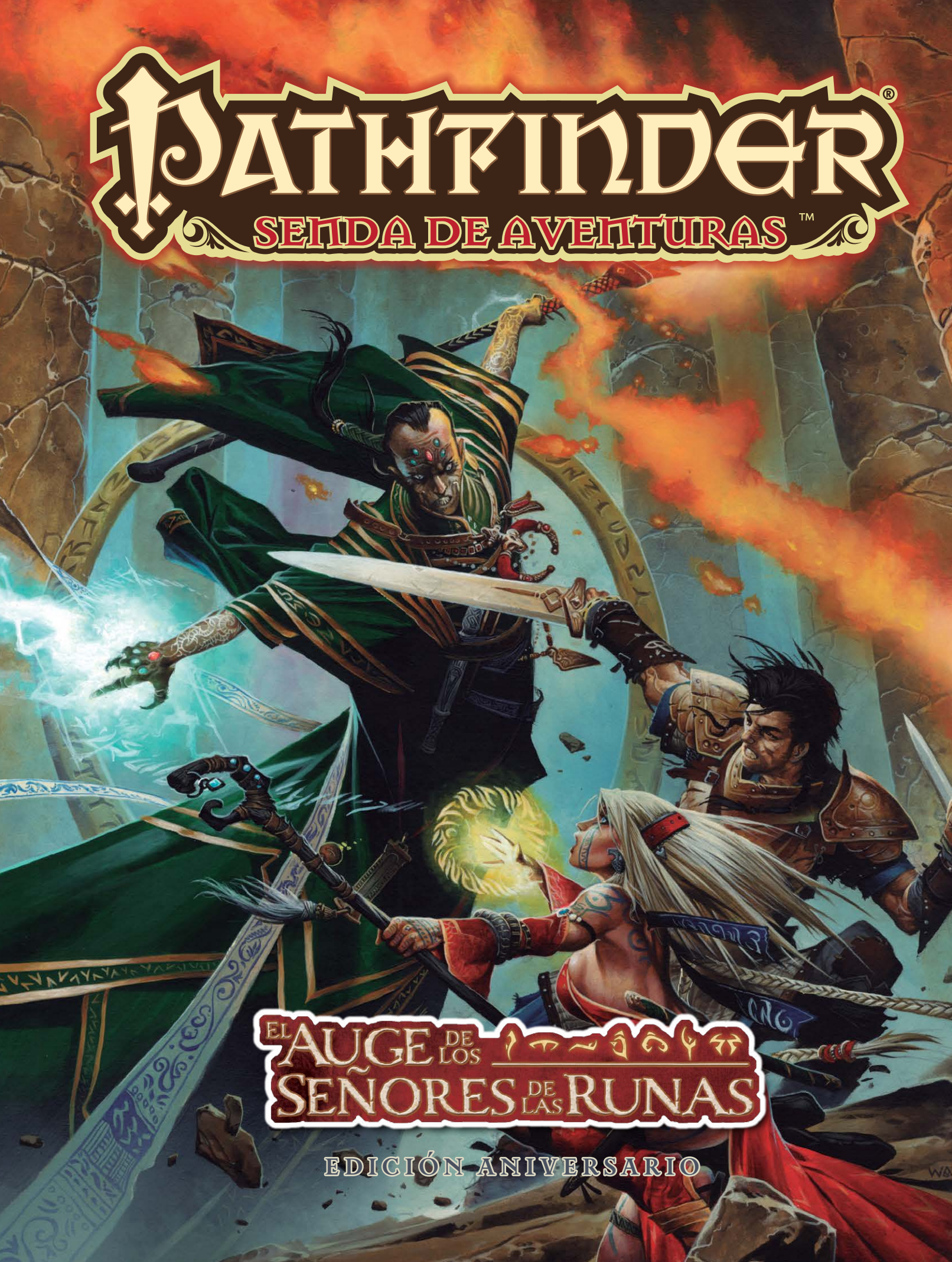
Pathfinder®

Senda de Aventuras™



El Auge de los Señores de las Runas

EDICIÓN ANIVERSARIO

EL AUGE DE LOS SEÑORES DE LAS RUNAS

EDICIÓN ANIVERSARIO

Pathfinder Senda de Aventuras

El Auge de los Señores de las Runas

Edición aniversario

Créditos

Jefatura de desarrollo: James Jacobs
Diseño: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, y Greg A. Vaughan
Diseño adicional: Brian Cortijo, Tim Hitchcock, Michael Kortes, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, y James L. Sutter
Desarrollo adicional: Lisa Stevens

Ilustración de portada: Wayne Reynolds
Ilustraciones interiores: Dave Allsop, Rayph Beisner, Eric Belisle, Concept Art House, Vincent Dutrait, Wayne England, John Gravato, Andrew Hou, Imaginary Friends, Tyler Jacobson, Warren Mahy, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Florian Stitz, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, y Kieran Yanner

Cartografía: Robert Lazzaretti
Cartografía adicional: 99 Lives Design y Jason Engle

Dirección creativa: James Jacobs
Jefatura editorial: F. Wesley Schneider
Textos: Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie, James L. Sutter, y Vic Wertz
Asistencia editorial: Jason Bulmahn, Adam Daigle, Rob McCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, y Sean K Reynolds
Internos editoriales: Alexandra Schecterson y Jerome Virnich

Dirección artística *senior*: Sarah E. Robinson
Diseño gráfico: Andrew Vallas
Especialista de producción: Crystal Frasier

Editor: Erik Mona
CEO de Paizo: Lisa Stevens
Vicepresidencia de operaciones: Jeffrey Alvarez
Jefatura de ventas: Pierce Watters
Dirección financiera: Christopher Self
Contabilidad: Kunji Sedo
Dirección técnica: Vic Wertz
Desarrollo *senior* de *software*: Gary Teter
Coordinador de campaña: Mike Brock

Equipo de la página Web: Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet, y Chris Lambertz
Equipo del Almacén: Will Chase, Michael Kenway, Jeff Strand, y Kevin Underwood
Equipo de Atención al cliente: Cosmo Eisele, Erik Keith, y Sara Marie Teter
Un agradecimiento especial a: todos los que jugaron *El Auge de los señores de las Runas* por primera vez y aportaron consejos y comentarios en los foros de **paizo.com**; vuestra sugerencias ayudaron a convertir este libro en el mejor de los posibles
Este juego está dedicado a Gary Gygax y Dave Arneson.

Créditos de la versión española

Dirección de la serie: Joaquim Dorca
Traducción: Joan Julià; **Coordinación de traducciones**: Jordi Zamarreño
Maquetación: Rosa María Arbós

Esta edición está actualizada con las correcciones de erratas publicadas en los foros de Paizo y se complementa con un PDF descargable del dropbox de Devir, que contiene las estadísticas de los monstruos nuevos, y algunas reglas y conjuros de libros aún por publicar. Un agradecimiento especial a la Sociedad *Pathfinder* de Barcelona por su colaboración desinteresada

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

Devir Contenidos S.L.
Rosellón, 184, 6º 1ª
08008 Barcelona; España
devir.es

Este producto utiliza los siguientes volúmenes de *Pathfinder:* las *Reglas básicas*, la *Guía del jugador avanzada*, los *Bestiarios* 1, 2, y 3, la *Game Mastery Guide*, el *Ultimate Magic* y la *Guía del mundo del mar Interior*. Estas reglas se pueden encontrar *online* (en inglés) como parte del Pathfinder Roleplaying Game Reference Document en **paizo.com/pathfinderRPG/prd**. este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarlo con el juego de rol *Pathfinder* o la edición 3,5 del juego de rol de fantasía más antiguo del mundo.
Identidad de producto: lo siguiente se identifica como Identidad de producto (Product Identity), tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, y no se considera Contenido abierto (Open Content): todas las marcas y marcas registradas, los nombres propios (de personajes, dioses, etc.), los diálogos, las tramas, las líneas argumentales, los lugares, los personajes, las ilustraciones, y el atuendo comercial (queda excluido de esta declaración todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido abierto).
Contenido abierto: excepto el material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de juego de este juego de Paizo se considera como Contenido abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(d). No está permitido reproducir parte alguna de este material distinta de lo designado como Contenido abierto sin permiso por escrito.
La Senda de aventuras *El Auge de los señores de las Runas* es una publicación de Paizo Inc. bajo la Open Game License versión 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, y GameMastery son marcas registradas de Paizo Inc.; el Juego de rol *Pathfinder*, el Escenario de campaña *Pathfinder*, los módulos *Pathfinder*, el *Pathfinder Player Companion*, la Sociedad *Pathfinder*, y *Pathfinder* Tales son marcas comerciales de Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc. Impreso en España.

Dep. legal: B 18875-2014

ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN 4

CAPÍTULO UNO:
OFRENDAS CALCINADAS 8

CAPÍTULO DOS:
LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR 66

CAPÍTULO TRES:
MASACRE EN EL MONTE GARFIO 126

CAPÍTULO CUATRO:
LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA 182

CAPÍTULO CINCO:
PECADOS DE LOS SALVADORES 234

CAPÍTULO SEIS:
LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST 298

APÉNDICES 366

Introducción

"¡El pueblo de Punta Arena te necesita!"

Éstas eran las primeras palabras en el preámbulo de la Senda de aventuras nº1, que estrenaba la primera aventura de *El Auge de los Señores de las Runas*, 'Ofrendas Calcinadas.' Esta llamada a las armas iba seguida de dos páginas tituladas 'Bienvenidos a Golarion', que introducían el pueblo de Punta Arena, la región del Mar Interior, y el propio mundo de Golarion. Esto sucedió hace 6 años. Desde entonces, el pueblo de Punta Arena se ha convertido en uno de los lugares centrales del escenario de campaña de *Pathfinder*. Hubo un tiempo en que los únicos que conocían este pueblo costero era un puñado de gente en Paizo; hoy, miles y miles de PJ heroicos (y, seamos sinceros, un número considerable de PJs villanos) han empezado allí sus carreras aventureras. Punta Arena ha aparecido en dos sendas de aventuras, y es la ubicación inicial para la 'Beginners Box' de *Pathfinder*. Pero incluso después de más de media década y el paso de un número incontable de héroes, ¡el pueblo de Punta Arena aún te necesita!

Si ya has jugado o dirigido la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas*, encontrarás en el libro que estás leyendo una acogedora vuelta a casa. Gran parte de lo que recuerdas permanece igual, pero también ha habido una cantidad significativa de cambios (a mejor). Al adaptar y actualizar *El Auge de los Señores de las Runas* a las reglas de *Pathfinder* desde la edición anterior que usábamos, hicimos más que revisar bloques de estadísticas y contenido de reglamento para ajustarlos a las *Reglas básicas*. Hemos aclarado partes que eran confusas, ampliado áreas que se notaban muy apresuradas, y añadido encuentros y ubicaciones completamente nuevos para que los jugadores veteranos los puedan explorar. Si estás familiarizado con el aspecto que tenía *El Auge de los Señores de las Runas* en los volúmenes 1 al 6 de la edición inglesa de las Sendas de aventuras *Pathfinder*, encontrarás sorpresas a cada capítulo, que aguardan a que las descubras, ya sean relativamente pequeñas (como una oportunidad de conocer a Lonjiku Kaijitsu antes de su trágico final, o un inesperado aliado gigante en las colinas más allá del fuerte Rannick), o bastante significativas (como un nuevo habitante del sótano bajo el sanatorio de Habe, el Laberinto Purulento completamente detallado en la Forja Rúnica, o los encuentros adicionales en la última mitad de *Las Espiras de Xin-Shalast*). También hemos excavado en los foros de **paizo.com** en busca de opiniones de quién sabe cuánta gente que jugó a la aventura original en seis partes (si escribiste algo en esos foros en los últimos 6 años, es probable que hayas contribuido al estado actual de este libro, ¡así que te damos las gracias!). Durante todo el proceso de cambios y actualizaciones, sin embargo, la filosofía predominante ha sido cambiar tan poco como fuese posible, para conservar el tono original de la aventura tanto como pudiésemos para que la gente que juegue a *El Auge de los Señores de las Runas* hoy pueda comparar apuntes con los que jugaron hace 6 años, y ver que comparten muchas de las mismas experiencias.

Por supuesto, si es tu primera vez con *El Auge de los Señores de las Runas*, tienes la oportunidad de descubrir cómo empezaron las Sendas de aventuras de *Pathfinder*. Una parte muy importante del desarrollo temprano del mundo tuvo lugar durante esta campaña, y muchas cosas que fueron mencionadas de forma relativamente menor aquí se han acabado convirtiendo en partes significativas del mundo de Golarion.

En cualquier caso, ya seas novato o veterano, saca tu Siédrica y afila tu espada, porque las amenazas son mayores, los monstruos más letales, y las apuestas más elevadas en esta edición por excelencia de la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas*.

Cómo usar este libro

El Auge de los Señores de las Runas es una campaña completa diseñada para llevar a un grupo de cuatro PJs desde el 1er nivel hasta el 17º o 18º, durante la cual se enfrentarán a un reparto de enemigos progresivamente mayor (tanto en poder como en tamaño), empezando por goblin, pasando por guls, ogros y gigantes de piedra, y finalmente llegando a dragones, siniestros muertos vivientes conspiradores, invasores ultraterrenos de otras dimensiones, y un antiguo mago-rey.

La propia campaña se presenta en los seis capítulos que componen el grueso de este libro. Los DJs deberían asegurarse de estar familiarizados con un capítulo entero antes de dirigirlo, pues hay partes de cada aventura que pueden emprenderse en un orden bastante diferente de aquél en que son presentadas en estas páginas. La última parte del libro contiene ocho apéndices diseñados para ayudarte a expandir las aventuras aquí contenidas, o presentar

nuevos elementos de reglamento, incluyendo monstruos, objetos mágicos, y conjuros que los jugadores se encuentran por el camino. El Auge de los Señores de las Runas emplea principalmente contenido de las *Reglas básicas* y del *Bestiario*, pero algunos monstruos del *Bestiario* 2 y del 3 también juegan papeles significativos en esta campaña. Además, unos pocos PNJs de esta campaña usan material que se puede hallar en la *Guía del jugador avanzada* (en concreto, las clases brujo y oráculo, y las reglas para rasgos de personaje), y algunos elementos de la *GameMastery Guide* (en concreto las reglas para apariciones, que juegan un papel destacado en los capítulos 2 y 6 de este libro) también son importantes. Todo este material necesario para la campaña, pero que proviene de libros que no se han editado aún en español, se puede hallar recopilado en el Suplemento del DJ de *El Auge de los Señores de las Runas*, un documento gratuito que hemos elaborado específicamente para el público de habla española, y que se puede hallar de forma gratuita en formato electrónico en el Dropbox de Devir. Además, todas las reglas mencionadas pueden encontrarse gratis online (en inglés) como parte del Pathfinder Reference Document (PRD) en **paizo.com/pathfinderRPG/prd**. Finalmente, *El Auge de los Señores de las Runas* presupone que estás familiarizado con el mundo de Golarion, que se explora al detalle en la *Guía del mundo del mar Interior*, y en especial con la región de Varisia, donde tiene lugar esta campaña.

Diez datos divertidos sobre los goblin

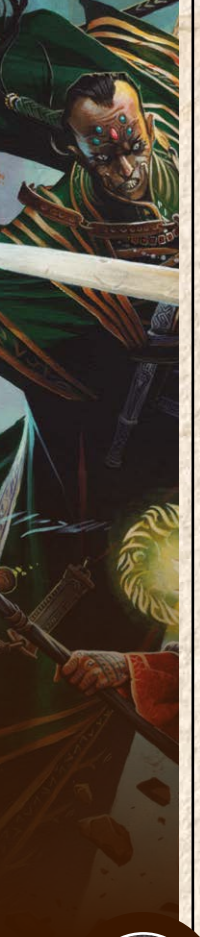
La introducción original a la Senda de aventuras nº 1 no sólo contenía una introducción al pueblo de Punta Arena y al mundo de Golarion; también reinventó los goblin para nuestra ambientación. Gran parte de la locura y el caos que inspiraron los goblin del Capítulo 1: *Ofrendas Calcinadas* vino de la siguiente lista que James Jacobs escribió una noche poco después de que Wayne Reynolds terminase su infame diseño del goblin de *Pathfinder*. Aquí se incluye una copia de la lista, tanto para tu diversión como para ayudarte a capturar el tipo concreto de maldad frenética que los goblin representan tan bien.

1. ODIAN A LOS CABALLOS: a los goblin se les da muy bien montar animales, pero no acaban de llevarse bien con los caballos. De hecho, su odio por todo lo que tenga que ver con los caballos sólo es superado por su miedo hacia dichos équidos, que tienden a pisar a los goblin si se les acercan demasiado.

2. ODIAN A LOS PERROS: aunque los goblin crían unas criaturas horribles con cara de rata llamadas (en un alarde de creatividad) perros goblin para usar como monturas, y cabalgan lobos o huargos si pueden hacerse con ellos (y se apresuran en aclarar que los lobos NO son perros), su odio hacia los perros corrientes y molientes casi iguala su odio hacia los caballos. El sentimiento es recíproco. Si tu perro está ladrando a un montón de leña sin motivo, es probable que huela un goblin asustado escondido por ahí.

3. ASALTAN VERTEDEROS: pozos de desechos, basureros, cloacas... allí donde haya basura, puedes apostar a que habrá goblin cerca. Se les da sorprendentemente bien fabricar armas y armaduras a partir de trastos, y les encanta matar gente con lo que la gente ha desechado.

4. LES ENCANTA CANTAR: por desgracia, por pegadizas que sean sus letras, sus canciones suelen ser más inquietantes y perturbadoras de lo que una sociedad educada puede llegar a apreciar.



5. SON ESCURRIDIZOS: un goblin emocionado o furioso es una amenaza ruidosa, charlatana, y dentada, pero incluso entonces puede quedarse tan en silencio en un abrir y cerrar de ojos que hasta da miedo. Eso, combinado con su reducido tamaño, hace que los goblin sean inquietantemente hábiles a la hora de esconderse en lugares que nunca imaginarías: montones de leña, aljibes, bajo troncos cortados, bajo gallineros, dentro de un horno…

6. ESTÁN UN POCO LOCOS: el hecho de que los goblin consideren que cosas como un horno son buenos escondites es un buen ejemplo de su incapacidad para calcular el resultado más probable de un plan. Eso, y el hecho de que suelen distraerse con facilidad, especialmente con cosas brillantes, y con animales más pequeños que ellos que parecen buenos para comer.

7. SON VORACES: si contase con suficientes suministros, un goblin haría una docena de comidas al día. La mayoría de tribus goblin no tienen los recursos necesarios para saciar apetitos tan famélicos, y por eso estos pequeños monstruos son tan dados a organizar incursiones.

8. LES GUSTA EL FUEGO: quemar cosas es uno de los pasatiempos favoritos de los goblin, aunque suelen ir con bastante cuidado a la hora de encender fuego en sus propias guaridas, especialmente debido a que suelen vivir en grandes tramos de zarzas enredadas, y dormir en camas de hojas secas y hierba. Pero dale a un goblin una antorcha y la casa de otra persona, y el asunto acabará mal.

9. SE QUEDAN ATASCADOS CON FACILIDAD: los goblin tienen cuerpos enjutos pero cabezas anchas, y viven en madrigueras estrechas. A veces demasiado estrechas.

10. CREEN QUE ESCRIBIR TE ROBA EL ALMA: las paredes de las guaridas goblin y las ruinas de los pueblos que han saqueado están llenas de dibujos de sus hazañas. Pero nunca usan escritura. Eso trae mal fario. Escribir roba las palabras de tu cabeza, y no puedes recuperarlas.

Sinopsis de la campaña

La Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas* empieza con los PJs participando en el Festival de las Mariposas en el pueblo de Punta Arena, ¡pero cuando la celebración está llegando a su fin, un grupo de goblin ataca! Los PJs expulsan a los invasores y se ganan fama de héroes, de modo que cuando la tabernera local Ameiko Kaijitsu desaparece, el pueblo les pide ayuda a ellos. El rescate de Ameiko revela una conspiración: su hermano pródigo forma parte de un grupo que ha reunido a las tribus goblin para una incursión aún mayor sobre Punta Arena, con la intención de ofrecer el pueblo entero en sacrificio a la diosa Lamashtu. Tras rastrear a los goblin hasta su guarida en la Cima del Cardo, los PJs se enfrentan a los conspiradores y derrotan a su líder, una aasimar resentida llamada Nualia, que lleva consigo un curioso amuleto en forma de estrella de siete puntas.

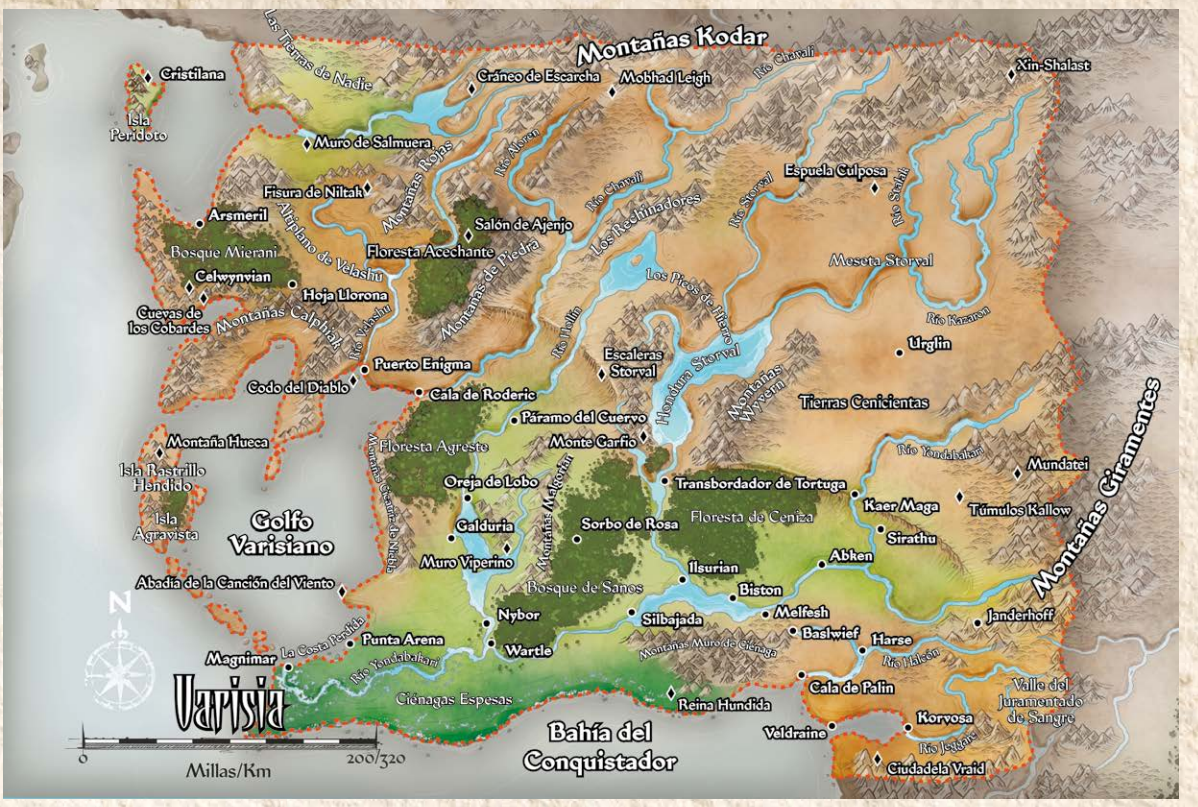
Poco después, un asesino aterroriza Punta Arena. Las víctimas aparecen mutiladas, y en su pecho hay tallada una estrella de siete puntas que resulta familiar; una pista dejada por un loco que se hace llamar 'el Desollador'. Los PJs acaban por enfrentarse al asesino, un viejo conocido llamado Aldern Dedalera, en una mansión embrujada cerca de Punta Arena, donde descubren que no es más que un agente de una secta mayor, con base en la ciudad de Magnimar. La investigación se traslada allí, donde los PJs se enfrentan a la Secta del Desollador antes de averiguar que un peligro relacionado con la misma se ha instalado en un viejo campanario. Allí combaten a la verdadera líder de la secta, una sádica matriarca lamia que, sin que los PJs lo sepan, ha estado cosechando 'almas avariciosas' para colaborar en el despertar de un antiguo mago-tirano conocido como el Señor de las Runas Karzoug. El uso de la Runa Siédrica (la misma estrella de siete puntas que empleaban tanto Nualia como el Desollador) por parte de la lamia sugiere que hay una amenaza aún mayor actuando en las sombras.

Los heroicos PJs son enviados a continuación a la zona central de Varisia para investigar por qué se ha perdido la comunicación con los exploradores del remoto fuerte Rannick. Al llegar encuentran el lugar infestado de ogros, y a los exploradores supervivientes cautivos en manos de semiogros degenerados. Tras rescatar a los exploradores, los PJs liberan el fuerte Rannick y empiezan a atar cabos sobre qué está pasando realmente en la región. Tras ocuparse de un pueblo que se está inundando, una presa thassiloniana en peligro, y un pantano embrujado, finalmente llegan a la parte superior del infame monte Garfio, donde combaten y derrotan a los ogros, y descubren que un poderoso gigante de piedra llamado Mokmurian está planeando un ataque contra su pueblo.

Los PJs regresan a Punta Arena para defenderla contra los incursores de Mokmurian, y luego contraatacan contra el Puño de Jorgen, la fortaleza de los gigantes de piedra. Al infiltrarse en esta ciudadela y derrotar a Mokmurian, no sólo acaban con la amenaza del ejército de gigantes que estaba reuniendo, sino que también descubren que el caudillo gigante era otro agente del Señor de las Runas Karzoug, y que la Runa Siédrica es un símbolo que está utilizando para facilitar su regreso a este mundo. Pero aún queda tiempo antes de que Karzoug pueda recuperar sus poderes del todo. Usando la biblioteca de saber thassiloniano de Mokmurian, los PJs averiguan que la clave para derrotar a Karzoug puede estar escondida en un dungeon perdido llamado la Forja Rúnica, y que la ruta hacia allí está oculta bajo Punta Arena.

Los PJs regresan a Punta Arena en busca de esa información, y la encuentran en un templo a Lamashtu recientemente abierto, protegido por un demente surgido de los tiempos de la propia Thassilon. Siguiendo las pistas que hallan allí, los PJs se encaminan hacia el norte y entran en el dungeon de la Forja Rúnica. Tras reunir materiales, usan el pozo mágico que hay en el corazón del lugar, lo que transforma sus armas en potentes armas de forja rúnica, que les proporcionan una ventaja significativa en la batalla final por venir.

Armados con el arsenal necesario, los PJs emprenden la travesía hacia las montañas Kodar para enfrentarse a Karzoug en su ciudad ancestral de Xin-Shalast. ¡Los PJs necesitarán todo su ingenio, su magia, y su fuerza para prevalecer, pues el Señor de las Runas ha convocado a sus más poderosos aliados a su lado para que le defiendan de todos quienes tratan de impedir su regreso!



Ritmo de la campaña

Una cosa que has de tener en cuenta cuando dirijas *El Auge de los Señores de las Runas* es el ritmo global de la campaña. Aunque sin duda puedes dirigir la aventura como una maratón sin descansos a lo largo de varias sesiones de juego, es importante dar de vez en cuando a los jugadores tiempo para que sus personajes se detengan a descansar. Después de todo, necesitan tiempo para crear objetos mágicos, ponerse al día con viejos amigos, o sencillamente relajarse y recuperarse de sus penurias entre aventuras. Es fácil quedar atrapado en las prisas por enfrentarse a amenazas cada vez mayores a medida que los PJs descubren capas adicionales de la peligrosa conspiración que amenaza Varisia, pero después de todo, no hemos concretado el calendario real según el cual está programado el auge de Karzoug de forma deliberada.

Más allá de este libro

La región de Varisia es una de las más documentadas del escenario de campaña de *Pathfinder*. Los DJs que quieran más información de esa área para enriquecer su campaña de *El Auge de los Señores de las Runas*, así como los jugadores que quieran establecer mayores vínculos entre sus personajes y las gentes y lugares de esta tierra fronteriza, tienen toneladas de opciones más allá de las páginas de este libro.

Aparte de la *Guía del mar Interior* y otras Sendas de aventuras, de futura publicación y disponibles por ahora en inglés, que tienen lugar en esta región (*Curse of the Crimson Throne*, *Second Darkness*, *Jade Regent*, y *Shattered Star*), la ciudad de Magnimar, uno de los principales escenarios del Capítulo 2: *Los asesinatos del Desollador*, se detalla en profundidad en el Escenario de campaña *Magnimar, City of Monuments*, y *Pathfinder Tales: Blood of the City*. El Escenario de campaña: *Lost Cities of Golarion* explora a conciencia Xin-Shalast, el lugar donde ocurre el clímax de la campaña. Los Escenarios de campaña *Lost Kingdoms*, y *Giants Revisited* también echan un extenso vistazo a los antiguos secretos y soldados del Imperio Thassiloniano. Los DJs también pueden hallar numerosas ayudas de juego para potenciar su experiencia, como cartas (*Rise of the Runelords Face Cards* y *Rise of the Runelords Item Cards*), fichas de cartón (*Rise of the Runelords Pawn Collection*), dados (*Pathfinder Dice Set: Rise of the Runelords*), y miniaturas (*Pathfinder Battles: Rise of the Runelords Miniatures*). Pero la mayor herramienta que cualquier DJ que quiera dirigir *El Auge de los Señores de las Runas* tiene a su disposición son los foros de **paizo.com** (en inglés), donde aguardan las experiencias, sugerencias y adornos recopilados de cientos de directores, y se debaten a diario.

Los jugadores interesados en obtener más información deberían consultar el dropbox de Devir, y descargarse el PDF gratuito de la *Guía del jugador de El Auge de los Señores de las Runas*, llena de sugerencias sobre clases, detalles locales, y nuevos rasgos para ayudar a vincular a los personajes con Punta Arena, y prepararlos para los desafíos de esta Senda de aventuras. El Suplemento del jugador *Varisia, cuna de leyendas* (de próxima aparición) también incluye un vistazo general de la región pensado para jugadores, detalles de sus culturas únicas, y opciones para personajes de todas las clases. Por último, en la *Guía del jugador avanzada* (de próxima aparición) se incluyen diversos rasgos de personaje pensados para jugadores que quieran iniciar su carrera como aventureros en Punta Arena, ¡y tener personajes con vínculos con el pueblo desde el principio aumentará aún más su deseo de protegerlo de goblin, gigantes, dragones, y Señores de las Runas ancestrales e increíblemente poderosos!

1 Ofrendas calcinadas

POR JAMES JACOBS

TRASFONDO DEL CAPÍTULO 10

PRIMERA PARTE 13
Festival y fuego

SEGUNDA PARTE 19
Héroes locales

TERCERA PARTE 28
Vidrio e ira

CUARTA PARTE 40
Cima del Cardo

PRIMER MAPA 14
El festival de las Mariposas

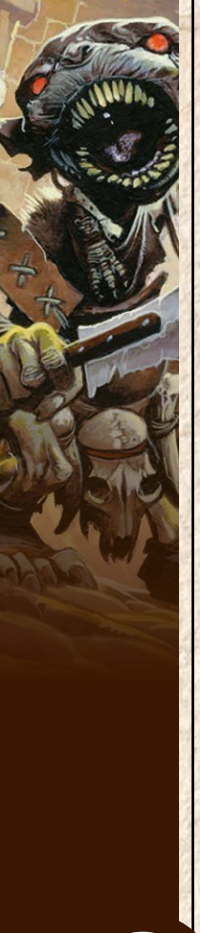
SEGUNDO MAPA 29
la Fábrica de Vidrio de Punta Arena

TERCER MAPA 35
Las Catacumbas de la Ira

CUARTO MAPA 41
Cima del Cardo

QUINTO MAPA 53
Dungeon de Cima del Cardo: 1er nivel

SEXTO MAPA 60
Dungeon de Cima del cardo: 2º nivel



TRASFONDO DEL CAPÍTULO

EL PUEBLO COSTERO DE PUNTA ARENA HA TENIDO QUE ENFRENTARSE A POCOS PELIGROS Y RETOS A LO LARGO DE SUS 42 AÑOS DE HISTORIA, PERO POR DESGRACIA ESO ESTÁ A PUNTO DE CAMBIAR. LOS FUNDADORES DEL PUEBLO, SIN SABERLO, ELIGIERON CONSTRUIR SU COMUNIDAD SOBRE LAS RUINAS DE UNA FORTALEZA ANCESTRAL QUE SE USABA COMO LABORATORIO Y PRISIÓN, UN LUGAR DONDE SE LLEVARON A CABO HORRIBLES EXPERIMENTOS Y EXPLORACIONES SACRÍLEGAS SOBRE LO QUE SEPARA AL HOMBRE DEL MONSTRUO. SON LAS CATACUMBAS DE LA IRA, UN LUGAR DONDE LOS ARCANISTAS EXPLORARON Y PERFECCIONARON LAS ARTES ROBADAS DE LA ALTERACIÓN DE LA VIDA Y EL MOLDEADO DE LA CARNE, UNO DE LOS LUGARES QUE LOS APRENDICES DE LA SEÑORA DE LAS RUNAS ALAZNIST USARON DURANTE EL APOGEO DE THASSILON. CUANDO EL ANTIGUO IMPERIO CAYÓ, ESAS CATACUMBAS QUEDARON EN LETARGO, PERO LA QUE HAY ENTERRADA BAJO PUNTA ARENA NO ESTABA DESTINADA A PERMANECER EN ESE ESTADO.

Hace 5 años y a cientos de millas (*km*) de la costa varisiana, un gigante de piedra ruin y ambicioso llamado Mokmurian despertó a un tirano durmiente: el Señor de las Runas Karzoug. En su época, hace miles de años y durante el apogeo del régimen de Thassilon, Karzoug obtenía su magia de tradiciones fuertemente vinculadas a los siete pecados capitales. Tras varios siglos de letargo mágico, Karzoug no perdió tiempo en iniciar su triunfal regreso activando un antiguo artefacto thassiloniano llamado *pozo rúnico*, un aparato capaz de extraer la esencia mágica de las almas de ciertas criaturas que, en vida, ejemplificaron rasgos espirituales específicos; en este caso, la avaricia. Sólo dichas almas eran útiles para Karzoug a la hora de completar su vuelta a la vida, de modo que envió a Mokmurian, que se había convertido en su títere, de vuelta al mundo para preparar la cosecha. Karzoug usa un poderoso aparato de escudriñamiento llamado *lente del alma* para concentrarse en sacrificios preparados mediante los rituales adecuados y marcados con la Runa Siédrica (el símbolo ancestral de las siete escuelas de magia thassiloniana). Cuando el sacrificio muere, la *lente del alma* atrae su alma a través de cualquier distancia para alimentar el *pozo rúnico*. La necesidad creciente de almas avariciosas ha empujado a Mokmurian y a su parentela gigante a actos de violencia cada vez mayores y, con el tiempo, los PJs deberán oponerse a ellos. Pero por ahora, la activación del antiguo *pozo rúnico* ha tenido otro efecto inesperado. Otros Señores de las Runas también tenían receptáculos similares de magia pecaminosa, y cuando Karzoug activó su *pozo rúnico*, estos otros también cobraron vida peligrosamente.

En la mayoría de casos, los demás *pozos rúnicos* estaban ocultos en las profundidades del agua, enterrados muy hondo bajo tierra, o perdidos en regiones remotas, y el súbito brote de magia ancestral apenas tuvo efectos mencionables. Pero en las Catacumbas de la Ira bajo el tranquilo pueblo de Punta Arena, donde la Señora de las Runas Alaznist tenía un *pozo rúnico* menor ligado al pecado de la ira, estos efectos no fueron tan aislados. Aunque sólo tenía una sombra del poder de un verdadero *pozo rúnico*, envió una onda de choque de energía mágica hacia el pueblo que había arriba, que se manifestó en forma de violentas pesadillas de las que mucha gente despertó poseída por una furia terrible, que se desvaneció en lo que dura un suspiro. Sin embargo, en unos pocos casos desafortunados, la ira halló un suelo fértil.

Lonjiku Kaijitsu, un noble amargado que aún ardía de furia porque su mujer le puso los cuernos años atrás, se despertó en mitad de la noche, llamó a su esposa al porche trasero de su mansión junto al acantilado, y la arrojó al vacío para que muriese estrellada contra las afiladas rocas que había debajo.

Jervis Stoot, un artista excéntrico que canalizaba su ira por años de abusos paternos en la creación de tallas de pájaros de belleza sobrecogedora, empezó a trazar planes para el asesinato de casi dos docenas de personas que creía que le habían agraviado a lo largo de los años.

Nualia Tobyn, preñada y abandonada por un canalla local, y deshonrada a ojos de su padre adoptivo, finalmente sucumbió a su cólera y abandonó a la diosa de los sueños y las estrellas en favor de la diosa de los monstruos y la locura, prometiéndose a sí misma que haría arder hasta los cimientos a su iglesia y, de paso, a su padre.

Estos tres desgraciados, consumidos por su ira, y sus acciones a lo largo de los meses siguientes, pasaron a ser conocidos como los Disgustos Recientes (consulta la página 372 si quieres un recuento completo de tales sucesos). Esos días ya han terminado; aunque aún siguen frescos en la memoria, por suerte han pasado ya. La gente de Punta Arena se prepara ahora para consagrar una nueva catedral para remplazar la vieja iglesia que se quemó, y está ansiosa por dejar atrás de forma definitiva todos los recordatorios de los Disgustos Recientes.

El acto homicida de Lonjiku ha pasado desapercibido, y Stoot lleva tiempo muerto, pero en estos años Nualia no ha perdido el tiempo. Está lista para terminar lo que empezó hace tanto tiempo, y

esta vez toda Punta Arena se convertirá en ofrendas calcinadas para su demente diosa.

Sinopsis del capítulo

Los PJs asisten al Festival de las Mariposas (un ritual para consagrar la nueva catedral de Punta Arena) y terminan defendiendo el pueblo de una incursión goblin. En los días siguientes, tienen que acostumbrarse a su creciente fama local, y hacen amistades y establecen contactos entre los ciudadanos de Punta Arena. Mientras crecen los rumores de ejércitos goblin reuniéndose, la desaparición de una tabernera local lleva a los PJs a descubrir una traición dentro de la Fábrica de vidrio de Punta Arena, y la existencia de unas antiguas catacumbas bajo el pueblo. Las investigaciones sobre dichos descubrimientos revelan dos cosas: que bajo la ciudad habitan monstruos, y que la incursión goblin contra el pueblo sólo fue el inicio de los planes de esos seres.

Para salvar Punta Arena, los PJs deben viajar a Cima del Cardo, la guarida de la tribu goblin más poderosa de la región, donde se enfrentarán a la mujer cuya locura e ira provocan tal amenaza, pero que a la vez tan solo es la punta del iceberg de una conspiración mucho mayor, que pronto amenazará toda Varisia.

Ritmo de avance

La campaña *El Auge de los Señores de las Runas* está pensada para un grupo de cuatro PJs, y para usar el ritmo de avance rápido de experiencia. A ese ritmo, calcula que tu grupo subirá aproximadamente tres niveles de experiencia en cada capítulo de la aventura. El inicio de cada capítulo incluye un plan de progresión que indica en qué punto se espera que el grupo suba de nivel. Usa dicho plan como pauta: si llegáis a un punto de la aventura en que los PJs tienen un nivel más bajo que el esperado para los encuentros de la misma, quizá quieras añadir unos pocos encuentros adicionales de tu cosecha, para darles la oportunidad de ponerse al día en cuanto a experiencia. Por otro lado, si no repartes puntos de experiencia en tu campaña sino que simplemente informas a los jugadores de cuándo pueden subir de nivel sus personajes, puedes usar el plan de progresión como guía, para establecer en qué momentos suben de nivel.

Si quieres, también puedes usar los ritmos de avance medio o lento. Con un ritmo medio, te encontrarás con que a medida que avanza la aventura, los PJs tendrán aproximadamente un nivel menos de lo esperado, mientras que con un ritmo lento verás que están dos (o a veces incluso tres) niveles por debajo. ¡Los grupos de jugadores con mucha experiencia podrían disfrutar del desafío que proporcionan estos ritmos más lentos!

INICIO DEL PRIMER CAPÍTULO: los personajes jugadores deberían empezar como aventureros nuevos de 1er nivel (preferiblemente con rasgos de campaña elegidos de entre los que se ofrecen en la Guía del jugador de El Auge de los Señores de las Runas, página 4).

2º NIVEL: los PJs deberían llegar al 2º nivel tras ocuparse del incidente en la Fábrica de vidrio, justo antes de entrar en las Catacumbas de la Ira.

3er NIVEL: los PJs deberían llegar al 3er nivel al inicio de la exploración de Cima del Cardo; o quizá incluso en el clímax de las Catacumbas de la Ira.

COMPLETAR LA AVENTURA: los PJs deberían llegar al 4º nivel al terminar este capítulo.

LA HISTORIA DE NUALIA

El villano principal de este capítulo es una aasimar resentida llamada Nualia. Fue una niña a quien sus padres abandonaron al nacer, criada por el anterior líder religioso de Punta Arena, un hombre llamado Ezakien Tobyn, y su niñez fue solitaria y triste. Su belleza ultraterrena provocaba celos o timidez en los demás niños, y algunos de ellos se aficionaron a gastarle bromas pesadas. Los adultos del pueblo no fueron mucho mejores: muchos de los supersticiosos varisianos creían que Nualia estaba bendecida por Desna, como una especie de 'deformidad invertida'. Los rumores de que su tacto o su cercanía podían curar verrugas y sarpullidos, que mechones de su cabellera hervidos en el té podían aumentar la fertilidad, y que su voz podía expulsar espíritus malignos, llevaron con el paso de los años a una sucesión de peticiones incómodas y humillantes. La pobre Nualia se sentía más como un monstruo de feria que como una chica joven al llegar a la mayoría de edad, así que cuando Delek Viskanta (un joven lugareño varisiano) empezó a cortejarla, prácticamente cayó en sus brazos agradecida.

Sabiendo que su padre no aprobaría su relación con un varisiano (quería que se mantuviese pura para que pudiese entrar en un convento prestigioso), mantuvieron su amorío en secreto. La pareja se reunió varias veces en lugares escondidos, especialmente en un túnel de contrabandistas abandonado que Delek había descubierto cuando era niño. Pronto, Nualia se dio cuenta de que estaba embarazada, pero cuando se lo confió a Delek, éste demostró su verdadera naturaleza y, tras llamarla zorra y ramera, prefirió huir de Punta Arena antes que enfrentarse a la ira del padre Tobyn. La sorpresa de Nualia se convirtió rápidamente en cólera, pero no tenía dónde descargarla, así que la reprimió, y cuando su padre descubrió su delicada condición, su reacción a las indiscreciones de la joven no hizo más que avivar su vergüenza y su furia. Le prohibió abandonar la iglesia, la sermoneaba cada noche, y la obligaba a rezar a Desna implorando perdón. Al hacerlo, alimentó sin saberlo su creciente odio.

Cuando el *pozo rúnico menor* de las Catacumbas de la Ira bajo Punta Arena cobró vida, la rabia de Nualia actuó de imán para su magia. Las iracundas energías inundaron su mente, y le provocaron un episodio de histeria. Tras siete meses de embarazo, esa misma noche sufrió un aborto, y sólo logró atisbar brevemente la forma monstruosamente deforme del niño antes de que las comadronas, horrorizadas, se lo llevasen para quemarlo en secreto. Como el bebé había sido concebido en los túneles de contrabando bajo el pueblo, muy cerca de un santuario oculto a Lamashtu (la diosa de los partos monstruosos), había crecido deforme y horripilante. La doble conmoción por perder un hijo y descubrir que había estado llevando una aberración en su vientre durante 7 meses fue demasiado para ella, y Nualia quedó en coma. Mientras dormía, tuvo sueños malsanos. Afectada por la ira que venía de las profundidades y por la mácula de Lamashtu, la aasimar se obsesionó aún más con la cruel diosa demoníaca, y con la convicción de que las miserias de su vida le habían sido infligidas por aquellos de su alrededor. Llegó a considerar que su herencia angelical era una maldición, y las pesadillas enviadas por demonios le mostraron cómo expurgar esa lacra de su cuerpo y su alma, y sustituirla por caos y crueldad. Cuando finalmente despertó, Nualia era otra persona, una que no titubeó ante lo que Lamashtu le pidió que hiciese. Atrancó la puerta del dormitorio de su padre mientras éste dormía, prendió fuego a la iglesia, y huyó de Punta Arena.

Los lugareños supusieron que Nualia había perecido en el incendio, una tragedia acentuada también por la muerte del padre Tobyn. Pero Nualia seguía con vida. Viajó hasta Magnimar, donde reclutó la ayuda de un grupo de asesinos adoradores de Norgorber conocido como la Secta del Desollador. Con su ayuda, logró localizar a Delek y lo mató. Pero su muerte no colmó sus ansias de venganza… sino que sólo aceleró su deseo de obtener más de lo mismo, pues Punta Arena y sus odiados ciudadanos aún vivían.

Viendo un espíritu afín en la atormentada joven, la misteriosa líder de la Secta del Desollador entregó a Nualia un medallón con una estrella de siete puntas tallada al que llamó 'medallón Siédrico'. También le dijo que tenía un papel mayor que interpretar, y que sus sueños eran un mapa de su destino. Tomándose a pecho esos consejos, Nualia regresó a Punta Arena y se vio atraída hacia una pared de ladrillos que había en los túneles de contrabandistas donde Delek y ella habían concebido a su deforme hijo. La aasimar derribó la pared y, al hacerlo, descubrió las Catacumbas de la Ira y a la quásit Erylium, quien también era seguidora de Lamashtu. Durante varios meses, Nualia estudió bajo la tutela de Erylium, y en esa época recibió otra visión enviada por Lamashtu: un monstruoso lobo goblin encarcelado en una cámara subterránea. En sus sueños, descubrió que esa criatura, un barghest que llevaba por nombre Malfeshnekor, también era uno de los elegidos de Lamashtu. Si podía hallarlo y liberarlo, no sólo la ayudaría a consumar su venganza contra el pueblo de Punta Arena, sino que sería la clave para purgar su cuerpo de lo que ella había acabado considerando su 'impureza celestial'. Ahora Nualia quería ser uno de los retoños de Lamashtu… quería convertirse en un monstruo.

PRIMERA PARTE: FESTIVAL Y FUEGO

DURANTE CINCO AÑOS, LOS FIELES DE PUNTA ARENA HAN CELEBRADO LOS SERVICIOS RELIGIOSOS EN ESTRUCTURAS TEMPORALES LEVANTADAS DESPUÉS DE QUE UN INCENDIO DESTRUYESE EL ANTERIOR TEMPLO, Y AUNQUE SU NUEVO LÍDER RELIGIOSO HA SIDO AMABLE, COLABORADOR, Y SABIO, IR A MISA NO HA SIDO LO MISMO. AHORA, LA NUEVA CATEDRAL ESTÁ POR FIN TERMINADA. LO ÚNICO QUE FALTA ES RENOVAR LAS BENDICIONES DE LOS DIOSES EN EL FESTIVAL DE LAS MARIPOSAS, Y SERÁ COMO SI EL INCENDIO DE PUNTA ARENA JAMÁS HUBIESE OCURRIDO.

Si usas los rasgos de campaña de la *Guía del jugador* de *El Auge de los Señores de las Runas*, los PJs ya deberían estar en Punta Arena cuando empieza la aventura. Si no es así, tendrás que ocuparte de su llegada antes de empezar. El propio Festival de las Mariposas tiene lugar en el equinoccio de otoño, normalmente en el 22 o el 23 del mes de rova *[NdT: septiembre]*. Asegúrate de familiarizarte con el pueblo de Punta Arena, que se detalla en las páginas 370-387, antes de empezar la aventura. Gran parte de la primera mitad de *Ofrendas Calcinadas* está pensada para que los PJs la experimenten en orden y, mientras aguardan a que se desvele la siguiente fase de la aventura, deberías animarles a explorar el pueblo costero. Asimismo, regresarán a Punta Arena varias veces durante *El Auge de los Señores de las Runas*, y por lo tanto, tener una mayor familiaridad con el pueblo te ayudará a dirigir más fácilmente esas visitas.

El Festival de las Mariposas

El festival empieza temprano, según lo previsto, en el equinoccio de otoño. La plaza frente a la catedral se llena rápidamente de lugareños y viajeros, y varias tiendas y tenderetes que venden comida, ropa, artesanía local, y recuerdos, aguardan para recibirlos.

DISCURSOS DE BIENVENIDA: la concurrencia para los discursos de inauguración es bastante respetable, y cada uno de los cuatro oradores principales da la bienvenida al festival de forma breve pero bien recibida. La actitud amistosa y el entusiasmo de la alcaldesa Deverin resultan contagiosos: da la bienvenida al pueblo a los visitantes, y bromea sobre cómo incluso Larz Rovanky, el curtidor local (y famoso adicto al trabajo) ha sido capaz de cerrar su taller por hoy y asistir a las celebraciones, y el público del lugar responde con una risotada (excepto Larz). El alguacil Belor Cicuta logra rebajar un poco el buen humor presente gracias a su severa actitud. Recuerda a todos que sean prudentes y cautos cuando se encienda la gran hoguera central, y termina pidiendo un minuto de silencio por quienes perdieron la vida en el incendio que se llevó por delante la anterior iglesia hace ya varios años. Estaba programado que el siguiente orador fuera el noble local Lonjiku Kaijitsu, pero una repentina indisposición le ha impedido asistir a la ceremonia (lo cual no sorprende a los lugareños, pues es bien conocida su aversión hacia las festividades y frivolidades). En su lugar, el artista de espectáculos local Cyrdak Drokkus no se amedrenta ante el desafío de devolver el buen humor al público con sus entusiastas anécdotas. Hace un resumen humorístico, pero sin pasarse de irreverente, sobre el largo proceso que ha debido pasar el pueblo para financiar y construir la nueva catedral. Termina con un poco de autobombo, como es habitual en él, invitando a todo el mundo a pasarse por el Teatro de Punta Arena la noche siguiente para el estreno de su nueva producción de *La Maldición de la Arpía* desvelando que el papel principal de Avisera la Reina Arpía será interpretado por, ¡ni más ni menos que la famosa diva magnimarana Allishanda! Por último, el padre Zantus sube al estrado para pronunciar un breve discurso dando las gracias a todos por venir, antes de declarar inaugurado el Festival de las Mariposas.

DIVERSIÓN Y JUEGOS EN EL FESTIVAL: en el festival se ha organizado todo tipo de juegos y competiciones, que incluyen carreras de sacos, desafíos de levantamiento de pesos, juegos del escondite, peleas de equilibrio sobre una tabla fija, competiciones del juego de la soga, y similares. Los PJs pueden participar en tantos o tan pocos de dichos juegos como deseen; puedes usar estos eventos como método para que los PJs se conozcan, o para presentarles PNJs importantes del pueblo. Resuelve los juegos con pruebas opuestas de característica o de habilidad. Los vencedores de estos juegos sólo ganan el derecho a alardear durante el resto del día, pero para muchos de los habitantes de Punta Arena, se trata sin duda un buen premio.

LIBERACIÓN DE LAS MARIPOSAS: a mediodía, el padre Zantus y sus acólitos empujan un gran carro cubierto hasta el centro de la plaza. Allí, el sacerdote cuenta una breve parábola sobre cómo la diosa Desna cayó a la tierra por primera vez y fue descubierta por un niño ciego, que la cuidó hasta que se recuperó y, como agradecimiento, la diosa le transformó en una mariposa inmortal. Al terminar el relato, retiran la tapa del carro, liberando a miles de retoños de Desna: un furioso remolino de mariposas de cola azul, que revolotean por el aire en una explosión de color recibida con una gran ovación por parte de los asistentes. Durante el resto del día, los niños del poblado las persiguen fútilmente, sin llegar nunca a ser la bastante rápidos como para atraparlas.

COMIDA: a la hora de comer, las tabernas y posadas ofrecen gratis sus platos estrella, en una tradición que es tanto una acción desinteresada para alimentar a las masas, como una promoción comercial para conseguir nuevos clientes. Pronto se hace evidente que la favorita del día es, una vez más, Ameiko Kaijitsu de *El Dragón*

Mapas para el tumulto

El mapa del Festival de las Mariposas también está disponible tanto en formato físico como digital bajo el nombre de *Flip-Mat: Town Square* (disponible en **paizo.com**). Cuando paséis a la pelea de *¡Muere, perro, muere!*, usa el mapa de la puerta Norte en el lado opuesto del Flip-Mat.

Oxidado, cuyo espectacular salmón al curry e hidromiel de cosecha invernal temprana eclipsan fácilmente a las demás ofertas, como la sopa de pescado con langosta de *El Pez Bruja*, o la carne de venado con pimienta en grano de *El Ciervo Blanco*.

CONSAGRACIÓN: finalmente, cuando el sol empieza a ponerse, el padre Zantus sube al estrado central, usa una piedra del trueno para atraer la atención de todos los presentes, y se aclara la garganta mientras se prepara para recitar la Plegaria del Primer Sueño. Por desgracia, la detonación de la piedra es también la señal acordada por los goblin, que se han estado infiltrando lentamente en el pueblo mientras sus ciudadanos están felizmente distraídos.

¡Goblin en las calles!

Los goblin son monstruos pequeños y escurridizos pero incluso así, su infiltración en Punta Arena requirió de la colaboración de unos pocos ayudantes cruciales. De entre ellos, el más destacable es el noble y empresario local Lonjiku Kaijitsu. Aunque su participación en el asalto es de todo menos voluntaria, es crucial para los planes de los goblin. Lonjiku está siendo chantajeado, y nada menos que por su propio hijo Tsuto, quien amenazó con revelar los vínculos de su padre con una de las más infames familias sczarni (una red informal de criminales varisianos), pero prometió tener la boca cerrada si el otro acataba unas pocas peticiones 'inofensivas'; concretamente, asegurarse de que alguien dejaba abierta la puerta norte del pueblo, que se dejaba una escalera apoyada contra el muro del cementerio, y que en la noche anterior al gran festival no habría nadie en la Fábrica de vidrio de Punta Arena. Avergonzado de que su hijo supiese de sus vínculos con los sczarni y por su propia falta de coraje para hacer frente a su retoño, y sin saber de la alianza de Tsuto con los goblin locales, o su papel en el plan para asaltar Punta Arena, Lonjiku hizo los preparativos y después fingió encontrarse mal, quedándose en su casa sobre el acantilado con vistas a Punta Arena durante el Festival de las Mariposas.

Cuando el padre Zantus usa la piedra del trueno para señalizar el inicio de la consagración de la catedral, se movilizan rápidamente tres grupos de goblin distintos. Un grupo (que Tsuto había metido en el pueblo escondido en un carro cubierto y había dejado tras unos edificios al sur de la plaza del festival) emerge y corre hacia el norte hasta la zona de las festividades. Otra cuadrilla entra a través de la puerta norte, que permanece abierta. Ambos grupos están pensados para causar pánico en el pueblo y distraer a la guardia, y que no se de cuenta de que una tercera banda de goblin se infiltra en el cementerio local para robar los restos del anterior líder religioso del pueblo, Ezakien Tobyn.

En el asalto toman parte docenas de goblin, miembros de cinco tribus distintas esparcidas por los alrededores de Punta Arena, que han sido coordinadas para montar este ataque por la tribu goblin local más poderosa de todas: los goblin de Cima del Cardo.

Cuando los goblin atacan, chillan y saltan y corren y se ríen a carcajadas, disfrutando del pánico y el miedo que provocan entre los humanos (a los que los goblin llaman despectivamente 'patilargos'). Algunos goblin agitan antorchas y prenden fuego a los tenderetes, mientras que otros persiguen a niños y mascotas con aviesas intenciones. Y mientras tanto, goblin cantores de guerra entonan sin cesar una canción horriblemente pegadiza y desquiciante a todo pulmón, incitando en los suyos un frenesí asesino aún mayor. Allá donde miran los PJs hay goblin arrasando puestos de mercaderes, amenazando a los lugareños con sus rajaperros *(NdT: un tipo de sable curvo goblin de dudosa calidad)*, tirando piedras a través de las ventanas, y causando el terror de cualquier modo posible.

Hay 30 goblin atacando Punta Arena, pero no es necesario dirigir combates contra todos ellos. Puedes concentrarte estrictamente en los goblin con los que se encuentran los PJs, usando los siguientes tres encuentros para que los jugadores conozcan el horror diminuto que suponen los goblin.

El asalto inicial (VD 1)

Cuando el padre Zantus sube al estrado para empezar su discurso, los PJs deberían estar cerca. El motivo de este encuentro es obligar a los PJs, que pueden o no conocerse aún, a colaborar para luchar contra un grupo de goblin. Lee o parafrasea lo siguiente para dar comienzo al encuentro.

> Un chasquido brusco, como el retumbar de un trueno lejano, atraviesa la animada multitud mientras los últimos rayos de sol pintan el cielo occidental. Un perro callejero que se había aposentado bajo un carro cercano para dormir se despierta súbitamente, y el zumbido de dos docenas de conversaciones queda silenciado a medida que todos los presentes vuelven la cabeza hacia la tarima central donde, radiante, el padre Zantus ha subido al estrado. Se aclara la voz, coge aliento para hablar y, de pronto, el chillido de una mujer corta el aire. Unos pocos segundos después, se alza otro grito, y otro. A lo lejos, un súbito coro de nuevas y extrañas voces se alza; chillidos agudos y risueños que no parecen del todo humanos. La multitud se retira, agitada, y una forma bajita pasa corriendo, riendo con un deleite inquietante mientras el perro callejero suelta un gañido de dolor y luego se derrumba con un gorgoteo, con la garganta abierta de oreja a oreja. A medida que la sangre crea un charco alrededor de su cabeza, empieza a oírse el estridente sonido de una extraña canción, cantada por voces chillonas y rechinantes".

La canción de los goblin

Goblin mascan, goblin muerden,
goblin cortan, goblin prenden.
Mata al caballo y al perro,
¡por la fuerza! ¡por el hierro!

Goblin corren, goblin saltan,
goblin hieren, goblin sajan.
Quema un ojo y deja tuerto,
¡goblin vienen! ¡tu estás muerto!

Caza al bebe y al cachorro,
de un porrazo en todo el morro.
Grasa y carne, bien cocida,
¡nosotros goblin! ¡tu, comida!

CRIATURAS: cualquier PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 12 distinguirá que la forma que ha pasado corriendo y ha matado el perro ahora se esconde en el borde del carro: un único goblin, que lame la sangre de su rajaperros mientras mira a la multitud excitado, buscando un nuevo objetivo. La canción es una rima goblin sin nombre, interpretada por varios cantores de guerra con la intención de dar a los goblin un estímulo en forma de interpretación de bardo. Hay varios goblin cantores de guerra generando este efecto, y se turnan en su interpretación, de modo que durante los primeros 5 asaltos de estos dos combates iniciales, todos los goblin obtienen un bonificador +1 a las tiradas de salvación contra efectos de miedo y hechizo, y a las tiradas de ataque y daño (estos bonificadores están incluidos en sus bloques de estadística de más abajo).

En este combate inicial, un grupo de tres goblin (incluyendo el que acaba de matar al perro) ataca a los PJs.

GOBLIN (3)	PX 135 c/u	VD 1/3	pg 6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario*, pág. 166)

Cuerpo a cuerpo Rajaperros +3 (1d4+1/19-20)

TÁCTICAS

Durante el combate Deberías esforzarte en presentar las tácticas de batalla de los goblin como alocadas en el mejor de los casos. Un goblin podría intentar trepar sobre una mesa de comida cercana (Trepar CD 5) para obtener un bonificador +1 a los ataques por terreno elevado contra un PJ. Otro podría distraerse ante una bandeja de salmón, y desperdiciar una acción llenando sus bolsillos con comida para luego. Un tercero podría agarrar un gran cuchillo de cortar carne si su rajaperros se rompe. Cada vez que un goblin lleva a cabo una acción, debería interactuar con el entorno de algún modo, incluso si al hacerlo desperdicia una oportunidad de herir a un PJ. La razón de esta batalla no es poner a prueba los recursos de los PJs, sino ponerles en escena y presentarles los dementes goblin.

Moral Estos goblin están convencidos de que el plan de asaltar Punta Arena no puede fallar, y están demasiado emocionados como para considerar la posibilidad de perder la batalla. Por lo tanto, luchan hasta la muerte... pero más por accidente que debido a ningún sentido del valor.

Los goblin pirómanos (VD 2)

Después de que los PJs derroten a los tres goblin iniciales, concédeles unos pocos asaltos para recuperarse del primer combate. Mientras, descríbeles el caos que ha inundado Punta Arena. Hay goblin corriendo por todas partes, causando estragos, cantando, y acuchillando indiscriminadamente. En el momento que los PJs parezcan estar a punto de entrar en acción, una súbita llamarada surgirá de un carromato cercano, atrayendo su atención.

CRIATURAS: un grupo de goblin ha hallado el carro lleno de combustible para la hoguera prevista para la puesta de sol justo al sur del área del festival, y le ha prendido fuego. Tanto si los PJs corren a investigar el carro en llamas como si no, pronto se ven cara a cara con varios goblin que ríen y chillan, armados con rajaperros y antorchas. En el momento en que ven a los PJs, gritan de felicidad y atacan. Estos goblin no sólo van armados con antorchas, que blanden con deleite enloquecido, sino que cuentan con el apoyo de una de sus cantoras de guerra (bardos goblin con gran habilidad a la hora de alborotar y azuzar a sus compañeros goblin, mediante su aptitud de interpretación de bardo).

GOBLIN (3)

PX	VD	pg
135 c/u	1/3	6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario*, pág. 166)
Cuerpo a cuerpo Rajaperros +3 (1d4+1/19-20) o
Antorcha -1 (1d2+1 más 1 fuego)

TÁCTICAS

Durante el combate En el primer asalto, los goblin intentan alegremente quemar a los PJs con sus antorchas, pero en cuanto muere uno de ellos, los supervivientes se dan cuenta de que esta pelea va en serio y pasan a usar sus rajaperros.
Moral Si la cantora de guerra muere, los goblin combatientes que quedan entran en pánico y huyen.

GOBLIN CANTORA DE GUERRA

PX	VD	pg
200	1/2	9

Goblin mujer bardo 1 (*Bestiario*, pág. 166)
NM humanoide Pequeño (subraza goblin)
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +5

DEFENSA

CA 18, toque 15, desprevenido 14 (+3 armadura, +4 Des, +1 tamaño)
pg 9 (1d8+1)
Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +3; +1 contra hechizo y miedo

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Rajaperros +1 (1d4/19-20) o
Látigo +1 (1d2 no letal)
A distancia Arco corto +6 (1d4+1/x3)
Ataques especiales Interpretación de bardo 5 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar, inspirar valor +1)
Conjuros conocidos (NL 1º; concentración +2)
1º (2/día) — *curar heridas leves, terribles carcajadas* (CD 12)
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 11), *cuchichear mensaje, mano del mago, sonido fantasma* (CD 11)

TÁCTICAS

Durante el combate La cantora de guerra continúa con su interpretación de bardo durante la pelea, mientras usa su látigo para intentar derribar PJs. Lanza *terribles carcajadas* sobre cualquier PJ que parezca especialmente peligroso, y *curar heridas leves* sobre sí misma cuando resulta herida por primera vez.
Moral La cantora de guerra lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 18, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 13
Ataque base +0; **BMC** -2; **DMC** 12
Dotes Competencia con arma marcial (rajaperros)
Habilidades Acrobacias +7, Interpretar (cantar) +5, Lingüística +3, Montar +8, Percepción +5, Sigilo +15
Idiomas común, goblin
CE Conocimiento de bardo +1
Consumibles de combate poción de curar heridas leves; **Equipo** cuero tachonado, rajaperros, arco corto con 20 flechas, látigo, 20 po

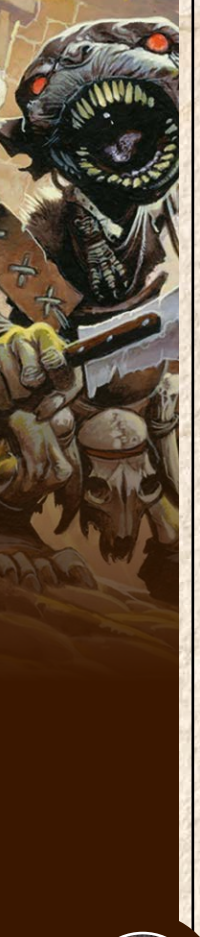
DESARROLLO: después de pelear con los dos primeros grupos de goblin, es probable que los PJs estén heridos. Mantenlos en tensión describiéndoles bufonadas de los goblin a su alrededor (quizá un goblin salte de un tejado intentando caer sobre una víctima pero falle y se rompa el cuello, o a lo mejor otro arroja una antorcha encendida a una madre que huye, pero la antorcha cae sobre otro goblin y le prende fuego a su armadura), pero concédeles unos pocos asaltos para recobrar el aliento. Si están especialmente heridos, el padre Zantus corre hacia donde se encuentran. Les agradece lo que están haciendo por ayudar a combatir a los goblin y puede lanzar hasta tres *curar heridas leves* o usar canalizar energía dos veces más sobre los PJs para curarles (ya ha usado esa aptitud varias veces para salvar a ciudadanos heridos). Cura 2d6 pg de daño con cada uso de canalizar energía.

En cuanto los PJs se hayan recuperado en su mayoría, será el momento de hacerles luchar en el combate grande.

¡MUERE, PERRO, MUERE! (VD3)

Este último suceso durante la incursión goblin ocurre después de que las cosas se hayan calmado bastante en el propio festival. Aún resuenan por las calles los sonidos de batalla, el choque del acero, las peticiones de refuerzos por parte de la guardia de la ciudad, y los chillidos y cánticos de los goblin, pero en la plaza del festival apenas quedan ya ciudadanos. Uno o dos goblin siguen por allí rapiñando comida, y muchos más yacen muertos (junto con unos pocos pueblerinos desafortunados). Debería ser evidente que la batalla se ha desplazado, especialmente cuando desde el norte llega el sonido de un grito, y de ladridos histéricos.

GOBLIN CANTOR DE GUERRA



CRIATURAS: justo al este de *El Ciervo Blanco*, cerca de la puerta norte de Punta Arena, un comando goblin montado en un perro goblin ha atacado valientemente a un noble y su perro cazador. El hombre en cuestión se llama **ALDERN DEDALERA** (CN humano aristócrata 4/pícaro 3) *[NdT: 'dedalera' es el nombre de una planta de flores colgantes]*, y es un noble destinado a jugar un papel importante en el segundo capítulo, pero por ahora es sólo otro ciudadano aterrorizado. Aldern se ha ocultado tras un barril, y pide auxilio mientras su can mantiene a raya al comando. Los PJs llegan al lugar justo a tiempo para ver como el goblin comando mata al perro con su sajacaballos. El perro se derrumba, herido de muerte, y los compañeros goblin del comando, que estaban escondidos cerca mientras éste se ocupaba del terrorífico animal emergen, vitoreando a su campeón.

Los goblin están aún distraídos por su victoria, y mientras vuelven su atención hacia Dedalera, los PJs tienen la oportunidad de atacarles por sorpresa. Estos goblin no reciben los beneficios de la interpretación de bardo de un cantor de guerra, pues por ese entonces los bardos goblin ya han agotado sus usos diarios de esa aptitud.

GOBLIN COMANDO

PX	VD	pg
200	1/2	12

Goblin varón explorador 1 (*Bestiario,* pág. 166)
NM humanoide Pequeño (subraza goblin)
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevenido 14 (+3 armadura, +3 Des, +1 tamaño)
pg 12 (1d10+2)
Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Sajacaballos de gran calidad +4 (1d8+1)
A distancia Arco corto +5 (1d4/x3)
Ataques especiales enemigo predilecto (animales +2)

TÁCTICAS

Durante el combate El goblin comando se asegura de usar su dote Combatir desde una montura tan a menudo como puede para intentar negar un ataque por asalto contra su perro goblin, y su movilidad superior para permanecer lejos del cuerpo a cuerpo, de modo que pueda disparar a los PJs con su arco desde el lomo de su perro (con el penalizador -4 habitual por usar un arma a distancia estando montado). Si todos los combatientes goblin son derrotados, deja caer su arco y se abalanza a combatir contra los PJs cuerpo a cuerpo.
Moral El comando lucha hasta la muerte, pero lo hace más por accidente que por coraje.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 15, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 8
Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 14
Dotes Combate montado
Habilidades Lingüística +0, Montar +10, Percepción +5, Sigilo +14, Supervivencia +5, Trato con animales +3
Idiomas común, goblin
CE rastrear +1, empatía salvaje +0
Consumibles de combate poción de curar heridas moderadas; **Equipo** armadura de cuero tachonado, sajacaballos de gran calidad, arco corto con 20 flechas

PERRO GOBLIN

PX	VD	pg
400	1	9

(*Bestiario,* pág. 234)

GOBLIN (3)

PX	VD	pg
135 c/u	1/3	6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario,* pág. 166)
Cuerpo a cuerpo Rajaperros +2 (1d4/19-20)

DESARROLLO: una vez se han ocupado de los goblin, Aldern da profusamente las gracias a los PJs. Si uno de los PJs es una humana, elfa, o semielfa atractiva, centra sus atenciones en ella, alabando su pericia en combate y su belleza. Si no es así, se centra en el PJ que haya parecido ser más letal en el combate, alabando su habilidad con las armas y su coraje. Mientras echa miradas nerviosas a su alrededor por si hay más goblin, informa a los PJs que estará en el pueblo unos pocos días más; se hospeda en *El Dragón Oxidado* en la parte sur del pueblo y, cuando les vaya bien, le encantaría poder hablar con ellos y quizá recompensarles adecuadamente por salvarle la vida.

¡VICTORIA!

Para cuando los PJs derrotan al comando goblin y salvan a Aldern Dedalera de su sino, la batalla global de Punta Arena contra los invasores ya está decidida. Los goblin supervivientes huyen hacia el norte en desbandada, en algunos casos prefiriendo saltar hacia una muerte segura desde el acantilado del Linde del Basurero antes que ser capturados. Varias de las criaturas son atrapadas con vida, pero demuestran ser completamente inútiles cuando se las interroga; los goblin sólo saben que se les ordenó matar a todos los habitantes del pueblo y quemar el lugar. Ninguno de los prisioneros puede siquiera recordar el nombre de su líder, a excepción del hecho que era 'un patilargo como vosotros'. El líder iba en misión secreta al cementerio del pueblo, o eso afirma la mayoría de goblin, pero ninguno sabe en qué consistía dicha misión. ¡Al fin y al cabo, era secreta! En realidad, este 'líder' era Tsuto Kaijitsu, quien al mando de un grupo de goblin de Cima del Cardo se infiltró en el cementerio, robó los restos mortales de Ezakien Tobyn, y luego regresó a Cima del Cardo para que su amante Nualia pudiese ofrecer los restos a Lamashtu a cambio de la primera fase de su transformación en demonio.

Tras el ataque de los goblin, Punta Arena ha perdido todo interés en completar el Festival de las Mariposas; los ciudadanos se retiran a sus hogares para esconderse y recuperarse de los horrores del día, pero mientras se van, se detienen un momento para agradecer a los PJs haberles salvado. Finalmente, en algún momento antes del final del día, Ameiko Kaijitsu se acerca a los PJs. La posadera ha quedado bastante impresionada por sus acciones, y les ofrece habitaciones gratis en *El Dragón Oxidado* durante toda una semana a modo de agradecimiento por ayudar a derrotar a los goblin.

SEGUNDA PARTE: HÉROES LOCALES

MIENTRAS PUNTA ARENA SE RECUPERA DEL ATAQUE Y ENTIERRA A LOS (POR SUERTE ESCASOS) FALLECIDOS, LOS CIUDADANOS SE ESFUERZAN POR VOLVER A LA NORMALIDAD. LA CATEDRAL ES CONSAGRADA AL DÍA SIGUIENTE EN UNA CEREMONIA MUCHO MÁS SOBRIA Y PRIVADA, PERO AL TÉRMINO DE LA SEMANA, EL ATAQUE GOBLIN SE RECUERDA HUMORÍSTICAMENTE. UNA VEZ EL HORROR DE LA INCURSIÓN HA PASADO, IMÁGENES DE GOBLIN PRENDIÉNDOSE FUEGO A SÍ MISMOS POR ACCIDENTE, SIENDO ARROLLADOS POR CABALLOS, O AHOGÁNDOSE EN DEPÓSITOS PLUVIALES A MEDIO LLENAR TIÑEN LOS RECUERDOS DEL ASALTO CON UN TONO CASI CÓMICO. PERO HAY ALGO QUE LOS LUGAREÑOS NO HAN OLVIDADO, Y ES A SUS NUEVOS HÉROES.

A menos que alguno se esfuerce en ocultar el suyo, los nombres de los PJs pronto pasan a ser de dominio público. Allá donde vayan, los lugareños les dan la bienvenida. Un simple paseo por la calle Mayor puede acabar con que la panadera local Alma Avertin salga corriendo para entregar una barra de pan recién horneada al PJ más delgado, con comentarios preocupados sobre que debe pasar hambre. Una visita a *El Pez Bruja* comporta una oleada inmediata de vítores, aplausos, y una ronda de bebidas por cuenta de la casa (y probablemente un desafío a beber del acuario de Norah). Una excursión al teatro de Punta Arena puede suponer que Cyrdak Drokkus intente convencer al PJ con mayor Carisma de que haga una audición para su nueva obra. Una parada en la armería de Savah es recibida con una oferta inmediata de un 20% de descuento en cualquier producto disponible. Como es obvio, no todo el mundo quiere ser el mejor amigo de los PJs, pero deberían sentirse más que bienvenidos.

Los sucesos que se detallan en esta parte pueden pasar en cualquier orden; siéntete libre de intercambiarlos a placer, o de ajustarlos a las acciones de los PJs en el pueblo. Dichos sucesos incluso pueden continuar después de que los PJs hayan vuelto su atención a las Catacumbas de la Ira o a Cima del Cardo, o hasta cuando hayan empezado la siguiente aventura.

La cripta profanada (VD 1/2)

Tras la incursión, el padre Zantus no se da cuenta inmediatamente de la profanación de la cripta de Ezakien Tobyn, pero poco después (incluso esa misma noche), se da cuenta que la puerta de piedra de la cripta funeraria del anterior sacerdote está entreabierta. Temiéndose lo peor, Zantus se apresura en llamar al alguacil Cicuta, quien a su vez contacta con los PJs y les pide que le acompañen al cementerio de Punta Arena. Belor Cicuta no va allí esperando problemas (en el peor de los casos, quizá un goblin se quedara atrapado en la cripta) pero quiere que le acompañen los PJs para poder evaluarlos. Durante el camino hasta el cementerio, Cicuta les da gracias otra vez por su ayuda durante el asalto goblin, y les hace varias preguntas. Quiere saber más sobre los PJs; por ejemplo, cuáles son sus planes de futuro. Contar con un grupo de aventureros aliado es un recurso importante, y Cicuta espera fomentar dicha alianza con los PJs.

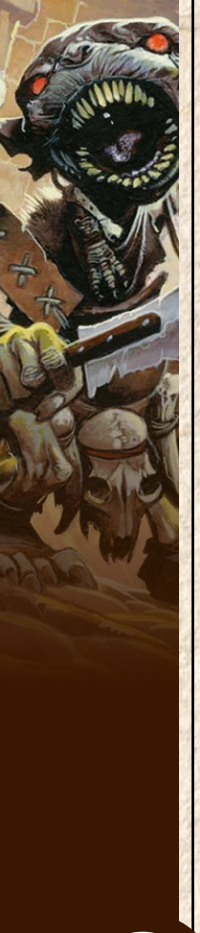
Una vez llegan al cementerio, Cicuta le pide a Zantus que espere en la catedral, y a los PJs que le ayuden a investigar el lugar. La cripta en cuestión es una estructura de piedra cuadrada de 20 pies de lado (*6 x 6 m*) ubicada cerca del muro. Se usa para albergar los restos mortales de anteriores guardas del cementerio, sacerdotes, y acólitos del pueblo, y su puerta de piedra efectivamente está entreabierta. El suelo a su alrededor está revuelto también; una prueba de Percepción CD 13 es suficiente para revelar que muchas de las huellas son de goblin, pero algunas parecen haber sido dejadas por un humanoide más grande. Basta con una prueba de Supervivencia CD 13 para confirmar que unos seis goblin y un humanoide Mediano treparon el muro, y luego fueron hasta la cripta y entraron en ella.

CRIATURAS: abrir la puerta de la cripta es una tarea fácil, pero Tsuto ha dejado una aterradora sorpresa para continuar con su campaña de terror contra Punta Arena. Tras robar los huesos de Tobyn, usó una *túnica de huesos* para colocar dos esqueletos humanos en la cripta mientras se iba, y allí se han quedado; se lanzan inmediatamente al ataque contra cualquiera que abra la puerta de la cripta, y luchan hasta ser destruidos.

ESQUELETOS HUMANOS (2)	PX 135 c/u	VD 1/3	pg 4 c/u

(*Bestiario*, pág. 137)

DESARROLLO: un registro del interior de la cripta revela dos cosas interesantes. En primer lugar, la *túnica de huesos* desechada yace en un rincón (no quedan ya bordados en la túnica, que aún es levemente mágica). En segundo lugar está el hecho aún más inquietante de que el sarcófago que contenía el cadáver de Ezakien ha sido abierto y sus restos mortales han sido robados. El alguacil Cicuta tiene poca idea de por qué han sido robados los huesos, pero si los PJs no llegan a esa conclusión, dirá meditabundo que quizá la incursión goblin fue una distracción para que el desconocido ladrón pudiera robar los restos del anterior sacerdote del pueblo. En cualquier caso, el alguacil recomienda que los PJs no difundan esta información; ¡después de todo, los lugareños ya han tenido suficientes disgustos en lo que va de semana!



La hija del tendero (VD 2)

Elige un PJ, preferiblemente uno que se las dé de mujeriego o sea muy popular (aunque este encuentro da por sentado que el PJ es varón, puede funcionar igual de bien a la inversa). La combinación de atractivo, fama, y cualidades heroicas de este personaje causa furor en el pueblo, y de vez en cuando los PJs deberían oír comentarios sobre la 'disponibilidad' de ese personaje. El PJ debería atisbar jovencitas riendo nerviosamente o sonrojándose cuando pasa por su lado, e incluso podría recibir unas pocas cartas de amor anónimas, u otras baratijas menores dejadas como presente dondequiera que pase la noche.

En algún momento antes de que estos encaprichamientos tengan oportunidad de llegar a algo más, una de las ciudadanas más descaradas del pueblo mueve ficha. La hija del propietario de la tienda de Punta Arena, **Shayliss Vinder** (CN humana plebeya 1) es sin duda una joven atractiva, pero es su hermana mayor quien ha sido blanco de rumores últimamente. Se dice por ahí que Katrine Vinder se ha estado acostando con uno de los trabajadores del aserradero, y que su sobreprotector padre ha puesto el grito en el cielo por ello.

Así pues, cuando Shayliss se acerca tímidamente al PJ, su afirmación de que su padre ha estado demasiado distraído metiéndose en la vida privada de su hermana para ocuparse de los problemas de alimañas de la tienda debería resultar creíble. Justo ayer, está convencida de que vio una del tamaño de un goblin escondida tras un barril al fondo del sótano. Su padre no la cree, pero ella sabe que en realidad sólo se preocupa por lo que Katrine puede estar o no haciendo en el aserradero. Y puesto que hay un nuevo héroe a mano en el pueblo, pues bueno, a Shayliss se le ocurrió que quizá dicho héroe podría acompañarla y matar unas pocas ratas en el sótano de la tienda. Hace hincapié en que no hay demasiadas ratas, desde luego no suficientes como para requerir a más de un héroe para ocuparse de ellas. Si otros PJs insisten en ir también, se indigna y exclama "¡Da igual, ya me ocuparé de ellas de algún otro modo!" y se marcha enfurruñada, con la esperanza de que su héroe la siga en solitario. Si no lo hace, se limitará a acercársele otra vez con la misma petición cuando esté solo.

Por supuesto, no hay ratas en el sótano. Shayliss es, si cabe, más desvergonzada y problemática que su hermana, algo que una prueba de Diplomacia o Saber (local) CD 20 puede advertir al PJ. Cualquier negativa a acompañar a la coqueta Shayliss de vuelta a la tienda debe manejarse con cuidado; sin una prueba de Engañar (contra su Averiguar intenciones +0) o de Diplomacia CD 20 con éxito, su encaprichamiento por el PJ podría convertirse rápidamente en odio amargo, y podría convertirse en una molestia recurrente, sembrando rumores difamatorios sobre el PJ y sus amigos.

Shayliss revela sus verdaderas intenciones tan pronto como se encuentra a solas con su PJ elegido en el sótano de la tienda de su padre; se quita el corpiño y abraza al PJ mientras intenta guiarlo hacia un oportuno catre que alguien ha montado en el fondo de la sala.

Sin importar cómo se desarrolle este comprometedor interludio, Ven Vinder, el padre de Shayliss, está destinado a descender hacia el sótano poco después de que Shayliss tome la iniciativa. Permite al PJ hacer una prueba de Percepción CD 15 para oír a Ven bajando por las escaleras en el otro extremo del sótano. Si no se da cuenta de que Ven se acerca, lo descubrirá cuando el tendero encuentre al PJ con su hija, ruja de furia, y le amenace con sus grandes puños.

Si el PJ huye, Ven no le perseguirá, pero tampoco dejará que él o sus amigos vuelvan a comprar en su tienda. Al ser un hombre respetado en el pueblo, su desavenencia con los PJs impone a estos un penalizador -2 a todas las pruebas de Diplomacia realizadas en el pueblo hasta que sean capaces de hallar un modo de enmendar la situación con él.

Si el PJ intenta solucionar la situación hablando, puede hacerlo mediante una prueba con éxito de Engañar, o una prueba de Diplomacia CD 20; tener éxito con una tirada que supere en 10 la CD requerida indica que el personaje no sólo ha salido impune de la situación, sino que lo ha hecho de modo que no queda resentimiento entre él y Shayliss, quien puede intentar seducirle otra vez más adelante.

Este encuentro no está pensado para poner en peligro la integridad física de los PJs, pero la verdad es que podría tomar esos derroteros: puede que Ven sea un plebeyo, pero sabe apañárselas en una pelea a puñetazos. Si el PJ responde con fuerza letal, Ven intenta huir con su hija para llamar al alguacil, tras lo cual la reputación del PJ en el pueblo es puesto en duda inmediatamente. Si Ven o Shayliss mueren, el PJ es acusado de asesinato, pasa 1d3 días en la cárcel, y luego es enviado a Magnimar donde será juzgado.

Ven Vinder

PX	VD	pg
200	2	31

Humano de mediana edad plebeyo 7
LN humanoide Mediano (humano)
Inic -1; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 9, toque 9, desprevenido 9 (-1 Des)
pg 31 (7d6+7)
Fort +2, **Ref** +1, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Impacto sin arma +4 (1d3+4)

TÁCTICAS

Durante el combate Ven siempre usa Ataque poderoso cuando aporrea a sus enemigos. Aunque le enfurece encontrar a su querida hija en brazos de un 'maleante', no seguirá golpeando a un enemigo una vez este quede inconsciente... pero tampoco intentará detener su sangrado.
Moral Ven está furioso, pero si se ve reducido a menos de 5 puntos de golpe, se arrodillará y pedirá clemencia. Por supuesto, si le perdonan la vida, su ira no desaparecerá, y le guardará rencor al PJ cuando haya tenido tiempo de curarse y acumular su rabia.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 8, **Con** 10, **Int** 11, **Sab** 9, **Car** 14
Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 14
Dotes Ataque poderoso, Dureza, Impacto sin arma mejorado, Soltura con una habilidad (Intimidar), Voluntad de hierro
Habilidades Intimidar +12, Percepción +9, Profesión (mercader) +9, Tasación +7
Idiomas común

Recompensa por historia: si los PJs se las arreglan para sortear este delicado encuentro sin hacer daño a nadie ni desestabilizar a la familia Vinder, otórgale al grupo 800 PX.

La cacería de jabalíes (VD 2)

Este suceso tiene lugar cuando los PJs decidan visitar *El Dragón Oxidado* para aceptar la invitación de Aldern Dedalera tras salvarlo de acabar 'goblinizado'. Si no van a verle, les irá a buscar 1d3 días después de la incursión goblin. Antes de regresar a su residencia en Magnimar en unos pocos días, quiere ir a cazar jabalíes en la cercana floresta Garrapata, y le gustaría invitar a los PJs a ir con él. Si rechazan su oferta, se le ve decepcionado pero lo oculta rápidamente encogiéndose de hombros. Cumpliendo su palabra, entrega a los PJs una recompensa de 50 po por salvarle la vida, y les invita a pasarse por su hogar en Magnimar la próxima vez que visiten la ciudad.

Tanto si aceptan ir de caza en *El Dragón Oxidado* como si sucede después de que Aldern les busque por su propio pie, la cacería en sí misma tiene lugar en la cercana floresta Garrapata. Aldern gestiona con gusto monturas para todos los PJs en los *Establos del Goblin Aplastado*, y a continuación los lidera ansiosamente junto con sus tres sirvientes hacia el oeste por el puente del Curtidor, siguiendo la orilla sur del río Turandarok.

Hay una cabalgata de una milla y media (*2,4 km*) hasta la floresta Garrapata, justo al norte de la escarpadura de piedra caliza conocida como la Bandeja del Diablo. A pesar de su nombre aciago, la floresta Garrapata es una zona boscosa relativamente segura, que se sabe que es hogar de jabalíes silvestres, ciervos, pumas de pelaje ígneo, y algunas escasas garrapatas gigantes que dan nombre a la floresta, pero dentro de sus confines no habita ninguna tribu goblin. La cabalgata hasta la floresta Garrapata lleva alrededor de media hora, y puedes aprovechar ese tiempo para establecer el personaje de Aldern. Es un conversador encantador, culto y con una reserva aparentemente inagotable de anécdotas sobre la vida de la alta sociedad de Magnimar. Sin embargo, está más interesado en los PJs, y puedes usar su interés para ayudar a los jugadores a establecer detalles menores sobre sus personajes. ¿Quiénes son? ¿De dónde son? ¿Cuánto hace que combaten contra los goblin? ¿Tienen historias emocionantes sobre sus aventuras que contar? En especial, Aldern debería interesarse en el PJ que despertó su atención en su anterior encuentro. Debería ser preferiblemente una mujer atractiva, en cuyo caso sus atenciones deberían parecer un flirteo amistoso. Si en lugar de eso sus atenciones van hacia un personaje que pareciese ser especialmente buen luchador, más bien tomarán la forma de un intento casi desesperado de 'aprender a ser un héroe.' Interpreta su interés como amistoso en un principio, pero para cuando terminen la cacería, deberían sentirse un poco molestos o inquietados por la creciente obsesión de Aldern.

Eres libre de hacer que la caza de jabalíes tenga tanta o tan poca relevancia como quieras. Los jabalíes de la floresta Garrapata son especímenes típicos de su raza: malhumorados y veloces a la hora de atacar a cualquiera que penetre en su territorio. Aldern les invita a regresar a *El Dragón Oxidado* esa noche, donde le entrega el jabalí a Ameiko para que prepare una gran cena con él (consulta *Problemas en* El Dragón Oxidado).

JABALÍ DE LA FLORESTA GARRAPATA	PX 600	VD 2	pg 18

(*Bestiario,* pág. 187)

ALDERN DEDALERA

Problemas en *El Dragón Oxidado*

Sólo hay dos posadas en Punta Arena, por lo que a menos que todos los PJs sean nativos, deberán visitar, o bien *El Ciervo Blanco*, o bien *El Dragón Oxidado* cuando necesiten descansar. Dado que la propietaria de este último local les ofreció habitaciones gratis durante toda una semana como agradecimiento por su heroísmo, y dado que Aldern Dedalera se aloja allí y puede invitar a los PJs a compartir una comida, hay bastantes posibilidades de que los PJs se conviertan pronto en clientes habituales de *El Dragón Oxidado*. Ameiko dirige un local muy acogedor para los aventureros, y a los lugareños que frecuentan la taberna les encanta oír relatos de hazañas y jugarretas de los visitantes que se quedan en la posada.

En algún momento durante una visita a *El Dragón Oxidado* (preferiblemente cuando la mayoría o todos los PJs estén presentes; un buen momento podría ser mientras disfrutan del jabalí que cazaron junto a Dedalera), un arisco visitante abre la puerta de un portazo y profiere una orden mordaz en un idioma extraño.

Se trata del aristócrata local Lonjiku Kaijitsu, un anciano varón tian, y uno de los nobles más conocidos de Punta Arena. Los personajes que hablen minkaiano pueden entender qué es lo que grita cuando entra en la taberna: "¿Dónde demonios está mi hija?". Los otros parroquianos del bar, que ya le conocen y saben de su tendencia a los arranques de ira, se quedan muy callados y repentinamente interesados en su comida. Si los PJs no intervienen, Lonjiku avanza por el interior de la taberna, con sus ojos analizando la habitación en busca de su hija cuando de pronto se fijan en los nuevos héroes de Punta Arena.

Lonjiku es un hombre tian de mediana edad, pero aparenta ser mucho mayor debido a la falta de sueño causada por los acontecimientos recientes; concretamente, por su involuntario papel en la incursión goblin. Cada vez más paranoico y avergonzado, Lonjiku ha decidido que es hora de trasladarse de vuelta a Magnimar por una temporada, y planea llevarse consigo a su hija. Por tanto, ha venido a *El Dragón Oxidado* a lanzarle un ultimátum a Ameiko: o se va con él o será desheredada. En secreto, Lonjiku espera que elija lo segundo, puesto que ella se hiciese aventurera y luego posadera ya casi le han avergonzado tanto como para repudiar a su hija.

Cuando ve a los PJs, sin embargo, se distrae. Aquí están los héroes que han salvado Punta Arena de la incursión que él ayudó en menor medida a orquestar (incluso aunque Lonjiku no sabía qué tramaba Tsuto por entonces). En un arrebato de celos e ira injustificada, Lonjiku se acerca a los PJs y les empieza a acusar de poner en peligro a los pueblerinos con sus 'bufonadas' imprudentes contra los goblin, insinuando que deberían haber dejado la defensa del pueblo en manos de la guardia de la ciudad y otros 'profesionales entrenados'. Si los PJs afirman ser aventureros o mercenarios o alguna profesión similar, Lonjiku ríe con desdén, les mira de reojo, y dice "Lo que nos faltaba: una sucia panda de pordioseros causando aún más problemas en el pueblo". Interpreta a Lonjiku como un viejo arrogante y ofensivo, pero cuando veas que los PJs están a punto de perder los estribos, Ameiko acude corriendo a la sala principal, con un cucharón que gotea sopa en la mano, para averiguar a qué viene todo el jaleo.

El objetivo principal de este encuentro no es iniciar una pelea, sino presentar a Lonjiku y Ameiko de modo que cuando en sucesos posteriores estos dos aparezcan en circunstancias más trágicas, los PJs tengan algún tipo de referencia sobre ellos. Si los PJs se limitan a observar, los dos discuten brevemente en minkaiano mientras Lonjiku le lanza su ultimátum, y Ameiko le dice que se vaya de su posada (aunque lo dice junto a una ristra de insultos creativos y escandalosos). Enfurecido, Lonjiku trata de agarrarla por el pelo y llevársela de la taberna a rastras, pero ella lo esquiva y le atiza con el cucharón de sopa en toda la frente, salpicando de caldo de pescado y patatas su pelo y su ropa. Este acto de desafío en público hiere a Lonjiku más que nada en el mundo, y tras balbucear durante un momento, recobra la voz y espeta "Para mí estás tan muerta como tu madre", antes de abandonar la taberna.

Deja que los PJs intervengan en cualquier momento. Cualquier intento de someter a Lonjiku, inmovilizarlo, o echarlo de la taberna por la fuerza debería tener éxito automáticamente (sólo tiene DMC 10, al fin y al cabo). Cualquier clase de violencia real contra el noble hará emerger su cobardía, y huirá de la taberna chillando. Si en lugar de eso intentan ayudar a Lonjiku a reducir a su hija, gritará a los PJs "¡No necesito ayuda de una panda de canallas!" antes de abandonar su intento e irse. Pero sin importar a qué se deba su partida, Lonjiku no puede evitar soltarle la pulla de despedida acerca

AMEIKO KAIJITSU

de su madre; un comentario cruel que casi hace llorar a Ameiko, pero mientras su padre se va, reúne coraje y recoge su cucharón, lo inspecciona, quita un pelo del potaje y dice "Ahora necesitaré un cucharón limpio, ya que no hay estofado de idiota en el menú". Las risas y los vítores resultantes de parte de los parroquianos mejoran mucho su estado de ánimo, y si los PJs acudieron en su ayuda, ella les da las gracias, amplía sus habitaciones gratuitas otra semana, y les dice que la cena corre por cuenta de la casa.

RECOMPENSA POR HISTORIA: otorga a los PJs 400 PX si se involucran en el altercado; puedes aumentar esta recompensa hasta 600 PX si su interpretación es particularmente buena, a tu elección.

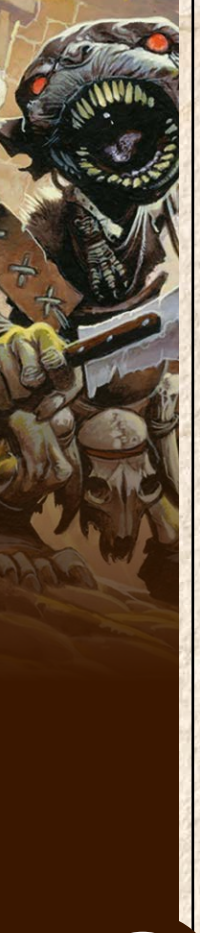
El monstruo del armario (VD 1/2)

Alergast y Amele Barett son una familia típica de Punta Arena, con dos hijos (el pequeño Aeren, y Verah, que aún es un bebé) y un leal perro llamado Pétalo. Estuvieron en el Festival de las Mariposas, donde Aeren vio como un goblin prendía fuego a un gato y jugaba con sus restos quemados; desde entonces, el pobre chico no ha sido el mismo. Cada noche, sus llantos aterrorizados hacen que Pétalo se ponga a ladrar, y cuando sus padres van a ver qué ocurre, Aeren afirma que hay un goblin en su armario. Alergast revisó el armario debidamente pero no halló nada, y desde entonces, las quejas del niño sobre el 'goblin del armario' se han ido volviendo cada vez más extenuantes para sus padres. Ayer, Alergast amenazó a Aeren con hacerle dormir en el almacén de leña si no era capaz de 'ser un hombre' y pasar una noche entera sin llorar e inventarse cuentos.

Todo esto lo cuenta Amele Barett, hecha un mar de lágrimas, a los PJs varias noches después de la incursión goblin; se acerca a ellos en estado de pánico, sujetando a su bebé contra su pecho con una mano y agarrando a Aeren por la camiseta con la otra. Continúa diciendo que la noche anterior Alergast no fue a consolar a Aeren cuando éste tuvo sus terrores nocturnos. Pero luego, tras unos momentos, oyeron al pobre Pétalo gritar de dolor y los gritos de Aeren se convirtieron en chillidos. Esta vez, no eran sólo pesadillas. Amele hace una pausa, coge aire, y les enseña a los PJs los brazos de Aeren. Están cubiertos de mordiscos de goblin recientes.

Cuando Alergast irrumpió en la habitación, encontró un goblin agazapado sobre el pecho de su hijo. Pétalo estaba muerto, con un cuchillo hundido en la oreja, y el goblin estaba mordisqueando frenéticamente el brazo de Aeren. El padre atacó al goblin y lo hizo huir de vuelta al armario, donde reptó por un agujero que había ocultado muy astutamente bajo unas viejas pieles. Alergast se puso hecho una fiera, y mientras empezaba a destrozar el armario intentando alcanzar el goblin, Amele se asustó y salió huyendo de la casa con sus hijos en busca de los PJs, para que les ayudasen.

CRIATURA: el goblin en casa de los Barett es un comando llamado Gresgurt que se coló en el edificio cuando la incursión se volvió en su contra. Encontró un panel suelto en el armario, excavó desesperadamente un agujero lo bastante grande como para esconderle entero en los cimientos de la casa, y tiró de una piel para taparlo. Sólo pretendía permanecer ahí unas pocas horas hasta que las cosas se calmasen en el exterior, y entonces planeaba abandonar el pueblo sigilosamente, pero el agotamiento por la incursión le acabó pasando factura y se quedó dormido. Cuando se despertó a la noche siguiente y trató de salir sigilosamente, despertó a Pétalo y a Aeren. Con tanto miedo al perro como el niño le tenía a él, Gresgurt huyó de vuelta al espacio en los cimientos, con su mente goblin llena de imágenes de aquél perro tan odioso y terrorífico. Parecía que cada vez que Gresgurt se asomaba, el can estaba allí, a punto de



ladrar. Incapaz de escapar debido a su miedo a los perros, Gresgurt subsistió a base de arañas y gusanos escarbados de la tierra bajo los cimientos durante días, y en ese tiempo, su miedo se convirtió en furia. Sus ansias de escapar fueron reemplazadas por un deseo ardiente de matar al perro, pero carecía de armas de verdad; había roto su sajacaballos en su intento de llegar al espacio en los cimientos bajo la casa. Sólo le quedaban fragmentos de la hoja, de los cuales usó uno para fabricar un tosco cuchillo. Esa noche se atrevió por fin a salir, mató a Pétalo y en su estado de inanición intentó comerse vivo a Aeren.

Cuando los PJs llegan a la casa de los Barett, se la encuentran inquietantemente silenciosa. Al subir al dormitorio de Aeren, encuentran a Alergast Barett tumbado boca abajo, como si se hubiese metido a rastras en el armario. En verdad, eso es exactamente lo que ha hacho. En su intento por matar el goblin, el padre de familia subestimó a la criatura. Cuando se encaramó al agujero para intentar arrastrar a Gresgurt al exterior, el comando se abalanzó sobre él y le rajó la garganta. Famélico, intentó tirar del cadáver para meterlo en el agujero y comérselo, pero se quedó atascado a medio torso.

Si los PJs tiran del cuerpo de Alergast, se lo encuentran muerto, con la carne de la cara y la parte superior del torso arrancada a mordiscos. Un instante después, el goblin enloquecido chilla de rabia por el robo de su cena y emerge del agujero de un salto dispuesto a atacar. A estas alturas, el largo cautiverio de Gresgurt en los cimientos le ha vuelto casi salvaje debido al hambre y al miedo, y ha pasado a considerar que la casa entera es suya.

GRESGURT	PX 200	VD 1/2	pg 12

Comando goblin (ver pág. 18)
Cuerpo a cuerpo Daga +3 (1d3+1)

DESARROLLO: si los PJs matan a Gresgurt, Amele les da las gracias hasta que averigua qué le ha ocurrido a su marido, momento en el que se derrumba completamente. Puede que los PJs no sepan qué hacer en esa situación, pero por suerte el alboroto atrae rápidamente al alguacil Cicuta, que toma el control de la situación con su habitual expresión hosca. Da las gracias a los PJs por ayudar y se encarga de que los Barett puedan alojarse en la catedral unos días. Pronto, la hermana de Amele llega desde Magnimar para llevarse a la atormentada familia de vuelta al sur a vivir con ella. Si los PJs están presentes cuando recoge a la rota familia de su hermana, les lanza una mirada fría y murmura "Qué lástima que vuestros héroes no fuesen más minuciosos en sus 'heroicidades'".

Noticias lúgubres desde la floresta Musgosa

Shalelu Andosana no es una cazarrecompensas, una superviviente en la Naturaleza, ni una mercenaria, sino más bien un poco de las tres cosas. La elfa pasa por el pueblo una o dos veces cada estación para comprar suministros, y sólo se queda unos días, alojándose siempre en la misma habitación en *El Dragón Oxidado*, sin pagar gracias a su vieja amistad con Ameiko. Hacia el final de cada visita, se reúne con el alguacil Cicuta y la alcaldesa Deverin durante unas horas en la guarnición para informar sobre el estado de las tierras circundantes antes de abandonar el pueblo otra vez, con una bolsa de oro en el cinto. Tanto Cicuta como Deverin valoran mucho los informes de Shalelu, pues les proporcionan una perspectiva imparcial sobre cómo se las arreglan las granjas locales, y mantienen al concejo al corriente de peligros florecientes en la región.

Shalelu hace una visita a Punta Arena durante los días siguientes a la incursión goblin (deberías ajustar dicha visita para que suceda después de que los PJs hayan tenido oportunidad de conocer gente en Punta Arena, y hayan participado en varios de los encuentros de las páginas anteriores). Su visita es inesperada, puesto que pasó por el pueblo hace sólo un mes, y no se la esperaba hasta la última semana de otoño. Se salta la visita al Mercado de Punta Arena y a *El Dragón Oxidado*, y en lugar de ello solicita una reunión inmediata con el alguacil y la alcaldesa. Entre esta reunión poco habitual, y el desharrapado aspecto de Shalelu, la ya de por sí nerviosa población empieza a sospechar que la mujer trae noticias de una nueva amenaza goblin.

El alguacil Cicuta va en busca de los PJs y les pide que se reúnan con él, la alcaldesa Deverin, y Shalelu en el Ayuntamiento, pues tiene noticias que podrían parecerles interesantes. La reunión tiene lugar en un cómodo despacho en el segundo piso del Ayuntamiento. Si los PJs aún no han conocido en persona a Kendra Deverin, Cicuta se la presenta y ella les agradece uno por uno la ayuda que proporcionaron a Punta Arena durante el ataque.

Luego Cicuta presenta a Shalelu como "un miembro no oficial de la guardia de Punta Arena" (una presentación que hace que ella sonría socarronamente) y a los PJs como "la última remesa de matagoblins de Punta Arena". El alguacil explica que Shalelu ha sido una piedra en el zapato de las tribus goblin locales durante años, y que poca gente de la región sabe tanto de las mismas como ella. También les resume el informe de la elfa, que dice que Punta Arena no es el único lugar de la región que ha tenido problemas con los goblin: ha habido un aumento de incursiones goblin a lo largo de la Costa Perdida, especialmente en el valle entre la floresta Ortiga y la floresta Musgosa. Hace sólo un día, una granja al sur de la floresta Musgosa fue quemada hasta los cimientos por esas criaturas. Por suerte Shalelu estaba cerca, y aunque la granja no pudo salvarse, rescató a la familia e hizo huir a los goblin; dicha familia se ha refugiado en una granja cercana por ahora, pero es obvio que el problema goblin no se solucionará por sí solo.

En ese momento, Cicuta le cede la palabra a Shalelu, pidiéndole que diga a los PJs lo que le ha contado a él (ver recuadro de la página siguiente).

> Belor me ha hablado de vuestras hazañas contra los goblin... bien hecho. Hace años que me dedico a evitar que causen demasiados problemas por estos lares, pero son unos renacuajos muy tenaces y fecundos. Son como malas hierbas con dientes.
>
> "Hay cinco tribus goblin principales en la región, y, hasta ahora, hacían un buen trabajo manteniéndose a raya mutuamente mediante altercados intertribales y cosas similares. Pero por lo que he podido averiguar a base de reunir información, hubo miembros de las cinco tribus en la incursión sobre Punta Arena. Un número considerable de los goblin de la floresta Musgosa que liquidé ayer estaban ya bastante

magullados, y les oí hablar mucho sobre los 'patilargos' que mataron a tantos de los suyos. Ahora que os he conocido, me resulta evidente que hablaban de vosotros. Parece que les habéis impresionado.

"En cualquier caso, el hecho de que las cinco tribus estén colaborando me inquieta. Las tribus goblin no se llevan bien a menos que tengan algo grande planeado, y los grandes planes requieren grandes jefes. Me temo que alguien se ha instalado entre los goblin y los ha organizado. Y a juzgar por las incursiones recientes, parece que lo que están preparando supone malas noticias para todos nosotros."

Tras el discurso de Shalelu, el alguacil Cicuta anuncia que se va a llevar a unos pocos de sus guardias consigo rumbo sur hacia Magnimar para tratar de obtener soldados adicionales que estacionar en Punta Arena durante algunas semanas, por lo menos hasta que se pueda determinar la extensión de la amenaza goblin. Mientras está fuera, le ha pedido a Shalelu que husmee por la floresta de Zanca, Tocón de Salmuera, la floresta Musgosa, la Bandeja del Diablo y otros lugares en los que viven goblin para ver si puede descubrir cualquier otra cosa sobre lo que está ocurriendo. También le gustaría que los PJs mantuviesen una presencia pública en Punta Arena durante los siguientes días, si no les importa. "Los lugareños parecen haberos tomado aprecio", dice, "y veros por el pueblo ayudará a apaciguar temores durante los próximos días".

Una vez terminada la reunión, Shalelu pide a los PJs unirse a ellos para cenar en *El Dragón Oxidado* (o donde sea que se alojen); le gustaría que le contasen su versión del ataque contra Punta Arena, y a cambio tiene una buena cantidad de conocimientos sobre los goblin, que puede impartir a los PJs.

TRIBUS GOBLIN: como mencionó antes, hay cinco tribus principales de goblin en la región. La más cercana a Punta Arena es la de los Mascapájaros, que viven en cuevas a lo largo del borde occidental de la Bandeja del Diablo, aunque tradicionalmente esta tribu es la menos agresiva de las cinco. En el sur están los Lamesapos de la marisma Tocón de Salmuera, alimañas capaces de nadar muy bien. Al este están los Siete dientes de la floresta de Zanca, una tribu que se ha hecho famosa a base de hacer incursiones en el vertedero de Punta Arena, y reconstruir armas y armaduras a partir de los desechos robados. Más al este están los goblin de la floresta Musgosa, probablemente la tribu mayor, pero tradicionalmente refrenada por las rencillas familiares dentro de sus filas. Y finalmente, están los goblin de Cima del Cardo, que viven en la costa de la floresta Ortiga, sobre una pequeña isla que según algunos recuerda vagamente a una cabeza decapitada.

HÉROES GOBLIN: Shalelu remarca que los goblin suelen vivir vidas cortas y violentas. No es habitual que un goblin alcance algún tipo de notoriedad, pero cuando lo hace es que se lo merece. Actualmente hay seis goblin en la región que gozan del estatus de 'héroe'.

Gugmut el Grande es un goblin inusualmente musculoso y alto de la floresta Musgosa, del que se dice que su madre fue una hobgoblin y su padre un jabalí salvaje.

Koruvus era un campeón de la tribu Siete dientes, tan conocido por su temperamento irascible como por su posesión más preciada: una espada larga mágica de tamaño humano que guardaba celosamente como suya (a pesar de que era demasiado grande como para poderla blandir adecuadamente). Koruvus desapareció hace varios meses tras supuestamente descubrir un 'escondite secreto' en una cueva en los acantilados, pero los Siete dientes siguen convencidos de que sigue por allí, en forma de fantasma o algo peor, dispuesto a matar a cualquier goblin que trate de hallar su escondite.

Vorka es una infame goblin caníbal que vive en la marisma Tocón de Salmuera, una 'heroína' sobre todo para los goblin que no pertenecen a la tribu de los Lamesapos.

Rendwattle Gutwad es el obeso jefe de los goblin de Tocón de Salmuera, un monstruo corpulento de quien se dice que nunca abandona su trono.

Arrancapepitas es el líder de los goblin de Cima del Cardo, y controla lo que las cinco tribus coinciden en que es la mejor guarida.

Y luego está Bruthazmus, un infame explorador bugbear que vive en la parte norte de la floresta Ortiga, y a menudo visita las cinco tribus para intercambiar cosas que roba de las caravanas por alcohol, información, o flechas mágicas. Shalelu remarca que Bruthazmus siente un odio particular hacia los elfos, y que ambos se han enfrentado en varias ocasiones. Hasta la fecha, ninguno ha logrado sacarle ventaja al otro, pero la elfa jura amargamente que no será la primera en caer en su guerra privada.

Shalelu sigue apareciendo a lo largo de la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas*; al igual que el alguacil Cicuta, Ameiko Kaijitsu, y el padre Zantus, deberías usarla como PNJ recurrente para hacer que los PJs se involucrasen más en la región. Puede convertirse en una aliada del grupo, e incluso unirse a él en su lucha contra los goblin por un tiempo si crees que necesitan un poco de ayuda extra. Hasta podría desarrollar una relación romántica con uno de los PJs, especialmente si alguno de ellos es de mentalidad parecida, y comparte su amor por el mundo natural, y su odio hacia los goblin que se esconden en sus sombríos rincones.

Es probable que, tras este suceso, los PJs quieran empezar a peinar la región en busca de goblin para descubrir los motivos de su creciente agresividad, pero deberías usar la petición de Cicuta de quedarse en el pueblo como ancla por ahora. Una vez empiece el siguiente capítulo, los PJs tendrán muchas cosas que hacer, que les mantendrán ocupados en el pueblo antes de volver su atención a las tierras circundantes.

SHALELU ANDOSANA

PX	VD	pg
1.600	5	53

Elfa guerrera 2/exploradora 4
CB humanoide Mediano (elfo)
Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +12

Defensa
CA 19, toque 14, desprevenido 15 (+4 armadura, +3 Des, +1 Esquiva, +1 natural)
pg 53 (6d10+16)
Fort +10, **Ref** +8, **Vol** +3; +2 contra hechizar, +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1; **Inmune** dormir

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Esp. corta de gran calidad +8/+3 (1d6+1/19-20)
A distancia *arco largo compuesto +1* +11/+6 (1d8+1/x3)
Ataques especiales Enemigo predilecto (goblin +2)

Conjuros de explorador preparados (NL 1º; concentración +2)
1º — *resistir energía*

TÁCTICAS

Durante el combate Shalelu prefiere combatir con su arco, recurriendo al cuerpo a cuerpo cuando no le quedan más opciones, o cuando un aliado parece necesitar urgentemente curación de su varita.

Moral Shalelu es leal a sus amigos, y mientras alguno de ellos esté en peligro, no los abandonará. Dicho eso, si cree que puede escapar, buscar ayuda, y regresar a tiempo para salvar a cualquiera que haya sido capturado por el enemigo antes de que sea demasiado tarde, podría intentarlo.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 16, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 8

SHALELU ANDOSANA

Ataque base +6; **BMC** +7; **DMC** 21

Dotes Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con una habilidad (Acrobacias)

Habilidades Acrobacias +12, Nadar +10, Percepción +12, Saber (Naturaleza) +8, Sigilo +15, Supervivencia +10

Idiomas común, elfo, goblin

CE empatía salvaje +3, equipo de PJ, familiaridad con las armas, magia élfica, rastrear +2, terreno predilecto (bosque +2), vínculo del cazador (compañeros)

Consumibles de combate *flechas adormecedoras* (10), *poción de lentificar veneno*, *pociones de restablecimiento menor* (2), *varita de curar heridas leves* (25 cargas), antitoxina (2); **Equipo** *cuero tachonado +1*, *arco largo compuesto +1* con 20 flechas, espada corta de gran calidad, *amuleto de armadura natural +1*, *cuenta de fogata**, *capa de resistencia +1*, cetros solares (3), cuerda de seda (50 pies [*15 m*]), grilletes, manta de invierno, material de escalada, mochila, odre, pedernal y acero, raciones de viaje (4 días), saco de dormir, símbolo sagrado de Desna de madera, 8 ppt, 2 po

*Ver *Guía del Jugador Avanzada*

La tabernera desaparecida

Inicia este suceso por la mañana en algún momento después de que el alguacil Cicuta haya abandonado el pueblo para solicitar más soldados en Magnimar. Una tímida mujer mediana de edad avanzada llamada **BETHANA CORWIN** (NB mediana plebeya 1), que trabaja de camarera para Ameiko Kaijitsu en *El Dragón Oxidado*, se acerca a los PJs. Es evidente que está alterada, y pide a los PJs hablar en privado.

Resumiendo, su jefa ha desaparecido. Bethana se despertó esta mañana y se encontró con que Ameiko no había empezado aún a preparar el desayuno, y que ella supiese eso no había ocurrido nunca antes. Preocupada, llamó a la puerta de Ameiko pero no obtuvo respuesta. En contra de sus principios, Bethana entró en el dormitorio de Ameiko y lo encontró vacío y la cama sin deshacer. Aún peor, encontró un trozo de pergamino arrugado junto a la cama: una nota del hermano mayor de Ameiko, Tsuto.

Entonces, Bethana entrega la nota a los PJs. Aunque fue escrita en minkaiano (probablemente para evitar que otros pudiesen leerla, murmura Bethana), Ameiko llevaba años enseñando el idioma a su empleada. La mediana ha traducido ya el mensaje de la nota en el reverso: dicha nota aparece reproducida en la Ayuda de juego 1-1.

Bethana explica que Tsuto supuso un escándalo bastante importante cuando nació en 4688 (un año antes que Ameiko), pues es un semielfo. La mediana recalca, con expresión de consternación, que ninguno de los padres de Ameiko es elfo. Era evidente que el viejo Lonjiku no era el padre del niño, y su ira al descubrir la indiscreción de su mujer fue la comidilla del pueblo durante meses. La esposa de Lonjiku, Atsuii, nunca reveló quién era el padre, y el hecho de que siguiesen casados es un testimonio a la tozudez de Lonjiku. Tsuto fue entregado a la Academia Turandarok para que fuese criado fuera del seno de la familia Kaijitsu, pues su padre lo ignoraba y su madre tenía prohibido visitarle. Ameiko empezó a visitarle en secreto en cuanto supo de su existencia a los 10 años de edad, acudiendo unas pocas veces cada mes para hacerle

¡Hola, hermanita!

Espero que esta carta te llegue sin demora, y que no estés muy ocupada, porque tenemos un pequeño problema. Tiene que ver con padre. Al parecer, puede que haya tenido algo que ver en los recientes problemas que ha tenido Punta Arena con los goblin, y no he querido dejar que se ocupasen las autoridades, porque ambos sabemos que se escaquearía como hace siempre. Pero tú tienes peso aquí en el pueblo. Si te reúnes conmigo en la Fábrica de vidrio hoy a medianoche, quizá se nos ocurra algún modo de asegurarnos de que recibe el castigo que se merece. Llama a la puerta de entrega de materiales dos veces, luego tres veces más, y luego una, y te dejaré entrar.

En cualquier caso, no tengo que convencerte de lo delicado de este asunto. Si corriese la voz, sabes que estos pueblerinos supondrían que tú y yo también estábamos en el ajo, ¿verdad? No tienen ni pizca de honor por estos lares. Aún no entiendo cómo soportas seguir aquí.

Sea como sea, no hables de esto con nadie. Hay otras complicaciones, de las que me gustaría hablarte en persona esta noche. No llegues tarde.

Tsuto

compañía, llevarle algo de comida, y prometerle que algún día las cosas se arreglarían. Todo eso cambió en el 4705, cuando tuvieron una discusión terrible y Tsuto pegó a Ameiko. Bethana no sabe por qué discutieron, pero fuese lo que fuese Ameiko dejó Punta Arena durante todo un año, durante el cual se ganó la vida como aventurera. Regresó al pueblo un año después para asistir al funeral de su madre. Tsuto no se calló su opinión de que su padre había empujado a Atsuii por un acantilado, y durante el funeral tuvieron un encontronazo. Lonjiku casi le rompió la mandíbula a Tsuto con su bastón, tras lo cual el hijo bastardo le insultó y abandonó Punta Arena. Ameiko ha intentado reestablecer contacto con él desde entonces, pero nunca ha logrado averiguar su paradero.

Bethana está preocupada de que Tsuto no trame nada bueno. Dado que el alguacil Cicuta no se encuentra en el pueblo, los PJs son los únicos a quienes puede acudir. Les suplica que vayan a la Fábrica de vidrio y averigüen qué le ha ocurrido a Ameiko tan pronto como les sea posible.

Encuentros adicionales

Puedes, sin duda, diseñar encuentros adicionales en Punta Arena tras terminar esta parte de la aventura. El Apéndice 2: Punta Arena (ver páginas 370-387) proporciona numerosos PNJs con quienes los PJs pueden encontrarse: quizá se les acerque Daviren Hosk de los *Establos del Goblin Aplastado* y les ofrezca una recompensa de 5 po por cada par de orejas de goblin que le traigan, o quizá Cyrdak Drokkus del Teatro de Punta Arena les invite a interpretar una reconstrucción de sus peleas contra los goblin (acompañadas, por supuesto, por las excelentes ilusiones de Cyrdak a modo de efectos especiales). Incluso podrían ser invitados a la casa de Niska Mvashti para una lectura de cartas de presagio para revelar los secretos de su futuro. ¡Aprovecha esta oportunidad para anticipar sucesos venideros como te parezca apropiado!

TERCERA PARTE: VIDRIO E IRA

EL PROCESO DE FABRICACIÓN DE VIDRIO ES TANTO UN ARTE COMO UN OFICIO, Y HA SIDO EL ORGULLO DE LA FAMILIA KAIJITSU DURANTE VARIAS GENERACIONES. DESPUÉS DE QUE LA FAMILIA FUESE EXILIADA DE TIAN XIA Y LLEVASE A CABO LA PELIGROSA TRAVESÍA POR LA CORONA DEL MUNDO, SU PERICIA EN LA FABRICACIÓN DE VIDRIO FUE CLAVE EN ASEGURARLES UN LUGAR ENTRE LA ARISTOCRACIA. CUANDO SE ESTABLECIÓ LA LIGA MERCANTIL DE PUNTA ARENA PARA FUNDAR EL PUEBLO, LOS KAIJITSU ESTUVIERON ALLÍ. POCO DESPUÉS DE LA FUNDACIÓN DE PUNTA ARENA, EMPEZARON LA CONSTRUCCIÓN DE LO QUE SE CONVERTIRÍA EN UNO DE LOS NEGOCIOS MÁS ÚNICOS Y RENTABLES DEL PUEBLO: LA FÁBRICA DE VIDRIO DE PUNTA ARENA.

Todos los componentes principales del vidrio se pueden hallar en abundancia cerca: arena, algas, plantas resistentes a la sal (las cenizas de las cuales son un reactivo importante del proceso), y cal extraída de piedras minadas de los acantilados de la Bandeja del Diablo. Lo único que hacía falta era la pericia técnica necesaria para trabajar estos componentes y fabricar el vidrio. El hecho de que el sótano del edificio antaño tuviera un doble propósito como base de contrabandistas es uno de los secretos de la familia Kaijitsu. El padre de Lonjiku, Rokuro, más escrupuloso que su hijo, puso fin a la operación de contrabando cuando se dio cuenta de que algunos de sus empleados estaban involucrados, y tapió los delictivos túneles del sótano, pero el conocimiento de que la Fábrica de vidrio fue una vez parte de una naciente operación de contrabando ha perdurado como uno de los secretos a voces del pueblo.

Ahora la Fábrica de vidrio no es más que la tapadera para las intrigas de un hijo resentido y vengativo. Cuando Tsuto Kaijitsu se unió al grupo de conspiradores de Nualia hace un año, ya estaba enamorado de ella. La había visto por las calles de Punta Arena muchas veces, pero nunca se había atrevido a acercarse a tan misteriosa belleza. Así que cuando ella le abordó con una oferta de trabajo, sintió como si el destino por fin se hubiese puesto de su parte. Al descubrir que los planes de la aasimar requerían hacer arder su pueblo natal como ofrenda a su diosa, Lamashtu, Tsuto estuvo aún más encantado: no tanto por la oportunidad de servir a la diosa de los monstruos (Tsuto no tiene un gran interés en la religión), sino por la oportunidad de vengarse del pueblo al que culpaba de su amarga e infeliz infancia.

La responsabilidad principal de Tsuto para con Nualia es servir de enlace entre Punta Arena y Cima del Cardo, pues no sólo es quien mejor conoce el pueblo, también tiene vínculos con uno de los ciudadanos más influyentes: su padre. Tras chantajear a Lonjiku para que ayudase a preparar Punta Arena para la incursión goblin, Tsuto tuvo a su padre a su merced. Unos pocos días después del ataque, Tsuto le mandó una nota exigiendo un pago de 2.000 po, o revelaría el papel de Lonjiku en la incursión. Colérico, Lonjiku decidió en privado que ya era hora de encargarse del hijo de su esposa de una vez por todas. Aceptó pagar, y cuando acudió a la Fábrica de vidrio a altas horas de la noche varios días después de la incursión, intentó matar a Tsuto. Por desgracia para Lonjiku, Tsuto había planeado lo mismo. Antes de que llegase su padre, los goblin mataron a todos los trabajadores que vivían en el lugar. Tsuto y media docena de goblin emboscaron a Lonjiku en cuanto entró en la Fábrica de vidrio, lo asesinaron, y pusieron su cadáver a exhibir en la zona **A17**.

Con Lonjiku fuera de circulación, Tsuto envió una nota a su hermana, Ameiko, la única persona de Punta Arena a la que no odiaba. Le pidió que se reuniese con él en la Fábrica de vidrio a la noche siguiente de matar a Lonjiku, esperando convencerla de que se uniese al grupo de Nualia. Por desgracia, calculó mal la lealtad de su hermana hacia Punta Arena, y cuando ella se negó a unirse a sus planes, hizo que sus goblin la dejasen inconsciente, la atasen, y la encerrasen en la zona **A21** bajo la Fábrica. No está muy seguro de qué hacer con ella y planea llevársela de vuelta a Cima del Cardo para pedir consejo a Nualia, dejando la Fábrica de vidrio convertida en un matadero, para sembrar aún más el miedo en el corazón de los ciudadanos de Punta Arena.

LA INVESTIGACIÓN DE LA FÁBRICA DE VIDRIO

Cuando los PJs llegan a la Fábrica de vidrio, se encuentran con que el edificio está extrañamente silencioso. Los vecinos han advertido la carencia de tráfico de entrada y de salida, pero dado que la chimenea del horno sigue soltando humo, la mayoría supone que el edificio simplemente está cerrado para conceder algo de privacidad a Lonjiku y sus obreros mientras trabajan en algún gran proyecto. Una investigación rápida del perímetro del edificio revela que se han corrido cortinas en las ventanas, y que todas las puertas están cerradas. Las claraboyas del techo que dan a las zonas **A1** y **A17** no están cubiertas, y cualquier personaje que supere una prueba de Trepar CD 20 para llegar al tejado podrá mirar a través de ellas (lo que, en el caso de la de **A17**, revela un panorama grotesco). El estruendo del horno de la Fábrica de vidrio es claramente audible desde el exterior, pero un personaje que escuche a través de las ventanas cubiertas en la zona **A17** y supere una prueba de Percepción CD 12 también puede oír lo que parecen risitas agudas, chillidos y ruidos de cristal al romperse.

Todas las puertas exteriores pueden forzarse con una prueba de Desactivar mecanismo CD 20; echarlas abajo es un poco

más laborioso (dureza 5, pg 20, CD romper 23). En ambos casos, dichas acciones enseguida atraen mirones ansiosos de saber por qué los nuevos héroes de Punta Arena están intentando colarse en la Fábrica de vidrio. Una prueba de Diplomacia, Engañar o Intimidar CD 15 con éxito es más que suficiente para calmar y dispersar a los lugareños, especialmente debido a que es extraño que la Fábrica de vidrio no esté abierta al público como debería. Varios lugareños sugieren a los PJs que suban a la mansión Kaijitsu y hablen con Lonjiku o sus sirvientes en lugar de entrar por la fuerza, pero una excursión por la carretera del Barranco Goleta hasta la mansión revela que ninguno de los sirvientes de allí ha visto a Lonjiku desde el atardecer del día anterior. Suponen que está trabajando en la Fábrica de vidrio, y señalan al humo que emerge de la chimenea como prueba. En realidad, la Fábrica está ahora bajo el control del traicionero hijo de Lonjiku y de sus aliados goblin.

A1 LA SALA DE EXHIBICIÓN: esta habitación contiene una tienda donde los clientes pueden echar un vistazo a la cristalería que aquí se fabrica. Los contenidos principales son botellas, cristales para ventanas, y arte en vidrio.

A2 UN ALMACÉN: los productos acabados se almacenan aquí.

A3 EL ARMARIO DE LA LIMPIEZA: los productos de limpieza, escobas, y similares se guardan aquí.

A4 OTRO ALMACÉN: aquí se guardan herramientas, ropa de los empleados, leña, y otros suministros variados.

A5 LOS ALOJAMIENTOS DE LOS EMPLEADOS: el personal de Lonjiku, compuesto por obreros cualificados, vivía en la Fábrica; aquí era donde dormían los ocho trabajadores. Las camas están en diversos estados de desorden, y hay sangre manchando paredes y sábanas. No hay cadáveres a la vista: los goblin los llevaron a la zona **A17** por diversión tras asesinar a los obreros mientras dormían la noche anterior.

A6 EL COMEDOR: el personal usaba esta sala para relajarse, comer, y jugar a cartas en sus ratos libres. La habitación está hecha un desastre; cuando los goblin de Tsuto pasaron por aquí, la pusieron patas arriba.

A7 EL LAVADERO: esta sala contiene varias cubas de gran tamaño para bañarse y hacer la colada; la pequeña habitación adyacente es un retrete.

A8 LA COCINA: aquí es donde el personal se preparaba la comida; los goblin desmantelaron el lugar buscando cosas que llevarse a la boca, y como resultado el lugar está destrozado.

A9 LA DESPENSA: esta sala está hecha un desastre; hay barriles y sacos de cereales, así como cajas de pescado seco y venado,

totalmente destrozados, y falta la mayor parte de la comida. Hay un rajaperros roto cerca de la esquina norte, desechado por un goblin que lo estropeó intentando alcanzar la comida.

A10 LA LEÑERA: esta sala contiene pilas de leña para la cocina.

A11 LA SALA DE REUNIONES: el personal se reunía aquí para discutir turnos de trabajo o proyectos grandes.

A12 LA SALA DE REUNIONES: los clientes que querían obras de vidrio personalizadas, o quienes buscaban oportunidades comerciales para exportar vidrio se reunían aquí con un representante, para hablar de negocios.

A13 LA OFICINA: una oficina más pequeña, para reuniones privadas con clientes importantes.

A14 EL ARCHIVO: la sala está llena de archivadores y estantes llenos de documentos y contratos con docenas de exportadores, y negocios de Magnimar, Korvosa y otros pueblos locales.

A15 LA SALA DE PREPARACIÓN: los principales agentes para la elaboración de vidrio (arena, carbonato de sodio, y cal) se preparan aquí.

A16 LA SALA DE CARGA: hay una carretilla apoyada contra el muro, y los estantes de las paredes contienen reactivos adicionales para crear distintos colores de vidrio (manganeso para el vidrio transparente, cobalto para el azul, y estaño para el blanco; el vidrio sin tratar es verde, mientras que una cantidad elevada de cualquier reactivo hace que el vidrio sea negro). Una caja fuerte en el suelo permanece abierta después de que Tsuto usase la llave de su padre para abrirla y robar el oro y la plata usados para hacer el vidrio rojo y el amarillo. Tras una puerta, una escalera desciende hasta la zona A19.

A17 LA SALA DE FABRICAR VIDRIO: un horno arde en la pared sureste de esta sala. Hay varias mesas de mármol en la habitación, usadas para trabajar el vidrio en bruto y darle formas útiles, y cerca hay mesas de madera llenas de herramientas del oficio. El horno de la fábrica ruge muy fuerte, penalizando las pruebas de Percepción con un -4. El horno principal se encuentra en el extremo noreste, una cámara de grandes dimensiones que usa madera tratada alquímicamente, que arde con una luz azul muy cálida. Los obreros usaban esta sala para fundir el vidrio, pero Lonjiku también 'alquilaba' periódicamente el horno a matones sczarni para que se deshiciesen de pruebas, pues los fuegos arden con una temperatura suficiente como para quemar huesos y dientes. Una criatura que sea embestida o colocada de otro modo dentro del horno sufre 6d6 pg de daño por fuego cada asalto. La abertura es lo bastante estrecha como para evitar que una criatura Mediana sea empujada dentro con facilidad (los intentos de embestida sufren un penalizador de -8 para ello). A medida que las tuberías de piedra del horno avanzan hacia el suroeste, llegan a hornos más pequeños y progresivamente más fríos que se usan para mantener los proyectos de vidriería a la temperatura adecuada (el vidrio se rompe si se deja enfriar demasiado deprisa).

Cuando llegan los PJs, esta sala es un despliegue dantesco del aburrimiento goblin. Los cuerpos de los ocho trabajadores muertos yacen en varios estados de desmembramiento; los goblin han estado quemando piernas y brazos en el horno con alegría, y vertiendo vidrio fundido en los restos, intentando imitar la obra maestra de Tsuto. Esta es el cadáver de su padre, apuntalado en una silla en la alcoba central, y revestido de capas espesas e irregulares de vidrio endurecido. Aquí es donde es más probable que los PJs encuentren a los goblin de Tsuto; consulta *Contra los goblin* para más detalles sobre la pelea.

A18 LAS ESCALERAS: estas escaleras bajan hasta la playa anexa.

A19 EL ALMACÉN SUBTERRÁNEO: esta sala se usa para almacenar arena y otras materias primas. Hay dos carretillas contra el muro. Justo al este de las escaleras que suben a la zona A16, hay una pared de ladrillos derrumbada para revelar un conducto más antiguo que conduce hacia el sur. Esta es una de las dos paredes que tapió Rokuro Kaijitsu tras enterarse de que algunos de sus empleados estaban usando el sótano como centro neurálgico de una operación de contrabando. Los goblin de Tsuto derribaron este muro y el que hay al norte de la zona **A22** la noche antes de la incursión. Con su padre chantajeado, a Tsuto no le preocupaba que corriese la voz respecto a sus acciones.

A20 OTRO ALMACÉN: esta sala se usa para almacenar vidriería, ventanas, y otros trabajos finalizados.

A21 OTRO ALMACÉN: la puerta a esta habitación está cerrada. Aunque la sala se usaba como almacén, Tsuto la ha convertido recientemente en una celda improvisada. Su hermana, Ameiko, yace de lado en el suelo, con las muñecas y los tobillos atados con cuerdas, amordazada, y con los ojos vendados con tiras de cuero. Hay más información sobre su reacción a ser rescatada en el apartado *El rescate de Ameiko* en la página 32.

A22 LA OFICINA SECRETA: antaño usada por los contrabandistas para llevar el registro de sus negocios ilegales, esta habitación le ha servido a Tsuto Kaijitsu para orquestar sus acciones en Punta Arena durante los últimos días. Tras asesinar a su padre y encarcelar a su hermana, Tsuto bebió hasta caer dormido en esta habitación. Probablemente despierte cuando un goblin huyendo de los PJs baje corriendo hasta aquí para advertirle de que hay problemas (ver *Contra los goblin*).

A23 LA ENTRADA DE LOS CONTRABANDISTAS: el largo túnel que empieza en esta habitación serpentea durante un buen trecho a través del lecho de roca que hay bajo Punta Arena. Construido por contrabandistas hace décadas, el túnel permanece estable y transitable, serpenteando perezosamente en dirección noreste unos 1.750 pies (*533 m*) antes de llegar a un punto muerto. Una prueba de Percepción CD 20 revela una puerta secreta que conduce a una cueva de 30 pies (*9 m*) de diámetro en el lateral del acantilado que da al golfo Varisiano. La boca de la cueva conecta con una playa estrecha mediante una cuesta; no hace falta tirada de Supervivencia

alguna para detectar la tosca colección de camas goblin o restos de sus comidas que hay diseminados por la cueva.

De la mitad sur del túnel se bifurcan dos túneles laterales. Uno lleva hacia el este y termina en un derrumbamiento tras 400 pies (*120 m*); antaño conducía hasta el río Turandarok. Sin embargo, el que va hacia el oeste parece que en algún momento fue tapiado en el punto en el que diverge del túnel principal. Este pasadizo occidental serpentea durante 50 pies (*15 m*) antes de virar hacia el norte otros 100 pies (*30 m*). Este túnel fue un intento de penetrar en lo que los contrabandistas creían que era el sótano de la guarnición, de modo que pudiesen sacar de allí prisioneros por dinero. Pero lo que descubrieron fueron las Catacumbas de la Ira, y lo que los contrabandistas hallaron les convenció de tapiar el túnel y nunca volver a hablar de ello. La pared de ladrillo fue derribada recientemente durante el regreso de Nualia a la zona, tras lo cual estableció contacto con la reina quásit de las catacumbas.

Contra los goblin (VD 3)

En total, hay ocho goblin en la Fábrica de vidrio. Si los PJs siguen el sonido de vidrio rompiéndose y las risitas malignas, encuentran a los goblin haciendo cabriolas y profanando los cuerpos de los obreros asesinados en la zona **A17**. A menos que los PJs sean especialmente ruidosos, deberían ser capaces de llegar a la zona **A17** sin alertar a los goblin. Da a los PJs la ventaja de un asalto de sorpresa contra los monstruitos, porque una vez empiece la batalla, las cosas pueden ponerse feas muy rápidamente.

Ten en cuenta que esta pelea es en una fábrica de vidrio. Los goblin son maestros de la lucha improvisada, y enseguida usan el entorno en su beneficio de los siguientes modos:

CRISTALES ROTOS: a medida que avanza la batalla, eres libre de señalar que ciertas casillas contienen cristales rotos. Trata estas casillas como si contuviesen abrojos.

ALIMENTAR EL HORNO: un goblin podría intentar derribar a un PJ; si cae al suelo, tres goblin se le echan encima y tratan de cargar con él y arrojarlo al horno. Las probabilidades de éxito son nulas siempre y cuando el PJ no esté indefenso, pero aun así debería bastar para poner tensos a los PJs, especialmente si quien pretenden arrojar al horno está inconsciente.

TENAZAS DE VIDRIO CALIENTE: algunos goblin usan tenazas goteando vidrio fundido, como armas improvisadas para quemar a los PJs.

ARROJAR CRISTALES: los goblin que no llegan a los PJs en cuerpo a cuerpo arrojan botellas o paneles de cristal como ataques a distancia improvisados.

GOBLIN (8)

PX	VD	pg
135 c/u	1/3	6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario*, pág. 166)
Cuerpo a cuerpo Rajaperros +2 (1d4/19-20) o
Tenazas de vidrio fundido -2 toque (1d4 fuego)
A distancia Cristalería arrojada -1 (1d3)

TÁCTICAS

Durante el combate Los goblin aún están exaltados por haber matado al personal, y reaccionan a la llegada de los PJs con excitación. La mayoría lucha con rajaperros, pero uno o dos goblin atacan a los PJs usando tenazas de las que gotea vidrio fundido.

Moral Una vez hayan muerto por lo menos cinco, uno de los goblin supervivientes reconoce a los PJs como los héroes de Punta Arena, deja caer su arma, y chilla (en lengua goblin) "¡Esperad! ¡Son los patilargos que pararon la incursión! ¡Corred si queréis vivir!". Los goblin restantes entran en pánico y huyen hacia el sótano, donde esperan reagruparse con Tsuto. Una vez a su lado, los goblin luchan hasta que caiga derrotado, y llegado ese punto todo goblin superviviente huirá por el túnel de contrabando, o se encogerá de miedo y suplicará que tengan piedad.

TSUTO KAIJITSU

PX	VD	pg
800	3	31

Semielfo monje 2/pícaro 2
LM humanoide Mediano (elfo, humano)
Inic +7; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 17, desprevenido 13 (+1 desvío, +3 Des, +1 Esquiva, +2 Sab)
pg 31 (4d8+10)
Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +5; +2 contra hechizar
Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** dormir

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Impacto sin arma +5 (1d6+1) o
Ráfaga de golpes +4/+4 (1d6+1)
A distancia Arco corto compuesto +5 (1d6+1/x3)
Ataques especiales Ataque furtivo +1d6, Puñetazo aturdidor (2/día, CD 14), Ráfaga de golpes

TÁCTICAS

Durante el combate La mayor ventaja de Tsuto en combate es su movilidad. Usa Acrobacias para moverse por el campo de batalla y flanquea a los enemigos con sus goblin siempre que puede. Cuando se enfrenta a lanzadores de conjuros, usa su puñetazo aturdidor para distraerlos.
Moral Si se ve reducido a menos de 8 puntos de golpe, o si mueren todos sus goblin, Tsuto echará a correr por el túnel de contrabando, abandonando sus planes de llevar a su hermana ante Nualia, y regresando a Cima del Cardo.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 16, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 8
Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 20
Dotes Desviar flechas, Dureza, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Puñetazo aturdidor, Soltura con una habilidad (Engañar), Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +10, Diplomacia +6, Disfrazarse +6, Engañar +9, Interpretar (viento) +4, Intimidar +6, Inutilizar mecanismo +10, Percepción +11
Idiomas común, goblin, minkaiano
CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (pícaro sutil), sangre élfica
Consumibles de combate *poción de curar heridas leves*; **Equipo** arco corto compuesto con 20 flechas, *anillo de protección +1*, herramientas de ladrón de gran calidad, flauta de gran calidad, pendientes de plata (25 po por la pareja), diario, 6 saquillos de polvo de oro valorados en 50 po cada uno, 8 saquillos de polvo de plata valorados en 5 po cada uno, 10 ppt

El interrogatorio de Tsuto

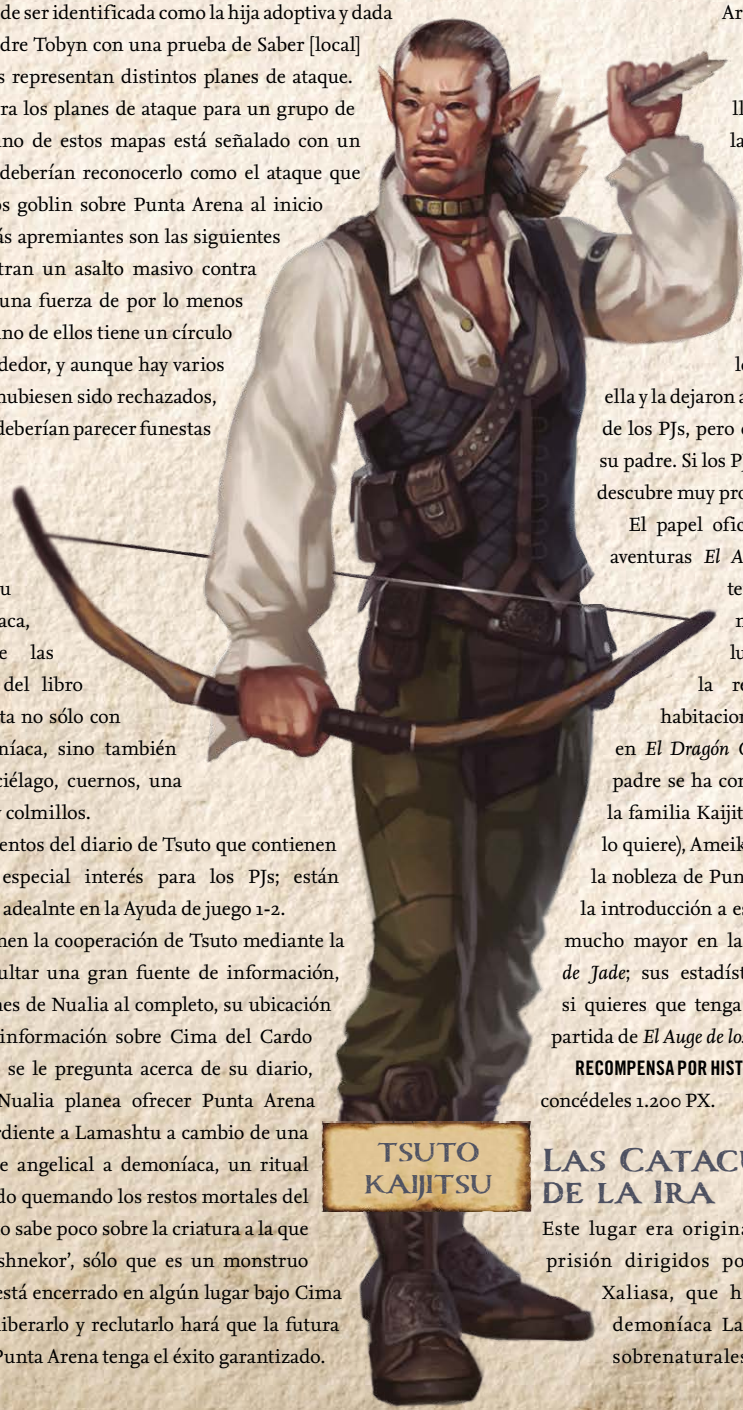
Aunque los goblin no saben casi nada si son capturados e interrogados, Tsuto es otra cosa. Sin embargo, su lealtad hacia Nualia es inquebrantable, y a menos que los PJs usen medios mágicos como *hechizar persona* para asegurarse de que coopera, permanece en silencio ante cualquier intento de hacerle hablar. Trata de escapar a la mínima oportunidad, pero si no le dejan otra opción, intenta quitarse la vida, confiando (erróneamente) en que cuando se vuelva lo bastante poderosa, Nualia se la devolverá.

Es probable que el diario de Tsuto (ver Ayuda de juego 1-2) suponga una fuente de información mejor. Este librito pequeño y forrado en cuero contiene dos docenas de páginas de pergamino, la mayoría de las cuales con mapas de Punta Arena o dibujos eróticos de Nualia (que puede ser identificada como la hija adoptiva y dada por muerta del padre Tobyn con una prueba de Saber [local] CD 15). Los mapas representan distintos planes de ataque. El primero muestra los planes de ataque para un grupo de unos 30 goblin; uno de estos mapas está señalado con un círculo, y los PJs deberían reconocerlo como el ataque que llevaron a cabo los goblin sobre Punta Arena al inicio de la aventura. Más apremiantes son las siguientes páginas, que ilustran un asalto masivo contra Punta Arena por una fuerza de por lo menos 200 goblin. Ninguno de ellos tiene un círculo marcado a su alrededor, y aunque hay varios tachados como si hubiesen sido rechazados, las implicaciones deberían parecer funestas de todos modos.

La mayoría de dibujos de Nualia no la retratan con su mano demoníaca, aunque una de las últimas páginas del libro sí lo hace; la retrata no sólo con una mano demoníaca, sino también con alas de murciélago, cuernos, una cola puntiaguda, y colmillos.

Hay tres fragmentos del diario de Tsuto que contienen información de especial interés para los PJs; están reproducidos más adealnte en la Ayuda de juego 1-2.

Si los PJs obtienen la cooperación de Tsuto mediante la magia, puede resultar una gran fuente de información, revelando los planes de Nualia al completo, su ubicación actual, e incluso información sobre Cima del Cardo y sus defensas. Si se le pregunta acerca de su diario, confirmará que Nualia planea ofrecer Punta Arena como sacrificio ardiente a Lamashtu a cambio de una transformación de angelical a demoníaca, un ritual que ya ha empezado quemando los restos mortales del padre Tobyn. Tsuto sabe poco sobre la criatura a la que ella llama 'Malfeshnekor', sólo que es un monstruo que ella cree que está encerrado en algún lugar bajo Cima del Cardo, y que liberarlo y reclutarlo hará que la futura incursión contra Punta Arena tenga el éxito garantizado.



TSUTO KAIJITSU

El rescate de Ameiko

Si por alguna razón los PJs esperan hasta después de que anochezca para investigar la Fábrica de vidrio, Tsuto y sus goblin habrán regresado a Cima del Cardo, donde Ameiko es encerrada en una celda (en D9). Si los PJs no la rescatan en unos días, acaba siendo sacrificada a Lamashtu en la zona D12, otra ofrenda calcinada más para aplacar la ira de Nualia.

Ameiko está consciente pero herida de gravedad, estable a -2 puntos de golpe, e incapaz de ayudar a los PJs a menos que puedan curarla. Incluso tras recibir curación, queda consternada por la traición de su hermano. Tsuto le reveló a Ameiko que él y otros mercenarios eran liderados por Nualia, y dejó entender que la aasimar tenía algo grande planeado para el futuro de Punta Arena. El hermano pródigo le advirtió que no quería estar en el pueblo cuando esos planes llegasen a término, y le ofreció la oportunidad de unirse a su grupo en Cima del Cardo. Ameiko se horrorizó ante las implicaciones y abofeteó a su hermano por la impresión de que hubiese caído tan bajo, y él respondió echándole encima a los goblin, quienes pudieron con ella y la dejaron allí. Está agradecida por el rescate de los PJs, pero está ansiosa por irse y advertir a su padre. Si los PJs no le dan las malas noticias, lo descubre muy pronto, tomándoselo estoicamente.

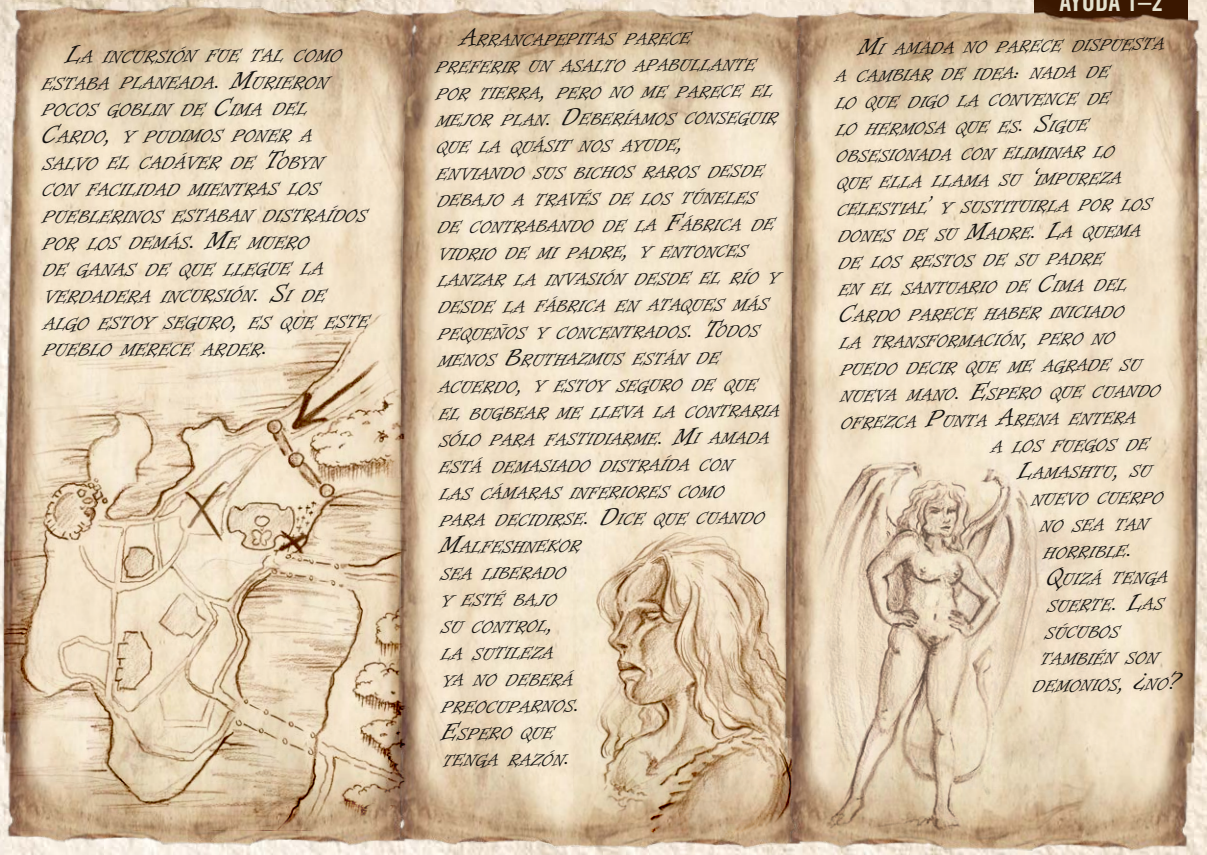
El papel oficial de Ameiko en la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas* termina aquí, pero puede que no sea así en tu partida. Desde luego, después de que los PJs la rescaten, les recompensa con habitaciones y comida gratis de por vida en *El Dragón Oxidado*, y tras la muerte de su padre se ha convertido en la única heredera de la familia Kaijitsu: lo quiera o no (realmente no lo quiere), Ameiko es el miembro más reciente de la nobleza de Punta Arena. Como se menciona en la introducción a este libro, Ameiko juega un papel mucho mayor en la Senda de aventuras *El Regente de Jade*; sus estadísticas completas aparecerán allí si quieres que tenga un papel más destacado en tu partida de *El Auge de los Señores de las Runas*.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs rescatan a Ameiko, concédeles 1.200 PX.

Las Catacumbas de la Ira

Este lugar era originalmente un laboratorio y una prisión dirigidos por un hombre cruel llamado Xaliasa, que había entregado su alma a la demoníaca Lamashtu a cambio de poderes sobrenaturales y oscuros. Fue un clérigo

AYUDA 1–2



de Lamashtu al servicio de la Señora de las Runas Alaznist pero, sin que ella lo supiese, también era un asesino leal a Karzoug. Trabajar como agente doble acabó volviendo loco a Xaliasa, quien acabó siendo conocido por sus esbirros como el Garabateador. Se cree que murió en los ahora inaccesibles niveles inferiores de las catacumbas cuando Thassilon cayó y el imperio de Alaznist se hundió bajo las aguas. Pero no todos sus aliados perecieron: su esbirra quásit, Erylium, le sobrevivió.

Tras pasar siglos sola y atrapada en las oscuras catacumbas, Erylium también se volvió algo loca. Al principio estaba obsesionada con escapar, pero acabó viendo el complejo como su propio imperio privado. Los zombis encarcelados en la zona **B9** pasaron a ser sus vasallos, y la vargouille guardiana de la zona **B4** su mascota. Se volcó en los antiquísimos textos y notas que le dejó su amo, y acabó por convertirse en bruja, eligiendo a Lamashtu como su patrona demoníaca como había hecho su amo hacía tanto tiempo. Y durante miles de años más, Erylium gobernó su diminuto reino con deleite y crueldad injustificados.

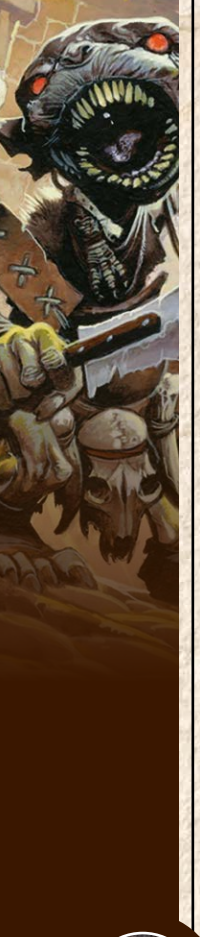
Cuando unos contrabandistas se colaron en las catacumbas hace sólo 4 décadas, pillaron a Erylium desprevenida. En lugar de intentar engatusarles para que la sirviesen, los atacó y los ahuyentó. Para cuando se recuperó de sus celebraciones triunfales, los intrusos ya habían tapiado su ruta de escape. Pero el suceso había sido suficiente para liberar a la quásit de su locura.

Durante las siguientes 4 décadas, escuchó durante incontables horas en la cima de las escaleras en ruinas de la zona **B5**, ansiosa por saber más cosas de aquellos a los que pronto empezó a considerar el Enemigo de Arriba. Cada semana, Erylium usaba su aptitud de comunión para averiguar más cosas sobre Punta Arena mediante su patrona demoníaca, o enviaba su familiar reyezuelo negro *[NdT: un pájaro de unos 10 cm de longitud]* a espiar. A medida que pasaban los años, las crípticas respuestas de Lamashtu y los informes de su reyezuelo hicieron creen a Erylium que algo se acercaba, algo que le proporcionaría un auténtico ejército, y que su general estaba siendo adiestrado por Lamashtu para alcanzar la gloria en su nombre.

Hace cinco años, el *pozo rúnico* menor ubicado en la zona **B13** se reactivó misteriosamente. Erylium lo interpretó como una señal, y lo utilizó para convocar a varios monstruos llamados engendros pecaminosos, que la ayudasen en los tiempos venideros. Poco después, Lamashtu reveló que la general de Erylium estaba casi lista, pero que reclutarla dependía de ella. La reconocería por su cabello plateado y sus ojos violetas, una rareza en el mundo de la superficie. Cuando Nualia llegó tras poco tiempo, una conversa reciente al bando de Lamashtu, Erylium aceptó el rol de mentora con orgullo. La quásit sabe que pronto su imperio crecerá.

B1 EL GUARDIA DE LA CUEVA (VD 2)

CRIATURA: un engendro pecaminoso habita en esta cueva, con instrucciones de Erylium de custodiar el acceso a su reino. El engendro pecaminoso hace su trabajo de forma admirable, quedándose en su puesto durante horas hasta que otro lo releva.



ENGENDRO PECAMINOSO	PX 600	VD 2	pg 19

(*Bestiario 2*)

B2 LA ANTIGUA DESPENSA

El propósito original de esta sala no está muy claro, pero hay grandes montones de escombros por el suelo. La pared occidental ha sido derribada, y ha dejado al descubierto un túnel que va hacia el oeste.

Una investigación de los escombros revela que la mayoría parece pertenecer a urnas rotas y otros contenedores de cerámica que en el pasado guardaron comida, pero que hace mucho que se convirtieron en polvo.

B1 EL RECIBIDOR

Una estatua de mármol rojo de una mujer humana abrumadoramente hermosa pero a la vez monstruosamente encolerizada se alza en mitad de esta sala, con una expresión pétrea deformada por la furia. La mujer lleva una túnica ancha, y su larga cabellera está recogida por un intricado tocado de garfios y cuchillas. En su mano izquierda lleva un libro de gran tamaño, cuya portada tiene inscrita una estrella de siete puntas. Su mano derecha sostiene una reluciente ronca de metal y ébano.

La estatua representa a la Señora de las Runas Alaznist, identificable como tal con una prueba de Saber (historia) CD 25.

TESORO: la ronca de gran calidad que la estatua tiene agarrada puede extraerse tirando un poco. Al ser una réplica del arma personal de la Señora de las Runas Alaznist, la ronca es tanto un arma como una obra de arte. Vale 400 po.

B4 EL ESTANQUE PARA LAVARSE

El agua forma ondas en silencio en este estanque circular de piedra, los márgenes del cual están delimitados por cráneos.

Este estanque se usaba antaño para que los visitantes de las Catacumbas de la Ira se lavasen los pies de la mugre del mundo exterior. Una vez cada hora, las aguas del estanque se rellenan y se purifican mágicamente.

CRIATURA: este acceso a las Catacumbas de la Ira está aún custodiado por una antigua criatura, una horrorosa vargouille que generalmente descansa en las sombras cerca de la pared. El monstruo fue colocado aquí por el Garabateador, y a lo largo de los siglos aquí se ha quedado, esperando pacientemente ser liberado de sus deberes, y ansioso por atacar a cualquiera que entre en la sala excepto engendros pecaminosos, Koruvus, Erylium, o aquellos que exhiban abiertamente un símbolo de Lamashtu.

VARGOUILLE	PX 600	VD 2	pg 19

(*Bestiario*, pág. 281)

B5 LAS ESCALERAS

Un tramo de escalera de caracol se curva alrededor de un pilar central, y asciende hacia las tinieblas.

Estas escaleras solían conducir a una pequeña bóveda en la superficie, pero cuando Thassilon cayó, ese edificio se derrumbó. Si de algún modo los PJs se las arreglan para abrirse paso excavando a través de los 30 pies (*9 m*) de roca que hay entre la parte superior de las escaleras y la superficie, se encuentran con que emergen en un callejón en el cúmulo de edificios entre la calle de la Torre y la vía del Basurero. Estrechas fisuras recorren la piedra, lo que ayuda a que haya aire (relativamente) respirable en las catacumbas, y proporciona una ruta para que el familiar de Erylium vaya y vuelva.

B6 LA PRISIÓN ANCESTRAL (VD 4)

Es evidente que esta cámara de gran tamaño solía ser una prisión, como atestiguan las 20 celdas que delimitan el perímetro de la habitación. Una tambaleante plataforma de madera domina la habitación, con dos tramos de escaleras que descienden hacia la prisión que está 10 pies (*3 m*) por debajo.

Como sugiere su aspecto, esta habitación se usaba para encerrar prisioneros, la mayoría agentes de Shalast que se aventuraron demasiado cerca de territorios de Bakrakhan. En la mayoría de celdas yacen esqueletos, prisioneros que murieron de hambre hace eones. Aunque la plataforma parece tambalearse, en realidad es muy estable, pues la madera (como ocurre en muchas ruinas thassilonianas) aún conserva su antigua aura conservativa mágica que le ayuda a soportar el paso del tiempo. Esa misma magia conservativa ha impedido que los huesos de las celdas se conviertan en polvo, aunque se ven bastante secos y frágiles.

CRIATURAS: dos engendros pecaminosos aguardan aquí. Si se ha dado la alarma, se han ocultado en las vigas justo debajo de la plataforma, listos para salir de pronto y atacar a cualquiera que se acerque demasiado al borde. Si no se ha dado la alarma, los engendros están discutiendo en la parte este de la sala sobre quién se queda algunas calaveras en mal estado robadas de los restos de las celdas circundantes.

ENGENDROS PECAMINOSOS (2)	PX 600 c/u	VD 2	pg 19 c/u

(*Bestiario 2*)

B7 LA SALA DE INTERROGATORIOS

Esta sala contiene varias reliquias antiguas de lo que parecen ser artilugios de tortura, aunque de función y estilo extraños y arcaicos. En una esquina se halla una jaula esférica con pinchos que brotan hacia adentro desde sus barrotes de hierro. En otra se alza lo que parece un armazón de madera en forma de estrella, cuya superficie está salpicada de garfios. Y en el centro de la habitación hay una larga mesa cubierta de correas de cuero y una buena cantidad de manivelas que parecen diseñadas para girar y pivotar.

Todas las máquinas de tortura aquí presentes vieron mucho uso en tiempos de Thassilon, pero están demasiado descompuestas u oxidadas para tener mucha utilidad hoy día.

B8 EL ANTIGUO ESTUDIO

Los restos apedazados de varias sillas y una mesa larga cubren el suelo de esta habitación. En la pared sur se alzan tres puertas de piedra, cada una con un extraño símbolo que parece una estrella de siete puntas.

Esta habitación sirvió una vez de estudio, pero el tiempo (y los siglos de frustración de Erylium) han pasado factura aquí. Registrar los restos revela fragmentos de incontables libros y pergaminos con extractos de escritura picuda en un idioma extraño por toda su superficie. Estos pertenecían a la colección del Garabateador, y enseñaron a Erylium gran parte de lo que sabe a día de hoy como bruja y seguidora de Lamashtu, pero actualmente son inservibles.

Las tres puertas robustas de la pared sur solían ser celdas. Dentro de cada una hay un único esqueleto de un humanoide altamente deforme; uno tiene tres brazos de aspecto frágil, otro tiene un cráneo enorme y contrahecho, y el tercero tiene una caja torácica que desciende hasta llegar a la pelvis, que a su vez presenta huesos de piernas atrofiados bajo su extrañamente plana circunferencia.

TESORO: una prueba de Percepción CD 20 mientras se examinan las páginas rasgadas revela un *pergamino de esfera flamígera* (NL 5º) bajo una silla rota.

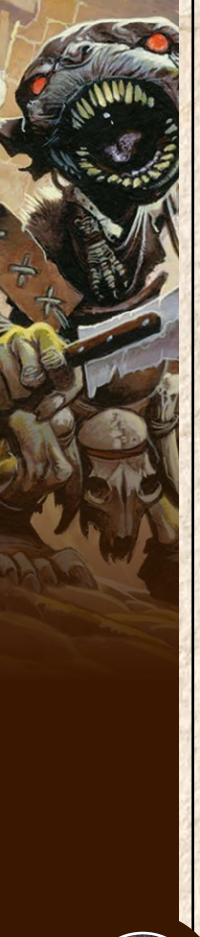
B9 POZOS DE PRISIONEROS (VD 4)

El techo de esta extrañamente fría cámara se arquea hasta alcanzar una altura abovedada de 20 pies (6 *m*). El suelo contiene 11 cubiertas de madera diseminadas fortuitamente sobre 11 pozos de 5 pies (1,50 *m*) de ancho en el suelo. Desde la oscuridad de estos pozos resuenan extraños sonidos de rozamiento y, cada poco tiempo, un gemido apagado.

Cada uno de los pozos tiene 20 pies (*6 m*) de profundidad. Las tapas de madera de los mismos son bastante frágiles, y se derrumban si alguien pasa por encima. Una tirada de salvación de Reflejos CD 15 permite a un personaje saltar hacia la seguridad de una casilla adyacente; de lo contrario una caída de 20 pies (*6 m*) hacia las profundidades del pozo es el menor de los problemas de la víctima.

CRIATURAS: cada uno de estos pozos contiene un único zombi humano, una criatura lastimosa dejada allí desde hace miles de años, con la carne conservada mediante magia nigromántica. Estos pozos de zombis sirvieron antaño como un modo más que tenían los bakrakhanios de atormentar a sus prisioneros; ahora sólo son juguetes en manos de Erylium.

Desde que Nualia abrió las Catacumbas de la Ira, muy pocas criaturas llegaron al dungeon desde la entrada oculta del túnel de contrabando. Una de ellas, sin embargo, fue un héroe goblin de la tribu Siete dientes llamado Koruvus. Cuando descubrió el túnel secreto, declaró impetuosamente a los demás goblin que iba



a explorarlo, saquear los tesoros que sin duda había escondidos dentro, y volver para tomar el mando de la tribu Siete dientes. Nunca regresó, pero los goblin Siete dientes esperan que lo haga un día u otro.

En realidad, Koruvus halló por azar las Catacumbas de la Ira y bebió de las aguas del altar en **B12**, con lo cual fue transformado en una parodia monstruosa y demente de sí mismo por la crueldad voluble de los caprichos de Lamashtu. Ha pasado a ver a Erylium como su nueva reina, y sigue sus órdenes servilmente. A la quásit al principio le divertía este giro de los acontecimientos, pero no tardó en cansarse de la naturaleza ruidosa y ruda de Koruvus y le ordenó que custodiase su rebaño en el área **B9**. Koruvus lo cumple de forma obsesiva, abandonando su puesto sólo para beber de la fuente en **B4**, o para cazar ratas en los túneles de contrabando cuando no puede soportar los retortijones del hambre.

KORUVUS	PX 800	VD 3	pg 26

Variante de goblin guerrero 2
CM humanoide Mediano (subraza goblin)
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción -1

DEFENSA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 Des, +4 natural)
pg 26 (2d10+11); curación rápida 1
Fort +6, **Ref** +2, **Vol** -1; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1; **Inmune** ácido, efectos enajenadores, parálisis, veneno

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Espada larga +1* +4 (1d8+4/19-20), Daga de plata +3 (1d4/19-20), Hacha de mano de gran calidad +4 (1d6+1/x3)
Ataques especiales Arma de aliento

TÁCTICAS

Durante el combate Koruvus se toma en serio su deber como guardián de esta cámara, y ataca inmediatamente a cualquiera que entre. Usa su arma de aliento en el primer asalto de combate, y entonces se mueve para atacar al oponente de mayor tamaño y de aspecto más peligroso con sus armas.
Moral Koruvus lucha hasta la muerte, y persigue a los enemigos sin descanso hasta la Fábrica de vidrio o la salida de las catacumbas, antes de regresar aquí.

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 3, **Sab** 8, **Car** 10
Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 17
Dotes Combate con múltiples armas, Dureza, Iniciativa mejorada
Habilidades Intimidar +5, Montar +6, Sigilo +6
Idiomas goblin
Equipo *espada larga +1*, daga de plata, hacha de mano de gran calidad

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb) Una vez cada 1d4 asaltos, Koruvus puede vomitar una línea de 20 pies (*6m*) de longitud de sangre ácida y de olor rancio desde la boca. Cualquier criatura en esa área sufre 2d4 pg de daño por ácido (Reflejos CD 13 mitad). Una criatura que sufre daño por el ácido debe realizar también una tirada de salvación de Fortaleza CD 13 o quedar mareada durante 1 asalto. Las CD de salvación están basadas en la Constitución.

ZOMBIS HUMANOS (11)	PX 200 c/u	VD 1/2	pg 12 c/u

(*Bestiario*, pág. 288)

RECOMPENSA POR HISTORIA: los zombis son relativamente inofensivos en sus pozos; si los PJs los destruyen con armas a distancia, concédeles 200 PX en total por ellos.

B10 ESCALERAS BLOQUEADAS

Este tramo de escalera de caracol solía conducir a complejos aún más profundos bajo Punta Arena, pero como ocurre con las escaleras ascendentes de la zona **B5**, esta ruta fue bloqueada por el cataclismo ancestral. Más adelante quedará despejada, en cuyo caso estas escaleras conducen al reino del Garabateador en el Santuario de Lamashtu (ver el Capítulo 5 para más detalles).

B11 CÁMARA DE MEDITACIÓN

Esta extraña habitación es una esfera de 15 pies (*4,5 m*) de diámetro. Varios objetos flotan en la habitación, girando perezosamente en el espacio: un libro gastado, un pergamino, una botella de vino, un cuervo muerto rodeado de un halo de gusanos que flotan y se retuercen, y una varita retorcida de hierro con una punta que se divide en dos. Pero quizá el aspecto más inquietante de la habitación son los muros, que están recubiertos de láminas de un extraño metal rojo, recorridas de vez en cuando por silenciosa electricidad negra que parece fundirse en misteriosas runas o incluso palabras, demasiado a menudo como para que el efecto sea aleatorio.

Esta sala poco habitual aún alberga un efecto mágico colocado aquí hace mucho. Cualquier criatura u objeto que entre en la habitación queda afectado inmediatamente por un conjuro de *levitar* y flota en el aire. El Garabateador descubrió que la levitación era un buen modo de relajarse, pero era incapaz de lanzar el conjuro por sí mismo de modo que contrató a uno de los aprendices de Alaznist para que crease esta habitación para él.

Erylium pasa aquí unas horas cada día, bebiendo y mordisqueando gusanos mientras lee su libro favorito, pero actualmente se encuentra en la zona **B13**.

Esta habitación fue importante para el Garabateador en vida, y ecos de su locura y de su personalidad se manifiestan en forma de los relámpagos serpenteantes. Alguien capaz de leer thassiloniano puede reconocer atisbos de palabras aquí y allí en esas formas, palabras que tienen que ver con la ira, la furia, y la necesidad de venganza, pero nunca nada que se asemeje a un pensamiento completo. Puede hallarse más información sobre el Garabateador en el Capítulo 5; por ahora, los relámpagos deberían parecer sólo un rasgo extraño de tan peculiares cámaras.

TESORO: la botella de vino fue un regalo de Tsuto para Erylium hace algunas horas. El pergamino es de *manos ardientes* (NL 3º).

El libro es un tomo de plegarias preservado mágicamente pero aun así muy antiguo dedicado a la adoración de Lamashtu, la Madre de los Monstruos. Escrito en idioma abisal, este tomo muy gastado es el orgullo de Erylium, y su pertenencia más valiosa. El libro es tanto un bestiario de los monstruos más horrorosos y crueles del mundo (junto con numerosas ilustraciones detalladas sobre cómo matan) como un texto religioso. Su valor es de 100 po.

La varita de hierro es de *contacto electrizante* (28 cargas), que Erylium sabe que es mágica pero no puede usar; planea usarla algún día en un trueque por una que sí pueda usar.

B12 SANTUARIO DE LAMASHTU

El túnel se ensancha aquí en lo que parece haber sido un pequeño santuario, pues en el noreste, unos escalones conducen a una plataforma de piedra gris. Sobre la plataforma se alza un altar muy antiguo, poco más que un bloque dentellado de mármol negro con una concavidad poco profunda en su parte superior. Esta cubeta está llena de lo que parece ser agua mugrienta.

A diferencia de los demás Señores de las Runas, Alaznist era una mujer de fe: creía en la ruina, la devastación y la ira. Aunque tenía una alianza con el Señor Demoníaco naciente Yamasoth, se inspiraba en todos los Señores Demoníacos. También animaba a sus esbirros a que venerasen demonios; no le importaba a quién adorasen, siempre que fuesen destructivos. La reina demoníaca Lamashtu era una elección muy favorecida, y la Madre de los Monstruos era la patrona del Garabateador. Éste solía usar el altar para entrar en comunión con Lamashtu; Erylium lo usa con el mismo propósito, y fue aquí donde bautizó a Nualia y empezó a enseñarle.

TESORO: la cubeta del altar genera constantemente 4 dosis de las aguas de Lamashtu (*Guía del mundo del mar Interior*, 294). Fue bebiendo este vil fluido que el goblin Koruvus se convirtió en el mutante que es hoy día. Si se recogen del altar, las aguas quedan reducidas a agua sacrílega normal tras 1 hora; el altar se rellena a un ritmo de 1 frasco por día.

B13 CATEDRAL DE LA IRA

Esta enorme habitación no parece otra cosa que una inmensa catedral subterránea. Puertas de piedra se alzan a ambos lados de la entrada principal, pero a partir de ahí las paredes están talladas con extrañas runas puntiagudas. En el centro de la habitación hay un gran estanque, con un anillo de cráneos humanos pulidos fijados sobre púas de piedra y colocados en círculo alrededor de la sección central, más profunda. En el fondo de la sala, un par de escaleras de piedra conduce a un púlpito en el que hay un segundo estanque, éste triangular y lleno de agua burbujeante y agitada, que parece casi lava translúcida. Pero aunque del extraño líquido naranja brota vaho de lo que parece calor y vapor, la sala en sí está mortalmente fría.

Aunque la Señora de las Runas Alaznist apoyaba la adoración de demonios, su fe verdadera yacía en la pureza de la ira. Y por tanto, en cada una de sus propiedades más importantes, se aseguraba de colocar un 'santuario' a su pecado favorito en forma de un *pozo rúnico* menor. Menos potentes que los usados por los demás Señores de las Runas, pero más numerosos, los *pozos rúnicos* de la ira permitían la comunicación entre aquellos emplazados en ubicaciones alejadas. Además, estaban potenciados con la capacidad de cosechar ira a partir de las almas de los muertos para crear sus tropas de choque favoritas: los engendros pecaminosos. Cuando Karzoug activó su mucho más poderoso *pozo rúnico* hace varios años, el *pozo rúnico* menor de esta habitación volvió a la vida. Desde entonces, Erylium se ha encargado de alimentarlo. Su magia se desvanecía, pero la reciente masacre de tantos goblin en la superficie ha ido como la seda para recargar la ira del estanque, que ahora brilla y burbujea casi tanto como cuando se reactivó por primera vez hace años. Erylium espera que cuando Nualia lidere el segundo (y 'auténtico') asalto contra Punta Arena, el número de goblin masacrados baste para crear suficientes engendros pecaminosos como para expandir su ejército en la superficie, y empezar a cosechar más víctimas que transformar en nuevos engendros pecaminosos.

Las reglas sobre los *pozos rúnicos* menores pueden hallarse en la página 427 de este libro; éste en concreto almacena actualmente 20 puntos de pecado, y de él creó Erylium recientemente los engendros pecaminosos que acechan en las Catacumbas.

Las dos pequeñas salas hacia el noreste y el suroeste desde la entrada a la catedral fueron antaño usadas de almacén y vestidor; ambas están vacías hoy, y sus puertas permanecen entreabiertas. El techo de esta sala está a 20 pies (*6 m*) de altura.

CRIATURAS: aunque las Catacumbas de la Ira están ahora abiertas y Erylium tiene la opción de irse en cualquier momento, los miles de años pasados como reina de las catacumbas le han provocado un poco de agorafobia y la preocupación inconsciente de que, si abandona sus catacumbas, alguien podría instalarse aquí y robarle la corona. Como resultado, aún pasa casi todo su tiempo aquí.

Cuando los PJs entran en la sala, monta en cólera. Chilla, acusa a los PJs de "osar irrumpir en el santuario de la Madre", y se hace un corte en la muñeca con la daga, dejando que algo de sangre se vierta en el *pozo rúnico* menor y forme un engendro pecaminoso. Al hacerlo, el brillo disminuye de forma apreciable. Una prueba de Averiguar intenciones CD 20 permite a un personaje advertir la súbita mirada de preocupación que exhibe Erylium cuando lo ve. No crea ningún otro engendro pecaminoso tras el primero.

ERYLIUM

PX 1.200	VD 4	pg 35

Quásit hembra bruja 3 (*Bestiario*, pág. 72, *Guía del jugador avanzada*)

CM ajeno Menudo (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +9

DEFENSA

CA 19, toque 17, desprevenido 14 (+4 Des, +1 Esquiva, +2 natural, +2 tamaño)

pg 35 (6 DG; 3d10+3d6+9); curación rápida 2

Fort +3, **Ref** +8, **Vol** +6

RD 5/buena o hierro frío; **Inmune** electricidad, veneno; 1 ácido 10, frío 10, fuego 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 50 pies (*15 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +10 (1d3-1 más Veneno), Mordisco +10 (1d4-1)

A distancia *daga de hierro frío +1 retornante* +11 (1d2/19-20)

Espacio 2,5 pies (75 cm); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Maldiciones (sopor [3 asaltos], lenguas [sólo comprender, 3 minutos])

Aptitudes sortílegas (NL 6º; concentración +7)

A voluntad — *detectar el bien, detectar magia, invisibilidad* (sólo a sí misma)

1/día — *causar miedo* (CD 12, radio de 30 pies [*9 m*])

1/semana — *comunión* (6 preguntas)

Conjuros de bruja preparados (NL 3º; concentración +5)

2º — *inmovilizar persona* (CD 14), *convocar monstruo II*

1º — *convocar monstruo I, orden imperiosa* (CD 13), *rayo de debilitamiento* (CD 13)

0 (a voluntad) — *atontar* (CD 12), *luces danzantes, sangrar* (CD 12), *toque de fatiga* (CD 12)

Patrón Sombra

TÁCTICAS

Antes del combate Erylium se vuelve invisible en cuanto oye que se acercan enemigos.

Durante el combate Aunque es difícil de acertar y es capaz de recuperarse rápidamente de las heridas, Erylium es bastante cobarde en combate. Usa su vuelo para mantener ventaja a distancia contra sus oponentes, usando conjuros como *convocar monstruo* o *inmovilizar persona* (dirigida al enemigo con mejor armadura) en los primeros asaltos del combate. Usa su *daga de hierro frío +1 retornante* de tamaño Menudo contra los enemigos cuando se queda sin conjuros, pero si se ve acorralada, lucha con sus garras y su mordisco.

Moral Si se ve reducida a 5 puntos de golpe o menos, Erylium se hace invisible y huye, esperando a que su curación rápida la arregle antes de regresar aquí y atacar a los PJs otra vez.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 18, **Con** 13, **Int** 15, **Sab** 10, **Car** 13

Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 16

Dotes Conjurar en combate, Esquiva, Sutileza con las armas
Habilidades Conocimiento de conjuros +11, Engañar +10, Intimidar +10, Percepción +9, Saber (arcano) +8, Saber (planos) +8, Sigilo +21, Volar +12
Idiomas abisal, thassiloniano; telepatía (toque), *lenguas*
CE cambiar de forma (ciempiés pequeño o cuervo; *polimorfar*), familiar de bruja (reyezuelo de tamaño Diminuto llamado Orm)
Equipo *daga de hierro frío +1 retornante*, tiara valorada en 50 po, vestido de seda negra valorado en 25 po, símbolo impío de Lamashtu de obsidiana valorado en 10 po

ENGENDRO PECAMINOSO	PX 600	VD 2	pg 19

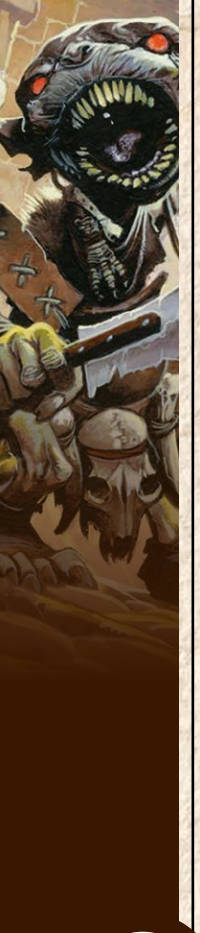
(*Bestiario 2*)

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs usan el *pozo rúnico* menor para crear y luego matar suficientes engendros pecaminosos, pueden eliminar la amenaza que éste supone para la región de Punta Arena. Concede al grupo una recompensa de 1.200 PX si lo logra.

CÓMO AUGURAR EL SUMIDERO

Las Catacumbas de la Ira sólo constituyen el primero de los dos niveles de dungeon que existen bajo la parte septentrional de Punta Arena. Existe un nivel más profundo (el Santuario de Lamashtu) bajo éste nivel, al que se accede mediante la escalera ubicada en la zona **B10**. Aunque dichas escaleras se encuentran bloqueadas por escombros, una sección de las Catacumbas de la Ira se derrumba en el Capítulo 5, formando un gran sumidero y atrayendo la atención hacia las escaleras.

La propia escalera actualmente inaccesible puede servir ya de pista sobre que hay niveles de dungeon más profundos, pero si quieres poner un poco más de anticipación en tu partida, eres libre de presentar extrañas manifestaciones del mal que germina en las cámaras bajo las catacumbas. Los PJs podrían oír aullidos distantes y enmudecidos de perros extraños, que una prueba de Percepción CD 20 parece indicar que provienen de algún lugar bajo este nivel. Podrían aparecer breves amenazas garabateadas en thassiloniano o abisal en paredes al azar, para luego desvanecerse antes de que otro jugador pueda confirmar la presencia de tan siniestros garabatos. Mientras los PJs sospechen que algo más está ocurriendo bajo las Catacumbas de la Ira, estás haciendo un buen trabajo; ¡pero ten cuidado de no intrigarles demasiado! ¡A 2º nivel, están lejos de estar listos para los horrores que aguardan en el Santuario de Lamashtu!



CUARTA PARTE: CIMA DEL CARDO

HACE MUCHO TIEMPO QUE EL ANTIGUO LUGAR CONOCIDO COMO CIMA DEL CARDO ES UNA MADRIGUERA DE GOBLIN, PERO HOY ES ALGO MÁS: ES LA GUARIDA DE UNA BANDA DE FORAJIDOS LIDERADA POR NUALIA, UNOS CANALLAS Y CRIMINALES QUE HAN RECLUTADO A LOS GOBLIN COMO INSTRUMENTOS DE DESTRUCCIÓN. PARA SALVAR PUNTA ARENA HAY QUE VIAJAR A CIMA DEL CARDO EN ALGÚN MOMENTO; PERO LOS NUEVOS HÉROES DE LA COSTA PERDIDA DEBERÍAN ASEGURARSE DE ESTAR PREPARADOS PARA ESTA FASE DE LA AVENTURA. LOS GOBLIN SON EL MENOR DE LOS PELIGROS QUE ACECHAN EN CIMA DEL CARDO Y DEBAJO DE ELLA, PUES ESTE LUGAR FUE UNO DE LOS MUCHOS QUE UTILIZÓ EL SEÑOR DE LAS RUNAS KARZOUG EN SU GUERRA ANCESTRAL CONTRA SUS ENEMIGOS DEL OESTE.

El mapa de las tierras circundantes de Punta Arena de la página 386 muestra la ubicación de Cima del Cardo. Si los PJs siguen la carretera de la Costa Perdida hacia el este, pueden llegar al cruce del río Cardo con bastante presteza; sólo es un viaje de 6 millas (*9,6 km*), lo que supone dos horas a pie y, a menos que quieras lanzar sobre los PJs un ataque por parte de un grupo de seis goblin combatientes (un encuentro de VD 2), no deberían hallar muchos problemas por el camino.

Cima del Cardo se encuentra en la costa de Varisia; acercarse por tierra es difícil dado que hay que atravesar el enramado de la floresta Ortiga. Una prueba de Supervivencia CD 14 revela una ruta a través del bosque. Si la prueba supera ésta CD por 10, los PJs encuentran uno de los varios estrechos senderos de los goblin que conducen al área **C1**. Cada intento de prueba de Supervivencia supone 1d4 horas vagando por los bosques, y por cada hora errando hay una probabilidad del 30% de que 1d4 PJs caigan en una parcela de plantas venenosas, ya sean ortigas punzantes (Fortaleza CD 12 para evitar 1 punto de daño a la Destreza) o bayas goblin (Fortaleza CD 12 para evitar 1 punto de daño a la Fuerza). Los personajes pueden usar Saber (Naturaleza) en lugar de la salvación para evitar el daño.

Cima del Cardo es una isla curiosamente redonda a unos 60 pies (18 m) de la costa, conectada con tierra firme mediante un puente de cuerda. La isla tuvo un origen poco habitual: antaño era la cabeza de una de las estatuas centinelas de Karzoug, que se alzaba sobre la cordillera llamada el Raspador antes de que la nación de Bakrakhan se convirtiese en el golfo Varisiano. Desde entonces, la estatua se ha derrumbado y ha sido engullida por la vegetación de la floresta Ortiga, pero la cabeza escapó a esa desaparición al aterrizar en el oleaje. La naturaleza mágica de la construcción de la estatua ralentizó drásticamente el proceso de erosión sobre los rasgos de la cabeza, y cuando el sol alumbra el acantilado occidental de la isla, aún se pueden distinguir vagamente los rasgos de la cara de piedra. La estatua solía contener todo un complejo interior, pero hoy sólo unas pocas habitaciones dentro de la propia cabeza permanecen accesibles.

Una de estas salas contiene un barghest encarcelado llamado Malfeshnekor. Este monstruo fue un antiguo agente de Alaznist, que fue capturado por los esbirros de Karzoug, y encarcelado aquí para ser interrogado. Pero el fin llegó demasiado pronto, y cuando la cabeza de la estatua cayó al mar, Malfeshnekor descubrió que era uno de los pocos supervivientes. Aun así, el ajeno permanecía encerrado. Durante los siguientes miles de años estuvo esperando. Durante un tiempo, un grupo de sectarios de Lamashtu se instaló en las habitaciones superiores. Al ser también un esbirro leal de Lamashtu, Malfeshnekor descubrió rápidamente que era capaz de comunicarse empáticamente con cualquier sacerdote que estuviese frente al altar. Así, fue capaz de guiar a los sectarios para que descubriesen el pequeño complejo en el que aguardaba, pero fueron masacrados por un guardián felino del infierno antes de llegar a él.

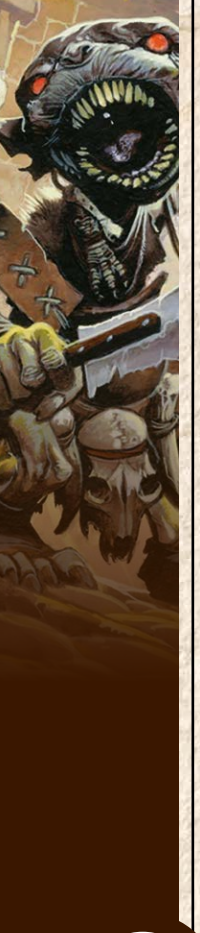
Después de un largo siglo, Malfeshnekor sintió que nuevas criaturas se instalaban cerca: goblin. Como ocurría con los sectarios de Lamashtu, el barghest tenía un tosco vínculo empático con ellos. No podía comunicarse con ellos tan bien como con los clérigos de su diosa, pero aun así los goblin podían sentirle. Se sintieron atraídos hacia Cima del Cardo por razones que no acababan de comprender, y pronto se convirtió en el territorio tribal más codiciado entre los suyos. Tradicionalmente, los goblin de Cima del Cardo eran liderados por clérigos que sentían la llamada empática del barghest durante sus rituales. Esta llamada animó a los goblin a explorar los niveles inferiores de su guarida, pero los goblin son criaturas frágiles y bobas. Ninguno halló nunca la puerta secreta que conducía al nivel de Malfeshnekor, y siendo el actual líder de Cima del Cardo demasiado necio como para recibir los mensajes empáticos del barghest, éste había empezado a desesperarse.

Y entonces, con la llegada de Nualia y la nueva consagración del templo, Malfeshnekor se dio cuenta de que se acercaba el momento de su liberación. Nualia supone su salvación, y para ella el barghest supone la vía para convertirse en un auténtico demonio.

C1 LA ENTRADA OCULTA

Las zarzas y los cardos que crecen tan rampantes en la floresta Ortiga son aún más densos y enredados aquí, cerca de la costa. Aunque no bloquea el sonido de las olas chocando contra la orilla más al oeste, la maleza es desde luego lo bastante espesa como para impedir ver y acceder a la costa. Pocos árboles crecen tan cerca del linde marítimo, pero las propias zarzas a menudo alcanzan alturas que rivalizan con ellos; aquí, la broza mide casi 20 pies (*6 m*) de alto.

CIMA DEL CARDO



Los espinos que forman las 'paredes' aquí son bastante húmedos; la niebla de cada mañana y cada atardecer se asegura de ello. Como resultado, las zarzas no arden bien. Los intentos de obligar a los goblin a salir mediante humo, o quemar su laberinto de cardos, sólo resultan en un fuego lento y muy humeante que alerta a los goblin de la ubicación precisa de los PJs.

Aunque los PJs pueden tratar de alcanzar Cima del Cardo por mar, o recorriendo las playas, aún deben superar los traicioneros acantilados marinos para llegar a la empalizada construida sobre la isla. Los propios acantilados miden 80 pies (*24 m*) de altura, y dado que el aire húmedo del mar deja las paredes resbaladizas, escalarlas es una prueba de Trepar CD 15; no es tarea fácil para la mayoría de goblin, ¡ni para la mayoría de PJs de nivel bajo!

Como resultado, los goblin crearon una pequeña red de túneles y cámaras entre los zarzales para que les resultase más fácil ir y venir. Si los PJs descubren estos túneles, pueden sin duda usarlos también. Una estera rígida astutamente construida mediante cardos y ortigas oculta la entrada, y basta con superar una prueba de Percepción CD 12 para darse cuenta de que ese conjunto de plantas puede alzarse para revelar un túnel de 4 pies (*1,20 m*) de altura que se adentra en el zarzal. Hay 'puertas de cardos' parecidas en los túneles de más adelante, que se pueden descubrir también con pruebas de Percepción CD 12. Abrir una puerta de cardos es una acción estándar, aunque se puede intentar abrir una rápidamente como acción de movimiento. Hacerlo requiere una tirada de salvación de Reflejos CD 15 para evitar resultar arañado y pinchado por los espinos y sufrir 1 pg de daño. Un personaje que lleve guanteletes o armadura pesada supera automáticamente esta tirada de salvación.

C2 LOS TÚNELES DE CARDOS

> Un túnel de 4 pies (*1,2 m*) de alto serpentea a través de la densa maraña de zarzas y ortigas. El suelo es de tierra compacta, con salpicaduras de plantas fibrosas que crecen en puntos al azar.

Las criaturas grandes deben reptar para moverse por los túneles de cardos. Las criaturas bípedas Medianas pueden cruzarlos en cuclillas o andando agachados, lo que supone sufrir un penalizador -4 a las tiradas de ataque y a la CA; además, deben invertir 2 casillas de movimiento por cada casilla que avancen. Las criaturas Pequeñas y de tamaños menores pueden moverse normalmente, al igual que la mayoría de criaturas cuadrúpedas Medianas (incluyendo los perros goblin). Las cámaras de mayor tamaño del interior tienen todas techos más altos, y en ellas estos penalizadores a las criaturas Medianas no se aplican.

Aunque las paredes y techos de estos túneles consisten en enredaderas de espinos enmarañadas, los personajes que las rozan no tienen que preocuparse por el daño. Un personaje empujado contra una pared debe superar una salvación de Reflejos CD 15 para evitar sufrir 1 pg de daño (los personajes con armadura pesada superan automáticamente esta salvación).

Las criaturas con la aptitud zancada forestal (como cualquier druida de por lo menos 2º nivel) pueden moverse a través de estos túneles sin penalizador, a pesar de su tamaño, e incluso pueden pasar a través de las zarzas enredadas con facilidad, a todos los efectos caminando a través de las paredes de la zona. Gogmurt el druida goblin usa esta aptitud con gran efectividad para defender esta zona, pero desde luego no espera enfrentarse nunca a druidas enemigos que puedan hacer lo mismo.

Es posible abrir un nuevo sendero a tajos a través de las zarzas con cualquier arma cortante. Una sección de 5 pies x 5 pies (*1,5 x 1,5 m*) de zarzas tiene dureza 1, y 40 puntos de golpe. Abrirse paso a través de las zarzas cuenta como ser empujado contra un muro en cuanto a posibilidades de sufrir daño por las ortigas y los espinos.

Si un personaje busca rastros en los túneles de cardos verá automáticamente las incontables pisadas de goblin y de perro goblin en la tierra blanda. Una prueba de Supervivencia CD 12, sin embargo, permite al personaje advertir que un objeto de grandes dimensiones fue arrastrado recientemente por estos túneles. Seguir estas marcas de arrastre puede llevar a un personaje desde la entrada en **C1** directamente hasta la salida por la zona **C9**; este rastro lo han dejado los goblin recientemente al transportar inconsciente al caballo Brumasombra a través de los túneles hasta el fuerte, donde lo han encarcelado en la zona **C18**.

C3 EL AGUJERO AULLANTE

> Tres túneles de zarzas se abren en una gran cámara que recuerda a una cueva. En lo alto, la canopea de espinos se vuelve lo bastante delgada como para que puedan verse pequeñas esquirlas del cielo mientras que debajo, el suelo consiste en tierra muy pisada. En el lado oeste, el sonido lejano del rugir de las olas resuena desde un agujero en el suelo.

Los goblin de Cima del Cardo usan esta cámara como sala de preparación para incursiones, reuniéndose aquí para recibir las últimas palabras de ánimo de los comandos. El agujero cae hasta la zona **C27**, una cueva marina habitada por un peligroso depredador de las mareas conocido como bunyip. Hace falta una prueba de Trepar CD 20 para descender por el hueco de 70 pies (*21 m*) de longitud, que se abre en la cueva marina a 10 pies (*3 m*) por encima del nivel del mar. El agua es lo bastante profunda como para que la caída de 80 pies (*24 m*) hasta el agua sólo cause 2d3 pg de daño no letal más 4d6 pg de daño letal.

Los goblin saben que hay algo monstruoso viviendo debajo; los aullidos del bunyip les hacen entrar en pánico a diario, pero ninguno ha visto a la bestia de cerca. Como mucho, han tenido breves atisbos de algo grande y gris nadando en el agua de vez en cuando. Dependiendo del goblin interrogado, la forma es la de un pez, un pulpo, un fantasma, o un cangrejo enorme. Los goblin se han aficionado a arrojar prisioneros (y goblin desobedientes) por el agujero, dado que el 'Agujero Aullante', que es como lo llaman, suele permanecer silencioso unos pocos días tras esos sacrificios.

C4 EL NIDO DE LOS REFUGIADOS (VD4)

> Esta cámara, de 30 pies (*9 m*) de diámetro y techo bajo, apesta a humo. Una hoguera arde lentamente en el centro del suelo, y hay nueve nidos de cañas y hojas enredadas situados resiguiendo las paredes.

CRIATURAS: tras el asalto a Punta Arena, los goblin Mascapájaros se quedaron sin líder. Muchos de ellos huyeron a los territorios salvajes, pero casi dos docenas de ellos huyeron hacia el norte para ponerse a merced del jefe Arrancapepitas. El caudillo de Cima del Cardo es un goblin difícil de contentar, y ha obligado a los refugiados Mascapájaros a vivir aquí durante estos últimos días mientras decide qué hacer con ellos. Por ahora, la mitad de ellos han sido arrojados por el Agujero Aullante o entregados a Nualia como sacrificios vivientes. Los refugiados goblin que quedan se amontonan aquí con miedo a que cualquiera de ellos pueda ser el siguiente. Sin embargo, si se encuentran con intrusos, los 10 goblin refugiados enloquecen en un mar de chillidos y furia en un intento desesperado de ganarse el favor de Arrancapepitas matando intrusos 'patilargos'.

REFUGIADOS GOBLIN (10)

PX	VD	pg
135 c/u	1/3	6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario*, pág. 166)

C5 LA PERRERA GOBLIN

El suelo y las paredes de esta cámara con olor a moho están cubiertos de pelo duro y enredado. Huesos roídos yacen esparcidos por la sala, y una docena de estacas de madera han sido clavadas en el suelo cerca de las paredes.

CRIATURAS: los 12 perros goblin de Cima del Cardo viven aquí, y les mantienen atados a las estacas mediante correas de burda cuerda. Actualmente, sólo hay cuatro perros goblin aquí; los otros ocho pueden hallarse en el norte en las zonas C10 y C16.

PERROS GOBLIN (4)

PX	VD	pg
400 c/u	1	9 c/u

(*Bestiario*, pág. 234)

C6 LA MADRIGUERA DE DIENTEMBROLLO

Un olor empalagoso y almizclado vicia el aire aquí. En el lado este hay un nido apelmazado de pelo rojo y negro.

CRIATURA: Dientembrollo, la compañera animal pelaje ígneo de Gogmurt, pasa la mayor parte del día durmiendo aquí, gruñendo periódicamente a los goblin que pasan por el túnel del noroeste. Un pelaje ígneo es un puma nativo de la región, cuyo pelaje sedoso es una mezcla de rayas rojas y negras.

DIENTEMBROLLO

pg
26

Compañero animal puma de pelaje ígneo hembra (felino pequeño)
N animal Mediano
Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 19, toque 16, desprevenido 13 (+5 Des, +1 Esquiva, +3 natural)
pg 26 (4d8+8)
Fort +6, **Ref** +9, **Vol** +2
Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*); esprintar
Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (1d6+3 más Derribo), 2 Zarpas +6 (1d3+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 21, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6
Ataque base +3; **BMC** +6; **DMC** 22 (26 contra derribo)
Dotes Esquiva, Soltura con una habilidad (Sigilo)
Habilidades Acrobacias +9 (+17 saltando), Percepción +5, Sigilo +12, Trepar +7

C7 LA GUARIDA DE GOGMURT (VD 4)

Lianas colgantes penden del techo espinoso de esta cámara, sujetando cada una una colección traqueteante de cráneos de ave, costillas, dientes, y otras piezas macabras de decoración. En algunos casos las lianas descienden hasta el propio suelo. En el sur hay un gran nido de ortigas y lianas espinosas, con un círculo de pájaros y ratas medio devorados que indican que quien sea que duerme ahí come en la cama.

CRIATURA: Gogmurt ha servido al caudillo Arrancapepitas como consejero, y a los goblin de Cima del Cardo como líder espiritual durante muchos años, pero en estos últimos meses, la presencia de 'los patilargos' (Nualia y sus aliados) se ha convertido en una auténtica molestia para él. Estuvo en contra del ataque a Punta Arena, argumentando que sólo serviría para enojar a los humanos, y que traería represalias en forma de perros de caza, soldados a caballo, y aventureros. Pero las palabras de Nualia resultaron más convincentes para Arrancapepitas, quien decidió ignorar los consejos de Gogmurt. Como resultado, el resentido druida ha decidido desentenderse de la tribu, y en su mal humor ha estado arrojando más refugiados goblin de los que debería al Agujero Aullante.

Gogmurt lleva días aquí cavilando, y convencido de que habrá un ataque contra Cima del Cardo por parte de aventureros en cualquier momento, de día o de noche. Aunque no está de acuerdo con las estrategias actuales de Arrancapepitas, permanece leal a la tribu goblin de Cima del Cardo en el plano ideológico, y se apresurará a defender esta zona en cuanto oiga intrusos. Su aptitud de zancada forestal le concede una movilidad impresionante en esta zona; puede pasar a través de las paredes de espinos fácilmente en medio del combate. Últimamente no duerme, y se ha acostumbrado a lanzarse diariamente *restablecimiento menor* para combatir la fatiga.

GOGMURT

PX	VD	pg
1.200	4	40

Goblin varón druida 4/pícaro 1 (*Bestiario*, pág. 166)
NM humanoide Pequeño (subraza goblin)
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +3

DEFENSA

CA 18, toque 15, desprevenido 14 (+3 armadura, +3 Des, +1 Esquiva, +1 tamaño)
pg 40 (5d8+14)
Fort +7, **Ref** +7, **Vol** +8; +4 contra efectos feéricos o de plantas
Aptitudes defensivas resistir la atracción de la Naturaleza

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Filo flamígero +3* (1d8+2 fuego) o Lanza +3 (1d6-1/x3)
A distancia Honda +7 (1d3-1)
Ataques especiales Ataque furtivo +1d6, Forma salvaje 1/día
Conjuros preparados (NL 4º; concentración +7)
2º — *animal mensajero, filo flamígero, restablecimiento menor* (ya lanzado)
1º — *curar heridas leves, enmarañar* (CD 14), *hablar con los animales, hechizar animal* (CD 14)
0 (a voluntad) — *estabilizar, llamarada* (CD 13), *orientación divina, remendar*

TÁCTICAS

Antes del combate Gogmurt usa *hablar con los animales* y lanza *filo flamígero*, luego usa su *varita de flamear* antes de investigar la llegada de los PJs. Si cree que hay tiempo, también lanza *animal mensajero* para mandar un tordo a la isla y que entregue un diente de goblin ensangrentado al caudillo Arrancapepitas (una clave acordada para advertir que finalmente han venido aventureros a matarles a todos). Gogmurt llama a Dientembrollo a su lado, y la dirige en combate usando *hablar con los animales*.

Durante el combate Gogmurt lanza *enmarañar* en el primer asalto de combate, asegurándose de que bloquea el acceso a la zona **C9**, pero que no le corta sus propias rutas de huida. Si los PJs tienen esbirros animales, lanzará *hechizar animal* contra uno de ellos. En los siguientes asaltos, lucha con su *filo flamígero* en una mano, arrojando fuego gracias a *flamear* con la otra si necesita atacar a distancia. Cuando se ve reducido a menos de 20 pg, se retira atravesando las zarzas, se cura tan bien como puede, y regresa para emboscar a los PJs desde atrás cambiando un conjuro de 1er nivel restante por *convocar aliado natural I*.

Moral Si se ve reducido a menos de 10 pg y no le queda curación, Gogmurt intenta huir hacia el norte para advertir al caudillo Arrancapepitas sobre los PJs. Si se ve rodeado o capturado, su resolución se quiebra, y llora pidiendo piedad.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 16, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 16, **Car** 11
Ataque base +3; **BMC** +1; **DMC** 15
Dotes Conjurar en combate, Elaborar poción, Esquiva
Habilidades Lingüística +3, Montar +12, Saber (Naturaleza) +9, Sigilo +16, Supervivencia +12, Trato con animales +8
Idiomas común, druídico, goblin
CE empatía salvaje +4, encontrar trampas +1, pisada sin rastro, sentido de la Naturaleza, vínculo con la Naturaleza (compañero animal), zancada forestal
Consumibles de combate *pociones de curar heridas leves* (2), *varita de flamear* (34 cargas), *varita de forma arbórea* (4 cargas); **Equipo** *armadura de cuero +1*, honda, lanza, *capa de resistencia +1*

GOGMURT Y DIENTEMBROLLO

DESARROLLO: si los PJs capturan a Gogmurt con vida, responderá a los intentos de interrogatorio maldiciendo y escupiendo, a menos que se le vuelva amistoso (su actitud inicial es hostil) con pruebas de Diplomacia, se le intimide con éxito, o se le reduzca a 5 pg o menos. Si eso ocurre, el cobarde druida suplicará piedad. Sabe que los PJs están aquí por lo que los goblin hicieron en Punta Arena, y trata de justificar el asalto diciendo que todo fue culpa de los patilargos, antes de taparse la boca cuando se da cuenta de que probablemente acaba de insultar a sus captores.

Gogmurt sabe que el caudillo Arrancapepitas está embelesado con varia gente alta últimamente, en especial con "una mujer muy enfadada con el pelo blanco y ojos muy raros, y el vientre rasgado", de quien sospecha que Arrancapepitas ha quedado prendado. Desde luego, el jefe ha estado volcando mucha confianza en los consejos de esta extraña mujer: fue debido a su insistencia que se produjo el ataque a Punta Arena. Gogmurt se ha distanciado del jefe y de estos nuevos aliados, pues no quiere verse contaminado por sus malas ideas. Lo que sí sabe es que ella tiene cuatro peligrosos aliados propios: un brutal mercenario bugbear llamado Bruthazmus, que hace años

que vive en una cabaña en el lado noreste de la floresta Ortiga, un humano callado que viste armadura metálica, una humana violenta de piel oscura que ha abrasado con fuego a varios goblin que se le acercaron demasiado, y un semielfo que parece demasiado contento todo el rato, y que a veces toca la flauta. Gogmurt argumenta que el semielfo y la mujer furiosa del vientre rasgado son amantes, porque les ha visto "haciéndolo como ratas asno" en el bosque en más de una ocasión. Murmura entre lamentos que cuando intentó usar esa información para recobrar el favor de su jefe, éste sólo se enfadó más. "¡Bah, es peor que una arpía!", espeta Gogmurt, para luego clarificar su acusación enseguida: "La mujer, no el jefe Arrancapepitas. ¡Pero no le digáis que la he llamado arpía"!

Gogmurt suplica a los PJs que no hieran a más goblin, recalcando que la señora enfadada y sus amigos son el verdadero problema. Si pueden entrar en el fuerte de Arrancapepitas al norte y librarse de ellos, Gogmurt promete que ningún goblin volverá a molestar Punta Arena (una promesa que le es imposible honrar, pero está lo bastante desesperado como para decir cualquier cosa). Se niega a acompañar a los PJs hacia el norte. Si se le obliga a ir, sus patéticos lloriqueos deberían hacer casi imposible actuar con sigilo.

C8 LOS PUESTOS DE VIGÍA

Tres de estos pasadizos, cerrados en ambos extremos con puertas de cardos, permiten a los goblin tener controlado el mar alrededor de su guarida principal en el norte. Sin embargo, el asalto contra Punta Arena ha dejado a los goblin un tanto escasos en número, y actualmente nadie ocupa estos puestos.

C9 EL PUENTE DE CUERDA (VD4)

Un puente de cuerda cubre la distancia entre el golfo y una isla redondeada y de superficie plana unos 60 pies (*18 m*) hacia el norte. Densas parcelas de ortigas y brezos crecen en puntos al azar de la isla, pero su rasgo más impresionante es una empalizada de madera de un sólo piso. Dos torres de vigía de 30 pies (*9 m*) de alto custodian la cara sur de la empalizada. El propio puente de cuerda está hecho de cuerda trenzada y gruesos tablones de madera; y cruje y se balancea al viento sobre el oleaje agitado 80 pies (*24 m*) más abajo.

TRAMPA: este puente de cuerda puede parecer traicionero, y lo es. Los goblin lo han trucado de modo que si más de tres criaturas Medianas (contando las criaturas Pequeñas como 1/3 de criatura Mediana, y las Grandes como 3 Medianas) intentan cruzar, los soportes del oeste se sueltan, haciendo que los tablones cuelguen verticalmente de la cuerda del este, arrojando al mar a cualquiera que esté en el puente. Una salvación de Reflejos CD 13 permite a una criatura en el puente agarrarse a las cuerdas que quedan (o saltar hasta tierra firme si está a 5 pies (*1,5 m*) de cualquiera de las orillas). Una serie de cuerdas anudadas en la base de los postes del norte permite fijar la trampa para que pueda aguantar ese peso varias veces (los goblin tuvieron que hacer eso recientemente cuando cargaron con Brumasombra, su caballo prisionero inconsciente, por el puente).

Al principio, los goblin trucaron el puente de modo que cayese completamente al agua, pero cuando lo probaron y se dieron cuenta de que se habían aislado a sí mismos en la isla, lo reconstruyeron de modo que dejase una cuerda conectada, haciéndolo más fácil de reparar.

PUENTE DE CUERDA TRUCADO	PX 1.200	VD 4

Tipo mecánico; **Percepción** CD 15; **Inutilizar mecanismo** CD 15

EFECTOS

Disparador posición o manual; **Rearme** manual

Efecto caída de 80 pies (*24 m*) al agua (2d3 no letal más 4d6 letal); varios objetivos (todas las criaturas en el puente de cuerda); Reflejos CD 13 evita la caída

C10 CIMA DEL CARDO (VD5)

La empalizada está hecha de madera gruesa. Una inspección más de cerca revela que la mayor parte de la madera parece rapiñada de barcos; unas pocas placas con nombres de navíos permanecen fijadas a algunos de los postes, mientras que otros tienen aspecto de haber sido mástiles en el pasado.

Las puertas frontales que conducen a la zona **C11** están bloqueadas desde dentro si se ha dado la alarma; si no es así, están entreabiertas. Los muros de la propia empalizada pueden escalarse con una prueba de Trepar CD 20. Hay que destacar que, aunque la empalizada está hecha de madera, la humedad del ambiente y las capas espesas de musgo y líquenes que crecen aquí hacen difícil y trabajoso prenderle fuego (un rasgo sin duda afortunado, pues la mayoría de guaridas goblin hechas de madera no duran mucho más de lo que tarda el primer goblin en encender un fuego).

CRIATURAS: cuatro goblin montados en perros goblin patrullan los terrenos alrededor de la empalizada, pero al ser goblin, se distraen con facilidad. A menos que se haya dado la voz de alarma, los cuatro están reunidos al noroeste de la empalizada, absortos en un juego de 'matagaviota', un cruel pasatiempo en el que se atrapa una gaviota y se le ata la pata con un cordel de 30 pies (*9 m*) de longitud cuyo extremo sujeta un goblin. Los demás goblin se turnan para intentar derribar a la gaviota en vuelo de una pedrada, mientras que el goblin que sujeta el cordel trata de ayudar a la gaviota a no ser acertada a base de tirar del cordel hacia uno u otro lado. Cada goblin tira tres veces. Si la gaviota sigue viva al final del juego, gana el goblin que sujetaba el cordel. Si no, gana el goblin cuya piedra la ha matado. Quien gana puede comerse la gaviota, y los restos se usan para atraer otro ave. Mientras los goblin juegan, dejan que sus perros goblin vaguen como les plazca, aunque las criaturas suelen corretear alrededor de los goblin y ladrar a las gaviotas.

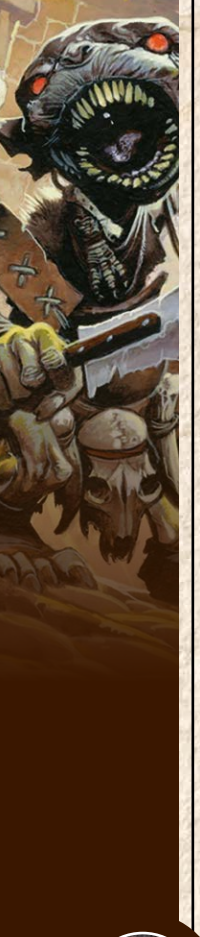
Ten en cuenta que hay guardias goblin adicionales vigilando desde las torres (zonas **C13** y **C15**); consulta dichas zonas para saber cuánta atención están prestando.

GOBLIN DE CIMA DEL CARDO (4)	PX 135 c/u	VD 1/3	pg 6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario*, pág. 166)

PERROS GOBLIN (4)	PX 400 c/u	VD 1	pg 9 c/u

(*Bestiario*, pág. 234)



C11 LA SALA DE TROFEOS

El suelo de esta habitación es de tierra compacta, como si los que la construyeron se hubieran quedado sin madera tras hacer las paredes y el techo, o como si sencillamente jamás hubiesen pensado en hacer un suelo. Hay varias cabezas de caballos y perros mal conservadas colgando de la pared este, mientras que de la pared sur cuelga un par de alas grandes de plumas negras, clavadas al muro mediante dagas.

De la pared cuelgan los mayores trofeos del caudillo Arrancapepitas. Los caballos y perros son animales de granja que los comandos de Cima del Cardo han ido atrapando a lo largo de los años y traído de vuelta para que el jefe los mate en la zona **C16**. Las alas pertenecían a una arpía llamada Bristanch que moraba a media milla (*800 m*) bajando la costa. El triunfo de Arrancapepitas sobre la arpía es probablemente la mayor victoria de la que el goblin puede presumir, pues Bristanch mató casi a la mitad de la tribu de Cima del Cardo (incluyendo a dos de los anteriores caudillos) antes de que él la matase.

TESORO: una de las dagas usadas para exhibir las alas de Bristanch perteneció a la propia arpía; tiene una empuñadura perlada, y vale 100 po. Las otras seis dagas son mundanas.

DESARROLLO: si se ha dado la voz de alarma, los seis goblin de la zona **C14** estarán aquí, dispuestos a defender la sala ante cualquier intruso.

C12 LA DESPENSA

Este almacén está medio lleno de cajas, barriles, y grandes sacos de grano. Alguien ha hecho un pequeño agujero en la parte inferior de uno de los barriles, lo que hace que se hayan derramado pepinillos y vinagre, llenando la habitación de un olor acre.

Esta puerta ha sido claveteada; puede abrirse con una prueba de Fuerza CD 24, o una de Inutilizar mecanismo CD 10 y 1d4 minutos de trabajo.

Al igual que los demás goblin, los de Cima del Cardo disfrutan comiendo. El barril de pepinillos roto es un escándalo reciente; ninguno de los goblin ha confesado el crimen, y el caudillo Arrancapepitas se ha alterado tanto por tan vandálico acto que ha amenazado con encerrar al responsable con el 'monstruo' de la zona **C18** una vez descubra quién ha sido. Hasta entonces, el jefe ha ordenado que se cierre la puerta con clavos para evitar delitos futuros.

C13 LADRONES DE PEPINILLOS

Un tramo expuesto de escaleras de madera conduce a una trampilla en el techo, a 30 pies (*9 m*) de altura.

CRIATURAS: hay dos goblin, en teoría de guardia, en la parte superior de esta torre, pero ambos se han quedado dormidos. Estos goblin son los responsables de asaltar el barril de pepinillos en la zona **C12**, como confirma el registro de una bolsa escondida en la esquina noreste de la torre, bolsa que puede hallarse con una prueba de Percepción CD 15; dentro hay unos pocos pepinillos a medio comer. Los goblin planeaban comerse todas las pruebas incriminatorias, pero tras devorar la mayoría de pepinillos robados cayeron ahítos de tanto comer. Si se despiertan debido a sonidos de batalla (recuerda que la CD de Percepción para oír algo mientras duermes aumenta en +10) o porque se da la voz de alarma, los dos goblin asumen que han sido descubiertos y, en un ataque de pánico, arrojan los pepinillos robados que quedan desde la torre hacia la parcela de cardos del oeste, y sólo entonces actúan para ayudar en cualquier lucha que ocurra debajo arrojando jabalinas.

GOBLIN DE CIMA DEL CARDO (2)	PX 135 c/u	VD 1/3	pg 6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario,* pág. 166)

C14 LA CAMARETA

Seis literas de pobre manufactura, poco más que hamacas colgadas de armazones tambaleantes, están dispuestas contra las paredes de esta habitación. Cada una tiene encima una manta llena de bichos y un montón de paja que hace las veces de triste almohada.

CRIATURAS: en cada una de estas literas duermen tres goblin; la tribu de Cima del Cardo está compuesta por 18 en total (sin contar al caudillo Arrancapepitas, sus esposas, o Gogmurt), aunque 12 de ellos están de servicio en algún otro lugar. Si no se ha dado la alarma, los 6 goblin que faltan están aquí, durmiendo. Si se ha dado la voz de alarma, estos 6 goblin se desplazan a la zona **C11** para ayudar a proteger la sala de trofeos.

GOBLIN DE CIMA DEL CARDO (6)	PX 135 c/u	VD 1/3	pg 6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario,* pág. 166)

C15 LA TORRE DE GUARDIA ORIENTAL (VD2)

Un tramo expuesto de escaleras de madera conduce a una trampilla en el techo, a 30 pies (*9 m*) de altura.

CRIATURAS: esta torre al aire libre otorga una muy buena vista del área circundante. Los goblin que hacen guardia aquí no son tan irresponsables como los ladrones de pepinillos de la otra torre, pero tampoco son parangones de la observación. Jugadores de cartas habituales, estos dos juegan con una baraja de 43 cartas 'arrejuntadas' de tres mazos distintos, inventándose las reglas sobre la marcha. Sus partidas son más de discusión que de otra cosa, pero si oyen lucha u otras señales de intrusos, abandonan las cartas al momento para unirse a la pelea.

COMANDOS DE CIMA DEL CARDO (2)	PX 200 c/u	VD 1/2	pg 12 c/u

Goblin comando (ver página 18)

C16 EL PATIO DE EJERCICIOS (VD5)

Este patio de grandes dimensiones está a cielo abierto. Tenaces parches de hierba pisoteada crecen caprichosamente en varios puntos del suelo de tierra compacta, mientras que en otros puntos hay manchas de sangre o agujeros escarbados. En el lado norte, lo que parecen ser dos goblin muertos yacen frente a la entrada de un edificio anexo.

El patio sirve a los goblin como un lugar donde ejercitarse, entrenar a los perros goblin, y también como arena improvisada. El caudillo Arrancapepitas usa a menudo esta zona para retar a criaturas y prisioneros que le traen sus incursores (normalmente caballos y perros, pero a veces incluso prisioneros humanoides).

CRIATURAS: hay cuatro perros goblin sueltos en el patio para que corran. Las babosas criaturas a menudo arañan las paredes alrededor de la zona **C18** para atormentar a la criatura que hay dentro, pero en general se divierten persiguiéndose y peleando.

PERROS GOBLIN (4)	PX 400 c/u	VD 1	pg 9 c/u

(*Bestiario,* pág. 234)

C17 EL COBERTIZO

Estantes llenos de herramientas toscas, redes y arneses para perros goblin cubren las paredes del lugar. Al noreste hay una gran jaula de madera en forma de 'L' que contiene docenas de conejos.

Los conejos se usan para alimentar a los perros goblin, mientras que las otras herramientas sirven para entrenar a dichas criaturas. En caso de emergencia, los conejos pueden servir de comida de reserva para los goblin, pero cualquiera que se meriende un conejo antes de que se termine el resto de la comida suele ser arrojado al Agujero Aullante, acorde con la política del jefe Arrancapepitas "si robas comida, te conviertes en comida".

C18 EL CABALLO ENJAULADO (VD2)

La puerta de este edificio anexo ha sido cerrada con clavos, y luego se han clavado tablones adicionales encima. La propia puerta está agrietada y astillada en varios puntos. Dos goblin muertos, con la cabeza aplastada por algo pesado, yacen en el suelo junto a la entrada, los cuerpos pútridos cubiertos de moscas.

La puerta al edificio anexo puede abrirse con una prueba de Fuerza CD 25, o una de Inutilizar mecanismo CD 15 y 2d4 minutos de trabajo. Una prueba de Curar CD 20 puede determinar que ambos goblin murieron cuando un animal grande y con pezuñas, probablemente un caballo, les pisó la cabeza.

CRIATURA: los goblin de Cima del Cardo han capturado caballos en muchas otras ocasiones, y siempre los han traído aquí para que su jefe los mate en crueles juegos sangrientos en el patio de ejercicios. Pero los caballos capturados siempre habían sido caballos ligeros de monta. Encerrado en esta habitación hay un terrible error: un caballo de guerra pesado llamado Brumasombra, robado hace días a unos mercaderes itinerantes. Los goblin mataron a los dos guardias de la caravana y a uno de los dos caballos restantes (los mercaderes escaparon a lomos del otro hacia Punta Arena), pero Brumasombra demostró ser un oponente más que digno para los goblin. Mediante una mezcla de suerte y valentía fingida, se las arreglaron para dejar inconsciente al corcel perdiendo sólo a cuatro de los suyos. Ataron las patas del animal, lo cargaron en el carro de los mercaderes, y lo llevaron de vuelta como ofrenda para el jefe Arrancapepitas. Aunque los métodos mediante los que se las arreglaron para arrastrar al caballo inconsciente a través del laberinto de cardos y del puente fueron tan ingeniosos como desaconsejables y arriesgados, los goblin lograron introducir el caballo en su guarida.

La tragedia tuvo lugar cuando los excitados goblin dejaron el caballo en el patio de ejercicios, cortaron sus ataduras, y le vertieron una poción de *curar heridas leves* en la boca para que su jefe pudiese demostrar su destreza como matarife en un caballo vivo. Brumasombra se levantó inmediatamente de un salto y empezó a correr en círculos por el patio. Los goblin huyeron presa del pánico, chillándole al caudillo Arrancapepitas que matase a la criatura, pero cuando éste lo intentó, el caballo demostró ser más duro de lo que el jefe esperaba. El corcel aplastó el brazo del líder goblin, rompiéndoselo y obligándole a huir. Furioso, Arrancapepitas acusó a los goblin que lo habían capturado de intentar asesinarle, y les ordenó que atrapasen al monstruo en el cobertizo anexo mientras decidía qué hacer con él. Los aterrados goblin lograron atraer al caballo hasta el cobertizo (sufriendo tres bajas, dos fuera y una dentro), y finalmente lograron sellar la puerta con clavos mientras Brumasombra se encabritaba furioso en el interior. Los cadáveres no llevan nada de valor.

Arrancapepitas le pidió a Gogmurt que viniera y "se ocupara del monstruo", pero el druida se ha negado a ayudar mientras el caudillo permita a Nualia quedarse en Cima del Cardo. Ofendido por la respuesta del druida, el jefe goblin, que es igual de testarudo, ha decidido dejar que Brumasombra llegue al borde de la inanición antes de tratar de matarlo otra vez.

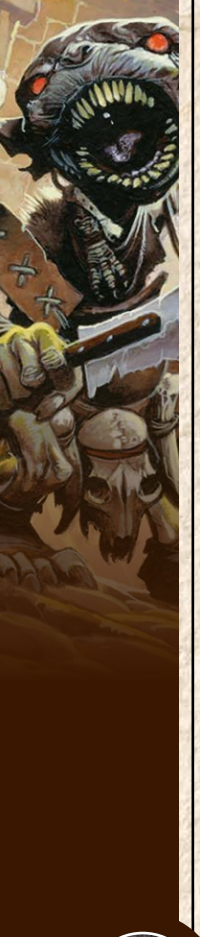
Brumasombra es una criatura magnífica, pero sus días de cautiverio empiezan a pasarle factura. El caballo, de mirada salvaje, está desnutrido, pero puede suponer una gran ventaja para los PJs si pueden calmarle con una prueba de empatía salvaje o Trato con animales CD 25, o magia como *hechizar animal*. Si los PJs ofrecen comida a Brumasombra, obtienen un bonificador +10 a sus pruebas para calmar al caballo.

BRUMASOMBRA	PX 600	VD 2	pg 19

Caballo avanzado (*Bestiario,* pág. 45, 294)

pg 19 (actualmente lleva sufridos 14 pg de daño no letal debido a abusos)

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs logran rescatar a Brumasombra y devolverlo a sus dueños legítimos en Punta Arena o quedárselo para ellos, concédeles PX como si hubiesen derrotado al caballo en combate.



C19 EL SALÓN DEL TRONO

Este gran salón del trono está decorado con pieles que cuelgan sobre las paredes, sobre todo pieles a rayas negras y rojas de pumas de pelaje ígneo, varias pieles de perro y, en algunos casos, parece que de caballo. Cuatro pilares cuadrados de madera sostienen el techo, con los lados tachonados con docenas de púas de hierro, y las partes inferiores decoradas con docenas de manos cortadas y empaladas en diversos estados de descomposición. Al noreste, una plataforma de madera sostiene un trono cubierto de pellejos de perro y pieles de caballo. Cráneos caninos adornan los reposabrazos, y una calavera equina contempla la sala desde encima del respaldo.

Si se ha dado la voz de alarma, todas las puertas que dan a esta sala estarán cerradas a cal y canto. Arrancapepitas lleva las llaves consigo, pero las cerraduras pueden forzarse con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 20.

Las manos son lo único que queda de las últimas docenas de víctimas humanas de los goblin de Cima del Cardo; el resto de sus cadáveres ya hace mucho que fue devorado, o ahumado y guardado en la despensa de la zona **C20**. Las púas hacen que sea relativamente fácil escalar los pilares con una prueba de Trepar CD 5.

El caudillo Arrancapepitas, señor de los goblin de Cima del Cardo, pasa cada vez más tiempo aquí en su salón del trono. Sus pasatiempos favoritos incluyen ver cómo sus comandos interpretan batallas fingidas, hacer que sus cantores de guerra le entretengan, o planear incursiones adicionales contra Punta Arena y presentárselas a su nueva obsesión: Nualia. Su interés por sus esposas se ha desvanecido casi por completo de lo obsesionado que está por la exótica aasimar.

Aunque a la mayoría de goblin de Cima del Cardo les parece que la obsesión de Arrancapepitas con Nualia es una vergüenza e incluso una traición, ninguno es lo bastante valiente como para expresar dicha opinión ante su líder (a excepción del druida Gogmurt).

En verdad, la obsesión de Arrancapepitas con Nualia no tiene nada que ver con la atracción sexual; su piel es demasiado suave, sus orejas demasiado pequeñas, y es simplemente demasiado alta como para interesar al goblin de ese modo, pero resulta una tapadera conveniente para ocultar su verdadero interés: cree que podría ser la clave para desentrañar el misterio sobre qué es realmente Malfeshnekor. Cuando llegó con su séquito y una proposición de alianza, Arrancapepitas (en una extraña muestra de sentido común) se dio cuenta de que él y sus goblin no tenían ninguna oportunidad contra ellos y, en lugar de luchar, decidieron escuchar lo que les querían proponer. Cuando ella mostró su símbolo sagrado y le habló de Malfeshnekor, el caudillo quedó muy sorprendido pero recobró el sentido rápidamente. Acabó creyendo que aquella extraña mujer era en realidad la portavoz de Malfeshnekor, y que había sido enviada a Cima del Cardo para conducir a los goblin a una nueva era de triunfo. Desde luego, su plan de asaltar Punta Arena parecía buena idea por aquel entonces, y aunque no terminó de salir como ella había prometido, el hecho de que haya podido consagrar el santuario (zona **D12**), establecer un vínculo con Malfeshnekor, e ir abriendo de forma lenta pero segura las antiguas cámaras subterráneas (y al hacerlo ir aumentando el tamaño de la guarida de Cima del Cardo) supone una prueba más que suficiente para Arrancapepitas de que Nualia es la mayor esperanza para el futuro de su tribu.

CRIATURAS: incluso si se ha dado la alarma, el caudillo Arrancapepitas puede hallarse aquí. Si le toman por sorpresa, está a media representación de la incursión sobre Punta Arena interpretada por sus goblin luchando contra una *imagen silenciosa* que proporciona la cantora de guerra. Si la alarma ha sido dada, sus goblin se encaraman tras los tres pilares más cercanos al trono y se esconden, mientras que la cantora de guerra se agacha tras el trono. En cualquier caso, su mascota geco Pie Pegajoso aguarda fielmente a su lado.

Suponiendo que los PJs no atacan inmediatamente en cuanto entran en la sala, el caudillo Arrancapepitas está dispuesto a parlamentar del mismo modo que habló con Nualia hace varios meses. Sin embargo, esta vez no tiene ninguna intención de aliarse con sus visitantes; sólo quiere evaluar a los PJs antes de ordenar que mueran. Rápidamente les reconoce por su heroica defensa de Punta Arena; aunque no estuvo presente en el asalto, ha oído muchas historias sobre los patilargos que jugaron un papel tan destacado a la hora de repeler el asalto. Sabe que los PJs son enemigos formidables, especialmente porque han podido llegar vivos a su salón del trono. En cualquier caso, se niega a dejar que los PJs entren más de 5 pies (*1,5 m*) en su salón del trono, informándoles de que aún no se han ganado el derecho a acercarse a él.

Si los PJs acceden a hablar, elegirá al PJ con menos armadura, lo alabará como alguien que parece que entiende el valor del diálogo por encima del combate, y permitirá a ese PJ acercarse. Por supuesto, Arrancapepitas no tiene en realidad intención alguna de dialogar. En cuanto el PJ esté a 5 pies (*1,5 m*) del pilar norte, el jefe dará la orden de atacar.

CAUDILLO ARRANCAPEPITAS

PX	VD	pg
1.200	4	42

Goblin varón guerrero 5 (*Bestiario*, pág. 166)
NM humanoide Pequeño (subraza goblin)
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción -1

DEFENSA

CA 21, toque 13, desprevenido 19 (+6 armadura, +2 Des, +2 natural, +1 tamaño)
pg 42 (5d10+10)
Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +2; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo espada corta +1 +10 (1d4+5/19-20)
Ataques especiales Entrenamiento en armas (espadas ligeras +1)

TÁCTICAS

Antes de combate Arrancapepitas se bebe su poción de *piel robliza +2* en cuanto oye a alguien a punto de entrar en su salón del trono, si se ha dado la voz de alarma.
Durante el combate Arrancapepitas se monta en Pie Pegajoso a la primera oportunidad, para poder beneficiarse de sus dotes de Combate montado en batalla. Prefiere usar una combinación de Carga impetuosa y Ataque al galope.

Moral Arrancapepitas lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 14, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 8, 1 13

Ataque base +5; **BMC** +5; **DMC** 17

Dotes Ataque al galope, Carga impetuosa, Combate montado, Especialización con un arma (espada corta), Soltura con un arma (espada corta), Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +9, Montar +12, Sigilo +13, Trato con animales +9

Idiomas común, goblin

CE entrenamiento en armadura 1

Consumibles de combate *poción de piel robliza +2*, *pociones de curar heridas moderadas (2)*; **Equipo** coraza de gran calidad, *espada corta +1*, corona dentada valorada en 20 po, llaves para todas las cerraduras de las zonas **C11**-**C24** y las zonas **D1**-**D3**

PIE PEGAJOSO

PX	VD	pg
400	1	11

Geco gigante (*Bestiario 3*)

N animal Mediano

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

pg 11 (2d8+2)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (2d4+1)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 7

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes Iniciativa mejorada

Habilidades Percepción +6, Trepar +21

CE trepador experto

APTITUDES ESPECIALES

Trepador experto (Ex) Las patas de un geco le permiten trepar por prácticamente cualquier superficie, sin importar lo pronunciada o resbaladiza que sea. A todos los efectos, los gecos se considera que están constantemente bajo una versión natural del conjuro *escalada de araña*.

COMANDOS DE CIMA DEL CARDO (3)

PX	VD	pg
200 c/u	1/2	12 c/u

Goblin comando (ver página 18)

CANTORA DE GUERRA DE CIMA DEL CARDO

PX	VD	pg
200	1/2	9

Goblin mujer bardo 1 (ver página 17)

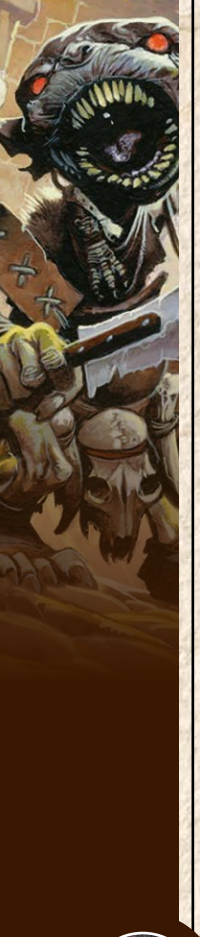
TÁCTICAS

Durante el combate La cantora de guerra inspira valor en todos sus aliados en el primer asalto de combate. En el segundo asalto, lanza *terribles carcajadas* sobre el PJ con más armadura, y después usa *sonido fantasma* para que parezca que se acercan más goblin desde una de las puertas del sur, y así engañar a los PJs para que pierdan tiempo reaccionando a la ilusoria amenaza. También puede usar su varita de *imágenes silenciosas* para crear la ilusión de que cae una cortina entre ella y el resto de la habitación, lo que le proporciona cobertura que puede usar para disparar flechas a cualquiera que no logre ver a través de la ilusión. Sale corriendo a auxiliar a Arrancapepitas con un *curar heridas leves* (conjuro o poción) si lo ve reducido a menos de la mitad de sus puntos de golpe.

ESTADÍSTICAS

Consumibles de combate *poción de curar heridas leves*, *varita de imágenes silenciosas* (5 cargas); **Equipo** cuero tachonado, espada corta, arco corto con 20 flechas, látigo, 20 po

CAUDILLO ARRANCAPEPITAS Y PIE PEGAJOSO



DESARROLLO: el caudillo Arrancapepitas lucha hasta la muerte, pero aun así es posible atraparlo con vida. En ese caso, tratará de engatusar a los PJs diciendo que fue el responsable de la incursión a Punta Arena, y que debería ser llevado de vuelta al pueblo para ser juzgado, porque "¿no es eso lo que hacéis los patilargos?" Por supuesto, es una treta para ganar tiempo; espera escapar a la primera oportunidad para buscar la ayuda de Nualia o, si está realmente desesperado, del druida Gogmurt. Sólo será útil si se le hechiza u obliga mágicamente, en cuyo caso conoce la disposición de las habitaciones en el primer nivel subterráneo (pero no en el segundo), y puede contar a los PJs muchas cosas sobre Nualia, sus planes, sus aliados, y Malfeshnekor (que sospecha que es un dios goblin encarcelado en algún lugar bajo la isla).

C20 LA CARNICERÍA

> Esta apestosa carnicería es una afrenta horripilante a todos los sentidos. Ancas de carne mal ahumada cuelgan de garfios en el techo o yacen apiladas en cajas o encima de ellas. En algunos casos, la carne parece ser de perro o caballo, pero en muchos otros presenta rasgos demasiado reconocibles, como pies, manos, o rostros contraídos.

La puerta de esta sala está cerrada, y la llave está en manos del jefe Arrancapepitas. La cerradura puede forzarse con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 20.

Esta despensa contiene la comida favorita de los goblin: la carne de sus enemigos derrotados. Aquí se desvela lo acontecido con varios viajeros y mercaderes desaparecidos, aunque ningún cuerpo está lo bastante intacto como para ser fácil de reconocer.

C21 LA ARMERÍA

> Esta sala contiene un pequeño surtido de armas de tosca fabricación (en su mayoría rajaperros y arcos cortos), y varias armaduras de cuero tachonado y escudos abollados de tamaño goblin. En la pared sur hay un par de bancos de trabajo.

TESORO: en los bancos de trabajo los goblin improvisan armas para la tribu. Todas las armas y armaduras de aquí son Pequeños. En total, hay 23 rajaperros, 11 arcos cortos, 80 flechas, 11 armaduras de cuero tachonado, 6 escudos ligeros de madera, y 2 látigos enrollados. En la pared norte hay colgado un único rajaperros de gran calidad. A excepción de esta solitaria arma, el equipo almacenado aquí es de baja calidad, como suele ser habitual en la artesanía goblin.

C22 LA SALA DE REUNIONES

> Una mesa redonda y unas pocas sillas son los únicos muebles de esta sala.

El caudillo Arrancapepitas utiliza esta sala para reunirse con sus comandos, dar instrucciones, o recibir informes de campo.

C23 LA HABITACIÓN DEL JEFE

> Varias alfombras de piel de perro o caballo yacen esparcidas por el suelo de tierra de esta habitación. Clavada en la pared norte hay una impresionante colección de herraduras, y al este hay una silla acolchada mal conservada, junto a un escritorio desvencijado que en otro tiempo pudo ser una antigüedad valiosa. En la esquina noroeste hay una cama con dosel, cubierta por sábanas de seda, con un elaborado cabecero con tallas de ninfas y sátiros haciendo cabriolas por un bosque. Las sábanas están manchadas de barro, y el cabecero está maltrecho y dañado.

El caudillo Arrancapepitas vive con estilo; incluso si su mobiliario ha sido en su mayor parte rapiñado de naufragios o de la playa de los Trastos en Punta Arena, es lo mejor que un goblin puede hallar. La colección de herraduras está compuesta actualmente por 122 piezas, aunque ninguna de ellas es especialmente valiosa.

TESORO: aunque Arrancapepitas guarda la mayoría de tesoros de la tribu en la zona **C24**, hay un objeto que se guarda para sí mismo: un símbolo sagrado de Lamashtu de plata con pequeños granates por ojos, que fue un regalo de Nualia, y vale 40 po. El jefe guarda este símbolo bajo su almohada, donde puede ser descubierto con una prueba de Percepción CD 15.

Una prueba de Percepción CD 20 en la silla del este descubre una llave grande de hierro encajada bajo el asiento; esta llave abre el cofre del tesoro de la zona **C24**.

C24 LA TESORERÍA

> En esta pequeña y apestosa habitación hay poco más que un agujero de retrete en el suelo, con los bordes manchados de desechos y porquería.

Aunque los goblin son dados a hacer sus necesidades en la Naturaleza o desde el borde del acantilado en el exterior, algunos se acuerdan a veces que se supone que tienen que hacer que esta letrina parezca usada. En realidad, la pared oeste de esta maloliente habitación esconde una puerta secreta que puede ser descubierta mediante una prueba de Percepción CD 20. Tras ella hay otra habitación, mucho menos apestosa, que contiene sólo un gran arcón de barco con un pesado cerrojo de hierro. La llave de este cerrojo está escondida en la habitación del jefe Arrancapepitas (zona **C23**).

TRAMPA: el baúl de barco tiene trampa, cortesía de uno de los predecesores del jefe Arrancapepitas, que tenía mucho talento para tales mecanismos. La trampa salta si el baúl es atacado, si se intenta forzar la cerradura con una ganzúa, o incluso si se intenta abrir con la llave adecuada girándola hacia la izquierda en lugar de hacia la derecha. Cuando se activa, una oxidada hoja dentada de metal surge de la tapa del cofre. La hoja solía estar envenenada, pero aunque el veneno ya hace mucho que se perdió su efectividad, el filo tiene altas probabilidades de contagiar el tétanos a su víctima.

TRAMPA CORTANTE SUCIA	PX 800	VD 3

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 22

EFECTOS

Disparador toque; **Rearme** manual

Efecto Ataque +8 cuerpo a cuerpo (hoja segadora; 1d8+4/19-20 más tétanos). Esta enfermedad suele deberse a heridas profundas producidas por objetos contaminados, como metales oxidados. Las víctimas del tétanos se van volviendo propensas a violentos espasmos musculares (*NdC: tetania*), jaquecas, fiebre, y problemas al tragar. La rigidez de mandíbula es un resultado común de una infección de tétanos.

Tétanos: hoja segadora-herida; *salvación* Fort CD 14; *incubación* 1d6 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d4 puntos de daño a la Des. Cada vez que alguien sufre daño a la Destreza debido al tétanos, hay un 50% de probabilidad de que los músculos de su mandíbula se queden agarrotados, impidiendo el habla y el uso de conjuros con componentes verbales durante las siguientes 24 horas.

TESORO: dentro del cofre yace la riqueza acumulada por la tribu de Cima del Cardo, recopilada de vertederos, naufragios, mercaderes emboscados, y desafortunadas tribus goblin rivales a lo largo de más o menos la última década. Esta colección consiste en un montón desorganizado de 7.432 pc, 2.490 pp, 89 po, 3 ppt, una bolsita de cuero con 34 malaquitas muy imperfectas valoradas en 1 po cada una, un camisote de mallas Mediano, una cimitarra Mediana de gran calidad, unos grilletes de gran calidad, un símbolo sagrado de Sarenrae de oro valorado en 100 po, un collar de jade valorado en 60 po, y un vestido de seda fina azul con rebordes de plata valorado en 150 po.

C25 LA CUEVA MARINA SUMERGIDA

Esta entrada a las cuevas marinas bajo el laberinto de cardos está bajo el agua, pero puede ser descubierta desde fuera con una prueba de Percepción CD 20. Atravesar las aguas es difícil, y requiere una prueba de Nadar CD 20 debido a las fuertes corrientes submarinas. Los acantilados que se alzan desde las playas miden 80 pies (*24 m*) de altura, y se pueden escalar con una prueba de Trepar CD 15.

C26 LA ENTRADA SECUNDARIA A LA CUEVA MARINA

A diferencia de la entrada de **C25**, esta boca de cueva marina permanece por encima del nivel del agua incluso cuando sube la marea, pero no hay cornisas que conduzcan a la cueva que hay detrás. Hace falta una prueba de Nadar CD 20 para superar el oleaje agitado que lleva al sur.

C27 LA MADRIGUERA DEL BUNYIP (VD3)

Una gruta resplandeciente brilla en este lugar, con las paredes goteando de la humedad, y plagadas de erizos de mar, anémonas, y otras formas de vida de las mareas. El techo de la caverna forma una cúpula natural a 10 pies (*3 m*) por encima del nivel del agua, de la que sale una chimenea de 5 pies (*1,5 m*) de ancho que asciende a través del techo. Las aguas aquí son menos turbulentas, pero tampoco están en calma. Hay un saliente de 5 pies (*1,5 m*) de ancho y 15 pies (*4,5 m*) de largo que sobresale justo por encima del nivel del agua en el sur.

Moverse por las aguas resguardadas de la cueva es más fácil que por las entradas; se necesita sólo una prueba de Nadar CD 15 para moverse por el lugar. La entrada oeste permanece bajo el agua incluso con marea baja, y el agua en la propia cueva tiene una profundidad de 20 pies (*6 m*) en su punto más hondo directamente bajo la chimenea, pero esa profundidad nunca es menor de 10 pies (*3 m*).

CRIATURA: esta cueva es la madriguera de un peligroso depredador costero llamado bunyip. Este bunyip, un esbelto cazador acuático que se parece a una foca con aletas y una boca llena de hileras de dientes de tiburón, ha aprendido que a menudo cae comida desde el agujero del techo, especialmente cuando ruge. Como resultado, se ha vuelto un poco vago en sus cacerías, y raramente abandona la cueva, pasando gran parte de su tiempo dormitando en el saliente del sur.

BUNYIP	PX 800	VD 3	pg 32

pg 32 (*Bestiario 2*)

TÁCTICAS

Durante el combate El bunyip ruge en cuanto ve intrusos, y luego se sumerge en el agua para atacar al enemigo más cercano. Una vez elige un objetivo, sólo cambia a otro enemigo cuando el primero está muerto o cuando otro oponente le golpea causando más de 8 pg de daño.

Moral Aunque los bunyip son territoriales, si se ve reducido a menos de 8 pg huirá a mar abierto. Volverá en 3d6 horas para intentar recuperar su guarida.

TESORO: una búsqueda del lecho de la cueva resulta rápidamente en una increíble pila de huesos, los restos de las comidas del bunyip. Muchos provienen de goblin, pero una buena cantidad son mayores, de tamaño humano. También yacen aquí esparcidos varios objetos de valor. Cada búsqueda lleva 5 minutos, y con una prueba de Percepción CD 20 con éxito, se descubre uno de los siguientes tesoros: 3d6 po (hasta un máximo de 100 po), una espinela de color verde intenso valorada en 100 po, un kukri oxidado con un granate violeta intacto en el puño valorado en 500 po, un carcaj podrido que contiene tres *flechas +1*, y una *varita de escudo* hecha de hueso con 9 cargas restantes.

EL DUNGEON DE CIMA DEL CARDO: PRIMER NIVEL

Hace 200 años un culto varisiano a Lamashtu huyó aquí desde el este para evitar ser masacrado por el avance del ejército chelio. Fascinados por la forma única de esta pequeña isla, los sectarios establecieron una iglesia de Lamashtu encima de la misma, expandiéndola bajo tierra y excavando las cámaras de este nivel. Hacia el final de dicha excavación, descubrieron el segundo nivel intacto que hay debajo pero, al abrirlo, liberaron sin saberlo un felino del infierno que había estado atrapado en la zona **E2** miles de años. Los sectarios fueron masacrados rápidamente por el ajeno, que había enloquecido debido a su largo cautiverio. El monstruo hace mucho que huyó al mundo exterior, y el complejo permanece más o menos tal y como lo encontraron los goblin de Cima del Cardo cuando se instalaron allí por primera vez.

Aunque los goblin pueden ver en la oscuridad, varios de los seguidores de Nualia no, por lo que se han colgado linternas sordas en cada pasillo y en la mayoría de habitaciones del complejo, y se

suelen dejar encendidas sólo durante el día. El techo tiene una altura media de 8 pies (*2,4 m*) en la mayoría de habitaciones, y las puertas suelen ser de madera desvencijada, improvisadas por los goblin.

D1 EL SALÓN DE BANQUETES ABANDONADO

> Una única linterna cuelga de un garfio en la pared, al lado de las escaleras que dan a esta habitación desde el norte. Hay varias puertas desvencijadas por las que salir de esta sala, y algunas alfombras de piel de perro amontonadas en la esquina noreste.

Antes de que llegase Nualia, los goblin usaban esta habitación como salón de banquetes. Arrancapepitas dejó que Nualia trasladara la mesa y las sillas que había aquí hasta la zona **D14**, y desde entonces los goblin se han acostumbrado a comer donde quieren.

D2 EL HARÉN DEL JEFE (VD4)

> Docenas de cojines raídos, almohadas grumosas, y pieles de perro desgreñadas yacen amontonadas en la mitad sur de esta cámara, que huele a una mezcla repugnante de vinagre y flores podridas.

CRIATURAS: el hedor del ambiente es un perfume espantoso que se ponen las cuatro horribles mujeres goblin que pasan el tiempo en esta cámara. Se trata de las cuatro esposas del caudillo Arrancapepitas, aunque hace semanas que no tiene tiempo para visitarlas. Necesitadas de atención, las goblin se han entregado a uno de los aliados de Nualia con una alegría obscena e inquietante. Ese aliado es Bruthazmus el bugbear, a quien hay un 80% de probabilidad de hallar aquí, a menos que sospeche que han llegado intrusos a este nivel (de otro modo puede hallársele en su guarida en la zona **D4d**).

Bruthazmus ha llevado una vida solitaria durante muchos años como trampero en los confines norteños de la floresta Ortiga, acechando periódicamente la carretera de la Costa Perdida en busca de mercaderes y mensajeros a los que asaltar. Cuando conoció a Nualia, pensó que la mujer de aspecto exótico era algún tipo de espíritu de la Naturaleza. Trató de capturarla para venderla a los piratas de Puerto Enigma, pero ella le derrotó hábilmente sin sufrir ni una herida. Cuando en lugar de ejecutarle, le ofreció trabajo como guardaespaldas, el bugbear no dejó escapar la oportunidad. Hace mucho que envidia la excelente ubicación de la guarida de la tribu de Cima del Cardo, y ahora que está aquí, sabe que debe su cambio de suerte a Nualia. Sigue siendo cruel y abusivo con la mayoría de la gente (incluyendo los demás aliados de Nualia, cuya compañía no aprecia, y excluyendo a las encantadoras esposas goblin), pero trata a Nualia casi como a una madre.

Bruthazmus aún sigue molesto porque no le han dado permiso para ir a Punta Arena y causar problemas. Como resultado, está muy celoso de Tsuto, quien sospecha que ha estado devastando el pueblo todo el tiempo que él lleva encerrado aquí. Su odio hacia los elfos no ayuda a la actitud del bugbear hacia Tsuto, y a menudo fantasea con añadir las orejas de éste al collar de orejas de elfo que lleva, aunque las del semielfo no son tan puntiagudas como le gustaría.

BRUTHAZMUS	PX 800	VD 3	pg 31

Bugbear explorador 1 (*Bestiario*, pág. 43)
CM humanoide Mediano (subraza goblin)
Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +1

DEFENSA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 armadura, +3 Des, +3 natural)
pg 31 (4 DG; 3d8+1d10+13)
Fort +6, **Ref** +8, 1 +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Mangual pesado +7 (1d10+6/19-20)
A distancia Arco largo compuesto de gran calidad +8 (1d8+4/x3)

Ataques especiales Enemigo predilecto (elfos +2)

TÁCTICAS

Durante el combate Bruthazmus reacciona a las intrusiones en su tiempo libre con rugidos e insultos. Hay un 50% de posibilidades de que no lleve puesta su armadura si se le encuentra en la zona **D2**; en cualquier caso, se lanza al combate con su mangual pesado, e intenciones asesinas. Ataca a los elfos por encima de cualquier otro objetivo.

Moral Si se ve reducido a menos de 15 puntos de golpe, Bruthazmus intenta huir a la zona **D15** donde bloquea la puerta, y luego corre escaleras abajo hasta la zona **E4** donde está Nualia, con la esperanza de recibir un poco de curación y luego quedándose a su lado como guardaespaldas hasta que los PJs ya no sean una amenaza.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 17, **Con** 17, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 9

Ataque base +3; **BMC** +7; **DMC** 20

Dotes Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (arco largo compuesto)

Habilidades Intimidar +3, Sigilo +13, Supervivencia +8

Idiomas común, goblin

CE acechador, empatía salvaje +0, rastrear +1

Consumibles de combate 4 *flechas +1 azote de elfos*, *poción de curar heridas moderadas*; **Equipo** cuero tachonado, mangual pesado, arco largo compuesto de gran calidad con 20 flechas, 4 ppt

ESPOSAS GOBLIN DE CIMA DEL CARDO (4)	PX	VD	pg
	135 c/u	1/3	6 c/u

Goblin combatiente 1 (*Bestiario*, pág. 166)

D3 LA GUARDERÍA

Las paredes de esta habitación están cubiertas por pequeñas jaulas de madera. Dentro de cada jaula hay un sucio montón de paja.

Por horrible que parezca, esta es la guardería de Cima del Cardo. La mayoría de tribus goblin tienen métodos de educar a los niños igual de reprobables; hay muy pocas tribus que realmente mimen y protejan a sus pequeños, pues se cree que eso sólo produce goblin adultos incapaces de defenderse. En lugar de eso, la sabiduría goblin apoya métodos como estas cajas, en las que los bebés y niños goblin, que crecen muy rápido, son educados como animales en regímenes diarios de carne cruda y abusos para que crezcan fuertes y duros, como debe ser. Actualmente no hay bebés aquí; últimamente los goblin de Cima del Cardo han estado ocupados en otras cosas (como planear la incursión contra Punta Arena). Los DJs que quieran poner a sus jugadores en situaciones sociales incómodas podrían colocar unos pocos niños goblin salvajes de afilados dientes en las jaulas para que los descubran los desprevenidos aventureros.

D4a LOS APOSENTOS DE TSUTO

Esta habitación está limpia y bien ordenada. Un tocador bajo en el suroeste tiene un montón de papeles encima, sujetos por un gran trozo de obsidiana a modo de pisapapeles, mientras que en el noroeste hay una cama hecha.

Si Tsuto escapó de la muerte en su anterior aparición, hay un 30% de probabilidad de que esté durmiendo aquí. De lo contrario, se le puede encontrar en la zona **D15**. Las notas en la cómoda son en su mayor parte esbozos de los planes de Tsuto de chantajear a su padre, y usar la Fábrica de vidrio como base avanzada desde donde investigar las Catacumbas de la Ira; es poco probable que haya nada aquí que los PJs no sepan a estas alturas, aunque si no han descubierto aún las Catacumbas de la Ira, estas notas deberían impulsarles en esa dirección.

D4b LOS APOSENTOS DE ORIK (VD3)

> Este dormitorio unipersonal está lleno de indicios de uso habitual. La cama está por hacer, y hay un plato con pan y salmón ahumado a medio comer en la mesita de noche. Hay unas pocas prendas de ropa sucia amontonadas a los pies de la cama.

CRIATURA: este es el hogar actual de Orik Vancaskerkin, un desafortunado mercenario de la ciudad sin ley de Puerto Enigma. Tras una estafa en la que participaban una prostituta tiflin, un alquimista poco de fiar, y un *elixir del amor*, Orik se vio obligado a huir de la ciudad. Está bastante convencido de que Clegg Zincher, el poderoso hermano del alquimista ya fallecido, aún guarda rencor por lo que Orik le hizo al alquimista cuando descubrió con horror que el *elixir del amor* era sólo cerveza barata aromatizada con lavanda. Aunque Orik no se arrepiente de haber matado al alquimista, sí lamenta que Clegg Zincher haya hecho que le sea imposible seguir viviendo en Puerto Enigma. Echa mucho de menos su ciudad natal, a pesar de que vivir allí le aportó pocas cosas buenas, y tiene varios planes a medio elaborar para regresar algún día para enfrentarse con Clegg, y quizá tomar el control del poder de Zincher.

Pero hacer eso requiere aliados y dinero, y cuando una mujer extraña pero hermosa se le acercó en el sórdido bar de Magnimar que solía frecuentar, aceptó su oferta de servirle de guardaespaldas sin dudarlo. Desde entonces, y desde que tuvo que ayudar a planear el asalto a Punta Arena, Orik ha empezado a pensar que su alianza con Nualia ha sido una más en su larga racha de malas decisiones. Aun así, ella le paga regularmente con platino, y hasta la fecha no ha tenido que hacer mucho de guardaespaldas dado que lleva cierto tiempo en Cima del Cardo. Sabe que ella busca algo en las cámaras inferiores, pero no sabe qué es (ni le importa). Orik también ha quedado prendado de otro de los esbirros de Nualia, la malhumorada (lo que, según Orik, es parte de su encanto) Lyrie Akenja. Por desgracia, Lyrie parece más obsesionada con Tsuto que otra cosa. Orik se ha planteado matar a Tsuto para quitarle de enmedio, pero dado que el semielfo es actualmente el amante de Nualia, ha preferido no hacer nada tan drástico por ahora. Las cosas se han vuelto tan insoportablemente complicadas para Orik que se ha planteado abandonar todo esto y partir hacia el este en dirección a Korvosa para probar suerte allí.

Orik es duro pero atractivo, con un rostro y una actitud que no combinan con las sonrisas y el humor. Últimamente pasa la mayor parte de su tiempo aquí, esperando que pase algo, cualquier cosa, en las cámaras subterráneas o en el frente de Punta Arena, para que pueda cobrar su último pago de Nualia. La incursión contra Punta Arena le ha hecho cuestionarse su situación, pues en su única visita al pueblo durante su travesía hacia Magnimar hace varios meses, el lugar le pareció acogedor y agradable.

ORIK VANCASKERKIN	PX 800	VD 3	pg 42

Humano guerrero 4
CN humanoide Mediano (humano)
Inic +1; **Sentidos** Percepción +1

DEFENSA

CA 21, toque 11, desprevenido 20 (+8 armadura, +1 Des, +2 escudo)

pg 42 (4d10+16)
Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +2; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada bastarda de gran calidad +9 (1d10+5/19-20)
A distancia Arco largo compuesto +5 (1d8+3/x3)

TÁCTICAS

Durante el combate Orik confía en su fuerza a la hora de luchar, concentrando sus ataques en derribar enemigos de uno en uno, y prefiriendo luchar con la espalda contra la pared o contra un aliado. Suele emplear Ataque poderoso.
Moral Si se ve reducido a menos de 5 puntos de golpe, Orik deja caer el arma y pide clemencia. Promete ayudar a los PJs de cualquier modo posible si le perdonan la vida; esta promesa es legítima en su mayor parte, tal y como se explica a continuación en Desarrollo.

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8
Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 18
Dotes Ataque poderoso, Atlético, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Especialización con un arma (espada bastarda), Lucha a ciegas, Soltura con un arma (espada bastarda)
Habilidades Intimidar +6, Lingüística +1, Nadar +6, Trepar +7
Idiomas común, goblin
CE entrenamiento en armadura 1
Consumibles de combate *poción de curar heridas moderadas*; **Equipo** *cota de bandas +1*, escudo pesado de acero de gran calidad, arco largo compuesto con 20 flechas, espada bastarda de gran calidad, antorcha siempre ardiente, 2 ppt, 95 po

DESARROLLO: si Orik se rinde, hará todo lo posible por asegurar su bienestar continuado. Si eso incluye dar su riqueza a los PJs, o incluso ayudarlos contra Nualia y sus otros aliados, que así sea. Por desgracia, Orik no ha explorado mucho este dungeon, y no puede decir nada sobre las zonas **D7-D8** (excepto que hay algún tipo de monstruo asqueroso dentro), las zonas **D9-D10**, o cualquiera de las cámaras del segundo nivel. Sólo ha estado en el templo de Lamashtu (zona **D12**) una vez, y le bastó para saber que no quiere volver ahí si puede evitarlo; ese tipo de religiones le dan escalofríos. Sabe que el templo está custodiado por un par de 'perros monstruosos', pero aparte decir que sus aullidos son horripilantes, no está seguro de qué son.

D4c LOS APOSENTOS DE LYRIE

Aunque este dormitorio está limpio y bien iluminado por una antorcha siempre ardiente que yace sobre la mesita de noche, su espartana decoración hace que no quede claro si alguien vive aquí realmente.

De hecho, esta cámara pertenece a otro de los esbirros de Nualia, pero dado que Lyrie pasa la mayor parte de su tiempo en la zona **D15** investigando los diversos artefactos y reliquias recuperados en las plantas inferiores, sólo se la puede hallar aquí durante la noche mientras duerme.

TESORO: la antorcha siempre ardiente pertenece a Lyrie, y es un repuesto por si pierde la que lleva consigo.

D4d LOS APOSENTOS DE BRUTHAZMUS

Este dormitorio tiene un leve olor a rancio. La cama está cubierta de pelo apelmazado gris y negro, y el suelo de piedra está manchado de sangre, mientras que hay un siniestro montón de patas de pájaro al lado de la cama.

Bruthazmus el bugbear se ha aficionado a dormir en la zona **D2** últimamente, y no ha vuelto a esta habitación desde hace días. Las manchas de sangre son todo lo que queda de la última vez que comió aquí; el bugbear prefiere que su comida siga vivita y coleando mientras la devora, y le ha tomado afición a la carne de gaviota (engulle todo el pájaro, pero detesta la textura de los pies, y prefiere no comérselos).

D5 LOS APOSENTOS DE NUALIA

Esta cámara de gran tamaño parece servir un doble propósito. En la parte norte hay una cama elegante con sábanas de seda, mientras que en el sur, un escritorio y una silla bajo una linterna colgante forman un estudio de aspecto cómodo.

Esta habitación sirve a Nualia de dormitorio, aunque últimamente no pasa mucho tiempo aquí. Se hizo traer la elegante cama de la parte norte de la sala pieza a pieza desde Magnimar, uno de los pocos lujos que se ha permitido.

D6 EL ALMACÉN

Cajas, barriles, y montañas de desechos yacen amontonados contra la pared. Desde el norte llegan ecos de olas chocando contra las rocas.

La mayoría de la basura que los goblin Siete dientes rapiñan de la playa de los Trastos acaba aquí, como un tributo que envían al norte para tener de su lado a la tribu mayor de Cima del Cardo. Aunque los materiales en bruto aquí almacenados pueden convertirse en muebles, rajaperros, o incluso armaduras, a estas alturas es probable que sólo un goblin sepa apreciar el valor de esta montaña de desechos.

D7 EL TERRENO DE CAZA DEL TENTAMORT (VD4)

El suelo de esta caverna parece extrañamente pulido y liso. En el este, una espesa cortina de lianas y enredaderas cuelga sobre una ancha abertura que da al golfo Varisiano.

CRIATURA: esta caverna ha sido el terreno de caza de un tentamort desde hace muchos años. El monstruo parece una especie de calamar correoso y sin ojos, con un cuerpo achaparrado del tamaño de un barril. Su mitad inferior se divide en una maraña de tentáculos que la criatura usa para moverse lentamente, mientras que dos tentáculos más largos, uno grueso y musculoso y el otro flexible y terminado en un aguijón de hueso, emergen de ambos

lados. Con una longevidad excepcional, este depredador apenas inteligente lleva años alimentándose de aves marinas, y se ha vuelto bastante hábil a la hora de cazarlas al vuelo desde su abertura que da al mar. Cuando los goblin se instalaron aquí, perdieron a varios de los suyos ante los tentáculos del tentamort (incluyendo a uno de sus mejores guerreros) antes de decidir dejar en paz al monstruo.

Lyrie pasó varios días estudiando a esta criatura tras instalarse aquí, llegando incluso a atraer a varios goblin a este lugar para observar como el monstruo los devoraba, pero ya ha aprendido todo lo que puede de él y se aburrió del mismo hace unos días.

TENTAMORT	PX 1.200	VD 4	pg 39

(*Bestiario 2*)

D8 LA MADRIGUERA DEL TENTAMORT

> Docenas de extraños cadáveres yacen esparcidos por esta sala. La mayoría son de gaviotas y gavilanes, pero también hay seis goblin muertos. Los cuerpos son literalmente piel y hueso, como si todos los órganos internos y músculos hubiesen sido drenados de algún modo, dejando sólo esqueletos recubiertos de piel correosa y en proceso de putrefacción.

TESORO: los cadáveres de los goblin que cayeron víctima del tentamort nunca fueron recuperados, y sus armas y armaduras yacen en pilas oxidadas y podridas. Uno de los cadáveres es el del antiguo héroe goblin Tiovunk; sus restos aún visten una *armadura de pieles +1* (de piel de perro), y portan un sajacaballos estropeado (pero antaño de gran calidad), y un arco corto de gran calidad.

D9 LAS MAZMORRAS

> La pared sur de esta sala es un conjunto de celdas con puertas de hierro, seis en total. El resto de la habitación es obviamente una cámara de tortura; hay un potro en la pared más alejada, una doncella de hierro en el norte, y un pozo de fuego ardiendo lentamente bajo una jaula con pinchos que cuelga de una cadena desde el techo en el este.

Si los goblin han capturado algún prisionero durante la aventura, lo tendrán aquí. Desde que su carcelero y torturador, Brunkel, desapareció durante la incursión a Punta Arena, los goblin han desatendido esta zona, a veces olvidándose de bajar a echar un vistazo a los prisioneros durante días, haciendo que estos deban racionarse la comida y el agua, ya de por sí escasas, para evitar la sed y el hambre. Si fue traída a Cima del Cardo, Ameiko Kaijitsu (o cualquier otro PNJ importante que haya sido capturado por los goblin) estará languideciendo aquí.

Cada una de las puertas de hierro que cierran las celdas puede romperse con una prueba de Fuerza CD 26, o pueden forzarse las cerraduras con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 25. Las llaves de las celdas pueden hallarse en la zona **D10**.

D10 LA GUARIDA DE BRUNKEL

> En la esquina noreste de esta sala hay un polvoriento nido de harapos, pieles de perro, y paja. Al sur, una larga mesa de trabajo repleta de alicates, garfios, tenazas, sierras y cuchillos resigue la pared.

Brunkel, un goblin guerrero/pícaro que solía ser el segundo goblin más duro de la tribu, vivía aquí y hacía las veces de torturador y carcelero. Los goblin de Cima del Cardo supusieron que si alguien podía sobrevivir al asalto a Punta Arena, ese era Brunkel. Se equivocaron: Brunkel murió por la espada del alguacil a pocos minutos del inicio de la incursión.

Pueden hallarse llaves para las celdas de la zona **D9** esparcidas entre los instrumentos de tortura que hay en la mesa de trabajo.

D11 LA ENTRADA A LA CAPILLA

> Dos grandes puertas de piedra se alzan en la pared oeste, con sus superficies talladas con imágenes de monstruos horribles y deformes abriéndose paso con las garras desde los vientres de mujeres embarazadas de todas las razas.

Estas dos puertas de piedra están bien conservadas, y se abren fácilmente. Una prueba de Saber (religión) CD 15 identifica esta escena aquí representada como una muy común en las iglesias de Lamashtu.

D12 LA CAPILLA DE LAMASHTU (VD5)

> Hay fuentes de piedra llenas de agua oscura y espumosa en el norte y el sur de la entrada oriental de la sala, y dos filas gemelas de columnas de piedra recorren la longitud total de la larga cámara. En el extremo occidental, unas escaleras bajas ascienden hasta una plataforma unos 2 pies (60 cm) por encima del suelo. Los muros que rodean esta plataforma están iluminados por braseros colgantes que emiten un humo rojo brillante, dando al lugar una inquietante iluminación carmesí, que resalta de forma macabra los bajorrelieves de incontables monstruos devorando humanos que huyen. Un altar de mármol negro, cuya superficie está cubierta de cenizas y fragmentos de hueso, está situado frente a una estatua de 10 pies (3 m) de alto. La escultura representa una mujer desnuda muy embarazada pero de atractivas formas, que blande un kukri en cada mano terminada en garras, y tiene una larga cola de reptil, pies terminados en espolones como los de un ave, y la feroz cabeza de un chacal con tres ojos y una lengua bífida. El kukri de la izquierda refulge con una fogosa luz naranja mientras que el de la derecha resplandece con un frío fulgor azul.

Reconsagrado recientemente por Nualia, este santuario a Lamashtu llevaba inactivo muchos años, desde que el anterior jefe pereció debido a la rabia, y dejó a Arrancapepitas al mando. El actual jefe siempre ha considerado que su propia incapacidad para recibir las proyecciones empáticas de Malfeshnekor es una lacra, pero tras arrojar al Agujero Aullante a varios goblin que se atrevieron a cuestionar dicho defecto, ya nadie habla de ello en Cima del Cardo. Arrancapepitas ha acabado viendo la llegada de Nualia como una bendición de Lamashtu, y asistir a sus servicios religiosos semanales se ha vuelto obligatorio para todos los goblin,

a pesar del hecho que uno o dos de ellos acaban sacrificados en el altar si no pueden ofrecer a otros goblin o prisioneros en su lugar. Una prueba de Saber (religión) CD 15 con éxito permite identificar el templo y la estatua como parte del culto a Lamashtu. Los efectos fulgurantes de los kukri de la estatua son conjuros de *llama continua*.

Cada día que Nualia celebra misa aquí, prepara un conjuro de *profanar* en lugar de *gracia felina*, y lo lanza al inicio de su sermón. Si los PJs desean coordinar su infiltración a Cima del Cardo para que coincida con una de estas ceremonias, hallarán los confines superiores de la fortaleza vacíos y fáciles de atravesar, pero si llegan a esta sala podrían encontrarse con más de lo que pueden manejar.

Si el altar es examinado, se hallan restos de ceniza y fragmentos de hueso; eso es todo lo que queda del padre adoptivo de Nualia después de que sus restos fuesen sacrificados a Lamashtu como ofrendas calcinadas.

CRIATURAS: cuando Nualia llegó aquí, guiada por sus sueños, se apresuró a volver a dedicar esta capilla a Lamashtu de modo muy parecido a como hizo Punta Arena con su propia capilla varios meses después. A cambio, Lamashtu mandó a Nualia tres de sus esbirros, criaturas esbeltas que parecen chacales con ojos rojos humeantes y dientes negros: sabuesos yeth. Hay dos acechando en las sombras de esta cámara, mientras que el otro permanece al lado de Nualia; los tres le son completamente leales. Cuando lleva a cabo sacrificios a Lamashtu, Nualia lo hace con su espada bastarda, decapitando a la víctima e invitando después a los sabuesos yeth a que devoren el cuerpo mientras sostiene la cabeza decapitada sobre el altar para que pueda ver cómo su cuerpo es consumido durante sus últimos y breves momentos de consciencia.

Cuando no hay nadie más aquí, los sabuesos yeth flotan cerca del techo en los lados norte y sur de la sala. Si detectan la presencia de algún intruso, descienden rápidamente por el aire para atacar, mientras sus aullidos ponen el complejo en alerta.

Durante los rituales, todos los goblin del complejo, así como Tsuto, Lyrie, y Bruthazmus, se reúnen aquí para observar y rezar. Orik asistió a la primera ceremonia, pero ha preferido no repetir, afirmando que alguien tiene que custodiar el complejo durante la ceremonia, y Nualia estuvo de acuerdo, lo que fue un alivio para él. En cualquier caso, enfrentarse a una habitación llena de goblin y sectarios no es un buen plan para PJs de nivel bajo, pues un combate contra Nualia, 3 sabuesos yeth, 22 goblin (incluyendo 1 cantor de guerra y 5 comandos *[NdT: ¡y el jefe Arrancapepitas!]*), y 2 miembros del grupo de Nualia es aproximadamente un encuentro de VD 10 (ten en cuenta que en realidad no hay suficiente espacio para que todos los goblin estén de público en la sala durante las ceremonias; el exceso se acumula en la zona **D11** y los pasillos adyacentes.)

Aunque Nualia es inmune al miedo que provocan los aullidos de los sabuesos yeth (dado que es un ajeno maligno), los goblin y demás habitantes de Cima del Cardo no lo son. Dependiendo de qué puertas del dungeon están abiertas, los aullidos de estos monstruos cuando atacan a los PJs podrían también afectar a los demás habitantes. Los goblin afectados por los aullidos chillan, entran en pánico, y se ponen a correr en círculos, mientras que otros PNJs se esconden bajo camas o tras esquinas si son afectados por el miedo. Recuerda que el ladrido de un sabueso yeth es una expansión, y como tal puede doblar esquinas, pero no atravesar barreras solidas (como puertas cerradas). A pesar de ello, los ladridos suenan bastante fuerte, y deberían bastar para alertar a todos los moradores de Cima del Cardo de que han entrado intrusos en la capilla.

SABUESOS YETH (2)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario,* pág. 250)

D13 LA GALERÍA DE ARTE GOBLIN

Las paredes de esta vacía sala están cubiertas de dibujos toscos hechos con barro, sangre, y pintura, desde el suelo hasta una altura de 4 pies (1,2 *m*). La mayoría de los dibujos muestran a goblin enzarzados en algún tipo de violencia contra humanos, caballos o perros. Hay una pintura en la pared norte que es tres veces mayor y más compleja que el resto de garabatos, y muestra Cima del Cardo vista de lado, con la empalizada goblin situada encima como una corona. Hay dibujada una cueva en el centro de la imagen, y en su interior se vislumbra lo que parece ser un goblin inmenso y musculoso con ojos de serpiente y un rajaperros en cada zarpa. Según la escala, si se compara con el resto del dibujo, este goblin debe medir por lo menos 30 pies (9 *m*).

Por suerte para los PJs, la representación de Malfeshnekor que hay aquí sólo se basa en los sueños y esperanzas de los goblin.

D14 LA SALA DE GUERRA

Hay una gran mesa de trabajo en mitad de esta sala, cubierta de pergaminos, libros, tablillas de piedra llenas de runas puntiagudas, y fragmentos de inscripciones que parecen haber sido arrancados de estatuas o bajorrelieves. En el norte hay un conjunto de estantes de madera que van del suelo al techo llenos a rebosar de picos, palas, pinceles, linternas, y otro equipo propio de un emplazamiento arqueológico.

Si se investigan la pizarra y las notas aquí escritas, queda confirmado todo eso y mucho más. Concretamente, que "una vez la bestia susurrante sea domada", los artífices del plan pretenden organizar una segunda incursión contra el pueblo, contando no sólo con tribus goblin adicionales traídas desde lugares tan lejanos como las montañas Cicatriz de Niebla del norte, sino también con criaturas a las que se refieren como 'engendros pecaminosos' que invadirán Punta Arena desde debajo. Si los PJs ya han combatido contra ellos, reconocen a esos peligrosos monstruos como los que se mencionan aquí. No hay una fecha exacta para cuándo debe tener lugar esta segunda incursión, pero si lo investigan descubrirán que dicho asalto final está previsto para dentro de unas pocas semanas.

D15 LA SALA DE INVESTIGACIÓN (VD3)

Una mesa grande rodeada de sillas llena gran parte de esta sala. Hay una pizarra en el lado norte cubierta de garabatos hechos con tiza, pero el mapa de Punta Arena que hay dibujado muy cuidadosamente en ella no deja dudas sobre el propósito de esta sala: aquí es sin duda donde se planeó la reciente incursión.

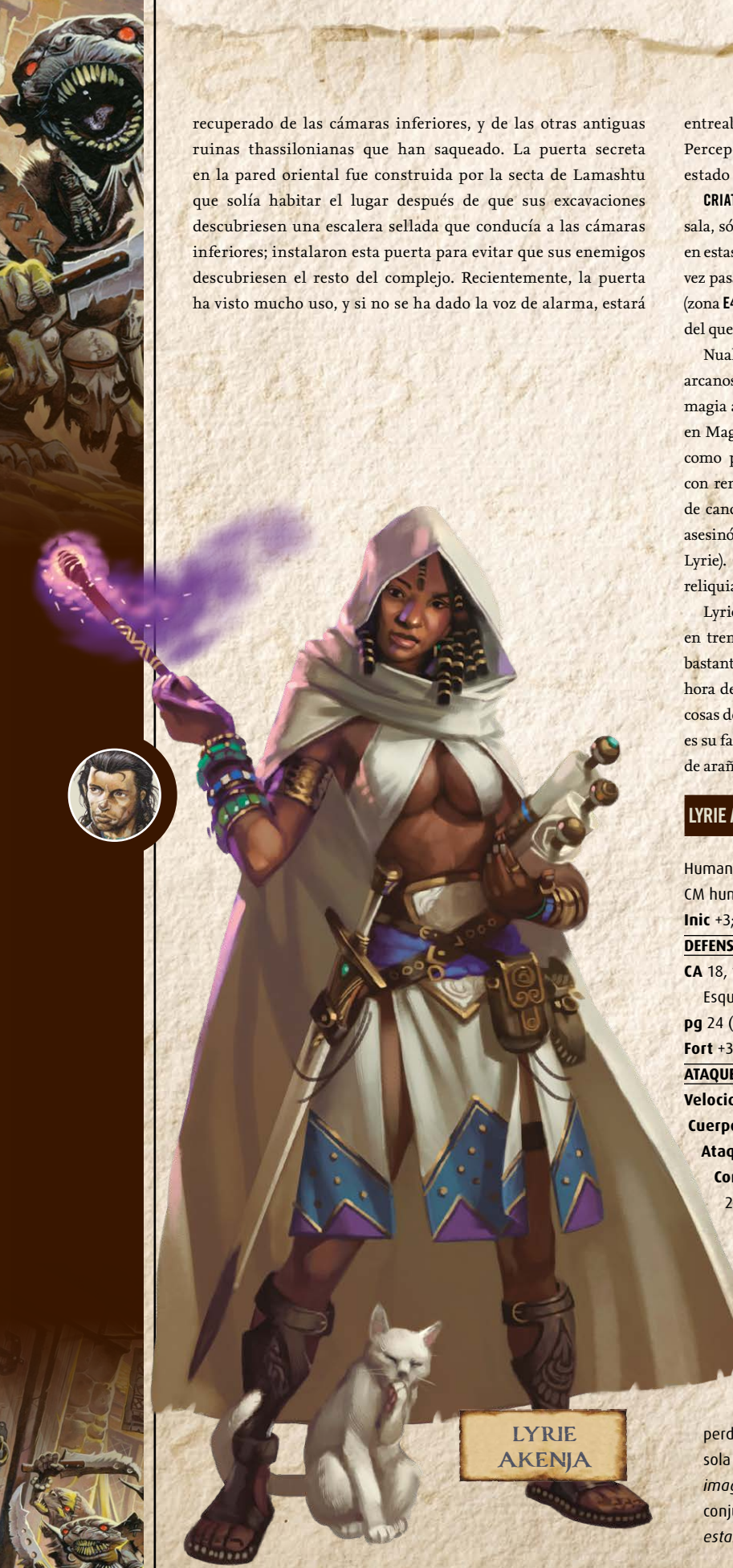
Esta cámara ha sido ocupada por Nualia y sus esbirros como lugar donde estudiar y analizar los artefactos que han

recuperado de las cámaras inferiores, y de las otras antiguas ruinas thassilonianas que han saqueado. La puerta secreta en la pared oriental fue construida por la secta de Lamashtu que solía habitar el lugar después de que sus excavaciones descubriesen una escalera sellada que conducía a las cámaras inferiores; instalaron esta puerta para evitar que sus enemigos descubriesen el resto del complejo. Recientemente, la puerta ha visto mucho uso, y si no se ha dado la voz de alarma, estará entreabierta. Si está cerrada, sólo hace falta una prueba de Percepción CD 18 para hallarla, debido a que esta entrada ha estado muy transitada en las últimas semanas.

CRIATURAS: aunque los cinco bandidos han pasado tiempo en esta sala, sólo Lyrie Akenja y Nualia tienen suficiente interés obsesivo en estas ruinas como para pasar horas aquí. Y dado que Nualia cada vez pasa más tiempo en la cubierta de observación que hay debajo (zona **E4**), Lyrie ha podido estudiar aquí en paz y en silencio, un lujo del que ha disfrutado mucho.

Nualia contrató a Lyrie principalmente por sus conocimientos arcanos y de arquitectura, su capacidad de leer thassiloniano, y su magia arcana. Lyrie estaba desesperada cuando Nualia la conoció en Magnimar: le acababan de informar que la habían descartado como posible iniciada en la Sociedad *Pathfinder*. Ella sospecha con rencor que se quedaron con copias de sus apuntes y su tesis de candidata, y que el rechazo se debe más a que sospechan que asesinó a dos aspirantes rivales (que eso sea verdad no cuenta para Lyrie). Cuando Nualia le ofreció pagarle en platino por estudiar reliquias thassilonianas, ella aceptó encantada.

Lyrie tiene veintipocos años, la piel oscura, y el pelo largo en trenzas de raíz. Siempre ha tenido un concepto de sí misma bastante pobre, lo que la ha vuelto rencorosa, cruel, y rápida a la hora de imaginar insultos en comentarios inocentes, o de ver las cosas de la forma más pesimista posible. Su único amigo verdadero es su familiar gato, Skivver, a pesar de que tiene la mala costumbre de arañar y marcar su territorio.



LYRIE AKENJA	PX 800	VD 3	pg 24

Humana maga 4
CM humanoide Mediano (humano)
Inic +3; **Sentidos** Percepción +2

DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevenido 14 (+4 armadura, +3 Des, +1 Esquiva)
pg 24 (4d6+8)
Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Daga +1 (1d4-1/19-20)
Ataques especiales mano del aprendiz (6/día)
Conjuros preparados (NL 4º; concentración +7)
2º — *estallar* (CD 16), *imagen múltiple, invisibilidad*
1º — *armadura de mago, grasa* (CD 14), *manos ardientes* (CD 15), *rayo de debilitamiento*
0 (a voluntad) — *detectar magia, prestidigitación, rayo de escarcha, salpicadura de ácido*

TÁCTICAS

Antes del combate Antes de que empiece la lucha, Lyrie se lanza *armadura de mago*.

Durante el combate Lyrie sabe que tiene las de perder en la mayoría de luchas, y evita luchar cuando está sola si le es posible. Si se ve obligada a luchar, primero lanza *imagen múltiple*, y entonces concentra la mayoría de sus conjuros en los personajes con mayor armadura, lanzando *estallar* sobre un arma y *rayo de debilitamiento* para hacerles

sufrir por llevar una armadura tan pesada. En combate, recurre mucho a su *varita de proyectil mágico*.

Moral En el fondo, Lyrie es una cobarde, y tan pronto como sufra daño, tratará de huir hacia el aliado más cercano en busca de ayuda. Sin embargo, si cree que los PJs han hecho daño a Tsuto, se deja llevar por la ira, y lucha hasta la muerte intentando vengarle.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 16, **Con** 12, **Int** 16, **Sab** 10, **Car** 13

Ataque base +2; **BMC** +1; **DMC** 15

Dotes Alerta, Esquiva, Inscribir pergamino, Movilidad, Soltura con los conjuros (evocación)

Habilidades Averiguar intenciones +2, Conocimiento de conjuros +10, Percepción +2, Saber (arcano) +10, Saber (arquitectura e ingeniería) +10, Saber (historia) +10, Saber (local) +10, Sigilo +7

Idiomas común, elfo, goblin, osiriano, thassiloniano

CE vínculo arcano (gato llamado Skivver)

Consumibles de combate *poción de curar heridas leves, pergamino de comprensión idiomática, pergamino de imagen menor, pergamino de ver lo invisible, pergamino de sueño, pergamino de viento susurrante, varita de proyectil mágico* (38 cargas); **Equipo** daga, *capa de resistencia +1*, peine de plata (25 po), elegante vestido de seda (60 po), antorcha siempre ardiente, pequeña bolsita de objetos robados a Tsuto Kaijitsu (cabellos, recortes de uñas, pañuelos usados, y un pendiente de perla con valor de 50 po), 3 ppt, 278 po

Libro de conjuros Contiene todos los conjuros preparados más *comprensión idiomática, detectar puertas secretas, disco flotante, escalada de araña, identificar, imagen menor, localizar objeto, niebla de obscurecimiento, sueño,* y *ver lo invisible*.

DESARROLLO: si Tsuto escapó de los PJs antes y se ha dado la alarma, se le puede hallar aquí. Él y Lyrie han bloqueado la puerta oriental con la mesa, haciendo necesaria una prueba de Fuerza CD 22 para empujar la puerta y abrirla. Si es Bruthazmus quien escapó de los PJs, pasa por esta sala de camino a advertir y defender a Nualia, avisando por el camino a Lyrie de la llegada de los PJs.

DUNGEON DE CIMA DEL CARDO: SEGUNDO NIVEL

Las paredes están agrietadas por diversos puntos, y aunque las primeras salas están bastante limpias, las zonas **E6-E10** están llenas de polvo y escombros. Las esquinas de las habitaciones están llenas de telarañas. Las zonas **E1-E4** están alumbradas por linternas que Nualia y sus esbirros han dejado en el suelo, pero las zonas **E5-E10** están a oscuras a menos que se indique lo contrario.

Este nivel es parte del complejo original oculto en la estatua centinela de Karzoug. Cuando la estatua se derrumbó, la cabeza cayó un poco inclinada; como consecuencia, todo este nivel presenta cierta pendiente descendente hacia el oeste. Aunque el desnivel no afecta al movimiento de forma apreciable, sí otorga un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra enemigos que estén en casillas al oeste de la casilla del atacante.

La calidad del aire en estas cámaras es sorprendentemente buena, a pesar del hecho de que muchas de las salas llevan muchísimos años completamente selladas. La temperatura nuca varía de unos agradables 15° C. Ambas condiciones ambientales son restos de lo que fueron diversas concesiones mágicas en pos de la comodidad creadas hace mucho tiempo; la mayoría de otros efectos (como la iluminación) han ido fallando desde entonces, pero el reabastecimiento de aire y la temperatura siguen funcionales. Detectar magia revela esto como un aura de transmutación débil.

E1 LA PUERTA ANCESTRAL

Una puerta de piedra justo al doblar la esquina tras bajar las escaleras permanece ligeramente entreabierta, con las detalladas tallas que antaño cubrieron su superficie desfiguradas por marcas de cincel y golpes de martillo hasta el punto que sólo quedan unos pocos restos de las imágenes (la mayoría de joyas y coronas). El suelo desciende en pendiente hacia el oeste.

Esta puerta fue dañada hace cientos de años cuando los sectarios de Lamashtu trataron de echarla abajo, pero al hacerlo liberaron el monstruo que solía acechar en la siguiente sala.

E2 EL SALÓN DEL FELINO DEL INFIERNO

Dos columnas aguantan el techo en esta sala. En varios puntos, la piedra de las paredes, el suelo, y el techo está cubierta de mugre y hollín ancestral. Unos nichos en las paredes norte y sur contienen estatuas parcialmente dañadas de un hombre vestido con una túnica y sosteniendo un libro y una guja. La sala entera está inclinada hacia el oeste, y fuera cual fuera el cataclismo ancestral que hizo que el complejo quedase ladeado, también derribó las estatuas de sus bases, de modo que han quedado recostadas contra las paredes oeste de sus nichos.

Las estatuas solían representar al Señor de las Runas Karzoug, aunque el paso del tiempo y la ira sin fin del felino del infierno las han dejado demasiado dañadas como para ser reconocibles más allá de su forma básica. Hace mucho tiempo que el felino del infierno se fue, liberado hace cientos de años por los clérigos de Lamashtu que se instalaron en las cámaras superiores.

E3 EL PASILLO CON TRAMPA (VD4)

Este corto pasillo va cuesta arriba hacia el este. A 5 pies (*1,5 m*) de la puerta oeste, el suelo está pulido y brillante, a diferencia del resto de la sala, donde está cubierto de polvo. Un par de estatuas de piedra de hombres de aspecto severo blandiendo gujas se alzan en nichos al norte y al sur de esa sección de pasillo. En el extremo este hay dos puertas distintas de piedra, con las superficies inscritas con runas extrañas. Justo después de las puertas hay un tercer nicho con una estatua parcialmente derrumbada; le falta la mitad superior, dejando sólo un torso gastado y partido en dos.

La estatua oriental se rompió hace mucho, y rodó pasillo abajo hasta quedar contra la puerta occidental, lo que la hizo más difícil de abrir para Nualia y sus esbirros la primera vez que vinieron. Desde entonces han despejado los escombros.

TRAMPA: hay dos rastrillos ocultos en huecos del techo rodeando la sección pulida del suelo, como se indica en el mapa. Cuando una

criatura pasa entre ellos, una placa de presión hace que caigan de golpe; 1 asalto después, las dos estatuas empiezan a pegar tajos al espacio entre ellas, haciendo trizas al intruso atrapado. Una palanca de la zona **E4** alza y baja los rastrillos, y activa y desactiva la trampa.

Cuando Nualia exploró por primera vez esta zona con sus aliados, uno de sus guardaespaldas (un estoico bárbaro shoanti llamado Jagen) activó la trampa y esta le mató. Desde entonces, ella y sus restantes aliados han explorado estas cámaras muy lentamente, haciendo que Tsuto busque trampas de forma extensa antes de avanzar a otra zona. La sección pulida del suelo es lo único que queda de Jagen después de que los supervivientes limpiasen el lugar; Nualia quemó sus restos en el templo (zona **D12**) como ofrenda a Lamashtu y vendió su equipo durante un viaje a Magnimar unos días después.

Mientras trabaja en la zona **E4**, Nualia deja la trampa activada; cuando sus aliados quieren visitarla, le gritan desde la puerta de la zona **E2** para que la desactive. Si los PJs disparan la trampa, la aasimar oye el ruido y se prepara para el jaleo. Una vez disparada, las gujas siguen cortando a quienquiera que se encuentre en la habitación mientras haya presión en la casilla entre ambas. Las gujas son ambas normales y pueden ser afectadas por romper arma (la trampa tiene una DMC de 18, y los intentos de romper las gujas no provocan ataque de oportunidad por parte de la trampa). Dos asaltos después de que se active la trampa, se abre un pozo de 10 pies (*3 m*) de profundidad en esa casilla, arrojando lo que queda de la víctima a la zona de debajo antes de que la trampa entera se rearme. Una víctima aún viva puede intentar superar una salvación de Reflejos CD 20 para evitar caer al pozo ya sea agarrándose a los rastrillos o a los nichos de las estatuas, pero cuando el pozo se cierra automáticamente 1 asalto después, el peso de la víctima en la placa de presión podría hacer que el ciclo empezase otra vez.

TRAMPA DE JAULA CORTANTE

PX	VD
1.200	4

Tipo mágico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** automático

Efecto caen rastrillos aislando al objetivo en un área de 5 pies (*1,5 m*) entre ellos (Reflejos CD 15 para saltar a una casilla adyacente mientras caen); 1 asalto después, ambas estatuas lanzan tajos al área con sus gujas durante 2 asaltos; 2 gujas +8 (1d10+4/x3); caída de 10 pies (*3 m*) tras 2 asaltos (daño 1d6, caída, Reflejos CD 20 niega).

E4 LA CUBIERTA DE OBSERVACIÓN (VD6)

Anchas repisas de mármol rojo resiguen las curvas paredes de esta sala, bien iluminada por cuatro calaveras ardientes que reposan una en cada esquina. Hay tres sillas en la habitación, y ambas repisas están cubiertas de viejos libros, pergaminos, dientes, huesos, tallas en marfil, jarras con criaturas deformes conservadas en salmuera, animales y miembros disecados, y otros objetos extraños. En la parte norte, una gran fuente redonda llena de agua azul espumosa llena la sala de un agradable sonido de burbujeo.

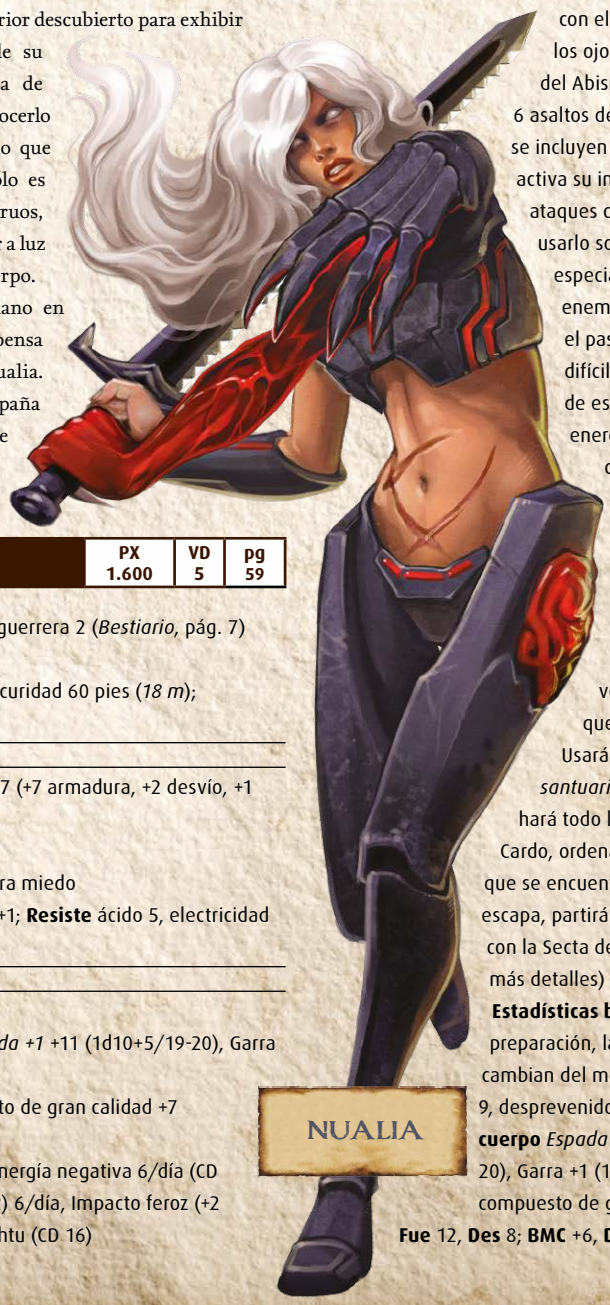
La fuente de agua burbujeante solía conceder a quienes bebían de ella la capacidad de ver el terreno circundante desde los ojos de la estatua centinela. Actualmente, la fuente funciona sólo como un

recipiente siempre lleno de agua potable. Las calaveras en llamas están afectadas por *llama continua*.

Los objetos de los estantes son diversos textos, pergaminos, reliquias y artefactos sagrados para el culto a Lamashtu, identificables como tales por una prueba de Saber (religión) CD 20.

CRIATURAS: es probable que la villana principal de esta aventura sea encontrada aquí. El éxito reciente del ritual para ofrecer los restos mortales de su padre adoptivo a Lamashtu ha recompensado a Nualia con una promesa de lo que está aún por venir: su mano izquierda se ha transformado en unas zarpas rojas demoníacas. A excepción de su mano demoníaca y su vientre cubierto de cicatrices, el resto de su cuerpo es absurdamente hermoso. Pero en su locura, Nualia ha pasado a ver su pelo plateado, sus ojos violeta, y su cuerpo bien proporcionado como una maldición, una cicatriz dejada por su linaje angelical. Quiere deshacerse de esa parte de sí misma, y volverse completamente monstruosa para servir mejor a su nueva ama. Exhibe orgullosa las marcas de su devoción a Lamashtu, dejando su torso inferior descubierto para exhibir las feas cicatrices y heridas de su vientre. Basta con una prueba de Saber (religión) CD 20 para reconocerlo como la Marca de Lamashtu, lo que denota que la portadora no sólo es devota de la Madre de los Monstruos, sino que también es capaz de dar a luz a monstruos desde su propio cuerpo.

La transformación de su mano en una zarpa no es la única recompensa que Lamashtu ha enviado a Nualia. Su tercer sabueso yeth la acompaña a todas partes, fiel y deseoso de complacerla.



NUALIA

NUALIA — PX 1.600 | VD 5 | pg 59

Aasimar clériga de Lamashtu 4/guerrera 2 (*Bestiario*, pág. 7)
CM ajeno Mediano (nativo)
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

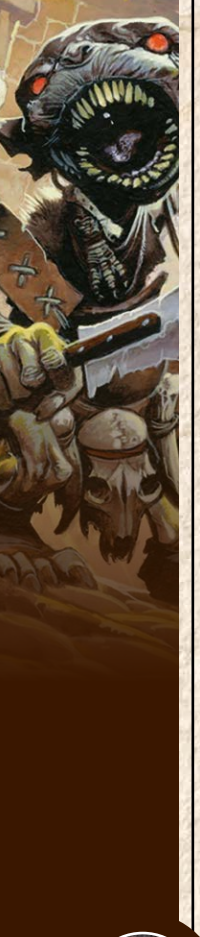
CA 18, toque 11, desprevenido 17 (+7 armadura, +2 desvío, +1 Des, -2 furia del Abismo)
pg 59 (6 DG; 4d8+2d10+26)
Fort +10, **Ref** +3, **Vol** +8; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1; **Resiste** ácido 5, electricidad 5, frío 5

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo *Espada bastarda +1* +11 (1d10+5/19-20), Garra +3 (1d6+1)
A distancia Arco largo compuesto de gran calidad +7 (1d8+3/x3)
Ataques especiales Canalizar energía negativa 6/día (CD 15, 2d6), Furia del Abismo (+2) 6/día, Impacto feroz (+2 daño) 6/día, Marca de Lamashtu (CD 16)
Aptitudes sortílegas (NL 6º; concentración +9)
1/día — *luz del día*
Conjuros preparados (NL 4º; concentración +7)
2º — *curar heridas moderadas, estallar* (CD 15), *explosión de sonido, fuerza de toro*[D]
1º — *escudo de la fe, favor divino, niebla de obscurecimiento, perdición*[D] (CD 15) (2), *fuerza de toro*[D]
0 (a voluntad) — *detectar magia, estabilizar, remendar, sangrar* (CD 13)
D conjuro de dominio; **Dominios** Demonios, Ferocidad

TÁCTICAS

Antes del combate Si Nualia sospecha que hay un combate inminente, lanza *fuerza de toro,* y *escudo de la fe* sobre sí misma, y se bebe su poción de *gracia felina*,
Durante el combate Nualia activa su *medallón Siédrico* como acción gratuita al inicio del combate para obtener *falsa vida*, y lanza *favor divino*. Prefiere luchar con su espada bastarda, con el rostro impasible excepto por los ojos, que le arden de ira. Usa furia del Abismo en cada uno de los primeros 6 asaltos de combate (estos bonificadores se incluyen en las estadísticas de arriba), y activa su impacto feroz en los seis primeros ataques con éxito. Se guarda *estallar* para usarlo sobre cualquier arma que parezca especialmente peligrosa en manos enemigas. Si puede, se desplaza hacia el pasillo del sur para que sea más difícil rodearla, y para tener una ruta de escape a mano, pudiendo canalizar energía negativa para despejar el camino si es necesario.
Moral Nualia es reacia a abandonar la dura labor que lleva haciendo, pero si se ve reducida a menos de 15 puntos de golpe, eso es lo que hará, deduciendo que escapar y vengarse con el tiempo es mejor que perecer a manos de los PJs. Usará *niebla de obscurecimiento* y/o *santuario* para poder escapar, y entonces hará todo lo posible por huir de Cima del Cardo, ordenando a todos los esbirros con los que se encuentre que le cubran la retirada. Si escapa, partirá rumbo a Magnimar para reunirse con la Secta del Desollador (ver página 65 para más detalles)
Estadísticas base Sin sus conjuros de preparación, las estadísticas de Nualia cambian del modo siguiente: **CA** 16, toque 9, desprevenido 16; **pg** 49; **Ref** +1, **Cuerpo a cuerpo** *Espada bastarda +1* +8 (1d10+2/19-20), Garra +1 (1d6); **A distancia** Arco largo compuesto de gran calidad +5 (1d8+1/x3); **Fue** 12, **Des** 8; **BMC** +6, **DMC** 15.



ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 12, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 16, 1 17

Ataque base +5; **BMC** +8; **DMC** 21

Dotes Canalización selectiva, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Iniciativa mejorada, Marca de Lamashtu*, Soltura con un arma (espada bastarda)

*Esta nueva dote viene explicada en el Apéndice 7.

Habilidades Diplomacia +5, Intimidar +12, Lingüística +4, Percepción +5, Saber (religión) +8

Idiomas celestial, común, goblin

Equipo *coraza +1*, *espada bastarda +1*, arco largo compuesto de gran calidad con 20 flechas, *medallón Siédrico*, poción de gracia felina, símbolo sagrado de oro (100 po), 7 ppt, 5 po

APTITUDES ESPECIALES

Subdominios Los subdominios de Nualia (que aparecen en la *Guía del jugador avanzada*) le conceden capacidades poco habituales. Furia del Abismo le permite obtener un bonificador +2 a los ataques cuerpo a cuerpo, las tiradas de daño cuerpo a cuerpo, y las pruebas de maniobras de combate durante 1 asalto como acción rápida, pero durante dicho asalto sufre un penalizador -2 a su CA. Impacto feroz le permite obtener un bonificador +2 a las tiradas de daño con ataques cuerpo a cuerpo hasta 6 veces al día.

SABUESO YETH	PX 800	VD 3	pg 30

(*Bestiario*, pág. 250)

TESORO: los apuntes de Nualia y varios diarios suyos yacen en las mesas de aquí. Revisar dichos documentos cuesta varias horas, pero revela la historia completa de Nualia, como se detalla en la página 12. Las notas también esbozan sus planes de mandar un ejército goblin contra Punta Arena y quemar el pueblo hasta los cimientos, no sólo para entregarlo como ofrenda calcinada a Lamashtu con la esperanza de que la convierta en semiinfernal, sino también para recargar el *pozo rúnico* de las catacumbas que hay bajo el pueblo. Las notas explican con detalle cómo provocar que se manifiesten engendros pecaminosos a partir del *pozo rúnico*, y afirman que si alguien agotase las reservas del *pozo rúnico*, éste se desactivaría. Nualia no está segura de cómo reactivarlo, y hace hincapié varias veces en que no debería usarse mucho hasta que Punta Arena haya sido arrasada y las muertes de cientos de ciudadanos y goblin furiosos hayan rellenado el pozo.

E5 EL PORTAL DE LA AVARICIA

El ala sur de este pasillo en forma de 'L' termina en un par de puertas de piedra labradas con representaciones de dos esqueletos intentando alcanzar un cráneo que hay entre ellos, mientras que hacia el este el pasillo se estrecha para enmarcar una escultura circular que parece representar una inmensa pila de decenas de miles de monedas de oro alzándose del suelo al techo. Los bordes de esas monedas tienen diminutas runas puntiagudas.

La pila de enormes monedas es en realidad una columna de piedra astutamente tallada, que puede activarse para que se hunda en el suelo y proporcione acceso a las habitaciones siguientes. Nualia y sus aliados no han descubierto aún el método para accionar la columna: ocultas en las paredes de la derecha y la izquierda hay dos ranuras diminutas del tamaño de una moneda. Una prueba de Percepción con éxito CD 28 revela las ranuras de monedas y el hecho de que hay un espacio hueco tras la columna. Insertar por lo menos 1 po en cada ranura hace que la columna descienda hacia el suelo ruidosamente. Las monedas se desvanecen, transportándose a la tesorería de Karzoug a cientos de kilómetros de distancia en la legendaria Xin-Shalast.

La propia columna alberga una imagen permanente (NL 15º) para que parezca que está hecha de oro; en realidad, está hecha de piedra.

E6 LA CRIPTA (VD6)

Cuatro columnas sostienen el techo abovedado de esta habitación. En las paredes hay varios oscuros nichos que albergan sarcófagos de pie, y una estatua de un hombre de aspecto severo empuñando una guja y sujetando un libro se alza en la parte sur de esta cámara.

Esta pequeña cripta fue usada para sepultar los cuerpos de los arquitectos del complejo, como era tradicional en tiempos de Karzoug. Los arquitectos, en este caso, fueron sepultados vivos, pero ahora sólo quedan sus huesos. Se puede identificar al hombre de la estatua como el Señor de las Runas Karzoug con una prueba de Saber (historia) CD 30.

Hay una puerta secreta que da al oeste y que puede ser descubierta con una prueba de Percepción CD 25.

CRIATURAS: aunque los arquitectos aceptaron voluntariamente ser enterrados vivos, tres de los seis no fueron capaces de conservar su devoción mucho tiempo. Murieron aterrorizados, y ahora sus sombras han embrujado esta cámara. Estas tres sombras emergen para atacar a los intrusos 1d6 asaltos después de que entren en la sala (sin embargo, no persiguen a sus enemigos fuera de esta sala). Nualia y sus aliados aún no han descubierto la puerta secreta, y por ahora han ignorado esta habitación.

SOMBRAS (3)	PX 800 c/u	VD 3	pg 19 c/u

(*Bestiario*, pág. 268)

E7 LA TESORERÍA DERRUMBADA (VD5)

El murmullo del mar llena esta sala, que se ha derrumbado casi por completo formando un gran estanque sujeto a las mareas. Las pocas paredes que siguen intactas muestran grabados detallados e impresionantes de increíbles cámaras del tesoro rebosantes de monedas, piedras preciosas, joyas, y otros objetos de valor. Al este, las paredes muestran un grabado de una montaña inmensa, con un rostro severo esculpido en la cima, justo encima de un gran palacio. Debajo, el lateral del valle de la montaña acuna una inmensa ciudad llena de espiras.

En el estanque, los restos de lo que debió ser antaño una inmensa tesorería yacen bajo las agitadas aguas. Urnas rotas, cofres de

piedra derruidos, fragmentos oxidados de armas y armaduras antaño hermosas, y otros tesoros de un pasado lejano echados a perder yacen ahí abajo. El más impresionante es un gran casco de tamaño gigante cubierto de coral; el yelmo mide casi 5 pies (*1,5 m*) de diámetro, y su cubierta facial tiene colmillos y muestra una expresión contraída por la rabia. El casco parece estar hecho de oro.

Una prueba de Saber (historia) CD 30 identifica la ciudad aquí representada como la legendaria Xin-Shalast, una ciudad perdida que se rumorea que está oculta en algún lugar de las montañas Kodar. Cuenta la leyenda que la ciudad tiene calles de oro y edificios tallados a partir de gemas inmensas, pero aunque incontables exploradores han partido en su búsqueda (y muchos han muerto o han desaparecido), nadie ha logrado jamás encontrar la mítica ciudad. La mayoría de eruditos coincide en que nunca existió, sino que fue un lugar ficticio inventado en la antigüedad.

El estanque está conectado al mar mediante un túnel submarino de 10 pies (*3 m*) de ancho y una longitud total de 20 pies (*6 m*), recorrido por poderosas corrientes submarinas que hacen necesaria una prueba de Nadar CD 20 para atravesarlo. Conduce a la base de la isla, a unos 30 pies (*9 m*) bajo el agua, y la entrada está oculta por coral y algas, y sólo puede descubrirse desde el exterior con una prueba de Percepción CD 25.

CRIATURA: tras sólo 1d3 asaltos después de que los PJs entren en esta sala, el casco de oro que hay debajo se mueve de pronto y empieza a girar, como si se encarase para mirarles. Aunque los PJs paranoicos puedan sospechar que el casco esté embrujado o animado, en realidad no es más que un casco abandonado de gigante rúnico. El yelmo se ha convertido en el hogar de un cangrejo ermitaño de 450 libras (*204 kg*) que se toma a mal cualquier intento de entrar en lo que él considera su estanque. Cuando ataca, el yelmo se levanta súbitamente para liberar un par de pinzas inmensas y unas patas cenceñas.

CANGREJO ERMITAÑO GIGANTE	PX 1.600	VD 5	pg 51

Variante de cangrejo gigante (*Bestiario*, pág. 48)
N sabandija Mediana (acuática)
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +2

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (+2 armadura, +3 Des, +5 natural)
pg 51 (6d8+24)
Fort +9, **Ref** +5, **Vol** +4
Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 10 pies (*3 m*), nadar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Garras +10 (1d4+6 más Agarrón)
Ataques especiales Constreñir (1d4+6)

TÁCTICAS

Durante el combate El cangrejo sólo persigue a los enemigos que huyen hasta las escaleras o la salida submarina a mar abierto.
Moral El cangrejo lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 17, **Con** 18, **Int** -, **Sab** 14, **Car** 6
Ataque base +4; **BMC** +10 (+14 Presa); **DMC** 23 (35 contra derribo)
Habilidades Nadar +14, Trepar +14
CE dependencia del agua

TESORO: aunque esto era antaño una tesorería, el botín que se acumulaba aquí no solía quedarse mucho tiempo antes de ser transportado a Xin-Shalast. Registrar el estanque lleva 3d6 minutos, pero revela 3.500 pp, 630 po, 40 piedras preciosas cada una valorada en 10 po, y un *amuleto de armadura natural +1* hecho de jade. El mayor tesoro de la sala es el antiguo yelmo. No está hecho de oro sólido (parte de él es de bronce) pero aun así vale 3.000 po si los PJs son capaces de cargar con su peso de 300 libras (*136 kg*) hasta sacarlo del agujero en el que ha estado reposando durante cientos de años.

E8 LA SALA DE COMUNICACIONES

Esta sala baldía contiene un estrado elevado en el que reposa un trono de mármol. A ambos lados se alzan estatuas de un hombre sujetando un libro y una guja. Una figura fantasmal parece estar sentada en el trono, una imagen del mismo hombre que representan las estatuas. Parece estar dirigiéndose a un público mientras mueve las manos, con las manos decoradas por anillos en forma de garfio, pero las palabras que surgen de su boca fantasmal son difíciles de comprender y están en un idioma extraño.

Antaño, esta sala permitía a los agentes aquí emplazados comunicarse con una imagen proyectada de Karzoug. Cuando la estatua se derrumbó, la magia del lugar resultó dañada, y ahora un breve bucle del último mensaje de Karzoug se repite eternamente; con el paso de las eras, la ilusión se ha ido desvaneciendo lentamente, de modo que lo único que queda es este eco fantasmal.

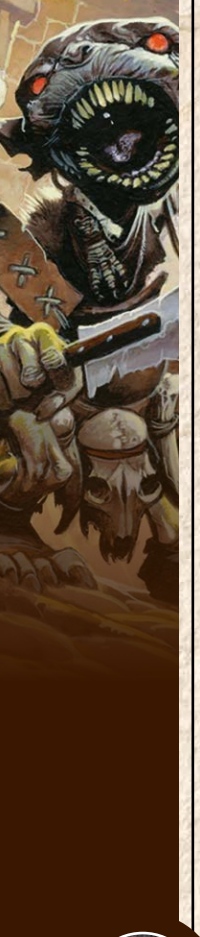
Las palabras que recita están en thassiloniano, y repiten el siguiente mensaje breve una y otra vez: "...se cierne sobre nosotros, pero os ordeno que os quedéis. Sed testigos de mi poder, de cómo la triste ira de Alaznist no es más que un destello comprada con mi fuerza. Llevaos mi obra final a la tumba, y que su recuerdo sea lo último que...".

La imagen es inofensiva, y actúa con un NL 20º.

E9 LA SALA DE TRANSMUTACIÓN

Esta sala contiene tres mesas bajas, cuyas superficies están cubiertas por una selección extraña y escalofriante de herramientas, sierras, cuchillos de hoja alargada, y otros objetos cuyo propósito no es aparente a simple vista. Una extraña colección de huesos yace cerca de la mesa más al sur; demasiados para ser un sólo esqueleto, pero demasiado pocos para ser dos.

Las posibilidades de la magia de transmutación iban más allá de la clásica transformación de plomo en oro para los magos de Shalast; ellos obraban la magia del cambio sobre cada matriz que pudiera moldearse. Esta sala se usaba para transformar y modificar carne viviente; las herramientas que permanecen en las mesas se usaban para ajustes rápidos que no requerían de magia, o para cortar tejido excedente. El esqueleto parece pertenecer a un hombre



con dos cabezas y con el esqueleto parcial de un hombre más pequeño creciéndole desde la región lumbar; los restos del último pobre desgraciado en el que trabajaron aquí antes de que llegase el fin. El esqueleto ancestral se convierte en polvo al contacto.

TESORO: las herramientas quirúrgicas de las mesas están elaboradas exquisitamente, y valen 100 po en conjunto. Sobre la mesa más oriental yace un objeto que, si es examinado más de cerca, resulta no ser en absoluto una herramienta. Parece una estrella de siete puntas hecha de plata y oro; una cara está cubierta de nódulos y pinchos, y la otra consta de un mango delgado y curvo. Este objeto es la única llave que queda de la zona **E10**.

E10 LA PRISIÓN DE MALFESHNEKOR (VD7)

> Las puertas de esta sala están hechas de piedra pero no tienen picaportes ni pomos. Donde debería estar el pomo hay en su lugar un contorno de una estrella de siete puntas, lleno de muescas y rendijas.

Esta puerta está sellada por un conjuro de cerradura arcana (NL 20º), pero la llave de la zona **E9** puede usarse para abrir estas puertas fácilmente.

La habitación está iluminada principalmente por un pozo de 10 pies (*3 m*) de largo de fuego llameante que llena la sala de un extraño calor húmedo, y de olor a pelo quemado. En las esquinas norte de la habitación, dos podios de madera sostienen cada uno varias docenas de velas doradas que arden sin derretirse, mientras que la pared sur está cubierta por una talla inmensa de una estrella de siete puntas.

El pozo de fuego sólo tiene unos centímetros de profundidad; moverse por el pozo no influye en el movimiento, pero cada vez que una criatura lo atraviesa, sufre 1d6 pg de daño por fuego (nunca más de una vez por asalto). Las propias llamas se sustentan mágicamente, y pueden arder eternamente sin apagarse.

Dos nichos en la pared sur están ocultos por sendas puertas secretas. Una prueba de Percepción con éxito CD 25 revela las puertas (una prueba para cada una); los nichos de detrás se usaban para almacenar suministros valiosos para conjurar y atrapar criaturas mágicas, pero cuando le llegó el fin a Thassilon, uno de los magos emplazados aquí saqueó estas cámaras y huyó con la mayor parte de sus contenidos. Hoy día cada nicho contiene poco más que estantes polvorientos, aunque en la del oeste aún quedan unos pocos tesoros (ver 'Tesoro', más abajo).

CRIATURA: el poderoso barghest Malfeshnekor, antaño uno de los lugartenientes de Alaznist y comandante de una legión de engendros pecaminosos, lleva varios miles de años encarcelado en esta sala. Los agentes de Karzoug capturaron al barghest y lo transportaron aquí, usando un conjuro de *ligadura* (prisión de confinamiento) para encarcelarle y que pudiese ser interrogado con calma. Pero cuando llegó el fin de Thassilon, todo terminó muy rápidamente. Malfeshnekor fue olvidado, sobrevivió al derrumbamiento de la estatua centinela, y ahora se ha vuelto casi loco de rabia y hambre (a pesar de que no necesita comer, su hambre sobrenatural no ha remitido). Aunque la ligadura le imposibilita abandonar físicamente esta sala, nada le impide asaltar a cualquiera que entre en ella.

MALFESHNEKOR	PX 3.200	VD 7	pg 85

Barghest mayor macho (*Bestiario*, pág. 35)

TÁCTICAS

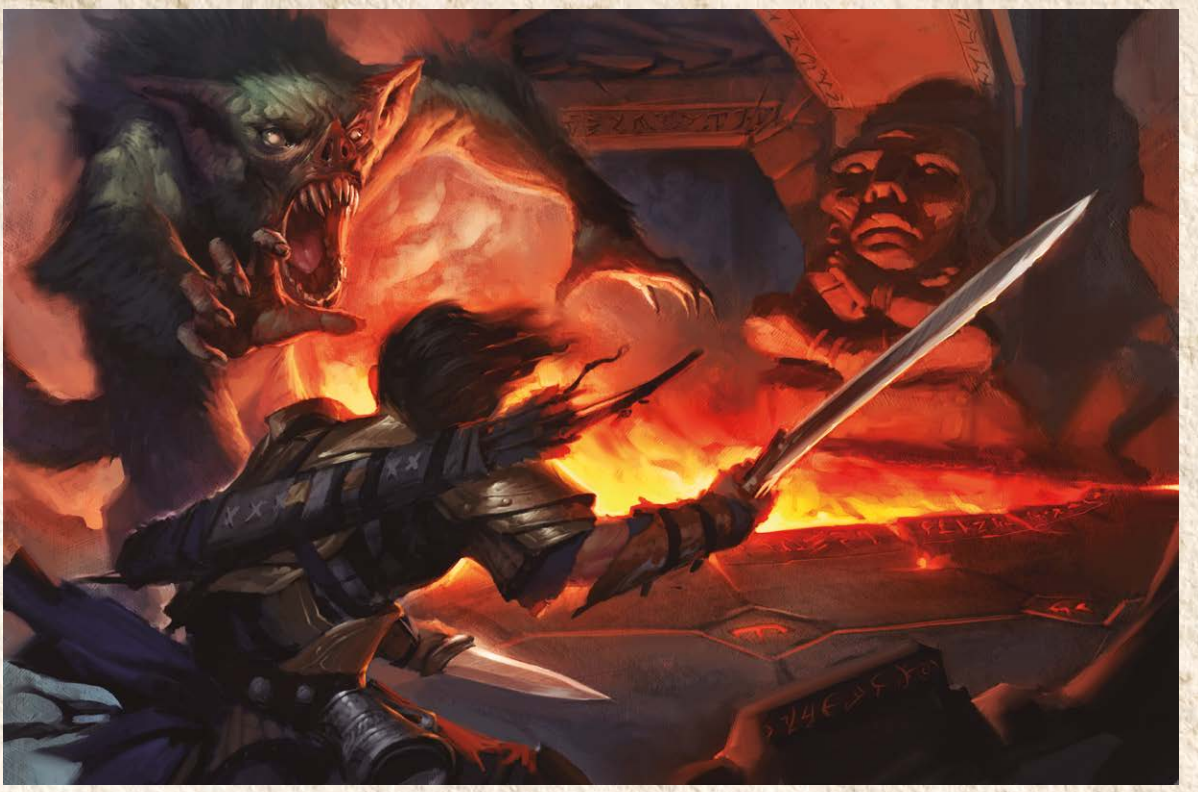
Antes del combate Si Malfeshnekor oye actividad en el exterior, lanza *esfera de invisibilidad* sobre sí mismo. En los siguientes asaltos, lanza *intermitencia* y *fuerza de toro en grupo* sólo sobre sí mismo, y entonces aguarda a que entren los intrusos.

Durante el combate Malfeshnekor prefiere atacar cuerpo a cuerpo a los enemigos que entran en su prisión. Se guarda *desesperación aplastante* y *hechizar monstruo* para usarlos contra enemigos que le atacan a distancia más allá de los límites de la sala.

Moral Malfeshnekor no tiene más remedio que luchar hasta la muerte.

TESORO: cada uno de los podios en las esquinas norte contiene 30 *velas eternas* (60 velas en total), velas mágicas menores que arden eternamente sin desprender calor, similar a un conjuro de *llama continua* pero proyectando sólo una luz tenue en un radio de 5 pies (*1,5 m*). Cada *vela eterna* vale 25 po.

Un sólo cofre de plata reposa de lado en uno de los estantes del nicho más al oeste. El cofre en sí mismo vale 100 po, pero el verdadero tesoro está en su interior, enterrado en un lecho de fina arena blanca: un *anillo de escudo de fuerza*. Cuando se activa, el escudo de energía que se genera tiene forma de estrella de siete puntas (la Runa Sieédrica).



Conclusión del capítulo

La porción de metatrama de *El Auge de los Señores de las Runas* que tiene lugar durante *Ofrendas calcinadas* es muy pequeña. Aunque los sucesos del capítulo tienen mucho que ver con el despertar de Karzoug, y ciertos personajes de la aventura tienen vínculos con otros que los PJs están destinados a conocer más tarde en la campaña, el propósito principal de la aventura es darles a conocer su nuevo hogar en Punta Arena, y crear en ellos un deseo de proteger el lugar y sus ciudadanos.

A corto plazo, el modo más fácil de ocuparse de la amenaza goblin que se cierne sobre Punta Arena es derrotar a Nualia; con ella fuera de circulación, sus esbirros supervivientes pronto empiezan a discutir entre sí. De todos ellos, sólo Tsuto podría albergar suficiente deseo de venganza contra los PJs como para convertirse en un problema recurrente. Derrotar a Malfeshnekor es puramente opcional; hacerlo provoca que la tribu de Cima del Cardo se vaya desestructurando a lo largo de unos pocos meses, hasta disolverse. Sin Nualia que lidere las cinco tribus, los goblin vuelven a ser sólo una amenaza menor en los lindes de los territorios salvajes.

El segundo peligro al que se enfrenta Punta Arena es, por supuesto, Erylium y el *pozo rúnico menor* en las Catacumbas de la Ira. Si los PJs no logran derrotar a la quásit, ella se asegura de que de vez en cuando emerjan más engendros pecaminosos desde el pozo para causar problemas en el pueblo. Sin una fuente importante de almas iracundas, nunca se convierten en una amenaza significativa, pero el lugar sigue siendo un peligro. Con el tiempo, los PJs volverán a las Catacumbas de la Ira (ver Capítulo 5), pero por ahora déjales pensar que desactivar el *pozo rúnico menor* da por concluido este dungeon en concreto.

En cualquier caso, una vez los PJs hayan detenido los planes de Nualia de forma definitiva, se merecen un descanso y la oportunidad de relajarse en Punta Arena. Dales algo de tiempo para fabricar objetos mágicos, fortalecer sus relaciones con los PNJs, y quizá conocer a personajes nuevos del pueblo. Incluso podrían tener unos pocos encuentros adicionales con criaturas locales; si tienes acceso a los *Bestiarios* 2 ó 3, un garracife o una serpiente goblin respectivamente pueden aparecer para sembrar algo de agitación, o la aparición de un susurrador de desván (*Bestiario 2*) en un hogar local podría dar a los PJs una anticipación breve pero espeluznante de los inevitables Asesinatos del Desollador.

Es posible que Nualia evite la muerte en esta aventura; en dicho caso, pondrá rumbo a Magnimar tan pronto como pueda para volver a unirse a sus aliados. Cuando los PJs se enfrenten a la Secta del Desollador en el Capítulo 2, deberían hallar pruebas de que Nualia la visitó recientemente, pero su papel exacto en el resto de la campaña ya depende de ti. Podría acabar ayudando a Lucrecia contra Transbordador de Tortuga, convertirse en uno de los aliados de Mokmurian, unir fuerzas con el Garabateador, o incluso hacer un peregrinaje hasta Xin-Shalast para ofrecer sus servicios a Karzoug. Deberías hacerla subir niveles de forma apropiada para que siga siendo una enemiga poderosa (unos tres niveles o así por encima del nivel medio del grupo); plantéate darle niveles de la clase de prestigio vástago divino, presentada en *Inner Sea Magic* [NdT: inédito en español]. Incluso podría completar su transformación en demonio. ¡Nualia como semiinfernal, o incluso como súcubo, ciertamente supone un adversario más peligroso que una simple aasimar descarriada!

2 Los asesinatos del Desollador

POR RICHARD PETT

TRASFONDO DEL CAPÍTULO 68

PRIMERA PARTE 71
Vil asesinato

SEGUNDA PARTE 77
El ser del desván

TERCERA PARTE 83
Los espantapájaros vivientes

CUARTA PARTE 88
Desazón

QUINTA PARTE 109
Persiguiendo al Desollador

SEXTA PARTE 112
El Aserradero de los Siete

SÉPTIMA PARTE 119
Sombras del tiempo

PRIMER MAPA 78
El manicomio de Habe

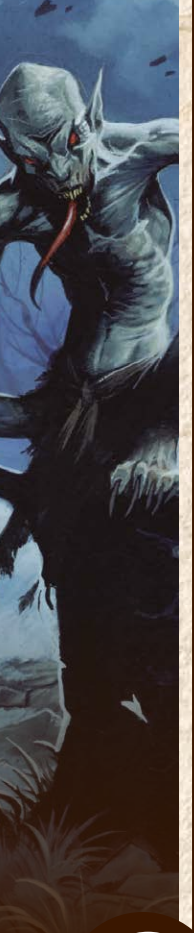
SEGUNDO MAPA 84
Tierras de labranza

TERCER MAPA 92
La mansión Dedalera

CUARTO MAPA 111
La finca Dedalera

QUINTO MAPA 114
El Aserradero de los Siete

SEXTO MAPA 120
El Reloj Sombrío



TRASFONDO DEL CAPÍTULO

TRAS UN SUEÑO QUE DURÓ MILENIOS, EL SEÑOR DE LAS RUNAS KARZOUG DESPERTÓ EN LAS PROFUNDIDADES DE LA CIUDAD PERDIDA DE XIN-SHALAST. INCAPAZ DE VIAJAR LEJOS DE SU FUENTE DE PODER, RECLUTÓ COMO ESBIRRO AL GIGANTE DE PIEDRA MOKMURIAN, PERO KARZOUG EXIGÍA MÁS. LOS GIGANTES ESCLAVIZADOS SON MUY ADECUADOS PARA LA GUERRA, PERO CARECEN DE SUTILEZA. KARZOUG NECESITABA AGENTES MÁS DISCRETOS PARA QUE LE PROPORCIONASEN, TANTO INFORMACIÓN SOBRE ESTE NUEVO MUNDO, COMO ALMAS PARA ALIMENTAR LA RECUPERACIÓN DE SU PODER. VOLVIÓ SU ATENCIÓN HACIA LAS CRIATURAS MONSTRUOSAS QUE HABÍAN OCUPADO SECCIONES DE XIN-SHALAST DURANTE SU LARGO SUEÑO. DE TODAS ELLAS, FUE CON LAS LAMIAS CON QUIENES FORJÓ UN VÍNCULO MÁS ESTRECHO.

Las dos matriarcas lamias que Karzoug eligió para que actuasen como agentes suyas en Varisia eran hermanas: una taimada pícara llamada Xanesha, y una letal hechicera llamada Lucrecia. Esta última eligió el apartado pueblo de Transbordador de Tortuga como territorio de caza, mientras que por otro lado Xanesha prefirió cantidad antes que calidad de almas avariciosas, y se instaló en la bulliciosa ciudad de Magnimar. A diferencia de Lucrecia, que cultiva la avaricia en sus víctimas (como un granjero cría ganado para el matadero), Xanesha planea cazar a docenas de víctimas en libertad, y así proporcionar almas pecaminosas a su amo a un ritmo mucho más alto.

Sin embargo, antes de empezar su trabajo, Xanesha necesitaba una tapadera. Sus investigaciones la llevaron a una organización llamada los Hermanos de los Siete, una sociedad secreta que era en sí misma una tapadera para una secta de asesinos llamada los Desolladores. Xanesha se introdujo en la secta seduciendo a su líder, un juez corrupto llamado Brezohierro, y no tardó mucho en tomar por completo el control de la secta.

Xanesha descubrió que dirigir una secta de asesinos se le daba bien. Nunca cuestionaron su pasado, y supusieron que era una agente divina enviada por su sádico dios. Xanesha nunca se molestó en explicarles que no era así. Empezó a ordenar a sus nuevos esbirros que 'cosecharan' almas avariciosas (principalmente mercaderes, banqueros, prestamistas, tahúres, y aventureros). Estos desafortunados eran llevados al cuartel general de la secta, situado en un aserradero que servía de tapadera para sus macabras actividades, y donde primero eran marcados con la Runa Siédrica, y luego sacrificados. Para aumentar aún más su riqueza personal, Xanesha formó una alianza con los asesinos Mantis Roja, de quienes Xanesha había averiguado que tenían varios agentes activos en Varisia desarrollando enfermedades horribles para usarlas como armas. La lamia sospechaba que las cavernas bajo una mansión local, construida por un fundador de los Hermanos de los Siete, podían contener una de dichas enfermedades, que ella podría vender a los Mantis Rojas, sacando pingües beneficios. Y cuando un noble desesperado llamado Aldern Dedalera acudió a ella, Xanesha vio la oportunidad de cumplir dos objetivos a la vez.

EL LEGADO DE LOS DEDALERA

Construida hace casi 80 años por un príncipe mercader magnimarano llamado Vorel, la mansión Dedalera fue uno de los primeros hogares levantados a lo largo de la Costa Perdida. Sin embargo, Vorel, uno de los miembros fundadores de los Hermanos de los Siete, se vio obligado a pedir dinero prestado a sus socios para construir la mansión, y les prometió que, tras un siglo, la propiedad de la mansión y sus terrenos revertiría a la sociedad.

Por supuesto, Vorel Dedalera tenía sus propios planes siniestros: nigromante de profesión, se pasó los siguientes 20 años de su vida investigando métodos para convertirse en liche. Pero en lo que debía ser la víspera de su transformación triunfal, su esposa Kasanda descubrió sus viles planes. Se encaró con él, arruinó su filacteria, y desencadenó una reacción nigromántica en cadena que destruyó el cuerpo de Vorel en una horrenda explosión de podredumbre y enfermedad. Su alma fue absorbida por la mansión, funcionando la casa como la filacteria que su esposa había arruinado. En cosa de minutos, Kasanda, su hijo, y todos los sirvientes de la mansión sucumbieron a una potente y horrible aflicción esparcida por el espíritu vengativo de Vorel.

Cuando pasaron varios días sin noticias de la mansión Dedalera, unos visitantes encontraron a la familia y los sirvientes muertos a causa de una misteriosa enfermedad. Los Dedalera supervivientes de Magnimar se encargaron de deshacerse de los cadáveres en el más absoluto secretismo, y rehuyeron la mansión Dedalera durante las décadas siguientes.

El edificio estuvo vacío durante casi 40 años, hasta que Traver Dedalera decidió trasladar a su familia a la mansión para reclamar su herencia y expurgar la mácula que suponía la reputación de esa casa. Su mujer Cyralie dio a luz al único hijo de Traver, Aldern, poco después de que se mudasen allí. Durante 6 años, pareció como si fuera lo que fuera lo que había de malo en la mansión se hubiera arreglado solo. El hijo y las hijas de Traver crecían como unos jóvenes aristócratas ejemplares, y la fortuna del padre parecía crecer de forma admirable.

En Traver, el espíritu sin reposo de Vorel halló la arcilla sobre la que esculpir, y a medida que pasaban los años, la influencia

de Vorel sobre Traver fue creciendo. Con el tiempo, Cyraile se convenció de que la decadencia mental de Traver era causada por la propia mansión. En un ataque de desesperación, prendió fuego al edificio anexo de los sirvientes y regresó a la mansión con la intención de hacer lo mismo, pero Traver, ahora bajo el control total de Vorel, la asesinó antes de que pudiese prender el fuego. La impresión de ver morir a su esposa liberó a Traver de la influencia de Vorel durante el tiempo suficiente para quitarse la vida a causa de la desesperación.

El humo del incendio se pudo ver incluso desde Punta Arena, y cuando los pueblerinos llegaron a investigar, vieron que el edificio de los sirvientes había ardido hasta los cimientos, y que Traver se había quitado la vida. El cuerpo de su esposa fue hallado quemado y estrellado contra las rocas del fondo del acantilado. Sin embargo, los aldeanos también hallaron, escondidos en un dormitorio del segundo piso, a los hijos de los Dedalera. Aldern y sus hermanas mayores pasaron un tiempo en un orfanato de Magnimar antes de ser adoptados por un primo segundo de Traver y llevados a vivir a la ciudad de Korvosa.

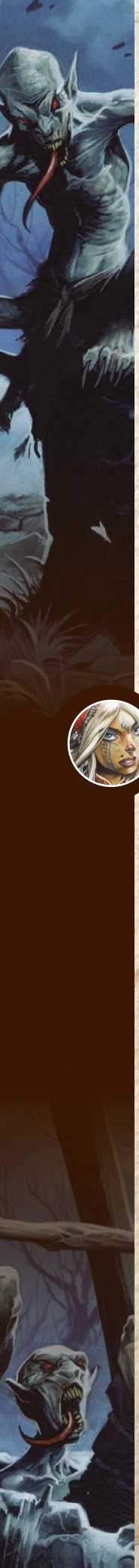
Pasaron 15 años hasta que Aldern, ahora un hombre adulto y un mercader de éxito, regresó a la Costa Perdida. Rico y popular, se hizo con una finca en Magnimar y se dispuso a reclamar la mansión familiar. A medida que restablecía viejas conexiones familiares, también se dirigió a las Hermanos de los Siete; Aldern se halló con que la sociedad le recibía con los brazos abiertos, y fue principalmente la influencia de ésta la que le permitió reclamar fácilmente la mansión Dedalera.

Pero Aldern Dedalera tuvo problemas para encontrar trabajadores competentes y sirvientes dispuestos a ayudarle a restaurar la hacienda de su familia; la mala fama de la mansión llevaba décadas echando raíces en las supersticiones locales. Aún peor, las bodegas de la mansión estaban infestadas de ratas, agresivas y portadoras de horribles enfermedades, que no causaban problemas siempre y cuando nadie profundizase mucho en el sótano. La cantidad de trabajo era enorme, y requería desde remendar las docenas de goteras del techo, hasta ocuparse de los extraños y repugnantes hongos que crecían en el sótano con gran tenacidad.

Fue en esta época en la que Aldern, volviendo de una visita a Punta Arena, se encontró con un grupo de varisianos en el páramo no muy lejos de la mansión Dedalera, atrapados por el terrible vendaval que él mismo intentaba cruzar para llegar a casa. En un arrebato de caridad poco propio de él, Aldern hizo uno de los escasos actos desinteresados de su vida y llevó a aquella docena de varisianos consigo a su hogar, invitándoles a quedarse en su mansión hasta que pasase la tormenta. Y al hacerlo, llevó a Iesha a su vida.

Iesha era sin duda la mujer más hermosa que Aldern había visto nunca, una diosa de cabello negro como el ébano y curvas sensuales, una voz de ángel, y un corazón de león. Aldern se enamoró perdidamente de la varisiana y le pidió matrimonio antes de que llegase el alba. Abrumada por el buen ver, el estatus social, la aparente generosidad, y la riqueza del hombre, Iesha aceptó, y en menos de una semana se casaron. Pero por desgracia, como Iesha descubriría pronto, Aldern era más de lo que aparentaba.

Aldern tenía un lado oscuro y mezquino, que arraigó en su alma durante su desagradable infancia en Korvosa, y que fue alimentado por su asociación con los Hermanos de los Siete (en especial por su líder, el juez Brezohierro). La pasión y la lujuria que Aldern sentía por Iesha dieron paso a los celos y la paranoia, y se volvió sobreprotector de la honra de su esposa hasta el punto de encerrarla en la mansión durante sus viajes de negocios a Magnimar. Ahí Brezohierro seguía trabajando en el alma del hombre, educándolo para acabar introduciéndole a la Secta del Desollador.



Una noche tras llegar tarde a casa desde Magnimar, Aldern encontró a Iesha y uno de los carpinteros juntos en la biblioteca. Haciendo una suposición muy equivocada sobre lo que estaba ocurriendo, le abrió la cabeza al hombre con una estatuilla que había en un estante, lo que hizo que Iesha se pusiera hecha una fiera. Cuando Aldern se recuperó de su furia, descubrió que había matado a su esposa estrangulándola con su propio fular de seda.

Presa del pánico, Aldern se deshizo del cadáver del carpintero arrojándolo a un pozo cercano, pero no fue capaz de hacer lo mismo con el de Iesha. En lugar de ello, envolvió el cadáver en una sábana y lo escondió en el ático, y dejó la puerta cerrada con llave con la intención de volver después y ocuparse de las pruebas. Entonces regresó a los Hermanos de los Siete en Magnimar para pedirles consejo sobre cómo ocuparse de tan trágico giro de los acontecimientos.

Los Hermanos de los Siete le prometieron que se ocuparían de su problema, y le pidieron que evitase regresar a su mansión mientras hacían el trabajo. Aldern contaba a las visitas que Iesha había ido a ver a unos amigos en la lejana Absalom, y que las obras de restauración de su mansión estaban paradas mientras esperaba reunir más fondos para pagar la fase final de las renovaciones. En público se hacía el fuerte, pero en verdad estaba siendo arrastrado lentamente a la bancarrota, tanto moral como financiera, por los Hermanos de los Siete. Cada semana le exigían mayores pagos a cambio de sus servicios, mientras que a la vez le proporcionaban la hoja desolladora a la que se había vuelto adicto, arrastrándole cada vez más bajo su control. Nunca fueron a la mansión Dedalera para cumplir con su parte del trato.

Fue entonces cuando Xanesha decidió involucrar a Aldern en sus planes. Tras prometerle que su deuda con los Hermanos de los Siete pronto estaría saldada, le dijeron que finalmente podría conocer al misterioso mecenas del grupo. Le llevaron frente a Xanesha, quien en su forma humana informó a Aldern de que le aguardaba una última tarea. Se trataba de un trabajo sencillo, en realidad: regresar a la mansión Dedalera, cazar una de las ratas enfermas que infestaban las bodegas, y llevársela a Xanesha para que la estudiase.

Ansioso por librarse finalmente de su deuda, pero nervioso por tener que regresar a la escena del crimen, Aldern se desenganchó de la hoja desolladora, se adecentó, y puso rumbo norte. Sin embargo, carecía del coraje para ir directamente a la mansión Dedalera, y en lugar de eso siguió hacia el norte hasta Punta Arena, donde asistió al Festival de las Mariposas. Cuando los goblin asaltaron el pueblo, los PJs le salvaron la vida y Aldern se obsesionó con uno de ellos, dándose cuenta de que allí tenía alguien a quien podía usar para salir del pozo de su depresión. Gracias a su habilidad para el engaño, mantuvo su fachada como noble local de éxito mientras alimentaba su nueva obsesión.

Pero cuando finalmente regresó a la mansión Dedalera tras su estancia en Punta Arena (donde evitó las plantas superiores y los sonidos atenuados de sollozos que supuso que eran imaginaciones suyas), le costó encontrar ratas. El espíritu de Vorel había despertado otra vez y había provocado que las ratas se escondiesen en las profundidades de los subterráneos. Cuando Aldern registró el sótano, escuchó sonidos de alguien rascando bajo el abombado suelo de una sala central. Suponiendo que los sonidos los hacían las ratas que buscaba, excavó a través del suelo y descubrió una antigua escalera que llevaba al laboratorio secreto de Vorel bajo la mansión. Por fin, en aquellas cavernas no sólo descubrió las ratas que buscaba, sino también la causa de su aflicción: una masa inquietante de hongos que crecía en la pared de una cueva. Al recoger muestras de ambas cosas, se expuso sin saberlo a infecciones nigrománticas latentes, y para cuando regresó a Magnimar con los especímenes que le había pedido Xanesha, casi había sucumbido a una potente variedad de fiebre del gul.

Xanesha reconoció la naturaleza de la enfermedad y ayudó a que se desarrollase. Su influencia sigue activa en la muerte en vida de Dedalera. Le enseñó el ritual Siédrico y, una vez completada su transformación, le envió de vuelta a la mansión Dedalera para que formase un ejército de guls y expandiese la cosecha de Karzoug.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO

Cuando una serie de asesinatos asola Punta Arena, los PJs empiezan a reunir pistas y pronto se dan cuenta de que la región podría estar enfrentándose a una plaga de guls. Tras investigar escenarios del crimen, entrevistar a víctimas, y quizá tropezarse con problemas inesperados por el camino, la búsqueda de respuestas lleva a los PJs a la mansión Dedalera.

Al llegar a la mansión Dedalera, los PJs descubren que los rumores sobre que la mansión está embrujada son completamente ciertos. Acaban enfrentándose al asesino (Aldern Dedalera, transformado en gul), pero descubren que trabaja para otro grupo con base en Magnimar. Al volver sobre sus pasos, los PJs van a la mayor ciudad de Varisia occidental, y revelan una siniestra sociedad secreta, para finalmente enfrentarse a su monstruosa líder en la cima de una tambaleante torre de reloj.

RITMO DE AVANCE

4º NIVEL: los PJs deberían estar muy cerca del 5º cuando empiecen el segundo capítulo.

5º NIVEL: los PJs deberían llegar al 5º nivel relativamente pronto en este capítulo, quizá incluso al empezar a investigar las primeras pruebas dejadas por el asesino.

6º NIVEL: los PJs deberían llegar al 6º nivel tan pronto como empiecen a investigar la mansión Dedalera.

7º NIVEL: los PJs deberían llegar al 7º nivel poco después de llegar a Magnimar.

COMPLETAR LA AVENTURA: los PJs deberían estar cerca del 8º nivel al terminar este capítulo.

PRIMERA PARTE: VIL ASESINATO

HAY UN MISTERIOSO HOMICIDA SUELTO POR LAS CALLES DE PUNTA ARENA, PERO CUANDO EMPIEZA LA AVENTURA POCOS EN EL PUEBLO SABEN QUE UN ASESINO ACECHA EN SUS CALLES POR LA NOCHE. EL CRIMINAL NO ES OTRO QUE ALDERN DEDALERA TRANSFORMADO EN GHAST, A QUIEN XANESHA HA DICHO QUE, TALLANDO LA RUNA SIÉDRICA EN LOS CUERPOS DE SUS VÍCTIMAS ANTES DE QUE MUERAN, ALGÚN DÍA PODRÁ APROPIARSE DEL OBJETO MÁS RECIENTE DE SU OBSESIÓN. SUS PRIMERAS VÍCTIMAS NO HAN SIDO AÚN DESCUBIERTAS, O HAN SIDO MANTENIDAS EN SECRETO POR EL ALGUACIL DE PUNTA ARENA PARA TRATAR DE EVITAR QUE EL PUEBLO CAIGA DE NUEVO EN EL PÁNICO EN EL QUE ESTUVO INMERSO HACE VARIOS AÑOS CUANDO OTRO ASESINO, UN HOMBRE AL QUE LLAMABAN EL TROCEADOR, ASOLÓ EL PUEBLO.

Una parte importante de esta aventura es desenmascarar al asesino como el propio lord Aldern Dedalera, el noble al que los PJs salvaron de los goblin al inicio del primer capítulo. Mantén un ritmo intenso de sucesos durante la primera parte de esta aventura: hay un asesino suelto y, a medida que aparecen más cadáveres, una sensación de miedo y frustración tangible se acumula en las calles. Así, cuando los PJs se enfrenten al villano, el descubrimiento de su identidad será aún más impactante.

Mientras Aldern sigue matando, pronto se hace aparente que aquellos a los que asesina son los más afortunados. A medida que progresa la aventura, una plaga de guls en la región de Punta Arena pronto logra que nadie se acuerde de los goblin. Esta amenaza no se puede ahuyentar con perros o derrotar fácilmente mediante una resistencia organizada, puesto que es una amenaza que se alza de los cuerpos de los fallecidos. Sin la ayuda de héroes, la plaga de guls de Punta Arena podría tener repercusiones devastadoras.

Aldern Dedalera, ahora conocido como el Desollador, usa como base la sede en ruinas de su familia, la mansión Dedalera; un lugar al que los lugareños llaman ahora la Desazón debido a su trágica historia. Situada aproximadamente a 6 millas (*9,6 km*) al suroeste de Punta Arena, la mansión Dedalera se alza siniestramente sobre un promontorio aislado con vistas al golfo Varisiano. El estado de muerto viviente de Aldern le permite usar el agua para ocultar su rastro, emergiendo de la playa o de los ríos para llevar a cabo sus macabras intenciones. Al usar las vías acuáticas, hace imposible rastrearle hasta la mansión Dedalera; los PJs deben deducir la ubicación de su guarida investigando los lugares de sus crímenes y el avance de su plaga.

OBSESIÓN

En el capítulo anterior, los PJs rescataron a Aldern Dedalera de un grupo de goblin y luego le acompañaron a cazar jabalíes, su manera de recompensar a los héroes por salvarle la vida. Aunque ocultó bien su desesperación, por aquél entonces Aldern estaba muy endeudado con los hermanos de los Siete. Cuando los PJs le rescataron, se obsesionó con uno de ellos, viendo en el PJ una oportunidad desubicada para su propia redención. La obsesión de Aldern tiene su origen en uno de estos tres pecados: lujuria, envidia, o ira.

LUJURIA: si el personaje es mujer, Dedalera siente lujuria hacia ella, pretendiendo reemplazar a su amada Iesha y esperando que, al hacerlo, de algún modo se redimirá del asesinato de su antiguo amor. Aldern quiere demostrarle al personaje lo poderoso, astuto e implacable que es.

ENVIDIA: si ninguno de los PJs que le rescató es una mujer hermosa, en lugar de eso Aldern siente unos celos enfermizos de un PJ que le pareció especialmente valiente y poderoso. Quiere ocupar el lugar de ese personaje, demostrar su propia fuerza y astucia. Aldern quiere que el personaje sea ridiculizado y expulsado, mezclándole en una red de intrigas en la que el PJ incluso podría ser culpado de los asesinatos.

IRA: si ninguna de las dos condiciones de arriba se puede cumplir, la obsesión de Dedalera ha sido corrompida por su actual condición de muerto viviente, y ahora odia a su rescatador y quiere destruirle. Aldern intenta inculpar al personaje de los asesinatos, con la esperanza de que sea ahorcado.

La obsesión de Aldern con el PJ le empuja a robar reliquias y objetos que le pertenezcan o que haya desechado. Intenta presagiar el descubrimiento de la 'colección' de Dedalera en la zona **B37** informando al PJ de que de vez en cuando echa de menos algún que otro objeto personal menor. Ninguno de esos objetos debería ser particularmente valioso para el PJ; la intención es ponerle nervioso, no empujarlo a una búsqueda de una pieza de equipo o un tesoro personal perdidos.

LA PETICIÓN DEL ALGUACIL CICUTA

Después de que los PJs se ocupen de Nualia y sus goblin en el primer capítulo, dales algo de tiempo para que descansen y se recuperen de sus aventuras. No hay ninguna necesidad de empezar el segundo capítulo el mismo día en que regresan victoriosos de Cima del Cardo. Cuando juzgues que ha pasado tiempo suficiente y que los PJs están listos para esta aventura, se les acerca, carilargo y lúgubre, el alguacil Cicuta, que ha decidido revelar a los PJs esta nueva serie de asesinatos, que hasta ahora se había mantenido en secreto. Después de que los PJs ayudasen a defender Punta Arena, el alguacil les considera poderosos aliados del pueblo, y la naturaleza de los asesinatos le recuerda a la racha de muertes del Troceador de hace varios años (ver Apéndice 2).

Quiere que le ayuden a investigar los crímenes antes de que las cosas alcancen el mismo nivel de histeria que entonces, y eso implica acudir a los héroes de Punta Arena. Tras saludar a los PJs y procurarse un lugar relativamente privado para hablar con ellos, dice lo siguiente.

ALGUACIL CICUTA

"En primer lugar, dejad que os dé las gracias otra vez por todo lo que habéis hecho por Punta Arena. Es una suerte que hayáis demostrado ser tan capaces, porque tenemos un problema con el que creo que podéis ayudarnos... un problema con el que desearía no mezclar a nadie más, pero que debe ser solucionado antes de que no haga más que empeorar.

"En resumen, hay un asesino entre nosotros; uno que no ha hecho más que empezar a actuar, me temo. Seguro que habéis oído hablar de los Disgustos Recientes, y de cómo el pueblo casi se derrumba de miedo mientras los asesinatos del Troceador quedaban sin resolver. Tengo miedo a que se esté gestando algo parecido ahora.

"Ayer por la noche, el asesino actuó en el aserradero. Hay dos víctimas, y han quedado... han quedado bastante destrozadas. Los cadáveres fueron descubiertos por uno de los trabajadores del aserradero, un hombre llamado Ibor Espino, y para cuando mis hombres y yo llegamos al lugar, ya se había formado una multitud de curiosos. Tengo a mis hombres estacionados allí, impidiendo el acceso al aserradero, pero lo que me preocupa no es el hecho de que tengamos dos cadáveres allí dentro, sino que es el segundo crimen de este estilo que hemos tenido en los últimos días.

"Os pido vuestra ayuda en este asunto... mis hombres son buenos, pero están muy verdes. Apenas fueron capaces de arreglárselas contra los goblin, y a lo que nos enfrentamos ahora es algo mucho peor. Necesito ayuda. Pero me temo que vosotros también la necesitareis. Veréis... me temo que este asesino en concreto también conoce a uno de vosotros."

En ese momento, Cicuta le pasa un trozo de pergamino manchado de sangre al PJ que hayas designado para ser el objeto de la obsesión de Dedalera (ver ayuda de juego 2-1). El nombre de ese PJ está escrito en sangre en el exterior del pergamino doblado; dentro hay un breve mensaje dependiendo del tipo de obsesión que ese PJ ha engendrado en la mente enferma de Dedalera.

LUJURIA: "Aprenderás a amarme, a desearme como ella solía. Entrégate a la Jauría y todo terminará."

ENVIDIA: "Ya hemos hablado de esto, amo. Ahora empieza. Únase a la Jauría y todo terminará."

IRA: "¡Cumplo sus órdenes, amo!"

Sin importar qué nota dejó, está firmada como 'Su Señoría' (una de las tres personalidades de Aldern que emergieron desde su transformación en ghast, siendo las otras dos el Lastimador y el Desollador; consulta la página 106 para más detalles). El alguacil Cicuta explica que la nota se encontró clavada en la manga de la última víctima mediante una astilla de madera. Se apresura a tranquilizar a los PJs afirmando que cree que la nota fue dejada en la escena del crimen para hacerles parecer sospechosos, pero aunque él no cree en absoluto que los PJs hayan tenido nada que ver con los asesinatos, si corre la voz sobre esta nota puede que la reacción del pueblo no sea tan comprensiva. Por ese motivo, y como no quiere dar pie a un pánico generalizado, pide a los PJs que sean tan discretos como puedan sobre los asesinatos.

Por supuesto, es posible que los PJs no quieran tener nada que ver con la investigación. El alguacil Cicuta no les obliga a ayudar, pero Dedalera es un adversario astuto. Cada pocos días hay más asesinatos, y si los PJs dejan que las cosas sigan su curso demasiado tiempo, la situación puede descontrolarse rápidamente, como se detalla en la página 86 en 'Asesinatos adicionales'. Una vez las cosas van mal, Cicuta podría tratar de contratar la ayuda de los PJs, prometiéndoles una recompensa de 500 po si pueden ayudar a detener los asesinatos. O aún peor, el número creciente de notas dejadas por el asesino para uno de los PJs podría hacer que pareciese que los PJs están encubriendo a un homicida.

LAS PISTAS

Antes de que los PJs vayan corriendo a investigar los asesinatos, el alguacil Cicuta les cita el listado actual de pruebas. Les informa de que aunque trabajarán juntos para averiguar qué está ocurriendo, teme estar muy ocupado en mantener la paz en el pueblo. Al delegar el caso en los PJs, espera que las mejores mentes y recursos estarán concentrados en resolver los asesinatos, mientras que él y sus guardias se encargan de evitar que Punta Arena sea presa del pánico. Promete a los PJs todo el apoyo que necesiten, pero de nuevo les pide que guarden silencio sobre sus investigaciones por el bien del pueblo.

Cicuta les entrega la siguiente lista de pistas e indicios.

ASERRADERO DE PUNTA ARENA: los asesinatos más recientes tuvieron lugar allí; los cadáveres aún están presentes, y la escena se ha alterado muy poco. El alguacil recomienda que empiecen allí su investigación, pues le gustaría poder limpiar el aserradero cuanto antes y dar sepultura a los cuerpos.

IBOR ESPINO: el alguacil Cicuta ha interrogado a Ibor, el que descubrió los cadáveres en el aserradero, y no cree que ese hombre traumatizado tenga mucho más que contar.

VEN VINDER: este mercader es el único sospechoso que tiene el alguacil Cicuta, aunque está bastante convencido de que Ven es inocente y de que los asesinatos fueron cometidos por otra persona.

LOS PRIMEROS ASESINATOS: tres timadores oriundos del pueblo de Galduria fueron hallados muertos en un granero abandonado al sur del pueblo hace unos pocos días; su guardaespaldas sobrevivió al ataque pero se volvió loco y fue enviado al manicomio de Habe, un asilo privado para enfermos mentales.

Aprenderás a amarme, a desearme como ella solía. Entrégate a la Jauría y todo terminará

Su Señoría

Ya hemos hablado, de eso, Amo. Ahora empieza. Unase a la Jauría y terminará.

Su Señoría

¡Cumplo sus órdenes, Amo!

Su Señoría

LA RUNA: no hay duda que la estrella tallada en el pecho de una de las víctimas tiene algún significado para el asesino, pero Cicuta no tiene ni idea de qué puede ser. ¿Quizá se podría consultar a un experto en runas (como el erudito local Brodert Quink)?

EL ASERRADERO DE PUNTA ARENA

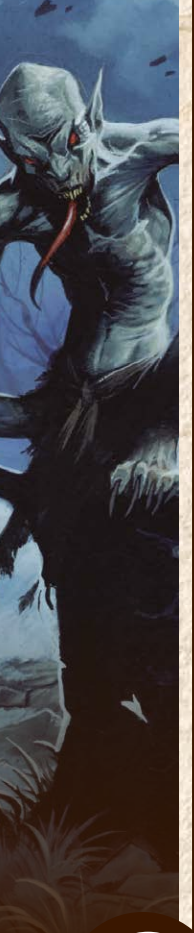
Uno de los operarios del aserradero, un hombre avaro y tacaño llamado Banny Harker, ha estado teniendo una aventura semisecreta con la hija de un tendero local. Últimamente, él y Katrine Vinder se han estado viendo a menudo en el aserradero, usando el ruido del triturador de leña para cubrir los sonidos de sus encuentros amorosos. El nombre de Harker figuraba en la lista que Xanesha le proporcionó a Dedalera, pero no el de Katrine; ella sencillamente ayer por la noche estaba en el lugar equivocado en el momento equivocado.

Tras pasar unas horas vigilando la actividad del aserradero desde la seguridad de la ciénaga al otro lado del río, Dedalera cruzó el agua y trepó por la pared de la serrería, entrando por la planta superior. El ghast no tardó en someter a Harker y se puso manos a la obra a preparar su cuerpo para el ritual que entregaría su avariciosa alma a Karzoug, pero fue interrumpido cuando Katrine entró en la sala, buscando los brazos de su amante. Hubo una pelea, y después de que Katrine lograse herir a Dedalera con un hacha, él la empujó al triturador de leña. Murió instantáneamente, lo que dio a Dedalera tiempo más que suficiente para terminar su atroz tarea y perderse de nuevo en la noche, regresando a la mansión Dedalera a través de las vías acuáticas.

El aserradero de Punta Arena se alza en la orilla del río Turandarok. Un gentío considerable se ha reunido fuera para cuando llegan los PJs, y grupos de guardias nerviosos están desplegados en las entradas del edificio. Una prueba de Saber (local) CD 10 es suficiente para averiguar que el aserradero estuvo funcionando la noche pasada; Harker y Espino, los dos operarios, a menudo trabajaban hasta tarde por la noche, algo que se había convertido en un punto de discusión en el pueblo pues el ruidoso aserradero y el infernal chirrido de su triturador de leña no dejan dormir a los vecinos. El alguacil Cicuta ya había informado a los guardias de su intención de delegar la investigación en los PJs, e incluso si el alguacil no les acompaña al aserradero, los guardias asienten en silencio y les dejan paso.

El aserradero es un edificio de madera bien construido y de muros gruesos. El techo es de tejas de madera, y las puertas son de leña simple y no tienen cerrojo. La maquinaria del aserradero está parada, pero si se pone en funcionamiento otra vez, todo aquél que esté dentro sufre un penalizador -4 a las pruebas de Percepción debido al ruido. Hay varios puntos de interés para los PJs en su investigación del lugar, y se detallan a continuación.

EL MUELLE PARA LA MADERA: la madera llega al aserradero a través de un pequeño muelle que da al río Turandarok. Una prueba de Percepción CD 15 revela a cualquiera que esté investigando el muelle una serie de huellas de barro que llevan de un extremo del muelle hasta el propio aserradero. Una prueba de Supervivencia CD 15 revela que un humanoide varón descalzo trepó desde el barro



debajo del muelle, caminó hasta el aserradero, y luego escaló la pared hasta una ventana alta.

EL ESCENARIO DEL CRIMEN: el interior del aserradero está cubierto de serrín lleno de pisadas y salpicaduras de sangre. Una prueba de Supervivencia CD 10 revela lo que debería ser obvio: que aquí se produjo una pelea desesperada hace varias horas. Si dicha prueba excede la CD por 10 o más, el personaje puede afirmar que un conjunto de huellas en concreto no sólo es de pies descalzos, sino que también huele a carne podrida. El cadáver de Harker, el de Katrine, un hacha sospechosa, y un hedor persistente a carne en descomposición son las pistas principales que hay aquí.

EL OLOR A PODRIDO: el aroma persistente a putrefacción en el aire es curioso; huele casi como si un animal hubiese muerto en algún lugar de la habitación y sus restos se hubiesen dejado podrir. Este es el olor que deja a su paso el cuerpo muerto viviente de Dedalera, un aroma que es más fuerte en el filo del hacha sospechosa y en unas pocas de las pisadas que ha dejado a su paso.

EL CADÁVER DE KATRINE: la pobre Katrine murió instantáneamente cuando Dedalera la empujó al triturador de leña. Sus restos mutilados yacen desparramados por el suelo del aserradero entre montones de leña ensangrentada. Uno de los hombres de Cicuta, pálido y obviamente incómodo, monta guardia cerca. El propio triturador de leña usa una rueda hidráulica como fuente de energía, y consiste en una rampa en el suelo con discos aserrados girando que cortan los leños a medida que son arrojados dentro. Aunque no hay pistas entre los restos desmembrados de Katrine, intenta que los PJs se hagan una idea de su horrible final y de la cruel efectividad del triturador de leña como arma letal; esto ayuda a anticipar sucesos que aguardan a los PJs más adelante en esta aventura.

EL CADÁVER DE HARKER: el cadáver de Harker ha sido horriblemente profanado. El pobre hombre ha sido clavado a la pared mediante varios garfios de los que normalmente se usan para colgar maquinaria. El cuerpo ha sido mutilado, la cara desfigurada, y le falta toda la mandíbula inferior. Su torso descubierto también ha sido mancillado, mostrando una extraña runa en forma de estrella de siete puntas. Esta runa (la Runa Siédrica) debería resultar familiar a los PJs, especialmente si poseen el medallón Siédrico que solía llevar Nualia. Su aparición en el pecho de un hombre asesinado debería indicar a los PJs su importancia, pero aún deberían ignorar lo que significa la runa. Una prueba de Saber (arcano o historia) CD 25 es suficiente para identificar la marca como la Runa Siédrica, un anticuado glifo que simboliza la magia arcana que se solía practicar en la antigua Thassilon.

Un examen más extenso del cuerpo combinado con una prueba de Curar CD 15 revela la presencia de varias heridas adicionales. A diferencia de los cortes más profundos del cuerpo, estas heridas menores parecen incluso haber sido producidas por garras, de una mano de cinco dedos y tamaño humano; el olor a podrido parece más fuerte cerca de estas heridas. El cadáver sólo es identificable como el de Harker por el tatuaje descolorido de un cuervo en la parte inferior de su abdomen. Debido al desfiguramiento de la cara, y la falta de la mandíbula, su cuerpo no es apto para ser objetivo de un conjuro de *hablar con los muertos*.

EL HACHA SOSPECHOSA: hay una hacha de mano clavada en el suelo cerca de la rampa del triturador de leña, como si hubiese sido dejada caer allí. El mango está cubierto de marcas de dedos sangrientas (dejadas por Katrine), y un examen más meticuloso de la cabeza revela dos cosas a destacar. En primer lugar, que hay restos de lo que parece carne y trozos de hueso pegados a la hoja, y segundo, que el hedor a carne podrida es muy fuerte en ella. Cualquiera que examine la hoja tan de cerca debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 13 para evitar quedar indispuesto durante 1d6+4 minutos. Un personaje que haya combatido antes contra un ghast reconocerá automáticamente el hedor distintivo; si no es así, alguien que supere una prueba de Saber (religión) CD 15 podrá identificar el olor de corrupción en el ambiente como más fuerte de lo que puede producir normalmente un cadáver: el hacha fue probablemente usada en las últimas 24 horas contra algún tipo de muerto viviente corporal. Si se excede la CD en 10 o más, el olor puede ser identificado como proveniente de la carne de un ghast.

LA CIÉNAGA: si a los PJs se les ocurre investigar la ciénaga al otro lado del río frente al aserradero, una prueba de Percepción CD 20 revela un punto relativamente seco en el que hay pisadas de un humanoide descalzo, y un hedor persistente a carne podrida. Una prueba de Supervivencia CD 15 realizada en este punto revela que el rastro viene del río y regresa al mismo, pero no se aleja de este emplazamiento. Este punto está oculto por varios arbustos de ortigas, pero ofrece una vista perfecta del aserradero a cualquiera escondido aquí.

RECOMPENSA POR HISTORIA: otorga a los PJs 400 PX por identificar la Runa Siédrica, 400 PX si deducen el hecho que el asesino vigiló el lugar y quizá usó el río para cubrir sus huellas, y 600 PX si descubren que el asesino podría ser una criatura muerta viviente.

Ibor Espino

El compañero de Harken, Ibor, es un joven atractivo aunque de rostro un poco larguirucho. Está aún en shock tras descubrir los cadáveres cuando llegó al trabajo esta mañana. Aunque el alguacil ya ha interrogado a Ibor, Cicuta admite que quizá los PJs podrían sacarle alguna información al operario de la que él no ha sido capaz. Les advierte que sean delicados en su interrogatorio, sin embargo; Espino lo ha pasado muy mal en estas últimas horas.

Ibor aguarda en una celda en el sótano de la guarnición de Punta Arena. Su actitud inicial hacia los PJs es indiferente; a menos que se le vuelva amistoso, se niega a decir nada más, afirmando nerviosamente que ya le ha contado al alguacil todo lo que sabe.

Si los PJs logran la colaboración de Ibor, éste suelta un largo suspiro. Les puede confirmar que Harker tenía encuentros románticos frecuentes con Katrine por las noches, pero aunque Ven es un padre sobreprotector, Ibor no cree que sea capaz de hacer eso a las víctimas. Una prueba de Averiguar intenciones CD 20 revela que parece que hay algo que Ibor no quiere contar. Si se le presiona, o si se le vuelve solícito, admitirá que Harker llevaba tiempo falsificando los libros de cuentas. Ibor se apresura a puntualizar que él nunca tomó parte en dichas estafas, pero admite que Harker probablemente ha amasado una pequeña fortuna a base de llevarse un pellizco de las ganancias y los negocios durante años. Los Scarnetti, la familia noble propietaria del aserradero, tienen fama de implacables; se rumorea que son los responsables de los incendios que han sufrido varios molinos de grano de la competencia regional, después de todo, y a Ibor no le parece

descabellado que los Scarnetti hayan contratado a alguien para que mate a Harker al descubrir que estaba malversando fondos.

En realidad, los Scarnetti no tienen nada que ver con los asesinatos, y cualquier investigación de Titus Scarnetti y su familia enseguida debería conducir a un punto muerto, incluso cuando se demuestre que en efecto Harker malversaba parte de las ganancias del aserradero. Eres libre de expandir esta pista falsa tanto como quieras; el detalle que es importante que averigüen los PJs es que Harken era avaricioso, el único vínculo entre todas las futuras víctimas de estos asesinatos.

RECOMPENSA POR HISTORIA: otorga a los PJs 400 PX si averiguan que Harken era un avaro y que estaba malversando fondos.

VEN VINDER

Ven fue la primera persona a la que visitó el alguacil Cicuta tras descubrir los asesinatos, pero tras informar al tendero de la muerte de su hija en el aserradero, éste montó en cólera. El alguacil le detuvo y le dejó en una celda para que se calmase, pero aunque Ven se resistió como un diablo, Cicuta está seguro de que su rabia tiene como origen la muerte de su querida hija, y no un sentimiento de culpabilidad al ser descubierto. Quiere soltar pronto a Vinder, pero si los PJs desean hablar con él primero les permite hacerlo.

Por supuesto, si en el capítulo anterior los PJs se enemistaron con Ven Vinder, el tendero sospechará que tuvieron algo que ver con la muerte de Katrine. En ese caso, Ven enseguida les acusa de asesinar a su niñita y les llama chacales, depravados, y cosas peores. Su rabia vuelve a hacerle perder los estribos, lo que le ayuda poco a estar libre de sospecha. Aunque sus acusaciones tienen poco peso en ese momento, irá implantándolas en las mentes de varios ciudadanos de Punta Arena. Ven es muy apreciado, y si sospecha que los PJs tienen algo que ver con el asesinato, hay varios en el pueblo que están predispuestos a aceptar sus acusaciones. Estas semillas de sospecha crecen a medida que la aventura prosigue.

Es posible que los PJs sospechen que Ven mató a Harker y a su propia hija en un arranque de ira tras obtener pruebas de su aventura. Si es así, déjales; si hay algo que toda investigación de asesinato necesita son posibles culpables. Con el tiempo, el hecho de que Ven tiene poca relación con los otros asesinatos debería exculparle. En cualquier caso, el alguacil Cicuta tiene pocos motivos para mantenerlo entre rejas una vez su esposa corrobora su coartada de que estuvo en casa durante toda la tarde y noche en las fechas de ambos asesinatos múltiples.

LA RUNA SIÉDRICA

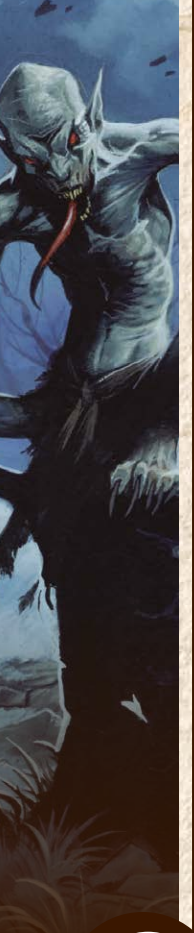
Aunque el alguacil Cicuta no reconoce la extraña estrella de siete puntas tallada en el pecho del muerto, los PJs probablemente sí: es la misma estrella que vieron en el dungeon bajo Cima del Cardo, y en el amuleto mágico que llevaba Nualia. Una prueba de Saber (local) CD 15 es suficiente para que un PJ sepa que hay un experto en las antiguas ruinas que cubren el paisaje de Varisia viviendo en Punta Arena, a la sombra de la Vieja Luz, la ruina thassiloniana local. Si los PJs no hacen esta conexión por su cuenta, ese experto podría buscarles por su cuenta una vez se filtre el rumor del extraño patrón en forma de estrella.

Esta persona es **BRODERT QUINK** (NB humano experto 7), una autoridad en historia de Varisia, que se trasladó a Punta Arena para estudiar la Vieja Luz. Brodert está terriblemente emocionado por participar en una investigación de asesinato, y hace cuánto puede por ayudar a los PJs. Por desgracia, gran parte del conocimiento sobre la antigua Thassilon se ha perdido; lo que queda se ha recopilado de inscripciones apenas legibles en los monumentos que aún siguen en pie, o se ha extraído de mitos y tradiciones orales de videntes y narradores varisianos.

Lo que se sabe de Thassilon es que era un enorme imperio gobernado por poderosos magos. El propio tamaño de los monumentos que dejaron tras su paso atestigua su poder, y el modo antinatural que muchos de estos monumentos han resistido la erosión y el paso del tiempo transmite una idea de su dominio de la magia. La mayoría de sabios sitúan el auge del imperio thassiloniano entre hace 7.000 y 8.000 años, pero Brodert cree que el imperio era aún más antiguo; sospecha (correctamente) que se derrumbó hace por lo menos 10.000 años.

Gran parte de lo que Brodert puede aportar son vagas teorías basadas en conjeturas; su creencia de que la Vieja Luz era antaño una máquina de guerra capaz de proyectar fuego desde su cima es relativamente impopular entre sus iguales, por ejemplo. Pero hay unos pocos datos de interés que puede aportar a los PJs sobre esa estrella: particularmente, que parece ser una de las runas más importantes de Thassilon. La propia estrella es conocida como la 'Runa Siédrica', y simboliza no sólo las siete virtudes del gobierno (que el consenso general entre eruditos es que fueron la riqueza, la fertilidad, el orgullo honrado, la abundancia, el esfuerzo de superación, la ira justa, y el reposo), sino también las siete escuelas de magia reconocidas en Thassilon (la magia de adivinación, puntualiza Brodert, no estaba muy bien considerada en la antigüedad). Brodert añade con una sonrisa socarrona que gran parte de lo que se sabe sobre Thassilon indica que sus líderes no eran virtuosos, sino más bien lo contrario, y él cree que los pecados capitales clásicos (la avaricia, la lujuria, la soberbia, la gula, la envidia, la ira, y la pereza) surgieron de la corrupción de las virtudes thassilonianas del gobierno. En cualquier caso, la Runa Siédrica era sin duda un símbolo de poder, que es posible que representase al propio Imperio. El hecho de que el asesino la tallase en la carne de su víctima podría indicar que el culpable es alguna clase de erudito; aunque tan pronto como Brodert llega a esa conclusión, se apresura a proclamar su propia inocencia. Por supuesto, él no ha tenido nada que ver, pero eso los PJs no lo saben, y que Brodert se convierta en un sospechoso inicial podría ser una pista falsa interesante.

Un PJ que sea capaz de superar una prueba de Saber (arcano o historia) CD 25 puede aportar la misma información sobre la Runa



AYUDA DE JUEGO 2–2

Sres. Mortwell, Hask, y Tabe:

Me ha surgido un trato para el que necesito capital. Tiene que ver con propiedades y oro y, aunque no puedo contar los detalles exactos, nos hará ricos a todos. Acudan al granero de Bradley en el arroyo del Puma esta noche. Nos veremos allí para discutir sobre nuestro futuro.

-Su Señoría

Siédrica que Brodert, pero visitar al viejo sabio sirve para que los PJs conozcan a otro de los lugareños de Punta Arena.

RECOMPENSA POR HISTORIA: conocer la historia de la Runa Siédrica, en especial su asociación con las siete virtudes y los siete pecados, otorga a los PJs 600 PX.

LOS PRIMEROS ASESINATOS

El alguacil Cicuta explica que, hace dos días, unos guardias que patrullaban la carretera de la Costa Perdida fueron abordados por un hombre desquiciado cerca de un granero abandonado al sur del pueblo, junto a la orilla del arroyo del Puma. El hombre era obvio que estaba enfermo y loco, pues ardía de fiebre, tenía una mirada salvaje, babeaba, y tenía las ropas empapadas de sangre. Los guardias le redujeron, pero cuando fueron a mirar dentro del granero hallaron los cuerpos mutilados de tres hombres. Aunque los cadáveres estaban demasiado desfigurados como para identificarlos, uno de ellos llevaba un trozo de pergamino que Cicuta entrega a los PJs para que lo lean (reproducido en la ayuda de juego 2-2). La nota identifica los cadáveres como Tarch Mortwell, Lener Hask, y Gedwin Tabe, tres infames timadores y estafadores que el alguacil conocía bien por ser una molestia recurrente en la región. Él había prohibido personalmente a los tres hombres que organizasen sus juegos amañados y operaciones apenas legales en Punta Arena, y no le sorprendió especialmente en ese momento descubrir que habían sido asesinados; después de todo, era sólo cuestión de tiempo que intentasen estafar a alguien peor que ellos. Pero tras los asesinatos del aserradero y dado que Mortwell, Hask y Tabe llevaban en el pecho la misma marca de siete puntas que tenía Harker, Cicuta está convencido de que lo que está sucediendo no es una simple venganza.

Los cadáveres de los tres hombres yacen aún sin sepultura en un sótano frío bajo la guarnición de Punta Arena, cerca de las celdas que contienen a Ibor y a Ven, y los PJs pueden examinarlos si quieren. Aunque han empezado a descomponerse, una prueba de Curar CD 15 revela que los tres cuerpos presentan marcas de garras similares a las que los PJs pueden haber descubierto en el cuerpo de Harken.

El hombre demente ha sido identificado como Grayst Sevilla, un matón varisiano local. Ha sido entregado al cuidado de Erin Habe, administrador de un manicomio privado al sur del pueblo; si los PJs desean hablar con Grayst para averiguar más detalles, el alguacil Cicuta les invita a intentarlo pero les advierte que Grayst "está bastante ido" y que no se hagan muchas ilusiones. Les proporciona una carta de presentación para Habe si se la piden.

LO QUE HIZO EL DESOLLADOR: hace dos días, el Desollador atrajo a esos avariciosos timadores al granero de Bradley con una nota a la que sabía que no se podrían resistir. Como no se fiaban, los tres hombres contrataron a un matón varisiano llamado Grayst para que les protegiese. Por desgracia, ni siquiera los cuatro fueron rival para el Desollador, quien pudo fácilmente con el grupo. Dedalera tenía poco interés en matar al guardaespaldas, así que en lugar de eso le ató con una cuerda y le hizo mirar mientras preparaba a los tres timadores para el sacrificio, y esa escena volvió loco a Grayst. Mientras trabajaba, el ghast iba hablando a su público, y cuando hubo terminado le hizo a Grayst un regalo de despedida: un mordisco en el hombro que le infectó con la fiebre del gul. Grayst cayó en un estado febril plagado de alucinaciones, y sólo logró escapar de sus ataduras al día siguiente cuando oyó a otros pasar cerca... que resultaron ser los hombres de Cicuta.

SEGUNDA PARTE: EL SER DEL DESVÁN

El refugio del Alivio Piadoso, conocido localmente como el manicomio de Habe, está regentado por Erin Habe, experto en enfermedades y enajenación mental. Habiéndose enriquecido independientemente durante sus años como médico en Magnimar, eligió construir su manicomio en un valle remoto al sur de Punta Arena debido a su aislamiento. Esperaba que los dejados a su cargo pudiesen hallar la tranquilidad de espíritu que necesitaban para curarse, del mismo modo que él esperaba hallar la privacidad necesaria para continuar con sus experimentos sobre qué había causado sus respectivas demencias sin tener que preocuparse de que otra gente no comprendiera sus métodos, que a veces podían ser sangrientos por necesidad.

Por desgracia para Erin Habe, construir el manicomio consumió todos sus ahorros, y dado que sus pacientes no son de la clase que puede pagar por sus servicios (ni suelen tener la suerte de tener familiares que puedan pagarlos), Habe pronto tuvo que recurrir a una fuente externa de financiación para mantener funcionando su manicomio.

Habe quería un compañero silencioso para que le respaldase en su investigación, alguien que pudiese pagar los gastos del manicomio pero que no se metiese en los asuntos del día a día. Creyó haber encontrado a su socio perfecto en un anciano que afirmaba ser un hombre de negocios retirado ansioso por devolver a la sociedad parte de su dinero y ayudar a los desfavorecidos. Lo que Habe no sabía es que este hombre era un nigromante con mucha labia llamado Caizarlu Zerren, que solía ser miembro de una banda sczarni de Magnimar llamada los Patibularios, pero sus escarceos con la nigromancia fueron demasiado lejos incluso para sus compañeros criminales, y lo echaron del pueblo. Como haría un verdadero sczarni, el nigromante robó una pequeña fortuna en joyas y piedras preciosas mientras huía. Pasó meses vagando de pueblo en pueblo por toda Varisia occidental, pero cuando oyó rumores de que alguien buscaba un inversor para ayudar a financiar un manicomio, Caizarlu se dio cuenta de que no sólo era una excelente oportunidad para conseguir una nueva base de operaciones lejos de los sczarni (que imaginaba que seguían buscándole para recuperar esas joyas robadas), sino que además un manicomio sería un lugar excelente en el que obtener materias primas para sus experimentos nigrománticos. Convencer a Erin Habe de que no era más que un amable hombre de negocios retirado con exceso de capital fue increíblemente fácil, y durante los últimos años, Caizarlu ha vivido en el sótano de Habe como el socio silencioso que el psiquiatra siempre había querido. Sin embargo, su acuerdo ha evolucionado más allá del de arrendador e inquilino, pues cada vez que uno de los pacientes de Habe fallece (como inevitablemente sucede; los experimentos del alienista no siempre son seguros para sus pacientes), Caizarlu siempre está dispuesto a deshacerse del cadáver. Mientras el anciano varisiano siga pagando las facturas, y mientras lo que suceda en el sótano no salga a la luz, Erin Habe no tiene queja.

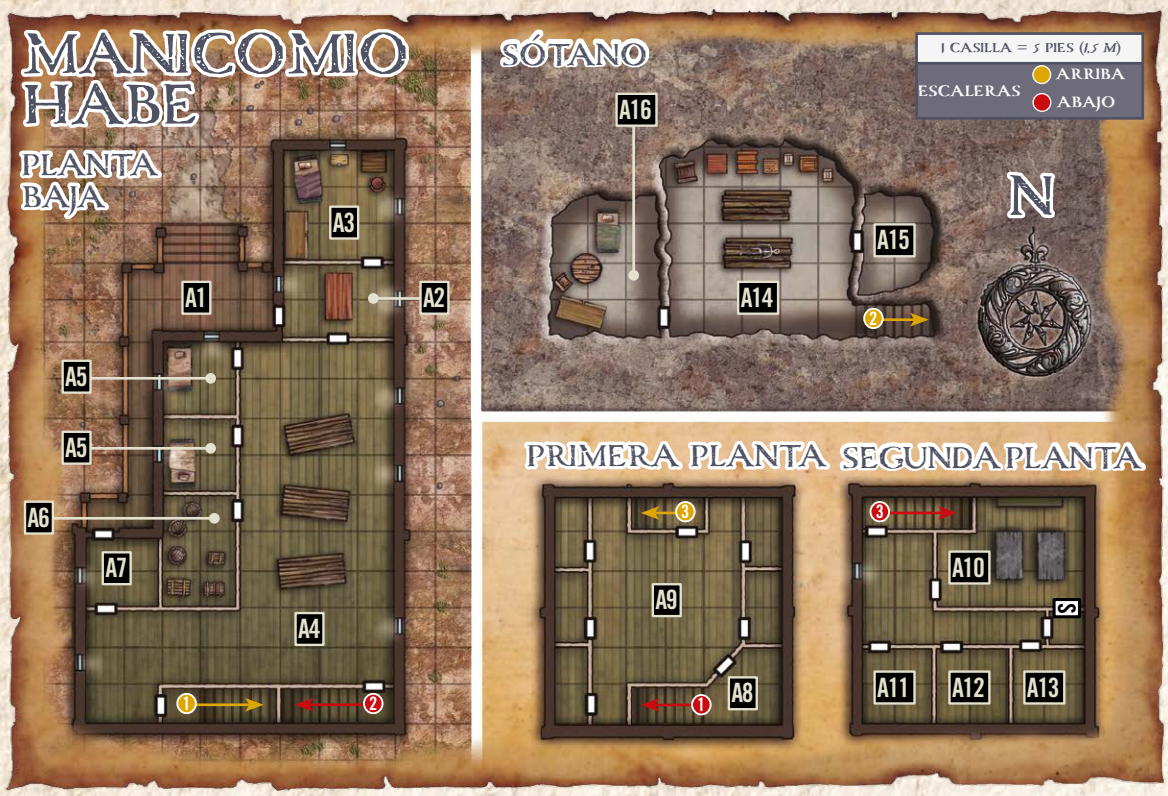
La llegada de Grayst Sevilla ha perturbado este acuerdo en varios modos, sin embargo, pues por primera vez en la historia del manicomio hay un paciente que intriga a ambos siniestros científicos por igual: un hombre vivo al borde de convertirse en gul.

RASGOS DEL MANICOMIO

El pequeño edificio de piedra del manicomio tiene tres plantas bajo un techo robusto de losas de piedra, y está construido a sotavento de la escarpa de piedra caliza que recibe el nombre de Cuesta de Ceniza. Todas las puertas son robustas y de madera (dureza 5, pg 20, CD romper 25), y una sensación vivaz de limpieza llena el lugar: los suelos están fregados y las paredes están pintadas de blanco desde hace poco. Ventanas estrechas, de no más de 4 pulgadas (*10 cm*) de grosor, permiten que circule el aire pero son demasiado pequeñas para conceder acceso al edificio. El olor levemente agrio a incienso llena el lugar, pues Habe ha descubierto que este aroma calma a la mayoría de mentes desviadas. Todas las puertas del manicomio se pueden cerrar con llave; si lo están, una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30 permite forzar la cerradura. Erin Habe lleva consigo llaves de todas las puertas del manicomio, excepto las del sótano (esas están en manos de Caizarlu).

Erin Habe tiene muchos secretos que no quiere que se hagan públicos, entre los que destacan el hecho de que es consciente de que su vecino de abajo es un nigromante, o que sus propios experimentos sobre sus pacientes cruzan límites éticos y morales. Cuando el alguacil Cicuta se presentó en el manicomio hace unos días, Habe temió que el hombre hubiese acudido a investigar el lugar; tanto por los éticamente cuestionables métodos de investigación del psiquiatra, como por la naturaleza de su fuente de ingresos del sótano. Cuando se dio cuenta que Cicuta sólo venía a traerle otro paciente, un hombre medio demente llamado Grayst Sevilla, apenas pudo contener su alivio.

En los últimos días, Grayst se ha convertido en el sujeto favorito de Habe. Este hombre no sólo está obviamente loco a causa de algún trauma aún por descubrir, sino que también sufre de una terrible enfermedad que le provoca un horripilante malestar físico. Habe ha determinado recientemente que Grayst ha contraído la fiebre del gul, y siente casi tanta curiosidad por ver cuánto aguanta el varisiano contra la enfermedad como por ser testigo de su defunción. Huelga decir que Habe no está muy contento de recibir visitas en este momento, y las ve como una distracción de su trabajo con Grayst. Pero no quiere despertar sospechas indebidas, y tras ser convencido permite a los PJs hablar con su paciente…



bajo supervisión. La situación se ve complicada aún más por la expectación de Caizarlu hacia la inminente muerte de Grayst; el anciano nigromante está ansioso por que trasladen el cadáver a su sótano, de modo que pueda observar de primera mano el paso de la vida a la muerte en vida.

El manicomio es también hogar de un par de celadores monstruosos, esclavos tiflin fugados de Cheliax a los que Erin contrató por su fuerza bruta y su aspecto atemorizante. Los dos tiflin son hermanos, y trabajan en turnos que se solapan; siempre hay por lo menos uno de ellos patrullando el manicomio, vigilando tanto a los habitantes normalmente violentos del lugar como a cualquiera que pueda estar intentando colarse en el edificio para meter las narices donde no le llaman.

Clave del manicomio

A continuación figuran breves descripciones de las habitaciones del Manicomio.

A1 El porche: los viejos tablones de este porche de madera crujen bajo cualquier peso; como consecuencia, las pruebas de Sigilo que lleven a cabo personajes en movimiento aquí sufrirán un penalizador -2. Durante el día, la puerta a la zona **A7** permanece cerrada, mientras que por la noche tanto esa puerta como la entrada principal que da a la zona **A2** se cierran.

A2 La recepción: esta habitación contiene un escritorio y tres sillas, dos en el lado oeste y una en el este. Hay un cordón colgando de un agujero en la pared sur sobre un cartel que reza "Tocar el timbre para ser atendidos". Tirar del cordón hace sonar campanillas en las zonas **A4**, **A9** y **A10**, alertando a Erin Habe de que hay visitantes; llegará en un minuto más o menos para recibir a los PJs (consulta *La reunión con el doctor* más abajo). Las puertas a las zonas **A3** y **A4** siempre se mantienen cerradas con llave.

A3 La habitación de Erin: Erin no pasa mucho tiempo en su dormitorio; a menudo su obsesión por el trabajo hace que se quede dormido en cualquier silla del manicomio. Por la noche, hay un 25% de posibilidades de que Erin esté aquí; si no está, se le puede encontrar en la zona **A10**, revisando su última ronda de observaciones y notas sobre el estado en deterioro de Grayst. Un pequeño cofre en la cabecera contiene los míseros restos de sus ahorros; el cofre está cerrado (Inutilizar mecanismo CD 30 para abrir) y contiene 41 po.

A4 La sala de trabajo: esta zona en desuso sirve de combinación de cocina y sala de costura; en los primeros días del manicomio, Erin había planeado dejar a sus pacientes menos violentos unas pocas horas al día para coser ropa y llevar a cabo otros trabajos manuales de sastrería, pero su actual falta de pacientes capaces de tal actividad ha hecho que esta sala caiga en desuso a excepción de los celadores, que preparan aquí la comida dos veces al día. La puerta que da a la escalera que lleva al sótano está cerrada; Erin no tiene llave para esta puerta, pues tener el control de la misma (y del sótano al que conduce) era una de las condiciones innegociables de Caizarlu para financiar el manicomio.

A5 Las habitaciones de los celadores (VD1): cada uno de estos pequeños dormitorios pertenece a uno de los dos celadores. Los celadores son hermanos tiflin, llamados Gortus y Gurnak. Tras escapar de la esclavitud en Cheliax y colarse como polizones en un barco rumbo a Magnimar, respondieron a un anuncio de trabajo en la Costa Perdida. La promesa de un sueldo, alojamiento y

alimentación gratis, y aún más importante: un lugar donde esconderse unos pocos años fue imposible de resistir, y desde entonces han trabajado para Erin. Gortus y Gurnak son unos bravucones y unos brutos, y no dudarán en ponerse violentos con los PJs si Erin quiere que sean 'acompañados' fuera de las instalaciones.

GORTUS Y GURNAK	PX 200 c/u	VD 1/2	pg 11 c/u

Tiflin pícaro 1 (*Bestiario*, pág. 273)

A6 EL ALMACÉN: polvoriento material de costura, incluyendo rollos de tela lisa y cajas de hilos y agujas, compiten por el espacio en este almacén abarrotado con reservas de comida y agua.

A7 LA ENTRADA DE LOS TRABAJADORES: esta sala contiene unos pocos impermeables cubiertos de aceite colgando de percheros. Los celadores usan esta entrada para ir y venir cuando patrullan los terrenos circundantes.

A8 EL PUESTO DE GUARDIA: la puerta que lleva a la zona **A9** está reforzada con barrotes de hierro (dureza 8, pg 30, CD romper 26). Se suele dejar cerrada.

A9 EL BLOQUE DE CELDAS: la parte central de esta sala a veces se usa como sala común para los pacientes, pero los dos 'huéspedes' actuales generalmente prefieren pasar todo el rato en sus celdas. La celda del noroeste está ocupada por **SEDGE EL CIEGO** (CN humano plebeyo 2), un viejo granjero que no tiene familia y perdió la vista debido a un ataque goblin. La celda del suroeste la ocupa un hombre llamado **WALD** (CN humano experto 1), un hombre formidable de 97 años cuya tenacidad a la hora de aferrarse a la vida sólo es igualada por su senilidad. Los dos hombres chillan y vocean si oyen movimiento en la sala central, pero dado que las puertas de sus celdas se dejan cerradas, son inofensivos.

A10 LA SALA DE EXAMEN: el rasgo central de esta sala es una gran mesa de operaciones sobre la que Erin realiza muchas de sus prácticas de cirugía y exámenes de pacientes. Un armario en la pared norte está excepcionalmente bien surtido con todo tipo de herramientas quirúrgicas desconocidas y de aspecto escalofriante; una prueba de Curar CD 15 es suficiente para darse cuenta de que los materiales se usan mucho y son innecesariamente invasivos para lo que debería ser un manicomio. Erin puede ser hallado aquí si no está en la zona **A3**, estudiando un fragmento de piel que le ha arrancado a Grayst; si se le sobresalta estando aquí, reaccionará exageradamente y huirá de la habitación, abriendo las puertas de las celdas **A11** y **A13** si puede para cubrir su huida escaleras abajo, a fin de obtener ayuda de Caizarlu para derrotar a los intrusos. Hay una puerta secreta (Percepción CD 20 para darse cuenta) oculta en la pared oeste de un armario en el sureste.

A11 LA CELDA DE PIDGIT (VD2): la puerta de esta celda de alta seguridad está hecha de hierro (dureza 10, pg 60, CD romper 28), y falta que hace, pues el único ocupante de esta celda es un hombre rata enloquecido llamado Pidgit Tergelson. Pidgit ha estado bajo los cuidados de Erin desde que el manicomio ha estado funcionando, y la condición del hombre rata no ha hecho más que empeorar con los años. Erin está investigando un posible vínculo entre la licantropía de Pidgit y su trastorno mental, pero a menudo pasa meses o incluso años casi ignorando al hombre rata demente cuando le surgen otros proyectos. Si la celda de Pidgit es abierta (como puede darse el caso si Erin abre la puerta tratando de cubrir su retirada de los PJs), el hombre rata sale tentativamente a rastras de su celda hasta que ve cualquier arma cortante, momento en el cual arranca su locura y se lanza desesperadamente a tratar de hacerse con el arma, luchando a muerte si hace falta. Pidgit pasa todo el tiempo estos días en forma híbrida, y a todos los efectos ha olvidado que antaño fue un ser humano.

PIDGIT TERGELSON	PX 600	VD 2	pg 20

Hombre rata afligido y maníaco (*Bestiario*, pág. 198)
CA 16, toque 14, desprevenido 12 (+3 Des, +1 esquiva, +2 natural)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d4+3 más fiebre de la mugre)

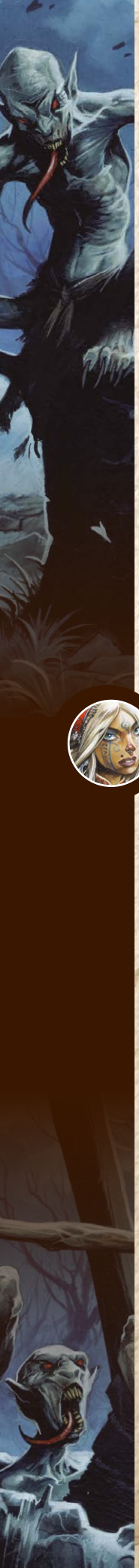
APTITUDES ESPECIALES

Maníaco (Ex) En cuanto Pidgit ve un arma de filo, enferma de gozo. Si alguien exhibe directamente un arma de filo frente a Pidgit como acción estándar (no sólo usar el arma para atacar), Pidgit debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 14 para no quedar fascinado por el filo durante 1d6 turnos. Los detalles completos sobre las manías (y otras formas de locura) se pueden hallar en la *GameMastery Guide* [NdT: inédita en español].

A12 LA CELDA VACÍA: esta celda de alta seguridad está actualmente vacía; la puerta no está cerrada.

A13 LA CELDA DE GRAYST: esta celda de alta seguridad está actualmente ocupada por Grayst Sevilla. Consulta la página 81 para los detalles sobre este desafortunado 'paciente'.

A14 EL LABORATORIO DE CAIZARLU: esta habitación de grandes dimensiones combina los rasgos de un laboratorio de mago y una catacumba: varias mesas con cadáveres cubiertos por telas dominan la sala, mientras que los estantes de las paredes albergan herramientas que van desde palas hasta utensilios de disección. Una prueba de Saber (arcano) CD 15 confirma que esto es un laboratorio nigromántico. Durante el día, Caizarlu está aquí siempre, mientras que por la noche, está aquí un 50% de las veces (de lo contrario está durmiendo en la zona **A16**). Actualmente hay tres cadáveres en las mesas, humanos que fueron 'pacientes' en vida, cuyos cuerpos se preservan mediante *apacible descanso*. Una prueba de Percepción CD 20 basta para que un PJ localice la *varita de apacible descanso* (17 cargas) que Caizarlu usa para preservar a sus sujetos, oculta en una ranura en la pata de una mesa. El otro único objeto interesante de aquí es un mapa de las tierras circundantes de Punta Arena, que Caizarlu ha estado usando para registrar lo que él llama 'actividad gul'. El nigromante ha reunido esta información en los días anteriores, y ha notado en concreto que ha habido un aumento de avistamientos de guls en las tierras de labranza del sur y a lo largo del río Dedalera. La investigación actual de Caizarlu se



ERIN HABE

centra en desarrollar un método a través del cual poder rastrear el linaje de un gul a través de varias 'generaciones' de ataques guls. Su investigación se encuentra estancada, y tiene la esperanza de que Grayst sucumba pronto para poder diseccionar el cuerpo y reunir más datos antes de que se alce como gul y se vuelva mucho más difícil de estudiar. Un extracto de sus notas comenta la posibilidad muy alta de que lo que él llama un 'punto de origen de guls' haya cobrado mucha importancia en la región.

A15 EL ALMACÉN DE ZOMBIS (VD3): Caizarlu tiene cuatro ex pacientes almacenados aquí. Los cuatro son zombis humanos creados mediante un *pergamino de reanimar a los muertos*. Como resultado, siguen las órdenes del nigromante, que suele dejar la puerta cerrada con llave cuando no está aquí, pero la abre mientras está trabajando, de modo que si necesita ayuda pueda llamar a los cuatro zombis en cualquier momento.

ZOMBIS HUMANOS (4)	PX 200 c/u	VD 1/2	pg 12 c/u

(*Bestiario*, pág. 288)

A16 LA HABITACIÓN DE CAIZARLU: el nigromante pasa aquí sus noches, en una habitación relativamente austera que consta de una cama sencilla, una mesa de estudio, y una silla de madera. Su libro de conjuros reposa sobre el escritorio, y contiene todos los conjuros que Caizarlu tiene preparados más *apacible descanso*, *causar miedo*, *detener muertos vivientes*, *falsa vida*, *identificar*, y *toque de gul*. También hay una buena cantidad de notas en el libro de conjuros que hacen referencia a antiguas tradiciones de magia thassiloniana, incluyendo algunos dibujos de la Runa Siédrica. Puedes utilizar estas notas para dar a más información a los PJs sobre dicha runa si han dejado escapar oportunidades previas durante la aventura, pero el interés de Caizarlu en ella es pura coincidencia; el nigromante y los asesinatos del Desollador no están conectados.

LA REUNIÓN CON EL DOCTOR (VD 2)

La actitud inicial de Erin Habe hacia cualquier visitante es malintencionada; a menos que se le vuelva amistoso, no permite la entrada a nadie, afirmando que está en mitad de un trabajo de vital importancia y no puede ser molestado. Entregar la carta de presentación de Cicuta concede a los PJs un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia o Intimidar. Si los PJs logran volver amistoso a Habe, accederá a dejarles hablar con Grayst, su paciente, pero sólo durante unos minutos. Pedirá a los PJs que esperen con él en la zona **A4** mientras manda a los celadores arriba a buscar a Grayst y hacerle bajar para que hable con los PJs.

Habe permanece nervioso e intranquilo durante todo el tiempo que están allí; le preocupa que los PJs vean algo en el manicomio que levante sus sospechas, y quiere que se larguen del edificio cuanto antes mejor. Si los PJs hacen algún gesto amenazante (como desenvainar sus armas o lanzar conjuros), el asustadizo doctor chilla y reacciona como se indica a continuación en sus tácticas.

ERIN HABE	PX 600	VD 2	pg 25

Humano experto 4
LN humanoide Mediano (humano)
Inic +1; **Sentidos** Percepción +6

DEFENSA

CA 13, toque 11, desprevenido 12 (+2 armadura, +1 Des)
pg 22 (4d8+4)
Fort +1, **Ref** +2, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Daga de gran calidad +5 (1d4+1/19-20)

TÁCTICAS

Durante el combate Si Erin se alarma, intenta huir a la zona **A3** o a la **A10**, la que esté más lejos de los PJs, y se parapeta en la sala. Si se le presenta la oportunidad, abrirá las puertas de las zonas **A11** y **A13**, o golpeará en la puerta que llevaba al sótano en la zona **A4** para atraer al combate a enemigos más peligrosos que él.

Moral Si se ve acorralado o reducido a menos de 10 puntos de golpe, Erin se deja caer de rodillas y suplica clemencia. Culpa a Caizarlu de sus siniestros experimentos, diciendo que el nigromante le obligó a tomar parte en ellos, advirtiendo a los PJs que Caizarlu ocupa el piso de abajo. Si los PJs van en busca de Caizarlu, Erin aprovecha la primera oportunidad que tiene para huir; si logra escapar, se irá al sur hacia Magnimar, esperando desaparecer en la gran ciudad y, algún día, reparar y restablecer su reputación.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 12, **Con** 10, **Int** 15, **Sab** 9, **Car** 8
Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 15
Dotes Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones), Soltura con una habilidad (Engañar), Voluntad de hierro
Habilidades Artesanía (costura) +9, Averiguar intenciones +9, Curar +6, Diplomacia +6, Engañar +9, Juego de manos +8, Percepción +6, Profesión (alienista) +6, Saber (local) +9
Idiomas común, shoanti, varisiano
Consumibles de combate *pociones de curar heridas leves*

(2); **Equipo** *armadura acolchada +1*, daga de gran calidad, grilletes de gran calidad

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs logran entrevistarse con su paciente sin recurrir a ningún tipo de violencia, concédeles PX como si hubiesen derrotado a Erin en combate.

LA REUNIÓN CON EL PACIENTE (VD 2)

La piel de Grayst es pálida y tiene aspecto gangrenoso, su cabello está alborotado, y sus ojos nublados. Cualquiera que lo vea y supere una prueba de Curar CD 14 se da cuenta de que está enfermo y morirá pronto, y cualquiera que supere una CD 24 sabrá que está en una fase avanzada de la fiebre del gul. Grayst es muy poco receptivo, envuelto en una camisa de fuerza, pero una prueba de Diplomacia CD 20 es suficiente para conseguir que responda preguntas. Por desgracia, tiene poco que decir aparte de murmurar incoherencias sobre 'cuchillas' y 'demasiados dientes' y que 'viene el Desollador'.

Todo esto cambia tan pronto como Grayst ve al PJ con el que Dedalera está obsesionado; el ghast le estuvo hablando de este aventurero, e incluso le enseñó un camafeo que había encargado elaborar con el rostro del personaje. Cuando ve a este PJ, los ojos del paciente se hinchan y dice:

> "Él lo dijo. Dijo que me visitarías. Su Señoría. Eso dijo aquél que me convirtió en lo que soy. Tiene un lugar para ti, un lugar precioso. Estoy tan celoso... Tiene un mensaje para ti. Me lo hizo aprender. Espero no haberlo olvidado... Al amo no le gustaría que lo hubiese olvidado. Veamos... Deja que recuerde..."

El mensaje que Grayst tiene para el PJ depende de la naturaleza de la obsesión de Dedalera.

LUJURIA: "Dijo que si acudías a su Desazón, si te unías a su Jauría, en tu honor pondría fin a su cosecha."

ENVIDIA: "Dijo que deberías ir pronto a la Desazón, para conocer a la Jauría, pues tienen algo maravilloso que mostrarte."

IRA: "El amo dijo que los cadáveres que estás encontrando son señales y portentos, ¡y que cuando él haya terminado serás recordado para siempre y la Desazón será tu trono!"

Basta con una prueba de Saber (local) CD 15 para reconocer que 'la Desazón' es el nombre local de una hacienda abandonada y destartalada más al sur, un lugar llamado mansión Dedalera. En el clímax de su discurso, tras entregar el mensaje, Grayst cae desplomado y emite un grave gemido. Un asalto después, el gemido se convierte en chillido, y mientras se pone en pie, sus brazos rasgan la vieja camisa de fuerza y quedan libres. El hombre casi ha sucumbido a la fiebre del gul, y aunque está gravemente enfermo, sigue siendo tan fuerte como solía. Se abalanza sobre el PJ con el que estaba hablando, ansioso por matar a aquél a quien su 'amo' quiere más que a él. Los celadores hacen todo lo posible por poner a salvo a Habe antes de regresar para ayudar, pero cualquiera que intenta proteger al PJ objetivo también es asaltado por el enfermo.

GRAYST SEVILLA	PX 600	VD 2	pg 22

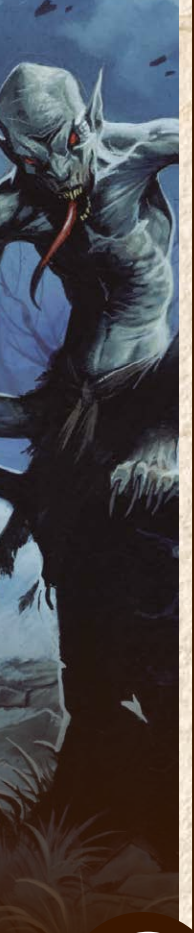
Humano guerrero 4
CN humanoide Mediano (humano)
Inic +1; **Sentidos** Percepción +1

DEFENSA
CA 7, toque 7, desprevenido 7 (-3 Des)
pg 22 (4d10-4)
Fort +2, **Ref** -2, **Vol** +2; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE
Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +8 (1d3+3)

TÁCTICAS
Durante el combate Grayst centra su furia en el PJ al que reconoce como objeto de la obsesión de Dedalera, ignorando a todos los demás objetivos, e incluso provocando ataques de oportunidad en sus intentos de alcanzar a su objetivo.
Moral Grayst lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS
Fue 16, **Des** 4, **Con** 6, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10
Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 14



Dotes Aguante, Ataque poderoso, Duro de pelar, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (impacto sin arma)

Habilidades Intimidar +7, Sigilo +1

Idiomas común, varisiano

CE entrenamiento en armadura 1

DESARROLLO: después del arrebato de Grayst, Habe suplica a los PJs que le perdonen. Sinceramente no tenía ni idea de que el hombre reaccionaría de ese modo, pero para ser más exactos quiere evitar desesperadamente que corran rumores negativos sobre él. Sólo si los PJs le prometen guardar silencio (y lo respaldan con una prueba de Diplomacia con éxito para volverle por lo menos de disposición amistosa) les deja irse sin entrar en pánico; de otro modo, supone que le delatarán y trata de huir en busca de la ayuda de Caizarlu para capturar a los PJs.

Grayst, por desgracia, sigue estando loco. A menos que se use un conjuro de *sanar* o de *restablecimiento mayor*, está condenado a pasar el resto de su corta vida siendo un demente. A parte de las pistas que ya ha dado a los PJs, tiene poco más que ofrecerles.

EL NIGROMANTE (VD 4)

El viejo nigromante varisiano Caizarlu Zerren es en cierto modo una pista falsa; aunque es maligno y practica las artes de la muerte en vida, no tiene relación directa con los asesinatos del Desollador o con la secta. Algunas de sus notas del sótano pueden servir para informar a los PJs sobre algunos de los otros sucesos que están ocurriendo en la región, pero Caizarlu está pensado sobre todo para ser un enemigo al que enfrentarse y derrotar. El modo exacto en que Caizarlu toma parte en la aventura depende completamente de cómo se comportan a la hora de buscar una entrevista con Grayst. Si el nigromante oye sonidos de combate o gritos arriba, reunirá a los cuatro zombis de la zona **A15** e irá a investigar; está bastante cómodo con su actual modo de vida, y no permitirá que lo que él considera una panda de bienhechores desencaminados arruinen un buen plan.

CAIZARLU ZERREN	PX 1.200	VD 4	pg 35

Humano anciano nigromante 5

NM humanoide Mediano (humano)

Inic +0; **Sentidos** Percepción +2

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+4 armadura)

pg 35 (5d6+15)

Fort +2, **Ref** +1, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Daga de gran calidad +1 (1d4-2/19-20)

Ataques especiales Canalizar energía negativa (CD 13, 6/día)

Aptitudes sortílegas (NL 5º; concentración +8)

6/día — toque de la tumba (2 asaltos)

Conjuros preparados (NL 5º; concentración +8)

3º — *desplazamiento*, *nube apestosa* (CD 16), *toque vampírico* (2)

2º — *ceguera/sordera* (CD 16, 2), *comandar muertos vivientes* (CD 16), *flecha ácida*, *imagen múltiple*

1º — *armadura de mago*, *niebla de obscurecimiento*, *proyectil mágico*, *rayo de debilitamiento* (CD 15, 2), *toque gélido* (CD 15)

0 (a voluntad) — *detectar magia*, *luz*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *sangrar* (CD 13)

Especialización thassiloniana nigromancia; **Escuelas opuestas** abjuración, encantamiento

TÁCTICAS

Antes del combate Caizarlu se lanza *armadura de mago* e *imagen múltiple* antes de entrar en combate.

Durante el combate Caizarlu deja que sus zombis ataquen a los oponentes cuerpo a cuerpo mientras él se queda detrás lanzando conjuros, empezando por *desplazamiento* y siguiendo con sus conjuros ofensivos. Usa *toque vampírico* cuando se ve reducido a menos de 20 puntos de golpe.

Moral Caizarlu intenta huir si se ve reducido a menos de 10 puntos de golpe; si la huida no es viable, se pone de rodillas y suplica miserablemente que le perdonen la vida.

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 10, **Con** 12, **Int** 17, **Sab** 14, **Car** 12

Ataque base +2; **BMC** +0; **DMC** 10

Dotes Conjurar en combate, Comandar muertos vivientes, Dureza, Fabricar varita, Inscribir pergamino, Soltura con los conjuros (nigromancia), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Conocimiento de conjuros +11, Engañar +6, Saber (arcano) +11, Saber (local) +11, Saber (religión) +11, Sigilo +8

Idiomas común, necril, shoanti, thassiloniano, varisiano,

CE vínculo arcano (daga)

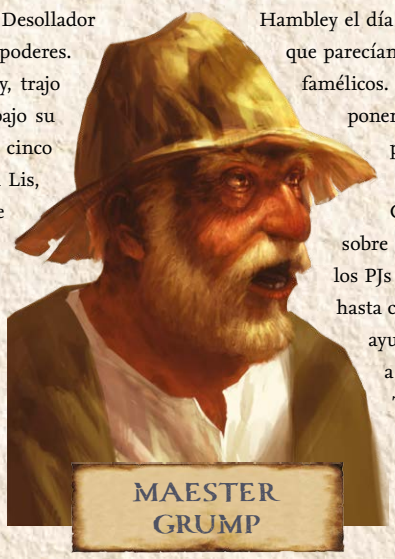
Consumibles de combate *poción de curar heridas moderadas*, *poción de forma gaseosa*, *varita de falsa vida* (29 cargas), *varita de identificar* (15 cargas); **Equipo** daga de gran calidad, llavero (contiene llaves para las zonas **A15** y **A16**), bolsa de componentes de conjuro, 11 ppt, 4 po, 14 pp

DESARROLLO: si Caizarlu escapa del combate, o si los PJs aceptan su rendición y le dejan marchar, el anciano albergará un resentimiento hacia los PJs por arruinarle una situación beneficiosa. Bien podría aparecer más adelante en la campaña como villano recurrente si lo deseas; ¡tras subir unos pocos niveles más y reclutar unos pocos esbirros muertos vivientes más, por supuesto!

TERCERA PARTE: LOS ESPANTAPÁJAROS VIVIENTES

AUNQUE LOS TIMADORES Y LA PAREJITA DEL ASERRADERO FUERON LAS PRIMERAS VÍCTIMAS EN SER DESCUBIERTAS, NO FUERON LOS PRIMEROS EN CAER ANTE EL DESOLLADOR. ESTE DUDOSO HONOR RECAYÓ EN UNA FAMILIA DE GRANJEROS QUE VIVÍAN RELATIVAMENTE CERCA DE LA MANSIÓN DEDALERA. EL VIEJO CRADE HAMBLEY ERA CONOCIDO ENTRE LOS GRANJEROS DE PUNTA ARENA POR SER UN AVARO Y UN REGATEADOR TENAZ A LA HORA DE VENDER SUS CULTIVOS. SU FAMILIA VIVÍA EN LA MISERIA, A PESAR DE QUE SUS GRANJAS PARECÍAN DAR TANTOS BENEFICIOS COMO LAS DE SUS VECINOS. ERA SIN DUDA UN ALMA AVARICIOSA, Y UNA MATERIA PRIMA PERFECTA PARA EL POZO RÚNICO DE KARZOUG.

Con este primer grupo de asesinatos, el Desollador aún no estaba del todo seguro de sus poderes. Cuando invadió el hogar de los Hambley, trajo consigo varios guls de las madrigueras bajo su mansión. Cuando atacaron la granja, los cinco miembros de la familia (Crade, su esposa Lis, y sus tres hijos) perecieron ante el horrible asalto. La noche siguiente, cuando se alzaron ellos mismos como guls, el Desollador estaba allí para recibirles, y darles la bienvenida a su jauría. Les dijo que esparciesen su enfermedad, que se colasen en granjas vecinas y atacasen a su ganado, sus mascotas y sus niños.



En los días siguientes, los granjeros locales empezaron a hablar de espantapájaros ambulantes que surgían de los campos por la noche para alimentarse; no se vio nada, pero se pudo oír mucho. Gritos en la oscuridad, vistazos de gente siendo perseguida campo a través y sobre los páramos por... cosas. Cuando los vecinos visitaban granjas por la mañana, las encontraban vacías. Al principio, los ferozmente independientes granjeros creyeron que podían ocuparse de esta amenaza invisible por sí mismos, pero el día de ayer fue demasiado. Un grupo de granjeros armados con antorchas fue a inspeccionar el hogar de los Hambley, y sólo sobrevivió uno.

Un día después de que empiece esta aventura, este único superviviente, un hombre llamado Maester Grump, llega a Punta Arena sin aliento, cubierto de barro y sudor. Pide ver al alguacil Cicuta para contarle su relato, y poco después éste sale en busca de los PJs.

El granjero Grump se pone a balbucear de forma frenética en cuanto llegan los PJs, tartamudeando algo sobre espantapájaros vivientes. Calmarle requiere unos minutos de esfuerzo, tras lo cual cuenta una historia breve pero aterradora, que habla de cómo las tierras de labranza del sur se han visto invadidas por viles espantapájaros vivientes que acechan de noche. Todos los granjeros sabían que los problemas venían del viejo hogar de los Hambley (según él, "las cosas no iban bien por allí ya desde hace días") pero cuando un grupo de lugareños hizo una visita al hogar de los Hambley el día anterior al atardecer, fueron atacados por seres que parecían cadáveres pero se alimentaban como animales famélicos. En este punto del relato, Grump se ha vuelto a poner muy alterado y chilla, "¡Hasta se comieron a los perros!".

Cicuta explica que sus hombres recogieron a Grump en cuanto entró en el pueblo chillando sobre espantapájaros vivientes. El alguacil pregunta a los PJs si pueden investigarlo, y accede a proporcionar hasta cuatro miembros de la guardia local para que les ayuden; le gustaría asignarles más, pero no se atreve a dejar el pueblo más expuesto de lo que ya está. Tiene la esperanza de que el relato de Grump esté intensificado por el alcohol que puede oler en el aliento del viejo granjero, pero le preocupa que el licor artesanal en realidad haya empañado los recuerdos del hombre sobre el grotesco final sufrido por los Hambley, y que la situación del lugar sea aún peor de lo que Grump cuenta.

Si los PJs aceptan la oferta de ayuda del alguacil, puedes hallar estadísticas para los guardias de Punta Arena en la página 373. Y por supuesto, si los PJs ya han visitado el manicomio de Habe y han desvelado la verdad sobre ese lugar, pueden tener ya una idea firme sobre el peligro que les espera en la granja.

LA GRANJA HAMBLEY (VD 7)

Las noticias sobre espantapájaros vivientes corren rápidamente por todas las tierras de labranza, y si los PJs se detienen a visitar granjas por el camino descubren que los normalmente amistosos lugareños no quieren hablar con visitantes. Hay alrededor de tres docenas de granjas repartidas por los campos y valles al sureste de Punta Arena, la más alejada a unas 6 millas (*9,6 km*) del pueblo. Las granjas al este y al norte han oído relatos sobre los problemas del sur, pero no es hasta que los PJs llegan al sur de Cuesta de Ceniza y se acercan al río Empapado que los rumores se convierten en relatos de primera mano.

Las granjas están conectadas por senderos terrosos de unos 10 pies (*3 m*) de ancho, delineados por campos de trigo y otros cultivos. La granja de los Hambley está al abrigo del linde oeste de la floresta

Susurrante, un bosque que se dice que es hogar de caprichosos gnomos, pixis, y otras hadas, pero que ahora ha quedado relegado por esta nueva amenaza. Las otras cinco granjas al sur del río Empapado están ahora deshabitadas pues sus ocupantes, o bien han huido al norte para pedir refugio a otros granjeros, o han sido capturados por los guls. Algunos de los guls creados a partir de estos granjeros han ido a morar en los túneles bajo la mansión Dedalera, pero hay seis que permanecen en los alrededores de la granja Hambley, ansiosos por continuar con su matanza indiscriminada.

La distribución de la granja de los Hambley se muestra en el mapa de las Tierras de labranza. Campos de plantas de altos tallos transforman los senderos entre ellos en túneles opresivos, haciendo que sea peligrosamente fácil perderse para unos visitantes. La granja y el granero de los Hambley se encuentran en la parte occidental de estos campos. Ninguno de los dos edificios muestra nada destacable desde el exterior, pero una exploración de los interiores revela la verdadera extensión del horror que ha asolado la región.

Los guls no han estado ociosos durante estos últimos días, y han estado aumentando sus filas atando a las víctimas que elegían no comerse, colgándolas como espantapájaros para que 'maduren' en los campos circundantes. Estos espantapájaros gul están marcados con 'G' en el mapa. Atados a sus marcos con cordeles de embalar, cuelgan allí confusos, pestañeando por el sol bajo sacos que les cubren el rostro, sin estar seguros de lo que les ha ocurrido, pero conscientes de un hambre creciente y monstruosa. Cada uno de estos pobres es ya un gul a todos los efectos, y si cualquier criatura viviente se acerca a 30 pies (9 *m*) o menos, forcejean horriblemente contra sus ataduras, llevando a cabo una prueba de Fuerza cada asalto para intentar liberarse. Sólo es necesario superar una CD 15 para ello, y cualquier gul que se libera de su marco ataca inmediatamente con un alarido a la criatura viviente más cercana.

Para confundir más las cosas, hay varios espantapájaros normales en los campos. Y aún peor, dos pobres desgraciados que aún no han sucumbido a la fiebre del gul (pero que lo harán seguro en el plazo de 1 día) también cuelgan de marcos en las ubicaciones indicadas en el mapa. Estos dos seres vivos son Horran y Lettie Guffmin, sacados a rastras de su granja la noche pasada, y abandonados allí atados, amordazados, y enmascarados como espantapájaros. Ambos están reducidos a 2 de Destreza y 2 de Constitución debido a la fiebre del gul; si son rescatados, advertirán débilmente a los PJs sobre los guls que moran en el granero antes de suplicar reunirse con sus familias.

ESPANTAPÁJAROS GULS (13)	PX	VD	pg
	400 c/u	1	13 c/u

(*Bestiario*, pág. 177)

A1 EL GRANERO: el granero es la mayor de las dos estructuras, un edificio en forma de 'L' construido alrededor de un elemento único: una cabeza de piedra de 12 pies (3,6 *m*) de alto, ladeada levemente hacia la izquierda, que representa un guerrero con yelmo, con el rostro cargado de decisión. Gran parte de la deteriorada figura está cubierta de musgo, lo que hace difícil distinguir sus rasgos. Esta cabeza, conocida localmente como 'el Guerrero Pétreo', es lo que queda de una antigua estatua thassiloniana que antaño se alzaba en la zona. Sabiendo que la estatua era demasiado grande como para moverla y demasiado única como para destruirla, Hambley decidió usarla como soporte para su granero, y la incorporó en la estructura del edificio. Los propios guls han hecho de este granero su guarida principal, y el lugar se ha convertido en una macabra maraña de

Deja que la fiebre sea parte de ti, amor mío; será tan solo el primero de mis regalos.

Su Señoría

Te temo. Te odio. Tú también me temerás y me odiarás. Podrías desenmascararme, así que debo desenmascararte yo primero.

Su Señoría

Tú y solamente tú has causado esta pavorosa cosecha. Han muerto por tu culpa, y pronto se les unirán más.

Su Señoría

huesos y cadáveres a medio devorar (en la mayoría de casos de ganado, pero en algunos, de granjeros humanos).

CRIATURAS: en total, hay siete guls 'libres' habitando en la región: seis guls típicos, que moran en el granero, y un ghast que acecha en la zona **A2**, y que en vida respondía al nombre de Rogors Craesby. Si los guls del granero se dan cuenta de que hay intrusos (quizá debido a los chillidos de un gul al liberarse de su marco de espantapájaros), un grupo de tres sale a los campos a buscar intrusos, mientras que los tres restantes van a la granja a reunirse con Rogors.

GULS (6)	PX 400 c/u	VD 1	pg 13 c/u

(*Bestiario*, pág. 177)

A2 LA GRANJA: la granja también está en un estado terrible. Fue aquí donde Dedalera asesinó a Hambley y a su familia; mientras que su esposa e hijos se han unido a la jauría de guls que mora ahora en el granero, el cadáver mutilado de Hambley yace en la cocina de la granja. Aunque el cuerpo ya está pudriéndose y cubierto de moscas, la Runa Siédrica aún es claramente visible en el pecho del hombre, al igual que un trozo de pergamino clavado en su túnica (ver Ayuda de juego 2-3). Este pergamino lleva el nombre del PJ con el que está obsesionado Dedalera; el contenido depende de la naturaleza de su obsesión.

LUJURIA: "Deja que la fiebre sea parte de ti, amor mío; será tan solo el primero de mis regalos."

ENVIDIA: "Te temo. Te odio. Tú también me temerás y me odiarás. Podrías desenmascararme, así que debo desenmascararte yo primero."

IRA: "Tú y solamente tú has causado esta pavorosa cosecha. Han muerto por tu culpa, y pronto se les unirán más."

Si los PJs registran el cuerpo descompuesto, hallarán una llave oxidada de hierro en un bolsillo; es la llave de un pequeño cofre oculto en el dormitorio principal (ver Tesoro más abajo).

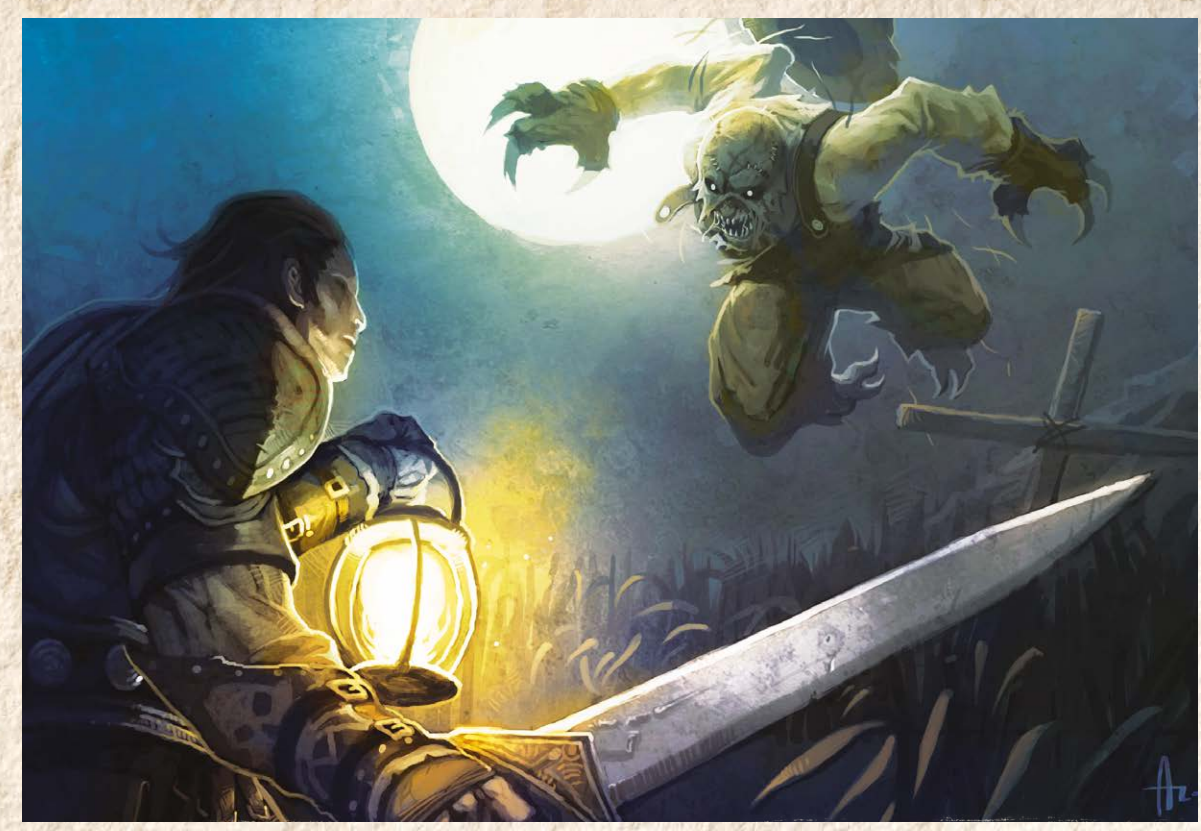
CRIATURA: un ghast al que le falta una oreja acecha dentro de la granja de los Hambley. En vida, era un hombre llamado Rogors Craesby y servía de cuidador de la mansión Dedalera. Ahora es el líder de los guls en ausencia de Aldern.

ROGORS CRAESBY	PX 600	VD 2	pg 17

Ghast varón (*Bestiario*, pág. 177)

Equipo llave de la puerta principal de la mansión Dedalera

TESORO: Rogors solía ser el cuidador de la mansión Dedalera, y aún lleva una llave de hierro colgándole del cuello, atada a un cordel de cuero. La llave lleva un símbolo heráldico de una curiosa flor rodeada de espinos. Una prueba de Saber (nobleza) CD 15 identifica la heráldica como el emblema de la familia Dedalera; cualquier PJ que haya pasado más de unas pocas horas con Aldern Dedalera en el primer capítulo obtiene un bonificador +10 a esta prueba y puede intentarla incluso si no tiene rangos en esta habilidad. Si los PJs aún no lo saben, una prueba de Saber (local) CD 15 les revela el hecho de



que la hacienda familiar de los Dedalera se encuentra en la costa a sólo 3 millas (*4,8 km*) al oeste de las tierras de los Hambley.

Si se registra el dormitorio principal, y se supera una prueba de Percepción CD 22, se descubre un tablón suelto en el suelo bajo el cual Crade Hambley escondió un robusto cofre de madera. Puede abrirse con la llave hallada en su cadáver o mediante una prueba de Inutilizar mecanismo CD 25. Dentro, organizados meticulosamente en saquitos de cuero que contienen 100 pp cada uno, están los ahorros de toda la vida de Hambley: un total de 3.400 pp. Si a los personajes no les parece correcto quedarse con ese dinero, pueden entregar los ahorros a la alcaldesa Deverin, quien con mucho gusto intentará encontrar a los herederos más próximos de Hambley o, si no los encuentra, usará los ahorros para ayudar al resto de granjeros de las tierras circundantes.

ASESINATOS ADICIONALES

Por supuesto, Aldern Dedalera no tiene intención alguna de poner fin a su racha de asesinatos tras las muertes del aserradero de Punta Arena. A medida que esta aventura prosigue, el Desollador continúa visitando Punta Arena cada pocas noches en busca de nuevas víctimas. Se mantiene alejado de zonas que se sabe que frecuentan los PJs; no le interesa enfrentarse a ellos aún, y preferiría que fuesen a su guarida por su propio pie. Hay varias pistas sobre la identidad del Desollador y la ubicación de su guarida aguardando a que los PJs las descubran en los anteriores encuentros, pero puede que no aten cabos. También es posible que se demoren a la hora de investigar la casa encantada más infame de la región.

Si los PJs necesitan pistas o motivación adicionales, puedes proporcionarles ambas cosas haciendo que el Desollador se cobre nuevas víctimas en Punta Arena. Xanesha ha estado investigando, y ha seleccionado casi una docena de individuos en el pueblo cuya avaricia los señala como excelentes candidatos para el ritual Siédrico. En su mayor parte, estas víctimas deberían ser PNJs menores del pueblo, pero si los PJs realmente necesitan que les espolees, puedes convertir en objetivo a uno de los PNJs con los que se llevan bien. Titus Scarnetti podría ser una buena opción para una víctima de asesinato influyente. Si no, uno de los tenderos locales, como el carnicero Chod Bevuk, el verdulero Olmur Danvakus, o la propietaria de una boutique Hayliss Korvaski, podría ser una víctima adecuada. ¡Con suerte los PJs partirán hacia el sur rumbo a la mansión Dedalera antes de que Punta Arena se quede sin ciudadanos!

Aunque los resultados de cada asesinato son similares a los que los PJs vieron en el aserradero, deberías tratar de incluir una nueva pista en cada escena del crimen. Quizá encuentren la huella de una mano con garras marcada con sangre en una pared. Podrían encontrar una mascota parcialmente devorada con unos pocos dientes largos clavados en la carne (identificables como dientes de gul o ghast con una prueba de Saber [religión] CD 20). Y en cada asesinato, encuentran nuevas notas escritas para el objeto de la obsesión de Dedalera, que se vuelven cada vez más sucias y descriptivas en sus amenazas e invitaciones a "formar parte de la Jauría". Si los PJs parecen frustrarse demasiado, probablemente es hora de hacer que una de estas notas casi revele directamente la implicación de Dedalera con un mensaje como estos (ver Ayuda de juego 2-4):

LUJURIA: "Sigues ignorando mis invitaciones, amor mío. ¿Acaso no notaste cuánto te deseaba aquella noche, tras nuestra cacería?"

Sigues ignorando mis invitaciones, amor mío. ¿Acaso no notaste cuánto te deseaba aquella noche, tras nuestra cacería?

Su Señoría

¿Es posible? ¿Está siendo el zorro más astuto que el cazador? ¡Qué extraño! Se te veía tan confiado frente a los jabalíes de la floresta Garrapata...

Su Señoría

¡Les has dejado morir! ¡Se podrían haber salvado, pero tu insensatez les ha condenado! ¡Como tú dejaste morir a mi perro por la hoja de aquel goblin, yo dejo que ellos mueran por la mía!

Su Señoría

ENVIDIA: "¿Es posible? ¿Está siendo el zorro más astuto que el cazador? ¡Qué extraño! Se te veía tan confiado frente a los jabalíes de la floresta Garrapata..."

IRA: "¡Les has dejado morir! ¡Se podrían haber salvado, pero tu insensatez les ha condenado! ¡Como tú dejaste morir a mi perro por la hoja de aquel goblin, yo dejo que ellos mueran por la mía!"

LA NOCHE DE LOS GULS

Pronto, estos ataques sobre el pueblo cada vez más frecuentes alteran a los ciudadanos de Punta Arena hasta crear una situación al borde del caos. Hay quienes hacen las maletas y se marchan durante el día, mientras que otros bloquean puertas y ventanas durante la noche para que no entren los "seres nocturnos". El número de ataques de guls en las regiones periféricas aumenta, y pronto no cabe duda de la naturaleza de esta nueva plaga de violencia. Si los PJs dejan que las cosas lleguen tan lejos, tendrás que improvisar según veas necesario, usando la información que se da sobre Punta Arena en otras partes de este libro.

Por último, ten en cuenta que normalmente aquellos asesinados por Aldern Dedalera se alzan la noche siguiente como guls. El ritual Siédrico interrumpe este proceso: las criaturas que mata y luego ofrece a Karzoug mediante el ritual no se alzan como muertos vivientes a la siguiente medianoche. Pero a medida que continúan sus asesinatos en serie, podría dejar a otras víctimas sin marcar como bombas de relojería muertas vivientes que se alzan la noche siguiente a su defunción para causar aún más devastación en Punta Arena. Si se da el caso, deberías asegurarte de anotar dónde se guarda cada uno de los cadáveres; a menos que los PJs digan expresamente lo contrario, los cuerpos se almacenan en celdas vacías de la guarnición de Punta Arena mientras la investigación sigue en curso.

Un desarrollo interesante y potencialmente emocionante del aumento del número de guls es un asedio a medianoche en el pueblo de Punta Arena. Si eso sucede, los guls de las regiones periféricas están hambrientos y les da el antojo de devorar los tiernos vientres y huesos de gordos mercaderes, en lugar de seguir royendo los enjutos miembros de granjeros honrados y trabajadores. Los guls no se limitan a entrar andado al pueblo, sin embargo; son más sutiles. Aprendiendo del propio Dedalera, se cargan de peso usando piedras y usan el río Turandarok para invadir el pueblo a medianoche, alzándose de las aguas para luego acechar empapados por las calles del pueblo. Si optas por este suceso, los PJs deberían averiguar lo que está ocurriendo cuando oigan los gritos que provocan los guls al empezar a colarse en casas a orillas del río.

CUARTA PARTE: DESAZÓN

'LA DESAZÓN' ES EL NOMBRE LOCAL PARA LA MANSIÓN DEDALERA, UNA ZONA QUE LOS LUGAREÑOS LLEVAN AÑOS EVITANDO DEBIDO A SU FAMA DE SOMBRÍA, DE MAL AGÜERO, Y DE EMBRUJADA. HOY DÍA NADIE CIRCULA POR LA CARRETERA QUE CONDUCE A LA DESAZÓN. ANTES DE SU TRANSFORMACIÓN EN GHAST, LORD DEDALERA HIZO INTENTOS DE RECONSTRUIR Y RECLAMAR EL LUGAR, PERO HALLÓ POCA GENTE DISPUESTA A TRABAJAR ALLÍ DEBIDO A SU TURBIA HISTORIA. POR SUPUESTO, AHORA QUE ES UN MUERTO VIVIENTE, LA MALA FAMA DE LA CASA LE FACILITA SUS PLANES ASESINOS.

La ruta que conduce a la mansión Dedalera representa una caminata de 3 millas (*4,8 km*) a lo largo de un estrecho sendero que sigue el río Dedalera desde el puente cubierto donde fluye bajo la carretera de la Costa Perdida, hasta los oscuros acantilados que dan al golfo varisiano. Aquí, aves marinas salvajes gritan a un rugiente océano que se agita cientos de pies (*treintenas de metros*) más abajo. A medida que los PJs se acercan a la mansión Dedalera, casi parece como si la propia Naturaleza enferma y se transforma. Las ortigas y los espinos se vuelven más predominantes, los árboles están muertos y son muy retorcidos, y el viento parece antinaturalmente frío y ruidoso cuando silba e través de los peñascos costeros. El sendero asciende lentamente, retorciéndose alrededor de una esquina abrupta en los acantilados, y entonces la mansión Dedalera aparece, justo donde termina la tierra y empieza el mar.

CONOCIMIENTO SOBRE LA MANSIÓN DEDALERA

Cuando los PJs se den cuenta de que la mansión Dedalera y su misterioso propietario están detrás de los asesinatos y los problemas con guls en las tierras de labranza, los más sabios probablemente querrán investigar un poco. La siguiente información puede averiguarse llevando a cabo pruebas de Saber (local) o de Diplomacia para reunir información. Una prueba con éxito revela toda la información para esa CD y también la de CD inferiores.

DC PRUEBA	INFORMACIÓN OBTENIDA
CD 12	La mansión Dedalera tiene más de 80 años, y durante todo ese tiempo ha sido la sede de la familia Dedalera. Algún tipo de tragedia azotó la familia hace unas décadas, y nadie ha vivido allí desde entonces. Cuentan los rumores que el lugar está embrujado
CD 15	La mansión Dedalera es conocida como 'la Desazón' por algunos lugareños, en especial por los varisianos. Desde luego tiene mala fama: avistamientos de luces extrañas en las ventanas del ático, sonidos de gritos apagados desde los pisos superiores y los subterráneos, e incluso rumores de un enorme diablo con alas de murciélago que vive en las cuevas bajo la mansión son sólo algunas de las historias que se cuentan sobre el lugar. La familia Dedalera vivió allí hasta hace dos décadas, pero entonces un incendio quemó el edificio de los sirvientes hasta los cimientos, Cyralie Dedalera apareció muerta (quemada y estrellada contra las rocas bajo los acantilados tras la casa) y Travér Dedalera fue hallado en su dormitorio, tras haberse quitado la vida. Sus hijos, incluido el joven Aldern Dedalera, fueron enviados a Korvosa con unos parientes lejanos.
CD 20	Aldern Dedalera regresó recientemente a vivir en la mansión, pero le costó horrores contratar a lugareños para que le ayudasen en la reconstrucción y reparación del viejo edificio. Hasta que Aldern se trasladó allí, el lugar era cuidado por un hombre llamado Rogors Craesby (un posadero jubilado que perdió una oreja en una pelea de bar hace muchos años) que se desplazaba hasta allí tres días a la semana desde Punta Arena para airear el lugar, vigilar que no hubiera ocupantes ilegales, y realizar reparaciones importantes.
CD25	La mansión Dedalera fue construida hace décadas por Vorel Dedalera, un príncipe mercader de Magnimar. Él y su familia vivieron allí durante 20 años hasta que perecieron todos debido a una enfermedad. Los Dedalera supervivientes de Magnimar renegaron del lugar durante 40 años, hasta que Traver Dedalera se instaló allí.
CD 30	Los Dedalera se han asociado tradicionalmente con los Hermanos de los Siete, un club aristocrático muy secretista con base en Magnimar y formado por mercaderes o ladrones, dependiendo de a quién preguntes. Miembros de la sociedad visitaron periódicamente la mansión Dedalera de noche durante los años que estuvo deshabitada, quizá para echar un vistazo al lugar y hacer reparaciones menores... o quizá con propósitos más siniestros.

CRONOLOGÍA DE LA MANSIÓN DEDALERA

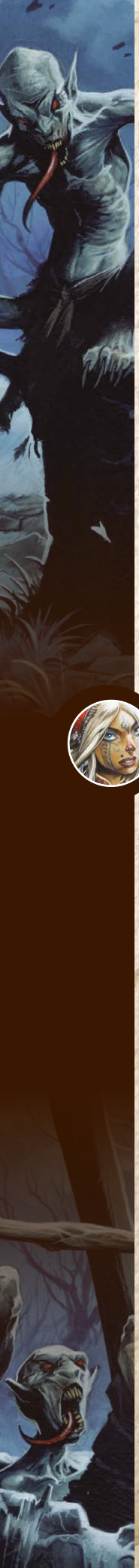
Esta cronología presenta los sucesos más destacados de la historia de la mansión Dedalera para una mayor facilidad de consulta.

FECHA	ACONTECIMIENTOS NOTABLES
4624 RA	La mansión Dedalera es construida por Vorel Dedalera. El proyecto es financiado parcialmente por los Hermanos de los Siete, con el acuerdo de que tras 100 años, la propiedad de la mansión revierte a ellos.
4644 RA	Vorel Dedalera intenta convertirse en liche, pero cuando su esposa Kasanda interrumpe el ritual y destruye su filacteria, el proceso se invierte y le consume en una tormenta de enfermedades y tumores. Su cuerpo es destruido, y su fuerza vital queda infundida en la propia casa. Kasanda trata de huir con su hija, pero también es infectada por la enfermedad y se la contagia a su hija y a los sirvientes; todos fallecen minutos después de contraer la horrible enfermedad.
4687 RA	El sobrino nieto de Vorel, Traver Dedalera, y su familia se trasladan a la mansión; nace Aldern Dedalera.
4693 RA	Convencida de que la hacienda es maligna, Cyralie, la esposa de Traver, prende fuego a los aposentos de los sirvientes pero Traver la arroja desde la ventana del observatorio cuando ella intenta quemar la mansión. Traver se quita la vida, y los niños son llevados a Korvosa para ser criados por parientes.
Hace 12 meses	Aldern Dedalera regresa a la mansión Dedalera y empieza las obras de restauración de la casa.
Hace 8 meses	Aldern conoce a Iesha; los dos se casan al cabo de una semana.
Hace 3 meses	Aldern asesina a Iesha y esconde su cadáver en el ático. Iesha despierta como retornada esa noche, pero es incapaz de salir del ático. Sus llantos y gemidos periódicos añaden una capa nueva a los rumores de que la casa está encantada. Aldern pide ayuda a los Hermanos de los Siete para encubrir el crimen.
Hace 1 mes	Aldern queda en bancarrota tras ser chantajeado por los Hermanos de los Siete. Para saldar el resto de sus deudas con los Hermanos, accede a regresar a la mansión Dedalera y recolectar ratas enfermas para ellos.
Inicio de campaña	Antes de regresar a la mansión Dedalera, Aldern visita Punta Arena para armarse de coraje. Asiste al Festival de las Mariposas, conoce a los PJs, y se obsesiona con uno de ellos.
1 semana después	Aldern acaba por regresar a la mansión Dedalera; oye los sollozos de Iesha en el ático, pero como piensa que su cadáver fue trasladado hace tiempo por los Hermanos de los Siete, supone que se está imaginando su fantasma. Su obsesión con el PJ crece mientras trabaja duro día y noche excavando en las cavernas bajo la casa. Entra en las cavernas, reúne muestras de los hongos para Xanesha, y contrae la fiebre del gul.

El viento marino, extrañamente frío, suena como un lamento agudo cuando la mansión Dedalera pasa a ser visible. El lugar se ha ganado a pulso su apodo local de 'la Desazón', pues casi parece aborrecer su emplazamiento sobre el océano, como si la casa entera estuviese a punto de dar un salto suicida. El tejado se comba en varios puntos, y las destartaladas paredes están cubiertas de moho. Enredaderas de glicina gris enfermiza estrangulan la edificación en varios puntos, colgando del borde del acantilado como si fuesen trenzas de cabello. La casa está encorvada, con sus techos inclinándose de forma pronunciada y fracturados por al menos tres puntos, reparados apresuradamente con tablones de madera húmeda. De varios puntos del techo se alzan chimeneas, inclinadas como ancianos en una tormenta, y debajo de los aleros hay rostros sonrientes de gárgolas.

LA MANSIÓN DEDALERA

El deterioro abunda dentro de la mansión Dedalera. Los techos se abomban, el yeso se hincha, y la madera se pudre. En el interior, las puertas a menudo se traban debido a la humedad y la podredumbre, y requieren pruebas de Fuerza CD 14 para ser abiertas. Las paredes y los suelos están estropeados por el moho y las manchas, a menudo en patrones extrañamente inquietantes (pero nunca tanto como en la zona **B3**). Las habitaciones no están iluminadas excepto cuando se indica; durante el día, la mugre y el moho incrustados en las ventanas filtran la luz del sol creando condiciones de luz tenue en el interior. Cuando describas zonas de la mansión Dedalera, esmérate en mencionar de vez en cuando pequeños detalles: el penetrante olor a madera en descomposición, los gemidos periódicos de las vigas de la casa al reaccionar a movimientos poco habituales dentro, un montón polvoriento de



moscas muertas en la repisa de una ventana, o el aire general de desatención antigua.

De hecho, la mansión está embrujada por el espíritu de Vorel Dedalera después de que su intento fallido de convertirse en liche imbuyese el edificio entero y las cavernas que hay debajo con su esencia vital. En varios aspectos, la mansión Dedalera se convirtió en la filacteria de Vorel, y todos los que entran bajo su techo están penetrando en la mente de este asesino y nigromante muerto hace mucho tiempo. Pero la existencia de Vorel como presencia aparecida no se manifiesta como un único monstruo muerto viviente que pueda ser combatido y derrotado; es más bien como un aura o una mácula global que infunde todo el edificio. Desde luego, su presencia aparecida hace que el lugar resulte cómodo para los muertos vivientes, y hace mucho que viven guls en las cavernas inferiores. Por supuesto, mientras siga habitando las paredes y los cimientos del edificio, Vorel puede hacer que destruir la mansión resulte como mínimo difícil.

Vorel puede hacer notar su influencia en cualquier lugar del interior de la mansión Dedalera y de las cavernas bajo la casa. La mayoría de veces, su presencia se manifiesta como pequeños sucesos dirigidos a aumentar la sensación de intranquilidad dentro de la casa, poco más que juegos de luces y vagos sentimientos de incomodidad. En ciertas partes de la casa, sin embargo, Vorel puede crear efectos más potentes. Estos se detallan en las siguientes áreas de encuentro en forma de apariciones.

Hay dos entradas evidentes a la mansión Dedalera, la puerta principal (que conduce a la zona **B2**) y la puerta lateral (que conduce a la zona **B7**). En ambos casos, las puertas están cerradas; pueden abrirse con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30, o usando la llave que llevaba Rogors Craesby. Hay numerosas ventanas que también podrían usarse para entrar en la casa; los paneles de cristal intactos y cubiertos de mugre no sólo reflejan la opulencia de la familia Dedalera al poder permitirse tal extravagancia, sino también la infame reputación de la mansión, pues ningún gamberro se ha atrevido a romperlos. Las propias ventanas tienen echadas las cortinas desde dentro, pero es relativamente sencillo romper una y subirse a ella para acceder a la habitación que hay en el otro lado. Escalar hasta un piso superior o hasta el tejado requiere una prueba de Trepar CD 20; hay muchos puntos de apoyo, pero varios están podridos y se derrumban al ejercer presión. Finalmente, los personajes pueden entrar a la casa a través del túnel oculto conectado al pozo, pero eso les pone en peligro inmediato en la zona **B32**.

Quemar la casa

Intentar destruir la mansión Dedalera mientras el espíritu de Vorel aún habita el lugar es difícil, como acabaron descubriendo algunos de sus anteriores habitantes. La destrucción a pequeña escala (como derribar puertas, romper ventanas, o cosas parecidas) pasa desapercibida, pero los daños a la estructura subyacente del edificio deberían ser tratados como si la estructura tuviese dureza 10. Los intentos de quemar la mansión revelan que la casa es notablemente resistente a las llamas; los muebles individuales arden como cabría esperar, pero las propias paredes de la casa no llegan a prender mucho cuando se les aplica una llama.

Un intento concentrado de prender fuego a la casa despierta rápidamente al espíritu de Vorel de un modo similar a como ha ocurrido en el pasado ante tales intentos. Usa tu creatividad a la hora de determinar cómo se defiende la casa en tal situación, pero el método más fácil sería hacer que el vándalo transgresor fuese objetivo de un efecto de *miedo*, *confusión* o incluso *asesino fantasmal* (NL 15º). Las criaturas inmunes al miedo podrían ser objetivo de efectos de *dominar persona* o *hechizar monstruo* que buscan o bien obligar al agresor a irse, o bien obligarle a que salte del acantilado (tales órdenes deberían desencadenar tiradas de salvación adicionales cuando fuese apropiado). Si se da el caso de que una criatura completamente inmune a los efectos enajenadores intente destruir la casa, el espíritu de Vorel empujará a los guls de debajo de la casa y a las plagas de sus paredes, sótano y alrededores a que se alcen unidos para atacar al agresor.

Vigilancia de la mansión

Aunque el Desollador entra y sale de la mansión Dedalera con frecuencia, puedes suponer que está dentro de la casa en el momento que los PJs la visitan. Si deciden acampar en los terrenos de la mansión para vigilarla, quizá con la esperanza de cazar a un posible asesino yendo y viniendo, les aguarda una larga espera. Los guls de los túneles inferiores sólo se van cuando el Desollador se lo ordena porque desea su ayuda; y últimamente no les ha necesitado. Y, por supuesto, cuando él abandona la mansión, lo hace a través del túnel subacuático en la zona **B36**, usando las costas y los ríos para alcanzar su destino.

Las apariciones de los Dedalera

Aunque Vorel Dedalera es el principal espíritu maligno que embruja la mansión Dedalera, no es el único. La condición de sustituto de filacteria de la casa ha capturado los espíritus de seis muertes, y cada una de ellas da origen a apariciones con un conjunto de rasgos particulares que las hacen más propensas a afectar a ciertos personajes. También existe una séptima categoría de apariciones en la mansión Dedalera; apariciones universales potenciadas por la energía sin reposo colectiva de los seis espíritus, y que por tanto funcionan como apariciones normales. Las apariciones se detallan al completo en la *GameMastery Guide* [NdT: inédita en español]; deberías familiarizarte con dichas reglas antes de dirigir esta parte de la campaña.

Antes de que los PJs entren en la mansión Dedalera, deberías asignar a cada personaje una de las seis categorías, y anotarlo en un papel (que no debes revelar a los jugadores). Cuando una aparición de una categoría concreta se manifieste, sólo afecta al PJ asignado; otros personajes pueden ayudar al PJ en cuestión y pueden incluso percibir los efectos de la aparición, pero estos no les ponen en peligro. Cuando asignes categorías de aparición a tus PJs, intenta asignar cada aparición a un solo PJ; si tienes más de seis PJs en tu grupo, deberás o bien asignar apariciones concretas a dos de ellos, o bien inventarte nuevas categorías propias. Ningún PJ debería tener asignada más de una aparición; si tienes menos de seis PJs en el grupo, las apariciones no asignadas se vuelven universales.

Aparición universal: estas apariciones afectan a cualquiera que está cerca; representan la energía espiritual combinada de los seis espíritus sin reposo ligados a la Desazón.

APARICIÓN ARDIENTE (CYRALIE DEDALERA): Cyralie Dedalera trató de incendiar la mansión Dedalera cuando se dio cuenta de que estaba haciendo enloquecer a su marido Traver, pero sólo logró quemar el edificio de los sirvientes antes de morir a manos de Traver bajo la influencia de Vorel. Las apariciones ardientes deberían asignarse a un PJ violento, el PJ con la mayor obsesión por el fuego, o el PJ más dado a la soledad y la depresión.

APARICIÓN DEMENTE (TRAVER DEDALERA): Traver, un hábil cazador y un marido fiel, logró resistir la influencia de Vorel durante varios años pero acabó siendo arrastrado a una locura cada vez más profunda. Esta aparición debería asignarse al PJ más impulsivo, o al PJ que los jugadores consideren menos de fiar o más dado a acciones inesperadas.

APARICIÓN IRACUNDA (KASANDRA DEDALERA): vinculada a la esposa de Vorel, esta aparición está imbuida con la rabia de Vorel y su odio hacia las mujeres, aumentado por la traición de su esposa y su interrupción del ritual de transformación en liche que él intentó unos instantes antes de morir. Esta aparición debería asignarse a un PJ mujer, o a uno que haya sido afectado por algún tipo de traición en el pasado.

APARICIÓN OBSESIVA (ALDERN DEDALERA): esta aparición se alimenta de la obsesión de Aldern con uno de los PJs a la vez que de la obsesión de Vorel con la vida eterna. Esta aparición debería asignarse al PJ con el que Aldern está obsesionado.

APARICIÓN PURULENTA (VOREL DEDALERA): estas apariciones están asociadas con la dolorosa muerte de Vorel, consumido por la detonación nigromántica que liberó un millar de enfermedades en su cuerpo. Esta aparición debería asignarse a un PJ varón, un PJ con antecedentes de enfermedades o miedo a enfermar, o al PJ más tolerante con la nigromancia y los muertos vivientes.

APARICIÓN VENGATIVA (IESHA DEDALERA): esta aparición está asociada a la esposa asesinada de Aldern, Iesha, y lleva consigo una necesidad insaciable de venganza y retribución. Esta aparición debería asignarse a un PJ que haya expresado una necesidad de vengarse, o que esté actualmente en una relación romántica.

DESTRUCCIÓN DE LAS APARICIONES: todas las apariciones de la mansión Dedalera comparten el mismo requisito de destrucción. Mientras persista la parcela de hongos sobrenaturales de la zona **B37**, las apariciones de la mansión se reiniciarán automáticamente cada día. Consulta la zona **B37** para saber los métodos mediante los que se puede poner fin al embrujo de la mansión Dedalera.

PASAR LA NOCHE

Si los personajes son lo bastante imprudentes como para pasar la noche en la mansión Dedalera, se exponen aún más a la presencia de Vorel. Experimentan sueños perturbadores: los personajes varones con hallarse atrapados en una casa en ruinas sin salida alguna, que se va haciendo más y más pequeña a cada aliento, y los personajes mujeres con ser perseguidas por un monstruo informe que desea hacerles daño o empujarlas al suicidio a base de recordarles sus errores o debilidades en forma de visiones horripilantes. En cualquier caso, los personajes que duerman deben llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 15 al despertar para evitar sufrir 1d4 puntos de daño a la Sabiduría debido a los sueños atormentadores; los personajes que sufren daño a la Sabiduría también se despiertan fatigados.

B1 LAS DEPENDENCIAS EN RUINAS DE LOS SIRVIENTES (VD5)

Es imposible decir cuántas plantas tenía el edificio que aquí se alzaba, pues lo único que queda son las piedras de sus cimientos, calcinadas y cubiertas de hollín. En el este hay un pozo de piedra de 4 pies (1,2 *m*) de ancho, parcialmente derrumbado, en una esquina de las ruinas.

El pozo cae unos 100 pies (30 *m*) hasta un estanque de agua de lluvia de 50 pies (15 *m*) de profundidad. Justo encima del nivel del agua, un pasadizo lleva hacia el sureste hasta la zona **B32**. Hay un saliente que hace difícil ver esta abertura desde arriba; si los PJs pueden ver tan lejos en la oscuridad, aun así hace falta una prueba de Percepción CD 35 para atisbar el pasadizo desde el exterior.

CRIATURAS: la primera vez que los PJs pasan por esta zona, hay algunos cuervos de aspecto enfermizo posados sobre las piedras de los cimientos, que se alejan volando torpemente cuando alguien se acerca. La segunda vez que los PJs pasan por allí (probablemente al abandonar la mansión), hay miles y miles de cuervos sentados en silencio en esta zona, cubriendo cada metro cuadrado de las ruinas. Permanecen inquietantemente callados e inmóviles, observando cómo se acercan los PJs. Tan pronto como alguien se acerca a menos de 30 pies (9 *m*), los cuervos emprenden el vuelo y hacen un picado para atacar, revelando su verdadera naturaleza. Se trata, de hecho, de cuatro plagas de aves muertas vivientes conocidas como tormentas carroñeras, que se crean cuando aves carroñeras se alimentan de carne infectada por los guls. Las tormentas carroñeras pueden sentir la influencia de Vorel en la zona y, aunque el espíritu maligno no puede controlarles directamente, los pájaros hacen todo lo posible por matar a cualquiera que intente escapar de la mansión. Perseguirán a sus oponentes incluso hasta la carretera de la Costa Perdida, pero no seguirán a aquellos que huyan de vuelta a la mansión; su meta al fin y al cabo es devolver a los intrusos a la cuna de Vorel para que él se ocupe en persona.

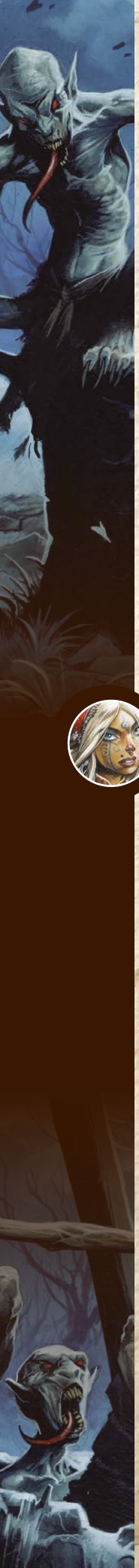
TORMENTAS CARROÑERAS (4)	PX	VD	pg
	400 c/u	1	8 c/u

(ver página 415)

B2 EL RECIBIDOR (VD4)

Los crujidos y chirridos de la casa dan a esta larga sala de techo elevado una sensación adicional de vejez y decrepitud. El lugar huele a húmedo, con un desagradable matiz de moho empañando el aire igual que tiñe la madera del suelo, las paredes y los muebles. Trofeos en descomposición cuelgan de la pared noreste: un jabalí, un oso, un puma de pelaje ígneo, y un venado, pero no pueden ni compararse al monstruo en exhibición en el centro de la sala. Ahí yace agazapada una criatura de 12 pies (3,6 *m*) de longitud con cuerpo de león, cola de escorpión llena de docenas de púas afiladas, enormes alas de murciélago, y una cara humanoide y deforme.

Cuando los PJs entran en esta sala, permíteles hacer una prueba de Percepción CD 20; un éxito indica que oyen brevemente lo que parecen sollozos viniendo de algún lugar de los pisos superiores. Estos ruidos los hace Iesha en la zona **B24**; si quieres, pide a los PJs



LA MANSIÓN DEDALERA

que hagan nuevas tiradas de Percepción de vez en cuando para percibir brevemente sus llantos mientras exploran la mansión.

APARICIÓN: la primera vez que los PJs entran en esta zona, el personaje afectado por la aparición ardiente percibe un olorcillo momentáneo a pelo y carne ardiendo. La segunda vez que el PJ pase por la zona, la aparición se manifiesta de forma mucho más dramática cuando la mantícora (que mató y disecó Traver Dedalera) cobra vida súbitamente, con el rostro transformado para parecerse al de Cyralie Dedalera y su pelaje estallando en llamas. Su cola golpea a la víctima intentando quemarla, y luego regresa a la normalidad.

MANTÍCORA ARDIENTE	PX 1.200	VD 4	pg 8

CM aparición ardiente (mantícora disecada)
Nivel de lanzador 4º
Advertir Percepción CD 20 (para oler a pelaje ardiendo)
pg 8; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto Ataque +4 toque (aguijón ardiente contra un objetivo en la zona **B2**, 4d6 pg daño por fuego); Reflejos CD 15 para que no te prenda fuego (esas llamas sólo queman al objetivo de la aparición, y no pueden extenderse a otras criaturas u objetos)

B3 LA MANCHA ESPIRAL

Una antigüedad más bien macabra, que parece ser una cabeza de mono momificada, cuelga de la pared norte, con la boca minúscula abierta de par en par. Un cordel cuelga de dicha boca. Una destartalada alfombra de grandes dimensiones cubre parcialmente una mancha desagradable de moho de colores oscuros que hay en el suelo.

La mancha bajo la alfombra mide unos 10 pies (*3 m*) de diámetro, un patrón arremolinado de moho azul oscuro, verde enfermizo, y negro, que crece en espiral. Si se examina de cerca con una prueba de Percepción CD 20, parece casi una vista aérea de una escalera de caracol que desciende, con cada escalón repleto de huesos y calaveras. La propia mancha es una manifestación inofensiva del espíritu de Vorel, y a la vez una pista sobre el acceso a las cavernas subterráneas; si se elimina, vuelve a crecer en 24 horas.

TESORO: la cabeza de mono es en realidad un objeto maravilloso llamado *decapitación hambrienta*. Cuando se tira del cordel, la cabeza emite un agudo chillido simiesco parecido al de un conjuro de *alarma*. El extraño objeto de coleccionista, uno de los pocos recuerdos de la época de Traver, se usaba para avisar que era hora de cenar. Puede quitarse de la pared con facilidad, y no por ello deja de funcionar. Vale 500 po.

B4 EL COMEDOR

En esta sala hay una mesa de caoba rodeada de sillas. Al oeste hay dos chimeneas, mientras que al este, vidrieras de colores bloquean la visión de lo que pudiese haber sido una vista sobrecogedora de la Costa Perdida. Cada ventana muestra un monstruo surgiendo del humo que emerge de una caja de siete costados. De norte a sur, hay representados un árbol nudoso con una cara enfadada, una inmensa ave con pico de garfio y plumaje azul celeste y dorado, una criatura centáurica alada con la mitad inferior de un león y el torso superior de una mujer gruñendo, y un ser parecido a un calamar de color azul oscuro con ojos rojos y malignos.

Aquí, al igual que en las zonas **B12**, **B22** y **B29**, hay vidrieras de colores que dan al golfo Varisiano. Una prueba de Saber (ingeniería) CD 15 remarca que fue una decisión de diseño poco habitual adornar las habitaciones en que habría probablemente la mejor vista de la Costa Perdida con ventanas que no permiten ver a través de ellas; esta pista señala lo importantes que son las imágenes, que constituyen un conjunto de pistas ocultas dejadas por lord Vorel Dedalera.

La ruta hasta convertirse en liche es muy personal. Aunque cada aspirante a liche puede trabajar sobre los descubrimientos y los métodos de anteriores nigromantes, la fórmula definitiva varía de una persona a otra. Orgulloso de sus logros, pero consciente que no podía presumir de ellos ante la mayoría de la gente, en lugar de eso Vorel decidió conmemorar su camino personal hacia la transformación en liche con los conjuntos de vidrieras de colores, usando simbolismos y metáforas en lugar de hechos e imágenes. Las cuatro fases de su proceso están pensadas para leerse del ático al sótano; las vidrieras de aquí representan el tercer paso del proceso: la elaboración de la filacteria. Vorel la fabricó a base de partes del cuerpo recolectadas de cuatro monstruos excepcionalmente longevos: un ent, un roc, una esfinge y un kraken. Basta con una prueba de Saber (arcano) CD 25 para darse cuenta de que las runas de la caja tienen que ver con la nigromancia, que los monstruos parecen no estar emergiendo de las cajas sino más bien siendo absorbidos a su interior, y que sus rostros gruñendo no expresan rabia, sino miedo.

B5 LA SALA DE ESPERA (VD4)

Esta sala polvorienta contiene un largo diván cubierto de una capa blanca y delgada de hongos. Remolinos de polvo corretean por las tablas de madera del suelo como movidas por una leve brisa, pero no se aprecia viento alguno.

APARICIÓN: un personaje que supere una prueba de Percepción CD 20 se dará cuenta de que el polvo se mueve como si una persona invisible estuviese andando nerviosamente de un lado para otro frente a la chimenea. Si un personaje atraviesa ese sendero, se expone a un breve destello de memoria: los recuerdos de una mujer llena de preocupación sobre qué debe estar haciendo su marido en esas largas noches que pasa en el sótano. Un instante después, el personaje se convence súbitamente que otro de los PJs es su hijo o hija, y le invade un poderoso afán por huir de la casa con ese PJ antes de que ocurra algo horrible.

ESPOSA PREOCUPADA	PX 1.200	VD 4	pg 8

CM aparición universal (casilla de 5 pies [*1,5 m*] frente a la chimenea)
Nivel de lanzador 4º
Advertir Percepción CD 20 (para oír la voz de una mujer susurrar

'Lorey', el nombre de la hija de Vorel y Kasanda)
pg 8; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto efecto de conjuro (*sugestión* para arrastrar a otro PJ fuera de la casa hasta la zona **B1**, probablemente hasta las tormentas carroñeras; Voluntad CD 14 resiste; NL 4º)

B6 EL CUARTO DE BAÑO (VD ¼)

Se trata de un baño sencillo. Una antigua bañera de metal reposa en el norte, con un anillo de moho formando una costra en su superficie interior. De dentro de la bañera surge el sonido extraño y furtivo de alguien rascando.

CRIATURA: las ratas siempre han sido un problema en la mansión Dedalera, y ahora más que nunca. Las criaturas anidan en las paredes y en las cavernas que hay debajo, y la mayoría de ellas se han expuesto al peligroso moho que crece en la zona **B37**. Una de dichas ratas ha caído a la bañera de esta habitación y no puede escapar. La criatura es una visión horripilante y lamentable, un ser miserable ciego y lleno de tumores, que usa el olfato para detectar intrusos. Si advierte alguno, empieza a chillar como loca, intentando una prueba de Trepar CD 25 cada asalto en un intento desesperado por escalar fuera de la bañera y alimentarse de quien sea que huele.

RATA ENFERMA	PX 100	VD 1/4	pg 4

(*Bestiario*, pág. 145)
CA 10, toque 10, desprevenida 10 (-2 ciega, +2 tamaño)
pg 4
Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d3-4 más enfermedad)
APTITUDES ESPECIALES
Ciega (Ex) La rata no lleva tiempo suficiente afectada por su enfermedad como para haberse acostumbrado a su estado, por lo que sufre de todos los efectos del estado cegado.
Enfermedad (Sb) *Fago de Vorel*: Mordisco-herida o ingestión; *salvación* Fortaleza CD 11; *frecuencia* 1 día; *efecto* 1d4 daño al Car y a la Con; *cura* 3 salvaciones consecutivas. Los del linaje Dedalera que mueren a causa del Fago de Vorel reviven pronto como ghast u otro horror muerto viviente. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

B7 EL SALÓN DE BAILE

Antaño esta sala con paneles de roble debió de ser imponente, pero ahora el panorama es muy triste: los tablones del suelo están curvados por la humedad, y los paneles de madera están arañados y sembrados de moho. Un piano de cola, con la superficie moteada y las teclas deformadas, reposa cansadamente en la esquina sureste.

APARICIÓN: a la esposa de Aldern, Iesha, le gustaba bailar aquí para su nuevo marido, girando en piruetas cada vez mayores de éxtasis varisiano al compás del piano. Una investigación del piano con una prueba de Interpretar (teclado) revela que parece antinaturalmente descompuesto, como si hubiese estado allí sin atender durante décadas, pero si se pulsa alguna tecla, están afinadas perfectamente.

En cuanto se toca cualquiera de las teclas, el instrumento parece cobrar vida y empieza a tocar una canción varisiana pegadiza pero disonante. Si hay en la sala un personaje vinculado a la aparición vengativa, se ve arrastrado a una serie de piruetas cada vez más rápidas, brincando por toda la sala en brazos de una pareja de baile invisible. El PJ afectado puede, por supuesto, ver a su pareja: Iesha en toda su vibrante belleza. A cada asalto que pasa, la belleza de Iesha

se desvanece mientras el cuello se le oscurece en un hematoma azul y negro, los ojos se le hinchan y se humedecen, la boca se tuerce por el dolor, y saca la lengua como si estuviese siendo estrangulada de forma invisible. En el último asalto de la aparición, se pudre y se deshace en brazos de su pareja.

LA DANZA DE LA RUINA	PX 800	VD 3	pg 13

CM aparición vengativa persistente (toda la zona **B7**)
Nivel de lanzador 3º
Advertir Percepción CD 15 (para oír leve música de piano)
pg 13; **Disparador** toque (piano); **Rearme** 1 día
Efecto El personaje afectado es atrapado en un baile vertiginoso y da vueltas salvajemente por la sala durante 1d6 asaltos, sufriendo 1 punto de daño a la Fuerza cada asalto (el personaje bailando puede intentar una salvación de Voluntad CD 15 al inicio de cada asalto para terminar el baile pronto). Una vez termine el baile (haya sido interrumpido o no), el personaje queda fatigado. Si el personaje puede ser apresado y sujetado con éxito, la aparición chilla de rabia al terminar prematuramente; su chillido causa 1d2 puntos de daño a la Sabiduría a cualquiera en la habitación (Voluntad CD 15 niega).

B8 LA SALA DE ESTAR

Esta sala de estar de aspecto cómodo se ve estropeada por una humedad antinatural, y por espesas capas de moho que se pegan a las cortinas que están corridas sobre la ventana sur.

Si un personaje descorre las cortinas verá durante un breve instante el reflejo de la cara de una mujer infeliz en la ventana; la de Iesha. El reflejo se desvanece enseguida y no se manifiesta otra vez.

B9 LA BIBLIOTECA (VD5)

Esta biblioteca contiene dos sillas, una de las cuales yace tumbada de lado, frente a una chimenea de piedra. Hay un fular, cuyos colores rojos y dorados contrastan con la sobria gama de colores de la habitación, dejado sobre la silla caída. Entre ambas sillas hay un libro boca abajo. Un sujetalibros de piedra, tallado en forma de ángel rezando y con alas de mariposa, yace de lado dentro de la propia chimenea.

Una salpicadura de sangre seca mancha el respaldo de la silla más al norte, y si se examina el sujetalibros se hallará más sangre, pelos pegados, y restos de piel y hueso; además, se ha roto parte de un ala.

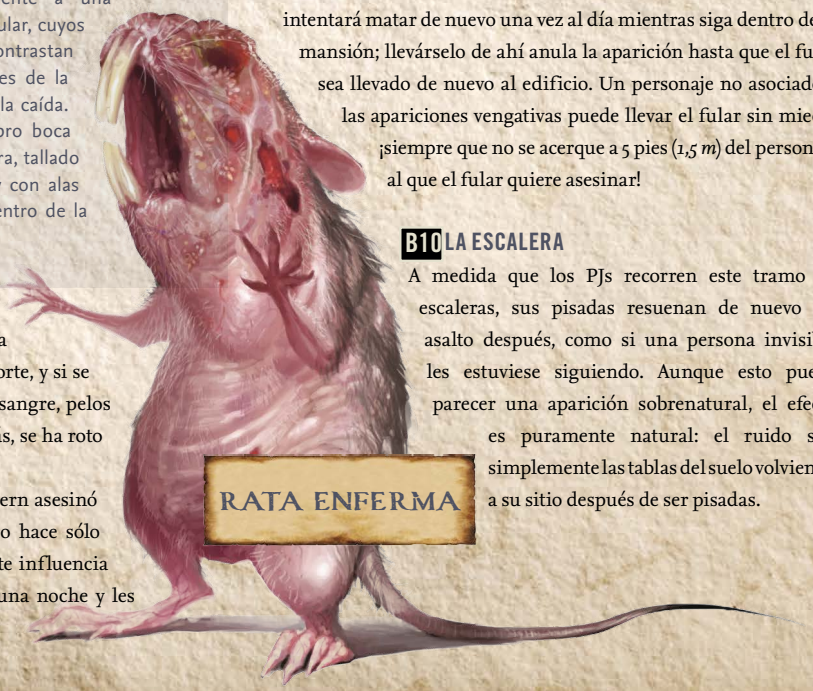
APARICIÓN: en esta sala fue donde Aldern asesinó a su esposa y a un inocente carpintero hace sólo unos meses. Afectado ya por la creciente influencia de Vorel, Aldern regresó a casa ebrio una noche y les encontró a los dos aquí, apiñados en sendas sillas junto al fuego, sus cabezas casi tocándose, e inclinados en uno hacia el otro. Aldern confundió su lectura compartida de un libro sobre historia varisiana con pasión, y entró rugiendo en la sala, agarrando un sujetalibros de un estante mientras se acercaba. Con eso le abrió la cabeza al carpintero, dejándolo inconsciente, y entonces dejó caer el sujetalibros y estranguló a Iesha con su propio fular. Escondió el cadáver de ella en el ático y arrojó al carpintero al pozo (quien sobrevivió, pero sólo para morir a manos del skaveling de la zona **B32**).

La aparición de esta sala se activa tan pronto como el PJ afectado por la aparición vengativa se acerca a 5 pies (*1,5 m*) del fular. En ese momento, un horrible chillido llena la sala mientras el fular empieza a volar y se enrolla alrededor del cuello del PJ afectado.

LA VENGANZA DE IESHA	PX 1.600	VD 5	pg 10

CM aparición vengativa (radio de 5 pies [*1,5 m*] alrededor del fular)
Nivel de lanzador 5º
Advertir Percepción CD 20 (para ver que el fular se mueve solo)
pg 10; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto Cuando el fular de Iesha se enrolla de forma infalible alrededor del cuello del personaje afectado, éste debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 16 para evitar quedar paralizado de miedo debido a que una imagen fantasmal de Aldern se manifiesta ante él y parece estar usando el fular para asfixiarle; a la vez, el personaje afectado por la aparición pierde consciencia de sí mismo y cree ser Iesha. Entonces debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 16: superarla indica que sólo sufre 3d6 pg de daño no letal, mientras que fallar indica que se ve reducido inmediatamente a -1 pg y está moribundo.

TESORO: una vez termina la aparición, el fular de Iesha se aposenta en el suelo, inanimado. Es una obra de arte valorada en 100 po, y puede usarse para influenciar al retornado de Iesha de la zona **B24**. Sin embargo, el fular sigue estando embrujado, e intentará matar de nuevo una vez al día mientras siga dentro de la mansión; llevárselo de ahí anula la aparición hasta que el fular sea llevado de nuevo al edificio. Un personaje no asociado a las apariciones vengativas puede llevar el fular sin miedo, ¡siempre que no se acerque a 5 pies (*1,5 m*) del personaje al que el fular quiere asesinar!



B10 LA ESCALERA

A medida que los PJs recorren este tramo de escaleras, sus pisadas resuenan de nuevo un asalto después, como si una persona invisible les estuviese siguiendo. Aunque esto puede parecer una aparición sobrenatural, el efecto es puramente natural: el ruido son simplemente las tablas del suelo volviendo a su sitio después de ser pisadas.

B11 EL DORMITORIO DE ALDERN (VD3)

Este dormitorio alberga una cama de tamaño infantil, una silla junto a una caja de juguetes, y una impresionante chimenea lo suficientemente grande como para que un niño pudiese esconderse en ella.

APARICIÓN: cuando Cyralie Dedalera intentó quemar la mansión, empezó incendiando con éxito las dependencias de los sirvientes. Entonces regresó a la casa, con la intención de llegar a la zona **B22** para prender fuego a la habitación favorita de Traver. Sus hijos la vieron, con la mirada enloquecida y blandiendo una antorcha, y cuando vieron a su padre atacar a su madre en aquella habitación, corrieron de vuelta a esconderse aquí.

NIÑO ASUSTADO	PX 800	VD 3	pg 6

CM aparición obsesiva (zona occidental de la habitación alrededor de la cama)

Nivel de lanzador 3º

Advertir Percepción CD 20 (para oír el sonido de un niño sollozando)

pg 6; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día

Efecto El personaje afectado se convence de repente de que sus padres están tratándose de matar el uno al otro, y que el que sobreviva vendrá a matarle a él luego; tiene una visión de su madre, empuñando una antorcha, y su padre, infestado de tumores y blandiendo un largo cuchillo, peleando e intentando matarse mutuamente. La visión se desvanece tan rápidamente como llegó, y en ese momento el PJ afectado debe hacer una salvación de Voluntad CD 14 para evitar sufrir 1d4 puntos de daño a la Sabiduría debido al terror abrumador de la imagen.

B12 LA GALERÍA DE LOS MÚSICOS

Esta gran habitación consta de dos sillas acolchadas y un largo diván, encarados a una amplia alcoba con varias vidrieras de colores. Estas ventanas muestran una colección diversa de animales y plantas: de norte a sur hay un gran escorpión pálido y fantasmal, un hombre huesudo con los brazos extendidos de los que cuelgan una docena de murciélagos, una polilla con un extraño patrón en forma de calavera en las alas, una maraña de plantas color verde apagado con flores acampanadas, y una joven doncella sentada a horcajadas sobre un pozo en un bosque, mientras una araña tejedora del tamaño de un perro desciende por un hilo sobre ella.

Una prueba de Saber (arcano) CD 20 identifica a los cinco sujetos de las ventanas como componentes de conjuro típicos de la nigromancia (veneno de escorpión, aliento de vampiro, lenguas de polillas ala de muerte, belladona, y el corazón de una virgen muerta debido al veneno); si la prueba supera esa CD por 10 o más, se reconocen los componentes de conjuro como ligados a diversas fórmulas conocidas de apoteosis liche.

B13 LOS DORMITORIOS DE LOS INVITADOS (VD4)

Este dormitorio entero está cubierto por una capa gruesa y esponjosa de moho verde oscuro, azul y negro.

APARICIÓN: tras interrumpir el intento de Vorel de convertirse en liche, Kasanda subió a toda prisa desde las cavernas bajo la mansión Dedalera para buscar a su hija Lorey y escapar, pero para cuando llegó a esta habitación (el dormitorio de su hija), Vorel ya había impregnado las paredes de este lugar con su maldad. Kasanda se dio cuenta de que estaba siendo consumida por el fago cuando su hija vio su cara y gritó de terror; la enfermedad contagió rápidamente a la niña y a los sirvientes. Todo ser vivo de la mansión Dedalera estaba muerto en cuestión de minutos, dejando cadáveres deformes y retorcidos. Tanto Kasanda como Lorey murieron por el fago aquí, y cuando el PJ asociado con la aparición purulenta entra en la habitación, de repente siente picores en la cara. Aunque ninguno de sus compañeros le ve nada raro, el PJ siente como si de su rostro hubiese brotado una masa horrenda de tumores y granos, que dura lo suficiente como para que intente arrancarse la desagradable enfermedad de la cabeza.

FAGO FANTASMA	PX 1.200	VD 4	pg 18

CM aparición purulenta persistente (área de 10 x 10 pies *[3 x 3m]* en el noroeste)

Nivel de lanzador 4º

Advertir Percepción CD 15 (para oír la voz de una niña, temblando de miedo, preguntar "¿Qué tienes en la cara, mami?")

pg 18; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día

Efecto El personaje afectado debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 14; un fallo indica que se araña desesperadamente la piel de la cara, sufriendo 1d6 pg de daño y 1d4 puntos de daño al Carisma. El personaje afectado deberá hacer una nueva tirada de salvación cada asalto que permanezca en la habitación para evitar dañarse la cara una y otra vez; el efecto de la aparición termina una vez supera dos salvaciones consecutivas, lo arrastran fuera de la sala, o queda inconsciente por daño físico o al Carisma.

B14 EL CUARTO DE BAÑO SUPERIOR (VD1)

Hay una bañera de hierro en mitad de esta sala, con los tablones de su alrededor combándose bajo su peso.

TRAMPA: el suelo de esta sala es inestable; cualquier criatura Mediana o mayor que entre en la sala provoca un derrumbamiento que la hace caer a la zona **B6**.

SUELO HUNDIÉNDOSE	PX 400	VD 1

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 25

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** reparación

Efecto caída de 10 pies (*3 m*), objetivos múltiples (todas las criaturas de la zona **B14**); Reflejos CD 15 lo evita.

B15 EL DORMITORIO PRINCIPAL (VD5)

Esta habitación, antaño elegante, ha sido destruida. La cama está destrozada, el colchón desgarrado, las paredes cinceladas como por cuchillos, las sillas hechas pedazos, y los cuadros de las paredes rasgados... con una excepción. Un retrato que cuelga de la pared noroeste parece intacto, aunque cuelga al revés, con la imagen de cara a la pared.

Aldern destrozó el dormitorio principal después de ocultar el cadáver de Iesha en el ático, pero incluso en su ataque de furia no fue capaz de destruir el retrato de su esposa que había encargado unos meses antes. Si se le da la vuelta, el cuadro revela una hermosa mujer varisiana de cabello negro en una postura pensativa. Al ver el retrato, el PJ afectado por la aparición obsesiva experimenta una súbita ola de tristeza, y el PJ afectado por la aparición vengativa una súbita ola de miedo. Estas emociones pasan rápidamente, sin ningún efecto real de juego.

APARICIÓN: aunque la habitación fue destruida recientemente por Aldern, la aparición que impregna el dormitorio está ligada a sus primeros habitantes: Vorel y Kasanda Dedalera. Tras sólo 1d4 asaltos desde que un personaje afectado por las apariciones iracundas entre en la sala, de pronto se siente mareado y se tambalea, incluso si ya ha abandonado el dormitorio. Un instante después, el efecto de mareo termina pero el PJ se ve invadido por un odio irrefrenable hacia las mujeres, y durante 1d4 asaltos le mueve un ansia de atacar a la mujer más cercana.

FURIA MISÓGINA	PX 1.600	VD 5	pg 22

CM aparición iracunda persistente (mitad noroeste de la habitación)

Nivel de lanzador 5º

Advertir Percepción CD 15 (para oír la voz de una mujer diciendo, "¿Qué es lo que tramas allí en las profundidades?")

pg 22; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día

Efecto el personaje afectado debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 16 o verse compelido a atacar a la mujer más cercana (como si le afectase *dominar persona*), usando todas sus capacidades en un intento de matar al objetivo; esta aparición continua durante 1d4 asaltos, o hasta que el objetivo inicial muera. Si no hay ningún objetivo adecuado a la vista, se ataca a sí mismo en su lugar, saltando por la ventana si no tiene ninguna arma a mano. Cada asalto que dura la compulsión, el personaje puede intentar una nueva tirada de salvación de Voluntad CD 16 para terminar el efecto antes.

B16 LAS ESCALERAS

Estas escaleras conducen al ático. La puerta que da a las escaleras está cerrada pero la cerradura puede ser forzada con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 25 o puede echarse la puerta abajo con una prueba de Fuerza CD 24; la llave de la cerradura fue destruida por Aldern Dedalera.

RETRATO DE IESHA DEDALERA

B17 LA GALERÍA (VD4)

Una chimenea de piedra se alza en la porción noroeste de esta cámara. De las paredes norte y sur cuelgan cuadros, todos cubiertos por una capa espesa de telarañas polvorientas que impiden ver su contenido.

Retirar las telarañas que cubren los cuadros revela retratos de los anteriores inquilinos de la mansión Dedalera. Los tres del norte muestran a Vorel y Kasanda Dedalera y su hija Lorey. Vorel es un hombre alto de mediana edad con el pelo largo y oscuro, una cara bien afeitada, y ropas de noble de color azul oscuro, mientras que Kasanda es una mujer de pelo castaño y rasgos severos, con manchas de gris en su corta melena, y un vestido azul ancho. Los cinco del sur muestran a Traver y Cyralie Dedalera, su hijo Aldern, y sus dos hijas Sendeli y Zeeva. Traver, al igual que Vorel, es alto y delgado, pero con una cara aún más estrecha y bigotito. Cyralie es una mujer joven pelirroja de larga cabellera y una sonrisa pícara. Cada cuadro tiene una placa que identifica al retratado.

APARICIÓN: si se limpian las telarañas de todos los retratos, la temperatura de la sala desciende de forma brusca. El aliento se congela en el aire y se forman líneas de escarcha en las paredes. Las figuras pintadas en los cuadros cambian súbitamente de estar retratadas vivas a estar muertas. Kasanda y Lorey mutan y se convierten en cadáveres desfigurados y plagados de tumores. Traver palidece mientras le aparece un largo corte abriéndole la garganta y empapándole de sangre el pecho. Cyralie pasa a estar ennegrecida y calcinada, y sus brazos, piernas y espalda se doblan como si estuviesen rotas por docenas de puntos. La carne de Aldern se oscurece por la putrefacción, se le cae el pelo, y se deforma hasta convertirse en un monstruo parecido a un gul. Los retratos tanto de Sendeli como de Zeeva se quedan helados pero por lo

demás no sufren cambios. El retrato entero de Vorel, con marco incluido, explota repentinamente en una oleada de hongos y brotes tumorosos. Esta ola de hongos y enfermedades cubre la habitación entera en cuestión de segundos antes de que la sala regrese súbitamente a la normalidad.

LA FAMILIA AFLIGIDA	PX 1.200	VD 4	pg 8

CM aparición universal (toda la zona **B17**)
Nivel de lanzador 4º
Advertir Percepción CD 15 (para darse cuenta de que la habitación se enfría)
pg 8; **Disparador** toque; **Rearme** 1 día
Efecto cuando la sala se ve invadida por podredumbre y deterioro fúngico, cada PJ en la habitación debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 para evitar contraer el Fago de Vorel (ver página 94). Una vez la sala regresa a la normalidad, los personajes que fallaron su salvación se pueden ver salpicaduras diminutas de moho y bultos rojos en la piel, pero hasta que la enfermedad tenga oportunidad de incubarse, estos síntomas permanecen invisibles a los demás.

B18 EL DORMITORIO (VD5)

El mobiliario de este dormitorio, aunque está sucio y cubierto de polvo, no muestra señales destacables de daños por humedad o moho. La única excepción es una mancha oscura en el escritorio que hay junto a la ventana norte.

APARICIÓN: después de que Traver Dedalera matase a su mujer en la zona **B22**, la impresión de ver su cuerpo en llamas estrellarse contra las rocas le permitió recuperar el control de su mente y su cuerpo. Aún podía notar a Vorel, tratando de volver a ejercer control sobre él, pero por lo menos durante unos instantes volvía a ser dueño de sus acciones. En una jugada desesperada (y algunos dirían que cobarde), huyó hasta aquí, el dormitorio que habían compartido su esposa y él, se sentó en su escritorio, y se abrió la garganta con su propia daga. En cuanto el PJ afectado por la aparición demente se acerca a 5 pies (*1,5 m*) del escritorio, se estremece y se ve de pronto invadido por la convicción de haber matado a la persona a la que más ama. Llevado por la desesperación, se mueve hacia el escritorio, coge de allí lo que parece ser una daga de plata, e intenta rajarse la garganta. Cualquiera que intente detenerle es atacado en su lugar. Si sobrevive, la 'daga' regresa a su verdadera forma: un trozo de madera astillado pero muy afilado.

COMPULSIÓN SUICIDA	PX 1.600	VD 5	pg 10

CM aparición demente (radio de 5 pies [*1,5 m*] alrededor del escritorio)
Nivel de lanzador 5º
Advertir Percepción CD 20 (para darse cuenta de la aparición de una daga en el escritorio que no estaba allí hace un momento)
pg 10; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto el personaje afectado debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 15. Un fracaso indica que se desplaza al escritorio e intenta una acción de golpe de gracia contra sí mismo con el trozo de madera afilado, causándose 2d4 (más el doble de su modificador por Fuerza) pg de daño. Debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza (CD 10 + el daño sufrido) para evitar morir a causa de este intento de suicidio. Si alguien trata de impedir el intento, en lugar de eso el personaje afectado lleva a cabo un único ataque contra esa persona con la 'daga'. Si acierta, el impacto guiado de forma sobrenatural logra automáticamente un impacto crítico y causa 2d4 pg de daño más el doble del modificador por Fuerza del personaje afectado por la aparición; además, esto causa 1d4 pg de daño por sangrado. Tras este ataque, la 'daga' se vuelve a convertir en madera.

B19 EL TALLER

Aquí hay almacenadas cantidades considerables de tablones de madera, cuerda, y demás material para hacer reparaciones. El techo de aquí está muy combado, y en varios puntos hay trozos del cielo visibles.

Esta sala fue reparada parcialmente por Aldern y sus obreros contratados, pero no habían terminado el trabajo cuando se manifestó el espíritu de Vorel.

B20 LOS TRASTEROS

Cada una de estas salas está repleta de muebles viejos, manteles y sábanas, cajas y arcones, y otras cosillas. No hay nada de valor.

B21 LA BUHARDILLA

El techo de esta habitación es muy inclinado, dejando sólo 4 pies (*1,2 m*) de alto en el sureste. Los únicos muebles de la habitación son un catre y una cómoda.

Esta buhardilla solía ser el hogar del mayordomo principal de la mansión, pero nadie vive aquí desde tiempos de Vorel.

Cuando los PJs rodean la esquina del pasillo después de la puerta de esta habitación, un súbito e inequívoco chillido de dolor resuena por el ático. Obviamente viene de la puerta a la zona **B24**.

B22 EL OBSERVATORIO (VD5)

Un escritorio y una silla yacen en mitad de esta sala atravesada por corrientes de aire. Al oeste se alzan chimeneas, mientras que al este hay dos elaboradas vidrieras de colores en la pared. La ventana norte muestra una mujer de cabello oscuro, piel pálida, grandes ojos verdes, y una túnica negra y roja; con ambas manos sujeta un puntiagudo bastón de hierro. La mitad inferior de la ventana sur está rota y ha sido remendada con una lona; lo que queda de su mitad superior representa a un hombre atractivo vestido con ropas reales, y con una corona de marfil y jade. Pequeñas marcas de quemaduras estropean la madera cerca de la ventana quemada. Un telescopio abollado y estropeado yace de lado cerca del escritorio, y una gran trampilla en el techo está ahora atada con varias cuerdas para que no pueda ser abierta.

Antaño, la trampilla del tejado podía abrirse y cerrarse, exponiendo un tramo de cielo para ser observado, pero hace mucho que el sistema de poleas se desmoronó. Ahora la trampilla sólo puede abrirse con una prueba de Fuerza CD 24. El telescopio roto del suelo solía ser un artilugio magnífico pero ahora es irreparable.

Las vidrieras de colores de esta sala representan los dos magos que inspiraron más directamente a Vorel en su investigación para convertirse en liche. Cada figura puede ser identificada con una prueba de Saber (historia) CD 20. La ventana norte representa a Arazni, la Reina Ramera de Geb, mientras que la del sur representa a Socorro, el Carnicero de Colina de Carroña.

APARICIÓN: esta sala fue donde Cyralie llamó la atención de Traver sobre la locura que le estaba invadiendo, con la esperanza de convencerle de abandonar la mansión antes de que fuese demasiado tarde. Por desgracia para ella, ya era tarde. Traver la atacó, y cuando ella trató de prender fuego a la habitación, él redirigió el flujo del fuego mediante magia para que la quemase a ella. Mientras se quemaba viva, Cyralie avanzó a trompicones por la habitación y saltó por la ventana para morir estrellada contra las rocas que había abajo. Ver esto hizo que Traver finalmente despertase de su locura el tiempo suficiente como para huir a la zona **B18** y quitarse la vida.

Cuando el PJ asignado a la aparición ardiente entra en esta habitación, de pronto siente un calor desagradable. Un segundo después, cree que se ha prendido fuego de repente, y que el único modo de apagar las llamas antes de morir abrasado es arrojarse a través de la ventana intacta y, con suerte, caer al mar. El personaje afectado por la aparición intenta este acto autodestructivo sólo una vez; si se le impide físicamente saltar por la ventana durante 1 asalto, recupera un poco el sentido.

INFIERNO VERTIGINOSO	PX 1.600	VD 5	pg 10

CM aparición ardiente (zona **b22**)
Nivel de lanzador 5º
Advertir Percepción CD 15 (para percibir el olor a carne quemada)
pg 10; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto El personaje afectado debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 16. Si fracasa, se ve compelido a saltar a través de la vidriera intacta de Arazni, sufriendo 2d6 pg de daño por el cristal roto y 1d6 pg de daño más por la caída al tejado que hay debajo. Una veleta que hay en el tejado lleva a cabo un único ataque con un +8 contra el personaje que cae; si impacta, el personaje sufre otros 1d6+7 pg de daño, pero su caída se detiene. Si no logra impactarle, el personaje debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 15. Si falla eso, resbala por el empinado tejado durante 1 asalto, tras el cual puede realizar una última prueba de Trepar CD 10 para agarrarse al borde y evitar caer 300 pies (*90 m*) hasta las rocas y el oleaje que hay debajo, y sufrir 20d6 pg de daño en el proceso.

B23 EL ESTUDIO PRIVADO (VD3)

Estantes de libros cubren las paredes de esta sala, entremezclados con objetos curiosos como cráneos que sujetan calaveras, fetiches tribales, y fundas de pergaminos decorativas. Hay una jaula de pájaro vacía cerca de la pared sur junto a un pequeño escritorio, y una buena silla forrada de cuero. Estatuas y esculturas sonríen desde todos los rincones de la habitación.

Traver, el padre de Aldern, a menudo pasaba su tiempo aquí, absorto en antiguos relatos de safaris, expediciones, y algún extracto de las *Crónicas Pathfinder*. Traver apenas visitaba otras partes de la casa que no fuesen esta sala y el observatorio, después de que la influencia de Vorel empezase a tomar control de su mente en los últimos meses antes de su muerte.

APARICIÓN: cuando el PJ afectado por la aparición demente entra en esta sala, docenas de recuerdos de expediciones, travesías marinas, y viajes a lugares exóticos recorren su mente, restos de los viajes de Traver Dedalera antes de que se instalase aquí en Varisia. A medida que los recuerdos cobran intensidad, se van imbuyendo cada vez más con una sensación de amarga decepción y arrepentimiento, y el personaje se vuelve cada vez más consciente de que está recibiendo recuerdos que nunca ocurrieron, memorias de descubrimientos fantásticos que hubiese podido hacer si no hubiese decidido establecerse con una arpía gritona como esposa.

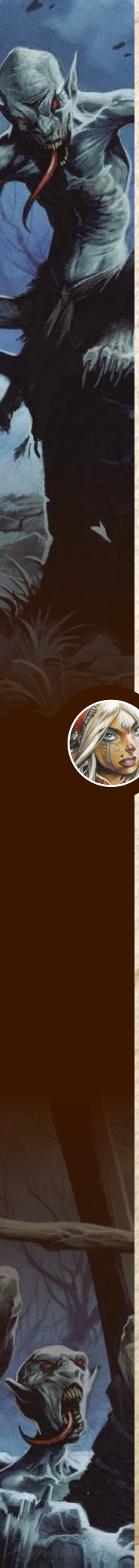
GLORIAS INCUMPLIDAS	PX 800	VD 3	pg 6

CM aparición demente (zona **B23**)
Nivel de lanzador 3º
Advertir Percepción CD 20 (para oír el sonido de pasar páginas, como si se estuviese leyendo un libro rápidamente)
pg 6; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto Una vez los recuerdos se vuelven amargos y culminan en una sensación avasalladora de depresión y pérdida, el PJ afectado debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 14 para evitar sufrir 1d6 puntos de daño a la Sabiduría.

TESORO: las curiosidades de la sala incluyen varias docenas de fetiches y máscaras particulares, pero la pieza más impresionante es una antigua pintura de una corrida de toros. El cuadro lleva una placa en la que se lee 'Desafío en Villatocino', y en la pintura, una gran multitud abuchea y vitorea a un torero, mientras un enorme uro se alza frente a él, con sus crueles cuernos curvados hacia delante cada uno con la longitud de una lanza. Docenas de cadáveres yacen por las calles; el uro claramente ha estado sembrando el caos, y aunque de los flancos y la espalda de la criatura cuelgan una veintena de banderillas de colores, sigue en pie. Este cuadro es, de hecho, una obra original del famoso artista magnimarano Andosalu, valorada en 600 po.

Una prueba de Percepción CD 25 llevada a cabo en la pared detrás del cuadro revela un ladrillo suelto; el pequeño hueco de detrás fue uno de los varios escondrijos que Vorel construyó en la casa. Éste en concreto no ha sido descubierto desde la muerte de Vorel tanto tiempo atrás; en su interior aún hay tres montones de monedas (20 ppt en total), dos frascos que solían contener dosis de pesh pero ahora sólo están llenos de un residuo maloliente e inservible, y una llave de cobre. Esta llave es un repuesto para entrar en el taller de Vorel (zona **B29**), y también abre el cerrojo de la puerta de piedra que lleva a la zona **B37**.

La mayoría de libros son sobre las culturas y la historia de las tribus shoanti, así como numerosos mapas de reinos misteriosos



y cartas náuticas. Ninguno de los libros es especialmente valioso. Las fundas de pergaminos contienen más mapas, junto con un *pergamino de rayo relampagueante* y un *pergamino de afiladura*.

B24 LA PRISIÓN DE IESHA (VD6)

La puerta de esta habitación está cerrada con llave, pero a través de ella puede oírse el sonido inconfundible de una mujer sollozando. La puerta puede abrirse con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 25, o echarse abajo con una prueba de Fuerza CD 24.

> Esta habitación es fría y húmeda; hay un guardarropa cerca de la pared este. El techo es muy inclinado, dejando sólo 4 pies (1,2 *m*) de alto en el noreste, y quedando un pequeño espacio para una ventanita. Un espejo de cuerpo entero en un marco de madera oscuro con tallas de rosas se apoya contra estos ladrillos, inclinado hacia la pequeña ventana.

CRIATURA: tras asesinar a Iesha, Aldern Dedalera trasladó su cadáver a este trastero de la esquina, envuelto en una sábana arrancada de su cama de matrimonio, y lo escondió tras las cajas. Cerró la puerta y entregó la llave a los Hermanos de los Siete, suponiendo que la necesitarían para limpiar la situación por él. Por supuesto, no hicieron tal cosa, e Iesha se quedó ahí, muerta. Pero durante poco tiempo.

La noche después de su asesinato, la mujer se levantó como una criatura muerta viviente conocida como un retornado. Movida por un poderoso deseo de venganza contra Aldern Dedalera, Iesha no está carente de debilidades en su nueva encarnación muerta viviente; para empezar, la visión de su reflejo la ha dejado indefensa debido al autodesprecio. Mover el espejo (o destruirlo) provoca que se recupere instantáneamente: se levanta y profiere un alarido funesto, y entonces grita "¡Aldern! ¡Puedo oler tu miedo! ¡Pronto estarás en mis brazos!".

A menos que los PJs se interpongan en su camino o la ataquen, Iesha empieza entonces a buscar de forma infalible a su esposo asesino usando su aptitud de localizar criaturas: Aldern acecha actualmente en la zona **B37**, y si los PJs pueden seguir el ritmo de Iesha, les conducirá directamente hasta él (ver Desarrollo, más abajo).

Si algún PJ lleva de forma visible su fular de la zona **B9** o el retrato de la zona **B15**, Iesha debe llevar a cabo una tirada de salvación para evitar ser invadida por el autodesprecio; si resiste, su ira pasa momentáneamente de Aldern al personaje que lleva el objeto que le recuerda a su vida. Entregarle el objeto puede detener su furia; inmediatamente destruye el objeto, y entonces reanuda su marcha inexorable hacia Aldern.

IESHA DEDALERA, RETORNADA	PX 2.400	VD 6	pg 76

(*Bestiario 2*)

TÁCTICAS

Durante el combate Si Iesha termina atacando a los PJs, seguirá luchando hasta que le entreguen el objeto que haya desencadenado su ira, o todos los miembros del grupo pasen un asalto sin atacarla ni impedirle el paso; en ese momento, abandona el ataque y reanuda su marcha hacia Aldern.

DESARROLLO: si los PJs dejan pasar a Iesha sin oposición, va bajando hasta el sótano, tomando la ruta más directa. Como muerta viviente, es inmune a los efectos de las apariciones, pero los PJs que la siguen pueden verse retrasados u obstaculizados al verse obligados a tratar con las apariciones que ella simplemente ignora.

Cuando llega a la planta baja, se detiene sobre la mancha mohosa de la zona **B3** durante unos instantes, mirando perpleja la mácula espiral. Tras unos pocos minutos, o una vez los PJs la alcancen, emite un alarido funesto y empieza a golpear y dar garrazos contra el entablado mohoso; sólo le lleva alrededor de un minuto atravesar el suelo con sus garras salvajes, tras lo cual salta por el agujero y aterriza en la zona **B30** que hay debajo (los personajes que no puedan atravesar la puerta de la zona **B29** también pueden usar esta ruta para entrar en las cavernas, por supuesto).

Una vez atravesada la mancha espiral, Iesha continúa su travesía, descendiendo las escaleras y avanzando de forma obsesiva e infalible a través de las cavernas hasta la puerta que da a la zona **B37** a medio camino en la cuesta de la zona **B36**. Al sentir su rabia sobrenatural hacia su amo muerto viviente, los guls de las cavernas no se oponen al paso de Iesha por las cavernas y ella no se detiene a atacarles; pero no se aplica lo mismo a los PJs, a quienes los guls atacarán rápidamente si les ven seguir a Iesha.

La puerta de la zona **B37** supone el último obstáculo para la retornada. Si quieres, haz que ella se entretenga golpeando la puerta el tiempo que haga falta si quieres que los PJs estén presentes durante su combate con Dedalera; de lo contrario haz que ella atraviese la puerta y se enfrente a su asesino cuando quieras. Las acciones de Iesha una vez se encuentra con Aldern en la zona **B37** se detallan en la sección 'Desarrollo' de esa habitación.

B25 LA COCINA (VD4)

> Una gran mesa de roble, cuya superficie está cubierta de manchas de moho y excrementos de rata, ocupa el centro de esta gran cocina. Las paredes están cubiertas de estantes, y una chimenea enorme domina la parte noreste de la sala. Los estantes en la pared del suroeste están mucho más desordenados que el resto, y dos grietas de 1 pie (30 *cm*) de ancho en el muro cerca del suelo dan al sur, excavando más allá de los muros del sótano.

Las dos grietas del muro son túneles cortos que conducen a la zona **B27**, fisuras que permiten a las plagas de ratas que hay ahí entrar y salir a placer. Varios de los túneles ascienden y dan también acceso al interior de las paredes de madera de la mansión.

CRIATURAS: basta con cualquier ruido sustancial en esta habitación para llamar la atención de las dos plagas de ratas enfermas de la zona **B27**. El susurro ascendente de cuerpos de rata aceitosos y enfermos deslizándose a través de confines estrechos, combinado con la oleada creciente de chirridos de roedor, da a los PJs 1d3 asaltos para prepararse para la acometida antes que las plagas invadan la zona **B25**, una detrás de otra.

PLAGAS DE RATAS (2)	PX 600 c/u	VD 2	pg 16 c/u

(*Bestiario*, pág. 245)

TÁCTICAS

Durante el combate Una vez enfadadas, las plagas siguen persiguiendo a los intrusos por toda la casa. No seguirán a sus presas al exterior.

APTITUDES ESPECIALES

Enfermedad (Sb) La plaga contagia el Fago de Vorel cuando daña a enemigos (Fortaleza CD 12; ver página 94 para una descripción de los efectos del Fago de Vorel).

TESORO: en un armario cerca del horno hay guardada una cubertería de plata muy exquisita, con una bandeja de plata excepcionalmente grande y una docena de decantadores de cristal. El conjunto vale 1.000 po. Una prueba de Percepción CD 15 revela una pequeña urna de arcilla oculta en un recodo tras un ladrillo suelto de la chimenea. La urna está llena de piñas secas y contiene tres pequeños granates violetas con valor de 100 po cada uno.

B26 LAS DEPENDENCIAS DEL PERSONAL DE COCINA

Hay dos literas en esta habitación, relativamente limpias de polvo y moho. Entre ambas hay una única silla tumbada de lado.

Esta habitación es donde vivía el personal de cocina en tiempos de Traver. Aldern iba a reconstruir esta sala para que sirviese como las nuevas dependencias de los sirvientes, pero incluso hace un año las ratas suponían un problema suficiente como para que no pudiese hacer muchos progresos. Desde que abandonó la mansión de nuevo, dejando al espíritu de Vorel en fase de poder creciente, el problema con las ratas no ha hecho sino empeorar.

B27 LA DESPENSA

Esta habitación solía ser una alacena, pero se ha convertido en una madriguera sucia y apestosa de cientos, quizá miles, de ratas. Hay acumulaciones de pelo pegadas a todas partes y el suelo está cubierto de montones de excrementos de rata.

DESARROLLO: si los PJs no han alertado ya a las plagas de ratas en la zona **B25**, las encuentran aquí.

B28 LA BODEGA

Dos estantes botelleros cubren las paredes de esta habitación, vacíos y polvorientos. Montones de botellas de vidrio rotas tapizan el suelo.

TESORO: una prueba de Percepción CD 20 revela algo interesante en la hilera superior del estante del oeste: un compartimento oculto y con bisagras en la pared de detrás. Detrás hay un estrecho recoveco en el que hay escondidas ocho botellas de vino de excelente cosecha del famoso viñedo Vigardeis de la lejana Cheliax. Cada botella está valorada en 100 po.

B29 EL TALLER DE VOREL (VD4)

La puerta de esta habitación está cerrada y hecha de hierro, y aunque su superficie está dañada por manchas de óxido, sigue siendo bastante robusta. Hace falta una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30 para forzar la cerradura, o una prueba de Fuerza CD 28 para echarla abajo. Aldern Dedalera lleva la llave consigo, pero hay una de repuesto en la zona **B23**.

IESHA DEDALERA

Esta sala parece haber sido en otro tiempo un taller arcano, pero ahora yace en ruinas. Hay una hilera de libros empapados en el extremo norte de una mesa de trabajo junto a la pared oeste. En el otro extremo de esa mesa reposan lo que parecen tres jaulas de pájaro hechas de hierro, con una rata enferma muerta dentro de cada una. Al este se alzan dos vidrieras de colores. La vidriera del norte muestra un hombre delgado de rasgos afilados bebiendo un brebaje verde de aspecto repugnante, mientras que la del sur muestra el mismo hombre pero en un estado avanzado de descomposición, como si llevase varias semanas muerto. Tiene los brazos alzados y la cabeza echada atrás en un gesto triunfal, y su cuerpo putrefacto se está convirtiendo en humo y entrando en espiral en una caja de siete costados.

Las vidrieras de colores dan al golfo Varisiano; aunque el propio sótano está bajo tierra, la curva pared oriental de esta sala sobresale del lateral del acantilado. Estas últimas ventanas representan a Vorel Dedalera bebiéndose la poción que ha preparado para catalizar su transformación en liche (puede reconocer su identidad cualquiera que supere una prueba de Saber [nobleza] CD 25, cualquiera que haya examinado los retratos de la zona **B17**, o los PJs afectados por las apariciones purulenta o iracunda), y luego mostrando su nuevo cuerpo muerto viviente fusionándose con su filacteria.

Los libros están en un estado lastimoso, pero hojearlos revela que todos cubren varias artes nigrománticas y de creación de muertos vivientes. Están roídos y se caen a pedazos, y no aguantarán mucha investigación, pero un personaje que los revise y tome nota de los puntos en que el dueño anterior había anotado o subrayado cosas puede hacer una prueba de Saber (arcano) o Saber (religión) CD 25 para darse cuenta de que, quienquiera que estudiase estos libros, estaba investigando la transformación de mortal a liche.

Cada una de las jaulas de hierro contiene una rata muerta contagiada con el Fago de Vorel. El contacto físico con una de estas ratas no es suficiente para exponer a un personaje a la enfermedad, pero comérsela sin duda sí lo es. Si se examinan las jaulas de cerca se descubre un pequeño símbolo de un cerdo con la boca llena de ganzúas mirando por el ojo de una cerradura; bajo el cerdo hay una marca gremial que dice "Artilugios de Pug — Magnimar". Fue Aldern quien dejó estas jaulas aquí; ya ha entregado una muestra de los hongos de la zona **B37** a los Hermanos de los Siete, y pronto planea entregarles estas tres ratas muertas.

APARICIÓN: aquí fue donde Kasanda descubrió finalmente la totalidad de los planes de su marido Vorel; aunque él le había prohibido entrar en esta habitación, finalmente pudo hacerlo una fatídica noche usando un *carillón de apertura* que había comprado sólo con ese objetivo. Mientras Vorel preparaba los últimos pasos de su ritual de transformación en liche, Kasanda halló sus libros y se dio cuenta de lo que tramaba. Furiosa y horrorizada, bajó a las cavernas subterráneas para plantarle cara.

El PJ vinculado a las apariciones iracundas experimenta una súbita urgencia por leer los libros de la mesa de trabajo en cuanto se acerca a 5 pies (*1,5 m*) del centro de la sala. Si toca los libros, se queda inmóvil mientras un torrente de información fluye por su mente. Experimenta una serie de visiones que narran las varias etapas que atravesó Vorel en su andanza por convertirse en liche: investigar el trabajo de anteriores liches, reunir componentes para la poción de transformación en liche, construir su filacteria, y que finalmente culminan en una visión de Vorel tomándose su poción y doblándose de dolor agónico mientras su cuerpo empieza a pudrirse. Todas estas visiones tienen lugar como si fuesen en un mundo de vidrieras de colores animadas, lo que debería explicar de forma obvia la naturaleza de las vidrieras de la mansión Dedalera. Mientras Vorel se retuerce, el PJ se ve invadido por una vergüenza terrible por el hecho de que un ser amado se haría algo así a sí mismo, y siente su rabia ardiente por haber sido detenido antes de terminar su ritual. Estas visiones sólo tardan unos pocos segundos en ocurrir; una vez terminan, el PJ se retuerce de agonía y de ira.

ORÍGENES DEL LICHE	PX 1.200	VD 4	pg 8

CM aparición iracunda (radio de 5 pies [*1,5 m*] en el centro de la sala)

Nivel de lanzador 4º

Advertir Percepción CD 20 (para percibir sutiles movimientos en las vidrieras de colores, como si el hombre allí representado se estuviese burlando del observador)

pg 8; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día

Efecto una vez el personaje afectado tiene la visión ya descrita, debe superar una salvación de Voluntad CD 14 o verse invadido súbitamente por el terror al saber que Vorel ya ha tenido éxito al transformarse a sí mismo en liche, y echar a correr a toda velocidad escaleras arriba para tratar de encontrar a 'su hija' y rescatarla. Cualquiera que se interponga en su camino o trate de detenerle de pronto parece transformarse en Vorel a sus ojos, y el personaje afectado debe atacarle tan bien como pueda hasta que pueda seguir con su huida hasta la zona **B13**. *Calmar emociones, disipar el mal* y *protección contra el mal* pueden poner fin a este efecto antes de que el personaje llegue a **B13**, al igual que cualquier efecto que elimine efectos de miedo; si no es así, el efecto perdura hasta que el PJ llega a la zona *B13*; al no ver ninguna niña allí, se recupera del efecto.

B30 EL FOSO (VD4)

Pilas de piedra rota, tierra, y un puñado de picos rotos cubren los límites de esta habitación. El suelo en mitad de la sala ha sido excavado para revelar una antigua escalera de caracol de piedra, que resulta obvio que es de construcción mucho más antigua que el sótano que la rodea, hundiéndose en las profundidades del lecho de piedra que hay debajo. Un olor nauseabundo, como de carne podrida, es arrastrado por una fría brisa que sube desde las tinieblas.

Estas escaleras existen desde antes de que se construyese la mansión Dedalera, y conducen a un antiguo complejo dedicado a la adoración de Urgathoa, diosa de la muerte en vida. El complejo se ha inundado parcialmente y la erosión lo ha convertido en poco más que una serie de cuevas a día de hoy. Vorel sabía de la existencia del complejo e incorporó las escaleras en sus planos, pero mantuvo en secreto su existencia ante su esposa. Después de que la mansión quedase vacía, el juez Brezohierro registró el lugar, y contrató a un

sacerdote para que usase *transformar piedra* tapando la entrada a las cuevas, con la esperanza de mantenerlas ocultas de cualquiera que viniese a vivir ahí hasta que la propiedad legal de la mansión pasase a los Hermanos de los Siete. No fue hasta que Xanesha mandó a Aldern de vuelta aquí para recoger muestras de los hongos que ella sospechaba que crecían en las profundidades que esta entrada fue reabierta.

Las escaleras descienden 80 pies (*24 m*) hasta la zona **B31**.

APARICIÓN: cuando un PJ vinculado a la aparición obsesiva pise por primera vez las escaleras, experimenta una súbita visión de Aldern, sudoroso, sucio, y con expresión enloquecida, excavando el suelo de piedra de esta sala con un pico. Con cada golpe, dice dos palabras con un gruñido: "por ti". El PJ sabe que Aldern se refiere a él. Al final de la visión, Aldern logra llegar a la habitación que hay tras la roca, y una horda de guls chillones surge, lo atrapa y lo arrastra hacia la oscuridad, para a continuación volver sus ojos brillantes hacia el PJ.

ALZAMIENTO GUL	PX 1.200	VD 4	pg 8

CM aparición obsesiva (primeros 20 pies [*6 m*] de la escalera de caracol)

Nivel de lanzador 4º

Advertir Percepción CD 15 (para notar un súbito aumento del hedor a carne podrida)

pg 8; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día

Efecto cuando los guls se abalanzan sobre el PJ afectado, éste debe superar una tirada de salvación de Voluntad CD 16 para liberarse de la visión y recuperar sus sentidos. Si fracasa, los guls le agarran y empiezan a arañarle y morderle. Los demás ven al PJ afectado ser alzado y zarandeado en el aire como si lo hubiese agarrado una muchedumbre, y de pronto aparecen profundas heridas de garras y mordiscos en su piel. El PJ afectado sufre 6d6 pg de daño por el asalto (la mitad si supera una salvación de Fortaleza CD 16), y debe llevar a cabo otra tirada de salvación de Fortaleza CD 16 para evitar contraer la fiebre del gul (*Bestiario*, pág. 177).

B31 EL RELLANO

Las escaleras terminan en una caverna de piedra caliza. Las paredes gotean de humedad, y franjas de moho negro y azul crecen en patrones espirales y enredados en el suelo, el techo y las paredes. El suelo está cubierto de escombros y huesos rotos, y un sonido rítmico, como la respiración de alguna criatura inmensa, resuena en la cueva a través de tres túneles, uno hacia el norte y dos hacia el oeste. De los dos túneles occidentales, el que hay más al sur parece creado hace relativamente poco.

El túnel que lleva a la zona **B32** sólo tiene unos meses de antigüedad; observando las grietas de la pared y la arenisca derrumbarse, Aldern hizo que sus guls usasen picos para crear una segunda entrada a los túneles.

El sonido de respiración no es más que el ruido del oleaje resonando de forma extraña a través de varias fisuras que conectan las zonas **B32** y **B36** con los acantilados que dan al golfo Varisiano.

DESARROLLO: los personajes que hagan demasiado ruido o traigan luz aquí atraerán rápidamente la atención de los guls de las zonas **B34** y **B35**, que se acercarán a investigar.

B32 LA CAVERNA DE COMER (VD5)

Esta caverna alargada apesta a carne podrida. La fuente del horrible olor es bien visible: hay una franja de cadáveres esparcidos por el suelo de este lugar.

CRIATURA: un único murciélago terrible se instaló en esta caverna en los años antes del regreso de Aldern. La criatura iba y venía estrujándose hacia arriba y hacia abajo por el pozo, emergiendo cada noche en la zona **B1** para alimentarse hasta que fue atacado por Aldern y sus esbirros guls. Ahora, el murciélago se ha convertido en un muerto viviente similar a un gul, y en uno de los guardianes más terroríficos de las cavernas. Conocido más correctamente como un skaveling (criaturas que son usadas como monturas por los viles moradores nigrománticos de los confines más profundos de las Tierras Oscuras), el murciélago muerto viviente ya no abandona su madriguera, pero la defiende con una furia resoluta contra cualquier intruso.

SKAVELING	PX 1.600	VD 5	pg 58

(Bestiario 2)

TESORO: dos de los tres cadáveres de entre las víctimas del skaveling son nómadas varisianos que llevan mucho tiempo muertos y no tienen gran cosa de valor entre sus restos. El tercero, sin embargo, es el cadáver del infame bandido manco Shaz 'Chaira roja' Bilger, sospechoso de organizar los atracos de casi dos docenas de caravanas mercantiles a lo largo de la carretera de la Costa Perdida en la última década. Sus restos parcialmente devorados pueden ser identificados con una prueba de Saber (local) CD 20. Presentar pruebas de su muerte a las autoridades de Magnimar concede una recompensa de 500 po.

El equipo de Shaz que aún sigue intacto supone una satisfacción monetaria más inmediata, sin embargo, y consiste en un anillo con una perla con valor de 300 po, una espada larga adamantina, un *sombrero de disfraz*, y unas 56 po esparcidas.

B33 EL MOHO PELIGROSO (VD6)

El moho parece crecer con un espesor particular en esta porción del túnel. Hay varios picos tirados en un rincón, y uno de ellos parece particularmente bien fabricado.

Tras ensanchar el túnel que lleva a la zona **B32**, los guls abandonaron sus herramientas de excavación aquí, sin apenas darse cuenta de la nube de esporas venenosas que el acto levantaba.

Las dos casillas de 5 pies (*1,5 m*) del sur están cubiertas de hongos, entre ellos mucho moho amarillo.

MOHO AMARILLO	PX 2.400	VD 6

Peligro (*Reglas básicas*, pág. 416)

TESORO: de los seis picos abandonados aquí, cinco se han estropeado por el moho y la humedad. El sexto, sin embargo, resulta ser un *pico pesado +1* que ha resistido bastante bien hasta la fecha.

B34 LOS GUARDIANES GULS (VD4)

CRIATURAS: esta cueva poco destacable está vigilada constantemente por tres guls, que Aldern emplazó aquí y ordenó que actuasen como guardianes. Los guls se ocultan en las sombras: uno en el recoveco del norte, otro en las sombras de la entrada sureste, y el último en las sombras de la entrada oeste. Si son descubiertos, atacan al unísono. El ruido del combate de aquí alerta a los guls de la zona **B35**, pero no a los habitantes de la zona **B36**; los guls adicionales de la zona **B35** llegan en 3 asaltos.

GULS (3)	PX 400 c/u	VD 1	pg 13 c/u

(*Bestiario*, pág. 177)

B35 LA TUMBA (VD5)

La mitad occidental de esta maloliente caverna está cubierta de montones de huesos, todos con marcas de dientes. Alguien ha roto la mayoría de los huesos para llegar al tuétano.

CRIATURAS: otros cuatro guls moran aquí, agazapados sobre las macabras pilas de huesos mientras roen los últimos jirones de carne de la pila menguante de trozos de cadáver. Si los PJs se molestan en echar un vistazo más de cerca, uno de estos guls tiene el cráneo parcialmente hundido y de allí sobresale un trozo de piedra con una forma extraña. Este gul solía ser un carpintero contratado por Aldern; el mismo al que 'sorprendió' con su esposa Iesha. El hombre no estaba muerto del todo cuando Aldern arrojó su cuerpo al pozo, ni tampoco había perecido cuando los guls del túnel lo hallaron. Divertidos por su mala suerte, decidieron convertir al pobre desgraciado en uno de los suyos en lugar de alimentarse de sus deliciosas entrañas. El trozo de piedra que sobresale de su cabeza coincide con el ala que le faltaba al sujetalibros de la zona **B9**.

GULS (4)	PX 400 c/u	VD 1	pg 13 c/u

(*Bestiario*, pág. 177)

B36 EL RESPIRADERO (VD6)

El túnel confinado se abre aquí a un golfo vertiginoso, una caverna del tamaño de una catedral con un techo arqueado 30 pies (*9 m*) por encima y con una caída vertical hasta una fosa de agitada agua de mar 50 pies (*15 m*) más abajo. Un saliente de piedra muy pronunciado desciende hasta esas turbulentas profundidades, con su inclinada superficie reluciente por el moho y la humedad. Hay una puerta de piedra en la pared noroeste aproximadamente a la mitad de la cuesta.

Es difícil cruzar la pendiente andando; los personajes que no pasen trepando por su superficie (lo que supone una prueba de Trepar CD 5) deben hacer una prueba de Acrobacias CD 12 cada asalto. Fallar por 5 o más hace que el personaje caiga resbalando por la rampa hasta el fondo; el personaje sufre 1d6 pg de daño por cada 20 pies (*6 m*) que resbale hasta hundirse en las frías aguas que hay debajo.

La fosa del fondo tiene 100 pies (*30 m*) de profundidad. En su lecho, se abre a una gran caverna que acaba conectando con el mar a través de varios túneles subterráneos que serpentean hacia el sur durante casi media milla (*800 m*). El ruido del agua surgiendo y chocando contra las rocas es el origen de los sonidos de 'respiración' que se oían a través de las cuevas. Moverse por las aguas de la fosa requiere una prueba de Nadar CD 15 debido a las fuertes corrientes que agitan el agua.

La puerta de piedra que conduce a la zona **B37** no tiene trampas, pero está cerrada. Un PJ puede forzar la cerradura superando una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30, o puede echar la puerta abajo superando una prueba de Fuerza CD 28. Alternativamente, la llave del taller de Vorel abre la cerradura; Aldern lleva consigo una copia de esa llave, y hay otra de repuesto oculta tras el cuadro de la zona **B23**.

CRIATURAS: los personajes pueden pensar que a estas alturas ya no volverán a verse las caras con los goblin de la Costa Perdida, pero de hecho un grupo de cuatro comandos goblin de la tribu Lamesapos del norte se acercaron demasiado a la mansión Dedalera hace unas pocas semanas y el skaveling les cayó encima mientras estaba en una de sus cada vez más escasas expediciones al exterior. Aldern halló a los goblin esa misma noche; rescató sus cuerpos del murciélago gul y los dejó madurar en la zona **B37** entre las peligrosas esporas de los hongos del lugar, y como resultado, los cuatro goblin revivieron como ghasts. Aldern no perdió el tiempo y los asignó como últimos guardianes de su reino.

GHASTS GOBLIN (4)	PX 600 c/u	VD 2	pg 17 c/u

Variante de ghast (*Bestiario*, pág. 177)

CM muerto viviente Pequeño

Inic +5; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

Aura hedor (radio de 10 pies [*3 m*], CD 15, 1d6+4 minutos)

DEFENSA

CA 20, toque 16, desprevenido 15 (+5 Des, +4 natural, +1 tamaño)

pg 17 (2d8+8)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +7

Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +2; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +7 (1d4+1 más parálisis), Mordisco +7 (1d4+1 más enfermedad y parálisis)

Ataques especiales Parálisis (1d4+1 asaltos, CD 15)

TÁCTICAS

Durante el combate Los ghasts goblin concentran sus ataques en un solo objetivo, intentando avasallar a su víctima con sus garras y mordiscos.

Moral Los ghasts goblin luchan hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 21, **Con** -, **Int** 17, **Sab** 18, **Car** 18

Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 16

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +7, Averiguar intenciones +9, Intimidar +9, Nadar +3, Percepción +9, Sigilo +14, Trepar +6

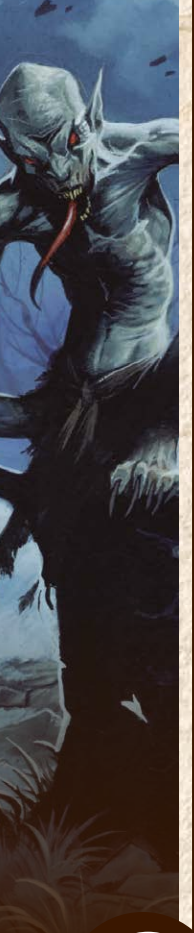
Idiomas goblin

B37 EL LABORATORIO DE VOREL (VD7)

El aire de esta húmeda caverna está impregnado de un hedor terrible; una combinación nauseabunda de decadencia, salmuera y moho. La cueva contiene una mesa desvencijada, repleta de basura, al parecer: botellas vacías, trozos de ropa, papeles arrugados, y muchas más cosas, distribuidas en filas ordenadas. Hay un cuadro recostado contra el lado más alejado de la mesa, y frente a él un gran sillón de cuero cuyo asiento y respaldo tienen manchas horribles de carne podrida, y los reposabrazos están pegajosos debido a la sangre que los empapa. Hay una mesa más pequeña junto a la pared sur, con la superficie llena de platos y bandejas de carne podrida y plagada de gusanos. El espantoso hedor de la habitación parece más fuerte en el oeste, donde la pared de la cueva ha sido invadida por un horrible brote de moho verde oscuro y líquenes goteantes. En el centro crece un parche de hongos negros tumefactos, formando con sus bordes afilados y sus bulbos como tumores lo que casi se podría tomar por un contorno humanoide. Lo que en otro tiempo fue una exquisita caja rompecabezas del tamaño de un puño yace rota en el suelo a los pies de la forma fúngica.

Una inspección más atenta de la colección que hay sobre la mesa debería preocupar a uno de los PJs, pues se trata de la colección de reliquias personales de la vida de ese PJ que Aldern ha recopilado. Deberías ajustar la lista de cosas que hay aquí al PJ con el que Aldern está obsesionado, desde cosas mundanas como frascos de poción vacíos y pergaminos usados hasta objetos tan personales como un mechón de pelo (quizá cortado mientras el PJ dormía o recogido de un peine) o, si puedes preparar eso con anticipación desde antes en la aventura, incluso pequeños objetos personales que el PJ creía haber perdido. Los únicos objetos de aquí que no pertenecieron al personaje son un montón de dibujos a carboncillo sobre pergaminos dañados por la humedad, todos retratando al PJ y dibujados por el propio Aldern. La naturaleza de los dibujos varía (erótica para la lujuria, poses heroicas para la envidia, o dibujos del PJ muerto de muchas formas distintas para la ira), pero el sujeto sigue siendo el mismo durante la colección de varias docenas de páginas. Mezclada entre estos dibujos hay una carta escrita con una caligrafía elegante. Enviada a Aldern en la dirección de su finca en Magnimar, la carta se presenta en la página 108 como la Ayuda de juego 2-5, y vincula fuertemente las acciones de Dedalera con la ciudad de Magnimar.

El retrato que hay recostado contra la mesa es de Iesha, pero Aldern ha usado su menguante talento artístico en un torpe intento de repintar el retrato con sangre y trocitos de carne podrida en una caricatura del PJ con el que se ha obsesionado. El retrato puede limpiarse con una prueba de Artesanía (pintura) CD 25 y un día de trabajo para revelar su sujeto original. El cuadro fue hecho en la finca de Dedalera en Magnimar, y aunque el retrato se centra en Iesha, una ventana abierta sobre su hombro muestra una porción de panorama urbano que puede ser identificado con una prueba de Saber (local) CD 15 como perteneciente a la ciudad de Magnimar.



Los hongos de la pared son lo que queda de Vorel Dedalera; cuando su esposa interrumpió el ritual para convertirse en liche que él estaba llevando a cabo, se produjo una retroalimentación de energía nigromántica que provocó una detonación y destruyó su cuerpo físico, transformándole en la personificación de la infección y la corrupción fúngica que crece aquí en la pared. Si alguien toca los hongos negros debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 20 para evitar contraer el Fago de Vorel (ver página 94). El periodo de incubación, en este caso, es inmediato: el personaje sufre el daño a las características al momento. Ingerir una porción de hongos impone un penalizador -4 a la tirada de salvación.

La caja rota del suelo es lo que queda de la filacteria de Vorel. Una prueba de Saber (arcano) CD 20 la identifica como asociada con la nigromancia; si esta prueba supera la CD por 10 o más, el personaje se da cuenta de que es una filacteria de liche incompleta y echada a perder. Además, los personajes que hayan estado siguiendo la historia que se establece en las vidrieras de colores de la mansión pueden reconocer que esa caja es la que aparecía en algunas de esas ventanas.

CRIATURA: Aldern Dedalera, antaño un noble atractivo y culto muy popular entre las mujeres, está ahora condenado a una muerte en vida de hambre insaciable, dominado por un ansia de devorar la carne de aquellos a los que solía llamar amigos o amantes. Su transformación en ghast le ha vuelto loco, pero su personalidad anterior no fue destruida completamente... por lo menos al principio. Como modo de enfrentarse a su locura cada vez mayor, Aldern desarrolló personalidades múltiples, y se refiere a sí mismo alternativamente como Su Señoría, el Desollador, y el Lastimador. Pasa los días hablando consigo mismo como Su Señoría, temiendo la llegada del Lastimador, a quien trata como a una persona completamente distinta. Su Señoría es una criatura asustadiza con un tic nervioso y una voz rápida y excitada. El Lastimador aparece en momentos de estrés o excitación: se trata de un caníbal homicida cargado de odio que sólo quiere continuar con su cosecha de carne viva. Esta personalidad es la que está más ligada al espíritu de Vorel, pero a pesar de su hambre feral y salvaje, quizá el más peligroso es el Desollador. Esta personalidad busca hallar la salvación y un propósito en el seno de la Secta del Desollador y poco a poco se va convirtiendo en el rostro dominante de esta alma torturada. Con el tiempo, Aldern el Lastimador y Aldern el Señor desaparecerán, y Norgorber tendrá un nuevo y poderoso esbirro sólo para él.

Aldern está sentado en su butaca cuando llegan los PJs, y durante unos breves momentos Su Señoría tiene el control. Cuando ve los PJs, sus ojos se ensanchan en una mezcla de miedo y deleite, pero cuando se fija en el PJ que es blanco de su obsesión, se pone en pie. Su proclamación ante ese personaje depende de la naturaleza de su obsesión.

LUJURIA: "¡Eres tú! ¡Has venido a mí! Sabía que mis cartas te llegarían al corazón, amor mío. ¡Consumemos nuestra... nuestra... hambre!

ENVIDIA: "¡No! ¡Tenías que estar muerto! ¡Sigues vivo!"

IRA: "¡Sigues vivo! Perfecto pues, ahora como recompensa podré degustar tu corazón mientras aún está caliente..."

Sin importar la naturaleza de su obsesión, el Lastimador toma el control y Aldern se lanza al ataque. En cuanto es herido, Su Señoría recupera el control y Aldern cae de rodillas, llorando, y suplica a los PJs que le salven. Le aterroriza que el Lastimador pueda venir otra vez, y está dispuesto a decir lo que sea para convencer a los PJs de que le ayuden. En este estado, puede revelar gran parte de su historia a los personajes, incluyendo su asociación con los Hermanos de los Siete.

Por desgracia, en cuanto Su Señoría empieza a revelar los secretos de los Hermanos de los Siete, llega el Desollador. De pronto esboza una ancha y cruel sonrisa, se levanta lentamente, hace una reverencia a los PJs y dice: "Me pregunto cómo afectarán vuestras muertes a vuestros amigos. ¿Qué cosas podríais haber hecho y quedarán incompletas? ¿Qué surgirá de esas promesas rotas? ¿Cómo cambiará el mundo vuestro asesinato?". Entonces ataca con una furia renovada, obteniendo un bonificador +2 profano a las tiradas de ataque y daño, y luchando hasta la muerte.

La transformación de Aldern en ghast es un caso único: esencialmente conservó las habilidades y recuerdos de cuando estaba vivo, mientras que su cuerpo se transformó en el horror muerto viviente que es hoy. Los que sucumben a su fiebre del gul se alzan como guls normales, sin conservar ninguna aptitud que tuviesen en vida.

EL DESOLLADOR	PX 3.200	VD 7	pg 90

Ghast varón único aristócrata 4/pícaro 3
CM muerto viviente Mediano (humano)

Inic +10; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

Aura hedor (radio de 10 pies [*3 m*], CD 17, indispuesto durante 1d6+4 minutos)

DEFENSA

CA 23, toque 18, desprevenido 16 (+3 armadura, +1 desvío, +6 Des, +1 esquiva, +2 natural)

pg 90 (7d8+59)

Fort +9, **Ref** +12, **Vol** +9

Aptitudes defensivas evasión, resistencia a la canalización +4, sentido de las trampas +1; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo *Navaja de guerra +1* +12 (1d4+5/19-20), Mordisco +6 (1d6+2 más enfermedad y parálisis), Zarpa +6 (1d6+2 más parálisis)

Ataques especiales Ataque furtivo +2d6, Enfermedad (fiebre del gul, CD 17), Parálisis (1d4+1 asaltos, CD 17)

TÁCTICAS

Durante el combate Las tácticas de Aldern en combate se ven influenciadas hasta cierto punto por sus personalidades, como se detalla más arriba. Cuando el Desollador toma el control, se pone su *máscara de acechador* y adopta el aspecto de su obsesión, atacando a ese personaje y excluyendo a cualquier otro objetivo.

Moral Aldern lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 22, **Con** -, **Int** 18, **Sab** 18, **Car** 24

Ataque base +5; **BMC** +9; **DMC** 27

Dotes Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Persuasivo, Reflejos rápidos, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +16 (+21 saltar), Averiguar intenciones +14, Diplomacia +19, Engañar +17, Intimidar +19, Juego de manos +16, Montar +14, Saber (local) +14, Saber (nobleza) +14, Sigilo +21, Trepar +14

Idiomas común, elfo, varisiano

CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (pícaro sutil)

Equipo *armadura de cuero +1*, *navaja de guerra +1*, *anillo de salto*, *anillo de protección +1*, *máscara de acechador*, extravagante atuendo de noble valorado en 200 po, camafeo por valor de 100 po con un diminuto retrato del PJ, llave de la zona **B29**.

APARICIÓN: el parche de hongos de la pared supone un peligro adicional para un PJ asociado con la aparición purulenta. Cuando ve la forma extrañamente humanoide de la pared, se da cuenta de que esa forma encaja exactamente con la de su propia sombra, y de repente nota una sensación de vértigo y se siente obligado a alimentarse de los hongos para reclamar su robada sombra.

EL LEGADO DE VOREL	PX 800	VD 3	pg 8

CM aparición purulenta (expansión de 5 pies [*1,5 m*] desde la pared oeste)

Nivel de lanzador 4º

Advertir Percepción CD 15 (para darse cuenta de que los fragmentos de filacteria traquetean)

pg 8; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día

Efecto el personaje afectado se ve obligado, como si estuviese bajo un conjuro de *sugestión*, a comer algunos de los hongos de la pared. Basta con superar una salvación de Voluntad CD 14 para resistir la compulsión.

EL DESOLLADOR

AYUDA DE JUEGO 2–5

Aldern,

Nos has servido bien. La entrega que cosechaste en las cavernas ha superado ampliamente lo que yo esperaba. Puedes considerar completamente saldada tu deuda con los Hermanos. Pero aún te necesito y, cuando despiertes tras tu muerte, descubrirás que tienes la mente clara y preparada para entender esta tarea, más que en el estado en que te encuentras mientras escribo.

Confío en que recuerdes el funcionamiento del ritual Siédrico. Parecías bastante lúcido cuando te lo enseñé, pero si tras renacer ves que lo has olvidado, regresa a tu finca en Magnimar. Mis agentes se pondrán pronto en contacto contigo allí; no hace falta que molestes más a los Hermanos. En dos días te proporcionaré la lista de víctimas para el ritual Siédrico. Apréndetela de memoria y luego destrúyela antes de empezar tu trabajo. Los que he seleccionado deben ser marcados antes de morir; de lo contrario no sirven de nada a mi amo, y la avaricia de sus almas se desperdiciará.

Sin embargo, si otros se interponen en tu camino, puedes hacer con ellos lo que te plazca. Devóralos, masácralos, o conviértelos en peones; me da igual.

— Xanesha, Ama de los Siete

TESORO: si se restaura, el retrato de Iesha tiene un valor de 200 po. Un pequeño llavero de plata valorado en 10 po reposa en la mesilla entre la carne podrida, con dos llaves en el anillo. La mayor de las dos es una llave de hierro deslustrado con un ópalo redondo valorado en 100 po; esta llave es la de la finca de Dedalera en Magnimar. La más pequeña está hecha de bronce, es inusualmente larga y termina en tres dientes con muescas. Esta llave, cuya cabeza parece un león rugiendo, abre el alijo escondido en el tercer piso de la finca. Finalmente, una prueba de Percepción CD 25 hecha al registrar los hongos al sur del peligroso parche negro revela un *carillón de apertura* (5 cargas) con moho incrustado pero aún funcional, el mismo que usó Kasanda Dedalera hace más de 60 años para entrar en el mundo secreto de su marido.

DESARROLLO: el parche de hongos peligrosos puede ser destruido temporalmente mediante fuego, ácido, o la aplicación de un mínimo de 5 frascos de agua bendita, pero esa materia vil simplemente vuelve a crecer al cabo de 24 horas a menos que el lugar se vea sujeto a conjuros de *sacralizar* y *consagrar*, o a un conjuro de *disipar el mal*. Lanzar esos conjuros aquí provoca que los hongos cobren vida y se despeguen de la pared. El ser aúlla en una voz embarrada y apenas humana, y se convierte en polvo; las apariciones de la mansión Dedalera quedan así exorcizadas, y aunque el edificio conserva su aire poco acogedor, deja de estar embrujado.

Si los PJs liberaron a Iesha retornada de su prisión del ático y le permitieron abrirse camino hasta estas cavernas, su enfrentamiento con Aldern podría ser un clímax emocionante para esta parte de la aventura. Cuando ella llega a a la puerta de piedra de esta habitación, puedes suponer que el tiempo que necesita para atravesar la puerta con sus garras es el mismo que les lleva a los PJs abrirse paso hasta esa zona, sin tener en cuenta cuánto tardan realmente en superar los muertos vivientes y las apariciones que hay por el camino.

Al verse cara a cara con Iesha, Aldern grita compungido y cae de rodillas para suplicar el perdón de su esposa asesinada. Durante un breve instante, mientras Iesha acaricia la mejilla amarillenta de Aldern, puede parecer que está dispuesta a perdonarle... pero ese instante termina cuando ella chilla de rabia e intenta destruirle. Su primer ataque contra Aldern es a todos los efectos un asalto sorpresa contra el ghast, tras lo cual puedes resolver el combate de forma normal, con los PJs tomando parte en la batalla también.

Si los PJs no están presentes para el enfrentamiento, Aldern convoca a los ghasts goblin de la zona **B36** para que le ayuden tan pronto como Iesha ataca. Estos ghasts decantan la balanza completamente: con su ayuda, Aldern destruye a Iesha y sobrevive al combate con 3d6 puntos de golpe restantes, haciendo que su inminente lucha contra los PJs sea mucho más fácil suponiendo que pueden enfrentarse a él antes de que haya tenido ocasión de curarse. Si los ghasts goblin no pueden acudir en su ayuda, sin embargo, Iesha destruye a Aldern tras unos pocos asaltos de combate.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs exorcizan el espíritu de Vorel, concédeles 3.200 PX. Si liberan a Iesha y ella alcanza la paz tomando parte en la destrucción de Aldern Dedalera, concede a los PJs 2.400 PX (como si hubiesen derrotado a Iesha en combate).

QUINTA PARTE: PERSIGUIENDO AL DESOLLADOR

AUNQUE LA COSTA PERDIDA ES UN LUGAR TRANQUILO Y APARTADO, LAS NOTICIAS VUELAN. PRONTO LLEGAN NUEVAS SOBRE LOS ASESINATOS DE PUNTA ARENA A MAGNIMAR DONDE, SIN QUE LO SEPAN LOS LÍDERES DE LA CIUDAD, HAY QUIENES ESTÁN COMPLACIDOS POR EL TRABAJO DE ALDERN. PERO OTROS VEN ESTOS ASESINATOS DE UN MODO COMPLETAMENTE DISTINTO... PUES MAGNIMAR TAMBIÉN HA TENIDO PROBLEMAS PARECIDOS RECIENTEMENTE. EN VERDAD, LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR DE PUNTA ARENA ESTÁN VINCULADOS A LOS HOMICIDIOS QUE HAN ASOLADO LA GRAN CIUDAD; ¡Y AÚN PEOR: SI NADIE DETIENE A LOS ASESINOS PRONTO, PODRÍAN AÑADIR A SU LISTA DE VÍCTIMAS AL PROPIO LORD-ALCALDE DE MAGNIMAR!

Haldmeer Grobaras, Lord-Alcalde de Magnimar, es un noble pomposo y egocéntrico, que ve su senescalía sobre la ciudad como una recompensa por su trabajo duro como aristócrata y como un servicio a su gente. Normalmente, las penurias de los pobres no le preocupan; tiene gente que a su vez tiene gente que se ocupa de esos problemas. Pero esta nueva plaga de muertes es un caso aparte. Mercaderes, nobles, banqueros, y recientemente el propietario de uno de los locales de juego favoritos de Haldmeer han sido asesinados, y ya no es posible descartar teorías de que sea obra de una secta de lunáticos. Exigencias furiosas de que terminen los asesinatos llenan las calles y las tabernas durante el día, y Haldmeer no está seguro de que el silencio atemorizado de las noches sea mucho mejor.

Por desgracia, su gestión de Magnimar ha dejado a la maquinaria burocrática muy necesitada de una puesta a punto. Los guardias de la ciudad no están preparados para enfrentarse a un grupo tan artero y escurridizo como la Secta del Desollador, especialmente con uno de los propios jueces de la ciudad viviendo una doble vida como uno de los líderes de la secta. Este hombre, el juez Brezohierro, trabaja entre bastidores para desmantelar y distraer los intentos organizados por parte del gobierno de ocuparse de la situación, enviando a guardias e investigadores a búsquedas en vano, y malgastando recursos para que la secta pueda continuar con su trabajo. E igual de rápido que llegaron las noticias sobre los asesinatos de Punta Arena, llegan también las nuevas sobre unos héroes que se enfrentaron a Dedalera y le derrotaron. Para cuando los PJs viajan a Magnimar y empiezan a investigar, Brezohierro les está esperando.

BIENVENIDOS A MAGNIMAR

Magnimar es una ciudad enorme; muchísimas aventuras podrían empezar (o acabar) en la Ciudad de los Monumentos, pero esta aventura se centra sólo en lo que atañe a 'Los asesinatos del Desollador'. Es muy probable que los personajes jugadores, por su propia naturaleza, se vean distraídos por lo que vean y oigan en la gran ciudad; en ese caso, consulta las notas sobre Magnimar en el Apéndice 3 de este libro. Hay más detalles sobre la ciudad en el *Pathfinder Campaign Setting: Magnimar City of Monuments*, un manual de 64 páginas [NdT: inédito en español] que describe la ciudad de forma muy detallada.

A medida que los PJs exploren Magnimar, pronto oirán rumores y noticias sobre una oleada de asesinatos inquietantemente familiar que asola la Ciudad de los Monumentos. Las historias sobre mercaderes, políticos, guardias corruptos, y prestamistas hallados muertos (con el cuerpo mutilado, parte de la cara arrancada, y una estrella de siete puntas tallada en el pecho) parecen estar en boca de todo el mundo, y parece que cada semana aparece una nueva víctima. Las escenas del crimen están ahora estrictamente controladas por el gobierno municipal, y los PJs deberían tenerlo muy difícil, si no imposible, para obtener acceso a una e investigar. Tampoco importaría mucho, pues los sectarios del Desollador son bastante hábiles a la hora de no dejar pruebas, y en tales lugares hay muy poco con que incriminarlos. Por desgracia para la secta, Dedalera no ha sido tan cuidadoso a la hora de cubrir sus huellas. A pesar de los esfuerzos de los sectarios por preservar sus secretos, hay pistas escondidas en la finca de los Dedalera que podrían poner a los PJs en el camino para desarticular por completo la Secta del Desollador.

SIGUIENDO LAS PISTAS

Aunque derrotar a Aldern Dedalera pone fin a los asesinatos de Punta Arena, los PJs deberían hallar numerosas pistas en la Desazón indicando que no actuaba solo, sino que tenía aliados y quizá incluso un superior en Magnimar. Como mínimo, el descubrimiento de estos vínculos con Magnimar debería empujar a los PJs a visitar la gran ciudad aunque fuera por curiosidad.

Si los PJs no muerden el anzuelo, sin embargo, Xanesha y la Secta del Desollador no les ignorarán durante mucho tiempo; después de todo, en Punta Arena aún quedan muchas almas viables por caer ante la Siédrica. Con el tiempo, la matriarca lamia simplemente manda a un nuevo intermediario a la región para continuar con la racha de asesinatos de Aldern donde éste la dejó. Este nuevo agente será muy probablemente uno de los acechadores sin rostro que sirven a Xanesha, dado que esta elección también le permite vengarse de aquellos que le arrebataron un peón muerto viviente muy útil. Tras investigar un poco, elige a uno de los PJs y le ordena a su acechador sin rostro que adopte la forma de ese PJ y que periódicamente deje que algunos ciudadanos presencien sus actos asesinos. Muy pronto los PJs se verán obligados a actuar para limpiar su nombre.

Sin embargo, es más probable que el descubrimiento de las marcas de fabricante de 'Artilugios de Pug' en las jaulas de la zona **B29**, o la carta de Xanesha que hay en la zona **B37** convenzan a los PJs de hacer un viaje a Magnimar. Si investigan los Artilugios de Pug descubrirán que es la inofensiva tienda de un latonero; si se le pregunta por las jaulas de hierro, el propio Pug recuerda habérselas vendido a Aldern Dedalera hace unas semanas. Con una prueba de Diplomacia CD 16 (o un soborno de por lo menos 25 po), Pug puede dar indicaciones a los PJs de cómo llegar a la finca de Dedalera (la dirección donde entregó las jaulas una vez terminadas). Pug no tiene idea de para qué eran: "Para pájaros, supongo. Eran jaulas de pájaro al fin y al cabo, ¿no?"

Esta pista de Pug, o la pista más directa de la carta de Xanesha (un nombre sobre el que los PJs no deberían lograr averiguar nada en este punto de la aventura), deberían animar a los PJs a investigar el hogar magnimarano de Dedalera.

LA FINCA DEDALERA (VD 6)

La finca de Aldern Dedalera es la primera parada lógica en la ciudad si los PJs buscan más pistas sobre la hermandad mencionada en la carta, pero por desgracia también es el lugar más lógico para que la Secta del Desollador lleve a cabo su primer intento de asesinarles.

La finca se encuentra en el barrio del Gran Arco, no muy lejos de la plaza de la Plata Astral. Hace meses que no vive nadie allí, aunque Aldern aún conserva la propiedad. Dado que aún no ha sido declarado muerto, el edificio ha seguido vacío ese tiempo. El juez Brezohierro ha encargado copias de las llaves, pero aunque los sectarios saquearon la casa en busca de cosas de valor y destruyeron cualquier pista que pudiesen hallar que apuntase a su asociación con Aldern, pasaron por alto un escondrijo que Dedalera usaba para guardar objetos personales. Si los PJs tienen la llave de Aldern, el diseño de su cabeza debería darles la pista que necesitan para descubrirlo.

El propio edificio es de tres plantas. Se han clavado tablones sobre las ventanas de la planta baja, cortesía de la Secta del Desollador. Una prueba de Diplomacia CD 20 para reunir información en el vecindario revela que unos carpinteros sellaron la casa con tablones una noche no hace mucho. La puerta trasera está entablada, pero la puerta delantera sólo está cerrada con llave (Inutilizar mecanismo CD 30 para forzar la cerradura). Cualquier intento de entrar al edificio por la fuerza durante el día atraerá seguro la atención de la guardia de la ciudad, pero nadie cuestionará a unos PJs que entren en la casa usando la llave.

CRIATURAS: el juez Brezohierro no es tonto. Se imagina que después de que los PJs acaben con Aldern, seguirán cualquier pista que hayan hallado en la mansión con una visita a este edificio. Como resultado, ha preparado una emboscada usando dos acechadores sin rostro, aberraciones de los pantanos capaces de adoptar forma humanoide. Brezohierro ordenó a las dos criaturas, 'prestadas' por su nueva amante Xanesha, que adoptasen la forma de Aldern e Iesha Dedalera, y que aguardasen aquí la llegada de los PJs. Ambos pasan el tiempo en la planta baja, pero una vez se dan cuenta de que su 'hogar' tiene visita, van a recibir a los PJs, aparentemente ansiosos por ofrecer a sus invitados una comida casera en la cocina. Por supuesto, es una treta; los acechadores sin rostro sólo están tratando de evaluar a los PJs. Una vez listos, los monstruos adoptan sus verdaderas formas y atacan.

ACECHADORES SIN ROSTRO (2)	PX 1.200 c/u	VD 4	pg 42 c/u

(*Bestiario 2*)

TÁCTICAS

Durante el combate Los acechadores sin rostro intentan mantener a un oponente flanqueado en todo momento, luchando cerca de las paredes si es posible para evitar que les pase lo mismo a ellos.

Moral Los acechadores sin rostro luchan hasta que muere uno, tras lo cual el otro intenta huir. No regresa a su guarida en el Reloj Sombrío, pues le aterroriza la respuesta probable de Xanesha ante su fracaso; en lugar de eso, intenta huir de la ciudad y regresar a las ciénagas Espesas.

TESORO: hay un alijo secreto oculto en la repisa de la chimenea en el segundo piso. Esa repisa está decorada con dos rugientes cabezas de león en los dos extremos; si los PJs hallaron el llavero de Aldern en la mansión Dedalera, los leones son iguales al que hay en la misteriosa llave de bronce. Una prueba de Percepción CD 20 revela una pequeña cerradura escondida al fondo de la garganta del león de la izquierda. Sin la llave, hace falta una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30 con éxito para forzar el alijo y lograr abrirlo.

Este alijo es uno de los escondites de ahorros de Dedalera: contiene una bolsa con 200 ppt, junto con un estuche delgado de madera en el que hay bastantes documentos legales relativos a la finca, así como la escritura de propiedad de la mansión Dedalera. La escritura indica que la familia Dedalera sólo financió dos tercios de la construcción de la mansión hace 80 años; el resto fue financiado por un grupo llamado los Hermanos de los Siete. La escritura también consta de una cláusula poco habitual casi al final que indica que después de 100 años, la propiedad de la mansión Dedalera y las tierras en el radio de una milla (*1,6 km*) 'alrededor y por debajo' pasarán a los Hermanos.

Bajo el estuche hay un libro de contabilidad bastante delgado; la mayoría de anotaciones son mundanas, pero hay varias cerca del final que deberían llamar la atención a los PJs. Se trata de casi una docena de anotaciones de los últimos 3 meses que figuran como 'Viaje de Iesha a Absalom', e indican que Dedalera le estaba pagando a alguien a quien se refiere como 'H-7' 200 po a la semana por su 'viaje', entregando los pagos cada día del juramento *[NdT: jueves]* a medianoche en un lugar llamado 'el Aserradero de los Siete'. Una prueba de Saber (local) CD 15 es suficiente para revelar la ubicación de este aserradero, al igual que una prueba de Diplomacia CD 15 para reunir información.

Que sepa todo hombre y mujer presente y futuro que nosotros, los Hermanos de los Siete, a fecha de hoy 6 de abadío del año 4624 según el recuento de Absalom, por la presente concedemos y mediante esta escritura confirmamos que Vorel Dedalera *ostenta la propiedad provisional de la hacienda en adelante denominada* Mansión Dedalera, *situada al norte de Magnimar, en la carretera de la Costa Perdida, sobre un promontorio directamente al oeste del páramo Desolado, en tanto en cuanto vivan él, Vorel Dedalera, o sus descendiente directos, por un período que no excederá los cien años. Habiendo sido financiada parcialmente la construcción de la Mansión Dedalera por las propiedades y el capital de Vorel Dedalera en la cantidad del sesenta y seis por ciento, y parcialmente por las arcas de los Hermanos de los Siete en la cantidad del restante treinta y cuatro por ciento, sirviendo como aval el Aserradero de los Siete, sito en el islote Kyver de Magnimar, lo que sólo cubrirá la construcción física e inicial de la mansión antes mencionada, corriendo todo gasto subsiguiente de reparación y mantenimiento de cuenta de Vorel Dedalera o sus descendientes durante el mentado período de cien años. Al término de este período, el 6 de abadío del 4724, Recuento de Absalom, la propiedad de la Mansión Dedalera, incluyendo todo terreno en un radio de una milla (1,6 km) alrededor y por debajo, revertirá inmediata e irrevocablemente a los hermanos de los Siete, quedando el uso de la mansión, sus terrenos, y toda mejora introducida por habitantes anteriores, sujeto a la discreción de la Hermandad. Y para que nuestra donación, concesión, garantía, liquidación y defensa, gocen de validez y seguridad perpetuas, fijamos el sello de Magnimar al presente estatuto, que servirá en lugar de firma, quedando los nombres de la Hermandad sin constar en éste o en cualquier otro documento.*

LA MANSIÓN DEDALERA

SEXTA PARTE: EL ASERRADERO DE LOS SIETE

LA IGLESIA DE NORGORBER ES UN ORGANISMO COMPLEJO, PERO ES LO QUE CORRESPONDE AL DIOS DEL ASESINATO, LOS SECRETOS, LA AVARICIA Y EL VENENO. EL LEGADO DE DICHA IGLESIA EN MAGNIMAR SE EXTIENDE DESDE LA FUNDACIÓN DE LA CIUDAD HACE MÁS DE UN SIGLO, CUANDO UNA FIGURA CONOCIDA HOY DÍA EN SUSURROS COMO EL HOMBRE ETERNO CONSTRUYÓ SUS PROPIOS CIMIENTOS ENTRE LOS MAGNIMARANOS: SE ASEGURÓ DE QUE EL CULTO A NORGORBER SIEMPRE TUVIESE UN LUGAR EN EL CORAZÓN, LA MENTE Y EL ALMA DE LA CIUDAD. EN LA ACTUALIDAD, VARIAS RAMAS DE LA IGLESIA TRABAJAN PARALELAMENTE, AUNQUE NO NECESARIAMENTE COOPERANDO PLENAMENTE. LA SECTA DEL DESOLLADOR, EN PARTICULAR, TIENE SUS PROPIOS OBJETIVOS EN MENTE PARA LA CIUDAD...

Muchos gremios de ladrones incluyen pequeños altares en honor a Norgorber en su aspecto del 'Maestro Gris'. Sectas ocultas de conspiradores que lo veneran como el dios de los secretos lo conocen como el 'Segador de Reputación'. Quienes ven la divinidad en sus venenos lo conocen como 'Dedos Negros'. Pero los más siniestros y peligrosos de entre sus seguidores son los Desolladores; y para ellos Norgorber es el 'Padre Desollador'. Estos homicidas fanáticos no son asesinos a sueldo: no matan por dinero, sino por el placer enfermizo que les proporciona. Los Desolladores postulan que todos sus asesinatos sirven a una causa mayor, y sus líderes reciben visiones de víctimas que creen que son mensajes divinos del Padre Desollador. Con cada asesinato, la sociedad cambia: los logros que la víctima podría haber llevado a cabo quedan inacabados, y las vidas de quienes conocieron al fallecido cambian de formas sutiles. A lo largo de años, o incluso siglos, los asesinatos pueden dar forma a naciones y escribir la historia del futuro. Y cuando ocurra el Sangrado Final, el Padre Desollador revelará a su rebaño el propósito de esas transformaciones de la sociedad mediante muertes.

Los Desolladores de Magnimar son un grupo con pedigrí, pues se originó de una secta maestra que existe desde hace cientos de años en la decadente ciudad chelia de Vyre. Pero a día de hoy, la filial magnimarana es una entidad prácticamente independiente. Un elfo llamado Brezohierro ha actuado como amo de la secta desde la desaparición de Vorel Dedalera; el longevo clérigo lleva una doble vida como uno de los jueces de la ciudad y ha usado tan irónica tapadera de modo muy efectivo. Después de todo, pocos sospecharían que uno de los jueces magistrados de la ciudad podría ser un sectario del dios del asesinato. Él fue quien ayudó a establecer la sociedad semisecreta de los Hermanos de los Siete (con la ayuda de otros seis mercaderes, entre ellos Vorel Dedalera) como tapadera para su secta, y a lo largo de los años, Brezohierro se ha beneficiado de su creciente (pero siempre reducido) grupo de asesinos, usándolos de vez en cuando para lograr ingresos adicionales. El encargo de los Mantis Rojas de entregarles muestras del Fago de Vorel ha sido uno de dichos empleos secundarios, pero su relación con la hermosa Xanesha es más personal. Al principio, creyó que estaba interesada en él por sus contactos entre los jueces de Magnimar, pero en realidad ella lo que quiere son sus Desolladores. Lo que Brezohierro no sabe es que Xanesha es en realidad leal a Karzoug; para ella, el juez es sólo una herramienta. Para asegurar su cooperación, ha hechizado al juez Brezohierro y lleva meses manteniendo su control mágico sobre él, usando esta influencia para enviar a sus sectarios a matar, no a aquellos que ordena Norgorber, sino a quienes llenarán más rápidamente el *pozo rúnico* de Karzoug con sus almas avariciosas.

Aunque Brezohierro es un asesino reprobable y un traidor a Magnimar, su participación en estos asesinatos recientes no es por propia voluntad, y si los PJs le pueden liberar del control de Xanesha, puede que incluso les pueda llevar a su guarida. Si no es así y el juez muere, hay multitud de pistas adicionales en el Aserradero de los Siete que pueden conducir a los PJs al enfrentamiento final con Xanesha.

RASGOS GENERALES DEL ASERRADERO

El Aserradero de los Siete es una de las instalaciones madereras que operan a lo largo de la costa del islote de Kyvet. Está diseñado para que por fuera parezca un aserradero normal, pero aunque de hecho sí produce madera, el propósito principal del edificio es proporcionar a los Hermanos de los Siete una tapadera y un lugar seguro donde reunirse. Aunque parece inofensivo desde el exterior, la información que los PJs pueden hallar en la finca de Dedalera debería alertarles de la siniestra realidad.

Las paredes del aserradero están hechas de madera, y todas las puertas son simples, sin cerrojo, y del mismo material, a excepción de las propias entradas al edificio, que están ambas cerradas (Inutilizar mecanismo CD 30). Los suelos son de tablones de madera alisados por el uso. El propio aserradero funciona gracias a cuatro ruedas hidráulicas que hay en el sótano (zona **D3**); el rechinar y el crujir de esas ruedas llena constantemente el lugar.

D1 EL PASEO EXTERIOR

Construido sobre la desembocadura del río Yondabakari, este edificio de madera reposa sobre enormes pilotes clavados en el lecho del río que hay debajo. Una pasarela de madera gira alrededor del extremo septentrional del edificio, y un tramo de escaleras baja hasta una puerta en el extremo oriental justo encima del nivel del agua. El movimiento de cuatro grandes ruedas hidráulicas bajo el aserradero llena el aire de sonido y bruma.

Los personajes que vigilen el molino verán que desde fuera parece normal. Las entregas de nuevos troncos llegan a un estanque de retención cerca del aserradero y luego se remolcan a través de dos rampas mediante cuerdas y poleas hasta la zona **D4**. Envíos de madera procesada o leña salen cada 3 días, transportados por grandes carros tirados por caballos.

D2 EL MUELLE DE CARGA

La planta baja al completo es una zona de carga. Hay una abertura en el techo que da a la planta superior, llena de cuerdas y correas para bajar troncos. Cerca hay unas escaleras que suben a la siguiente planta. Al sur hay dos carromatos robustos, junto a un banco de maquinaria al que se accede a través de cuatro puertas bajas; la sala está llena de sonidos de maquinaria.

Un personaje puede trepar hasta la primera planta mediante las cuerdas y correas con una prueba de Trepar CD 10, pero las escaleras proporcionan un modo mucho más rápido de llegar a la misma ubicación. Las cuatro puertas bajas del sur conducen a zonas de trabajo donde se alinea la maquinaria que hace funcionar los trituradores de leña y sierras de las plantas superiores, alimentada por las ruedas hidráulicas. Mientras las ruedas hidráulicas funcionen, las pruebas de Percepción sufrirán un penalizador -2 en esta habitación.

La alcoba parcialmente amurallada en la parte noreste de esta habitación contiene montones de paja sucia. Una prueba de Supervivencia CD 15 revela que algún ser grande (quizá un ogro o un gigante) usaba esta zona como lugar de descanso. Es cierto, ésta fue hace tiempo la guarida de un espantoso gólem de carne conocido como el Espantapájaros, que Xanesha ha adoptado como guardián; el monstruo reside ahora en la zona **E1** del Reloj Sombrío.

D3 EL SÓTANO DEL ASERRADERO

Este lugar está lleno de bruma y ruido. Cuatro inmensas ruedas hidráulicas baten el agua a un ritmo constante en la parte norte de esta gran sala, mientras que en el sur, correas de cuero, engranajes, poleas, y gruesas cuerdas giran y zumban, usando el eterno movimiento del río que hay debajo para dar potencia a pistones que rugen a lo largo de la pared sur.

Unas palancas en los extremos este y oeste del conjunto de cuatro ruedas hidráulicas solían servir para detenerlas en caso de emergencia, pero hace tiempo que han quedado oxidadas e inservibles; cualquier intento de tirar de una, simplemente provoca que la palanca se rompa. Para detener las ruedas, los personajes deben, o bien superar una prueba de Inutilizar mecanismo CD 20, o bien destruirlas físicamente. También existe la opción de sabotear el resto de la maquinaria de la habitación (indicada mediante casillas oscurecidas en el mapa) con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 25. Fallar estas pruebas por más de 5 indica que el personaje ha sido atrapado por la maquinaria y sufre 1d6 pg de daño; también debe superar una salvación de Reflejos CD 15 para evitar ser arrastrado hacia los engranajes y sufrir otros 3d6 pg de daño. Cada asalto puede intentar una nueva tirada de salvación (o una prueba de Escapismo CD 20) para liberarse; de lo contrario sigue sufriendo 3d6 pg de daño por asalto.

Los intentos de destruir las ruedas hidráulicas (dureza 5, pg 120, CD romper 30) o la maquinaria (dureza 8, pg 60 por casilla de 5 pies [*1,5 m*], CD romper 26) mediante ataques cuerpo a cuerpo obliga a llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 15 cada asalto para evitar quedar atrapado por las máquinas. Detener las ruedas hace que los trituradores de leña de la zona **D5** se vuelvan inofensivos.

CRIATURAS: esta maquinaria necesita de un cuidado y mantenimiento casi constantes, tarea que corresponde a tres sectarios que trabajan por turnos día y noche. Los sectarios no llevan túnica mientras trabajan, pero siempre tienen sus navajas y sus máscaras a mano. Reaccionan ante los intrusos con cordialidad fingida en un principio, advirtiéndoles que esta sala no está abierta a visitas, y que si necesitan ayuda deberían contactar con el administrador del aserradero. Si los PJ exigen saber el nombre y la dirección del administrador, los sectarios sonríen con calma, afirman que no se les permite divulgar esa información, y se mueven lentamente para rodear a los intrusos. En cuanto estén flanqueando a algún enemigo, se pondrán las máscaras y atacarán.

Mientras los personajes estén en casillas adyacentes a las paredes exteriores, no habrá problema. Si se mueven por cualquier otra casilla durante el combate, deben tratar esa casilla como si fuese terreno difícil y tener éxito en una salvación de Reflejos CD 15, como se indica arriba, para evitar quedar atrapados por la maquinaria o las ruedas hidráulicas. Si un personaje queda atrapado en las ruedas, será arrojado al río tras 1d3 asaltos. Los sectarios están íntimamente familiarizados con el funcionamiento de la habitación y pueden moverse a través de la maquinaria con seguridad (aunque siguen considerándolas terreno difícil).

SECTARIOS DEL DESOLLADOR (3)	PX 600 c/u	VD 2	pg 22 c/u

Humano clérigo de Norgorber 1/pícaro 2
NM humanoide Mediano (humano)
Inic +7; **Sentidos** Percepción +10

DEFENSA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+2 armadura, +3 Des)
pg 22 (3d8+5)
Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +4
Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Navaja de guerra de gran calidad +5 (1d4+2/19-20)
A distancia Ballesta de mano +4 (1d4/19-20)
Ataques especiales Ataque furtivo +1d6, Canalizar energía negativa 2/día (CD 9, 1d6)
Aptitudes sortílegas (NL 1º; concentración +3)
5/día — toque sangrante (1 asalto), imitador (1 asalto)
Conjuros preparados (NL 1º; concentración +3)
1º — *orden imperiosa* (CD 13), *disfrazarse*[D] (CD 13), *escudo de la fe*
0 (a voluntad) — *sangrar* (CD 12), *luz*, *remendar*
D conjuro de dominio; **Dominios** Muerte, Trampas

TÁCTICAS

Durante el combate Los sectarios del Desollador lanzan *escudo*

EL COMBATE EN EL ASERRADERO

Aunque las diversas zonas del aserradero se presentan aquí como encuentros individuales, una vez los sectarios se den cuenta de que están siendo atacados, las cosas deberían complicarse rápidamente. Si los sonidos del combate no alertan a los sectarios de otras plantas o de las habitaciones vecinas, los supervivientes que huyen sí lo harán. Se da por sentado que, una vez empiece un combate, los PJs se las verán con varias oleadas de sectarios: en cuanto un grupo caiga, otro llegará para seguir luchando. Estas oleadas de sectarios deberían culminar con el juez Brezohierro uniéndose a la pelea y luchando junto a sus aliados.

Los grupos que se las arreglen para usar el sigilo a su favor pronto descubrirán que estos encuentros les resultan bastante más fáciles: todos los moradores del aserradero tienen ataque furtivo, después de todo, y enfrentarse a los sectarios de uno en uno o de dos en dos les concede menos oportunidades de flanquear y sacar partido a sus niveles de pícaro

de la fe en el primer asalto si tienen oportunidad, reservando *orden imperiosa* para emergencias, por si deben ralentizar a sus perseguidores. En el sótano del aserradero, un sectario podría intentar derribar o embestir contra la maquinaria a un personaje que no lleve arma cuerpo a cuerpo.

Moral Si uno de los sectarios muere, los demás intentan huir a las plantas superiores para unirse a sus hermanos en la defensa del aserradero.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 8

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 15

Dotes Iniciativa mejorada, Competencia con arma marcial (navaja de guerra), Conjurar en combate, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +9, Intimidar +5, Juego de manos +9, Percepción +10, Saber (local) +6, Sigilo +9, Trepar +7

Idiomas común

CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (pícaro sutil)

Equipo armadura de cuero, ballesta de mano con 10 virotes, navaja de guerra de gran calidad, *máscara de desollar*, 20 po

D4 EL PARQUE DE LEÑA (VD6)

Este gran almacén está lleno de pilas de tablones, leña, y productos de madera ya terminados preparados para ser transportados. Una red de poleas en raíles cubre el techo, con cuerdas colgando aquí y allí para ayudar a mover el inventario cuando haga falta. Hay maquinaria rugiendo en la pared sur, y cerca hay dos rampas provistas de cabestrantes que permiten remolcar troncos desde el estanque de retención que hay debajo. Hay cuatro aberturas en el techo que dan al piso superior; de cada una sale una rampa que conecta con el triturador de leña de la sala que hay encima. Bajo cada abertura hay un depósito de recolección.

CRIATURAS: a excepción de cuando hay sermón, esta zona está patrullada por cuatro sectarios del Desollador que se ocupan de inspeccionar la madera, colocando los productos y preparando envíos. Al igual que sus compañeros del sótano, reaccionan a las intrusiones con sonrisas mientras se van colocando lentamente en posiciones de flanqueo antes de atacar; no llevan puestas sus

máscaras o sus túnicas, pero sí han dejado sus navajas escondidas por la sala. Por la noche, los sectarios están por las calles de la ciudad, navaja en mano, acechando a posibles víctimas.

SECTARIOS DEL DESOLLADOR (3)	PX 600 c/u	VD 2	pg 22 c/u

(Ver página 113)

D5 LOS TRITURADORES DE LEÑA (VD6)

El suelo de esta sala tiene una gruesa capa de serrín, interrumpida por dos trituradores de leña de gran tamaño, y sierras colocadas sobre aberturas en el suelo. Otras dos aberturas están equipadas con cabestrantes y cuerdas para alzar y bajar troncos sin cortar desde el piso inferior.

Si las ruedas hidráulicas siguen funcionando, los trituradores de leña y las sierras de esta habitación retumban mientras trabajan en montones de madera. La cacofonía impone un penalizador -4 a las pruebas de Percepción a todas las criaturas de esta sala.

Los trituradores de leña funcionan gracias a la maquinaria de las ruedas hidráulicas; cada triturador consiste en una rampa en el suelo, con filos que trituran los troncos a medida que entran. Un personaje puede encaramarse a un triturador de leña con una prueba de Trepar CD 5, pero debe superar una salvación de Reflejos CD 5 para evitar ser atrapado por las cuchillas giratorias. Si un personaje cae en una de estas cuatro casillas sombreadas (o es empujado a ella), puede evitar ser atrapado por las cuchillas con una salvación de Reflejos CD 15. Si alguien cae a un triturador en funcionamiento, sufre 6d6 pg de daño cortante y es arrojado a uno de los depósitos de recolección 10 pies (*3 m*) más abajo en la zona **D4**.

CRIATURAS: durante el día, cuatro sectarios del Desollador trabajan duro en esta sala, cargando troncos al triturador de leña con cuidado y precisión. Reaccionan a las intrusiones igual que sus hermanos de las zonas **D3** y **D4,** con advertencias de que "este sitio es peligroso"... y, eventualmente, con sus navajas.

SECTARIOS DEL DESOLLADOR (3)	PX 600 c/u	VD 2	pg 22 c/u

(Ver página 113)

TESORO: el armario de la esquina noreste de este piso contiene dos docenas de túnicas usadas por los sectarios del Desollador durante las ceremonias, o para sus merodeos nocturnos por las calles. Un barril en el extremo sur de este armario contiene una reserva decente de botín robado a las víctimas; los sectarios mantienen un fondo común de bienes y dinero robados para ir usando cuando surja la necesidad. El barril contiene actualmente tres bolsas de 100 po, tres *pociones de piel robliza +3*, un hermoso decantador de cristal con un tapón de obsidiana valorado en 300 po, y una diminuta caja de madera que contiene tres diamantes mal tallados, valorados en 200 po cada uno.

D6 EL TALLER (VD4)

Una gruesa capa de serrín cubre el suelo, amontonada en algunos lugares hasta 1 pie (*30 cm*) de grosor. Hay mesas de trabajo aquí y allá en la sala, cubiertas de sierras, cepillos de carpintero, taladros de mano, y otras herramientas de carpintería.

Esta sala sirve a los sectarios no sólo para trabajar en diversos proyectos, sino también para reunirse una vez a la semana, escuchar los sermones de Brezohierro, y compartir sus visiones. Últimamente se han aficionado a capturar vivas a sus víctimas y traerlas aquí, para ver como Brezohierro lleva a cabo el ritual Siédrico en sus cuerpos antes de asesinarlos; la tarea de deshacerse de esos cadáveres suele recaer en dos sectarios menores, mientras el resto limpia el lugar. Aun así, una prueba de Percepción CD 15

revela varios lugares donde hay manchas de sangre en los tablones bajo el serrín, o restos de tendón en las herramientas. Las dos habitaciones laterales pequeñas de esta zona son almacenes que no se usan.

CRIATURAS: durante el día, dos sectarios trabajan en este piso, cepillando tablones de madera o cortando leña a medida para clientes. Al igual que el resto de sectarios del aserradero, reaccionan ante los intrusos con una falsa preocupación por su seguridad antes de ponerse las máscaras y sacar las navajas.

EL JUEZ BREZOHIERRO

SECTARIOS DEL DESOLLADOR (3)	PX 600 c/u	VD 2	pg 22 c/u

(Ver página 113)

DESARROLLO: si los PJs deciden esperar a que haya una reunión de la secta o un ritual e infiltrarse en el aserradero en ese momento (estas reuniones se llevan a cabo a medianoche cada día del juramento *[NdT: jueves]*), hallarán los pisos inferiores del aserradero abandonados; los 13 sectarios están en esta sala, donde han apartado las mesas para hacer sitio y poder colocarse en semicírculo alrededor de Brezohierro, quien dirige sus plegarias antes de asesinar a su última víctima (un apostador inconsciente) tras llevar a cabo el ritual Siédrico. Es poco probable que los sectarios se den cuenta de la llegada de los PJs; dale al grupo la sorpresa automáticamente si atacan durante este momento de plegaria sacrílega. Por supuesto, un combate contra 13 sectarios del Desollador y el juez Brezohierro a la vez es un encuentro de VD 10 (muy difícil, pero no imposible para un grupo de personajes de nivel 7).

D7 LA OFICINA DE BREZOHIERRO (VD7)

Ambas entradas a esta sala (las puertas de doble hoja y la trampilla del techo) están cerradas. Un PJ que supere una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30 podrá forzar las cerraduras; de otro modo, las puertas de madera deben ser echadas abajo por la fuerza si la llave (que lleva Brezohierro) no está disponible.

> Las paredes de esta sala exhiben decoraciones macabras: rostros humanos extendidos sobre marcos de madera mediante tiras de cuero o cordel negro. Cada cara muestra una mueca de dolor ligeramente distinta, rodeando una habitación abarrotada que contiene un escritorio, un balancín con un respaldo alto, y un catre bajo cubierto de mantas de aspecto rasposo. Una escalera en la esquina sureste conduce a una trampilla en el techo.

CRIATURA: desde hace unas décadas, después de que Vorel Dedalera se desvaneciese, un elfo clérigo de Norgorber llamado Brezohierro ha liderado la Secta del Desollador. Su nombramiento en el Tribunal de Magnimar ha servido para fortalecer aún más la seguridad de la secta, pero su reciente seducción mágica por parte de la matriarca lamia Xanesha quizá ha dañado su reputación para con sus seguidores de forma permanente.

El juez Brezohierro tiene una casa en el barrio de Alabastro de Magnimar pero casi nunca está allí, dejando su cargo a un pequeño ejército de sirvientes, y recibiendo a invitados sólo cuando lo requiere su papel de juez. El resto de su tiempo lo pasa aquí, acechando por las calles, o visitando a su amante Xanesha en el Reloj Sombrío.

Brezohierro es un Abandonado; un elfo que se ha criado fuera de las comunidades elfas, entre los humanos. Como la mayoría de Abandonados, Brezohierro creció en las calles; en su caso, en la ciudad de Vyre al noroeste de Cheliax. En las calles de Vyre aprendió enseguida las leyes de Norgorber, y para cuando sus viajes le trajeron a Magnimar, ya era un sacerdote practicante del dios del asesinato.

Hoy, Brezohierro es un hombre de rasgos severos que cree que finalmente ha hallado el amor de su vida, cuando en realidad el blanco de sus atenciones sólo le ha hechizado. Mantiene en secreto la identidad de Xanesha ante sus seguidores, más por celos de que puedan intentar robársela que por otra cosa.

Brezohierro prefiere dejar que sus sectarios se ocupen de los intrusos, pero una vez empiezan a huir hasta la zona **D6** contando que los PJs están causando problemas abajo, se pone su *máscara de segador* y sale a buscarlos en persona, impaciente por llevar sus caras enmarcadas a Xanesha como trofeo. No está interesado en hablar con los PJs, pero si logran entablar aunque sea unos pocos asaltos de conversación con él, basta con una prueba de Averiguar intenciones CD 25 con éxito para darse cuenta de que Brezohierro está bajo un efecto de hechizo.

EL JUEZ BREZOHIERRO	PX 3.200	VD 7	pg 61

Elfo clérigo de Norgorber 6/pícaro 2
NM humanoide Mediano (elfo)
Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +13

Defensa

CA 26, toque 20, desprevenido 19 (+4 armadura, +3 desvío, +6 Des, +2 escudo, +1 esquiva)
pg 61 (8d8+22)
Fort +6, **Ref** +11, **Vol** +7; +2 contra hechizar
Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** dormir

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Espada corta +1* +12 (1d6/19-20)
A distancia Ballesta de mano de gran calidad +12 (1d4/19-20 más veneno)
Ataques especiales Ataque furtivo +1d6, Canalizar energía negativa 4/día (CD 14, 3d6)
Aptitudes sortílegas (NL 6º; concentración +8)
5/día — imitador (6 asaltos), toque atontador
Conjuros preparados (NL 6º; concentración +8)
3º — *convocar monstruo III, disipar magia, sugestión*[D] (CD 15)
2º — *alineamiento indetectable, inmovilizar persona* (CD 14, 2), *invisibilidad*[D], *resistencia de oso*
1º — *curar heridas leves, escudo de la fe, favor divino, hechizar persona*[D] (CD 13), *orden imperiosa* (CD 13)
0 (a voluntad) - *estabilizar, leer magia, luz, remendar,*
D conjuro de dominio; **Dominios** Encantamiento, Trampas

TÁCTICAS

Antes del combate Brezohierro se prepara para el combate lanzándose *escudo de la fe, invisibilidad* y *resistencia de oso*, y bebiéndose la *poción de gracia felina*.

Durante el combate Brezohierro prefiere dejar que sus sectarios peleen cuerpo a cuerpo, quedándose detrás para usar sus conjuros y canalizar energía desde lejos. Una vez ha lanzado sus conjuros a distancia, se adelanta para flanquear a enemigos y usar su espada mágica. Si está luchando solo, intenta siempre usar *convocar monstruo III* para atraer aliados adicionales con los que flanquear a los oponentes, prefiriendo convocar 1d3 lémures en vez de un único aliado más fuerte, para tener más oportunidades de flanquear. Brezohierro también prefiere luchar en zonas más abiertas donde puede aprovechar su movilidad, y por eso en cuanto puede intenta escapar hasta la zona **D6** para luchar allí.

Moral Mientras permanezca bajo los efectos del conjuro de *hechizar monstruo* de Xanesha, Brezohierro lucha hasta la muerte. Si el efecto de hechizo termina, de pronto se da cuenta de cómo le ha estado utilizando la matriarca lamia e inmediatamente ofrece un trato a los PJs, como se detalla en la sección 'Desarrollo'. Si los PJs se niegan a hacer un trato con Brezohierro, hará todo lo posible para huir hacia la ciudad; luego abandonará su vida aquí e intentará huir de vuelta a la ciudad de Vyre para empezar desde cero.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 22, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 13
Ataque base +5; **BMC** +4; **DMC** 24
Dotes Canalización selectiva, Dureza, Esquiva, Movilidad, Sutileza con las armas
Habilidades Diplomacia +8, Engañar +12, Intimidar +8, Lingüística +7, Percepción +13, Saber (local) +11, Saber (religión) +11, Sigilo +17
Idiomas común, dracónico, elfo, infernal, mediano, varisiano
CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (pícaro sutil)
Consumibles de combate *varita de curar heridas moderadas* (12 cargas), *poción de gracia felina*; **Equipo** camisote de mallas de mithril, *rodela +1*, *espada corta +1*, ballesta de mano de gran calidad con 10 virotes envenenados (veneno drow), *máscara de segador*, llave de la zona **D7**

TESORO: las caras de las víctimas de Brezohierro son macabras pero de poco valor. Sin embargo, hay un arcón de gran tamaño lleno de curiosidades que el elfo ha reunido de sus víctimas a lo largo de los años. Hay bastantes de naturaleza histórica, incluyendo libros, cartas náuticas, aguafuertes de enormes formaciones rocosas y dólmenes acompañados de mapas, varios panfletos discutiendo una escuela de magia 'olvidada' llamada la Alquymea (que una prueba de Saber [arcano] CD 15 identifica como una sarta de tonterías), y un cuadro excelente de una ciudad tallada a partir de una enorme catarata congelada, con altas catedrales y cúpulas de hielo (este cuadro vale 200 po).

Cerca del fondo hay varios libros. El primero es un libro de conjuros de mago adornado con dos serpientes entrelazadas (una roja, otra verde) que contiene los siguientes conjuros: *acelerar, agrandar persona, armadura de mago, astucia de zorro, contacto electrizante, encoger objeto, escalada de araña, gracia felina, grasa, intermitencia, proyectil mágico, rayo abrasador, rayo relampagueante, telaraña* y *toque gélido*. El segundo libro es un tomo viejo y hermoso adornado con filigranas que contiene numerosas ilustraciones hechas a mano y lleva por título *Los syrpentinos Tane: cuentos de hadas de los Primogénitos*. El libro presenta relatos sobre los Tane, los más temidos de entre un infame grupo de hadas conocido como los Retorcidos, titanes de guerra y locura soñados y tejidos por los Primogénitos. Se dice que ver a un Tane es una experiencia terrible, y las historias hablan de ocasiones en que llegan por accidente a tierras mortales, donde asolan reinos creando tormentas de fuego, aplastando castillos a pisotones, y devorando dragones. Algunos Tane específicos descritos incluyen criaturas monstruosas como el Jabberwocky

(un ser de fuego y escamas y furia aplastante) *[NdC: el nombre Jabberwocky como monstruo mítico procede de 'Alicia a traves del espejo' de Lewis Carroll, y se tradujo al castellano como 'Galimatazo' por tratarse también de un juego de palabras; aquí hemos preferido dejarlo en inglés por entender que no pega]*, el Thrasfyr (también conocido como la Colina Soñadora de las Tinieblas, un monstruo quimérico envuelto en cadenas que el libro afirma que participó en la Guerra de los Tres Mil Años de los Primogénitos), y el Sard (la Tormenta de Locuras, un ser de ramas, zarzas y desdicha, un anciano olmo del bosque Brujo, al que los Primogénitos dotaron de vida y odio). Este raro y exquisito tomo vale 500 po.

Por último, un volumen delgado cerca del fondo del cofre tiene la doble función de libro de contabilidad y diario personal para el juez Brezohierro. Lo anota todo en el diario en un código cifrado que él mismo ha inventado con mucho esfuerzo, usando una mezcla de caracteres de los idiomas dracónico, elfo, e infernal. Un personaje capaz de leer estos tres idiomas puede llevar a cabo una prueba de Lingüística CD 25 tras 2d4 días de estudio para descifrar tan complicado código. Si un PJ lo descifra, encuentra pruebas suficientes en el libro para lleva a Brezohierro a la horca. Si los PJs no habían descifrado que Brezohierro no era la mente maestra tras los asesinatos, su diario lo deja bastante claro, revelando que alguien a quien el juez se refiere como 'la adorable Xanesha' le ha robado el corazón, y le ha proporcionado un nuevo método para asesinar. No hay mucha información sobre Xanesha en el diario, pero lo que el libro sí dice es que él la ha visitado docenas de veces en un lugar de la parte norte de Magnimar llamado el Reloj Sombrío.

El libro de contabilidad también indica que Brezohierro ha recibido pagos de los Mantis Rojas por la entrega de 'el Legado de Vorel'. Esto se refiere a los letales hongos cosechados de la zona **B37** de la mansión Dedalera, enviados a un siniestro grupo de asesinos con base en Mediogalti. Por ahora, esto es una pista falsa que es poco probable que los PJs sigan, pero este envío juega un papel significativo en la Senda de Aventuras *La maldición del Trono Carmesí*.

DESARROLLO: si Brezohierro es liberado del conjuro de *hechizar monstruo* de Xanesha, de pronto toda su rabia se ve dirigida contra la matriarca lamia. Inmediatamente deja de luchar contra los PJs, llegando a arrojar su arma o incluso a ponerse de rodillas y suplicar por su vida. Si los PJs ignoran estos gestos, simplemente intentará huir. De lo contrario, ofrecerá un trato a los PJs: les dice que Xanesha es la responsable de los asesinatos, tanto los de Punta Arena como los más recientes aquí en Magnimar, y que ha estado usando a los Hermanos de los Siete como chivos expiatorios para sus planes (Brezohierro intenta cuidadosamente culpar de los aspectos 'sectarios' de la situación a la influencia de su amante, y se esfuerza en que Norgorber no se vea involucrado). A cambio de que los PJs miren para otro lado durante 12 horas (tiempo suficiente para que Brezohierro escape de Magnimar), promete revelarles no sólo la ubicación del escondite de Xanesha, sino también las fuerzas y guardianes de que dispone. Sólo revela esto último si cree que puede confiar en los PJs. Conoce al Espantapájaros y sabe cuántos acechadores sin rostro tiene ella en la torre (un total de tres), e incluso puede proporcionar una breve descripción de las aptitudes de la matriarca lamia.

D8 LA TORRE DE LOS CUERVOS

Un aparador de madera reposa contra la pared norte de esta sala, con puertas hechas de malla de hierro. Dentro hay posados tres cuervos extrañamente callados. En una mesa cercana hay un cubo grande de comida para pájaros, una pluma y un frasco de tinta, así como varios pergaminos finos sujetados por una piedra pulida.

Estas aves son cuervos mensajeros, como revela una prueba de Trato con animales CD 12 o una prueba de Saber (local o Naturaleza) CD 15. Brezohierro los usa para comunicarse con Xanesha; si los PJs usan *hablar con los animales*, pueden averiguarlo por el precio de un poco de comida para pájaros del cubo que hay sobre la mesa, además de que las aves disfrutan de sus oportunidades de volar hasta 'la torre de la mujer serpiente'. Si se libera a los cuervos, vuelan infaliblemente hacia el norte a toda velocidad. Si por lo menos uno de los PJs puede seguirlos con la vista mediante una prueba de Percepción CD 20, mirando desde una posición con suficiente prominencia (como esta torre misma), verá que los cuervos vuelan bajo la Arcada de la Ira en el norte y se posan sobre una de las torres más altas bajo el antiguo puente de piedra: el Reloj Sombrío.

CÓMO DESENMASCARAR A BREZOHIERRO

Aunque enfrentarse al juez Brezohierro no termina inmediatamente con la totalidad de la amenaza que supone Xanesha para Magnimar (y esto es así por decisión de la matriarca lamia, que siempre vio la secta como una conveniente cortina de humo tras la que ocultarse), el descubrimiento de que uno de los jueces de la ciudad era en realidad el líder de una infame secta de asesinos tiene desde luego el potencial de causar más conmoción.

En gran parte, las dimensiones de tal conmoción dependen de los PJs. Si derrotan a Brezohierro y sus sectarios en silencio y evitan que se sepa qué estaba tramando en realidad, la verdad sobre la desaparición del juez simplemente se convierte en otro de los misterios sin resolver de Magnimar. Sin embargo, si de algún modo se asocia a los PJs con su muerte, desenmascarar su verdadera naturaleza es el único modo real de evitar acabar prisioneros en la infame prisión de Magnimar, los Infiernos.

El propio Lord-Alcalde Haldmeer Grobaras buscará a los PJs para oír su versión de cómo dejaron al descubierto al corrupto elfo. Grobaras es un hombre corpulento pero excepcionalmente rápido de pensamiento, y a medida que los PJs explican las cosas se apresura a seguir los hilos de la conspiración. De este modo, puedes usar a Haldmeer como un modo conveniente para animar a los PJs a seguir su búsqueda del auténtico líder de la Secta del Desollador: Xanesha.

Por su parte, la matriarca lamia prefiere no llamar la atención tras la derrota de Brezohierro. ¡Sin embargo, si los PJs se quedan en Magnimar durante una buena temporada sin enfrentarse a ella, es posible que pronto quiera ocuparse de ellos personalmente!

SÉPTIMA PARTE: SOMBRAS DEL TIEMPO

DURANTE MUCHOS AÑOS, XANESHA HABITÓ EN LAS BLANQUECINAS ESPIRAS DE LA CIUDAD PERDIDA DE XIN-SHALAST, Y TUVO EL HONOR DE ESTAR ENTRE LOS POCOS ELEGIDOS POR EL PROPIO KARZOUG PARA SER ENVIADOS AL SUR A EMPEZAR LA COSECHA DE ALMAS DE AVARICIA. MIENTRAS QUE SU HERMANA LUCRECIA VIAJÓ A VARISIA CENTRAL PARA ASOLAR PUEBLOS REMOTOS, XANESHA TERMINÓ EN MAGNIMAR. SE TOMÓ SU TIEMPO BUSCANDO EL AGENTE PERFECTO PARA QUE REALIZASE EL RITUAL SIÉDRICO, Y SUPERÓ SUS PROPIAS EXPECTATIVAS AL CAZAR AL JUEZ BREZOHIERRO.

Así, la matriarca lamia era libre de explorar la ciudad y descubrir nuevos candidatos avariciosos a los que asesinar, dejando el trabajo de matarlos a sus subordinados. Su objetivo actual es lograr el sacrificio del Lord-Alcalde Haldmeer Grobaras, uno de los hombres más avaros de toda Varisia; aunque esta tarea aún está en un estadio temprano de planificación, Xanesha podría llegar a poner de rodillas a toda Magnimar si se le permite llevar a cabo su complot homicida.

Xanesha se vio atraída a la parte de Magnimar conocida como Bajopuente por su criminalidad y su desorden social; era un lugar en el que podía habitar sin temor constante a ser descubierta. La guarida que ha elegido es el Reloj Sombrío, uno de los diversos intentos fallidos de llevar el orden a esta región desvencijada.

EL RELOJ SOMBRÍO

Ocultas bajo la mugrienta estructura titánica de la Arcada de la Ira, las obras inferiores del hombre se amontonan como hierbajos a los pies de los grandes árboles que son los soportes de piedra del puente en ruinas. Cerca de uno de estos soportes se alza un campanario decrépito e inclinado, una edificación moribunda de piedra desgastada, madera, y soportes oxidados de metal, que se tambalea a una altura insólita de 180 pies (*54 m*). En lo alto, cerca del techo de la torre y apenas a 5 pies (*1,5 m*) del vientre de piedra de la Arcada de la Ira, una maraña de andamios envuelve una sección del edificio que se ha derrumbado. El reloj de la torre está congelado en el tiempo, proclamando de forma desafiante (y falsa) que son las tres en punto, mientras por encima de él la estatua de piedra de un ángel con las alas desmoronadas se inclina precariamente, casi como si se estuviese preparando para saltar de su ruinoso pedestal.

El Reloj Sombrío es una pequeña maravilla de ingeniería. Los lugareños de la región esperan en parte que se derrumbe cualquier día de estos, y varias tabernas de Bajopuente han organizado porras a largo plazo sobre cuántos edificios aplastará el campanario, y a cuanta gente matará, cuando finalmente se derrumbe. La propia torre está hecha en su mayor parte de piedra caliza, con un enmarañado esqueleto de soportes de madera reforzados aquí y allá por cinchas de hierro. Las paredes de piedra están desgastadas por el viento, la lluvia, y la mugre. Aunque esta superficie llena de hoyos podría parecer relativamente fácil de escalar, el hecho de que tantas piedras estén sueltas hace que resulte peligroso; hace falta una prueba de Trepar CD 25 para escalar las paredes exteriores de la torre. El interior no es mucho más seguro: los lugareños llaman 'las Escaleras Terribles' a los inestables escalones de madera. Tras la décima muerte desafortunada cuando alguien trató de subir estas escaleras hace varios años, las autoridades ordenaron que la torre fuese cerrada.

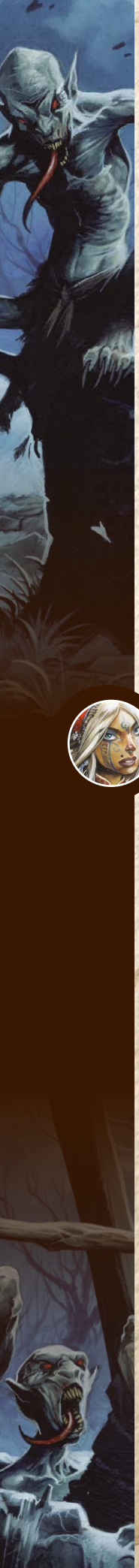
Pero los lugareños de Bajopuente saben que esto no es así. Cuentan en susurros que alguien se ha instalado en el campanario. Diversas personas afirman haber visto una forma serpentina salir reptando del agujero cerca del techo, escabulléndose a través del cielo nocturno hacia quién sabe dónde, mientras que otros dicen haber visto a veces una mole sombría el doble de grande que un hombre acechando en las tinieblas de la base de la torre. Nadie se ha atrevido a entrar para confirmar estos rumores, pero la mayoría de los habitantes de Bajopuente no duda de su veracidad.

El Reloj Sombrío está habitado actualmente por Xanesha, tres acechadores sin rostro hechizados, y un gólem de carne con conciencia propia llamado el Espantapájaros. Cada sección del mapa está 20 pies (*6 m*) más elevada que la anterior.

E1 LA GUARIDA DEL ESPANTAPÁJAROS (VD7)

El aire en el interior del campanario es seco y polvoriento. Franjas de escombros y pilas de yeso yacen sobre el suelo de piedra, especialmente en la esquina suroeste. Hay un carro solitario en el noreste, y a lo largo de las paredes norte y este se alzan seis despachos parcialmente demolidos, con las puertas desencajadas y los techos derrumbados. Una escalera de madera asciende en espiral por el cavernoso espacio vertical y, muy por encima, cuatro inmensas campanas de bronce cuelgan de robustas vigas transversales.

Las habitaciones derrumbadas sirvieron antaño de dormitorios, talleres, y almacenes, pero no queda allí nada de valor. Una prueba de Supervivencia CD 15 revela que, a pesar el aspecto en ruinas generalizado del lugar, ha pasado una cantidad considerable de tránsito por la zona: el suelo muestra diversas huellas humanoides Medianas y un rastro enorme e informe difícil de clasificar. Este conjunto de huellas lo ha dejado el guardián de la habitación.



EL RELOJ SOMBRÍO

N

E1

E2

E2

E2

E2

E2

E2

E3

E4

E5

E6

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

ESCALERAS ARRIBA

ESCALERAS ABAJO

CRIATURA: en esta zona habita un ser terrorífico, una monstruosidad creada hace décadas por el propio Vorel Dedalera (uno de los muchos favores que hizo a los Hermanos de los Siete antes de su desafortunado final): un ser conocido como el Espantapájaros. Este monstruo deforme parece surgido de las pesadillas de un niño: un gólem de carne que, a causa de un accidente mágico, obtuvo conciencia propia hace varias décadas cuando su espíritu elemental enloqueció. Formado por una mezcla caótica de partes corporales que incluyen tanta proporción de caballo y vaca como de hombre, el grosor considerable del Espantapájaros está coronado por una cabeza idiota que mira maliciosamente y babea como un bebé grotesco. Su cara está cruelmente suturada, con los labios parcialmente cosidos cerrados. Va vestido con harapos cubiertos de paja y heces que delatan el repugnante olor dulzón de la descomposición. Un trio de lo que parecen ser calabazas talladas cuelgan de cuerdas del cinto del Espantapájaros, pero si se mira mejor se descubre que son cabezas humanas horriblemente hinchadas de un matiz amarillento enfermizo. Los sectarios del Desollador usaban a menudo al Espantapájaros para que hiciese trabajos sucios menores por la ciudad, aterrorizando a la población local de los arrabales con apariciones cada cierto tiempo, y dejando que la criatura habitase la zona **D2** de su aserradero. Cuando Brezohierro le habló a Xanesha del gólem, ella hizo que lo llevaran ante su presencia y enseguida lo añadió a su colección de esbirros. Aunque el Espantapájaros no se ve afectado por *hechizar monstruo* y otros métodos de manipulación mágica gracias a su inmunidad a la magia, en seguida aceptó trabajar para Xanesha simplemente porque le ofreció un lugar más grande en el que quedarse; el ser prefiere sin duda su nuevo hogar a las estrechas dependencias del aserradero.

Cuando está descansando en el campanario, el Espantapájaros pasa el tiempo acechando en la esquina noreste de la habitación, pues la *capa élfica* que lleva aumenta su capacidad de permanecer oculto. Si se da cuenta de que hay intrusos, se queda inmóvil y escondido durante varios asaltos antes de moverse y atacar cuando cualquiera de los PJs haya avanzado hasta más de la mitad de la sala, o cuando la mayor parte del grupo haya empezado a subir por las escaleras.

EL ESPANTAPÁJAROS	PX 3.200	VD 7	pg 79

Gólem de carne despertado (*Bestiario*, pág. 169; *Classic Horrors Revisited*)

CM constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 20, toque 8, desprevenido 20 (-1 Des, +12 natural, -1 tamaño)

pg 79 (9d10+30)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +3

RD 5/adamantita; **Inmune** magia, rasgos de constructo

Debilidad mente abierta

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo *Guadaña Mediana +1* +13/+8 (2d4+8/x4) o 2 Golpetazos +13 (2d8+5)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Bersérker (probabilidad 5%)

TÁCTICAS

Durante el combate El Espantapájaros no persigue a los enemigos escaleras arriba, pero sí va detrás de cualquiera que intente escapar a los callejones de Bajopuente.

Moral Aunque es un constructo y es leal a la secta, el Espantapájaros también valora su propia vida. Si se ve reducido a menos de 20 puntos de golpe, intentará escapar hacia el océano, donde

permanecerá durante días hasta reunir el valor de emerger y buscar a alguien a quien pueda amenazar para obligarle a que le repare los daños sufridos.

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 9, **Con** -, **Int** 12, **Sab** 11, **Car** 10

Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 24

Dotes Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (guadaña), Golpe vital, Soltura con un arma (guadaña), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Percepción +9, Sigilo +12, Trepar +14

Idiomas común, infernal

Equipo *guadaña Mediana +1, capa élfica*

APTITUDES ESPECIALES

Mente abierta (Ex) A diferencia de los constructos normales, el Espantapájaros es susceptible a efectos enajenadores no mágicos.

[NdT: este bloque de estadísticas presenta correcciones de erratas importantes respecto al original en inglés]

TESORO: una prueba de Percepción CD 20 llevada a cabo mientras se registra el montón de desechos de la esquina suroeste revela un mohoso saco de cuero que contiene 125 po, 309 pp, un anillo de plata deslustrada por valor de 75 po, y un espejo de plata por valor de 50 po.

DESARROLLO: el Espantapájaros es el principal matón de Xanesha; si los PJs tardan demasiado en ir a por la lamia, puedes hacer que se ella ocupe de todo por sí misma mandando al Espantapájaros a atacarles. En tal caso, el gólem acecha en un callejón cerca de su posada o donde sea que residan los PJs mientras están en la ciudad, y se acerca pesadamente para atacar al primer PJ solitario al que ve; el monstruo es inhumanamente paciente, y puede esperar días antes de hacer su jugada.

E2 LAS ESCALERAS TERRIBLES (VD4)

La pared interior de este extenso espacio está recorrida por una escalera en espiral de madera, reforzada por una intricada red de vigas de madera, pero carente en muchos tramos de pasamanos o barandilla. En ciertos lugares, dos o incluso tres escalones están parcialmente rotos o directamente faltan.

Estas escaleras parecen traicioneras... y desde luego lo son. La putrefacta madera no puede aguantar a más de una criatura Mediana en cada pareja de casillas adyacentes. Si la madera soporta demasiado peso, cruje y oscila de forma alarmante durante 1d4+1 asaltos. Si al final de ese tiempo la sección sigue demasiado cargada, se agrieta y cae, arrojando a cualquiera que se encuentre en ese tramo a la zona **E1** de abajo. Cualquiera que esté en una sección que se derrumba podrá agarrarse a las escaleras restantes cercanas con una salvación de Reflejos CD 15, pero si falla sufrirá el daño por caída apropiado. El Espantapájaros jamás sube por las escaleras, y Xanesha se mueve por la torre trepando por su fachada bajo el manto de la noche, lo que sólo deja a los acechadores sin rostro como usuarios de las escaleras, y ellos siempre van con cuidado de ir por lo menos a 10 pies (*3 m*) uno de otro.

TRAMPA: si los acechadores sin rostro de la zona **E3** que hay arriba se dan cuenta de la llegada de los PJs, aguardan hasta que el grupo esté a mitad de las escaleras antes de entrar en acción cortando varias cuerdas previamente debilitadas que sostienen las enormes campanas en lo alto.

Una vez cortadas las cuerdas, la campana más al sureste cede, lo que hace que el inmenso instrumento de bronce suene por primera vez en años mientras se balancea y luego se libera con un gran estrepito. La campana cae estrellándose y rebotando contra las paredes, llevándose por delante la sección de escaleras que tiene justo por debajo (y dejando un hueco de 10 pies [*3 m*] de longitud) antes de bajar a golpes hasta estrellarse en la zona **E1**. Por el camino, existe la posibilidad de que golpee a 1d4 personajes; determina al azar cuáles tienen probabilidades de ser golpeados. Cualquier personaje que no oyese ceder las cuerdas y la madera se considera desprevenido contra el ataque de la campana.

Hay que destacar que esta trampa sólo puede ser desactivada desde la zona **E3**; si los personajes se acercan desde abajo es probable que no tengan oportunidad de evitar que este peligroso suceso tenga lugar.

CAÍDA DE CAMPANA

PX	VD
1.200	4

Tipo mecánico; **Percepción** CD 16; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador manual; **Rearme** reparación

Efecto caída de campana de bronce, tiene como objetivo a 1d4 personajes en las zonas **E1** o **E2**, Ataque +15 (6d6 daño contundente). La campana rompe las escaleras en un tramo de 10 pies (*3 m*) de longitud allí donde impacta a un PJ. Los personajes dañados por la campana caen a la zona **E1**, sufriendo el daño por caída apropiado, a menos que superen una salvación de Reflejos CD 15 para agarrarse a las escaleras.

E3 LAS CAMPANAS (VD7)

Cuatro inmensas campanas de bronce cuelgan de vigas de madera, fijadas por cadenas oxidadas y gruesas cuerdas. Sobre las campanas hay enormes engranajes y mecanismos de relojería, aunque parecen corroídos y saqueados: faltan varios de los componentes pequeños. Las desvencijadas escaleras de madera rodean las campanas pero no acaban de llegar al techo, deteniéndose en un agujero en la pared. A partir de allí, las escaleras continúan ascendiendo por el exterior de la torre hasta una habitación que debe encontrarse al otro lado del techo que hay sobre las campanas.

Las tambaleantes escaleras siguen subiendo por el exterior al otro lado del agujero hasta conducir a la zona **E4** que hay arriba.

CRIATURAS: los tres acechadores sin rostro hechizados que custodian las Escaleras Terribles pasan la mayor parte de su tiempo aguardando pacientemente a que ataquen intrusos. Su primer truco es dejar caer una campana sobre los invasores; no han preparado ninguna de las otras campanas como trampa, y una vez dejan caer la primera, acechan aquí, esperando para atacar a cualquiera que siga subiendo por las escaleras.

ACECHADORES SIN ROSTRO (3)	PX 1.200 c/u	VD 4	pg 42 c/u

(*Bestiario 2*)

E4 LA SALA DE LOS CUERVOS DEL CAMPANARIO

Un armario de madera con una reja como puerta reposa contra la pared sur de esta sala, mientras que en la pared oriental hay una puerta cubierta con tablones.

El armario contiene un único cuervo mensajero (más todos los cuervos adicionales que los PJs hayan liberado de la zona **D8**). Xanesha usa estos cuervos para mandarle mensajes a Brezohierro en las escasas ocasiones en que lo necesita.

E5 EL MECANISMO DEL RELOJ

Esta sala grande y abarrotada está llena de inmensos engranajes y mecanismos de relojería, la mayoría de los cuales parece que se han quedado inmóviles debido al óxido.

Mientras que la escalera que asciende por las paredes interiores del campanario está bastante desvencijada, el suelo de madera de esta cámara es robusto. Los mecanismos de relojería hace tiempo que quedaron inservibles; harían falta varios meses de trabajo por parte de artesanos hábiles para reconstruir y reparar el reloj. Aunque la habitación parece siniestra y peligrosa con tantos engranajes, no hay nada escondido aquí.

E6 EL ÁNGEL (VD9)

Los sucios y humeantes tejados de Bajopuente se extienden bajo este vertiginoso saliente. El techo cónico está coronado por una estatua de ónice de un ángel. Dominando la zona como si de un dios se tratara, sus desgastados rasgos están cubiertos de mugre, haciendo que su semblante parezca casi demoníaco. Al fondo del espacio hueco bajo el tejado, a la sombra del ángel, hay un nido de cojines, sábanas de seda, y una hilera de pequeños cofres.

Este espacio está en el interior del tejado parcialmente abierto; soportes de astuto diseño en el propio tejado inclinado sostienen la estatua 15 pies (*4,5 m*) por encima del centro de esta habitación.

CRIATURA: Xanesha ha adoptado esta zona como guarida, tanto por la vista sin par del barrio más pobre de Magnimar, como por el aislamiento que ofrece su remota ubicación. Va y viene trepando por el exterior de la torre (ya que puede superar automáticamente la prueba de Trepar CD 25 requerida), asegurándose normalmente de volverse invisible antes para evitar ser vista por ojos curiosos. Suele pasar la noche en otras partes de la ciudad, en su aspecto humano y en brazos de amantes hechizados que le llaman la atención durante sus paseos entre el enemigo. Muchos de estos 'amantes' languidecen por su compañía durante semanas o meses después de que les abandone, pero ésos son los afortunados que no son asesinados y traídos de vuelta aquí para servir de comida. En más de un aspecto, Xanesha es un depredador que vive oculto entre sus presas. A lo largo de los años le ha tomado cariño a su posición en Magnimar, y se contenta con dejar el trabajo de cosechar almas avariciosas en manos de la Secta del Desollador. Recientemente, ha sido contactada de modo recurrente por Mokmurian o sus agentes, lo que significa que el momento del regreso de Karzoug se aproxima, por lo que ella ha decidido espolear a la secta en su trabajo. Reclutar a Aldern fue en realidad idea de Brezohierro, pero a Xanesha le gusta pensar que fue suya.

Aunque es poderosa, Xanesha también es cauta. Cuando los PJs invaden su hogar, probablemente se da cuenta pronto (si no es por los sonidos de la pelea contra la mole del Espantapájaros, lo será con seguridad por la caída de la campana). Se prepara como se detalla en la sección de Tácticas, pero no va en busca de los PJs; en lugar de eso, observa y aguarda a que

AYUDA DE JUEGO 2–7

Hermana mía:

Espero que tu pequeña banda de asesinos esté haciendo un buen trabajo, a la hora de recolectar almas avariciosas para el regreso de nuestro Señor. ¿Ha resultado ser Magnimar tan pecaminosa como esperabas? Puede que te interese saber que mi plan de cultivar la avaricia en este pueblucho ha dado frutos: la calidad de la avaricia en un alma es muchísimo más refinada cuando se la cuida como es debido.

¿Aún sigues tallándoles la Siédrica en el cuerpo antes de que mueran? ¡Qué tosco! Mi método para marcarles es indudablemente más elegante. Sea como fuere, estoy segura de que tus planes de cosechar la avaricia dónde y cuándo la encuentres 'en estado salvaje' progresan adecuadamente... sólo espero que tus toscas, descuidadas y, seguramente inferiores, víctimas no interactúen mal cuando se mezclen con la pureza de mis especímenes. ¡Si te cansas de tu pequeño proyecto de allí, quiero que sepas que siempre eres bienvenida en Transbordador de Tortuga como ayudante, hermanita! En cualquier caso, el fuerte Rannick debería estar bajo nuestro control para cuando recibas esta carta, por lo que habrá espacio de sobras para ti si deseas aceptar mi generosa oferta.

¡Oh, y antes de que se me olvide! ¿Te las has arreglado para cosechar ya al Lord-Alcalde? Según todos los informes, puede que sea la flor y nata de todo Magnimar; ¡Incluso puede que su alma rivalice con algunas de las de mi tan trabajada cosecha!

vengan a por ella. Si sus esbirros pueden ocuparse del problema, mucho mejor, pero por lo menos así se habrá hecho una idea de las tácticas de los PJs si sobreviven lo bastante como para enfrentársele.

XANESHA

PX 6.400 | **VD** 9 | **pg** 133

Matriarca lamia pícara 1 (*Bestiario 2*)

CM humanoide monstruoso Grande (cambiaformas)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +2

DEFENSA

CA 25, toque 16, desprevenido 18 (+1 armadura, +7 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 133 (13 DG; 12d10+1d8+63)

Fort +9, **Ref** +18, **Vol** +11; +1 contra veneno, +4 contra efectos visuales

Inmune efectos enajenadores; **RC** 19

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo *Empalador de espinos* +17/+12/+7 (1d8+8/19-20/x3 +1 de Consunción de Sabiduría en el primer impacto por asalto) o Toque +16 (1d4 de Consunción de Sabiduría)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con el *empalador de espinos*)

Ataques especiales Ataque furtivo +1d6, Consunción de Sabiduría

Aptitudes sortílegas (NL 12º; concentración +19)

A voluntad - *hechizar monstruo* (CD 21), *ventriloquía* (CD 18)

3/día — *imagen mayor* (CD 20), *imagen múltiple, mensaje onírico, sueño profundo* (CD 20), *sugestión* (CD 20)

Conjuros conocidos (NL 6º; concentración +13)

3º (5/día) — *curar heridas graves*

2º (7/día) — *invisibilidad, rayo abrasador*

1º (8/día) — *caída de pluma, curar heridas leves, proyectil mágico, santuario* (CD 18)

0 (a voluntad) — *detectar magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma* (CD 17), *salpicadura de ácido*

TÁCTICAS

Antes del combate si se da cuenta de que los PJs andan cerca (como sucede si los acechadores sin rostro hacen caer una campana), Xanesha se lanza a sí misma *invisibilidad* e *imagen múltiple*. También activa la aptitud de falsa vida de su *medallón Siédrico*.

Durante el combate Xanesha usa *imagen mayor* para hacer aparecer un demonio volador ilusorio de una nube de humo que empieza a rodear la parte superior de la torre. Después se mueve para llevar a cabo un ataque furtivo contra el PJ más cercano. Tras ese ataque, prefiere luchar cuerpo a cuerpo, guardándose la *máscara de medusa* para petrificar temporalmente a cualquier enemigo particularmente peligroso. Si se ve reducida a menos de 60 puntos de golpe, se lanza *curar heridas graves* sobre sí misma.

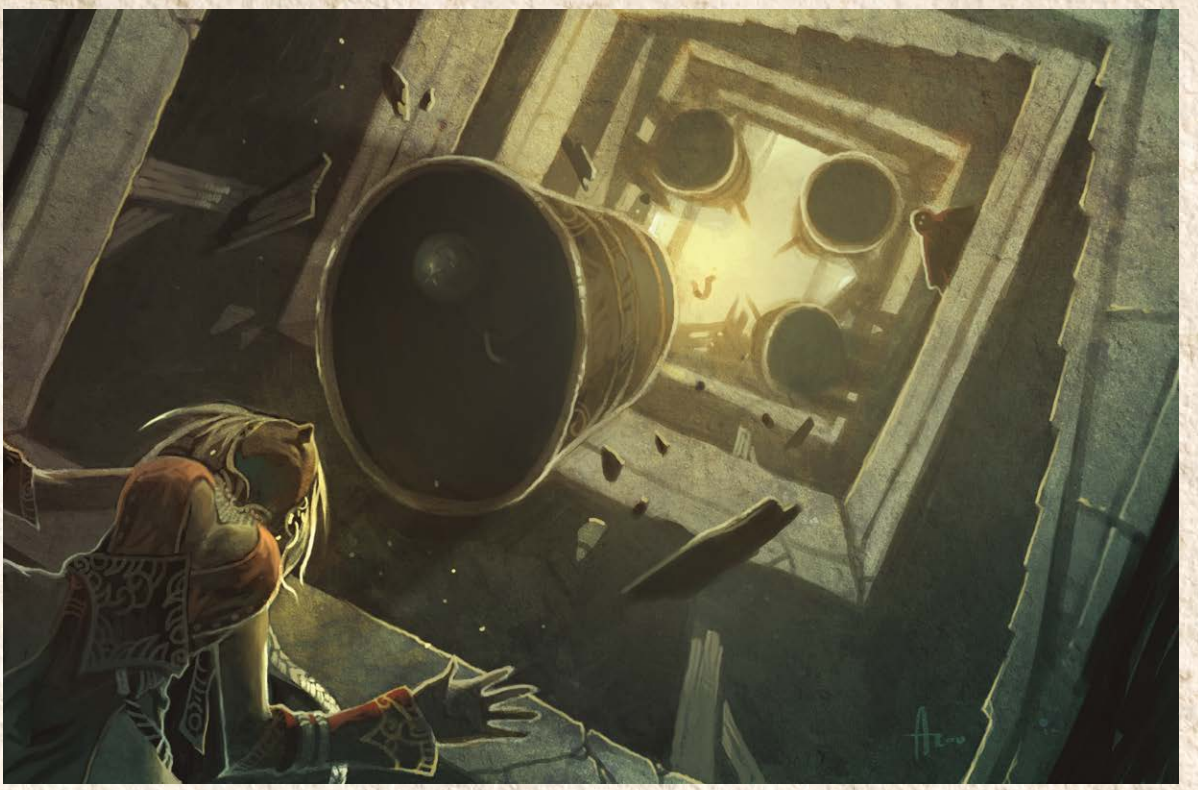
Moral si se ve reducida a 20 puntos de golpe o menos, Xanesha intenta huir de Magnimar, abandonando su complot y el pergamino oculto en su nido. Su método de huida más sencillo consiste simplemente en bajar reptando por el lateral de la torre y usar *caída de pluma* para descender hasta el suelo. Si logra escapar, corta sus vínculos con su especie y con Mokmurian, por temor a su castigo por fracasar. Sin embargo, se obsesiona con los PJs, y ve su captura como el único modo de redimirse ante Mokmurian; en este caso, se convierte en un villano recurrente que podría aliarse con cualquiera de los enemigos que se enfrentan a los PJs en la siguiente aventura... aunque específicamente intentará evitar cualquier situación que pueda revelar su fracaso a su hermana Lucrecia.

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 25, **Con** 19, **Int** 18, **Sab** 14, **Car** 25

Ataque base +12; **BMC** +18; **DMC** 35 (no puede ser derribada)

Dotes Ataque poderoso, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Crítico mejorado (lanza), Golpe vital, Prolongar conjuro, Reflejos de combate



Habilidades Acrobacias +23 (+27 saltando), Averiguar intenciones +18, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +14, Engañar +23, Nadar +29, Saber (arcano) +17, Saber (local) +20, Trepar +29

Idiomas abisal, común, dracónico, thassiloniano

CE armas de menor tamaño, cambiar de forma (forma fija de humanoide Mediano, como *alterar el propio aspecto*), encontrar trampas +1

Equipo *empalador de espinos, máscara de medusa, medallón Siédrico, túnica de piel de serpiente*, llaves de los cofres cerrados

TESORO: la mayoría de los tesoros que guarda Xanesha son ofrendas y regalos de sectarios del Desollador. Lo guarda todo repartido en siete cofres cerrados (que pueden abrirse con las llaves que ella lleva, o con pruebas de Inutilizar mecanismo CD 30) distribuidos de forma ordenada contra la pared del fondo. Los cinco primeros contienen todos dinero en efectivo, guardado en pequeñas faltriqueras de cuero en denominaciones de 100 monedas por faltriquera. En total, hay 33.000 pc, 8.100 pp, 900 po, y 100 ppt repartidas entre estos primeros cinco cofres. El sexto contiene 4.200 po en forma de varias piezas de joyería y bolsitas de piedras preciosas. El séptimo cofre contiene cuatro *pociones de curar heridas moderadas*, un *kukri Pequeño +2*, un *anillo de salto*, y un *escarabeo azote de gólem* que prefiere tener a mano por si el Espantapájaros necesita ser castigado.

Pero el mayor tesoro que puede hallarse aquí no está guardado en uno de los cofres. Sólo hace falta una prueba de Percepción CD 15 para ver un fragmento de pergamino arrugado en el rincón suroeste de la habitación. Aunque no lleva firma, se trata de una carta de Lucrecia, la hermana de Xanesha; una misiva llena de provocaciones con la intención de burlarse de su hermana pequeña y hacerla sentir frustrada, pero también puede servir como una increíble fuente de información para los PJs. La carta aparece reproducida en la página anterior como Ayuda de juego 2-7.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs recuperan la carta de Lucrecia y revelan el complot fallido de Xanesha contra el Lord-Alcalde, concédeles 4.800 PX.

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

Con la derrota de Xanesha, los asesinatos que han asolado Magnimar y Punta Arena cesan. Si el Lord-Alcalde Grobaras descubre que los asesinos estaban planeando su asesinato, se desmaya. Cuando se recupera, invita a los PJs a asistir a un banquete en su hogar, el Jardín del Osado. Grobaras no es para nada un parangón de la virtud, pero no deja de ser un hombre poderoso, y como recompensa por poner fin a los asesinatos concede a cada PJ 6.000 po. Además, es probable que los PJs hayan reunido un gran número de objetos mágicos malignos (las máscaras que llevaban los sectarios). Cualquier iglesia oficial de Magnimar pagará con gusto recompensas por estos objetos mágicos malignos iguales a la mitad de su valor; de este modo, los PJs pueden deshacerse de estos objetos y ser recompensados mientras se aseguran de que no vuelven a caer en malas manos.

A estas alturas, los PJs se han enfrentado a una casa encantada, derrotado una secta peligrosa, y salvado al líder de Magnimar, pero deberían sentir que algo más se cuece entre bastidores. La recurrencia de la Runa Siédrica también debería preocuparles. Por desgracia, ni siquiera en Magnimar se puede averiguar gran cosa sobre Thassilon, pues sus enigmas tienen frustrados a muchos eruditos que han tratado de desentrañar los múltiples misterios de las ruinas de Varisia. Pero aunque los PJs no se den cuenta de ello, se acerca el momento en que averiguarán todo lo que necesiten saber sobre el pasado de Varisia.

3 Masacre en el monte Garfio

POR NICOLAS LOGUE

TRASFONDO DEL CAPÍTULO 128

PRIMERA PARTE 130
Bajo la sombra del Garfio

SEGUNDA PARTE 146
Recuperando Rannick

TERCERA PARTE 161
Cae la lluvia

CUARTA PARTE 171
El corazón embrujado

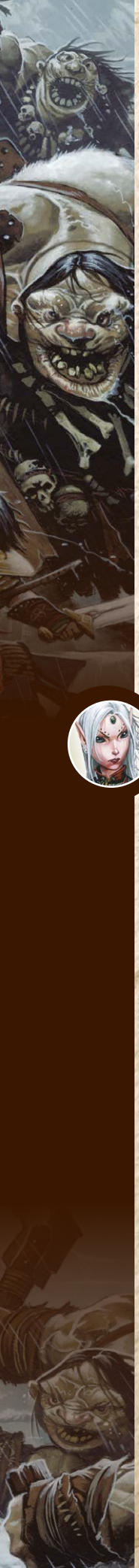
QUINTA PARTE 175
Golpe contra el Garfio

PRIMER MAPA 134
El caserío Graul

SEGUNDO MAPA 148
Fuerte Rannick

TERCER MAPA 164
Cruce Calavera

CUARTO MAPA 176
Las tierras del clan del monte Garfio



TRASFONDO DEL CAPÍTULO

HACE MUCHO TIEMPO QUE LOS OGROS ENDOGÁMICOS DEL CLAN KREEG AMENAZAN A QUIENES SE ESFUERZAN POR SOBREVIVIR A LA SOMBRA DEL MONTE GARFIO. LOS KREEG, MÁS QUE CUALQUIER OTRO CLAN DE OGROS DEL GARFIO, SON CARNICEROS AGRESIVOS Y VORACES, RESPONSABLES DE MASACRAR INCONTABLES CAMPAMENTOS MINEROS Y MADEREROS. LOS RELATOS SOBRE LOS HORRORES QUE SUFREN LOS CAPTURADOS POR LOS KREEG SON UNA ESPECIE DE LEYENDA LOCAL. LOS PROPIOS OGROS HACE MUCHO QUE LIBRAN UNA GUERRA CONTRA EL BASTIÓN DE DEFENSA DE LA LEY REGIONAL, EL FUERTE RANNICK, PERO HASTA HACE POCO NO HABÍAN LOGRADO NINGÚN PROGRESO. HOY, SIN EMBARGO, EL FUERTE YACE EN RUINAS Y BAJO CONTROL DE LOS KREEG.

Transbordador de Tortuga, un poblado aislado que se encuentra no muy lejos del monte Garfio, hace mucho que sufre los estragos de los Kreeg. Aunque está más cerca de la ciudad-estado de Korvosa, fue Magnimar quien respondió a la petición de ayuda del pueblo. Ansioso por extender sus territorios e influencia hacia el este, el Lord-Alcalde de Magnimar estableció el fuerte Rannick para proporcionar a Transbordador de Tortuga protección contra los ogros, asegurándose promesas de impuestos y comercio regulares. Emplazó allí a un grupo de exploradores (la Orden de las Flechas Negras) y les encargó la tarea de mantener la región a salvo y libre de ogros. Desde entonces, hace décadas que se producen breves pero sangrientas escaramuzas entre los Kreeg y los Flechas Negras, pero tras su primera derrota decisiva en la entrada del valle de los Árboles Rotos hace 45 años, los Kreeg nunca habían reunido el coraje suficiente para organizar un segundo ataque contra el fuerte Rannick… hasta ahora.

Hace un mes, los Kreeg experimentaron un suceso de lo más inusual: recibieron una visita. Barl Rompehuesos era un corpulento gigante de piedra, un nigromante que le sacaba 5 pies (*1,5 m*) de altura al patriarca Kreeg del momento, Grolki. Enviado por su amo, Mokmurian, para subyugar los ogros del monte Garfio y prepararlos para ser asimilados por el creciente ejército gigante, Barl fue recibido por los Kreeg de forma nada amistosa, pero después de que Barl liquidase a varios de los ogros con facilidad (incluyendo a Grolki, su líder), los demás comprendieron la sabiduría de aceptar un nuevo líder.

Barl se acomodó rápido a su nuevo rol de cabecilla del monte Garfio, e inmediatamente puso a los Kreeg a trabajar. Empezaron a forjar armas y escudos enormes a partir de vetas de hierro, para equipar a la hueste de invasores que se estaba reuniendo en la fortaleza de gigantes de piedra del Puño de Jorgen.

La Orden de las Flechas Negras avistó columnas de humo alzándose de las forjas y envió a varios batidores ladera arriba para espiar a los Kreeg. Por desgracia, poco después de descubrir lo que parecían ser ogros preparándose para la guerra, los batidores fueron descubiertos, capturados, y ejecutados. Furioso por la incursión y preocupado que los exploradores pudiesen divulgar sus intenciones, Barl decidió actuar contra el fuerte Rannick.

Los planes de Rompehuesos fueron facilitados por otro de los sirvientes de su amo, una matriarca lamia conocida como Lucrecia, hermana de Xanesha, quien había causado problemas recientemente en la propia ciudad de Magnimar. Bajo órdenes de Karzoug, Lucrecia había llegado a Transbordador de Tortuga haciéndose pasar por una emprendedora hace varios años; allí compró una vieja barcaza y la remodeló como casino flotante. Bautizó a la barcaza con el nombre de *Paraíso*, y ofreció a todos y cada uno de los clientes innumerables oportunidades de pasarlo bien con sus juegos de azar. Lucrecia usó aquel antro de pecado para hacer germinar y cultivar almas avariciosas que facilitasen el regreso de Karzoug. A los huéspedes favoritos se les grababan pequeños tatuajes que mostrar en las siguientes visitas para recibir descuentos en la tarifa de entrada y otros beneficios más indecorosos. Por supuesto, este tatuaje no era otro que la Runa Siédrica, y al marcar así a sus clientes, Lucrecia se las arregló para preparar a casi la mitad de la población de Transbordador de Tortuga para el *pozo rúnico* de Karzoug.

Fueron muchos los dispuestos a ser marcados con tal de disfrutar de los beneficios 'sólo para miembros' del *Paraíso*, y ni siquiera los recios Flechas Negras del fuerte Rannick eran inmunes a la atracción de mujeres fáciles y dinero aún más fácil. Una de estas almas titubeantes, un diestro batidor y arquero llamado Kaven Golpeviento, salía a menudo del fuerte a escondidas para saciar sus ansias de oro y mujeres. Lucrecia lo reconoció por su equipo, lo hechizó, y lo envió de vuelta a fuerte Rannick como agente suyo. A lo largo de los siguientes meses, la dependencia de Kaven hacia Lucrecia y los exóticos presentes que le ofrecía no hizo más que crecer, hasta el punto que él es ahora su esbirro fiel incluso sin control mágico. Sin embargo, de entre los muchos secretos que Kaven compartió con Lucrecia, ninguno la intrigó tanto como el descubrimiento de que el comandante del fuerte Rannick, un hombre llamado Lamatar Bayden, tenía una aventura amorosa no muy secreta con una ninfa de los bosques cercanos llamada Myriana.

Cuando Barl Rompehuesos decidió montar una devastadora incursión contra el fuerte Rannick, para Lucrecia fue muy sencillo organizar dos puntos clave de traición para asegurar el éxito del asalto. Como Kaven le había contado que el comandante Bayden

hacía excursiones mensuales regulares a las Cañadas Trémulas para verse con su amante ninfa, Lucrecia aconsejó a Barl el mejor momento para montar su incursión: cuando el comandante del fuerte estuviera ausente. Entonces, Lucrecia convenció a Kaven de que retrasase una gran patrulla de exploradores que regresaba de la espesura aquella misma noche, de modo que cuando los Kreeg cayesen sobre el fuerte, éste estuviese no sólo sin su comandante, sino también sin varios de sus defensores (incluyendo su segundo al mando, un hombre llamado Jakardros Sovark, que lideraba la patrulla condenada de Kaven).

A continuación tuvo lugar una noche roja y trágica en que los Kreeg descendieron sobre el fuerte Rannick y también sobre el ausente comandante en su noche de amoríos. El sol se alzó sobre un fuerte tomado por los ogros, con su comandante encadenado y siendo llevado a las tierras del clan cerca de la cima del monte Garfio. En una sola noche de horror, los Flechas Negras perdieron su comandante, sus mayores líderes, y su fortificación.

El fuerte Rannick está ahora gobernado por 'Papá' Jaagrath Kreeg y su deforme familia de desviados. Preocupada porque su presencia en Transbordador de Tortuga estaba empezando a atraer muchas sospechas, Lucrecia abandonó el *Paraíso*, hundiéndolo en el lago Fondo de Arcilla mientras estaba lleno de jugadores, y al hacerlo envió a Karzoug dos docenas de almas avariciosas. La matriarca lamia se ha trasladado al capturado fuerte Rannick y ahora aguarda la siguiente fase del plan: con la ayuda de un aquelarre de sagas capaces de manipular las tormentas tempranas de primavera, se está gestando una inundación que destruya Transbordador de Tortuga. Al estar ya marcada secretamente con la Runa Siédrica, la mitad de la población del pueblo no lo sabe pero está lista para servir de combustible para el *pozo rúnico* de Karzoug cuando reviente la antigua presa conocida como Cruce Calavera.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO

Los PJs viajan a Transbordador de Tortuga y descubren que el fuerte ha sido tomado por los ogros. Tras rescatar a los tres últimos supervivientes de los Flechas Negras, los PJs montan un atrevido asalto contra el fuerte Rannick y derrotan a los ogros de su interior, pero descubren que hay peligros mayores en marcha.

Poco después, lluvias antinaturales inundan Transbordador de Tortuga, y los PJs deben explorar las ruinas de una antigua presa llamada Cruce Calavera. Tras salvar al pueblo del desastre, los PJs descubren que los ogros del monte Garfio son los culpables de la extraña meteorología. Los PJs escalan el monte Garfio para acabar con la amenaza ogra de una vez por todas, pero se dan cuenta de que los ogros son el menor de los problemas de Varisia: los gigantes de la meseta Storval se están preparando para la guerra.

RITMO DE AVANCE

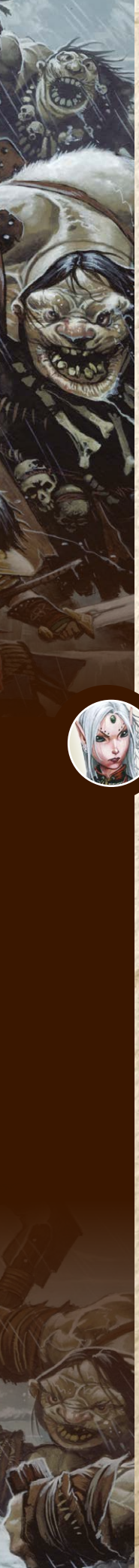
7º NIVEL: los PJs deberían estar muy cerca del 8º nivel cuando empiece el tercer capítulo.

8º NIVEL: los PJs deberían llegar al 8º nivel durante su primer ataque contra los Graul.

9º NIVEL: los PJs deberían llegar al 9º nivel a mitad de la titánica tarea de recuperar el fuerte Rannick.

10º NIVEL: los PJs deberían llegar al 10º nivel cerca del final de Cruce Calavera.

COMPLETAR LA AVENTURA: los PJs deberían estar cerca del 11º nivel (o haber llegado ya) al terminar este capítulo.



PRIMERA PARTE: BAJO LA SOMBRA DEL GARFIO

YA HAN PASADO ALGUNOS MESES DESDE LOS SUCESOS DEL FATÍDICO FESTIVAL DE LAS MARIPOSAS: HA LLEGADO EL INVIERNO, Y CON ÉL LAS LLUVIAS ESTACIONALES. PERO A MEDIDA QUE PASAN LOS DÍAS, PRONTO RESULTA OBVIO QUE ESTA ESTACIÓN LLUVIOSA NO TIENE NADA DE TÍPICA. NO PASA UN DÍA SIN UN ALUVIÓN EN VARISIA CENTRAL, Y LOS RÍOS VAN LLENOS HASTA LOS BORDES, AMENAZANDO PRONTO CON INUNDACIONES. LOS ÁNIMOS SE ENCIENDEN Y LAS RELACIONES SE AGRIAN A MEDIDA QUE EL MAL TIEMPO CONSTANTE HACE MELLA EN LOS ÁNIMOS, PERO HAY COSAS MÁS SINIESTRAS QUE LA LLUVIA ININTERRUMPIDA BAJO LA SOMBRA DEL MONTE GARFIO.

Este capítulo da por sentado que los PJs se ganaron el favor del Lord-Alcalde de Magnimar tras revelar los planes para él de la Secta del Desollador. Sin embargo, si los PJs no se han ganado la gratitud de Haldmeer Grobaras, igualmente pueden llamar su atención cuando oiga informes de sus acciones en Punta Arena, o de su trabajo a la hora de poner fin a los asesinatos que han estado asolando las dos comunidades. Nuevos héroes como los PJs suponen candidatos perfectos para un problema sobre el que le han advertido: según un mensaje reciente enviado desde Transbordador de Tortuga, el poblado hace semanas que no tiene contacto alguno con la fortificación magnimarana más alejada de la ciudad-estado: el apartado fuerte Rannick cerca del monte Garfio. Desde siempre, los Flechas Negras, los soldados emplazados en el fuerte Rannick, han sido bastante solitarios, pero un silencio tan largo es impropio incluso para ellos. El gobierno de Magnimar ha estado presionando a Grobaras para que envíe una patrulla al monte Garfio a investigar, pero hasta que no supo de los PJs, el Lord-Alcalde no tenía a nadie de quien creyese que podía prescindir para lo que él veía como 'una excursión estúpida y sin sentido para hablar con esos malhumorados Flechas Negras'.

Grobaras ofrece a los PJs 750 po por barba para cubrir sus gastos durante el viaje y pagarles por sus servicios; si los PJs piden más, se altera bastante pero se le puede convencer de pagar hasta 1.000 po por barba con una prueba de Diplomacia CD 30.

En algunos casos, grupos de personajes de alineamiento marcadamente bueno podrían negarse a hacerle un favor a un Lord-Alcalde relativamente falto de escrúpulos; en tal caso, deberías dar a entender a los PJs (quizá a través de uno de los asistentes de Grobaras) que los Flechas Negras no son tan desagradables como los pinta el Lord-Alcalde, sino que hay, de hecho, mucha gente buena entre sus filas, y que si están en apuros, alguien tiene que prestarles ayuda.

El Lord-Alcalde sugiere que Transbordador de Tortuga sea la primera parada de los PJs. Se trata de la población más cercana al fuerte Rannick, y hay muchas posibilidades de que alguien del pueblo sepa por qué el fuerte no responde. Por tierra, el viaje a Transbordador de Tortuga desde Magnimar es una travesía de casi 400 millas (*644 km*) a través de terreno rural poco patrullado a lo largo de la orilla norte del río Yondabakari. A pie a una velocidad de 30 pies (*9 m*), supone un viaje de 2 semanas, mientras que a caballo a una velocidad de 60 pies (*18 m*) el trayecto sólo dura una semana. Alternativamente, los PJs pueden tomar una de las varias barcazas de río que navegan por el Yondabakari y el río Calavera desde Magnimar hasta Transbordador de Tortuga (a un coste total de 50 po por persona; superando una prueba de Diplomacia CD 20, el Lord-Alcalde acepta pagarle el pasaje al grupo), en cuyo caso el viaje también dura una semana.

Puedes detallar el trayecto tanto o tan poco como te apetezca, o usar las tablas de encuentro de las páginas 404-405 para darle emoción si lo ves adecuado. Si los PJs van cortos de PX, unos pocos encuentros aleatorios pueden ser justo lo que necesitan para prepararse para el horror que les aguarda bajo la sombra del monte Garfio.

UNA GUÍA AMIGA

Cuando los PJs se preparan para su viaje, una vieja conocida contacta con ellos: la exploradora elfa Shalelu Andosana. Los PJs se encontraron con Shalelu por primera vez durante *Ofrendas calcinadas*, cuando llevó a Punta Arena noticias de la amenaza goblin. Puede que se uniese al grupo para combatir a los goblin, o incluso puede que desarrollase una relación amorosa con uno de los PJs. En cualquier caso, Shalelu ha averiguado que los PJs van camino al este hacia el fuerte Rannick, y le gustaría acompañarles en su viaje. Si está en una relación con uno de los PJs, debería ser motivo suficiente para que la dejen ir. Alternativamente, si uno de los PJs tiene la dote Liderazgo, puede que quiera reclutarla como allegada. Por último, su apoyo con el arco y en temas de supervivencia debería resultar atractivo para cualquier grupo.

Por supuesto, Shalelu tiene sus propios motivos para querer viajar hasta el fuerte Rannick. Uno de los exploradores allí emplazados, un hombre llamado Jakardros, fue en el pasado el amante de su madre. Los recuerdos de Jakardros que guarda Shalelu son en su mayoría los de un hombre joven y exuberante. No sabía qué veía su madre en un humano joven e impulsivo, pero se alegraba que estuviese allí por ella. Cuando su madre murió por el ataque de un dragón, Jakardros se fue de pronto y sin dar explicaciones, dejando a Shalelu con una impresión resentida que acabó por empujarla a la vida solitaria que ha llevado en los últimos años como cazarrecompensas en las tierras circundantes de Punta Arena. Recientemente ha averiguado que Jakardros se ha

unido a los Flechas Negras del fuerte Rannick, y apreciaría mucho la oportunidad de descubrir por qué el hombre la abandonó tan abruptamente tras la muerte de su madre, aunque sólo sea para convencerse a sí misma de que el hombre no se había estado aprovechando de su madre de algún modo. Y si lo había estado haciendo, Shalelu quiere tener la oportunidad de equilibrar el marcador.

SHALELU ANDOSANA	PX 1.600	VD 5	pg 53

Elfa guerrera 2/exploradora 4
(ver página 25)

TRANSBORDADOR DE TORTUGA

El Apéndice 4 de este libro presenta Transbordador de Tortuga de forma muy detallada. Hasta que crezcan las riadas más adelante en esta aventura, no hay mucho que hacer aquí (salvo quizá detectar algunos tatuajes Siédricos; ver 'La marca Siédrica' a continuación) excepto inquirir acerca de rumores y noticias (ver página 395 del Apéndice) y quizá hacer algunas compras de suministros mundanos.

LA MARCA SIÉDRICA

Cada día que pasen los PJs en Transbordador de Tortuga, hazles llevar a cabo pruebas de Percepción CD 30. Si un PJ tiene éxito, se fija en un inquietante tatuaje que lleva uno de los lugareños, escondido en la zona lumbar, el hombro, o el tobillo. Este tatuaje, expuesto brevemente cuando el lugareño se inclina para recoger una caja o se le descoloca la ropa por otro motivo, es una estrella de siete puntas, la misma que los PJs han visto usar a goblin y asesinos durante las semanas anteriores: la Runa Siédrica. Si se interroga en un lugar público al lugareño tatuado, negará llevar un tatuaje mientras simultáneamente intenta asegurarse de que éste vuelve a estar tapado. La actitud inicial del aldeano hacia los PJs es malintencionada si se le aborda de este modo, pero si se le vuelve amistoso, admite en voz baja que le hicieron ese tatuaje hace un par de meses en el *Paraíso*, una barcaza convertida en casino y taberna que se hundió hace poco. El aldeano explica de mala gana que la dueña del *Paraíso*, la encantadora y elocuente dama Lucrecia, le ofreció hacerse ese tatuaje por un pequeño precio, que luego podría enseñar en la puerta del *Paraíso* y ahorrarse el precio de la entrada para subir a bordo. Además, los que recibían 'la marca del *Paraíso*' (la Runa Siédrica) eran recompensados a menudo con fichas extra para apostar y otros beneficios, y se les decía que sólo un grupo pequeño y selecto de parroquianos regulares había sido elegido para ese honor.

El aldeano admite que no quería hablar del tatuaje porque su esposa se pondría hecha una furia si supiese que había estado apostando, pero remarca defensivamente que no es el único en el pueblo que lleva la marca. De hecho, de la población de 430 ciudadanos de Transbordador de Tortuga, 210 llevan la marca en secreto; bastantes más de los que sospecha nadie, puesto que Lucrecia les dijo a todos que mantuviesen en secreto sus tatuajes.

Por ahora, las investigaciones sobre qué le ocurrió a la dama Lucrecia están destinadas a no conducir a ninguna parte; en el pueblo todos sospechan que murió en el incendio que hundió la barcaza hace varias semanas. Si los PJs desean investigar el barco hundido, los lugareños les pueden indicar con facilidad la ubicación en el lago Fondo de Arcilla en que se hundió la barcaza. Consulta el Apéndice 4 para más detalles.

Es posible quitarle el tatuaje de la Runa Siédrica a un aldeano con un conjuro de *borrar*; aunque hacerlo le quita a Karzoug la posibilidad de recolectar el alma de ese aldeano para su *pozo rúnico*, no detendrá los planes de Lucrecia de destruir Transbordador de Tortuga mediante una inundación.

LA CARRETERA HACIA EL FUERTE RANNICK

En algún momento, ya sea por los rumores reunidos en el pueblo o simplemente porque están ansiosos por resolver el misterio que el Lord-Alcalde de Magnimar les ha encargado afrontar, los PJs deberían encaminarse hacia el norte desde Transbordador de Tortuga hacia el fuerte Rannick para investigar por sí mismos las causas del silencio de los Flechas Negras. La ruta más simple es seguir una vieja carretera que asciende siguiendo el río Calavera. La carretera cruza un viejo puente de madera hacia la orilla oeste unas 3 millas (*4,8 km*) al norte de Transbordador de Tortuga, y desde allí sigue subiendo hasta llegar a la impresionante ruina thassiloniana conocida como Cruce Calavera, una inmensa presa de piedra que mantiene a raya las aguas de la hondura Storval. Una carretera lateral se bifurca unas 3 millas (*4,8 km*) antes de la presa, y un torcido cartel de madera que señala a este sendero proclama 'Fuerte Rannick'.

EL EXTRAÑO PELAJE ÍGNEO (VD 7)

En cuanto los PJs cruzan el viejo puente de madera, hazles llevar a cabo una prueba de Percepción. Quien obtenga el resultado más alto oye un alarido de dolor en la floresta cercana, como si un gran felino estuviese herido. Si los PJs no investigan de inmediato, pronto oirán ladridos de perro acercándose desde más adentro de la floresta, acompañados de una voz grave cantando una canción desentonada sobre comer gatitos.

Si los PJs aún evitan investigar pero se quedan a escuchar, los ladridos de los perros pronto parecen más excitados, y es imposible no oír los sonidos del combate entre perros, un puma de pelaje ígneo y un semiogro. Si los PJs ignoran los sonidos y prosiguen hacia el norte, déjalos que lo hagan. Llegarán al fuerte Rannick como se detalla en la segunda parte, pero sin ir prevenidos ni contar con la ayuda de los Flechas Negras supervivientes presos en el caserío Graul, pueden hallarse que la situación les supera.

CRIATURAS: los ruidos de animal herido provienen de Kibb, un puma de pelaje ígneo, compañero animal de Jakardros, uno de los exploradores que sobrevivieron al asalto ogro contra el fuerte Rannick sólo para caer presos de una banda de semiogros especialmente viles y brutales conocidos como los Graul. Kibb pudo escapar y ha pasado las últimas 3 semanas evitando a los Graul (que desde entonces han estado intentando desesperadamente volver a capturar al pelaje ígneo) a la vez que intentando hallar a alguien a quien guiar de vuelta al caserío para salvar a su amo. Por el momento, ninguno de los cazadores que Kibb ha encontrado ha comprendido que el pelaje ígneo estaba tratando de pedirles ayuda, y ahora el pobre puma ha caído en una de las trampas de

los Graul. Con la pata atrapada en un cepo para osos, Kibb sabe que sólo es cuestión de tiempo que el mejor cazador de los Graul, un voluminoso semiogro llamado Rukus, le encuentre y le mate.

Kibb se emociona cuando ve acerarse a criaturas de tamaño humano, tanto que avanza hacia ellas, sólo para tirar dolorosamente del cepo de hierro que apresa su pata trasera. Basta con una prueba de Saber (Naturaleza), Trato con animales o empatía salvaje CD 15 para que un PJ se dé cuenta de que el pelaje ígneo está bien adiestrado, y es probablemente el compañero animal de un druida o explorador, mientras que *hablar con los animales* permite averiguar toda la horrible verdad sobre lo que está ocurriendo (consulta 'Desarrollo' más abajo). Kibb no ataca a nadie que se acerque a menos que esa persona le ataque primero. Hace falta superar una prueba de Fuerza CD 28 (o una de Inutilizar mecanismo CD 20) para abrir la trampa y liberar al puma.

El sonido de Rukus y sus sabuesos anuncia la llegada del semiogro con un adelanto de 1d4+2 asaltos, lo que da a los PJs tiempo de sobras para tenderle una emboscada si así lo desean. Los cinco sabuesos llegan primero, aullando y ladrando mientras tratan de rodear y atacar a Kibb o a cualquier otra criatura que encuentren. El propio Rukus, un robusto semiogro de boca ancha y un enorme dedo deforme en lugar de mano derecha, llega corriendo al claro 1d4 asaltos después. Una vez ve los PJs, ruge de furia: "¡Mí cazando gatito! ¡No sus incumbe a meno' que querrái que sus cace a vosotru' también!"

RUKUS GRAUL	PX 3.200	VD 7	pg 85

Semiogro guerrero 7 (*Bestiario 2*)
CM humanoide Mediano (gigante)
Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)
pg 85 (7d10+42)
Fort +12, **Ref** +4, **Vol** +3; +2 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Lanza +1* +14/+9 (1d8+13/x3)
Ataques especiales Entrenamiento en armas (lanzas +1)

TÁCTICAS

Durante el combate Rukus incita a sus perros para que ataquen a los PJs y se queda viendo la pelea desde el linde del claro durante 1 asalto antes de unirse a la pelea. Prefiere luchar contra oponentes más pequeños o sin armadura, flanqueándolos con sus perros.
Moral Rukus huye de vuelta al caserío Graul si se ve reducido a menos de 30 pg o si mueren más de tres de sus perros, llorando y gimoteando todo el camino.

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 14, **Con** 20, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 6
Ataque base +7; **BMC** +13; **DMC** 25
Dotes Acometer, Ataque poderoso, Dureza, Especialización con un arma (lanza), Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (lanza), Soltura con una habilidad (Supervivencia)
Habilidades Intimidar +12, Supervivencia +14, Trato con animales +8
Idiomas común
CE entrenamiento en armadura 2, deformidades de semiogro
Equipo *lanza +1, cinturón de fuerza de gigante +2*, manta favorita (raída, llena de pulgas, y decorada con varias insignias de los Flechas Negras)

Aptitudes especiales

Deformidades de semiogro (Ex) Rukus tiene un aspecto especialmente amenazador y obtiene un bonificador +4 racial a las pruebas de Intimidar, pero tiene una mano derecha deforme que impone un penalizador -2 a las tiradas de ataque con armas a dos manos (esta mano no puede sujetar armas por sí misma)

SABUESOS GRAUL (5)	PX 400 c/u	VD 1	pg 13

Perros de monta (*Bestiario*, pág. 233)

KIBB	pg 32

Puma de pelaje ígneo (compañero animal felino pequeño)
N animal Mediano
Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 19, toque 16, desprevenido 13 (+5 Des, +1 esquiva, +3 natural)
pg 32 (5d8+10)
Fort +6, **Ref** +11, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*); esprintar
Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (1d6+3 más Derribo), 2 Zarpas +6 (1d3+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 20, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6
Ataque base +3; **BMC** +6; **DMC** 22 (26 contra derribo)
Dotes Esquiva, Reflejos de combate, Reflejos rápidos
Habilidades Percepción +6, Sigilo +10, Trepar +8

DESARROLLO: si Rukus es capturado con vida, no hará más que gritar y maldecir salvajemente si los PJs lo interrogan. Este espécimen tan irascible se niega a dar ninguna información a excepción de su nombre a menos que los interrogadores puedan cambiar su actitud hostil inicial hasta por lo menos amistosa, en cuyo caso Rukus empezará a divulgar de forma balbuceante y cansina los prisioneros que su familia tiene allí en 'el caserío'. A Rukus le gustan mucho los parches y los símbolos, y presume de que Mami le cosió las insignias de prisioneros muertos en su manta favorita; si se le pide, enseñará con orgullo esa tela raída y manchada, pues nunca se va de casa sin llevársela insertada en la parte de atrás de su cinturón. Hay cinco parches con el blasón de los Flechas Negras cosidos a la manta; en algunos casos, los parches están manchados de sangre. Si Rukus ha muerto, se pueden identificar los parches con una prueba de Saber (local) CD 20 con éxito. Si Shalelu está con el grupo, reconoce los parches inmediatamente.

Si Kibb sobrevive, el pelaje ígneo trata desesperadamente de comunicarse con el grupo. Si no pueden hablar con los animales,

una prueba de empatía salvaje o Trato con animales CD 20 revela que Kibb está muy preocupado por algo o alguien y quiere que el grupo le siga. El pelaje ígneo mordisquea sus ropas, y tira de ellos hacia un sendero mal conservado que conduce hacia el interior de la floresta Kreeg. Si Rukus huyó del combate, seguirle el rastro por el sendero es muy sencillo, e incluso si tanto Rukus como Kibb murieron en batalla, una prueba de Percepción CD 10 con éxito revela el sendero parcialmente invadido por la vegetación. Tras media milla (*800 m*), conduce al caserío Graul.

LA GRANJA GRAUL (VD 7)

Aquí es donde los PJs degustan por primera vez el horror ogresco rural. Los Graul son tristemente célebres en la floresta Kreeg por ser una de las familias de semiogros más desagradables y agresivas. No sólo tienen agallas de vivir a menos de media milla (*800 m*) de las 'tierras de los hombres', sino que lo hacen con facilidad, apresando a cazadores y tramperos solitarios con tal pericia silenciosa que los lugareños de Transbordador de Tortuga aún no les han descubierto, ni saben que ellos son la razón principal por la que desaparece gente periódicamente.

Los Graul habitan en una granja miserable, en un claro del bosque. La floresta alrededor de sus tierras está decorada con diversos fetiches colgantes de forma humanoide y hechos de hoja de maíz y cuero, con la intención de alejar a los intrusos; si se investiga cualquiera de estas figuras se descubre que están rellenas de lo que parece ser una combinación de tierra y cabello humano. Un campo enmarañado de maíz y otras plantas enfermas crece en la sección oriental de sus tierras, mientras que en el norte se alzan penosamente dos edificios desvencijados: un granero y un caserío. Ambos tienen las ventanas bloqueadas por tablones, y el musgo y los hongos crecen con abundancia en los lados de las decrépitas estructuras en que no da el sol.

Los Graul están bajo el mando de una infame semiogra conocida simplemente como 'Mami' Graul, consumada caníbal, necrófila, y maga vil. Grotescamente obesa, Mami Graul raramente sale de entre los muros de su apestoso dormitorio, y hace que sus chicos se ocupen de sus necesidades... de todas ellas. Ha dado a luz a docenas de fuertes hijos semiogros durante décadas, y aunque sus días de maternidad ya han terminado, aún disfruta de las visitas de sus hijos y de vez en cuando de la de algún ogro de las tierras altas. De hecho, hace mucho que está encaprichada de forma obsesiva de Jaagrath Kreeg, y cuando sus muchachos capturaron a varios de los exploradores que huyeron de la masacre del fuerte Rannick, vio la oportunidad de caerle más en gracia al poderoso ogro. Sin embargo, no está segura del mejor modo de abordar a Jaagarth, y mientras tanto se ha estado quedando sin prisioneros a medida que lentamente sucumben a los apetitos y las torturas de sus hijos. Se ha prometido a sí misma que averiguará qué hacer con ellos antes de que mueran todos, pero se le está acabando el tiempo.

CRIATURAS: aunque la mayoría de los Graul prefiere pasar el rato en el interior del caserío o del granero, hay dos que disfrutan más del exterior. Uno de ellos es Rukus, pero si ha sobrevivido al encuentro anterior con los PJs, se habrá retirado ya a su dormitorio en el caserío (zona **A6**) para atender sus heridas.

El segundo es un hijo de 8 pies (*2,4 m*) al que Mami Graul llama cariñosamente 'el viejo Cebacuervos'. La cabeza grotescamente deforme de Cebacuervos parece una calabaza gigante por el lado derecho; una masa enorme e hinchada de tumores y huesos malformados confiere a su cabeza un aspecto asimétrico. El semiogro acecha por el perímetro del caserío día y noche, vigilando constantemente en busca de intrusos, y ocupado en asustar a cuervos y otros animales para alejarlos de su mayor orgullo: el maizal.

Cebacuervos se da cuenta automáticamente si los PJs se acercan, a menos que se esfuercen mucho en ser sigilosos. Si ve intrusos, profiere un grito y carga pesadamente al ataque. Los sonidos de un combate aquí sin duda alertan a los semiogros de los edificios, pero prefieren esperar dentro a que los intrusos vengan a buscarles en lugar de enfrentarse a ellos a campo abierto; especialmente dado que su casa está repleta de trampas crueles.

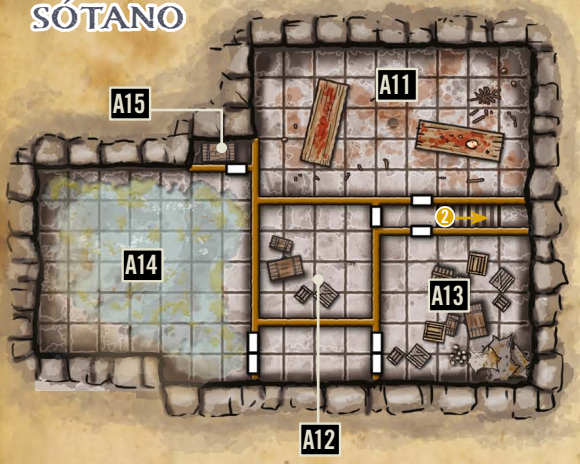
EL CASERÍO GRAUL

PLANTA BAJA

PLANTA SUPERIOR

N

SÓTANO



GRANERO

LA GRANJA GRAUL

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)	
ESCALERAS	ARRIBA
	ABAJO

CEBACUERVOS

PX	VD	pg
3.200	7	71

Semiogro guerrero 3/pícaro 4 (*Bestiario 2*)
CM humanoide Mediano (gigante)
Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 20, toque 14, desprevenido 17 (+2 armadura, +1 desvío, +2 Des, +1 esquiva, +4 natural)
pg 71 (7 DG; 3d10+4d8+32)
Fort +10, **Ref** +7, **Vol** +5; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +1, valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *garfio de ogro +1* +14/+9 (1d10+10/x3)
Ataques especiales Ataque furtivo +2d6

TÁCTICAS

Durante el combate Cebacuervos brama y grita mientras lucha. Al ser considerablemente más valiente que Rukus, concentra sus ataques en el objetivo de mayor tamaño, usando Ataque poderoso en cada golpe.
Moral Cebacuervos huye a la zona **A16** si se ve reducido a menos de 15 puntos de golpe.

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 14, **Con** 18, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 8
Ataque base +6; **BMC** +12; **DMC** 26
Dotes Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Movilidad, Soltura con un arma (garfio de ogro), Voluntad de hierro
Habilidades Acrobacias +12, Percepción +11, Sigilo +12, Trato con animales +8, Trepar +16
Idiomas común
CE encontrar trampas +2, entrenamiento en armadura 1, deformidades de semiogro, talentos de pícaro (ataque sangrante +2, truco de combate)
Consumibles de combate *pociones de curar heridas graves* (2); **Equipo** armadura de cuero, *garfio de ogro +1*, *amuleto de armadura natural +1*, *anillo de protección +1*, harapos y túnica andrajosos.

APTITUDES ESPECIALES

Deformidades de semiogro (Ex) Cebacuervos tiene un bonificador +2 racial a las salvaciones de Fortaleza y se cura del daño en la mitad de tiempo que los demás. También es bastante feo y sufre un penalizador -4 a todas las pruebas basadas en el Carisma.

A1 EL PORCHE DEL CASERÍO (VD5)

Este caserío deteriorado y cubierto de musgo se mantiene en pie a duras penas en el borde del claro del bosque. Escalones tambaleantes ascienden hasta un porche cubierto por un enorme alero sujeto por gruesas columnas de pino. Estos soportes están decorados por toscas tallas de mantícoras empalando a niños con sus colas espinosas, y lobos despedazando mujeres. Las tallas parecen obra de un niño, pero lo que representan se vuelve más atroz y depravado a cada dibujo. Una mecedora inquietantemente grande hecha de madera y hueso se balancea erráticamente debido a la brisa en el otro extremo del porche, bajo una enorme colección de carillones hechos a partir de huesos decididamente humanoides. Todas las ventanas de la casa están cubiertas por gruesos tablones, aunque no está muy claro si se hizo para mantener fuera a posibles intrusos o para encerrar lo que habita dentro.

Una hueste de hormigas desfila alegremente por el porche, varias de ellas del tamaño de una uña de dedo gordo de un hombre adulto. Hay una polilla del tamaño de una cabeza de pala sujeta al techo del porche, observando el grupo con sus extraños ojos, pero les permite pasar sin interferencias. El olor a carne estropeada, orina, sudor, y descomposición se filtra de vez en cuando a través de las grietas en las ventanas entabladas.

TRAMPA: ocultos entre los carillones de hueso hay espolones óseos afilados montados sobre una percha con bisagras trucada para que caiga oscilando hacia cualquiera que toque la puerta principal (los Graul nunca usan esta entrada, prefiriendo ir y venir a través de la puerta lateral que da a la zona **A4**). Además, hay varias hojas de sierra oxidadas escondidas en los espacios entre tablones del suelo del porche.

PÚA DE PUERTA

PX	VD
800	3

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 25

EFECTOS

Disparador contacto; **Rearme** manual
Efecto 4 púas de hueso (ataque +10 cuerpo a cuerpo, 1d6+2 cada una; 1 objetivo)

SIERRA DEL SUELO

PX	VD
800	3

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 25

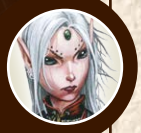
EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** manual
Efecto hojas de sierra (ataque +14 cuerpo a cuerpo, 2d6+7); objetivos múltiples (todas las criaturas de la zona **A1**)

A2 LA SALA FAMILIAR (VD3)

Una alfombra sarnosa de piel de oso yace frente a una formidable chimenea en la pared, con su rostro dolorido aun gruñendo al cruel cazador que le quitó la vida. Al oeste hay un enorme diván tapizado de forma irregular con piel animal y humana, y repleto de una colección de zarpas, patas de araña monstruosas y peludas, cabezas de zorro, y manos y pies humanos.

TRAMPA: el diván es parte de una trampa de foso oculta. Cualquiera que se acerque a 5 pies (*1,5 m*) del mueble corre el riesgo de caer por un agujero del suelo a un tobogán cuyos laterales presentan estacas afiladas bañadas en veneno de araña. El propio sofá está fijado al suelo mediante varias maderas robustas. No cae junto a las víctimas hasta la zona **A14** que hay debajo.



TRAMPA DE FOSO

PX	VD
1.600	5

Tipo mecánico; **Percepción** CD 15; **Inutilizar mecanismo** CD 12

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto objetivos múltiples (todos los personajes en el diván o adyacentes al mismo; caída (10 pies [*3 m*] de profundidad, Reflejos CD 20 evita); estacas (ataque +15 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por objetivo que causan un daño de 1d4+5 cada una más veneno), veneno (veneno de araña ogro-herida; *salvación* Fortaleza CD 18; *frecuencia* 1/ asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Fuerza y 1d4 Destreza; *curación* 1 salvación).

A3 EL COMEDOR (VD6)

Esta oscura sala apesta a carne putrefacta. Ocho sillas de madera con calaveras sonrientes blanqueadas coronando sus respaldos rodean una monstruosa mesa de comedor de roble de 4 pies (*1,2 m*) de alto cubierta por un tosco mantel arrugado hecho de piel humana curtida. El centro de mesa, una cabeza humana medio descompuesta cuyo cabello pelirrojo por suerte cae sobre su rostro mutilado y lo esconde, sirve de lugar de reunión para una hueste de moscas grasientas y zumbonas.

TRAMPA: hay guadañas pegadas a rollos de cuerda bien atados que pueden configurarse para que hieran a cualquiera que entre por una de las tres puertas de esta sala. Hay interruptores ocultos en las propias puertas que permiten a los semiogros desactivar estas trampas antes de entrar en la sala, pero si oyen combate en el exterior, se asegurarán de que todas las trampas de guadaña estén listas para saltar.

TRAMPAS DE GUADAÑA (3)

PX	VD
800 c/u	3

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 25

Desactivación interruptor oculto en cada puerta (Percepción CD 20)

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto Gran guadaña (ataque +15 cuerpo a cuerpo, 2d6+4/x4)

A4 LA COCINA

Esta cámara mohosa huele a sangre y a carne de hace una semana, y está plagada de nubes de moscas gordas y grasientas. Cucarachas del tamaño de un pulgar recorren las paredes, el techo, y el suelo. Una gruesa tabla de carnicero yace bajo tres cuchillos de aspecto cruel que cuelgan de una percha. Delantales de cuero grueso manchados de sangre, uno de ellos aún goteando entrañas frescas, cuelgan de espuelas óseas junto a la puerta. Una bandeja de cerámica que contiene dedos amputados de todo tipo reposa en una mesa vieja y tambaleante, cerca de un cesto de tendones secos lleno hasta los bordes de manos y pies rebanados, con montones de sangre coagulada donde deberían tener los dedos. Una afortunada familia de ratas devora glotonamente las amputaciones.

El olor en esta habitación es horroroso. Cualquiera que entre (excepto los Graul, que se han acostumbrado al hedor) deberá superar con éxito una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 para evitar quedar indispuesto durante 1d6 minutos. La puerta norte conduce a una escalera estrecha que lleve al sótano.

TESORO: a pesar de su asqueroso estado, los tres cuchillos de carnicero están increíblemente bien fabricados, y cuentan como hachas de mano de gran calidad.

A5 EL CUARTO DE LOS NIÑOS

Esta habitación sencilla está llena de 'juguetes', algunos tallados a partir de madera o hueso, mientras que otros parecen ser simplemente trozos de cadáveres de animales. Las paredes están manchadas de sangre reseca; en algunos lugares formando dibujos toscos e infantiles de caballos desmembrados, un ridículo diablo astado que arroja a niños desde un acantilado con una gran sonrisa, y un gran lago con un monstruoso reptil negro de cuyo lomo emergen tentáculos. Hay estantes de libros en la pared, pero en lugar de tomos están llenos de cráneos de todo tipo y forma.

CRIATURAS: este 'cuarto infantil' es donde los dos chicos Graul más jóvenes pasan el rato. Ambos han terminado ya de crecer, pero de entre todos los Graul son los que se comportan más como niños malcriados, y es raro que salgan de esta sala para ir a otras partes de la granja. Maulgro Graul es un ser pálido, hinchado y sin pelo, con las piernas cortas y deformadas y una boca ancha llena de dientes irregulares. Maulgro guarda aquí su colección de cráneos; afirma que quiere ser un Kreeg, y algún día bailar la danza del cráneo cuando Mami capture un sacerdote humano para que le arregle sus piernas muertas. Sin embargo, Mami no piensa hacer tal cosa, pues el modo de gatear del chico tullido le parece hilarante.

El hermano menor de Maulgro, Afortunado, también está aquí. Los miembros de Afortunado se doblan de modo extraño, pero tiene la suerte de no tener ninguna otra horrible deformidad y casi parecer humano. A Mami le gusta Afortunado mucho menos que Maulgro y a menudo se olvida hasta de cambiar de ropa al más pequeño durante días. Como resultado, el pobre desgraciado apesta. A menudo le roba a Maulgro sus cráneos favoritos para que el otro le persiga, y se burla de él hasta hacerle llorar bailando la danza del cráneo, algo que su hermano jamás podrá hacer.

AFORTUNADO Y MAULGRO GRAUL

PX	VD	pg
600 c/u	2	25 c/u

Semiogro guerrero 2 (*Bestiario 2*)

APTITUDES ESPECIALES

Deformidades de Afortunado (Ex) Afortunado obtiene un bonificador +2 a las tiradas de salvación de Reflejos gracias a sus articulaciones flexibles, y no tiene deformidades desventajosas.

Deformidades de Maulgro (Ex) Maulgro tiene unas fauces enormes que le otorgan el siguiente ataque secundario: Mordisco +2 (1d4+2). Sus piernas atrofiadas reducen su velocidad de movimiento a 20 pies (*6 m*).

A6 LA HABITACIÓN DE RUKUS

Este sucio dormitorio contiene poco más que un colchón abultado cubierto de ramitas, barro, y con suerte nada más, aunque el hedor a cloaca de la habitación indica lo contrario. Docenas de fetiches humanoides fabricados a partir de trozos de cuero, paja, vainas de maíz, ramitas, y huesos cuelgan de cordeles por toda la sala.

Esta es la habitación de Rukus; es aquí a donde el cobarde semiogro se retira si sobrevive a su encuentro previo con los PJs. Acorralado aquí, Rukus no tiene más remedio que luchar, así que lo hace con coraje, obteniendo un bonificador +2 a las tiradas de ataque.

Tesoro: la mayoría de los fetiches que cuelgan del techo no tienen valor alguno, pero una prueba de Percepción CD 25 revela que uno de ellos incorpora varios huesos de dedos, uno de los cuales aún lleva un anillo de jade valorado en 300 po.

A7 EL ALMACÉN

Esta pequeña cámara se usa de vez en cuando para almacenar trastos y otros restos de las andanzas de los Graul. Entre los desechos de esta sala están los huesos de todas las niñas a las que Mami ha dado a luz; un testimonio grotesco al exceso de hombres de la familia Graul. A Mami no le gusta la competencia femenina.

A8 LA HABITACIÓN DE MAMI (VD11)

El hedor empalagoso de esta habitación resulta casi abrumador. Hay cubos de heces alineados junto a la pared, con los bordes recorridos por moscas de gran tamaño. La propia habitación está dominada por una cama inmensa, con sus sábanas raídas manchadas sin remedio. Junto a la cama hay un enorme caballete con una paleta de varios tonos de pintura marrón y roja, y a su lado recipientes con las fuentes de esos pigmentos (diversos órganos aplastados, y pedazos de carne desgarrada). Un juego de pinceles hechos con cabello humano reposa en una calavera vaciada junto al caballete, mientras que sobre una mesita de noche de roble yace un peine hecho a partir de una mandíbula humana, con mechones de cabello negro grasiento atrapados entre los dientes. Los cadáveres de tres hombres horriblemente deformes vestidos con galas raídas se mantienen derechos en enormes ataúdes descubiertos apoyados contra la pared del fondo, con las bocas cosidas con cabellos.

CRIATURAS: esta habitación infernal pertenece a Mami Graul, un monstruo increíblemente corpulento, de cabello negro y apelmazado con zonas calvas. Su obesidad hace que le resulte difícil moverse mucho, así que lleva varios años más o menos confinada en esta sala hedionda. Viste una enorme cortina roja a modo de toga, y su cama cruje agónicamente cuando cambia de postura para encararse a los intrusos.

Mami es atendida por tres de sus hijos muertos: Benk, Kunkel y Hadge. En este último par de años, exploradores de las Flechas Negras los mataron a los tres, pero Mami los "salvó" lanzando *reanimar a los muertos* sobre sus restos, y ahora los tres zombis la sirven incansablemente. Benk tiene una tercera pierna inservible en su cadera izquierda y la cabeza pequeña; de su pecho aún brotan tres viejas flechas. Kunkel tiene una nariz adicional que le surge de la mejilla derecha, es jorobado, y su cabeza está partida en dos por el hacha de un explorador. Las deformidades de Hadge son difíciles de determinar con exactitud: murió arrollado por un corcel de guerra en plena carga, y ahora es poco más que un saco carnoso de huesos rotos y rasgos hechos puré, que se bambolea cuando se le ordena atacar.

MAMI GRAUL	PX 4.800	VD 8	pg 94

Semiogresa nigromante 8 (*Bestiario 2*)
CM humanoide Mediano (gigantesa)
Inic -3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 18, toque 7, desprevenido 18 (+4 armadura, -3 Des, +7 natural)
pg 94 (8d6+64)
Fort +6, **Ref** -1, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo Bastón de gran calidad +10 (1d6+7)
Ataques especiales Canalizar energía negativa (CD 14, 6/día)
Aptitudes sortílegas (NL 8º; concentración +11)
6/día - toque de la tumba (4 asaltos)
Conjuros preparados (NL 8º; concentración +11)

4º — *contagio* (CD 19), *lanzar maldición* (CD 19), *puerta dimensional*

3º — *desplazamiento*, *lentificar* (CD 16), *rayo agotador* (CD 18), *toque vampírico*, *volar*

2º — *ceguera/sordera* (CD 17), *falsa vida*, *imagen múltiple*, *mano espectral*, *toque de gul* (CD 17)

1º — *armadura de mago*, *grasa* (CD 14, 2), *impacto verdadero*, *reducir persona* (CD 14), *toque gélido* (CD 16)

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar*, *cuchichear mensaje*, *luz*, *mano del mago*, *toque de fatiga* (CD 15)

Escuelas opuestas abjuración, encantamiento

TÁCTICAS

Antes del combate En cuanto oye jaleo fuera, Mami Graul se lanza *armadura de mago* y *falsa vida* sobre sí misma. Si se da cuenta de que alguien va a entrar en la habitación, también se lanza *imagen múltiple* y *volar*.

Durante el combate Si los PJs se enfrentan a Mami Graul aquí, se enfada más con sus chicos por dejar llegar tan lejos a unos intrusos que con los propios PJs, y sus chillidos soeces contra sus chicos provocan tanto miedo a los Graul supervivientes que ninguno se atreve a acudir en ayuda de su madre. Mami Graul manda a sus tres zombis para que combatan a los PJs mientras permanece en su cama en la esquina noroeste de la habitación y lanza conjuros. Empieza por *mano espectral* y sigue con sus conjuros ofensivos.

Moral Si se ve reducida a 20 puntos de golpe o menos, lanza *puerta dimensional* y se retira a la zona **A16** para reclutar la ayuda de los Graul supervivientes que haya allí. Luego les lidera de vuelta al caserío para atacar a los PJs, esta vez luchando a muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 4, **Con** 18, **Int** 16, **Sab** 10, **Car** 10

Ataque base +4; **BMC** +9; **DMC** 16

Dotes Alerta, Armadura natural mejorada, Comandar muertos vivientes, Dureza, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Inscribir pergamino, Soltura con los conjuros (nigromancia), Soltura mayor con los conjuros (nigromancia)

Habilidades Averiguar intenciones +2, Conocimiento de conjuros +14, Intimidar +8, Percepción +10, Saber (arcano) +14, Saber (religión) +14, Volar +8

Idiomas abisal, común, gigante, necril

CE deformidades de semiogro, vínculo arcano (familiar sapo llamado Blub-Blug), vista vital (10 pies [*3 m*], 8 asaltos/día)

Consumibles de combate *poción de curar heridas moderadas*, *varita de proyectil mágico* (NL 3º, 44 cargas), *varita de rayo de debilitamiento* (28 cargas), *varita de toque vampírico* (33 cargas); **Equipo** bastón de gran calidad, libro de conjuros (contiene todos los conjuros preparados más *reanimar a los muertos*, *proyectil mágico*, *rayo de debilitamiento*, y 2d4 conjuros adicionales a tu elección)

APTITUDES ESPECIALES

Deformidades de semiogro (Ex) Las espesas capas de gordura de Mami Graul aumentan su bonificador de armadura natural en 3 puntos adicionales, pero su obesidad también reduce su velocidad hasta 5 pies (*1,5 m*) y le impone un penalizador -4 a su Destreza.

BENK, HADGE, Y KUNKEL

PX	VD	pg
200 c/u	1/2	12 c/u

Zombis semiogros (*Bestiario*, pág. 288; usa las estadísticas del zombi humano)

A9 EL DORMITORIO (VD3)

Esta habitación está llena de camas grandes y sucias. Hay cráneos humanos con cornamentas de venado pegadas montados en los postes y cabezales de las camas. Contra la pared oeste reposa un gran cofre de madera de cedro.

Aquí es donde se aloja la mayoría de los chicos Graul cuando no se quedan a dormir en el granero.

TRAMPA: el cofre de esta habitación es uno de los juguetes favoritos de los muchachos. Aunque no está cerrado, la tapa se atasca y debe abrirse a tirones mediante una prueba de Fuerza CD 20. Abrir el cofre no hace saltar trampa alguna y revela un saco de monedas dentro. Por desgracia, las monedas reposan sobre un disparador de presión configurado para activar una navaja de guerra astutamente escondida dentro de la pared del cofre. En cuanto se levanta el saco, la hoja sale despedida con una fuerza tremenda, y además está cubierta de veneno. A los muchachos les gusta desafiarse unos a otros a "ser más rápido que la navaja", pero aún les gusta más decirle a los prisioneros que les dejarán ir si son capaces de abrir el cofre y robar las monedas.

CORTAMANOS

PX	VD
1.600	5

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 25

EFECTOS

Disparador contacto; **Rearme** manual

Efecto navaja de guerra (ataque +12 cuerpo a cuerpo, 1d4+8/18-20 más veneno); veneno (veneno de araña ogro-herida; *salvación* Fortaleza CD 18; *frecuencia* 1/ asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Fuerza y 1d4 Destreza; *curación* 1 salvación)

TESORO: el saco de monedas contiene una mezcla de 121 pc, 110 pp, y 23 po, junto a 17 dedos cortados en su mayor parte esqueléticos; trofeos de la trampa cortamanos que los semiogros han recogido y guardado aquí.

A10 EL ÁTICO

Esta zona está plagada de mesas cubiertas de vasos de laboratorio, frascos de cristal, viejas latas, cuerdas, trampas para animales, fragmentos de metal torcido, púas, huesos, y todo tipo de chatarra. En una esquina hay algunos muebles viejos y otros recuerdos.

Esta zona es el taller de Hucker Graul, el mayor de los chicos de Mami, y la mente pensante tras las maliciosas trampas que plagan el edificio. El propio Hucker vive en el sótano (zona **A12**).

TESORO: hay cinco frascos de ácido guardados bajo una de las mesas. Tras escarbar y rebuscar durante 1d10 minutos, se pueden reunir tres conjuntos completos de herramientas de ladrón de gran calidad aquí.

A11 LA SALA DE DESPELLEJAR

Esta esquina oscura y hundida del sótano huele a podredumbre y a sangre reseca. Hay un montón de pieles sanguinolentas en el suelo, y encima una horrible cara correosa, carente del cráneo y los músculos que la aguantaban, con la boca sin dientes entreabierta, y unos ojos vacíos que sólo dejan ver la capa de piel desollada que hay debajo.

La mayoría de muebles de la granja está tapizada con piel humana o decorada con huesos de persona. Esta macabra sala es donde Hucker Graul prepara los materiales para tal propósito. La cara del montón de pieles solía pertenecer a uno de los exploradores de los Flechas Negras; Hucker aún no ha decidido qué hacer con ella.

A12 LA GUARIDA DE HUCKER (VD 8)

Esta habitación de techo bajo consta de un suelo de tierra manchado de sangre y moho en varios puntos. Un colchón abultado yace junto a la pared occidental, mientras que contra el muro opuesto hay varias sillas medio terminadas hechas de pieles y huesos.

CRIATURAS: Hucker Graul suele acechar aquí, en la oscuridad bajo la granja. Al ser el mayor de los hijos de Mami, Hucker es también el más responsable de entre los Graul. Su don para la elaboración de trampas y su maña a la hora de construir muebles hacen que el caserío esté defendido y sea relativamente cómodo. Tiene poca paciencia con sus hijos-hermanos, sin embargo, y si oye saltar trampas o sonidos de combate, tomará nota mental de que tiene que rearmar las trampas más tarde pero no irá a investigar, dando por supuesto que los otros Graul simplemente están teniendo otra de sus discusiones intranscendentes, o que están torturando a un prisionero nuevo.

Hucker camina con una cojera pronunciada debido a una vieja lesión que sufrió cuando le alcanzó una de sus propias trampas, una herida que soporta con un extraño sentimiento de orgullo. El pelo le crece del lado derecho de la cabeza y rostro en lugar de desde encima de la frente, y un gemelo vestigial capaz de gruñir y jadear sobresale por detrás de su cuello. Los mejores amigos de Hucker son dos ratas asno de tamaño anormalmente grande a las que ha bautizado como Risitas y Baboso. Defienden a su amo con empeño, destrozando a mordiscos a cualquier intruso.

HUCKER GRAUL

PX	VD	pg
3.200 c/u	7	94

Semiogro bárbaro 1/pícaro 6
CM humanoide Mediano (gigante)
Inic +7; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 20, toque 11, desprevenido 17 (+5 armadura, +3 Des, +4 natural, -2 furia)
pg 94 (7 DG; 1d12+6d8+55)
Fort +10, **Ref** +8, **Vol** +7
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Garfio de ogro +1* +14 (1d10+11)
Ataques especiales Ataque furtivo +3d6, Furia (8 asaltos/día)

TÁCTICAS

Durante el combate Hucker usa furia en el primer asalto del combate y manda a sus ratas a que ataquen a los PJs mientras él retrasa su acción para situarse en posición de flanqueo una vez las ratas hayan atacado.
Moral Si se ve reducido a menos de 25 po, Hucker intenta retirarse a la zona **A14**, con la esperanza de atraer a los PJs a una lucha con el zarciculoso que los Graul encierran allí. Entonces lucha a muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 17, **Con** 22, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 8
Ataque base +5; **BMC** +12; **DMC** 23
Dotes Ataque poderoso, Dureza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garfio de ogro), Soltura con una habilidad (Artesanía [fabricar trampas])
Habilidades Acrobacias +11 (+15 al saltar), Artesanía (fabricar trampas) +11, Percepción +11, Sigilo +11, Supervivencia +7, Trato con animales +9, Trepar +15
Idiomas común
CE deformidades de semiogro, encontrar trampas +3, movimiento rápido, talentos de pícaro (ataque por sorpresa, ataque sangrante +3, truco de combate)
Consumibles de combate *poción de curar heridas moderadas*; **Equipo** *armadura de pieles +1*, *garfio de ogro +1*, *amuleto de armadura natural +1*, colección de narices cortadas en una lata sellada con cera, 235 po

APTITUDES ESPECIALES

Deformidades de semiogro (Ex) Hucker tiene un gemelo vestigial deforme que le crece en el cogote y le otorga un bonificador +2 racial a las salvaciones de Voluntad. Su mandíbula mal formada le supone una dificultad en el habla y le impone un penalizador -2 a todas las pruebas de habilidad que dependen del habla.

RISITAS Y BABOSO

PX	VD	pg
800 c/u	3	38 c/u

Ratas asno (variante de rata terrible; *Bestiario*, pág. 245)
N animal Mediano
Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenido 10 (+4 Des, +1 esquiva)
pg 38 (4d8+20)
Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (1d8+6)

EFECTOS

Durante el combate Ambas ratas asno concentran sus ataques en el mismo objetivo cada asalto, prefiriendo enemigos pequeños antes que grandes.
Moral Las ratas asno huyen si se ven reducidas a menos de 5 pg.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 19, **Con** 20, **Int** 2, **Sab** 17, **Car** 8
Ataque base +3; **BMC** +7; **DMC** 22

Dotes Ataque natural mejorado (mordisco), Esquiva
Habilidades Nadar +16, Percepción +7, Sigilo +8, Trepar +16

A13 EL ALMACÉN

Resulta difícil calcular las dimensiones exactas de esta sala abarrotada, llena hasta los bordes de cajas viejas, equipo de granja roto, y mobiliario.

La mayoría de cosas que los Graul rompen acaba almacenada en esta habitación. Hucker rebusca periódicamente entre estos trastos en busca de materias primas para sus proyectos, pero actualmente no hay nada de valor aquí.

A14 EL FOSO DEL ZARCICULOSO (VD 6)

Esta habitación húmeda y calurosa apesta a materia vegetal en descomposición. El suelo musgoso está sembrado de charcos de barro y agua estancada, y las paredes están cubiertas de gruesas franjas de hongos y moho.

CRIATURA: esta sección musgosa y cubierta de enredaderas del sótano es el hogar de uno de los Graul menos afortunados. Irónicamente, Fangoso Graul solía ser uno de los chicos más atractivos de Mami, pero después de que capturase a una princesa ninfa y la torturase durante días y días, ella le lanzó una horrible maldición con su último aliento. Fangoso empezó a sufrir una transformación lenta y dolorosa, con su carne manifestando extrañas llagas verdosas, y creciéndole musgo desde sus orificios. Sus miembros fueron volviéndose esponjosos e insustanciales hasta que se desmoronó en una masa temblorosa de materia vegetal. Mami lo confinó al sótano para evitar que "le desordenase la casa". Fangoso siguió creciendo día tras día, alimentado por sus hermanos quienes a la vez se burlaban de él por su nuevo y horrible aspecto. Ahora, Fangoso Graul es una enorme planta carnívora: un zarciculoso. Apenas recuerda su vida anterior, y aunque reconoce a los Graul como aliados, ataca a cualquier otro que entre en la habitación.

FANGOSO GRAUL	PX 2.400	VD 6	pg 76

Zarciculoso (*Bestiario 2*)

A15 LA FORTUNA DE LOS GRAUL

Un gran cofre reposa contra la pared de esta cámara de techo bajo.

TESORO: aunque los Graul han usado la mayor parte del botín obtenido de sus víctimas a lo largo de los años para pagar tributos a los Kreeg, se han guardado una cantidad decente de tesoro para sí mismos. Ese botín se guarda aquí, en un cofre sin cerrar. Dentro hay un anillo de oro con un granate engarzado valorado en 50 po, un collar de esmeraldas y plata valorado en 350 po, un par de guantes de cuero pequeños tachonados con perlas (en realidad *guantes de atrapar flechas*), un saco grande lleno de una gran variedad de monedas (210 po, 452 pp, y 108 pc), y un broche de túnica hecho de escama de dragón rojo y con un rubí incrustado valorado en 600 po. Además, todo el equipo de los tres Flechas Negras capturados puede hallarse aquí, incluyendo un *arco largo electrizante +1* de manufactura élfica. Si Shalelu está con el grupo, sus ojos se ensanchan al ver esta arma, pues pertenece a Jakardros, su padrastro. Si ya ha revelado su relación con el explorador, les dirá a los PJs a quién pertenece dicho arco; de lo contrario permanecerá callada por ahora y mantendrá esperanzas de que la presencia del arco no signifique que Jakardros ya está muerto.

A16 LA PERRERA (VD 7)

El granero alberga varios montones de heno, reservas de grano e incluso un alambique grande pero tosco. Dos pasarelas ascienden resiguiendo las paredes, conduciendo a puertas cerca del techo en la pared oriental. Por debajo, un par de enormes puertas, bloqueadas por tablones clavados, conducen a la siguiente sala. Hay varias casetas de perro sucias empotradas en las paredes bajo las pasarelas.

Si alguno de los sabuesos de Rukus sobrevivió al encuentro inicial con los PJs, estará en una de estas casetas. La puerta entablada que conduce a la zona **A17** está obstruida por el otro lado por gruesas telarañas. Abrirla por la fuerza es casi imposible, y requiere una prueba de Fuerza CD 36.

El alambique funciona, pero el licor casero que produce es nauseabundo; los muchachos Graul nunca han limpiado el aparato, y los ingredientes que usan son cuestionables, en el mejor de los casos. Si un personaje bebe de ese licor debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 14 para evitar quedar mareado 1d6 asaltos, y una segunda tirada de salvación de Fortaleza CD 16 para evitar contraer el mal de ceguera (*Reglas básicas*, pág. 557) debido al alcohol contaminado.

Varias llaves cuelgan de un clavo torcido junto a la entrada principal; son para los grilletes de las jaulas de la zona **A17**.

CRIATURAS: tres de los Graul más jóvenes (Hograth, Jeppo, y Dulce) invierten aquí la mayor parte de su tiempo, pasando los días bebiendo y de vez en cuando infligiendo torturas inimaginables a los prisioneros de la zona **A17**.

Hograth es el mayor de los tres, un enorme bruto con un brazo vestigial que le crece en el hombro izquierdo y la cabeza abollada y sin cuello. Jeppo Graul es un chico alto y atractivo, que supera a sus hermanos en altura. Sus ojos son grandes y de un blanco lechoso, y su piel es pálida como la luna llena. Dulce es el Graul más bajo, con una altura que apenas supera los 5 pies (*1,5 m*), con las piernas torcidas y achaparradas, y una tendencia a contracciones musculares constantes.

Estos muchachos Graul se toman su trabajo de vigilar a los Flechas Negras prisioneros de la zona **A17** muy en serio, e ignoran todos los sonidos de combate de cualquier otro punto de la propiedad a menos que Mami Graul huya hasta aquí para reclutar su ayuda y montar un asalto contra los PJs.

HOGRATH, JEPPO Y DULCE GRAUL	PX 600 c/u	VD 2	pg 25 c/u

Semiogro guerrero 2 (*Bestiario 2*)

APTITUDES ESPECIALES

Deformidades de Hograth (Ex) Hograth tiene un brazo vestigial que le concede un bonificador +4 racial a las pruebas de presa, pero tiene la cabeza deforme (y por tanto la mente débil) que le impone un penalizador -2 a las pruebas de Voluntad.

Deformidades de Jeppo (Ex) Los ojos excesivamente grandes y lechosos de Jeppo le conceden un bonificador +2 a las pruebas de Percepción pero también son fotosensibles (verse expuesto a una luz brillante le deja deslumbrado mientras permanezca en esa zona).

Deformidades de Dulce (Ex) Dulce es especialmente alterable y tiene tendencia a sufrir contracciones musculares; una manifestación de su metabolismo rápido que le concede un bonificador +2 racial a las salvaciones de Fortaleza y dobla su curación cuando descansa, aunque sus atrofiadas piernas reducen su velocidad a 20 pies (*6 m*).

A17 LA PRISIÓN (VD 5)

La mayor parte de esta cámara grande y mal ventilada está cubierta por telarañas sucias formando un embudo que llega hasta el suelo. Hay una pasarela que recorre el borde de la habitación cerca del techo, 20 pies (*6 m*) por encima del suelo. En las esquinas noreste y sureste, la pasarela se expande y se convierte en una plataforma de 10 por 10 pies (*3 x 3 m*) delimitada por barrotes de madera que forman jaulas. De las paredes de dentro de cada jaula cuelgan grilletes de hierro; la mayoría están ensangrentados pero vacíos, pero hay tres en la esquina sureste que aprisionan a hombres desnutridos.

Si alguien cae a las gruesas redes no sufre daño alguno por caída, pero queda inmediatamente enredado en las telarañas de la araña ogro que mora debajo.

CRIATURAS: la inmensa araña ogro que habita en esta sala es la mascota favorita de los Graul, y también la que peor se comporta. Los Graul llaman a la araña 'Grandota', y la mayoría han sido mordidos por ella antes. Aun así, el arácnido es demasiado poco inteligente como para molestarse en intentar alcanzar nada encerrado en las dos jaulas de las esquinas superiores de la habitación. Siempre que los Graul la tengan bien alimentada, y se aseguren de arrojar un venado, un cerdo, un gnomo u otra criatura de ese tamaño a las redes antes de adentrarse para echar un ojo a las jaulas, Grandota deja en paz a los que circulan por las pasarelas.

Por supuesto, es poco probable que los PJs sepan eso. La inmensa araña ascenderá correteando por sus telas para atacar si no se arroja ninguna ofrenda de comida en 4 turnos desde que alguien entra en la habitación.

Los tres humanos encerrados en la jaula sureste están inconscientes; se trata de los tres exploradores Flechas Negras supervivientes del fuerte Rannick.

GRANDOTA	PX 1.600	VD 5	pg 52

Araña ogro (*Bestiario 3*)

LOS ÚLTIMOS FLECHAS NEGRAS

La Orden de las Flechas Negras llevaba décadas siendo un grupo hermético y exclusivista, desde que Zarnath Rannick la fundó. Solía ser una orden errante de cazadores y exploradores dedicados a patrullar la cuesta Storval, que consideraban deber suyo evitar incursiones de gigantes de la meseta contra Varisia. Cuando Magnimar ofreció a la orden un fuerte a la sombra del monte Garfio, Zarnath aceptó con cortesía pero murió en una batalla contra los ogros Krreg antes de que estuviese terminado. Sus hombres nombraron el castillo en su honor, y desde entonces, el fuerte Rannick ha sido una pieza clave a la hora de evitar que los ogros, los trolls, y otros gigantes de la región se adentrasen demasiado en las tierras bajas.

Durante los 45 años que han estado estacionados en el fuerte, los Flechas Negras han alistado a nuevos miembros a menudo, normalmente delincuentes a quienes se deja elegir entre un castigo severo o una vida dedicada a defender las murallas del fuerte y patrullar los peligrosos cerros del monte Garfio. Las condiciones del fuerte Rannick convertían a la mayoría de dichos delincuentes en hombres honestos, obligándoles a adoptar un cruel régimen de entrenamiento que les hacía dejar de lado toda vida previa a unirse a la orden. La tarea de mantener a raya los horrores del Garfio es extenuante, y requiere un nivel de disciplina que muchos soldados no son capaces de lograr. Los Flechas Negras son famosos por ocuparse de sus problemas internos a su manera; es decir, de forma fría y eficiente. Los que desobedecen órdenes son azotados hasta el borde de la muerte antes de ser exiliados al sur. Los que traicionan a la orden son ejecutados sin piedad. Su justicia es rápida, y su reputación feroz; no fue hasta hace 3 semanas que los Flechas Negras se vieron finalmente superados... y sólo debido a la traición de uno de los suyos.

De las docenas de exploradores que componían la Orden de las Flechas Negras, hoy sólo sobreviven tres, y están en mal estado. El único motivo por el que este grupo se libró de la escabechina del fuerte fue porque estaban en una patrulla de larga distancia durante la masacre. Su líder, un explorador viejo y curtido de facciones duras como el cuero, se llama Jakardros. Él y dos de sus hombres (Kaven y Vale) son los únicos que quedan; los otros miembros de la patrulla ya han sufrido tortura y muerte a manos de los Graul.

Ten en cuenta que, aunque las estadísticas que se proporcionan para estos tres hombres en las páginas siguientes les presentan con la salud máxima y todo su equipo, cuando los PJs les rescatan, los tres están inconscientes con 0 puntos de golpe y sólo visten ropa interior; todo su equipo yace amontonado en la zona **A15**.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs rescatan a los tres Flechas Negras, concédeles PX como si hubiesen derrotado al trío en combate (7.200 PX en total).

JAKARDROS SOVARK

Jakardros perdió un ojo en un roce demasiado próximo con un garfio ogro hace una década. Lleva varios años siendo segundo al mando del fuerte Rannick a las órdenes del comandante Bayden. Jakardros teme lo peor, pues sabe que el comandante preferiría morir antes que rendirse ante los Kreeg. Después de que su patrulla se viese retrasada, llegaron de vuelta a su hogar para descubrir que

el fuerte estaba bajo control de los ogros. Perdió un tercio de su patrulla en un intento de recuperar el fuerte, y cuando se vieron obligados a huir hacia el sur a través de la floresta Kreeg, el resto fue un objetivo fácil para los Graul. Jakardros está muy afectado por la pérdida del fuerte Rannick y cree que es culpa suya que los ogros fuesen capaces de tomarlo. Si hubiese sido un poco más puntual al regresar de su patrulla, habría estado de vuelta a tiempo para ayudar a defender el lugar. Pero no fue así, y ahora una tradición de 45 años de antigüedad ha muerto.

Cuando Jakardros era más joven, antes de unirse a los Flechas Negras, pasó algunos años como aventurero. Su grupo acabó en la región alrededor del bosque Mierani, donde ayudó a un pequeño poblado de elfos a derrotar a un grupo de ettercap homicidas liderados por un dragón verde. Los compañeros de aventuras de Jakardros perecieron todos en la pelea, dando sus vidas por la comunidad élfica de Hoja Llorona. Jakardros fue atendido y sanado por una sacerdotisa de Desna elfa del lugar, y los dos se enamoraron. Jakardros habría pasado el resto de su vida en Hoja Llorona de no haber fallecido su amante, Seanthia, cuando el poblado fue atacado por el mismo dragón resucitado 3 años después. Con la ayuda del explorador, el poblado derrotó al dragón otra vez, pero Jakardros estaba demasiado dolido por la pérdida como para quedarse. Reunió sus pertenencias y, minutos después de la muerte del dragón, abandonó Hoja Llorona, dejándole a su hijastra la dolorosa tarea de ocuparse del funeral de Seanthia. Su corazón se endureció, acabó oyendo hablar de los Flechas Negras y solicitó el ingreso, con la esperanza de que servir a la orden le ayudaría a enterrar su corazón roto.

Hasta cierto punto, su plan funcionó. Pero ahora que el fuerte Rannick ha caído, su antigua melancolía ha regresado; la pérdida de su nuevo hogar despertó los recuerdos similares de la muerte de Seanthia. Se arrepiente amargamente de haber abandonado Hoja Llorona, y entre eso y su deseo de haber muerto en el segundo ataque del dragón o el reciente ataque ogro, su estado de ánimo se ha ido volviendo cada vez más oscuro, hasta el punto de ser casi suicida.

Por desgracia para Jakardros, su vida está a punto de volverse aún más compleja, pues su hijastra no es otra que Shalelu Andosana.

JAKARDROS SOVARK

JAKARDROS SOVARK	PX 3.200	VD 7	pg 72

Humano de mediana edad explorador 8
CB humanoide Mediano (humano)
Inic +3; **Sentidos** Percepción +13

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevenido 13 (+3 armadura, +3 Des, +1 esquiva)
pg 72 (8d10+24)
Fort +7, **Ref** +9, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada larga de gran calidad +10/+5 (1d8+1/19-20)
A distancia *Arco largo electrizante +1* +12/+7 (1d8+2/x3 más 1d6 electricidad)
Ataques especiales Enemigo predilecto (dragones +2, gigantes +4)
Conjuros preparados (NL 5º; concentración +7)
2º - *piel robliza, curar heridas leves*
1º - *animal mensajero, hablar con los animales*

TÁCTICAS

Durante el combate La mejor baza de Jakardros es su pericia con el arco. Confía en sus aliados y en su compañero animal Kibb (y depende de ellos) para que mantengan a raya a los enemigos en cuerpo a cuerpo mientras él proporciona apoyo a distancia. Pero cuando sus aliados están en una situación desesperada, no duda en guardar el arco y unirse a ellos en el cuerpo a cuerpo.
Moral A Jakardros le preocupa poco su propia seguridad, y está buscando activamente a un adversario que pueda acabar con él. Como resultado, lucha hasta la muerte. Sin embargo, una vez se reconcilia con Shalelu, su visión del mundo cambia de forma dramática; dedica su vida a proteger a la exploradora elfa, adorándola como si fuese su propia hija. Lucha a muerte para protegerla, pero en cualquier otro caso deja de luchar y se

retira si se ve reducido a menos de 20 puntos de golpe, para poder seguir vivo y defender a Shalelu en el futuro.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 11, **Sab** 15, **Car** 9

Ataque base +8; **BMC** +9; **DMC** 23

Dotes Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Disparos múltiples, Dureza, Esquiva, Puntería mortal

Habilidades Intimidar +10, Lingüística +8, Percepción +13, Saber (geografía) +7, Saber (Naturaleza) +7, Sigilo +13, Supervivencia +13, Trato con animales +10

Idiomas aklo, común, dracónico, elfo, gigante, gnomo, goblin, shoanti, silvano, varisiano

CE empatía salvaje +7, rastreador veloz, rastrear +4, terreno predilecto (bosque +2, montaña +4), vínculo del cazador (animal-puma de pelaje ígneo llamado Kibb), zancada forestal

Equipo cuero tachonado, *arco largo electrizante +1* con 20 flechas, espada larga de gran calidad

VALE TEMROS

Vale es un hombre de piel oscura y ojos grises y penetrantes. Su imponente altura de 6 pies y medio (2 *m*) y su complexión musculosa lo confinaron desde muy joven a la senda del guerrero. A pesar de su estatura, Vale es un hombre callado y reservado, cuya pasión por la vida sólo despierta durante el fragor de la batalla.

Vale nació en la Orden de las Flechas Negras; tanto su padre como su madre eran miembros, al igual que sus dos hermanos menores. Todos ellos están muertos ahora, asesinados hace años (en el caso de sus padres) o hace semanas (en el caso de sus hermanos) por varios ogros Kreeg. Su juramento de venganza contra los Kreeg se ha convertido en lo único que le ayuda a soportar los últimos días de torturas y horrores abrumadores a manos de los Graul. Vale aprovecha cualquier oportunidad de devolver el golpe a los ogros con cruel regocijo.

Aparte de su pericia en batalla, Vale también tuvo un interés pasajero por los asedios y la arquitectura, y pasó muchas de sus horas libres en el fuerte hablando con el arquitecto local, un hombre llamado Drannis, ya fallecido. Además del combate, las discusiones sobre temas habitualmente considerados sosos, como la ingeniería y las fortificaciones, son de las pocas actividades que hacen salir a Vale de su caparazón taciturno, y le animan y emocionan.

VALE TEMROS	PX 1.600	VD 5	pg 53

Humano guerrero 4/explorador 2

NB humanoide Mediano (humano)

Inic +1; **Sentidos** Percepción +10

DEFENSA

CA 18, toque 12, desprevenido 16 (+6 armadura, +1 Des, +1 esquiva)

pg 53 (6d10+16)

Fort +11, **Ref** +5, **Vol** +2; +1 contra miedo

Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo *Hacha de batalla +1* +10/+5 (1d8+7/x3), *Hacha de mano +1* +10 (1d6+5/x3)

A distancia arco largo compuesto +7/+2 (1d8+4/x3)

Ataques especiales Enemigo predilecto (gigantes +2)

TÁCTICAS

Durante el combate Aunque a Vale le importa poco cuánto daño recibe en una pelea, tampoco lucha de forma imprudente. Se lanza a la batalla de forma atenta y excitada, viendo cada combate como un rompecabezas que debe resolver con su mente y su acero. Tiene un talento natural para buscar sutiles ventajas tácticas (terreno elevado, flanqueo, cobertura, y cosas parecidas) que le sirven bien. Vale prefiere luchar con un hacha de batalla y un hacha de mano, y una vez ha entablado combate, hace Ataques poderosos hasta que ve que no acierta a los enemigos con sus ataques secundarios. Para él, su mayor defecto es su incapacidad de luchar de forma sutil, y cuando se confía demasiado, a menudo lleva a cabo ataques de derribo, desarme, y flanqueo que provocan un número peligroso de ataques de oportunidad.

Moral Si se dejase a Vale a su aire, nunca se le ocurriría el concepto de retirada. Se queda tan absorto en la batalla que pierde la consciencia de su propio bienestar.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8

Ataque base +6; **BMC** +10; **DMC** 22

Dotes Ataque poderoso, Combate con dos armas, Especialización con un arma (hacha de batalla), Especialización con un arma (hacha de mano), Esquiva, Gran fortaleza, Soltura con un arma (hacha de batalla), Soltura con un arma (hacha de mano)

Habilidades Artesanía (cantería) +7, Percepción +10, Profesión (ingeniero de asedio) +6, Saber (ingeniería) +5, Supervivencia +10, Trepar +9

Idiomas común, osiriano

CE empatía salvaje +1, entrenamiento en armadura 1, rastrear +1

Equipo cota de mallas, *hacha de batalla +1*, *hacha de mano +1*, arco largo compuesto con 20 flechas

KAVEN GOLPEVIENTO

Kaven Golpeviento, un joven atractivo de pelo negro y ojos esmeralda, siempre ha sido capaz de conseguir lo que quisiese en esta vida gracias a su atractivo y a su zalamería. Era un joven descarriado, hijo de unos padres contrariados de Transbordador de Tortuga, y sus andanzas terminaron por pasarle factura cuando asaltó y robó a un anciano pastor de cabras que resultó ser un viejo amigo de la familia. Su padre, enfurecido, estaba más que dispuesto a denunciarle y hacer que las autoridades se llevasen al chico al sur para que cumpliese condena en una cárcel de Ilsurian, pero su madre logró entibiar esa reacción. A Kaven le dieron a elegir: ser repudiado y cumplir sentencia en la cárcel, o unirse a las filas de los Flechas Negras. Su padre siempre había admirado la orden y supuso que, si alguien era capaz de convertir a Kaven en un hombre de provecho, tenían que ser ellos. Kaven, negándose en redondo a pasar por la cárcel, eligió a los Flechas Negras.

Al principio, su modo de vida disciplinado le hizo bien a Kaven, y se reformó hasta convertirse en un miembro respetado y efectivo de la orden. Sin embargo, cuando la dama Lucrecia abrió al público los salones de apuestas del *Paraíso* hace un año, Kaven y dos Flechas Negras más se escabulleron una noche hasta la barcaza para probar lo que ofrecía. Fue suficiente para recordarle a Kaven lo mucho que solía gustarle la vida rápida y excitante de las apuestas, el riesgo, y la delincuencia. Kaven se ofreció voluntario para la patrulla sureña semanal (una ruta que no gusta a muchos Flechas Negras debido a su trayecto relativamente aburrido a lo largo de la orilla este del lago Fondo de Arcilla), pero en lugar de pasar la noche en Transbordador de Tortuga o Pendaka, se aficionó a pasarlas en el *Paraíso*. Por supuesto, Lucrecia lo identificó como uno de los Flechas Negras y, sabiendo que tener un aliado infiltrado podría algún día ser una ventaja vital, lo sedujo, lo hechizó, y lo convirtió en su mascota.

A medida que pasaron los meses, Kaven fue cayendo más y más en las redes de Lucrecia, hasta el punto de que ella ya no necesitaba tenerle hechizado. Kaven no sólo empezó a robar a sus compañeros exploradores para financiar sus noches secretas de depravación a bordo del *Paraíso*, sino que también fue quien les traicionó a petición de la dama Lucrecia. Le dio toda la información sobre patrullas y defensas que ella necesitaba para asegurar un ataque rápido y decisivo contra el fuerte Rannick, y entonces se presentó voluntario para la patrulla que le haría estar lejos cuando se produjese el asalto. Incluso se las ingenió para que hubiese varios retrasos durante esa patrulla, y así asegurarse de que no pudiesen regresar al fuerte a tiempo para ayudar en su defensa. Con lo que Kaven no contaba era con ser capturado por los Graul; Lucrecia le había prometido que ambos huirían de la región una vez terminase el ataque, y habían acordado reunirse en Transbordador de Tortuga a una hora determinada. En realidad, Lucrecia planeaba asesinarle en cuanto se reuniesen, así que aunque no es consciente de ello, ser capturado por los Graul ha salvado su miserable vida.

Durante estos últimos días, Kaven ha fingido ser leal ante el menguante número de Flechas Negras, atrapado entre el terror a ser descubierto por sus camaradas y la posibilidad de ser el siguiente al que elijan los Graul para ser torturado y comido. Cuando los PJs rescaten a los Flechas Negras, Kaven fingirá ayudar durante las preparaciones del asalto al fuerte Rannick pero en secreto está atento a cualquier oportunidad de completar su traición y escapar a Transbordador de Tortuga para buscar a su amante, sin saber que ella supone que ha acabado como entremés para los semiogros.

Aunque ninguno de sus compañeros Flechas Negras sospecha de que Kaven es un traidor, se han fijado en el tatuaje de siete puntas que lleva en la parte interior de la muñeca izquierda. Kaven mantuvo la marca oculta tanto tiempo como pudo, pero ahora que sólo viste harapos, los demás se han fijado; simplemente han tenido otras cosas en mente (como seguir con vida mientras los Graul los tienen prisioneros) y no le han preguntado aún por el tatuaje. Kaven sabe que el tatuaje le vincula con el *Paraíso*, y por tanto con su verdadera naturaleza de cobarde y chaquetero, e intenta esconderlo de los PJs tan pronto como recobra la consciencia. Mientras está inconsciente, sólo hace falta una prueba de Percepción CD 12 para ver el tatuaje, pero una vez está despierto, la prueba de Percepción se ve opuesta por una prueba de Juego de manos por parte de Kaven. Si se le pregunta por el tatuaje, el explorador afirmará que hace años que lo tiene (una prueba de Artesanía [tatuajes] o una habilidad similar revela la verdad: el tatuaje sólo tiene unos meses de antigüedad), y que representa su amor por las estrellas. No sabe su verdadero significado, pero sabe que es buena idea que los PJs no descubran que ha estado visitando el *Paraíso* con frecuencia.

Humano explorador 2/ pícaro 5

KAVEN GOLPEVIENTO	PX 2.400	VD 6	pg 49

CN humanoide Mediano (humano)

Inic +4; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 20, toque 16, desprevenido 15 (+3 armadura, +1 desvío, +4 Des, +1 escudo, +1 esquiva)

pg 49 (7 DG; 2d10+5d8+12)

Fort +5, **Ref** +11, **Vol** +0

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo *Espada ropera +1* +8 (1d6+1/18-20), Daga de

gran calidad +8 (1d4/19-20)

A distancia Arco largo compuesto +9 (1d8/x3)

Ataques especiales Ataque furtivo +3d6, Enemigo predilecto (gigantes +2)

TÁCTICAS

Durante el combate Kaven se siente más cómodo blandiendo armas pequeñas y veloces, como dagas, espadas cortas, o espadas roperas. En combate, va a por enemigos heridos, dejando que sus 'aliados' se ocupen de los adversarios más fuertes.

Moral Kaven es un cobarde de corazón, pero sus temores de que abandonar a sus 'aliados' demasiado pronto revelaría las profundidades de su traición le hacen permanecer en combate más de lo habitual en él. Si se ve reducido a menos de 10 puntos de golpe, se hace el muerto con una prueba de Engañar, con la esperanza de hallar una oportunidad de escapar en cuanto las atenciones estén centradas en otra parte. Si esta táctica falla, se deja llevar por el miedo y trata de huir corriendo. Kaven ya ha traicionado a sus aliados una vez, y si cree que traicionar a los PJs puede ayudar a su propia supervivencia, no dudará ni un momento en hacerlo otra vez. Si se presenta la oportunidad, no tendrá reparos en tomar un rehén; aunque preferirá tomar a uno más débil que él si es posible, como un mago, un gnomo, o un mediano.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 8, **Car** 14

Ataque base +5; **BMC** +5; **DMC** 21

Dotes Ataque elástico, Combate con dos armas, Defensa con dos armas, Desenvainado rápido, Esquiva, Movilidad, Soltura con una habilidad (Engañar), Sutileza con las armas

Habilidades Engañar +15, Intimidar +12, Juego de manos +14, Nadar +10, Percepción +9, Saber (local) +11, Saber (Naturaleza) +7, Sigilo +14, Supervivencia +9, Trepar +10

Idiomas común, gigante, varisiano

CE empatía salvaje +4, encontrar trampas +2, rastrear +1, talentos de pícaro (pícaro sutil, truco de combate)

Equipo *armadura de cuero +1*, *espada ropera +1*, daga de gran calidad, arco largo compuesto con 20 flechas, *anillo de protección +1*

EL DESCUBRIMIENTO DEL TRAIDOR

A medida que los PJs colaboren con los Flechas Negras para recuperar el fuerte Rannick, hallarán cada vez más pistas sobre cómo cayó el fuerte ante los ogros. Si Kaven cree que los PJs sospechan de él, tratará de escabullirse en cuanto pueda; si se le acusa, recurrirá al combate si es necesario con tal de escapar a salvo. Sabe que los PJs son poderosos y que, en solitario, no es rival para ellos. Como resultado lucha defensivamente, buscando constantemente una posibilidad de escapar hacia la Naturaleza.

Una vez se descubre la verdad sobre la traición de Kaven, Jakardros y Vale están ansiosos por aplicarle la justicia al estilo de los Flechas Negras: ejecución por decapitación. Si los PJs no se oponen a ello, los Flechas Negras les prometen el equipo de Kaven como agradecimiento por ayudar a desvelar su traición. Si los PJs no logran capturar a Kaven tras descubrir la verdad sobre él, Jakardros y Vale tienen dificultades para gestionar sus prioridades: derrotar a los ogros sigue siendo la mayor prioridad, pero el hecho de que uno de los suyos fuese responsable de la situación es un hecho que ninguno de los dos Flechas Negras puede tolerar mucho tiempo.

Si Kaven se las arregla para escapar, su orgullo testarudo y su adoración persistente por Lucrecia evitan que haga lo más sensato y huya de la zona. Si los PJs aún no la han encontrado y derrotado, el informe que le da Kaven a la lamia la convence de regresar junto con el desertor a las tierras del clan del monte Garfio, y los PJs los encontrarán a ambos al lado de Barl. Kaven podría incluso aparecer en un capítulo posterior si así lo deseas, habiendo huido hasta el Puño de Jorgen en busca de un aliado más poderoso, como el propio Mokmurian.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs descubren que Kaven es el traidor, concédeles 3.200 PX.

KAVEN GOLPEVIENTO

SEGUNDA PARTE: RECUPERANDO RANNICK

EL FUERTE RANNICK HA CAÍDO. UN INFAME CLAN DE OGROS CONOCIDO COMO LOS KREEG LANZÓ UN ASALTO DEVASTADOR CONTRA EL FUERTE HACE TRES SEMANAS, QUE DEJÓ EN LA MENTE DE LOS ESCASOS SUPERVIVIENTES POCAS DUDAS SOBRE LA INTERVENCIÓN DE UN TRAIDOR. ALGUIEN DEBIÓ DAR A LOS KREEG INFORMACIÓN DETALLADA SOBRE LAS DEFENSAS DEL FUERTE; EL ASALTO FUE DEMASIADO PERFECTO EN SU SINCRONIZACIÓN Y EJECUCIÓN COMO PARA QUE NINGUNA OTRA EXPLICACIÓN TENGA SENTIDO. AHORA QUE EMPIEZA UN INTENTO DESESPERADO POR RECUPERAR EL FUERTE, ¿VOLVERÁ LA TRAICIÓN?

Si los PJs dejan claras sus intenciones de tratar de recuperar el fuerte Rannick, los tres Flechas Negras juran ayudar en el intento (Kaven debe llevar a cabo una prueba de Engañar para hacer de tripas corazón en ese momento; si falla, los PJs podrían ser pronto capaces de descubrir su traición). Si a los PJs no se les ocurre la idea de recuperar el fuerte por sí mismos, Vale acaba proponiendo tan audaz plan. Si los héroes contactan con Magnimar e informan de las novedades, se les pide que, como mínimo, hagan una batida por la zona y reúnan información sobre los ogros que ahora ocupan el fuerte. El Lord-Alcalde Grobaras da a entender que podría haber una recompensa sustanciosa para los PJs si son capaces de recuperar el fuerte. En cualquier caso, las noticias animan a Magnimar a organizar una fuerza considerable para que viaje hasta la región y ayude, pero por desgracia el invierno tiene otros planes. Los fuertes vientos, las lluvias, e incluso la nieve evitan que sea fácil viajar a través de Varisia central; como resultado, pasarán varias semanas antes de que lleguen refuerzos, y por entonces, Barl y los ogros habrán seguido su camino.

EL FUERTE RANNICK

El fuerte Rannick se encuentra en el extremo norte de un ancho valle que recorre el linde meridional de las montañas. Este paraje desolado se extiende durante kilómetros a lo largo de la frontera entre las montañas y la floresta Kreeg. Este panorama escarpado y desamparado pega bien con la actitud taciturna y adusta de sus guardianes, la Orden de la Flecha Negra.

Vale puede proporcionar a los PJs un mapa detallado del fuerte Rannick (Ayuda de juego 3-1) por adelantado, por lo que deberían ser capaces de planear su invasión a placer. Los Flechas Negras proporcionan respuestas a todas las preguntas sobre ubicaciones que tengan los PJs, incluyendo la presencia de lagartos electrizantes en la zona **B37** (sin embargo, no son conscientes de los muertos vivientes de la zona **B15**). No saben dónde se encuentran los ogros, o cuántos hay exactamente emplazados aún en el fuerte. Pueden garantizar con una seguridad casi total que hay muchos. Aunque los ogros cuentan con superioridad numérica, los PJs tienen a su favor la sorpresa y un conocimiento superior de la zona; los exploradores están seguros de que los ogros no habrán descubierto las cavernas o los túneles secretos, por ejemplo.

LA INFILTRACIÓN EN EL FUERTE

Los PJs tienen libertad para plantearse tantos métodos de obtener acceso al fuerte como deseen. Algunas de las opciones (probablemente sugeridas por los Flechas Negras o Shalelu si los PJs les preguntan) son las siguientes:

MUERTE DESDE ARRIBA: los PJs capaces de volar pueden descender sobre el propio fuerte desde el aire. Alternativamente, si suben volando a la aguilera (ver zona **B5**) pueden acercarse al fuerte mediante la cornisa escondida y el túnel desde el norte.

LOS TÚNELES SECRETOS: estos túneles no han sido usados desde hace décadas. En algunos puntos están infestados de lagartos electrizantes, pero de todos modos podrían ser el medio perfecto para infiltrarse en el fuerte sin alertar a los ogros. Se puede entrar a los túneles a través de la cueva de la cascada de la zona **B12**.

LA ESCLUSA: en la muralla sur del fuerte (zona **B7**) se abre una esclusa para arrojar desechos y agua de cloaca lentamente cuesta abajo hasta llegar al riachuelo. Los PJs pueden tratar de evitar las puertas de Rannick colándose por esta estrecha entrada, pero su proximidad a la puerta Sur puede ser un problema.

EL SIGILO: los ogros pueden ver en la oscuridad, así que es probable que la noche suponga más un problema que una ventaja para los PJs. Si el grupo cuenta con personajes sigilosos, podrían ser capaces de infiltrarse sin ser detectados, especialmente si usan conjuros como *invisibilidad* o *nube brumosa* para ocultar su aproximación.

EL ENGAÑO: los ogros reconocen la Runa Siédrica como la marca de su nuevo señor, Barl Rompehuesos. Si los PJs entran en el fuerte con atrevimiento, exhibiendo abiertamente la runa, y comportándose como si fuese su casa, los ogros supondrán que son enviados que ha mandado Barl para vigilarles, y les conducirán rápidamente al interior para reunirse con 'el jefe' (Jaagrath en la zona **B29**) o 'la dama' (Lucrecia en la zona **B36**). De los PJs depende cómo aprovechar su efímero poder sobre los ogros, pues ni Jaagrath ni Lucrecia son lo bastante tontos como para caer en el engaño por mucho tiempo.

PLANES DE ATAQUE

Los PJs pueden obtener los siguientes retazos de información mediante pruebas de habilidad o haciendo las preguntas adecuadas a los Flechas Negras. En caso de que un plan de ataque salga mal, los PJs no deberían descartar la opción de emprender la retirada, reagruparse, y atacar otra vez. Los ogros son desorganizados y

AYUDA DE JUEGO 3–1

lentos a la hora de montar una defensa efectiva, e incluso si un combate se vuelve ruidoso, los ogros cercanos tienen tendencia a suponer que se trata sólo de otra disputa entre hermanos.

LOS CUARTELES NUEVOS: la zona **B10** se conoce como 'los cuarteles nuevos', a pesar de que fueron construidos hace 20 años. Levantados debido a que a los exploradores les preocupaba que el fuerte Rannick se quedase sin espacio habitable, estos cuarteles de madera (a pesar de ser más espaciosos y menos húmedos que las dependencias de las zonas **B20** y **B24**) fueron abandonados después de que alguien señalase que eran trampas mortales: si el fuerte era asediado con fuego, los cuarteles arderían como yesca y cualquiera que estuviese dentro moriría calcinado. Los ogros no son tan observadores o enterados, y una buena parte de su brutal progenie habita en este lugar; prender fuego a este edificio probablemente mataría a varios y distraería a los demás durante el tiempo suficiente como para infiltrarse por otra parte. Un personaje que pase una hora observando el fuerte desde lejos puede llevar a cabo una prueba de Saber (ingeniería) CD 20 para darse cuenta de ello.

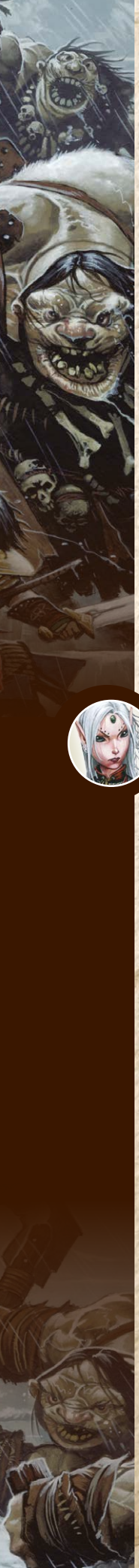
HACER SALIR A LOS KREEG: aunque Jaagrath no es tonto, no se puede decir lo mismo de la mayoría de los otros ogros del fuerte. Si algo les provoca, es probable que manden una fuerza considerable para atacar (y por tanto sería fácil atraerles a una emboscada). Además, una distracción en una zona del fuerte podría atraer al grueso de los ogros hasta allí para investigar, dejando otras zonas clave desprotegidas.

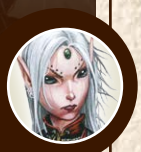
AHUYENTAR CON HUMO: si los PJs preguntan por las criaturas que infestan los túneles secretos, los exploradores pueden confirmar que un gran número de lagartos electrizantes habitan allí abajo. La mayor parte del tiempo van a su aire y se quedan en los túneles, pero durante la época de apareamiento se vuelven más agresivos, y los exploradores usan humo de corteza amarga para marearlos y repelerlos, evitando que invadan el fuerte. Hacen falta un día y una prueba de Saber (Naturaleza) CD 18 para recolectar corteza amarga en la región circundante, pero si los PJs lo hacen y provocan el humo desde los puntos correctos, pueden expulsar a los lagartos electrizantes hacia el fuerte y en mitad de las filas de los ogros, debilitándolos y creando más posibilidades de llegar hasta sus líderes.

RASGOS DEL FUERTE RANNICK

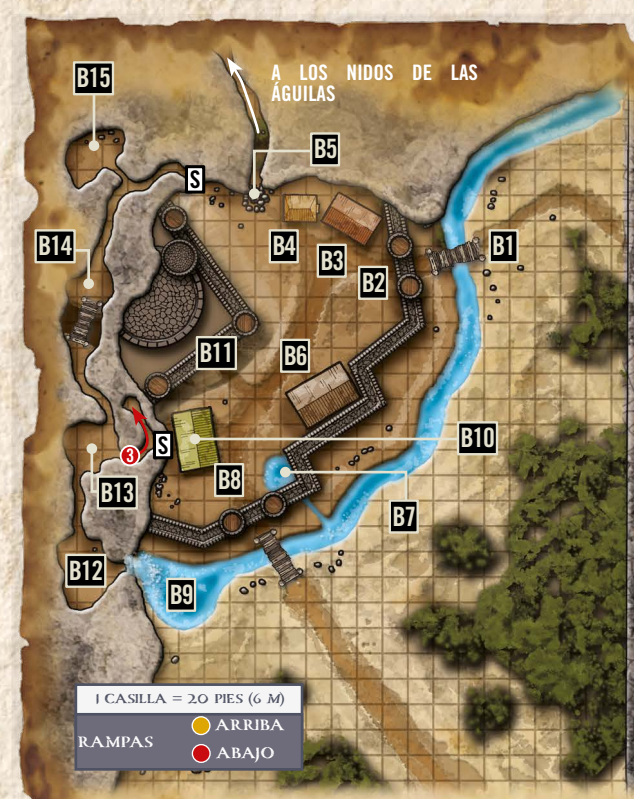
Los desaliñados ogros han convertido este fuerte, desgastado por la batalla pero bien organizado, en un camposanto invadido por el salvajismo y la perversión alcohólica. Los Kreeg se esforzaron en hacer que sus prisioneros iniciales durasen, pero recientemente, el último de sus juguetes vivientes ha fallecido y los ogros se han estado dispersando, buscando por los alrededores nuevas víctimas a las que atormentar y con el tiempo devorar. Docenas de cráneos y cadáveres mutilados cuelgan de árboles cerca del fuerte, ensartados en gigantescos garfios oxidados, como si estuviesen en una carnicería. El hedor a sudor, orina, sangre, y almizcle de ogro envicia el aire a cientos de metros alrededor del fuerte. Enormes brutos deformes del clan Kreeg vagan por las murallas de Rannick y acechan en su interior, engordando a base de carne humana, saciando su sed con las reservas de whisky y cerveza de los Flechas Negras, y bailando sus macabras danzas del cráneo.

Además de los líderes de los Kreeg, hay un total de 32 ogros en el fuerte Rannick. De estos, 26 son ogros típicos sin niveles de clase, pero los 6 restantes son guerreros de 5º nivel, más poderosos. Aunque los seis tienen nombres y personalidades distintos, sus estadísticas se presentan aquí para facilitar su consulta.





FUERTE RANNICK



FUERTE RANNICK (PLANTA BAJA)

FUERTE RANNICK (SUBTERRÁNEO)

FUERTE RANNICK (PRIMER PISO)

FUERTE RANNICK (SEGUNDO PISO)

OGRO GUERRERO	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (*Bestiario*, pág. 226)
CM humanoide Grande (gigante)
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+5 armadura, +1 Des, +6 natural, -1 tamaño)
pg 104 (9 DG; 4d8+5d10+59)
Fort +13, **Ref** +3, **Vol** +5; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo *Garfio de ogro +1* +16/+11 (2d8+13/19-20/x3)
A distancia Jabalina +8/+3 (1d8+6)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Entrenamiento en armas (hachas +1)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 12, **Con** 20, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 5
Ataque base +8; **BMC** +15; **DMC** 26
Dotes Armadura natural mejorada, Ataque poderoso, Crítico mejorado (garfio de ogro), Dureza, Especialización con un arma (garfio de ogro), Poderío intimidante, Soltura con un arma (garfio de ogro), Voluntad de hierro
Habilidades Intimidar +11, Percepción +8
Idiomas gigante
CE entrenamiento en armadura 1
Equipo *armadura de pieles +1*, *garfio de ogro +1*, 2 jabalinas

B1 LA VÍA DE ACCESO

Zarpas de relámpago arañan el cielo, arrojando una luz pálida sobre la montaña que hay debajo. La tormenta eléctrica revela una sombría fortaleza de piedra gris oscura que se alza vigilante sobre el valle, acurrucada en la base de dos acantilados escarpados. Murallas deterioradas de 15 pies (*4,5 m*) de alto rodean la ciudadela, con las piedras llenas de hoyos y cráteres formados por pedruscos arrojados y garfios de ogro. Como el rostro de un veterano con decenas de inviernos a sus espaldas, los boquetes, grietas, y cicatrices del fuerte atestiguan su historia plagada de batallas. Un fortín de piedra, una sombra testaruda contra la montaña, se alza desde detrás de las murallas gastadas, con una única torre emergiendo de sus almenas como un diente feo y roto. Cerca de allí, una cortina rugiente de agua blanca cae por la ladera hasta un gran estanque justo en el exterior de las murallas del fuerte.

Hace falta una prueba de Trepar CD 15 para escalar las murallas de 15 pies (*4,5 m*) de alto; en el proceso se desprenden varios cascotes, lo que impone un penalizador -5 a las pruebas de Sigilo mientras se está trepando. El arroyo sin nombre que recorre el perímetro de las murallas como si de un foso se tratase tiene 10 pies (*3 m*) de profundidad pero es relativamente plácido, y sólo requiere una prueba de Nadar CD 10 para cruzarlo.

B2 LA PUERTA ESTE (VD 3)

Una caseta de guardia de 20 pies (*6 m*) de alto rodea unas maltrechas puertas de doble hoja que parecen como si sus bisagras apenas pudieran aguantarlas.

Los ogros reventaron esta puerta en su asalto, pero desde entonces han amontonado escombros al otro lado para fortificarla. Hasta que se despejen los cascotes, estas puertas no se abrirán.

CRIATURA: dado que los Kreeg dan por supuesto que han bloqueado esta puerta completamente, sólo hay un ogro apostado aquí, cepillando con esmero una calavera recientemente obtenida para pulirla y dejarla bien brillante. Sufre un penalizador -4 a sus pruebas de Percepción como resultado.

OGRO	PX 800	VD 3	pg 30

(*Bestiario*, pág. 226)

B3 EL ESTABLO

Un gran edificio de madera reposa contra el acantilado. La fachada sur de la estructura está abierta, revelando un establo vacío.

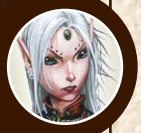
Aquí solía tener su establo una orgullosa manada de buenos caballos criados y cuidados por los Flechas Negras. Los nobles animales notaron que había problemas en el fuerte la noche de la masacre, y varios de ellos reventaron las puertas de sus caballerizas para ir corriendo a ayudar a sus amos, pero sólo lograron ser masacrados por los ogros.

B4 EL VIEJO PUESTO DE GUARDIA (VD 4)

Este viejo puesto de guardia está en un estado muy precario. La mayor parte del mortero se ha hecho añicos o se ha desprendido, dejando piedra rechinando contra piedra. La propia estructura mide casi 30 pies (*9 m*).

Los ogros no son conscientes de lo cerca de un derrumbamiento catastrófico que está este edificio. La estructura tiene una dureza de 8, pero si un solo ataque se las apaña para causarle tan solo 15 pg de daño, el edificio entero se viene abajo. Todas las criaturas en su interior sufren 10d6 pg de daño si eso ocurre, mientras que todas las que están en un radio de 15 pies (*4,5 m*) sufren 6d6 pg de daño (salvación de Reflejos CD 15 para mitad). Derrumbar el edificio hace venir corriendo a todos los ogros de las zonas **B2**, **B6**, **B8**, y **B10**, dejando esas zonas desprotegidas durante 2d6 minutos.

CRIATURAS: los ogros, que no destacan por su capacidad de observación, han emplazado aquí a tres de los suyos. Dos son matones ogros poco destacables, mientras que el tercero es un ser enfermizo y gruñidor con rodillas que se doblan a la inversa como las de una cabra, y una plaga de pústulas de color rojo intenso cubriéndole la cara y las manos. Este horror, Karly-Lop Kreeg, pasa la mayor parte de su tiempo atormentando a los otros dos ogros; los tres sufren un penalizador -4 a las pruebas de Percepción como resultado.



KARLY-LOP KREEG	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

OGROS (2)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

TESORO: Karly-Lop lleva un collar de manos arrugadas de mujer alrededor del cuello, cada una adornada con un brillante anillo de cobre. 21 de esos anillos valen 10 po cada uno, mientras que el 22º es en realidad un *anillo de amistad con los animales* (aunque Karly-Lop no tiene ni idea de que es mágico).

B5 EL TÚNEL DERRUMBADO

Una gran pila de escombros se amontona contra el acantilado en este punto, bloqueando casi por completo la entrada a la cueva.

El túnel que hay al otro lado serpentea hasta un saliente con vistas al fuerte, a 120 pies (*36 m*) de altura en el acantilado que hay encima. Este saliente se alza otros 450 pies (*137 m*) hasta un pico que antaño servía de terreno de cría para un grupo de águilas gigantes aliadas con los Flechas Negras. Estas aves se lanzaron en picado para ayudar a defender el fuerte contra los ogros, pero todas murieron.

Hay espacio suficiente para que una criatura Menuda se escurra por el agujero que da al túnel; una criatura Pequeña puede hacer lo mismo si tiene éxito en una prueba de Escapismo CD 30. Despejar la suficiente runa como para que pase una criatura Mediana lleva 3d6 minutos de trabajo ruidoso.

B6 EL ASADOR (VD 8)

Esta estructura descubierta contiene varios estantes de gran tamaño para almacenar carne ahumada. No parece que los ogros hayan cuidado bien el lugar, pues actualmente todo está revuelto y hecho un desastre. Varios cadáveres yacen sin orden alguno en los ahumadores dañados, secándose de forma lenta (e ineficiente) sobre las ascuas. El olor es inquietantemente sabroso.

A los ogros les encanta una buena barbacoa. Los nueve cadáveres asándose a fuego lento aquí fueron todos Flechas Negras capturados con vida... pero no duraron mucho tras ser ensartados en brochetas y abandonados aquí para que se cociesen.

CRIATURA: Jaagrath puso a su mejor cocinero a cargo de este proyecto, un ogro obeso, y constantemente jadeante y sudoroso, llamado Jovial Kreeg. De manos y pies menudos, y una cabeza y un trasero grotescamente enormes, el ogro casi parece una calabaza bulbosa. Jovial está actualmente preparando una gran cantidad de masa para hornear las entrañas que ha extraído de los humeantes cadáveres y preparar un enorme 'pastel de tripas' para Papi Jaagrath.

JOVIAL KREEG	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

B7 LA ACEQUIA DE DESAGÜE

Un fétido charco de aguas residuales yace en la base de un recoveco en la muralla. El charco se drena a través de un canal de 2 pies (*60 cm*) de ancho que hay en la pared y conecta con el arroyo del otro lado, pero hay un cuerpo encajado de cabeza en su cavidad.

El cadáver es uno de los exploradores del fuerte Rannick; su cabeza fue añadida a la grotesca colección de Jaagrath, y el resto de su cuerpo fue depositado aquí de forma poco ceremoniosa. Los ogros no se molestaron nunca en patearle para que atravesase el canal, y se han aficionado a llamar 'Esponjón' al cadáver hinchado. El canal resbala debido a la sangre coagulada, las algas y los detritos. Las criaturas Pequeñas pueden colarse por él fácilmente, pero las Medianas deben superar una prueba de Escapismo CD 20 para hacer lo propio. Apartar el cuerpo trabado en la apertura requiere superar una prueba de Fuerza CD 18. Los personajes que traten de entrar al fuerte a través de esta ruta deberán llevar a cabo una tirada de salvación de Fortaleza CD 12 para evitar contraer la fiebre de la mugre (*Reglas básicas*, pág. 557).

B8 LA PUERTA SUR (VD 9)

Esta caseta de guardia de 20 pies (*6 m*) de altura está protegida por un portón de hierro.

Los ogros dejaron esta entrada relativamente intacta, dado que es la única que usan para entrar y salir del fuerte. El mecanismo para subir el rastrillo está ubicado encima de la plataforma de defensa, directamente al oeste de la puerta; hacen falta 5 asaltos para levantar el rastrillo mecánicamente, pero una prueba de Fuerza CD 28 permite a alguien levantar el rastrillo a peso desde el suelo en 1 asalto.

CRIATURAS: dado que la puerta aún está operativa, hay más ogros vigilando aquí. En total hay cuatro montando guardia: tres ogros normales liderados por Visonero Kreeg, un desafortunado ogro que perdió la mayor parte de su mandíbula inferior en una pelea hace muchos años. Se ha aficionado a fijarse visones recientemente pelados (con cabeza, patas y todo) en las quijadas cada pocas semanas, de modo que los pequeños animales muertos cuelgan y se balancean de modo estrafalario mientras él gruñe sus órdenes. Visonero obliga a sus ogros a estar centrados y relativamente alertas, de modo que éstos no sufren penalizadores a sus pruebas de Percepción por distracción.

VISONERO KREEG	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

OGROS (3)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

B9 EL ESTANQUE

Lo que antaño pudo haber sido un lago de montaña de aguas cristalinas se ha convertido en un matadero. Cadáveres parcialmente masacrados y mutilados (algunos humanos, otros equinos, y otros de águila gigante) yacen esparcidos a lo largo de la orilla. Una cascada cae en picado desde los acantilados del oeste del estanque, lo que mantiene limpia casi toda el agua, excepto cerca de las orillas, donde los muertos se amontonan.

Este lago es la fuente principal de agua potable del fuerte. El propio estanque tiene 30 pies (*9 m*) de profundidad en su centro. Un examen superficial de la catarata desde lejos (y una prueba de Percepción CD 30) permite ver una cueva tras la cascada a 10 pies (*3 m*) sobre el nivel del agua. Sólo hace falta una prueba de Trepar CD 10 para subir a la cueva. Los ogros no conocen esta gruta, ya que generalmente se limitan a beber directamente del arroyo cuando tienen sed.

B10 LOS CUARTELES NUEVOS (VD 10)

Este edificio de madera parece llevar algún tiempo abandonado; está bastante desatendido y casi parece sostenerse contra el acantilado que tiene detrás. Un tramo corto de escaleras de madera conduce a la única puerta de entrada. El propio edificio se alza sobre pilares de madera sobre el suelo desigual e inclinado, y la leña sobrante se almacena sin mucho esmero en el espacio que queda debajo.

Los miembros de la Orden aún se referían a estos cuarteles como 'nuevos', a pesar de que fueron construidos hace 20 años. Este edificio, alzado en una época en la que no residía ningún arquitecto sensato entre los Flechas Negras, es una trampa mortal si alguna vez se le prende fuego. Debido a las fuertes lluvias, prender fuego a los cuarteles desde el exterior es una tarea difícil; sin embargo, si un personaje se infiltra sigilosamente en los cuarteles, o se cuela bajo el edificio donde se almacena la leña, puede provocar un incendio con relativa facilidad. Si el edificio arde, los ogros del interior quedan despavoridos y se lanzan a la vez hacia la única salida, luchando para ver quién debe escapar primero y acabando todos asados dentro.

La puerta secreta en la base del acantilado tras este edificio puede ser descubierta con una prueba de Percepción CD 25.

CRIATURAS: muchos de los ogros se negaron a dormir en el torreón principal, optando en su lugar por dormir en este cuartel bonito y sin estrenar ("¡Sin tufo a hombre! ¿Quién quiere oler comida toda la noche mientras duerme!"). El grueso de los ogros del grupo de asalto puede hallarse aquí, durmiendo, comiendo o discutiendo; en total, una docena.

OGROS (12)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

B11 LA ENTRADA AL FUERTE RANNICK

Unas puertas de doble hoja permiten la entrada al torreón central del fuerte Rannick. Las puertas están hechas de roble y han sido golpeadas y reventadas con brutalidad. Se han llevado a cabo toscas reparaciones, pero las puertas aún están algo torcidas.

Los ogros hicieron cuanto pudieron para reparar estas puertas, pero hasta que un auténtico carpintero hábil trabaje en ellas, permanecerán en un estado lastimoso. No se pueden cerrar del todo, pero son difíciles de abrir: hace falta superar una prueba de Fuerza CD 16 para abrirlas haciendo palanca. La entrada conduce a la zona **B16**.

B12 LA CUEVA DE LA CASCADA

El suelo de esta cueva está cubierto de charcos. Franjas de moho pálido y de hongos crecen en las paredes, mientras que en el norte, un pasadizo de 5 pies (*1,5 m*) de ancho se pierde en las tinieblas. Una pasarela de tablones húmedos conduce hacia el sureste desde esa gruta hasta una segunda abertura con una cascada de agua como cortina.

Aparte de la pasarela de madera, el suelo de esta cueva es resbaladizo, y requiere una prueba de Acrobacias CD 12 con éxito para circular por él.

B13 LA ARMERÍA SECRETA (VD 4)

El suelo, las paredes y el techo de esta cueva fría y húmeda están cubiertos de hongos suaves de color gris oscuro. Hay varias cajas almacenadas en un hueco en la pared noroeste.

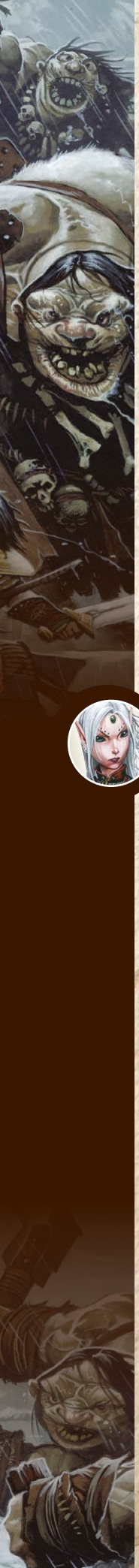
Los Flechas Negras usaban esta cueva para almacenar armas por si se producía un asedio prolongado. Por desgracia, el asalto de los ogros contra el fuerte fue tan potente e inesperado que ninguno de los exploradores fue capaz de alcanzar esta armería a tiempo para dar uso a las armas guardadas en las cajas. Un pasadizo hacia el este conduce a una puerta secreta que lleva detrás de los cuarteles nuevos. Justo antes de la puerta, un pasadizo lateral se desvía por debajo del torreón central, conectando con la zona **B37**.

CRIATURAS: dos lagartos electrizantes que han vagabundeado lejos de la colonia mayor de la zona **B37** han llegado hasta aquí en busca de más comida. Las criaturas chirrían sorprendidas cuando ven los PJs, y sólo se quedan el tiempo suficiente para generar una descarga letal antes de intentar huir hacia el este y regresar a la zona **B37**.

LAGARTOS ELECTRIZANTES (2)	PX 600 c/u	VD 2	pg 19 c/u

(*Bestiario*, pág. 193)

TESORO: aparte de un buen suministro de armas mundanas (incluyendo dos docenas de espadas largas, espadas cortas, dagas, y arcos largos), una de las cajas contiene una tela encerada envolviendo seis *flechas explosivas eléctricas +2*.



B14 EL BARRANCO (VD 3)

Un profundo barranco se extiende a lo largo de esta caverna, partiendo la sala en dos. Geodas y vetas de minerales brillantes resplandecen por las paredes de la sima, que desciende hasta perderse en la oscuridad. Un puente de madera de 10 pies (3 *m*) de ancho cruza el foso.

Las gemas que resplandecen en las paredes, aunque brillan y son bonitas, son de cristal de roca de escaso valor. Sin embargo, hacen que los muros del foso de 50 pies (*15 m*) de profundidad sean muy resbaladizos y difíciles de escalar: hace falta una prueba de Trepar CD 25 con éxito para ello.

TRAMPA: el propio puente está en malas condiciones. Si más de una criatura Mediana intenta cruzarlo a la vez, se derrumba.

DERRUMBAMIENTO DE PUENTE	PX 800	VD 3

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 25

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** reparación

Efecto caída (50 pies [*15 m*], 5d6, Reflejos CD 20 niega); objetivos múltiples (sección central de 10 pies [*3 m*] del puente)

TESORO: el esqueleto de un desafortunado ladrón mediano yace al fondo del barranco. Su petate contiene un frasco roto, algunas herramientas de prospección, y una bolsita con dos granates de gran tamaño, valorados en 100 po cada uno. Su fiel *espada corta de mithril +1* aún está envainada en su cinto.

B15 LA CRIPTA (VD 7)

Las paredes de esta caverna bastante seca contienen 20 nichos de 7 pies (2,1 *m*) de ancho por 2 pies (*60 cm*) de alto, y en cada uno reposa el cuerpo de un humanoide fallecido hace mucho tiempo. Los esqueletos portan armas y armaduras ceremoniales, y uno de los cadáveres ha sido extraído de su nicho y yace desparramado por el suelo.

Aquí es donde los Flechas Negras solían dar sepultura a los restos mortales de sus hermanos caídos. La cripta se llenó mucho más rápidamente de lo que los exploradores esperaban y, en lugar de invertir más tiempo en expandirla, optaron por despedir a sus compañeros fallecidos en elaboradas piras y luego esparciendo sus cenizas. Hace casi 30 años que no se entierra a ningún Flecha Negra en esta cripta; lo cual es desafortunado, pues el último cuerpo al que sepultaron no ha hallado descanso. Las armas y armaduras con que se entierra a los cuerpos son puramente ceremoniales; los Flechas Negras son muy ahorradores, y reciclan el equipo de sus miembros tras su muerte.

CRIATURA: el último Flecha Negra aquí enterrado era un hombre rencoroso y violento llamado Lorgus Fenker. Se sospechó (y con razón) que su 'accidente' mientras estaba de patrulla había sido provocado por los demás miembros de su grupo, pero dado que a los líderes de la orden de aquél entonces les pareció que su defunción era algo positivo, no se investigó mucho sobre los detalles de su caída fatal desde un saliente del Garfio.

Fenker fue en efecto asesinado por sus camaradas, y su alma rencorosa y hosca se alzó de entre los muertos una semana después de que fuese enterrado aquí (varios días después de que la orden decidiese dejar de usar la cripta). Ahora existe como espectro, ligado a esta cripta por la presencia de sus huesos. No puede ir más allá de los confines de esta cámara, pero cualquiera que se atreva a entrar en ella sufrirá su ira.

LORGUS FENKER	PX 3.200	VD 7	pg 52

Espectro (*Bestiario,* pág. 136)

B16 EL SALÓN PRINCIPAL

Lo que puede que antaño fuese un salón recibidor bien conservado ahora presenta un aspecto dantesco. Las paredes de piedra están manchadas de sangre seca; el suelo está sembrado de trocitos de armaduras, armas y carne; y el aire está plagado de nubes de moscas. Los tapices con la insignia de los Flechas Negras han sido arrancados de las paredes y yacen hechos jirones en el suelo, cubiertos de mugre.

Este torreón es viejo, y su mampostería ha soportado los elementos decenas de años. Las paredes están desgastadas y melladas en varios puntos, y debilitadas de forma significativa. La altura del techo en el torreón principal es de 12 pies (3,6 *m*) de media, lo bastante elevada como para que la mayoría de los Kreeg de su interior no tengan que andar encorvados.

B17 LAS TORRES

Cada una de estas salas redondas contiene una escalera de mano que puede utilizarse para acceder a una trampilla en el techo (zona **B28**). Los ogros son demasiado desgarbados para usar estas escaleras.

B18 EL TALLER (VD 8)

Los tornos, caballetes de aserrar, y demás herramientas de este taller yacen hechos trizas y esparcidos por el suelo. Las paredes están manchadas de sangre coagulada, en algunos puntos formando toscas escrituras.

Los grafitis, escritos en idioma gigante, incluyen frases como "¡Yo grandote-ote, tu pequeñuelo-elo, me como tu cabeza!" y "¡Nunca imaginaste que yo escribir por todas partes con tu cuello sangriento, te estoy cogiendo por los fondillos y usándote como pincel! ¡Ja!".

CRIATURA: el orgulloso autor de estos versos se está tomando un descanso en su trabajo para mordisquear el cadáver mutilado y decapitado de su último 'pincel'. Gragavan, uno de los pocos Kreeg capaces de leer y escribir, es un ogro que se da aires de poeta. Poco después de tomar el torreón, Gragavan descubrió que uno de los Flechas Negras, un mentecato larguirucho y balbuceante llamado Petter, tenía consigo un diario de "poesía" absolutamente deleznable, aún más pueril que la del ogro. Inmediatamente arrancó la cabeza del explorador con su garfio y desde entonces ha estado usando el cuerpo en descomposición del hombre como

pincel de caligrafía. Cuando ve a los PJs, se ríe y les arroja encima a Petter, y después saca su arma y se dispone a derramar sangre.

GRAGAVAN KREEG	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

B19 LA ARMERÍA (VD 5)

Esta gran sala rebosa de percheros de madera llenos de picas, espadas largas, y carcajes de flechas dentadas. La pared donde solía haber la puerta ha sido echada abajo.

CRIATURAS: hay dos ogros jugando aquí, probándose armaduras y cascos de tamaño humano, riéndose a carcajadas de las 'peques ropas de hombre' del otro, y dando una vuelta cómicamente con ellas. Además, los dos han empezado su propia colección de cabezas montadas en las picas de aquí. Cada dos días aproximadamente, Jaagrath se pasa por aquí para examinar los últimos añadidos y quedarse con los mejores cráneos que estos dos han reunido, para disgusto de los coleccionistas. Si oyen ruido de combate en el torreón, saldrán corriendo, aún enfundados en armaduras menudas y con absurdos yelmos minúsculos sostenidos sobre sus cabezas gigantes, para unirse a la pelea. Ambos ogros sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque, salvaciones de Reflejos y a su Clase de armadura mientras llevan ropas tan incómodas.

OGROS (2)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

B20 LAS DEPENDENCIAS DE LOS INVITADOS

Estas habitaciones son donde los Flechas Negras solían alojar a invitados, aprendices, y demás visitantes. Los ogros han revuelto todas estas habitaciones pero no se han dedicado a destruir los muebles... por ahora.

B21 LA BIBLIOTECA

Una larga mesa con bancos a ambos lados yace en esta sala, en el lado opuesto a una estantería llena con docenas de libros, la mayoría de los cuales parecen haber sido arrancados del estante, maltratados, y luego devueltos a su sitio de forma descuidada.

Los exploradores usaban esta habitación para guardar documentos importantes sobre la orden, atlas, bestiarios, y otros libros que les resultaban de interés

.

B22 EL ALMACÉN

Cajas, barriles y montones de leña han sido destrozados y amontonados en una pila desordenada en una esquina de esta habitación. Un tramo de escaleras desciende hacia el oeste.

No queda nada de valor en los contenedores destruidos. Las escaleras descienden hacia un rellano, y luego vuelven hacia el este mientras descienden hasta la zona **B36**.

B23 LA ENFERMERÍA (VD 8)

Esta cámara se solía usar para alojar a heridos y enfermos, pero ahora es un fragmento de una pesadilla sanguinolenta. Hay trozos rebanados de cadáveres en las camas de los enfermos. El suelo es resbaladizo debido a la sangre que lo cubre, y está sembrado de órganos destrozados y pilas de vísceras. Hay un muerto obeso sentado en una de las mesas de operaciones, colocado como si estuviese comiendo alegremente, cuchara en mano, pedazos de sus propios órganos arrancados y servidos en un bol marrón. Tiene las tripas desparramadas debido a un gran tajo en el vientre.

CRIATURA: uno de los hijos de Jaagrath, un ogro desafortunadamente guapo llamado Silas, reside aquí. Aunque el cuerpo de Silas se parece al de su enorme padre, su cara era extrañamente simétrica y carente de verrugas, protuberancias y cartílago; demasiado hermosa para el gusto de Jaagrath. El jefe rasuró todo el lado derecho de la cara de Silas, dejando un amasijo de pulpa que deja ver el hueso en varios puntos. Más o menos cada semana, Jaagrath 'arregla' la cara de su hijo con su garfio, para que siga 'estando como debe estar'. Silas fue el primero en escalar la muralla la noche de la masacre, hundiendo su propio garfio de ogro en los cuellos de los exploradores que dormían en los cuarteles antes de que se diese la voz de alarma. Tiene cierta cruel vena artística, pero su medio de expresión es la muerte: el hombre obeso, que solía ser un clérigo de Erastil que moraba aquí, es su última obra maestra. Silas cambia de postura al clérigo muerto dos o tres veces al día, a menudo invitando a venir a otros ogros para poder obligarles a admirar su trabajo y cubrirle de alabanzas.

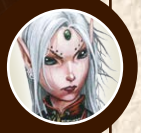
SILAS KREEG	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

B24 LOS CUARTELES (VD 7)

Estos acuartelamientos solían ser cómodos y bien equipados, pero ahora sólo albergan literas partidas, sábanas hechas jirones, y mesas y sillas destrozadas.

CRIATURAS: cuatro ogros han ocupado este lugar, y discuten constantemente sobre quién tiene derecho a ponerse la cabeza de caballo vaciada que hizo Grothrak. El propio Grothrak fue asesinado por sus camaradas cuando se negó a compartir su 'máscara de caballito'. Desde entonces han muerto cinco ogros más en acaloradas batallas por la 'divertida' cabeza de caballo. Si los PJs encuentran un modo de agravar la discusión (quizá usar sigilo o magia para colocar la cabeza de caballo en el saco de uno de los ogros, o emplear la magia para obligar a uno a tomarla para sí), los demás ogros empuñan garrotes y garfios oxidados y se matan entre sí con alegría.



OGROS (4)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

B25 LA CANTINA

Esta zona destartalada es un caos de mesas destrozadas, vajilla rota, y escombros. No queda nada vivo aquí.

Los exploradores solían tomar aquí sus comidas, pero ahora sólo es otra habitación hecha pedazos.

B26 LA COCINA

Esta cocina está hecha un desastre, como si un ciclón hubiese atravesado la sala, roto cada uno de los muebles, doblado cada cubierto de plata, y derrumbado parcialmente la chimenea de piedra.

Cuando cocinan, los ogros prefieren usar métodos como los que se exhiben en el asador (zona **B6**). Esta habitación despertó su interés unas horas, pero ya la han abandonado.

B27 LA DESPENSA

Todo lo que queda en esta sala es una caja a medio romper y un barril intacto.

Los ogros saquearon esta despensa al poco tiempo de estar aquí, trasladando la mayor parte de la comida a la cocina para distribuirla. El barril del norte contiene pescado en escabeche, un manjar cuyo olor los ogros no soportan.

B28 LAS MURALLAS

Estas plataformas de piedra están escudadas por almenas a intervalos regulares, que ofrecen a quienes se parapetan tras las mismas cobertura contra los disparos de arqueros, y un ángulo de tiro perfecto contra los enemigos que cargan por debajo contra el torreón.

B29 LA CAPILLA (VD 10)

De las paredes interiores de esta enorme cámara cuelgan docenas de cornamentas a modo de trofeo, algunas sacadas de venados que debieron ser tan altos como osos terribles. La mayoría de ellas están tapizadas con fragmentos de carne pútrida, tiras de piel, o vísceras enrolladas. Al oeste, sobre un altar de mármol se amontonan los restos desmembrados de por lo menos media docena de hombres y mujeres. Hay una tosca imagen de lo que parece un chacal con tres ojos, pintada con sangre en la pared sobre el nicho del altar.

Esta capilla, antaño dedicada a Erastil, era un lugar de culto para los Flechas Negras, y las cornamentas de la pared eran trofeos ofrecidos al dios de la caza. Los ogros han profanado a conciencia el santuario de todos los modos imaginables, y lo han convertido en un altar improvisado a Lamashtu.

CRIATURA: Jaagrath, el temido 'papi' de los Kreeg, no reacciona a los sonidos de violencia en ningún otro lugar, dando por sentado que su desquiciada prole puede suprimir cualquier amenaza. Él permanece aquí sentado en calma y silencio, creando terrores disecados a partir de exploradores muertos, caballos, trozos de águila gigante, y las diversas cornamentas que hay aquí. Sus 'obras maestras' cuelgan de garfios ensangrentados por toda la habitación: hombres con cabezas de águila cosidas al cuerpo, un caballo con la cara de una mujer en lugar de la suya propia, cadáveres de cuyos cuerpos brotan grandes cornamentas, y hombres con cabezas y pezuñas de venado.

Jaagrath Kreeg es 'papi' por sangre pero también por poderío marcial. Llega de sobras a los 14 pies (*4,2 m*) de altura, y sus brazos son del tamaño de las boas constrictoras más grandes de las ciénagas Espesas. Les arranca la vida a los enemigos cara a cara, arrancando despreocupadamente mejillas y labios de un mordisco para que sus gritos resuenen a través de su cráneo (le gusta el divertido zumbido que sus lamentos provocan en su cabeza). Mantiene su dominio sobre sus parientes a través de diversos métodos brutales que van desde las violaciones hasta las mutilaciones. Nadie se atreve a desobedecer sus órdenes.

JAAGRATH KREEG	PX 9.600	VD 10	pg 158

Ogro bárbaro 7 (*Bestiario*, pág. 226)
CM humanoide Grande (gigante)
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 17, toque 7, desprevenido 17 (+5 armadura, +5 natural, -2 furia, -1 tamaño)
pg 158 (11 DG; 4d8+7d12+95)
Fort +16, **Ref** +3, **Vol** +8
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa mejorada, sentido de las trampas +2; **RD** 1/-

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo *Garfio de ogro +1 azote de humanos* +20/+15 (2d8+16/19-20/x3)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Furia (21 asaltos/día), Poderes de furia (Olfato, Sin escapatoria, Vigor renovado [1d8+7 pg])

TÁCTICAS

Durante el combate Quizá Jaagrath tiene una opinión exagerada de sus capacidades combativas, pero eso no significa que sea un blandengue. Usa furia al primer asalto de combate, y entonces concentra sus ataques en los humanos, reservándose el resto de razas para "limpiar luego".
Moral Si Jaagrath es reducido a menos de 25 puntos de golpe, intenta huir a la zona **B30** para reclutar ayuda, bebiéndose sus dos pociones en cuanto tiene oportunidad. Una vez en la zona **B30**, Jaagrath lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 10, **Con** 24, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 7
Ataque base +10; **BMC** +21; **DMC** 29
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (garfio de ogro), Dureza, Embestida mejorada, Poderío intimidante, Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +19, Percepción +9, Trepar +16
Idiomas gigante
CE movimiento rápido
Consumibles de combate *pociones de curar heridas graves* (2); **Equipo** *armadura de pieles +1, garfio de ogro +1 azote de humanos, cinturón de fuerza de gigante +2*

DESARROLLO: si los PJs derrotan a Jaagrath y usan su cabeza o su garfio de ogro como trofeo contra otros ogros, obtienen un bonificador +15 a las pruebas de Intimidar. Si una prueba de Intimidar supera su CD requerida por 10, esos ogros quedan despavoridos, y en lugar de sufrir un penalizador a las tiradas de ataque, huyen directamente del fuerte Rannick. Una vez hayan huido tres grupos de ogros, corre la voz y el resto de ogros también emprenden la retirada.

B30 LAS DEPENDENCIAS DEL COMANDANTE (VD 11)

Las paredes de esta habitación están decoradas con espadas largas de excelente manufactura, cabezas de animal disecadas, y un mapa de los alrededores del monte Garfio. Una gran mesa de roble rodeada por varias sillas ha sido hecha pedazos, y una cama inmensa ha sufrido un destino similar. Una vitrina abierta que solía contener varias botellas de vino también ha sido aplastada, y alrededor de sus restos aún hay botellas rotas y un leve aroma de vino.

CRIATURAS: aquí es donde residía Lamatar, el comandante de los Flechas Negras. La inquilina actual es la amante y vidente de Jaagrath, una hechicera llamada Dorella. La ogresa es atendida a su vez por uno de sus amantes, Harlock 'Bocagarfio' Kreeg. Bocagarfio es el hijo y hermanastro de Jaagrath, quien, cuando el chico era joven, solía torturarle día y noche; y cuando alcanzó la mayoría de edad, como ritual de adultez especial, 'papi' le arrancó los dientes y los reemplazó por un conjunto de dientes metálicos especialmente forjado, y fijado a su cabeza por un arnés de cuero demasiado estrecho que le aprieta el cráneo de forma dolorosa.

La propia Dorella Kreeg es la hija y esposa de Jaagrath. Dorella es la única lanzadora de conjuros de entre los Kreeg, y sus parientes la valoran tanto como la temen, pues creen que tiene 'el toque de los espíritus', que le concede poderes mágicos. Cuando era joven, uno de entre las docenas de hermanos de Dorella la dejó con el cráneo hundido. Desde entonces 'no funciona bien del to' ella', pero su herida craneal casi mortal parece haberle concedido un extraño don mágico.

DORELLA KREEG	PX 9.600	VD 10	pg 114

Ogresa hechicera 8
CM humanoide Grande (gigantesa)
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA
CA 24, toque 10, desprevenido 24 (+4 armadura, +1 desvío, +4 escudo, +6 natural, -1 tamaño)
pg 114 (12 DG; 4d8+8d6+68)
Fort +12, **Ref** +3, **Vol** +10

ATAQUE
Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo Daga +10/+5 (1d6+4/19-20)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Conjuros conocidos (NL 8º; concentración +10)
4º (3/día) — *confusión* (CD 18)
3º (5/día) — *disipar magia, rayo relampagueante* (CD 15), *sueño profundo* (CD 17)
2º (7/día) — *ceguera/sordera* (CD 14), *imagen múltiple, invisibilidad, terribles carcajadas* (CD 16)
1º (7/día) — *armadura de mago, escudo, hechizar persona* (CD 15), *identificar, impacto verdadero, proyectil mágico*
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 14), *cuchichear mensaje, luces danzantes, mano del mago, remendar, salpicadura de ácido, sonido fantasma* (CD 12), *prestidigitación*
Linaje arcano

TÁCTICAS

Antes del combate Dorella se lanza *armadura de mago* en cuanto sospecha que va a haber problemas en el fuerte.

Durante el combate Mientras Bocagarfio entretiene a los PJs, Dorella se lanza *escudo* e *imagen múltiple* antes de usar sus conjuros contra ellos, dejando que Bocagarfio les impida llegar al cuerpo a cuerpo.

Moral Dorella intenta huir si se ve reducida a menos de 20 puntos de golpe, tras lanzar *confusión* para ralentizar a sus perseguidores.

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 15

Ataque base +7; **BMC** +12; **DMC** 23

Dotes Abstención de materiales, Alerta, Conjurar en combate, Dureza, Golpe arcano, Prolongar conjuro, Soltura con los conjuros (encantamiento), Soltura mayor con los conjuros (encantamiento), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +3, Lingüística -1, Percepción +7, Saber (religión) +4, Trepar +11

Idiomas común, gigante

CE adepto metamágico (2/día), linaje arcano (+1 a la CD de los conjuros metamágicos con nivel de conjuro aumentado), vínculo arcano (rata llamada Cosquillas)

Consumibles de combate *poción de curar heridas graves*, *varita de flecha ácida* (43 cargas); **Equipo** daga, *amuleto de armadura natural +1*, *anillo de protección +1*, *diadema de carisma seductor +2*

HARLOCK 'BOCAGARFIO' KREEG	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

TESORO: aunque los Kreeg han hecho estragos en los contenidos de esta habitación, no son lo bastante observadores como para darse cuenta de que el fondo del armario de vinos contiene un compartimento escondido. La tapa que lo ocultaba está parcialmente rota, de modo que sólo hace falta una prueba de Percepción CD 15 para verlo. El cerrojo que abría el compartimento está roto, por lo que deben arrancarse las finas tablillas de madera que lo cubren para revelar su contenido: un cofre plano de madera, un par de suaves botas de cuero verdes, y un diminuto joyero.

El cofre contiene docenas y docenas de hojas de pergamino, todas cubiertas de sonetos de amor muy bien escritos y dedicados a alguien llamado 'Myriana', que (según los sonetos) es tan hermosa que la propia luna "quedó cegada cuando la vio bailando en la laguna", y que es "la mayor belleza que ha conocido el suave abrazo de Sauce Blanco". Una prueba de Saber (geografía) o Saber (local) CD 30 con éxito basta para saber que 'Sauce Blanco' es una parte de las Cañadas Trémulas que se dice que está especialmente cerca de uno de los portales al Primer Mundo.

Las botas son un par de *botas del fangal*. El joyero contiene un colgante de plata colgado de una cadena; dentro del mismo hay un mechón de cabello dorado y sedoso. Basta con una prueba de Saber (Naturaleza) CD 22 con éxito para identificarlo como pelo de ninfa.

Los tres objetos sorprenden a cualquiera de los Flechas Negras supervivientes; ninguno de ellos sabía que Lamatar tenía una vertiente creativa, ni mucho menos afición a la poesía, y sólo Kaven sabía que tenía una amante (aunque negará saberlo siempre que le pregunten). Tras cavilar durante unos minutos, tanto Vale como Jakardros confirman que era cierto que Lamatar abandonaba el fuerte Rannick en intervalos de 2 o 3 días, una vez al mes, en lo

que él llamaba 'caminatas de comunión', excursiones en solitario a través de la región, supuestamente para acercarle al reino que se le había encargado custodiar. Jakardros menciona que su comandante debía estar en una de esas caminatas la noche que se produjo el ataque contra el fuerte Rannick, lo que refuerza la hipótesis de que hubo una traición de por medio. ¿Cómo iban a saber los ogros exactamente cuándo atacar el fuerte a menos que uno de los Flechas Negras les dijese qué noches estaría fuera su comandante?

Tanto Jakardros como Vale se llenan de esperanzas al descubrir la aventura amorosa de Lamatar, y se aferran a la posibilidad de que su querido comandante pueda seguir vivo, y que simplemente se esté ocultando en Sauce Blanco, quizá preparándose para devolver el golpe a los ogros. Si a los PJs no se les ocurre a ellos solos la idea, cualquiera de estos hombres puede acabar por sugerir montar un viaje a las Cañadas Trémulas para descubrir el sino de su líder; los resultados de esta expedición se detallan en la cuarta parte.

B31 EL TRIBUNAL (VD 5)

En esta cámara, otrora solemne, sólo quedan sillas destrozadas y una mesa hecha añicos. De la pared curva del este cuelgan restos desgarrados de varios mapas regionales.

CRIATURAS: dos ogros han colgado a tres cadáveres de exploradores Flechas Negras de los travesaños, y están en proceso de desangrarles en cubos mugrientos. Cuando detectan intrusos, apartan los cubos de una patada y, gritando de rabia, se lanzan al ataque.

OGROS (2)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

B32 LA SALA DE MAPAS

Expositores de madera y cristal yacen destrozados; los cientos de láminas de pergamino que contenían ahora están desparramados, salpicados de sangre y hechos jirones.

TESORO: esta sala contenía docenas de mapas de la región del monte Garfio y de otros lugares de Varisia. Ahora sólo permanecen intactos unos pocos: uno que detalla algunos de los túneles de contrabando bajo Puerto Enigma (vale 50 po para un contrabandista), otro que guía a través de los primeros pisos de Muro Viperino (vale 400 po para un grupo interesado), y otro de las partes ocultas del interior de la floresta Acechante (vale 700 po para exploradores interesados en investigar la neblinosa floresta).

B33 EL ALMACÉN

Esta sala se usaba para almacenar varios suministros y herramientas, pero no queda nada de valor tras el paso de los ogros.

B34 LAS ESCALERAS DE LA TORRE

Este tramo de escaleras asciende a la zona **B35** que hay encima.

B35 LA ATALAYA

Una campana agrietada colgada de un enorme marco de roble ocupa la mayor parte de la mitad superior de esta cámara. El badajo ha sido extraído y ha sido sustituido por un explorador muerto colgado cabeza abajo, con un yelmo de acero atado con firmeza a su cráneo. Una mesa de trabajo rota y tres sillas reposan debajo, manchadas de sangre del fallecido.

A los ogros les encantaba jugar aquí arriba, golpeando desenfrenadamente la campana con martillos y clavas día y noche, hasta que finalmente Jaagrath mató a algunos de ellos para poner punto final al alboroto. Si los PJs hacen sonar la campana, Jaagrath se pone hecho una furia y abandona la zona **B29** para investigar, lo que da a los PJs la posibilidad de pillar al comandante ogro con la guardia baja, y quizá acorralarle en un lugar de donde no le sea fácil escapar.

B36 EL RETIRO DE LUCRECIA (VD 10)

Esta sencilla habitación pudo ser antaño la guarida de un carcelero, o incluso quizá una cámara de tortura, pero alguien se ha esforzado muchísimo en readaptarla. El aire ahora huele a dulce incienso exótico, y velos de seda multicolor cuelgan del techo al suelo. Entre ellos se atisban cojines gigantes, y el suelo está cubierto por grandes alfombras de un lujoso color rojo.

CRIATURA: tras abandonar su barcaza de placer, el *Paraíso*, la noche del asalto al fuerte Rannick, Lucrecia se encaminó hacia el norte hasta la fortaleza para buscar hospedaje temporal aquí. Jaagrath y sus ogros reconocieron el *medallón Siédrico* que llevaba y se apresuraron a ofrecerle alojamiento en el fuerte mientras aguardaba a que las lluvias y la inundación venidera rematasen el trabajo que ella había empezado en Transbordador de Tortuga.

Lucrecia prefiere pasar el tiempo en su forma humanoide: una mujer humana de aspecto aristocrático, de cabello rojo fuego y piel de alabastro. Su rostro es pura elegancia; pómulos altos, ojos verdes recatados pero capaces de despertar la lujuria, y cejas perfectamente perfiladas para acentuarlos. Su verdadera forma es similar de cintura para arriba, mientras que de cintura para abajo tiene el cuerpo de una serpiente de color verde esmeralda.

Lucrecia recibe a los intrusos con los brazos abiertos y una sonrisa; es perfectamente consciente que los PJs vienen a hacerle daño, pero quiere ofrecerles la oportunidad de unirse a la causa de su señor antes de matarlos, llegando incluso a decir "¡A Mokmurian le encantaría conoceros!" Si los PJs rechazan, se encoge de hombros con coquetería, adopta su verdadera forma, y ataca.

Si Kaven aún está con los PJs, Lucrecia no puede resistirse a echar sal a la herida. Cuando él reacciona a su presencia con obvio asombro y culpa, ella le elogia dulcemente por su buen trabajo: "Estos zafios Kreeg hubiesen tenido muchos problemas para tomar Rannick sin las deliciosas informaciones que nos proporcionaste. ¡Bien hecho, mi amor!". Es obvio que espera ver a los PJs hacer pedazos al pobre diablo; las rencillas internas alegran el frío corazón de Lucrecia.

LUCRECIA	PX 9.600	VD 10	pg 141

Matriarca lamia hechicera 2 (*Bestiario 2*)
CM humanoide monstruoso Grande (cambiaformas)
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +2

DEFENSA

CA 27, toque 14, desprevenido 22 (+4 armadura, +5 Des, +1 escudo, +8 natural, -1 tamaño)
pg 141 (14 DG; 12d10+2d6+58)
Fort +9, **Ref** +14, **Vol** +14
Inmune efectos enajenadores; **RC** 19

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), Trepar 40 pies (*12 m*), Nadar 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo *Daga +1 afilada* +18/+13/+8 (1d4+8/17-20 +1 de Consunción de Sabiduría en el primer impacto por asalto), Daga de gran calidad +18 (1d4+3/19-20) o Toque +19 (1d4 de Consunción de Sabiduría)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)
Ataques especiales Consunción de Sabiduría
Aptitudes sortílegas de matriarca lamia (NL 12º; concentración +19)
A voluntad - *hechizar monstruo* (CD 21), *ventriloquía* (CD 18)
3/día - *imagen mayor* (CD 20), *imagen múltiple*, *mensaje onírico*, *sueño profundo* (CD 20), *sugestión* (CD 20)
Aptitudes sortílegas de linaje (NL 8º; concentración +15)
10/día — toque risueño
Conjuros conocidos (NL 8º; concentración +15)
4º (4/día) — *puerta dimensional*
3º (7/día) — *acelerar*, *curar heridas graves*
2º (8/día) — *cautivar* (CD 19), *inmovilizar persona* (CD 19), *invisibilidad*
1º (8/día) — *armadura de mago*, *curar heridas leves*, *favor divino*, *proyectil mágico*, *santuario* (CD 18)
0 (a voluntad) — *abrir/cerrar*, *atontar* (CD 17), *detectar magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *remendar*, *sonido fantasma*
Linaje feérico

TÁCTICAS

Antes del combate Lucrecia se lanza *armadura de mago* en cuanto se da cuenta de que pasa algo en el torreón de arriba (o en las cuevas de lagartos electrizantes de la zona **B37**)
Durante el combate Lucrecia adopta su forma verdadera en el primer asalto del combate, prefiriendo luchar con sus dagas y activando *falsa vida* en el primer asalto (pg adicionales ya incluidos en sus estadísticas). Si se ve enfrentada a fuerzas muy superiores o se ve reducida a menos de 80 pg, intentará huir, recuperarse, y entonces atacar de nuevo a los PJs en una zona donde tenga más espacio para moverse de modo que pueda usar sus conjuros con mayor efectividad.
Moral Lucrecia intenta huir hacia las tierras del clan del monte Garfio si se ve reducida a menos de 40 pg; si escapa, se la podrá encontrar junto a Barl Rompehuesos en la zona **D9**.

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 21, **Con** 19, **Int** 16, **Sab** 14, **Car** 25
Ataque base +13; **BMC** +21; **DMC** 36 (no puede ser derribada)
Dotes Abstención de materiales, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Defensa con dos armas, Golpe arcano, Inscribir tatuaje mágico
Habilidades Acrobacias +19, Artesanía (tatuajes) +13, Averiguar intenciones +16, Conocimiento de conjuros +20, Engañar +24, Lingüística +6, Nadar +17, Saber (arcano) +20, Saber (local) +10
Idiomas abisal, común, dracónico, gigante, silvano, thassiloniano
CE armas de menor tamaño (usa armas como si fuese una criatura de tamaño Mediano), cambiar de forma (forma fija de humanoide Mediano, como *alterar el propio aspecto*), linaje arcano (+2 CD para conjuros de compulsión)
Consumibles de combate *varita de rayo abrasador* (22 cargas); **Equipo** *daga +1 afilada*, daga de gran calidad, *tatuaje de lanzador*

menor, medallón Siédrico, anillo de oro y perla (valorado en 300 po), collar de plata (valorado en 200 po), pergamino de sacrificios Siédricos (ver Tesoro, a continuación)

APTITUDES ESPECIALES

Tatuaje mágico Lucrecia usó su dote Inscribir tatuaje mágico para hacerse un *tatuaje de lanzador menor*. Este tatuaje mágico tiene el aspecto de una Runa Siédrica; tatuada en su pecho izquierdo, le concede la capacidad de potenciar un conjuro de 3º nivel o inferior con Conjurar sin moverse y Conjurar en silencio. Puede hacer eso una vez al día como acción rápida. Esta dote y el tatuaje mágico se detallan a conciencia en el *Escenario de campaña: Magia del Mar Interior* [NdT: inédito en español].

TESORO: Lucrecia lleva un único pergamino en un pequeño estuche, en el que está anotado el nombre de todos los ciudadanos de Transbordador de Tortuga que recibieron de ella un tatuaje Siédrico como 'clientes predilectos del *Paraíso*'. El nombre de Kaven aparece en la lista con un círculo a su alrededor. La propia lista sólo lleva este intrigante encabezado: "Los que han aceptado dar su avaricia para la necesidad del amo".

B36a-B36h LAS CELDAS

Estas celdas mugrientas y salpicadas de sangre están vacías excepto por algunas fétidas esteras de paja y mantas llenas de bichos.

Estas celdas estaban ocupadas hasta hace poco por prisioneros y por unos pocos Flechas Negras que habían quebrantado las leyes de la orden. Ahora, sin embargo, están vacías, y sus antiguos ocupantes han sido devorados. Si los PJs están teniendo dificultades importantes para recuperar el fuerte o se ven superados en combate, puedes colocar otros Flechas Negras supervivientes en estas celdas, esperando ser rescatados. Necesitarán curación y equipo, pero una vez liberados estarán ansiosos por ayudar a recuperar el fuerte. Algunos puede que sean jóvenes aprendices de explorador quienes, si se les arma, pueden acompañar a los PJs.

B37 LAS MADRIGUERAS DE LOS LAGARTOS (VD 9)

Estas húmedas cuevas de tierra y roca serpentean y se entrecruzan de forma laberíntica, en algunos puntos llegando a estrecharse hasta sólo 3 pies (90 *cm*) de ancho. Hay lugares donde raíces de árbol se abren paso a través del techo y quedan expuestas.

CRIATURAS: estos túneles serpenteantes son los terrenos de cría de una gran manada de lagartos electrizantes que llevan décadas infestando el lugar. Introducidos secretamente en las cuevas hace años por un Flecha Negra que tenía debilidad por los bichitos adorables, los lagartos se adaptaron a este entorno con una tenacidad inesperada. Desde la muerte de ese explorador, los lagartos han establecido aquí un ecosistema bastante estable, alimentándose alegremente de larvas, cucarachas, y ciempiés que corretean por las cuevas. El hecho de que su presencia evita que esas alimañas infesten el torreón que hay encima fue suficiente (a duras penas) para que el resto de Flechas Negras dejase vivir a los lagartos, pero durante la época de apareamiento los exploradores se aseguraban de encender montones de virutas de corteza amarga (cuyo olor los lagartos encuentran repugnante) para impedir que subiesen en masa al castillo.

Los lagartos electrizantes son relativamente dóciles siempre que los intrusos se muevan lentamente por sus madrigueras, no se acerquen demasiado a ninguno de los nidos de huevos que hay en las cuevas, y no hagan daño a ningún lagarto. Si se incumple alguna de estas condiciones, la docena de reptiles adultos se alzan rápidamente para defender su hogar.

LAGARTOS ELECTRIZANTES (12)	PX 600	VD 2	pg 19 c/u

(*Bestiario,* pág. 193)

RANNICK RECUPERADO

Cuando los ogros son masacrados hasta el último, o son expulsados de vuelta a las montañas, los PJs liberan el fuerte Rannick. Pero la Orden de las Flechas Negras sigue exterminada; Vale y Jakardros no pueden mantener viva la llama ellos solos, por mucho que quieran; necesitarán ayuda.

Aunque la construcción del fuerte Rannick se financió desde Magnimar hace más de 4 décadas, ha estado bajo la jurisdicción de Transbordador de Tortuga durante la mayoría de ese tiempo. Cuando el alcalde Maelin Shreed se entera de lo acontecido a los Flechas Negras y de que los PJs han derrotado a los ogros que se habían apoderado del lugar, queda muy impresionado y manda a un nuevo grupo de exploradores a ocupar el fuerte, poniéndolos a las órdenes de Jakardros. Si quieres, Magnimar podría incluso colocar a los PJs al mando del fuerte Rannick, aunque las repercusiones de la responsabilidad del grupo para con el fuerte quedan fuera del ámbito de esta aventura.

En cualquier caso, una vez los PJs recuperan el fuerte, son bastante libres de decidir dónde van luego. Si deciden sencillamente regresar a Magnimar para informar en persona de lo ocurrido en el fuerte, procede con los acontecimientos que se detallan en la tercera parte. Otra opción es usar a Jakardros y Vale para que guíen a los PJs si éstos no se ocupan personalmente de seguir las pistas halladas en el fuerte. De acuerdo con lo que los PJs han descubierto y logrado hasta el momento, las opciones principales pueden resumirse como se indica a continuación. Ten en cuenta que el orden exacto en el que los PJs afronten las tres partes restantes de este capítulo es bastante irrelevante; se presentan aquí en el orden en que es más probable que ocurran, pero no hay ningún motivo por el que los PJs no puedan retar a Barl y los ogros en la cima del monte Garfio antes de investigar Cruce Calavera o las Cañadas Trémulas. ¡Si intentan realizar estas partes sin seguir el orden original, sin embargo, puede que descubran que no están preparados para la dificultad de los encuentros que tienen lugar!

LA LISTA DE LUCRECIA: esta misteriosa lista puede servir de guía a los personajes a la hora de cuestionarse por qué han visto tantas veces a villanos grabar o tatuar la Runa Siédrica en sus víctimas, y también puede apremiarles a regresar a Transbordador de Tortuga para investigar los tatuajes. La lista también puede revelar la traición de Kaven, si aún no se ha descubierto. Aunque se puede sacar relativamente poca información de los habitantes tatuados de

Transbordador de Tortuga, si los PJs regresan al poblado, puedes proceder inmediatamente con la tercera parte.

EN BUSCA DEL COMANDANTE: tras la batalla, e incluso si los PJs no hallan las pistas en los aposentos de Lamatar en el fuerte, Jakardros y Vale están ansiosos por saber qué ocurrió con su comandante. Pueden decir a los PJs que había salido en una de sus 'caminatas de comunión' por las Cañadas Trémulas la noche del asalto… y si los PJs muerden el anzuelo y se adentran en el pantano, continúa con la cuarta parte.

LA EXPLORACIÓN DEL MONTE GARFIO: ya sea por simple curiosidad, o porque los PJs están impacientes por atacar las tierras del clan de los Kreeg cuanto antes, si quieren explorar el monte Garfio puedes hacer que se encuentren con unos pocos monstruos errantes antes de terminar por descubrir la cueva del clan cerca de la cima; continúa con la quinta parte.

LA RECONSTRUCCIÓN DE RANNICK

El resto de *El Auge de los Señores de las Runas* llevará a los PJs a profundizar aún más en las regiones salvajes de Varisia, y por tanto no pasarán mucho tiempo en la región del monte Garfio tras esta aventura; ¡pero si los PJs muestran interés en ayudar a reconstruir el fuerte Rannick y lograr que vuelva a tenerse en pie, los Flechas Negras sin duda agradecen la ayuda! Los detalles y reglas completas sobre cómo construir y mantener un castillo no se engloban en esta aventura, pero algo que podrías hacer con bastante facilidad es dar por sentado que los propios Flechas Negras se ocupan de esta parte del restablecimiento del fuerte Rannick. En ese caso, a medida que surgen ciertas necesidades, pueden contactar con los PJs para pedirles ayuda, solicitándoles que lleven a cabo pequeñas misiones secundarias. Magnimar pronto manda al fuerte Rannick una subvención considerable para ayudar en la reconstrucción, y eso permite a los Flechas Negras ofrecer a los PJs recompensas económicas de 2.500 po por misión cumplida. A continuación se mencionan brevemente ejemplos de misiones que los exploradores podrían asignar a los PJs.

AGUAS VICIADAS: la cascada de la zona **B9** es la fuente principal de agua corriente del fuerte, por lo que cuando las aguas se contaminan, los Flechas Negras mandan a los PJs montaña arriba para derrotar a la fuente: una saga cetrina alquimista llamada Tevexia que se ha aliado con los Kreeg.

PROBLEMAS CON LOS TROLLS: cuando los Kreeg son obligados a retroceder, los trolls de varias tribus cercanas se vuelven más agresivos para llenar el vacío de poder… ¡hallad a su jefe y matadlo!

¡NECESITAMOS UN CANTERO!: los PJs son enviados río abajo hasta Ilsurian para recoger a un hábil cantero enano llamado Vrankus y escoltarlo hasta Rannick, pero cuando llegan, Vrankus tiene sus propios problemas: una banda de criminales locales ha secuestrado a su esposa, y hasta que sea rescatada no abandonará el pueblo.

TERCERA PARTE: CAE LA LLUVIA

EL INVIERNO YA ESTÁ AQUÍ, PERO ANTES DE QUE SU FRÍO ALIENTO DESCIENDA SOBRE EL GARFIO, LOS CIELOS SE OSCURECEN COMO EL AGUA ENTURBIADA POR LA SANGRE, Y NUBES ACIAGAS SE CONGREGAN EN EL HORIZONTE, LLEVANDO LA CASI CONSTANTE LLUVIA A NUEVAS COTAS DE DILUVIO TORRENCIAL. LAS TORMENTAS SE ALARGAN DURANTE DÍAS SIN QUE EL SOL SE ATREVA A ASOMAR SIQUIERA TRAS EL VELO DE NUBARRONES, Y LOS RÍOS Y LAGOS EMPIEZAN A CRECER. LA DESDICHA REINA A MEDIDA QUE EL FRÍO Y LA HUMEDAD SE CONVIERTEN EN EL PAN DE CADA DÍA, Y EL BARRO PARECE INVADIR CADA METRO CUADRADO DE LA REGIÓN... ¿ES QUE NUNCA VA A DEJAR DE LLOVER?

Estas lluvias antinaturales son parte de los planes malignos que tienen los esbirros de Mokmurian para la región. El objetivo principal de Barl Rompehuesos en el monte Garfio es obligar a los ogros Kreeg a forjar armas para el ejército que se está reuniendo en la meseta Storval, y luego conducir personalmente a los ogros para que se unan al mismo. La destrucción del fuerte Rannick fue sólo una distracción insignificante para este gigante de piedra, pero menos insignificantes son los planes que tiene Lucrecia para Transbordador de Tortuga. Con la ayuda de un aquelarre de sagas annis aliadas con los Kreeg, Barl y Lucrecia diseñaron el plan de marcar tantos habitantes de Transbordador de Tortuga como fuese posible para el *pozo rúnico* de Karzoug, y entonces inundar el pueblo, matando a cientos de personas y proporcionando al Señor de las Runas un súbito e inesperado incremento de energía anímica. Para provocar la inundación, Barl envió a un grupo de ogros a Cruce Calavera, la inmensa presa que frena las aguas de la hondura Storval, con órdenes de debilitar la estructura. A la vez, el aquelarre annis usó su aptitud *controlar el clima* para provocar lluvias constantes en la región de modo que las aguas en el lado Storval de la presa estuviesen lo bastante altas. La combinación debería provocar pronto una inundación catastrófica, o eso es lo que espera Barl. Sin embargo, dos factores con los que el gigante no contaba son los PJs y una tribu de trolls que mora en Cruce Calavera y no apreció mucho que viniesen los ogros a destrozar su hogar.

Mientras los ogros trabajan en la presa, martilleándola con sus picos y garfios, los rítmicos sonidos resuenan por las masivas piedras de la presa hasta las aguas de la hondura Storval, donde llaman la atención de uno de los habitantes más célebres del lago. Se trata de la monstruosa Magga Negra, que en este día, llega a la presa para investigar los extraños sonidos. Al ver a varios ogros aporreando las piedras cerca del lado oriental de la presa, se lanza al ataque, ansiosa por degustar bocados tan grandes y de jugoso aspecto. En cuanto emerge sobre la presa para ello, su masa resulta ser la gota que colma el vaso, y la sección debilitada por los ogros se derrumba. La Magga Negra, varios ogros, y cientos de toneladas de piedra caen al valle que hay debajo, seguidas por un torrente de agua. La crecida no tarda en llegar a Transbordador de Tortuga.

LA INUNDACIÓN DE TRANSBORDADOR DE TORTUGA

El momento en que tienen lugar los acontecimientos iniciales de este capítulo se deja a tu elección; el mejor momento para que la inundación azote Transbordador de Tortuga es justo antes de que los PJs regresen al pueblo tras finalizar la segunda parte, pero puedes hacer que el desastre ocurra en cualquier otro momento, incluso antes de que los PJs terminen de limpiar el fuerte Rannick, si lo deseas.

Si los PJs no están regresando convenientemente a Transbordador de Tortuga, puedes hacer que uno de los aterrorizados aldeanos llegue para suplicar ayuda; este hombre es un cazador llamado Bran Fered que desafió el temporal y la posibilidad de un ataque ogro para subir cabalgando hasta el fuerte Rannick para, con suerte, hallar a los PJs y obtener su ayuda para evacuar el poblado antes de que la crecida lo engulla por completo.

Deberías dejarles poco tiempo para prepararse. Presiona a los PJs diciéndoles que, si no parten de inmediato, es difícil que puedan salvar a los ciudadanos de Transbordador de Tortuga. A menos que todos los PJs puedan volar, deberán apresurarse si quieren utilizar la carretera para llegar al pueblo, pues todo indica que la crecida del río Calavera la empantanará en cuestión de horas. En realidad, la inundación aún no alcanzará el nivel de anegar las carreteras (el daño que causó la Magga Negra a la presa no fue tan extenso), pero igualmente debería espolear a los PJs para que se apresuren. Mientras se den prisa, deberían llegar a Transbordador de Tortuga a tiempo para ayudar. Cuando los PJs llegan a escena, léeles lo siguiente:

> El poblado de Transbordador de Tortuga se está ahogando. Las aguas crecientes y cenagosas del río Calavera atraviesan el centro de esta comunidad hasta llenar el lago Fondo de Arcilla con terrible furia; varios de los edificios que antaño reposaban cómodamente a orillas del río están ya inundados, y con riesgo de derrumbarse debido al caudal de agua. Un grupo de niños y una mujer están amontonados a bordo de uno de los viejos transbordadores de caparazón de tortuga, una diminuta embarcación que se ve empujada por las aguas del río contra la tienda y amenaza con volcar en cualquier momento. A lo lejos, la iglesia del pueblo resiste con firmeza a pesar de que sus cimientos están ya bajo 3 pies (*90 cm*) de agua. Se pueden ver

movimiento y agitación en las ventanas del piso superior, aldeanos atrapados dentro que corretean intentando desesperadamente salvar escrituras, confortar a los enfermos, y rezar por su salvación.

El alcance de la crecida se muestra en el mapa de Transbordador de Tortuga de la página 394 mediante una línea de puntos. Las aguas de la riada son veloces y traicioneras; hace falta una prueba de Nadar CD 25 para atravesarlas.

El rescate de los colegiales (VD 5)

Cuando llegó la repentina inundación, **TILLIA HENKENSON** (NB humana experta 2) estaba dando clase a un grupo de niños en la escuela local. Cuando la riada empezó a filtrarse por la puerta principal del edificio a orillas del río, Tillia y su clase lo evacuaron, y buscaron refugio en uno de los transbordadores, pero fueron empujados contra el lateral de la tienda general por el torrente de agua antes de que pudiesen llegar a la seguridad de la orilla. Llevan unas pocas horas allí atrapados, viendo cómo crece el agua. Y cuando llegan los PJs, una nueva amenaza se hace patente.

CRIATURA: los aldeanos no son los únicos que se han visto desplazados a la fuerza por la inundación. Una boa de vientre nocturno de 16 pies (*4,8 m*) de longitud, uno de los depredadores más peligrosos que surcan el río, ha sido engullida por las aguas varios kilómetros río arriba, y se ha visto arrastrada por la corriente hasta el poblado. Mientras los PJs tratan de organizar un rescate, las aguas hacen que la serpiente se estrelle contra el lateral del transbordador. La serpiente constrictora emerge del agua con un fuerte siseo y ataca, tratando de apresar y tragarse a la joven Tabitha Kramm, con sus pecas y sus coletas. Tillia Henkerson chilla junto al resto de niños, incapaz de detener al voraz reptil. Esa tarea recae sobre los PJs.

BOA DE VIENTRE NOCTURNO	PX 1.600	VD 5	pg 59

Variante de serpiente constrictora (*Bestiario*, pág. 261)
N animal Grande
Inic +3; **Sentidos** olfato; Percepción +14

DEFENSA

CA 17, toque 12, desprevenido 14 (+3 Des, +5 natural, -1 tamaño)
pg 59 (7d8+28)
Fort +8, **Ref** +8, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +11 (1d8+10 más Agarrón)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Constreñir (1d6+10)

TÁCTICAS

Durante el combate la boa inmediatamente desvía su atención hacia los PJs en cuanto éstos atacan, e ignora a los colegiales.
Moral si se ve reducida a menos de 15 puntos de golpe, la boa huye.

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2
Ataque base +5; **BMC** +13 (+17 presa); **DMC** 26 (no puede ser derribado)
Dotes Armadura natural mejorada, Ataque natural mejorado (mordisco), Dureza, Soltura con una habilidad (Percepción)
Habilidades Acrobacias +11 (+7 al saltar), Nadar +19, Percepción +14, Sigilo +9, Trepar +15

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs rescatan a los niños y la profesora, concédeles 4.800 PX. Además, Tillia Henkerson se deshace en elogios hacia los PJs y desde entonces envía pasteles recién horneados una vez por semana al fuerte Rannick en agradecimiento.

La Magga Negra se alza (VD 15)

Poco después de que los PJs rescaten a los colegiales, sucede algo aún más espantoso. La propia Magga Negra, dañada por la caída y furiosa por el molesto giro de acontecimientos, llega al pueblo.

Pide a los PJs una prueba de Percepción CD 20. Los que tienen éxito ven lo que en principio parece un enorme árbol negro siendo arrastrado río abajo en una trayectoria de colisión con la iglesia. Momentos antes de impactar, el 'árbol' se sumerge. Unos instantes después, las aguas de la crecida salen despedidas en todas direcciones, y con un rugido atronador, la legendaria Magga Negra emerge de la riada.

CRIATURA: la visión del inmenso monstruo, con su cabeza prehistórica llegando a la altura del campanario de la iglesia, provoca un terror irracional en los aldeanos de Transbordador de Tortuga. Nadie se da cuenta de que la lluvia se ha detenido, y de que quizá las aguas de la riada han empezado a ralentizarse. Por ahora, el espectáculo del monstruo del lago aparentemente a punto de destruir la iglesia es lo único que importa.

Si se la deja hacer, eso es exactamente lo que hace la Magga Negra. Tarda menos de 5 minutos en reducir la capilla a escombros, y cuando termina, no queda nada: las dos docenas de aldeanos que habían buscado refugio en su interior o bien han muerto, o han sido devorados por la voraz bestia.

Es poco probable que los PJs sean rivales para la Magga Negra, incluso en su estado dañado actual. Por suerte para ellos, no necesitan matarla, sólo expulsarla. Si los PJs atacan al monstruo, ella sólo contraataca unos pocos asaltos antes de huir al lago Fondo de Arcilla (ver sus tácticas a continuación).

MAGGA NEGRA	PX 51.200	VD 15	pg 232

pg 232 (actualmente 152; ver página 413)

Tácticas

Durante el combate En el primer asalto de combate, la Magga Negra usa su aptitud *aliento de locura* contra los PJs. En el segundo asalto, ataca a los PJs, moviéndose hasta uno de ellos para usar su mordisco. En el tercer asalto, repite esa táctica, añadiendo sus tentáculos si no fue capaz de hacer una acción de ataque completo en el segundo asalto.
Moral La Magga Negra se retira en el cuarto asalto de combate, soltando todos los oponentes que tenga agarrados en ese momento, pues decide que enzarzarse contra estos enemigos desconocidos no le interesa por el momento. Alternativamente, se retira antes del cuarto asalto si los PJs la reducen a menos de 80 pg. Abandona Transbordador de Tortuga y los PJs (por ahora), y arremete río abajo, posiblemente destruyendo unos

pocos edificios menores contra los que colisiona) y se pierde en las profundidades del lago Fondo de Arcilla.

DESARROLLO: después de que la Magga Negra se vea obligada a retirarse, los aldeanos que se habían reunido en las orillas para ver el combate estallan en vítores. Sólo tardan un momento más en darse cuenta de que las aguas parecen estar retirándose.

Debería ser obvio que el miedo inicial de los aldeanos de que Cruce Calavera haya reventado no se ha cumplido, pero la repentina subida del nivel del agua parece indicar que ha pasado algo terrible. Varios lugareños reconocen sin duda a la Magga Negra de las leyendas locales y pueden explicar que se decía que el monstruo moraba en la hondura Storval, no en el río Calavera.

Todo apunta en dirección norte: algo debe haber pasado en Cruce Calavera. Cuando, en el pasado, las tormentas amenazaban con hacer que la presa se desbordase, las esclusas de la estructura se abrían automáticamente para aliviar la presión del agua soltándola de forma controlada. Nadie de Transbordador de Tortuga sabe exactamente cómo funciona el mecanismo para abrir las esclusas, pues hace mucho que Cruce Calavera es la guarida de una tribu de trolls conocidos como los Tomacalaveras. Pero hasta donde alcanza la memoria de la gente, las esclusas han funcionado a la perfección. Si ahora están fallando, alguien debe enfrentarse a la ira de los trolls Tomacalaveras para determinar si es posible reparar la antigua estructura thassiloniana (y qué hay que hacer para ello) antes de que una inundación catastrófica arrase la región entera.

Transbordador de Tortuga no es un poblado rico ni por asomo, pero si los PJs pueden evitar una inundación más letal abriendo las esclusas, el alcalde Shreed promete pagarles una recompensa de 1.000 po. Puede convencérsele de subir esa cantidad hasta 2.000 po con una prueba de Diplomacia CD 30 con éxito.

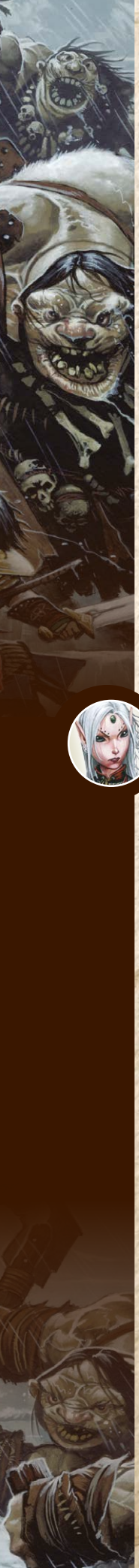
RECOMPENSA POR HISTORIA: por expulsar a la Magga Negra, otorga a los PJs 19.200 PX... a menos que hayan logrado matar al monstruo en los pocos asaltos de combate que permanece allí, en cuyo caso ganan los PX completos por derrotar a un adversario de VD 15.

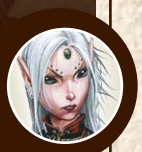
Cruce Calavera

Cruce Calavera fue uno de los últimos (y quizá uno de los más ambiciosos) proyectos que erigieron los gigantes del Señor de las Runas Karzoug. Gran parte de la piedra usada para fabricar los imponentes monumentos esparcidos por toda Varisia fue extraída de una inmensa cantera en el corazón de la meseta Storval. Les costó siglos, pero finalmente la cantera se agotó y sólo quedó un enorme desfiladero. Karzoug no veía utilidad o interés alguno en esa fea cicatriz, así que ordenó la construcción de Cruce Calavera en su extremo sur para transformar la cantera en el mayor lago de la región.

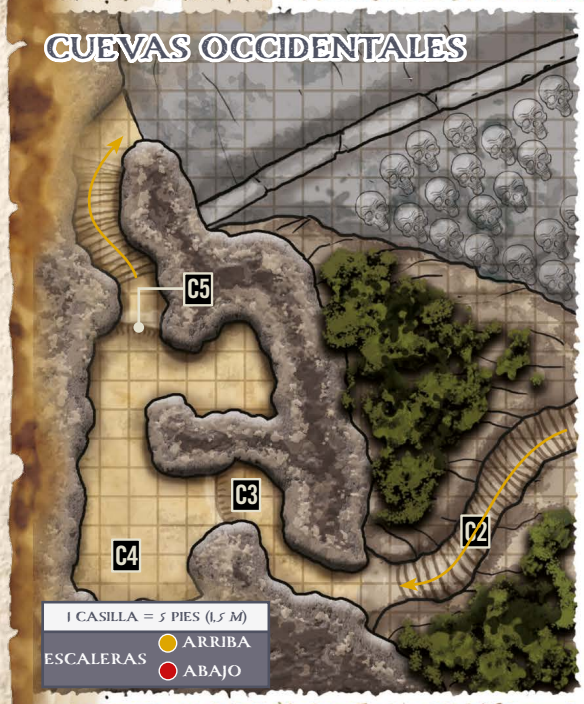
Como ocurría con muchos de sus proyectos en los que no figuraba su propio semblante, la presa incorporaba uno de los elementos decorativos favoritos de Karzoug: el cráneo humano. La colosal presa está decorada con miles de ellos. Cinco calaveras inmensas adornan el centro de la superficie de la presa, y maquinaria ancestral incorporada dentro de la misma hace que las mandíbulas de estos cráneos se abran o cierren a modo de esclusas si las aguas de la hondura Storval suben demasiado.

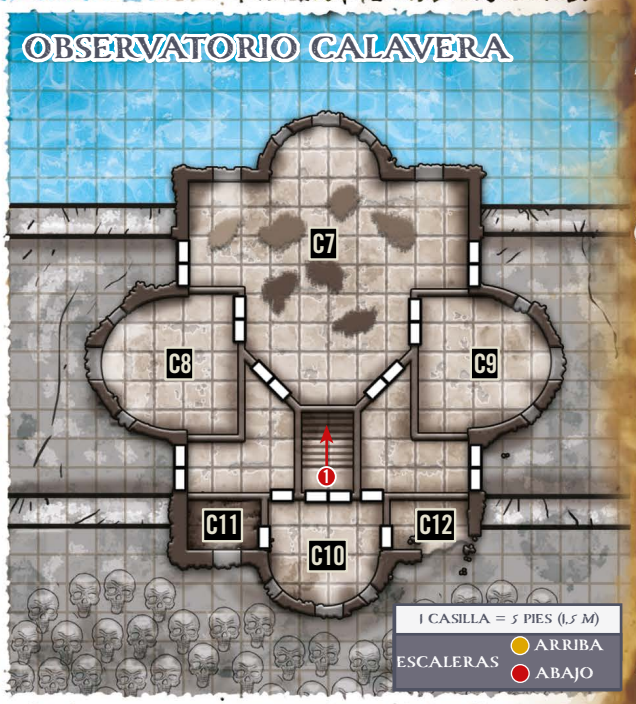
Esta maquinaria aún funciona, pero la fuente de energía, una pareja de diablos de la sima encarcelados en círculos mágicos que drenan vitalidad, ha flaqueado. Si los PJs esperan salvar Transbordador de Tortuga, no sólo deben derrotar a los ogros decididos a destruir la presa, y a los trolls que la han tomado como guarida; también deben hallar un modo de dar energía a las esclusas



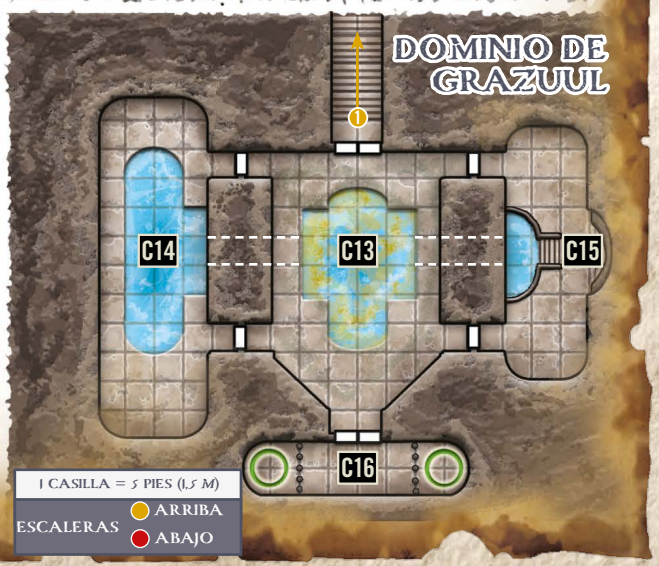


1 CASILLA = 25 PIES (7,5 M)
ESCALERAS
ARRIBA
ABAJO
ÁREAS C7–C12
C6
ÁREAS C2–C5
N
C1
CRUCE CALAVERA


CUEVAS OCCIDENTALES
C5
C3
C2
C4
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)
ESCALERAS
ARRIBA
ABAJO


OBSERVATORIO CALAVERA
C7
C8
C9
C11
C10
C12
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)
ESCALERAS
ARRIBA
ABAJO

ÁREAS C7–C12
VISTA LATERAL DE CRUCE CALAVERA
ÁREAS C13–C16
1 CASILLA = 25 PIES (7,5 M)


DOMINIO DE GRAZUUL
C14
C13
C15
C16
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)
ESCALERAS
ARRIBA
ABAJO

una vez más, quizá con la ayuda de un diablo de la sima moribundo que lleva 10.000 años haciendo funcionar Cruce Calavera.

C1 LA ORILLA OCCIDENTAL

Abarcando la gran extensión del desfiladero de un extremo a otro se alza Cruce Calavera. La colosal muralla de piedra sostiene las aguas de la hondura Storval, pero a duras penas. Hay miles de calaveras esculpidas en la cara expuesta de la presa, con cinco de mayor tamaño decorando el tramo central. El más oriental de estos cráneos está casi oculto por un flujo continuo de agua que cae como una cascada desde lo que parece una ruptura reciente en la presa. Por ahora, la antigua obra de ingeniería parece estar resistiendo la presión de la hondura Storval, pero a menos que las lluvias terminen pronto, parece que la inundación reciente será sólo un precursor menor de un desastre inconmensurable.

Las laderas orientales del desfiladero están húmedas y resbaladizas por la lluvia, pero al oeste, una estrecha escalinata de piedra, con los bordes decorados con cientos de postes sobre los que hay colocadas las calaveras de otras tantas criaturas distintas, asciende hasta una boca de cueva cerca del límite occidental de la propia presa.

La ruptura de la presa fue donde la Magga Negra atacó a los ogros y sin saberlo terminó el trabajo que habían empezado. Desde entonces, los ogros se han reubicado en la zona C6 al otro lado de la presa para seguir con su trabajo. La lluvia empieza a caer otra vez poco después de que los PJs lleguen aquí, pero, antes de eso, basta con una prueba de Percepción CD 20 para que puedan vislumbrar sus formas corpulentas moviéndose por los confines superiores de la presa.

C2 LA ESCALINATA DE CALAVERAS

Una serpenteante escalinata de piedra de 7 pies (2,1 *m*) de ancho asciende por la pared del acantilado, alcanzando una altura de casi 200 pies (60 *m*) antes de terminar en una boca de cueva. Cientos de estacas flanquean los bordes de la escalinata, muchas de ellas decoradas con cráneos; algunos de animales, algunos humanoides, pero todos marcados con una extraña runa en forma de calavera en la frente.

Cualquiera capaz de hablar gigante identifica las runas en los cráneos como advertencias: se trata de marcas territoriales de los trolls Tomacalaveras que habitan en la región. Las propias escaleras están construidas para criaturas de tamaño Grande, y por tanto requieren que los seres Medianos o menores superen una prueba de Trepar CD 7 para subirlas. Una caída provoca desplomarse 1d10x10 pies antes de que la víctima se detenga en uno de los varios salientes estrechos que cubren la pared del acantilado.

C3 EL UMBRAL DEL ETTIN

El corto túnel termina en una pequeña alcoba pero, al oeste, un saliente de 15 pies (4,5 *m*) de altura permite acceder a una cueva mayor que hay al otro lado.

Hace falta una prueba de Trepar CD 15 para encaramarse al saliente, dado que la superficie se desmorona con facilidad. Aún peor, los guijarros que se desprenden imponen un penalizador -4 a las pruebas de Sigilo; es probable que Tragón y Mascón oigan a cualquiera que intente colarse en su hogar por esta ruta.

C4 LA GUARIDA DE TRAGÓN Y MASCÓN (VD 6)

Afortunadamente, el aire de esta cueva de 40 pies (12 *m*) de alto se renueva gracias a una ligera brisa que entra silbando desde el norte, pero las docenas de cadáveres a medio devorar de pumas de pelaje ígneo, venados, e incluso unos pocos humanos que se amontonan junto a las paredes, llenan la habitación de un hedor vomitivo.

CRIATURA: hace mucho que esta cueva es la guarida de un ettin llamado Tragón y Mascón. Cuando los trolls Tomacalaveras se instalaron en la región, formaron una alianza con el ettin: mientras dejase a los trolls las presas de estos e hiciese de centinela, protegiendo esta ruta hacia su cima ante cualquier intruso, se le permitiría quedarse en la región. Tragón y Mascón no tuvo ningún problema con tal acuerdo, dado que de todos modos no hay nada que le interese arriba en la presa. Desde ese momento, le han tratado como miembro honorífico de la tribu Tomacalaveras.

Cuando llegaron los ogros, Tragón y Mascón estaba inicialmente decidido a matarlos, pero cuando le ofrecieron un importante soborno de varios deliciosos humanos ahumados, decidió mirar para otro lado. Ahora, el ettin está devastado por la culpa por haber fallado a la tribu de los Tomacalaveras, y teme subir a la presa para ayudar a la tribu a luchar contra los ogros por si los trolls se huelen su traición. Ve la llegada de los PJs como una oportunidad para demostrar su lealtad a la tribu, y les ataca en cuanto les ve al grito de "¡NO SOBORNÁIS A MI! ¡YO APLASTAROS POR LOS TOMACALAVERAS!"

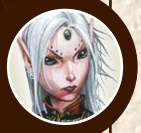
TRAGÓN Y MASCÓN	PX 2.400	VD 6	pg 65

Ettin (*Bestiario*, pág. 142)

TESORO: el ettin guarda su tesoro en un montón desorganizado, cerca de su colección de pieles para dormir en la cueva del noreste. El botín consiste en 693 po, 1.240 pp, un saquito de terciopelo que contiene 6 perlas de 100 po cada una, una *filacteria de canalización positiva*, y un tubo para pergaminos de marfil con tiras de jade intercaladas (valorado por sí mismo en 300 po) que contiene un *pergamino de cono de frío*, un *pergamino de inmovilizar monstruo*, y un *pergamino de telecinesis*.

C4 EL PASO SUPERIOR

Al igual que el de la zona **C3**, el saliente de 15 pies (4,5 *m*) de altura del extremo sur requiere una prueba de Trepar CD 15 para escalarlo. Las escaleras que hay encima ascienden hasta la parte superior de la propia presa.



C6 LA CUADRILLA DE DEMOLICIÓN OGRA (VD 8)

El paso superior de Cruce Calavera está relativamente despejado de escombros, aunque un lecho de agua de 3 pulgadas (*7,6 cm*) ha inundado la mayoría de su extensión. En varios puntos, secciones de la superficie de la presa se han desprendido, aunque estos daños parecen ser relativamente antiguos. Una torre de cúpulas en forma de cráneo reposa en el centro del paso superior de la presa. Al norte se arremolinan las aguas turbulentas de la hondura Storval, mientras que al sur, la pendiente de la presa cae casi 300 pies (*90 m*) a plomo hasta un lago embarrado.

Si alguien camina por el borde de la presa debe llevar a cabo una prueba de Acrobacias CD 12, pues la roca cerca de los márgenes es especialmente resbaladiza debido a las algas y el agua. Caer por el lado norte resulta en un breve descenso hasta el agua agitada; quien cae no sufre daño, pero tiene que superar una prueba de Nadar CD 15 para mantenerse a flote. Una caída por el lado sur implica desplomarse a batacazos por la superficie de pronunciada pendiente hasta las aguas que hay mucho más abajo, sufriendo 20d6 pg de daño.

CRIATURAS: enviado por el propio Barl Rompehuesos, el equipo de demolición ogro encargado de debilitar Cruce Calavera originalmente estaba compuesto por dos docenas de miembros. Sin embargo, y tras varias peleas contra los trolls Tomacalaveras y el desastre en el este cuando la Magga Negra atacó, el grupo se ha visto reducido a cuatro ogros abatidos, cansados, y enfermos, liderados por un guerrero llamado Malugus, el tercer hijo de Jaagrath, quien en un principio vio la tarea de destruir Cruce Calavera como un tremendo honor, pero ahora está considerando abandonar todo esto y huir hacia el este por las montañas Wyvern. Malugus y sus ogros han llegado a este lado de la presa recientemente tras abrirse paso luchando a través de la zona **C7**, y mientras él se toma un buen descanso sentado en un bloque de piedra bajo la lluvia, ha puesto a los cuatro esbirros ogros que le quedan a trabajar martilleando sus garfios contra la piedra.

Los cinco ogros están agotados por el trabajo y los impedimentos. Se mueven a la mitad de su velocidad, y sufren un penalizador -6 a su Fuerza y Destreza. El VD de cada ogro se ha reducido en 1 para ajustarse a esta extenuación.

MALUGUS	PX 3.200	VD 7	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

OGROS EXHAUSTOS (4)	PX 600 c/u	VD 2	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

C7-C12 EL OBSERVATORIO CALAVERA

Los dos juegos de puertas de doble hoja del norte que conducían a esta edificación han sido aporreados repetidamente por los ogros, sólo para ser reparados a toda prisa por los trolls Tomacalaveras que habitan en su interior. Las puertas ya no abren, y deben echarse abajo con una prueba de Fuerza CD 24 para acceder a la zona **C7**. Los dos juegos de puertas del sur están intactos y bloqueados desde dentro; pueden abrirse con violencia con una prueba de Fuerza CD 28. Las 'ventanas' de la estructura son de hecho las cuencas oculares de la fachada en forma de cráneo; miden 5 pies (*1,5 m*) de diámetro y están a 10 pies (*3 m*) del suelo. Hace falta una prueba de Trepar CD 10 para colarse por una, pero es quizá el modo más sencillo de entrar en el Observatorio Calavera.

C7 EL CAMPO DE BATALLA (VD 9)

Montones de escombros dominan esta gran sala, junto con trozos de carne, armas rotas, salpicaduras de sangre, y unos pocos ogros muertos que han sido desmembrados. El viento y la lluvia aúllan a través de aperturas circulares en el norte con vistas a la hondura Storval, y se han formado charcos en el suelo. Capas espesas de hongos verdes y pegadizos crecen en estas paredes, colándose por las ventanas y por numerosas grietas en el techo abovedado a 30 pies (*9 m*) de altura; tras las enredaderas fúngicas, las paredes están decoradas con cientos de tallas en forma de cráneo.

CRIATURAS: aunque los trolls se recuperaban rápidamente de los ataques ogros, varios de ellos perecieron cuando a los ogros se les ocurrió la idea de arrojar a sus enemigos por el borde de la presa una vez quedaban inconscientes en combate, ahogando a los trolls antes de que se regenerasen y recuperasen la consciencia. Ahora sólo quedan cuatro trolls. Se han molestado en ocultarse entre los hongos que cuelgan de las paredes, y aunque están esperando ogros, reaccionan a la intrusión de los PJs con la misma furia y los mismos chillidos enojados.

TROLLS (4)	PX 1.600 c/u	VD 5	pg 63 c/u

(*Bestiario*, pág. 277)

C8-C9 LAS GUARIDAS DE LOS TOMACALAVERAS

Las paredes de esta sala están cubiertas de verdes hongos pegajosos que cuelgan de varias ventanas, casi como si fuesen cortinas. El suelo está cubierto por varios nidos de gran tamaño hechos a partir de dicho material."

Estas salas eran usadas por los Tomacalaveras como madrigueras, pero ahora que quedan tan pocos, han sido abandonadas en su mayor parte.

TESORO: una prueba de Percepción CD 25 en la zona **C9** revela una piedra suelta cerca de la base de la pared sur, que esconde un pequeño alijo de tesoro que uno de los trolls ocultaba de sus congéneres. El alijo consiste en una esmeralda agrietada valorada en 400 po, un peine de oro doblado que parece un behir (con las patas haciendo de dientes del peine) con perlas diminutas por ojos valorado en 850 po, y un par de *guantes de nadar y trepar* de color rosa y de encaje que eran demasiado pequeños y afeminados para que el troll los llevara (pero como nunca se ensucian y siempre huelen levemente a lilas, el troll se sentía extrañamente intrigado por ellos).

C10 LA CUBIERTA DE OBSERVACIÓN

Hay tres ventanas redondas en esta habitación que ofrecen una vista del sur de Cruce Calavera. Tallas de cráneos adicionales decoran las paredes, el techo, e incluso el suelo. En mitad de la pared norte se alzan unas enormes puertas de piedra de doble hoja, sus superficies pulidas mancilladas por pintadas escritas en sangre seca.

Aunque no están cerradas con llave, estas puertas de doble hoja son excepcionalmente pesadas, y sus bisagras son viejas y están oxidadas. Hace falta una prueba de Fuerza CD 22 para abrirlas. Las pintadas, escritas por los trolls en idioma gigante, ponen: "¡ABAJO MORA EL PAPA HÚMEDO GRAZUUL! ¡ALABEMOS AL PAPA HÚMEDO GRAZUUL!".

Tras las puertas, un tramo de escaleras de piedra desciende hacia las tinieblas, bajando 150 pies (*45 m*) hasta la zona **C13**.

C11 EL ALMACÉN

Esta sala está llena casi hasta rebosar de gruesas tiras de brotes fúngicos extraños y parecidos a lianas, lo que convierte esta cámara en una jungla en miniatura que apesta a moho mojado y a descomposición.

Aunque todos estos hongos son inofensivos, el grosor con el que crecen puede intrigar a los PJs. La razón del espeso crecimiento es mundana: los trolls sencillamente nunca usan esta habitación, y por tanto nunca decidieron limpiarla de hongos.

C12 LA SALA DERRUMBADA

La sección sureste de esta antigua sala se ha derrumbado, dejando un agujero en la pared de aspecto traicionero, con vistas al lago que hay muy abajo.

Aunque el derrumbamiento parece peligroso, la propia sala sigue siendo muy estable. Esta entrada no oficial a Cruce Calavera puede ser usada por PJs voladores para evitar encuentros con los trolls del norte.

C13 LA POZA DE OBSERVACIÓN (VD 10)

Esta sala fría y húmeda consta de una gran poza en el suelo, cuyos bordes están cubiertos de légamo amarillo pálido y hongos. La superficie de la poza está cubierta por una capa parecida. Más cráneos esculpidos decoran estas paredes. En el sur, un montón de calaveras impresionante (la mayoría de humanoides) yace amontonado contra la pared, bloqueando parcialmente una gran puerta de piedra de doble hoja.

La película de algas sobre la poza de agua huele a rancio pero es inofensiva. La propia poza tiene 15 pies (*4,5 m*) de profundidad. Túneles sumergidos conectan el fondo de esta poza con las de las zonas **C14** y **C15**.

El montón de calaveras del sur debe ser despejado (una tarea que le llevaría a una persona 10 minutos completar) antes de que pueda abrirse la puerta que lleva a la zona **C16**.

CRIATURA: esta sala es la madriguera del cabecilla de los Tomacalaveras, un troll acuático llamado Grazuul. Apenas más inteligente que un animal, Grazuul es apenas consciente de que los 'secos' que viven arriba le consideran su señor; sólo sabe que aprecia sus ofrendas regulares de calaveras. En particular le encanta el aspecto y el tacto de los cráneos recién pulidos, y es por eso que ha pasado la mayor parte de su vida dentro de Cruce Calavera. Uno de sus pasatiempos favoritos, de hecho, es arrancarse la carne de su propia cara para poder sentir el agua fría caer contra el hueso desnudo de su cráneo antes de que la carne se le vuelva a regenerar.

GRAZUUL	PX 9.600	VD 10	pg 147

Troll pescuezo guerrero 5
CM humanoide Grande (acuático, gigante)

Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 19, toque 14, desprevenido 14 (+4 Des, +1 esquiva, +5 natural, -1 tamaño)

pg 147 (11 DG; 6d8+5d10+93); regeneración 5 (ácido o fuego)

Fort +17, **Ref** +7, **Vol** +3; +1 contra miedo

Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo *Tridente adamantino +1 malicioso* +18/+13 (2d6+14/19-20), Mordisco +10 (1d8+3) o

2 Garras +15 (1d6+7), Mordisco +15 (1d8+7)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Entrenamiento en armas (lanzas +1), Rasgadura (2 garras, 1d6+10)

TÁCTICAS

Durante el combate Grazuul intenta permanecer en el agua durante todo el combate para poder seguir beneficiándose de los efectos de su regeneración, pero en cuanto se ve reducido a menos de 50 pg, deja caer el tridente y pasa a usar las garras para dejar que su regeneración compense todo el daño que se ha estado causando a sí mismo mediante su arma *maliciosa*. Si se enfrenta a personajes que llevan armadura pesada, trepa fuera de su poza para intentar arrojarlos al agua de una embestida si se presenta la oportunidad.

Moral Grazuul lucha hasta la muerte, confiando en que su regeneración le salvará si es derrotado. Por otro lado, si los PJs usan fuego o ácido contra él, abandona Cruce Calavera una vez reducido a menos de 20 pg huyendo a la zona **C14** y desde allí se zambulle en la hondura Storval, rumbo norte.

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 18, **Con** 26, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 6

Ataque base +9; **BMC** +17; **DMC** 32

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (tridente), Embestida mejorada, Especialización con un arma (tridente), Esquiva, Golpe vital, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (tridente)

Habilidades Nadar +23, Percepción +6

Idiomas gigante

CE anfibio, entrenamiento en armadura 1

Equipo *tridente adamantino +1 malicioso*

GRAZUUL

C14 EL ACCESO SUMERGIDO

> Esta cámara estrecha está vacía a excepción de una poza alargada de 10 pies (*3 m*) de ancho.

La poza de esta sala tiene 15 pies (*4,5 m*) de profundidad. Un túnel la conecta con la de la zona **C13**. En el fondo de la poza (justo debajo del cartel que pone '**C14**') hay una puerta secreta que puede hallarse con una prueba de Percepción CD 20. Conduce a través de una serie de puertas que sólo pueden estar una abierta a la vez, y que acaban llevando al canal sumergido que conecta con la hondura Storval. Fue a través de esta ruta que Grazuul entró en estas cámaras hace años.

C15 LOS CONTROLES DE LAS ESCLUSAS (VD 9)

> Una poza de agua reposa contra la pared oeste de esta cámara, con un conjunto de escaleras que descienden hacia sus profundidades en su borde oriental. En la pared este hay una pequeña alcoba en la que se alza una maqueta a escala de Cruce Calavera con un nivel de detalle fantástico. Las cinco calaveras de su superficie parecen ser auténticos cráneos humanos, con el hueso pulido hasta brillar.

Esta maqueta a escala de Cruce Calavera solía servir para regular el nivel del agua en el lado de la hondura Storval. Cuando el agua crecía hasta llegar a 30 pies (*9 m*) de la cima de la presa, este aparato abría automáticamente las cinco esclusas para evitar una catástrofe. Las propias esclusas funcionaban con la energía vital de los dos diablos de la sima atrapados en la zona **C16**, pero ahora que uno de ellos ha muerto y al otro le falta poco, no queda suficiente potencia para hacer funcionar este sistema de seguridad. Si se examinan las calaveras, se descubre que se puede tirar de las mandíbulas de las mismas como si fuesen palancas, revelando tubos que se internan en la pared. La propia maqueta irradia una fuerte aura de magia de transmutación (NL 20°). Basta una prueba de Conocimiento de conjuros CD 35 para deducir que el aparato se

usa para controlar las esclusas de la presa, y que su fuente de energía parece haber ido disminuyendo hasta el punto que el dispositivo ya no funciona. Una vez se hayan recargado los motores infernales de la zona **C16** que dan energía a la presa, las palancas de los cráneos se activarán automáticamente aquí y abrirán las esclusas de la presa.

CRIATURA: un vestigio del pasado lejano perdura en esta sala: un constructo pesado y parecido a un escorpión conocido como un arrancacráneos. Tras un terrorífico encontronazo inicial con esta criatura, Grazuul jamás regresó a esta cámara; y a excepción de esta visita, ninguna criatura ha puesto a prueba el poder del arrancacráneos en miles de años. Pero el constructo es paciente: se le encargó custodiar los controles de la esclusa, y el monstruo no tiene intención de abandonar su puesto. En cuanto alguien entra en la sala, regresa a la vida, y lucha hasta la muerte.

ARRANCACRÁNEOS	PX 6.400	VD 9	pg 112

(ver pág. 406)

TÁCTICAS

Durante el combate El arrancacráneos aún sigue obsesionado por sus órdenes antediluvianas de custodiar los controles de la presa, y cualquiera que parezca dirigirse a ellos pasa a ser el centro de la atención del constructo escorpión. No caerá en intentos simples de atraerle hasta fuera de la sala; si los PJs intentan atacarle a distancia desde la zona **C13**, el monstruo simplemente cerrará las puertas o saldrá del campo de visión, preparándose para reanudar la lucha cuando regresen los intrusos.

Moral El arrancacráneos lucha hasta ser destruido.

TESORO: basta con una prueba de Percepción CD 25 para encontrar una *piedra Ioun* elipsoide lavanda pálido (capaz de absorber hasta seis niveles de conjuro más antes de agotarse), que lleva un largo tiempo olvidada tras ser insertada en una grieta de la maqueta de Cruce Calavera.

C16 LOS MOTORES INFERNALES

Esta estrecha cámara termina en dos nichos curvados, uno al este y otro al oeste, ambos cerrados por burdos rastrillos de hierro. Una manivela junto a cada uno proporciona un modo de subir o bajar las rejas. Tras cada rastrillo, un círculo de runas resplandece con una débil luz anaranjada en el suelo. Dentro del círculo del oeste hay un montón de ceniza carmesí, mientras que dentro del círculo del este hay acurrucado lo que parece ser un diablo que lleva mucho tiempo muerto, con la carne tirante y seca sobre los huesos.

Estos dos círculos mágicos son poderosas prisiones que una vez retuvieron a las fuentes de energía de las esclusas de Cruce Calavera: un par de diablos de la sima que Karzoug capturó. Cada vez que las esclusas tenían que abrirse, los círculos mágicos drenaban energía vital (infligiendo un nivel negativo al diablo de la sima atrapado dentro) y la usaban para activar los inmensos engranajes ocultos en el interior de la presa que controlaban el uso de las esclusas. En todo el periodo de los últimos 10.000 años, sólo se han producido poderosas tormentas capaces de llevar la hondura Storval a niveles de inundación 150 veces. Tras la mayoría de esos acontecimientos, los diablos de la sima se recuperaban del drenaje de energía, pero con el paso de los años, empezaron a fallar sus tiradas de salvación para librarse de los niveles negativos y fueron haciéndose cada vez

más débiles. Cuando la última tormenta potente asoló la región y activó los controles de inundación de la presa hace 54 años, uno de los diablos de la sima murió, y su cuerpo se desintegró en ceniza carmesí. En la actualidad no queda suficiente fuerza vital para hacer funcionar las esclusas, y a menos que eso cambie pronto, la hondura Storval crecerá por encima del nivel de la presa e inundará las tierras del sur.

El diablo de la sima 'muerto' del círculo mágico oriental no lo está realmente; se le puede identificar como diablo de la sima con una prueba con éxito de Saber (los Planos). Antaño un poderoso diablo llamado Avaxial, el diablo de la sima sufre actualmente 19 niveles negativos. Con su cuerpo debilitado, ha pasado las últimas décadas en estado comatoso, apenas capaz de moverse. Cuando los PJs entran en la zona, Avaxial despierta de su letargo para extender débilmente la mano hacia uno de ellos, implorando por su libertad con jadeos ahogados. Mientras el diablo permanece atrapado en el círculo mágico, no puede usar sus aptitudes sobrenaturales o sortílegas, pero sí puede comunicarse. Suplica a los PJs que disipen la magia del círculo que le retiene, o si es no es posible, que destruyan las runas para que pueda escapar. El propio círculo funciona a nivel de lanzador 20º, y si un conjuro de *disipar magia* lo afecta con éxito, el círculo sólo deja de ser mágico durante 1d4 asaltos; tiempo suficiente para que el diablo de la sima use *teletransportar mayor* para huir hasta un santuario lejano y empezar el largo proceso de recuperarse de sus 10.000 años de tormento. Destruir el círculo es aún más difícil, pues las propias runas están grabadas en un anillo de piedra mágica, que debe ser destruido físicamente con armas o magia, para hacer que el círculo quede inerte (dureza 16, pg 120, CD romper 34).

Si los PJs son sabios se aprovecharán de la apurada situación del diablo de la sima para que les cuente cómo abrir las esclusas. Avaxial intenta negociar con los PJs, esperando extraerles promesas de liberación a cambio de sus conocimientos, pero carece de voluntad y energía para presionar mucho la negociación. A lo largo de los milenios, el diablo se ha vuelto algo loco. No sabe nada sobre Thassilon (pues fue conjurado dentro de esta trampa desde el propio Infierno) y recuerda a su captor sólo como un odio indefinido y un nombre: Karzoug. Avaxial sí sabe que ha sido usado durante la última edad como motor para alimentar las esclusas; puede sentir la forma de la presa a su alrededor y cómo se abren las compuertas. Sabe que las esclusas se abren automáticamente cuando el agua crece hasta cierta altura, e incluso puede notar como suben dichas aguas. Hace días, o semanas, que nota como el círculo tira de los últimos resquicios de su espíritu, pero sabe que dado que su antiguo compañero sucumbió hace ya más de 5 décadas, no hay suficiente fuerza vital para activar las esclusas.

Cruce Calavera sólo requiere de un nivel de energía en el círculo oeste para activar las esclusas. Ambos círculos mágicos sólo hacen de jaula para aquellos a los que fueron creados para contener; cualquier otro puede entrar y salir del círculo con normalidad. En cuanto hay una criatura viva dentro de cada círculo, la presa retumba y despierta. A la criatura de cada círculo se le impone un nivel negativo mientras las esclusas de la presa se abren, liberando agua de la hondura Storval en un torrente contenido hacia el valle que hay debajo. Es necesaria una tirada de salvación de Fortaleza CD 20 con éxito para eliminar uno de estos niveles negativos. En Transbordador de Tortuga, las aguas vuelven a crecer, pero esta vez de modo más controlado y menos destructivo; el peligro de las tormentas ha sido evitado.

Cualquier criatura (incluso las convocadas) con sólo 1 DG que sufra un nivel negativo de uno de estos círculos queda inmediatamente reducida a cenizas; si una criatura entra en el círculo del oeste antes de que Avaxial sea liberado del suyo, ése es el destino que le espera al diablo. Las repercusiones morales de destruir un diablo de la sima de este modo se dejan en manos de los filósofos para que lo discutan, pero ese acto sin duda logra el bien mayor de salvar Transbordador de Tortuga.

No se proporciona bloque de estadísticas para Avaxial, pues el diablo no está en condiciones de luchar ni de defenderse.

DESARROLLO: si los PJs no logran abrir las esclusas y aliviar la presión que se está acumulando en Cruce Calavera, la presa está condenada a reventar 1d4 días después de que los PJs lleguen a esta sala y fracasen a la hora de reactivar el mecanismo. Puede que sea tiempo suficiente para evacuar Transbordador de Tortuga, pero el propio poblado está condenado a ser destruido cuando una tromba de agua descienda desde las montañas. Hay que destacar que, una vez se abran, las esclusas se cerrarán automáticamente en cuanto el nivel del agua deje de ser peligroso; eso significa que en algún momento futuro, se necesitarán nuevos voluntarios para proporcionar energía a las esclusas durante épocas de tormentas, pero tal requisito es poco probable que sea necesario a lo largo de la duración de esta campaña.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs abren las esclusas, concédeles 9.600 PX. Si se las arreglan para lograrlo sin matar a ninguna criatura en los círculos, concédeles 4.800 PX adicionales. Los PJs no obtienen experiencia adicional por rematar al moribundo diablo de la sima (pues eso es técnicamente parte de los 9.600 PX que pueden obtener abriendo la esclusa), pero si lo liberan puede que regrese en algún punto más adelante, curado y revitalizado, con la intención de asesinar a los PJs con tal de asegurarse de que los que le vieron en tan humillante condición no lo vayan contando.

CUARTA PARTE: EL CORAZÓN EMBRUJADO

AUNQUE ASCENDER SIMPLEMENTE AL MONTE GARFIO PARA ENFRENTARSE AL ORIGEN DEL PROBLEMA OGRO SIEMPRE ES UNA OPCIÓN, LOS GRUPOS PRUDENTES (O QUIZÁ SÓLO CURIOSOS) INVESTIGARÁN PRIMERO EL MISTERIO DE QUÉ LE OCURRIÓ AL COMANDANTE DEL FUERTE RANNICK. SI NO SE LES OCURRE POR SÍ MISMOS, PUEDES HACER QUE JAKARDROS O VALE INFORMEN A LOS PJS QUE SU COMANDANTE SE FUE A UNA DE SUS "CAMINATAS DE COMUNIÓN" LA NOCHE EN QUE ATACARON LOS OGROS, Y QUE NO SE LE HA VISTO DESDE ENTONCES. INVESTIGAR LAS CAÑADAS TRÉMULAS (LA UBICACIÓN DE SUS CAMINATAS) SERÍA UN BUEN LUGAR DONDE EMPEZAR PARA DESCUBRIR QUÉ LE SUCEDIÓ AL COMANDANTE BAYDEN.

Las Cañadas Trémulas siempre han estado envueltas en el misterio, pues se dice que estos pantanos inexplorados son muy cercanos al Primer Mundo, especialmente donde hacen frontera con el bosque de Sanos. Se sabe que hay criaturas caprichosas, y a veces maliciosas, que acosan a los viajeros en estos dominios. El Paseo de Mimbre entre el bosque de Sanos y la aldea de Hondonada Amarga fue construido expresamente para que los viajeros tuviesen un modo de cruzar el pantano sin molestar a los habitantes de la zona, pero aun así abundan las historias sobre nixis que montan trampas para confundir y desconcertar a los viajeros, ninfas que seducen a hombres y mujeres y les dejan atontados y perdidos en la ciénaga, y duendes que roban provisiones y las sustituyen por pescado podrido, setas venenosas, o pequeñas e inquietantes muñecas hechas de arcilla y cordel.

Pero ahora, un horror más oscuro se ha asentado en el corazón del pantano junto al río. Una ninfa llamada Myriana, la amante del antiguo comandante del fuerte Rannick, Lamatar Bayden, ha sido asesinada de forma brutal. Su fantasma ahora embruja estas ciénagas, y todo este territorio ha sido contaminado por su odio sin descanso, que recae erróneamente sobre aquellos a los que una vez ella consideró su corte.

EL DEVENIR DE MYRIANA

El ataque de los Kreeg contra el fuerte Rannick no fue organizado fortuitamente. Trabajando con la información crítica proporcionada por Kaven, el traidor, los ogros eligieron la noche exacta en la que Jakardros estaba liderando a varios de los exploradores en una patrulla extendida, y el comandante de la fortaleza había salido en lo que él denominaba una 'caminata de comunión'. En realidad, Lamatar estaba visitando a su amante, y al hacerlo, inconscientemente la condenó a ella también.

Mientras los ogros liderados por Jaagrath Kreeg asaltaban el fuerte Rannick, la matriarca lamia Lucrecia lideró un grupo más pequeño al interior de las Cañadas Trémulas al abrigo de su magia. Al acercarse a los dominios de Myriana, Lucrecia sacrificó a algunos de sus ogros, enviándolos a destruir salvajemente el árbol de una dríada. Tanto Myriana como su amante respondieron rápidamente a este asalto, pero al hacerlo descubrieron que era una emboscada. Aunque dieron muerte a los ogros que habían atacado a la dríada, Lucrecia y sus demás esbirros les rodearon y les sometieron.

Lamatar fue capturado y obligado a mirar cómo Lucrecia dejaba que sus ogros se desquitasen con la ninfa. Puede que fuese una suerte que los ogros estuviesen demasiado enfurecidos por sus pérdidas en el combate como para hacer nada más que arrancar los miembros a la ninfa uno tras otro, pero presenciarlo fue suficiente para volver loco a Lamatar. Lucrecia acompañó a los ogros y al comandante de vuelta a la cima del monte Garfio, donde entregaron al hombre destruido a las tres sagas annis, que le sometieron a un destino aún más horripilante, mientras que en las Cañadas Trémulas una rabia terrible se alzó de los restos del cuerpo de la ninfa. Su espíritu, cargado de angustia y locura, se convirtió en un fantasma, y ahora su demencia ha mancillado Sauce Blanco y lo ha convertido en un lugar de creciente corrupción. Muchos de sus sirvientes y esbirros han perecido o se han vuelto también locos, pero un leal pixi, un tipo normalmente muy hablador llamado Garlón, se libró de tal sino al huir a las tierras de la Gente Grande en busca de ayuda.

UNA SÚPLICA DESESPERADA

Si los PJs deciden investigar las Cañadas Trémulas por sí mismos, puedes hacer que simplemente se topen con Garlón en uno de sus encuentros en las tierras pantanosas. Pero si los PJs no parecen interesados en investigar qué puede haberle ocurrido al comandante del fuerte, puedes hacer que Garlón siga su rastro y les implore que le ayuden. Garlón tiene el aspecto típico de un pixi: un humanoide tan delgado que hasta parece desnutrido, de alas finas, ojos grandes y expresivos, orejas largas y puntiagudas, y una estatura menuda de 2 pies (*60 cm*) de alto. Sin embargo, sus ropas arrugadas, y sus ojos hinchados de tanto llorar indican lo fuera de lugar que están las cosas para la pobre criatura. Cuando cuenta con la atención de los PJs, entrega su mensaje y súplica en un discurso rápido y sin pausas para respirar, como si temiese que los PJs le fuesen a echar en cualquier momento.

> "Mi señora está... enferma. Muy enferma. La muerte hubiese sido un acto de misericordia. La propia tierra enferma con su corazón, y no puede ser purificada hasta que se purgue la desdicha de mi señora. Es algo que yo no puedo hacer. ¡Por favor, debéis ayudarla! Sois amigos de su amante humano, ¿verdad? ¡Él no querría que se quedase en este estado! Puedo llevaros ante ella; quizá vosotros podáis hacer algo. Lo he intentado todo para curar su corazón desamparado,

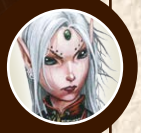
pero sin remedio. ¡No hace más que llorar y lamentarse en Sauce Blanco, y los árboles, plantas, nixis, ranas, y todo lo demás están muriendo o cosas peores! ¡Puedo llevaros allí! ¡Por favor!"

Si los PJs acceden a ayudar a Garlón, el humor del pixi mejora bastante, puesto que recupera la esperanza. Quiere partir de inmediato, pero accede a esperar a que los PJs se preparen para el viaje si lo necesitan. Garlón insiste en acompañar a los PJs durante sus aventuras en las Cañadas Trémulas, e incluso prometerá a los PJs una recompensa (3 dosis de polvo de pixi) si le dejan ir con ellos. Por desgracia, Garlón es en parte un estorbo. Su actitud frenética y su afán desesperado por llegar hasta Myriana y salvarla le llevan no sólo a ser una cotorra incansable, sino también a tomar malas decisiones tácticas. Puede que se olvide de volverse invisible en combate, por ejemplo, o que use efectos enajenadores sobre oponentes muertos vivientes. A pesar de eso, sigue siendo una criatura de naturaleza buena (aunque desesperada), y mantenerlo con vida hasta que Myriana pueda ser aplacada sería un acto bondadoso.

GARLÓN	PX 1.200	VD 4	pg 18

Pixi varón (*Bestiario*, pág. 238)

RECOMPENSA POR HISTORIA: si Garlón sobrevive a esta parte del capítulo, concede a los PJs puntos de experiencia como si le hubiesen derrotado en combate.



EL INTERIOR DE LAS CAÑADAS TRÉMULAS

Las propias Cañadas Trémulas en seguida se llenan de vegetación enredada y densa en cuanto se pierden de vista los bordes del pantano; el modo más fácil de desplazarse es en bote de remos, navegando por los estrechos canales. Al estar tan lejos de las montañas, los conjuros de *controlar el clima* del aquelarre de sagas están a distancia suficiente como para que, por fortuna, las lluvias que han estado asolando las zonas norteñas estén ausentes; sólo queda el frío sutil que indica que se acerca el invierno.

SAUCE BLANCO

Árboles negros y retorcidos se alzan miserablemente desde estanques poco profundos, como si hubiesen surgido atravesando el suelo, con ramas artríticas arqueadas formando zarpas miserables y torturadas. El sol parece desdeñar este lugar, y una bruma fría y lóbrega acecha bajo la canopea de ramas desnudas. Un viento antinatural surge de las cañadas arrastrando murmullos malignos, y las sombras danzan entre la oscura niebla.

Los árboles de la región pantanosa de Sauce Blanco, antaño hermosos y místicos, con ramas colgantes de hojas de color marfil brillante, se han oscurecido y retorcido debido al tormento de Myriana. Ahora, se agitan y se mueven cuando no deberían. Las sombras engañan a los ojos más agudos, y susurros capaces de desgarrar la cordura hacen que se pierda hasta el más prudente de los leñadores. A medida que los PJs, guiados por Garlón, se van adentrando en las profundidades de Sauce Blanco, el grado de corrupción crece. Hay arañas, lánguidas e hinchadas de veneno, colgando de los árboles; pájaros moribundos agitándose en los charcos; y seres reptantes con demasiados ojos deslizándose a través del agua. Sauce Blanco mide aproximadamente una milla (*1,6 km*) de diámetro, y a medida que los PJs profundizan en la demencia de Myriana, puedes usar algunos de los siguientes encuentros no de combate para crear ambiente, y amplificar los miedos de los PJs.

Con la excepción de una posible pelea contra la propia Myriana, ninguno de los inquietantes encuentros de ambiente debería ser un combate; desde luego, puedes añadir encuentros adicionales con monstruos errantes si lo deseas, pero haciendo que los PJs encuentren algunas (o todas) las extrañas manifestaciones de la lista de maldiciones de Sauce Blanco que hay a continuación e interactúen con ellas, puedes transmitirles la impresión de que lo que embruja el pantano no es necesariamente algo que pueda ser combatido con armas. Ten en cuenta, sin embargo, que no todos los jugadores disfrutan de los encuentros para establecer ambiente que ofrecen escasas, o nulas, oportunidades de defenderse; si tus jugadores son de la clase que se podría sentir frustrada por la naturaleza de dichos encuentros, puedes sencillamente omitir los efectos de juego que causa cada uno, o incluso saltarte los encuentros del todo y proceder directamente con la sección del Corazón de la Tristeza.

LAS APARICIONES DE MUERTE: lo único que rodea a los PJs es un silencio frío, aunque ocasionalmente atisban figuras altas, vestidas con túnicas oscuras, en los límites de su visión periférica. Alargadas garras esqueléticas se extienden de sus brazos estirados como si quisiesen agarrar al grupo. Cuando los PJs las miran directamente, ven que estas apariciones no son más que árboles negros horriblemente retorcidos. Si se les ataca, los árboles lloran sangre y parecen soltar una carcajada al viento. **EFECTO DE JUEGO:** *cada PJ debe superar una tirada de salvación de Voluntad CD 15 para evitar quedar estremecido durante el resto de su visita a Sauce Blanco (se trata de un efecto enajenador de miedo).*

EL ESTANQUE MUERTO: en un claro un poco más adelante hay un estanque de agua natural creado por las escorrentías de los enormes árboles oscuros. El agua parece bastante clara y fresca, aunque una prueba de Supervivencia CD 20 con éxito permite advertir que no hay algas ni insectos larvales en el estanque, lo que posiblemente indica que el agua está envenenada. **EFECTO DE JUEGO:** *cualquiera que mire el agua con demasiada intensidad debe llevar a cabo una tirada de salvación de Voluntad CD 15. Un fracaso indica que su propio reflejo le parece normal, pero ve los de los otros miembros del grupo como cadáveres descompuestos que, además, miran fijamente y con hambre al PJ, como si estuviesen a punto de atacarle y devorarle. El PJ sufre inmediatamente 1d4 puntos de daño a la Sabiduría.*

LOS FESTEJOS FANTASMAS: alrededor de los PJs, figuras fantasmales translúcidas comienzan a emerger de los árboles. Hadas de todo tipo (sátiros espectrales, grilios fantasmales, nixis fantasmagóricos, y otros espíritus feéricos) salen flotando gentilmente del pantano y rodean al grupo, seguidos de un desfile de animales fantasmas. Estos fueron antaño los orgullosos habitantes de Sauce Blanco, ahora contaminado por el alma sin reposo de su señora. Las hadas hacen cabriolas y juguetean mientras avanzan, y acaban atravesando el grupo. Antes de seguir su camino, acarician a los PJs, danzan a través de ellos, y les abrazan. **EFECTO DE JUEGO:** *los PJs deben superar una tirada de salvación de Voluntad CD 15 o quedar atrapados en el camino de la fiesta fantasmal, quedando fascinados por el espectáculo*

ultraterreno. Las criaturas afectadas sufren 2d6 pg de daño por energía negativa cuando el frío antinatural de las hadas espectrales les quema. El festival fantasma ignora al grupo; los inescrutables asuntos de los muertos les llaman enseguida a otro lugar.

EL NAUFRAGIO MISTERIOSO: en las profundidades del pantano, los PJs se topan de pronto con un barco naufragado, ubicado inexplicablemente a cientos de kilómetros de la costa varisiana. El navío está muy desgastado y cubierto por un musgo denso de color verde oscuro, pero está completamente intacto y es obviamente un navío de alta mar. El barco está despoblado, pero en su camarote bajo la cubierta, el capitán muerto mucho tiempo atrás está sentado a un clavicordio de maderaoscura en descomposición con tallas de demonios y ángeles en plena batalla. Aún vestido con su uniforme podrido, tiene agarradas en una mano diversas cartas náuticas que resultan completamente desconocidas incluso para el PJ que más mundo haya recorrido, y un cáliz de plata con ópalos engarzados valorado en 100 po en la otra. En el clavicordio reposa un libro de partituras que contiene varias obras maestras de la lírica que ninguno de los PJs ha oído antes. Las canciones que contiene el libro no parecen tener valor alguno a menos que un PJ tenga éxito en una prueba de Interpretar (cualquier instrumento musical o canto) CD 20. El libro y la música prodigiosa que contiene pueden venderse a coleccionistas, músicos, o nobles por 5.000 po. Cuando los PJs emergen del bajel, hay un perro blanco sentado en la cubierta observándoles con ojos empañados y ciegos. El can les mira fijamente pero no hace nada más, y acaba por perderse en el pantano sin dejar rastro de haber estado allí alguna vez. El origen de este extraño suceso es un auténtico misterio; se deja a tu criterio si el naufragio no es más que un sueño cristalizado, o una imagen fantasma de un naufragio de verdad. En cualquier caso, si los PJs regresan al lugar del naufragio en otra ocasión, descubren que el navío se ha desvanecido sin dejar rastro, y sólo les quedan las partituras que pudieron llevarse como prueba de que el naufragio existió alguna vez. **EFECTO DE JUEGO:** *la primera vez que se interpreta la música con una prueba de Interpretar (cualquier instrumento musical o canto) CD 30, siga o no el músico en las Cañadas Trémulas, todas las criaturas en una expansión de 30 pies (9 m) quedan tan extasiados por la belleza de la música que obtienen un bonificador +2 por moral a todas las tiradas de ataque y pruebas de habilidad durante 24 horas.*

LOS SUSURROS DE ARREPENTIMIENTO: los PJs se encuentran con el cadáver destrozado de una hermosa dríada a medio sobresalir de un árbol, con los miembros arrancados del tronco a base de golpes de clavas enormes. Si los PJs se acercan a menos de 10 pies (*3 m*), oyen suaves susurros femeninos en los oídos: "Ella no debió enamorarse"; "Su corazón provocó esto"; "¿Por qué no nos deja marchar?". **EFECTO DE JUEGO:** *cualquiera que escucha los susurros se ve invadido por el arrepentimiento, pero también por una mayor determinación de poner fin a la maldición que asedia el pantano. Dichas criaturas obtienen un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Voluntad realizadas contra encuentros como estos, o contra los ataques y conjuros de Myriana si es aplicable. Si Myriana es derrotada, estos susurros llenan a los PJs de alegría y vitalidad, afectando inmediatamente a todas las criaturas con los efectos de un conjuro de* sanar *(NL 11º).*

EL CORAZÓN DE LA TRISTEZA (VD 10)

El denso pantano da paso a un claro relativamente grande, un estanque calmado de aguas antinaturalmente tranquilas, rodeado por sauces llorones retorcidos y podridos. El viento sopla, pero los árboles no se mecen. Es como si la propia tierra hubiese muerto.

Si aún está con los PJs, Garlón empieza a temblar en el linde del claro. "Hemos llegado… mi señora os aguarda ahí dentro. Yo no me atrevo a acercarme más…", dice antes de retroceder y encogerse de miedo detrás de un árbol nudoso.

MYRIANA

CRIATURA: antaño de una belleza sobrecogedora, la princesa ninfa Myriana ahora es un horror demacrado y fantasmal. Sus arrancados brazos flotan a ambos lados de su cuerpo, con los huesos y tendones expuestos extendiéndose hacia el tronco pero sin llegar a unirse nunca con él. La mitad inferior de su cuerpo se deshace en humo, destrozada por los ogros con demasiada crueldad para que ni siquiera su fantasma demente la conserve. Pero su rasgo más terrorífico son los ojos: pozos de horror infernal, llorando en silencio en una agonía más allá de la que podría conocer cualquier criatura mortal. Cualquiera que intente sostenerle la mirada se ve reducido a una criatura sólo capaz de farfullar. Es la belleza hecha añicos, y el tormento encarnado.

Cuando los PJs entran en su corrompido claro, la ninfa fantasmal se alza aullando de entre las aguas. Aunque no ataca inmediatamente a los PJs, su belleza cegadora les afecta por completo. En una voz chillona y cargada de odio, acusa a los PJs de fallar a Lamatar, de fracasar a la hora de proteger el fuerte Rannick, y de permitir a los ogros Kreeg llevarse al comandante a su guarida en lo alto del monte Garfio. Les concede a los PJs unos pocos minutos para justificarse, y para explicar por qué han venido a Sauce Blanco. Si los PJs le preguntan qué pueden hacer para ayudar, simplemente se lamenta de que su amado Lamatar fuese capturado por los ogros y ella no fuera capaz de salvarle. Sabe en su corazón que él ya está muerto, pero cuando trató de reencarnarle, una magia vil evitó que su alma regresara a su nuevo cuerpo. Suplica a los PJs que encuentren sus restos mortales y se los traigan; no necesita el cuerpo entero, con un mechón de pelo o un solo dedo bastará.

Si los PJs insisten en la posibilidad de que Lamatar no pueda ser reencarnado debido al hecho de que pueda seguir vivo, Myriana se altera cada vez más; pues si viviera, es obvio que ya hubiera regresado junto a ella a estas alturas. Seguir insistiendo en que Lamatar está vivo, burlarse del fantasma, o simplemente no comprometerse a buscar los restos del comandante rápidamente incita a la ninfa muerta viviente a atacar.

MYRIANA	PX 9.600	VD 10	pg 135

Ninfa fantasma avanzada (*Bestiario*, pág. 146, 224, 294)
CN muerto viviente Mediano (hada mejorada, incorporal)
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +24
Aura belleza cegadora (30 pies [*9 m*], CD 26)

DEFENSA

CA 24, toque 24, desprevenido 19 (+9 desvío, +5 Des)
pg 135 (10d8+90)
Fort +21, **Ref** +21, **Vol** +19
Aptitudes defensivas incorporal, rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +4; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad Volar 30 pies (*9 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo Toque corruptor +10 (10d6, Fortaleza CD 24 mitad)
Ataques especiales Mirada corruptora (CD 24), Telecinesis, Vistazo aturdidor (CD 24)
Conjuros de druida preparados (NL 7º; concentración +10)
4º — *reencarnar*
3º — *convocar aliado natural III*, *dominar animal* (CD 16), *llamar al relámpago* (CD 18)
2º — *esfera flamígera* (CD 17), *filo flamígero*, *helar metal* (CD 17), *ráfaga de viento* (CD 17)
1º — *enmarañar* (CD 14), *flamear*, *hechizar animal* (CD 14), *niebla de oscurecimiento*, *hablar con los animales*
0 — *detectar magia*, *llamarada*, *luz*, *remendar*

TÁCTICAS

Durante el combate Aunque Myriana es un muerto viviente, fue convertida por desesperación, no por odio, y preferiría reclutar a los PJs antes que hacerles daño. Prefiere usar su vistazo aturdidor para derrotar a enemigos sin causarles daños duraderos, pero si se ve apurada usará su magia y su mirada corruptora para hacer valer sus argumentos.
Moral Mientras su amante permanezca en la cima del monte Garfio como monstruo muerto viviente, Myriana no podrá ser eliminada de forma permanente. Lucha hasta ser destruida, y entonces se rejuvenece con la siguiente puesta de sol, y envía a Garlón a buscar a los PJs y traerlos junto a ella otra vez; si es ignorada, puede volver su ira contra Transbordador de Tortuga.

ESTADÍSTICAS

Fue -, **Des** 21, **Con** -, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 29
Ataque base +5; **BMC** +10; **DMC** 29
Dotes Abstención de materiales, Conjurar en combate, Soltura con los conjuros (evocación), Soltura con una aptitud (belleza cegadora), Soltura mayor con los conjuros (evocación)
Habilidades Averiguar intenciones +16, Curar +13, Diplomacia +22, Escapismo +18, Nadar +13, Percepción +24, Saber (Naturaleza) +16, Sigilo +26, Trato con animales +19, Volar +13; **Modificadores raciales** +8 Percepción, +8 Sigilo
Idiomas común, silvano
CE empatía salvaje +25, encanto ultraterreno, inspiración

DESARROLLO: si los PJs derrotan a Myriana, grita: "¡Devolvedme a mi amado! Devolved mi comandante a mi corazón, o lo hallaré con mis enredaderas, y mis árboles oscuros devorarán la tierra y traerán dolor y miseria a vuestra gente. ¡Devolved a Lamatar a mis brazos!". Tras estas palabras, su sombra se desvanece de nuevo en las aguas, donde se reformará con la siguiente puesta de sol.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs consiguen dar descanso a Myriana, concédeles 9.600 PX. Adicionalmente, mientras se desvanece para siempre, elige a uno de los PJs (preferiblemente un bardo, o si no es posible, el PJ con la puntuación de Carisma más elevada) al que obsequiar con una inspiración duradera. Este efecto funciona igual que la aptitud de inspiración normal de una ninfa, excepto en que dura mientras el PJ viva (incluso regresando si éste muere y luego es devuelto a la vida). Este efecto no sólo potencia la salvación de Voluntad, las pruebas de Artesanía o de Interpretar, y la interpretación de bardo del personaje, sino que también puede ayudarle en las negociaciones con la hermana mayor de Myriana, la ninfa de hielo Svevenka, en el último capítulo de *El Auge de los Señores de las Runas*.

QUINTA PARTE: GOLPE CONTRA EL GARFIO

LAS GRANDES LLUVIAS SE CONVIERTEN EN NIEVE TORRENCIAL A MEDIDA QUE EL INVIERNO LLEGA CON FURIA AL GARFIO. EL OTOÑO ES UN SUEÑO OLVIDADO AHORA QUE EL VIENTO CORTANTE ATRAVIESA LA LANA Y EL CUERO, Y LA LADERA DE LA MONTAÑA SE CUBRE DE TRAICIONERO HIELO. LA VIDA ES BREVE Y CRUEL EN EL GARFIO, Y AHORA MÁS QUE NUNCA, CUANDO EL INVIERNO CLAVA SUS DIENTES EN SUS RISCOS. Y CERCA DEL PICO RETORCIDO DEL INFAME MONTE, LAS FORJAS DE LOS OGROS KREEG RESUENAN CON VIGOR RENOVADO; ¡HAN PERDIDO EL FUERTE RANNICK, PERO SU IRA AÚN PERDURA!

Alcanzar la base del monte Garfio no es muy problemático, pero los últimos kilómetros incluyen varias escaladas peligrosas. Con una prueba de Supervivencia CD 20 con éxito, los PJs pueden seguir senderos de caza usados por los ogros Kreeg y llevar a cabo el ascenso hasta el bastión en 3 horas; de lo contrario el grupo debe hacer pruebas de Trepar CD 15 una vez cada hora o verse retrasados una hora más en su viaje, al hallar senderos helados infranqueables y acantilados demasiado pronunciados; tras superar cuatro pruebas de Trepar con éxito, llegan a su destino. Algún encuentro aleatorio con monstruos de alta montaña (consulta la página 405) también puede servir para animar el viaje. No para de nevar durante toda la travesía, y las temperaturas son frías. Consulta la sección sobre peligros del frío en las páginas 444-445 de las *Reglas básicas* para obtener más información sobre cómo afectan a los PJs las condiciones de frío severo.

LAS TIERRAS DEL CLAN DEL MONTE GARFIO

En cuanto los PJs bordean finalmente la cúspide del último risco escarpado, aproximadamente a media milla (*800 m*) del pico de 10.000 pies (*3.000 m*) de altura del monte Garfio, encuentran una gran cueva de la que emerge un humo negro. La entrada de la cueva se halla en un ancho saliente de piedra azotado por el viento, mientras que las cavernas de dentro están infestadas de ogros, con sus garfios oxidados a mano, y siempre atentos por si alguien es lo bastante imprudente como para colarse en su madriguera.

Las tierras del clan son unas grandes cuevas. Los Kreeg llevan generaciones viviendo aquí, y las paredes y techos están cubiertos por el hollín de sus hogueras. Las grutas son espaciosas, incluso para los ogros. Los pasillos miden de media 25 pies (*7,5 m*) de altura, mientras que las propias cavernas suelen tener techos abovedados de hasta 50 pies (*15 m*) de altura.

Esta represalia final contra los ogros del monte Garfio está pensada para ser no sólo el clímax de este capítulo, sino también un punto de inflexión en la campaña. Con la derrota de Barl (combinada con la derrota previa de la matriarca lamia Lucrecia), los PJs finalmente empiezan a saber de las intrigas de Karzoug y de su inminente regreso. El resto de la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas* depende cada vez más de que los PJs se motiven a sí mismos para actuar contra el regreso de Karzoug, y por tanto deberías asegurarte de que tienen oportunidad de oír hablar de Mokmurian durante esta aventura. Sin embargo, que crean o no que el gigante de piedra es la auténtica fuerza motriz detrás del súbito aumento de actividad en la meseta Storval es bastante irrelevante ahora mismo; ¡muy pronto descubrirán toda la verdad al respecto!

Por último, te darás cuenta de que los encuentros aquí en las tierras del clan del monte Garfio son relativamente duros; los propios PJs deberían ser de 10º nivel a estas alturas, y tampoco debería darles reparos traer consigo ayuda: desde luego, Shalelu y los Flechas Negras supervivientes les acompañarán para ayudarles en el asalto final contra los ogros del monte Garfio. Si los PJs se baten en retirada, las tierras del clan pueden reemplazar los ogros caídos a un ritmo de un ogro Kreeg y 1d3 ogros típicos al día.

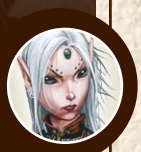
D1 LA ENTRADA (VD 10)

Ráfagas constantes de nieve y escarcha arrastradas por el viento chocan contra un gran boquete en la ladera del monte Garfio. De la entrada a la cueva emerge humo, que es dispersado instantáneamente por el viento.

CRIATURAS: dos guerreros Kreeg montan guardia en la entrada a las tierras del clan, envueltos en pieles y cuero. Desde que las noticias sobre la caída de Rannick llegaron a oídos de Barl, las cosas se han puesto desagradables en las tierras del clan, y como consecuencia estos ogros (que de otro modo se distraerían fácilmente) vigilan con atención. Barl pilló a otro ogro durmiendo, y el gigante le arrancó las piernas por vago y lo dejó rodando por la nieve para que se desangrase antes de reanimarlo como zombi y entregarlo a las tres hermanas para que les sirva de comida en algún momento. Este recuerdo basta para mantener a los Kreeg alerta por lo menos durante una semana. Ansiosos por demostrarle a Barl que pueden ocuparse de tareas sencillas como proteger la entrada, a estos dos ogros no se les ocurre dar la alarma hasta que muere uno de ellos.

OGROS KREEG (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 104 c/u

Ogro guerrero 5 (ver página 149)



LAS TIERRAS DEL CLAN DEL MONTE GARFIO

N

D1

D2

D3

D4

D5

D6

D7

D8

D9

A LAS MINAS

1 CASILLA = 10 PIES (3 M)

ESCALERAS
ARRIBA
ABAJO

D2 LOS HUESOS DE MASTODONTE

En la oscuridad, espolones puntiagudos de hueso sobresalen de la piedra a ambos lados de la boca de la cueva, alcanzando cada uno una altura de 20 pies (6 *m*); parece como si se tratara de las costillas de algún mastodonte monstruoso.

Los huesos de un dragón azul (identificable como tal mediante una prueba de Saber [arcano] CD 25 con éxito) al que derribaron los antepasados de los Kreeg aún adornan la entrada a las tierras del clan, como testamento de los antiguos señores ogros del monte Garfio. Los Kreeg han decorado los huesos con tallas toscas, incorporando la Runa Siédrica de siete puntas en varios lugares.

D3 EL REY RÚNICO

Una enorme estatua se alza aquí como un inmóvil centinela: un gigante de 40 pies (12 *m*) de alto con la negra piel cubierta de fisuras y grietas, como el lecho de un río seco. Viste una armadura majestuosa, bañada en oro y con gemas incrustadas, y sus puños acorazados agarran una enorme guja. El rostro del gigante está oculto por un feroz yelmo completo que representa un diablo con colmillos haciendo una mueca burlona. Alrededor del cuello del gigante cuelga un medallón: una estrella de siete puntas.

Esta 'estatua' gigantesca es en realidad un cadáver preservado: los restos del gigante rúnico Gargadros, que fuera general del ejército de Karzoug. En el caos que siguió a la caída de Thassilon, Gargadros reclamó el monte Garfio y los alrededores como propios, convirtiéndose en el primero del linaje de los Reyes Pavorosos. El anterior líder de los Kreeg, Grolki Kreeg, afirmaba ser capaz de trazar su linaje directamente hasta este gran señor de la guerra, un hecho del que estaba más que orgulloso. Colgando del cuello de Gargadros hay un *medallón Siédrico*, y su magia es lo único que ha preservado su carne durante los milenios que el cadáver congelado ha permanecido aquí expuesto. Cuando Barl Rompehuesos llegó y mostró su propio *medallón Siédrico*, Grolki cayó de rodillas de la impresión. La runa solía ser la marca de su familia, grabada en sus rostros o brazos como testimonio de su servidumbre eterna al archimago Karzoug. Grolki juró lealtad a Barl inmediatamente y no ofreció resistencia alguna cuando el gigante le ejecutó momentos después. Desde ese momento, los Kreeg pertenecían a Rompehuesos.

TESORO: el *medallón Siédrico* alrededor del cuello de Gargadros es del tamaño para que lo lleve una criatura Gargantuesca y pesa 20 libras (*9 kg*), pero aún funciona tras todos estos años. Es claramente demasiado grande como para que lo lleve una criatura Mediana, pero puede venderse a un coleccionista de antigua magia thassiloniana. En el momento en que se le quita este medallón a Gargadros, el anciano gigante se convierte en polvo y deja de existir; sólo queda su armadura de placas y mallas de gran calidad Gargantuesca, que pesa 400 libras (*180 kg*) y está valorada en 4.950 po.

D4 EL POZO ARDIENTE

Un profundo pozo abierto en la dura piedra desciende cubierto de hollín hacia las tinieblas. Un hedor rancio a descomposición flota desde las profundidades del agujero.

Antaño, los Kreeg ofrecían aquí sacrificios a Lamashtu, pero ahora queman los cadáveres de prisioneros marcados con la runa para su nuevo amo y señor, Barl Rompehuesos. Puede que los PJs piensen en descender por el pozo (prueba de Trepar CD 20) para buscar allí los restos mortales de Lamatar, pero lo único que les espera 100 pies (*30 m*) más abajo es un montón de ceniza y huesos fragmentados. El cuerpo de Lamatar no está aquí.

D5 EL CUELLO DE BOTELLA (VD 11)

CRIATURAS: un par de ogros Kreeg y un gigante de las colinas duro de mollera llamado Lunderbud protegen este paso, con órdenes de dar la voz de alarma si detectan intrusos. Si eso ocurre y dan la alarma, hacen lo posible por retener a los intrusos mientras los ogros de la zona **D6** se arman y acuden en su ayuda en 1d6 asaltos. Los habitantes de las zonas **D7-D9** no se unen al combate aquí, pues prefieren enfrentarse a los intrusos en sus guaridas, donde cuentan con más ventaja. Este gigante de las colinas en concreto es bastante idiota: se cree que es un ogro, pero los propios ogros, aunque son más pequeños que él, disfrutan atormentándole.

OGROS KREEG (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 104 c/u

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

LUNDERBUD	PX 4.800	VD 8	pg 105

Gigante de las colinas avanzado (*Bestiario*, pág. 160, 294)

D6 LA SALA DEL CLAN (VD 11)

El fuego y un humo negro y espeso reinan en este lugar, emergiendo de fosos negros en el lecho de roca, en los que brillan los fuegos de la forja. Por toda esta enorme caverna se alzan yunques, y el tañido de acero contra acero retumba mientras martillos gigantes golpean una y otra vez filos de espada y cabezas de hacha al rojo vivo y a medio forjar.

Esta cámara era antaño el cubil familiar de los Kreeg, pero fue convertida en una forja por orden de Barl. Hay muchos más ogros trabajando sin descanso en las entrañas del monte Garfio, en minas cientos de pies (*treintenas de metros*) más abajo. Esos ogros están demasiado lejos y demasiado extenuados como para ser de alguna ayuda a los de las cuevas superiores cuando llegan los PJs, pero pueden servir de refuerzos si los PJs se retiran de las tierras del clan y regresan más tarde.

CRIATURAS: un grupo de trabajo de 10 ogros trabaja aquí como esclavos, afanándose sin descanso en estas forjas para crear espadas gigantes y otras armas a partir del tenaz hierro que han extraído de las entrañas de la montaña. Un único capataz Kreeg gruñe, insulta y pega gritos constantemente mientras los ogros rasos se dejan el lomo en las forjas. El Kreeg ordena a los ogros que ataquen a los

intrusos, riendo mientras cargan hacia sus probables muertes, y entonces agarra una hoja al rojo vivo y se une a la pelea también (causando 1d6 pg de daño por fuego adicionales a cada impacto durante los primeros 3 asaltos de combate).

OGRO KREEG	PX 4.800	VD 8	pg 104

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

OGROS (10)	PX 800 c/u	VD 3	pg 30 c/u

(*Bestiario*, pág. 226)

D7 EL CÍRCULO DE LAS HERMANAS (VD 9)

Esta maloliente cueva está abarrotada de cantidades sobrecogedoras de trozos de cadáver, animales muertos, comida estropeada, y suciedad, pero lo más horrible es lo que burbujea y se cuece en un enorme caldero sobre una hoguera que crepita en un recodo en el norte.

CRIATURAS: esta caverna es el infecto refugio de las Hermanas del Garfio, un aquelarre de sagas annis que hace mucho que son aliadas y consortes del clan Kreeg. Ahora que Grolki ha muerto, las sagas no están seguras de qué pensar de Barl, que aprecia sus talentos si bien no tanto su apariencia. Por ahora, colaboran con el gigante de piedra, pero sospechan que no alberga las mejores intenciones. Las hermanas saben muy bien que no les sobran los aliados.

Según las leyendas de los Kreeg, estas tres sagas annis eran parientes de la princesa Myriana antes de que la envidia y los celos las contaminasen y se involucrasen en actos monstruosos y ritos viles con la esperanza de aumentar su belleza y eclipsar a su hermana. Briselda es una saga enorme y jorobada, con grandes zarpas emergiendo de sus brazos rechonchos. Grelthaga es alta y delgada, como un esqueleto envuelto en desagradable carne púrpura y una túnica blanca holgada. La cara de Larastine está llena de pústulas, verrugas del tamaño de piezas de oro, y cráteres supurantes. Es gorda y achaparrada, con pechos bulbosos que le cuelgan casi hasta las rodillas. Las hermanas se ven unas a otras como los horrores que son realmente, pero en su locura, ven su propio reflejo como pura belleza y encanto.

BRISELDA, GRELTHAGA, Y LARASTINE	PX 2.400 c/u	VD 6	pg 66 c/u

Sagas annis (*Bestiario 3*)

TÁCTICAS

Antes del combate Las tres sagas están todas protegidas por *mente en blanco*, lanzado como parte de sus aptitudes sortílegas de aquelarre*.

Durante el combate Las sagas están casi a punto de abandonar a los Kreeg, pero si son atacadas por intrusos, plantan cara durante unos pocos asaltos, dando prioridad a sus aptitudes sortílegas de aquelarre más poderosas como *jaula de fuerza* y *lanzar maldición* al inicio del combate antes de rematar la faena con sus ataques cuerpo a cuerpo.

Moral Si cualquiera de las sagas es reducida a menos de 15 pg, las tres intentan huir de las tierras del clan. Si se les impide hacer tal cosa, suplicarán clemencia e incluso se las puede convencer de ayudar a los PJs en la lucha contra Barl.

*Los poderes de los aquelarres de sagas se explican en el *Bestiario*, pág. 251.

D8 EL SANTUARIO ABANDONADO (VD 10)

En la pared opuesta de esta sala se alza un santuario adornado con la fiera imagen de una doncella monstruosa de belleza brutal, con la cabeza de un chacal de tres ojos y el vientre de una joven embarazada.

Este solía ser un santuario a Lamashtu, que los Kreeg tenían muy bien cuidado, pero ahora que ha llegado Barl y su antiguo líder Grolki ha muerto, ningún Kreeg ha visitado el santuario últimamente. En lugar de eso, los restos viles y retorcidos de lo que una vez fue el comandante del fuerte Rannick montan guardia aquí en solitario.

CRIATURA: Barl quedó muy satisfecho al terminar de torturar al comandante del fuerte Rannick con técnicas nigrománticas que aprendió de su maestro Mokmurian. Entregó a Lamatar como sirviente a las tres sagas como recompensa por su ayuda a la hora de traer las lluvias a la región, pero las hermanas temían que el explorador muerto viviente fuese un espía que Barl había mandado para vigilarlas. Han ordenado a la poderosa pero lamentable criatura que haga de guardián de esta cámara. El cuerpo de Lamatar está cubierto de hielo; su mano izquierda parece casi ser una garra hecha de carámbanos, que también están presentes formando una corona sobre su frente.

LAMATAR BAYDEN	PX 9.600 c/u	VD 10	pg 130

Wight de la escarcha varón explorador 8 (*Bestiario*, pág. 282)
LM muerto viviente Mediano (frío)

Inic +12; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +17

DEFENSA

CA 28, toque 15, desprevenido 23 (+5 armadura, +4 Des, +1 esquiva, +8 natural)

pg 130 (12 DG; 4d8+8d10+68)

Fort +11, **Ref** +11, **Vol** +8

Inmune frío, rasgos de muerto viviente; **Resiste** fuego 10

Debilidades vulnerabilidad a la resurrección, vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +14 (1d6+4 más 1d6 frío más Consunción de energía)

A distancia *Arco largo compuesto +1 explosivo gélido* +16/+11/+6 (1d8+4/x3 más 1d6 frío)

Ataques especiales Consunción de energía (CD 16), Crear engendro, Enemigo predilecto (gigantes +4, humanos +2)

Conjuros preparados (NL 5º; concentración +7)

2º — *aspecto del oso**

1º — *resistir energía*, *zancada prodigiosa*

TÁCTICAS

Antes del combate Lamatar lanza sus tres conjuros sobre sí mismo si tiene la oportunidad.

Durante el combate Lamatar no conserva rastro alguno de la personalidad que tenía en vida, y sigue las órdenes de sus tres amas sin rechistar.

Moral Lamatar lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 18, **Con** -, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 18

Ataque base +11; **BMC** +16; **DMC** 29

Dotes Aguante, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Dureza, Esquiva, Golpe vital, Iniciativa mejorada

Habilidades Percepción +17, Saber (geografía) +9, Saber (Naturaleza) +9, Sigilo +20, Supervivencia +21, Trato con animales +19, Trepar +11

Idiomas común, gigante, varisiano

CE empatía salvaje +12, propiedades de wight de la escarcha, rastreador veloz, rastrear +4, terreno predilecto (frío +2, montaña +4), vínculo del cazador (compañeros), zancada forestal

Equipo *camisote de mallas +1, arco largo compuesto +1 explosivo gélido* con 20 flechas

*Ver *Guía del jugador avanzada.*

D9 COMO LOS REYES PAVOROSOS DE ANTAÑO (VD 12)

Esta cámara gigantesca se va oscureciendo a media que se extiende hacia el este, ascendiendo en una suave pendiente entre dos anchos salientes en los que se alzan sombríamente estatuas de rostros afilados, ceños fruncidos, y mandíbulas cuadradas. Arriba, el techo se abre y deja ver el cielo de color gris pizarra. La rampa asciende en varios escalones, y finalmente termina delante de un inmenso trono de piedra.

CRIATURAS: esta hendedura a cielo abierto al abrigo de la cumbre del monte Garfio, que antaño fue la sala del trono de Grolki Kreeg, se ha convertido en la guarida de Barl Rompehuesos. Se ha aficionado al papel de soberano de forma desmedida, y ha retardado la recolecta de armamento para Mokmurian simplemente para extender su tiempo de reinado. Originalmente, Barl tenía a dos guardaespaldas a su servicio, pero cuando uno de ellos comentó que quizá Barl debía apretar más la agenda y llevar este ejército de ogros a Mokmurian, Barl hizo que lo ejecutasen. El guarda gigante de piedra restante ha decidido guardarse sus opiniones para sí mismo.

Cuando es encontrado, Barl suspira fatigosamente y hace un gesto a su guardaespaldas restante (y a Lucrecia, si huyó antes) mientras dice (en idioma gigante), "Encárgate de estos piojos. Ya me han causado demasiados problemas".

BARL ROMPEHUESOS	PX 12.800	VD 11	pg 152

Gigante de piedra nigromante 7 (*Bestiario*, pág. 163)

NM humanoide Grande (gigante)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +21

DEFENSA

CA 25, toque 14, desprevenido 20 (+5 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 152 (19 DG; 12d8+7d6+74)

Fort +14, **Ref** +12, **Vol** +14

Aptitudes defensivas atrapar rocas mejorado

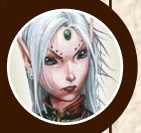
ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Rompesuelos de gran calidad +22/+17/+12 (2d8+13/19-20/x3) o

2 Golpetazos +20 (1d8+9)

LAMATAR BAYDEN



AYUDA DE JUEGO 3–2

BARL:

EL ÚLTIMO CONTACTO CON TERAKTINUS INDICA QUE HA ESTRECHADO LA BÚSQUEDA: CREE QUE UN PUEBLO HUMANO LLAMADO PUNTA ARENA PODRÍA ESCONDER LO QUE MI SEÑOR BUSCA. TERAKTINUS LIDERARÁ PRONTO A VARIOS DE LOS NUESTROS, ASÍ COMO AL DRAGÓN, EN UNA INCURSIÓN CONTRA EL PUEBLO. CUANDO REGRESEN, PUEDE QUE LES PERSIGAN, Y ES POSIBLE QUE NECESITE A TUS ESCLAVOS OGROS PARA QUE AYUDEN EN LA RETIRADA DE TERAKTINUS HASTA EL PUÑO DE JORGEN. ¡PREPÁRATE PARA REGRESAR CUANDO TE DÉ LA ORDEN!

M

A distancia Roca +18/+13/+8 (1d8+13)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Canalizar energía negativa (CD 13, 6/día), Lanzamiento de rocas (180 pies [*54 m*])

Aptitudes sortílegas (NL 7º; concentración +10)

6/día — toque de la tumba (3 asaltos)

Conjuros preparados (NL 7º; concentración +10)

4º — *miedo* (CD 19, 2), *reanimar a los muertos*

3º — *bola de fuego* (CD 16), *rayo agotador* (CD 18), *toque vampírico* (2), *volar*

2º — *ceguera/sordera* (CD 17, 2), *comandar muertos vivientes* (CD 15), *mano espectral*, *toque del gul* (CD 17, 2)

1º — *toque gélido* (CD 16), *proyectil mágico* (4), *rayo de debilitamiento* (CD 16, 2)

0 (a voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *toque de fatiga* (CD 13)

Especialización thassiloniana nigromancia

Escuelas opuestas abjuración, encantamiento

TÁCTICAS

Antes del combate Si Barl oye sonidos de combate cerca, emplaza su guardaespaldas gigante cerca de la entrada. Cuando el guardia ve acercarse a los PJs, avisa a Barl, quien se lanza *volar* y *mano espectral* si tiene oportunidad.

Durante el combate Barl activa la *falsa* vida de su *medallón Siédrico* en el primer asalto de combate. Prefiere dejar que su guardaespaldas luche en su lugar mientras él permanece sentado en su trono, lanzando conjuros desde allí. Si los PJs logran alcanzarle en cuerpo a cuerpo, suspira pesadamente, alza su rompesuelos, y les devuelve el favor. Si uno de los PJs muere, a Barl se le ilumina la mirada y lanza reanimar a los muertos sobre el cadáver a la primera oportunidad que tenga, aunque lo hace más por ver la angustia de los antiguos aliados del zombi que por ningún sentido real de la estrategia.

Moral La muerte no le es desconocida a Barl, pero él no quiere morir. Si se ve reducido a menos de 15 puntos de golpe, el gigante deja caer su arma y suplica que le perdonen la vida. Está dispuesto a revelar gran parte de los planes de Mokmurian para la región si los PJs aceptan apiadarse de él (ver Conclusión del capítulo, a continuación)

ESTADÍSTICAS

Fue 29, **Des** 20, **Con** 17, **Int** 16, **Sab** 14, **Car** 10

Ataque base +12; **BMC** +22; **DMC** 37

Dotes Abstención de materiales, Ataque poderoso, Comandar muertos vivientes, Competencia con arma marcial (rompesuelos), Crítico mejorado (rompesuelos), Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Fabricar varita, Inscribir pergamino, Soltura con los conjuros (nigromancia), Soltura con un arma (rompesuelos), Soltura mayor con los conjuros (nigromancia), Voluntad de hierro

Habilidades Conocimiento de conjuros +25, Percepción +21, Saber (arcano) +25, Saber (religión) +15, Sigilo +20, Trepar +22

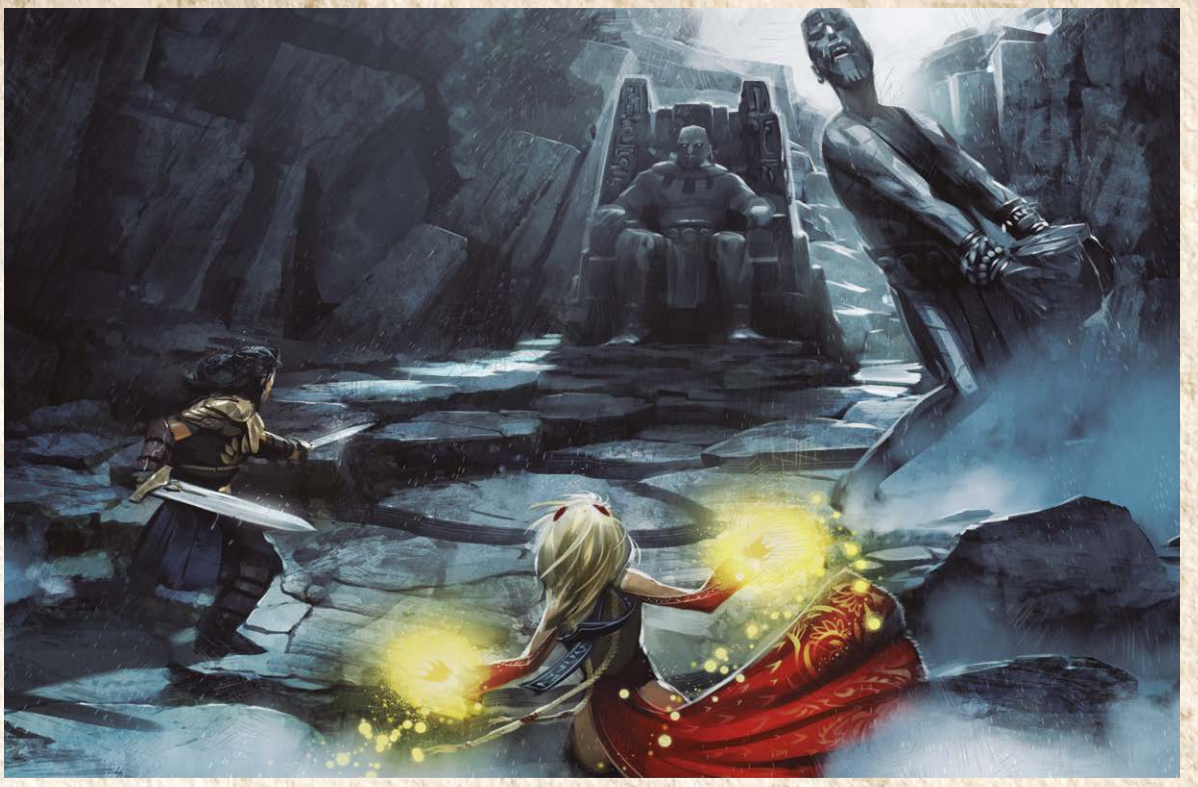
Idiomas común, gigante, shoanti, térraro, thassiloniano

CE vínculo arcano (*medallón Siédrico*)

Consumibles de combate *varita de enervación* (12 cargas); **Equipo** rompesuelos de gran calidad, *diadema de vasta inteligencia +2* (potencia el Saber [arcano]), *medallón Siédrico*, 650 po en gemas de ónice negro, libro de conjuros (contiene todos los conjuros preparados, más todos los demás conjuros de nigromancia de niveles 1º a 4º)

GIGANTE DE PIEDRA	PX 4.800	VD 8	pg 102

(*Bestiario*, pág. 163)



TESORO: aunque Barl Rompehuesos ha enviado una parte importante de los tesoros del clan Kreeg al Puño de Jorgen, algunos aún permanecen aquí, amontonados sin orden ni concierto tras su trono. El grueso de este alijo de tesoro vale 9.200 po, y consiste en diversas armas, obras de arte, gemas, mercancías, y otros tesoros con un peso total de poco más de 300 libras (*136 kg*). Mezclados con todo este tesoro, sin embargo, hay unos pocos objetos mágicos, la mayoría arrebatados a los Flechas Negras derrotados. Estos incluyen 32 *flechas +1*, 12 *flechas +1 azote de gigantes*, una *armadura de cuero tachonado +2 fortificante leve*, una *espada larga +1*, un *arco largo compuesto +1*, un *cinturón de destreza increíble +2*, una *capa élfica*, y un par de *botas de las tierras del invierno eterno*.

DESARROLLO: si los PJs capturan con vida a Barl Rompehuesos, no debería ser muy difícil convencer al cobarde gigante de piedra para que hable. El ansia de Barl de hablar a los PJs de su señor Mokmurian, y de cómo está reuniendo un ejército de gigantes para marchar contra Punta Arena, podría confundirse con orgullo por el plan de su maestro, pero en realidad Barl simplemente está desesperado por complacer a los PJs de modo que le dejen vivir. Incluso puede darles la ubicación del Puño de Jorgen si le presionan; aunque sólo ha estado en las cavernas bajo la fortaleza una vez y no puede recordar la distribución, se acuerda de que había una biblioteca especialmente antigua en la segunda planta. Si los PJs derrotan a Barl sin darle oportunidad de hablar, pueden enterarse de la incursión inminente contra Punta Arena por una misiva escrita sobre piel de mamut que le fue entregada mediante roc hace algunos días, pero se pierden las otras informaciones del gigante sobre el Puño de Jorgen. Esta misiva está reproducida en la ayuda de juego 3-2.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs devuelven todo el Tesoro a los Flechas Negras y no se quedan con nada del mismo para ellos, concédeles 12.800 puntos de experiencia. A tu elección, si los PJs lo hacen de un modo muy gentil y caritativo, puede que los Flechas Negras supervivientes les permitan quedarse con algunos pocos de los objetos mágicos.

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

Con la derrota de Barl Rompehuesos, los PJs no sólo liberan a los Kreeg de estar esclavizados y ser obligados a ir a la guerra, sino que además evitan más asaltos en la región; ahora sin líder, los propios Kreeg son débiles y vulnerables. Los que sobreviven a la visita de los PJs se desperdigan por las zonas salvajes del monte Garfio. Los afortunados hallan nuevos hogares con otras tribus ogras, pero la mayoría cae presa de esas mismas tribus, pues los ogros del Garfio no se aprecian mucho unos a otros.

Si los PJs derrotan a Lamatar y devuelven su cadáver (o incluso un fragmento del mismo) a Myriana, la ninfa queda extasiada y le lanza *reencarnar*. Normalmente, este conjuro no funcionaría sobre Lamatar: no sólo lleva más de una semana muerto, sino que su cuerpo y alma han sido manchados por la muerte en vida. Pero el amor de Myriana es tal que su espíritu imbuye de poder el conjuro, y aunque provoca que su forma fantasmal se desvanezca, potencia la reencarnación para que pueda devolver la vida a Lamatar en un nuevo cuerpo. Sea cual sea la forma con la que regrese a la vida, en un primer momento Lamatar está avergonzado por su fracaso a la hora de proteger tanto el fuerte Rannick como su amante, pero decide no desperdiciar la nueva vida que ella le ha dado. Se convierte en el nuevo guardián de Sauce Blanco y no regresa a la civilización.

4 La fortaleza de los gigantes de piedra

POR WOLFGANG BAUR

TRASFONDO DEL CAPÍTULO 184

PRIMERA PARTE 186
Piedra sobre Punta Arena

SEGUNDA PARTE 195
Viaje al Puño de Jorgen

TERCERA PARTE 198
En el valle de la Torre Negra

CUARTA PARTE 210
Bajo el Puño de Jorgen

QUINTA PARTE 222
La antigua biblioteca

PRIMER MAPA 188
Incursión contra Punta Arena

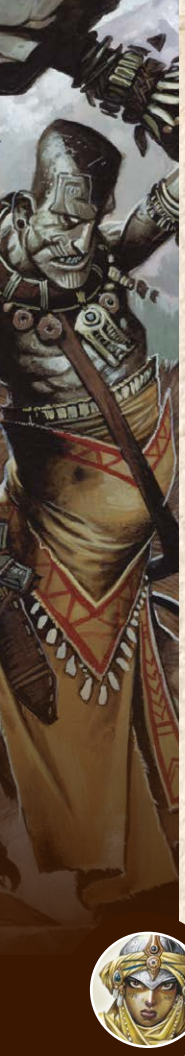
SEGUNDO MAPA 200
Fortaleza del Puño de Jorgen

TERCER MAPA 202
Las cuevas del río

CUARTO MAPA 205
El Puño de Jorgen

QUINTO MAPA 211
El foso y las cavernas

SEXTO MAPA 223
La biblioteca del Puño de Jorgen



TRASFONDO DEL CAPÍTULO

DESDE SIEMPRE, LOS GIGANTES DE PIEDRA DE LA MESETA STORVAL HAN SIDO UN ELEMENTO ESTABILIZADOR ENTRE LOS SUYOS, UNA VOZ DE MODERACIÓN Y TEMPLANZA ENTRE MATONES Y BRUTOS COMO LOS GIGANTES DE LAS COLINAS, LOS OGROS, Y LOS ETTIN. ALLÍ DONDE ESAS RAZAS MENORES PUEDEN IR A LA GUERRA POR LOS MOTIVOS MÁS INSIGNIFICANTES, LOS GIGANTES DE PIEDRA PREDICAN LA CAUTELA Y LA PACIENCIA. PERO AHORA, UNO DE LOS SUYOS HA ABANDONADO LA SENDA DE LA TRADICIÓN. LORD MOKMURIAN SE HA CONVERTIDO EN EL TÍTERE DEL SEÑOR DE LAS RUNAS KARZOUG, Y AHORA QUE UN GIGANTE DE PIEDRA HA INCITADO A LOS SUYOS PARA IR A LA GUERRA, VARISIA PODRÍA CAMBIAR DE FORMA PERMANENTE.

En la sociedad de los gigantes de piedra, quienes nacen con una aptitud mágica innata suelen estar marcados. Aunque dichas marcas casi se podrían considerar deformidades, a un gigante de piedra dotado de poderes de hechicero le espera un puesto de honor y autoridad en su tribu. Las desventajas de unos antiestéticos brotes cristalinos en la piel, o una estatura física reducida, se ven más que compensadas por el aumento de estatus social y de respeto.

Así pues, cuando nació el gigante de piedra Mokmurian, sus padres quedaron complacidos por su pequeña estatura. Mokmurian creció con lentitud, y cuando llegó a joven adulto apenas medía más de 10 pies (3 *m*). Sus padres y parientes esperaban ansiosos a que desarrollase los poderes mágicos que su deformidad prometía, pero Mokmurian tenía un secreto que no se atrevía a revelar: sabía que no tenía ninguna aptitud mágica innata incipiente, que no era más que un enclenque de mal ver, y era consciente de que si alcanzaba la edad adulta sin desarrollar los dones de los ancianos o un talento para la hechicería, caería en la deshonra y probablemente sería exiliado.

Así que Mokmurian recurrió al estudio, empapándose en secreto del contenido de libros de conjuros arrebatados a aventureros, o escrituras mágicas prohibidas conservadas en piedra desde los tiempos de Thassilon. Le costó años, pero el mago autodidacta acabó dominando el arte de la magia. Lanzando conjuros como mago pero ocultando su necesidad de estudiar, logró hacerse pasar por hechicero ante su tribu durante casi tres décadas. Fue al casarse cuando se derrumbó su farsa, pues su esposa descubrió los libros de conjuros escondidos de Mokmurian y le interpeló al respecto, llena de furia y de vergüenza. Desesperado, él la mató con su magia, pero antes de que pudiese ocultar su crimen, los ancianos de su tribu le descubrieron. Quemaron sus libros, le condenaron por traición, y le exiliaron de la tribu, forzándole a apañárselas por sí mismo.

Humillado, enfurecido y solo, Mokmurian erró por la meseta Storval. Obligado a conservar sus conjuros preparados para emergencias, y hostigado constantemente por cazadores y batidores gigantes de piedra, el exiliado buscó alivio en uno de los lugares tabú de su tribu: el valle de la Torre Negra. Esta ruina thassiloniana conservaba recuerdos ancestrales de la esclavitud de su gente, y como resultado los gigantes la evitaban. A Mokmurian el lugar le resultó extrañamente confortante, y cuando descubrió no sólo una red de cuevas debajo, sino también una antigua biblioteca de saber thassiloniano, supo que finalmente había hallado un hogar.

Mokmurian pasó varios años más estudiando magia en la biblioteca, organizando sus contenidos, y traduciendo los antiguos textos. Mientras tanto, y a medida que se volvía más poderoso, la vieja herida en su orgullo por la humillación sufrida se fue infectando. Su necesidad de regresar a su tribu y demostrarles lo poderoso que se había vuelto se entremezcló con un creciente sentimiento de posesividad sobre toda Varisia. Había descubierto que la mayoría (o quizá la totalidad) de los imponentes monumentos de esta tierra habían sido construidos por sus antepasados esclavizados, pero ahora gran parte del territorio estaba infestada por la humanidad; insectos a los que importaba bien poco la historia de la región, y que trataban los logros pétreos de sus antecesores, en el mejor de los casos como curiosidades, y en el peor como cimientos para sus ciudades.

En sus estudios, Mokmurian también averiguó mucho sobre los Señores de las Runas y sus grandiosas ciudades. La mayoría de ellas ya no existían, hundidas bajo los mares, o destruidas por la catástrofe que barrió Thassilon hace milenios. Pero persistían los rumores acerca de que una de estas ciudades antediluvianas había sobrevivido a través de las eras: Xin-Shalast, la ciudad de la avaricia. Mokmurian se obsesionó con ella, pues si había hallado tanto poder y tantos secretos en una solitaria ruina thassiloniana, ¿qué tesoros y conocimientos no le aguardarían en la perdida ciudad?

Mokmurian dedicó los siguientes diez años de su vida a buscar Xin-Shalast, y cuando finalmente descubrió el emplazamiento de la ciudad ancestral, no quedó decepcionado.

Pero Xin-Shalast no estaba abandonada. Donde antaño residían los ejércitos y los artesanos del Señor de las Runas Karzoug vivían ahora monstruos: crueles y beligerantes facciones de lamias, bandadas de dragones, tribus degeneradas de humanoides merodeadores, focos de diablos inmortales ligados a las antiguas ruinas, e incluso bandas de gigantes resentidos. Confiando en sus nada desdeñables poderes de mago actuales, Mokmurian emprendió el peligroso viaje a las Espiras de Xin-Shalast, en lo alto de la montaña llamada el macizo Mhar. Siguiendo fragmentos de textos y leyendas que había recabado en sus estudios, se abrió

camino hasta la tumba del Señor de las Runas Karzoug. Esperando hallar las mayores magias y tesoros de Xin-Shalast, Mokmurian abrió la antigua tumba, y al hacerlo selló su propio destino.

Karzoug no era capaz de despertar por completo gracias solamente a los escarceos de un único gigante ambicioso; la liberación del Señor de las Runas de su hibernación requería rituales mágicos mucho más elaborados y complejos. Originalmente, estos rituales debían ser realizados por los aprendices y esbirros supervivientes de Karzoug, pero la caída de Thassilon no dejó a nadie para llevar a cabo esas tareas. En Mokmurian, Karzoug tenía su primera ventana al mundo real en 10.000 años, así que el mago durmiente golpeó con un poder feroz y desesperado. Mokmurian sintió como Karzoug penetraba en su mente y su alma, y su destino desde ese momento en adelante dejó de ser suyo: la resurrección de Karzoug se convirtió en su único objetivo.

Mokmurian se halló al mando de una fuerza aún mayor cuando las lamias de Xin-Shalast se unieron a su causa. El gigante regresó al valle de la Torre Negra, y sus lamias y él tomaron los túneles inferiores como guarida, fortificaron el territorio de encima, y lo bautizaron Puño de Jorgen. En el transcurso de varios años, Mokmurian unió a los gigantes de piedra de la meseta bajo su estandarte. Su llamamiento a recuperar las tierras de sus antepasados y a reclamar los tesoros perdidos de Thassilon caló hondo en las mentes de los soldados jóvenes de aquellas tribus, y los ancianos que se opusieron a las afirmaciones casi heréticas de Mokmurian fueron demasiado lentos, y estaban demasiado lastrados por las tradiciones, y fueron incapaces de reaccionar a tiempo de poner freno a su reclutamiento. Antes de que se diesen cuenta de la magnitud de sus planes, las tribus habían abandonado sus tradiciones por los cantos de sirena que les prometían gloria y riqueza.

Hoy, Mokmurian ha reunido cientos de gigantes a su lado en el Puño de Jorgen, preparados y dispuestos a recuperar los tesoros de Thassilon para sí, pero sin saber que son poco más que componentes para el regreso de Karzoug. Pues todos estos nuevos reclutas han sido marcados con la Runa Siédrica, e incluso si caen en combate en la inminente guerra, sus almas servirán al Señor de las Runas.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO

El capítulo empieza con el grupo rechazando una incursión gigante contra Punta Arena. Después de que los PJs repelan a los gigantes, deberán emprender un arduo viaje a través de las regiones salvajes para llegar a los territorios controlados por el Puño de Jorgen, en la meseta Storval. Una vez allí, descubren que los gigantes están reclutando a las tribus para un ataque masivo contra las tierras humanas del sur. Sólo derrotando a Mokmurian, el líder arcano de estos gigantes, pueden interrumpir estos planes.

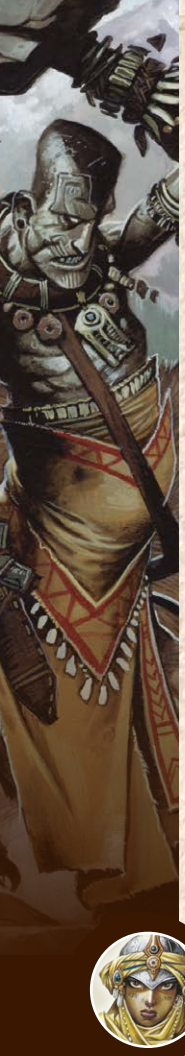
RITMO DE AVANCE

11º NIVEL: los PJs deberían llegar al 11º nivel durante el ataque contra Punta Arena (o justo después del mismo).

12º NIVEL: los PJs deberían llegar al 12º nivel para cuando se estén infiltrando en el interior del Puño de Jorgen.

13º NIVEL: los PJs deberían llegar al 13º nivel al terminar de explorar el foso y las cavernas bajo el Puño de Jorgen.

COMPLETAR LA AVENTURA: los PJs deberían estar cerca del 14º nivel (pero no haber llegado aún) al concluir este capítulo.



PRIMERA PARTE: PIEDRAS SOBRE PUNTA ARENA

AL EMPEZAR ESTA AVENTURA, TODO EL MUNDO HABLA DE LOS RUMORES DE UN AUMENTO DE ACTIVIDAD DE LOS GIGANTES EN LAS TIERRAS BAJAS DE VARISIA. EL CRECIENTE NÚMERO DE AVISTAMIENTOS EN LOS MÁRGENES DE LA CIVILIZACIÓN ES SUFICIENTE PARA LLAMAR LA ATENCIÓN DEL EJÉRCITO REGULAR DE MAGNIMAR. HAY SEÑALES DE GIGANTES POR TODAS PARTES: INMENSAS HUELLAS DE PISADAS, CASAS APLASTADAS Y REDUCIDAS A ESCOMBROS, Y RELATOS DE SEGUNDA MANO DE AVISTAMIENTOS POR PARTE DE ERMITAÑOS Y CAZADORES. POR AHORA, LOS GIGANTES NO HAN LANZADO UN ATAQUE FRONTAL; PERO PARECE QUE ESA PRÓRROGA PODRÍA TERMINAR BIEN PRONTO.

Los gigantes han evitado los grandes enfrentamientos por una razón: están en misiones de exploración preliminares en Varisia para evaluar la distribución del terreno, no para tomar prisioneros y arrasar pueblos. En total, hay menos de una docena de grupos de exploración de gigantes activos en Varisia occidental, esparcidos desde el río Chavali al norte, y a lo largo de las montañas Malgorian al este. Encargados de determinar las capacidades defensivas básicas de los asentamientos de Varisia, así como de buscar aliados entre los ogros y las razas goblin de las tierras bajas, estos grupos de exploración evitan intencionadamente todo encuentro con patrullas. Quizá los grupos de más éxito son los compuestos principalmente por gigantes de piedra; su habilidad a la hora de ocultarse en el terreno rocoso les permite usar las montañas Malgorian y Cicatriz de Niebla como telones tras los que adentrarse en Varisia sin ser vistos. Lord Mokmurian espera reunir mucha información sobre la región antes de hacer descender sus ejércitos desde la meseta Storval hacia Varisia, y ha prohibido expresamente a la mayoría de grupos de exploración interactuar de forma importante con los nativos, esperando minimizar las posibilidades de que la gente de Varisia vea venir lo que les espera. Pero un grupo de exploración en concreto está abocado a romper ese silencio.

Punta Arena ocupa un lugar especial en los planes de Karzoug (y por tanto en los de Mokmurian), pues hace miles de años, uno de los mayores espías de Karzoug estaba emplazado allí en una edificación conocida como un Canal de Tormenta Infernal, un agente doble infiltrado en el ejército de la Señora de las Runas Alaznist. Este espía era un hombre llamado Xaliasa, y en vida era uno de los confidentes de mayor confianza de Karzoug. Pero en el declive del reinado de Thassilon, la presión de la misión de Xaliasa le volvió loco y, al final, esa locura traicionó a Karzoug. El Señor de las Runas no le contó a Mokmurian muchos detalles, sólo algunas pistas sobre que Xaliasa tenía algo que ver con un lugar llamado 'la Forja Rúnica'. Sin embargo, Karzoug sí que fue muy claro en que Mokmurian debía reducir el lugar a un montón de polvo y cenizas.

Primero, sin embargo, Mokmurian debía averiguar cuál de las numerosas ruinas de los Canales de Tormenta Infernal de la Costa Perdida era la correcta. Tras mucho investigar, Mokmurian redujo las posibilidades a sólo cuatro ubicaciones. Ordenó al líder de uno de los grupos de incursión, un gigante llamado Teraktinus, que reuniese piedras de los centros de aquellas cuatro ruinas, una de las cuales resulta ser la Vieja Luz de Punta Arena. Una vez recuperadas las cuatro piedras, Mokmurian espera hacer que una gigantesa de piedra anciana llamada Conna use *piedra parlante* sobre ellas, y que con ello pueda determinar qué ruina alberga la tumba de Xaliasa para que, cuando su ejército se ponga en marcha, pueda asegurarse personalmente de destruir ese lugar en concreto para su amo.

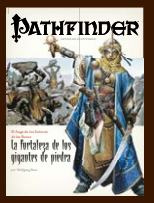
Por supuesto, Teraktinus no pretende simplemente robar un simple bloque de piedra de Punta Arena; ya ha sumido a sus gigantes en un frenesí de avaricia con promesas de riquezas que aguardan ser saqueadas.

REGRESO A PUNTA ARENA

Al final del capítulo anterior, los PJs están a la sombra del monte Garfio, a más de 200 millas (*321 km*) de distancia de Punta Arena, cuando descubren la inminente incursión contra el pueblo. Ya descubran la aproximación sigilosa de los gigantes interrogando a Barl Rompehuesos, o simplemente leyendo el mensaje que hay en su guarida, la información debería consternarles. Por suerte, los gigantes aún no están listos del todo para lanzar su asalto, y si los PJs se apresuran a volver a casa para advertir a sus amigos, pueden llegar a Punta Arena a tiempo para ayudar a defender el pueblo.

Si los PJs parecen impacientes por seguir avanzando hacia el Puño de Jorgen, o están distraídos por otro asunto, puedes elegir una de las siguientes opciones: puedes limitarte a retrasar el asalto contra Punta Arena para que ocurra al final de esta aventura en lugar de al principio (en cuyo caso, la incursión de Teraktinus es más por venganza por la muerte de Mokmurian que por otra cosa), o dirigir la incursión sin que los PJs estén presentes en absoluto. En ese caso, permite a los PJs tomar el control de algunos de los lugareños de mayor nivel de Punta Arena, como Ameiko o el alguacil Cicuta. Si no logran rechazar a los gigantes, estos PNJs pueden ser capturados, y puedes hacer que los PJs tengan que rescatarlos antes de que Teraktinus pueda regresar al Puño de Jorgen y ofrecerlos a su amo como sacrificios o para un destino aún peor.

Otra opción es que los PJs intenten reclutar ayuda adicional para defender Punta Arena de la inminente incursión, quizá acudiendo al gobierno de Magnimar. Tras el servicio que los PJs han hecho a la ciudad al recuperar el fuerte Rannick, el Gobierno acepta sin reparos enviar fuerzas al norte hasta Punta Arena para ayudar a defender el pueblo, y también aumentar la presencia de patrullas en la región. Por desgracia, y por muy ansiosa que esté Magnimar por



ayudar a Punta Arena, las complicaciones logísticas de organizar incluso un pequeño ejército son tales que estos refuerzos es poco probable que lleguen a Punta Arena a tiempo de proporcionar mucha ayuda. Esta aventura supone que la defensa de Punta Arena recae principalmente en los PJs; pero si quieres expandir la incursión para incluir fuerzas adicionales de Magnimar o de otro lugar, eres libre de hacerlo. Los detalles exactos de tal expansión, sin embargo, no se cubren en esta aventura.

PUNTA ARENA HOY

Antes de que empiece la incursión, concede a los PJs algo de tiempo para visitar Punta Arena si llevan algún tiempo lejos del pueblo. Este es un gran momento para dejar que los PJs sientan que son héroes: mientras los ciudadanos de Punta Arena seguían con su día a día, los PJs han disuelto sectas de asesinos, derrotado a un letal clan de ogros, explorado ruinas thassilonianas, y combatido contra monstruos legendarios de las profundidades. Se han convertido en leyendas para la gente de Punta Arena... pero eso no significa que en el pueblo todo el mundo les aprecie. Eres libre de hacer que viejas rivalidades y rencillas con lugareños como Ven Vinder o los Scarnetti se reaviven durante esta visita.

Por supuesto, si los PJs saben que los gigantes están a punto de lanzar una incursión, es probable que quieran preparar el pueblo para un asalto. De ti depende cuánto tiempo dar a los PJs; esta aventura parte de la base de que tienen menos de un día. Tiempo suficiente, quizá, para erigir algunas defensas mágicas u organizar la milicia local, pero no suficiente para organizar la evacuación del pueblo.

LA MARCHA DE LOS GIGANTES

El gigante de piedra Teraktinus y sus aliados pasan los días ocultándose en los abundantes montículos rocosos y formaciones pétreas de la Costa Perdida, moviéndose lentamente de noche hacia el sur. Cuando la patrulla finalmente está cerca de Punta Arena, Teraktinus se prepara para asaltar el pueblo. Los gigantes, en su arrogancia, planean lanzar su asalto contra Punta Arena al amanecer, de modo que los humanos puedan contemplar su furia y su gloria con total claridad.

Mokmurian ha seguido en contacto con Teraktinus mediante conjuros de *recado*, y cuando averigua que los gigantes han llegado cerca de Punta Arena, manda a su aliado dragón rojo, Dientelargo, a ayudarles. Dientelargo llega al campamento de Teraktinus la noche antes de que empiece la incursión contra Punta Arena.

En la mañana de la incursión, cualquier PJ que esté paseando por el exterior a la salida del sol puede llevar a cabo una prueba de Percepción CD 30; un éxito indica que divisa varias siluetas humanoides de pie cerca de las colinas rocosas de Percha de Cuervo más cercanas, iluminadas por el sol naciente. El tamaño de dichas siluetas debería bastar para despejar cualquier duda en los PJs que las vean: ¡los gigantes ya han llegado!

En cuanto sale el sol, los gigantes descienden rápidamente de Percha de Cuervo y se acercan a Punta Arena, utilizando los bosques y acantilados que bordean el río Turandarok para enmascarar su llegada. Si los PJs no divisan a los gigantes en las formaciones rocosas, tampoco los ve nadie del pueblo, y la incursión empieza como se detalla a continuación. En cambio, si los PJs los ven, tienen unos 10 minutos para prepararse. Dependiendo de la naturaleza de dichas preparaciones, podrían ser capaces de evitar que más ciudadanos de Punta Arena sean capturados.

EMPIEZA LA INCURSIÓN

Si el ataque contra Punta Arena pilla por sorpresa a los PJs, sólo advierten la proximidad de los gigantes cuando un crujido atronador de piedra contra piedra resuena por el aire: uno de los gigantes más eufóricos lanza una roca contra la muralla norte de Punta Arena. A medida que el pueblo se despierta y descubre que está siendo atacado, los gritos y llantos aterrorizados se mezclan con los aullidos guturales y los rugidos de los gigantes asaltantes. Para cuando alguien logra llegar a la catedral y hacer sonar las campanas como advertencia, la incursión ya está completamente en marcha.

El grupo atacante consta de 12 gigantes de piedra, 3 osos terribles, el dragón rojo Dientelargo, y Teraktinus. Si éste último fuese mejor estratega, o si los gigantes trabajasen juntos en esta incursión, probablemente serían imparables. Por suerte para Punta Arena y para los PJs, los gigantes jóvenes e impulsivos se dividen por tribus, formando grupos pequeños que asaltan el pueblo sin intentar coordinar o sincronizar sus esfuerzos entre sí. Dado que los gigantes se acercan inicialmente desde el noreste, los primeros sucesos de la incursión tienen lugar allí, mientras que poco después empiezan a tener lugar ataques adicionales más al sur.

Cada uno de estos ataques contra Punta Arena se detalla en las páginas siguientes. El primer asalto sucede en la muralla norte: los gigantes pasan varios asaltos provocando y acosando a los guardias, que intentan desesperadamente defender el muro. Puedes suponer que cuando los PJs llegan al lugar, empieza el 1er asalto de la incursión. Cada nuevo acontecimiento durante la incursión ocurre en un asalto posterior determinado. Si los PJs son veloces y eficientes, deberían ser capaces de seguir el ritmo de los nuevos acontecimientos, y ocuparse de cada uno cuando sucede. Si terminan distrayéndose, o un suceso les hace perder demasiado tiempo, pueden hallarse con que han empezado dos o tres más, y tener que elegir a qué amenazas responder y cuáles dejar que sigan su curso. Las repercusiones de los sucesos de la incursión a los que los PJs no respondan adecuadamente se resumen en el apartado de Desarrollo de cada suceso.

Puede que durante cualquiera de estas batallas, los PJs quieran reclutar la ayuda de algunos de los guardias de Punta Arena. Por desgracia, pese a su coraje, no están preparados para enfrentarse a enemigos tan letales como un gigante. Unos pocos lugareños sí tienen niveles de clase (como el alguacil Cicuta, el padre Zantus, Shalelu Andosana, o Ameiko Kaijitsu), y si los PJs han trabado amistad con alguno de ellos, podrían acudir en su ayuda. Como no hay modo de predecir realmente cuál de estos PNJs puede ser un aliado en tu campaña (o de hecho, cuáles siguen vivos), esta aventura da por sentado que los PJs no obtienen ayuda real por parte del pueblo de Punta Arena en los siguientes encuentros.

1ER ASALTO: EL ASEDIO A LA PUERTA NORTE (VD 11)

Tres gigantes vestidos con gruesos pelajes levantan enormes rocas arrancadas del suelo. Periódicamente, uno de ellos arroja una roca contra la puerta Norte de Punta Arena. La madera de roble

LA INCURSIÓN SOBRE PUNTA ARENA
1ER ASALTO: ASEDIO A LA PUERTA NORTE
EL VUELO DE DIENTELARGO
12º ASALTO
3ER ASALTO: CAOS EN EL PUENTE DEL CURTIDOR
8ºASALTO: INFIERNO DRACÓNICO
16º ASALTO
9º ASALTO: ESTANQUE DEL MOLINO
20º ASALTO
12º ASALTO: CERVEZA O MUERTE
24º ASALTO
16º ASALTO: EL SAQUEO DE LA MANSIÓN SCARNETTI
N
0
150/45 PIES/M
300/90

reforzada con hierro se astilla y se agrieta a medida que las piedras la alcanzan, pero por el momento, la puerta aguanta. Un mapa táctico de esta zona de encuentro aparece como parte del *Flip-Mat: Town Square* [NdT: ver página 14].

CRIATURAS: aunque Teraktinus advirtió a estos tres jóvenes gigantes que esperasen a la pasada inicial de Dientelargo sobre Punta Arena para lanzar su ataque, los gigantes estaban demasiado emocionados por la incursión, y cuando el más joven de los tres vio a un humano moviéndose por la muralla, le arrojó una roca. Aunque ahora ya han revelado su presencia, los tres gigantes esperan hasta ver a Dientelargo hacer su pasada inicial sobre el pueblo antes de hacer ningún intento real de tomar la muralla.

Cuando los PJs llegan, los gigantes están a unos 200 pies (*60 m*) de la puerta siguiendo la carretera, gritando burlas y escarnios en común chapurreado a los guardias aterrorizados, que se esconden tras la muralla y mueven frenéticamente carros hacia la puerta para ayudar a bloquearla y reforzarla.

GIGANTES DE PIEDRA (3)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

TÁCTICAS

Durante el combate En cuanto los PJs muestran cualquier clase de fuerza significativa contra estos tres gigantes, sus provocaciones terminan inmediatamente y avanzan para luchar.

Moral Una vez muere uno de los tres gigantes, los supervivientes quedan despavoridos y huyen de vuelta a su campamento base en las formaciones rocosas de Percha de Cuervo.

DESARROLLO: este encuentro está pensado para ser, en cierto modo, una distracción. Combatir a estos gigantes supone una escasa ayuda para el propio pueblo, pues si se les deja a sus anchas desperdician mucho tiempo echando abajo la puerta y las murallas. Para cuando termina la incursión, apenas han empezado a saquear el pueblo, y se ven obligados a retirarse sin capturar ningún prisionero o causar muchos más daños que a la propia muralla. Los PJs pueden abandonar el combate contra este grupo o ignorarlo por completo sin mucho impacto en el resto del pueblo.

3ER ASALTO: CAOS EN EL PUENTE DEL CURTIDOR (VD 12)

El lado este del pueblo presenta una preparación muy pobre para defenderse contra los gigantes, sin muralla de ningún tipo, y con sólo el endeble caudal del río Turandarok para ralentizar a los atacantes. El río tan solo tiene una profundidad de 10 pies (*3 m*) aquí, lo que permite a los gigantes de piedra y a los osos terribles vadearlo justo por el sur del puente más septentrional del pueblo.

CRIATURAS: cuando los gigantes del norte empiezan a tirar peñascos, un par de gigantes de piedra que estaban ocultos en los árboles del pantano al norte del estanque del Molino emergen a la carretera al este del puente del Curtidor, dando por sentado que no han podido ver la pasada inicial de Dientelargo sobre Punta Arena debido a la altura de la orilla norte del río. A menos que alguien les haga frente, este grupo se abre paso por el puente del Curtidor, guiando a sus osos adiestrados por delante, y se pone a hacer prisioneros de inmediato.

GIGANTES DE PIEDRA (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

OSOS TERRIBLES (3)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 95 c/u

(*Bestiario*, pág. 230)

DESARROLLO: este grupo de gigantes y osos tiene órdenes de recorrer la calle del Río y evitar que alguien escape del pueblo por el este. Al mismo tiempo, hacen todo lo posible por robar en los negocios junto al río, y hacer prisioneros a los lugareños. Cada gigante lleva un gran saco de cuero en el que puede llevar hasta tres prisioneros de tamaño humano cargados al hombro (en cuyo caso por lo menos uno de los prisioneros debería ser un PNJ con nombre, como Das Korvut o Larz Rovanky). Derrotar a los gigantes antes del 25º asalto evita que se lleven a estos prisioneros, y permite formar cadenas humanas para pasarse cubos y contener la propagación de incendios.

8º ASALTO: INFIERNO DRACÓNICO (VD 10)

CRIATURA: Dientelargo no sigue a pie a los gigantes cuando estos se acercan a Punta Arena; su mayor velocidad aérea le concede el lujo de esperar a la señal visual de que los gigantes están en posición, y entonces descender en picado y atacar. Su aguda vista le permite ver el asalto prematuro contra la puerta Norte, y emprende el vuelo en el acto; le cuesta 8 asaltos llegar a Punta Arena.

Una vez llega al pueblo, Dientelargo empieza a hacer picados y pasadas alegremente. Éste es su primer ataque real contra un asentamiento humano, y pasa tanto tiempo rugiendo y aterrizando periódicamente en los tejados de edificios robustos para intimidar y amenazar, como exhalando fuego de verdad y devorando a ciudadanos. En el 8º asalto de la incursión, desciende en picado desde el norte y exhala fuego contra la guarnición de Punta Arena; el edificio está hecho principalmente de piedra, por lo que soporta el ataque mejor que los objetivos de Dientelargo de los asaltos siguientes.

El dragón da vueltas y vuela en círculos, haciendo un picado para exhalar fuego contra un nuevo edificio cada 4 asaltos. A continuación se detalla una lista de sus blancos más probables durante el resto de la incursión.

12º ASALTO – LA CATEDRAL DE PUNTA ARENA: aunque las alas meridionales de la catedral prenden rápidamente, la sección sur es relativamente a prueba de incendios. Dientelargo se posa sobre el tejado de la catedral durante 2 asaltos para rugir y burlarse del pueblo antes de volver a los cielos.

16º ASALTO – EL TEATRO DE PUNTA ARENA: los colores brillantes de este edificio resultan un blanco demasiado tentador; en cuanto Dientelargo le lanza su aliento, la estructura prende deprisa. Cyrdak Drokkus usa su magia e interpretaciones de bardo para ayudar a los intentos de sofocar el fuego pero, sin ayuda, el teatro está condenado.

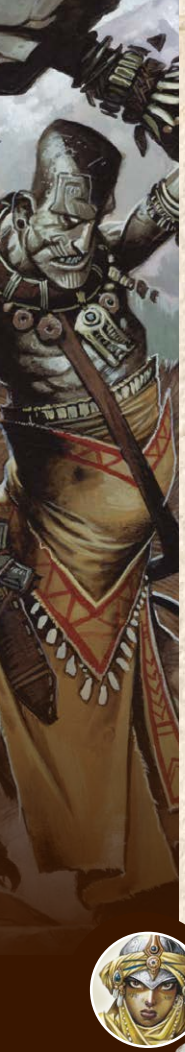
20º ASALTO – EL PEZ BRUJA: Dientelargo aterriza en la playa justo al oeste de *El Pez Bruja* e incendia tanto la taberna como los muelles cercanos (y un navío, *La Viuda Melancólica*); después se pasa 3 asaltos

atrapando y devorando a gente que intenta escapar de los edificios en llamas.

24º ASALTO – LA CALLE DEL SALMÓN: Dientelargo hace una pasada agresiva sobre el sur de Punta Arena, prendiendo fuego a la Liga Mercantil, el *Morral del Gordo*, y todos los edificios que rodean el callejón del Tiburón.

Una vez se incendia un edificio de madera, la probabilidad de que se queme por completo es elevada. Los ciudadanos de Punta Arena pueden organizar cadenas humanas de cubos para contener el fuego, pero poco pueden hacer para salvar los edificios que el dragón toma como objetivo directamente con su arma de aliento. Salvar un edificio de quemarse hasta los cimientos requiere una intervención de los PJs en forma de magia. *Apagar* es el modo más eficiente de detener un incendio, mientras que *ráfaga de viento* sólo puede apagarlo si se aplica menos de un asalto después del ataque inicial del arma de aliento del dragón. *Pirotecnia* puede convertir un incendio en humo y luz inofensivos si se lanza sobre un edificio ardiendo en los primeros 4 asaltos desde que empezó el fuego; por cada 4 asaltos (o fracción) que el fuego siga ardiendo hace falta otro conjuro de *pirotecnia*. *Cono de frío* y *tormenta de aguanieve* pueden extinguir cualquier incendio, siempre que el área de efecto del conjuro pueda abarcar el edificio entero. Hay conjuros y efectos adicionales que podrían funcionar si el DJ da su aprobación.

Por supuesto, el mejor modo de evitar que Dientelargo provoque estos incendios devastadores es matarle u obligarle a huir. Su vuelo le proporciona una movilidad superior, pero en varios momentos de la incursión aterriza en el suelo para comerse unas pocas víctimas: esos momentos son excelentes para que los PJs que carecen de la capacidad de volar puedan atacar al dragón. Dientelargo es orgulloso y arrogante, y si un PJ puede provocarle con éxito (con una prueba de Intimidar con éxito o una prueba de Engañar CD 30), o atraer su atención con un ataque que le haga perder más de 20 pg de un solo impacto, el dragón desciende en picado para exhalar fuego sobre el PJ y luego luchar cuerpo a cuerpo.



DIENTELARGO	PX 12.800	VD 11	pg 149

Dragón rojo juvenil macho (*Bestiario*, pág. 102)
CM dragón Grande (fuego)
Inic +5; **Sentidos** sentido ciego 60 pies (*18 m*), sentidos de los dragones, visión en el humo, visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), visión en la penumbra; Percepción +18
Aura Presencia temible (120 pies [*36 m*], CD 18)

DEFENSA

CA 29, toque 10, desprevenido 28 (+4 armadura, +1 Des, +15 natural, -1 tamaño)
pg 149 (13d12+65)
Fort +13, **Ref** +9, **Vol** +10
Inmune dormir, fuego, parálisis
Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +22 (2d6+13/19-20), 2 Garras +22 (1d8+9), 2 Alas +16 (1d6+5), Coletazo +16 (1d8+13)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con Mordisco)
Ataques especiales Arma de aliento (cono de 40 pies [*12 m*], 8d10 daño por fuego, Reflejos CD 21 mitad, usable cada 1d4 asaltos)
Aptitudes sortílegas (NL 13º; concentración +15)
A voluntad – *detectar magia*, *pirotecnia* (CD 14)
Conjuros conocidos (NL 3º; concentración +5)
1º (6/día) — *armadura de mago*, *impacto verdadero*, *rayo de debilitamiento* (CD 13)
0 (a voluntad) — *abrir/cerrar*, *detectar magia*, *llamarada* (CD 12), *mano del mago*, *marca arcana*

TÁCTICAS

Antes del combate Dientelargo se lanza *armadura de mago* antes de descender y unirse a la incursión.
Durante el combate Si se ve obligado a luchar cuerpo a cuerpo, a Dientelargo le gusta usar *impacto verdadero* seguido de un Ataque poderoso para maximizar el

daño contra un único enemigo. Usa *rayo de debilitamiento* contra enemigos que parezcan capaces de golpearle con una dureza destacable.

Moral Dientelargo abandona la incursión y huye de vuelta al Puño de Jorgen para lamerse las heridas en la zona **A5** si se ve reducido a menos de 50 pg.

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

Ataque base +13; **BMC** +22; **DMC** 33 (37 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Flotar, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garras), Soltura con un arma (mordisco)

Habilidades Acrobacias +14 (+18 al saltar), Conocimiento de conjuros +18, Engañar +18, Intimidar +18, Percepción +18, Saber (arcano) +18, Tasación +18, Volar +11

Idiomas común, dracónico

Equipo *amuleto de puños poderosos +1*, anillo de oro y ámbar (valorado en 500 po), brazal de plata (valorado en 2.500 po)

DESARROLLO: si el grupo expulsa a Dientelargo, Punta Arena evita un grave incendio que quema medio pueblo, lo que dejaría a gran parte de la población sin techo, y el barrio portuario en ruinas. En lugar de eso, el pueblo sólo sufre unas pocas casas abrasadas, todas apagadas rápidamente por ciudadanos con capacidad de reacción, y cadenas humanas de cubos desde el río y el puerto.

9º ASALTO: EL ESTANQUE DEL MOLINO (VD 12)

CRIATURAS: mientras gigantes con enormes troncos de árbol usados a modo de garrote meten la mano en ventanas de segundo piso y sacan a ciudadanos de sus casas, golpeando a algunos en la cabeza y atando a otros con grilletes, una pareja liderada por Teraktinus se abre paso a través de las calles en dirección a la Vieja Luz. "¡Más prisioneros!", gritan mientras atraviesan el pueblo. "¡Traednos a vuestros mercaderes gordos y avariciosos, y os perdonaremos vuestras miserables vidas! ¡Ignoradnos y arderéis en el fuego del dragón!".

TERAKTINUS	PX 9.600	VD 10	pg 151

Gigante de piedra explorador 2 (*Bestiario*, pág. 163)

CM humanoide Grande (gigante)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 29, toque 12, desprevenido 27 (+6 armadura, +1 desvío, +2 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 151 (14 DG; 12d8+2d10+86)

Fort +17, **Ref** +9, **Vol** +6

Aptitudes defensivas atrapar rocas mejorado

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo *Pico pesado +1 azote de enanos* +20/+15/+10 (1d8+11/19–20/x4), *Pico ligero +1* +20 (1d6+6/x4) o 2 Golpetazos +20 (1d8+10)

A distancia Roca +13/+8/+3 (1d8+15)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales enemigo predilecto (enanos +2), lanzamiento de rocas (180 pies [*54 m*])

TÁCTICAS

Durante el combate Teraktinus no pierde el tiempo y se centra en cumplir la misión que le ha sido encomendada. Sus dos guardaespaldas y él se abren paso a través de Punta Arena en dirección a la Vieja Luz; si nadie se les opone, alcanzan las ruinas en el 20º asalto. Teraktinus se pasa 5 asaltos excavando en las ruinas en busca de una piedra de buen tamaño para Mokmurian, y luego da la señal de la retirada con su cuerno de guerra. Si alguien se interpone en su camino, demuestra ser muy creativo a la hora de buscar cosas que arrojar a sus enemigos (las chimeneas, los trozos de edificio y los carromatos son un

buen sustituto para las rocas arrojadizas en caso de apuro). En cualquier caso, los oponentes que se atreven a interponerse en su camino le irritan lo bastante como para que deje su misión en espera hasta haberlos matado. Si se enfrenta a enemigos especialmente poderosos, usa su cuerno de guerra para pedir ayuda (al dragón Dientelargo si está disponible; si no es así, al grupo de gigantes más cercano).

Moral Si alguien desafía a Teraktinus, éste lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 15, **Con** 23, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 12

Ataque base +11; **BMC** +22; **DMC** 35

Dotes Acometer, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Crítico mejorado (pico pesado), Desenvainado rápido, Golpe vital, Soltura con un arma (pico ligero), Soltura con un arma (pico pesado)

Habilidades Lingüística +0, Percepción +12, Sigilo +6 (+10 en terreno rocoso), Supervivencia +12

Idiomas común, enano, gigante

CE empatía salvaje +3, rastrear +1

Equipo *armadura de pieles +2*, *pico pesado +1 azote de enanos*, *pico ligero +1*, *anillo de protección +1*, cuerno de guerra

GIGANTES DE PIEDRA (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

12º ASALTO: CERVEZA O MUERTE (VD 10)

Dos gigantes profieren amenazas contra la *Destilería de los Dos Caballeros*, con vozarrones atronadores e insistentes. "¡Si no nos dais toda vuestra cerveza, os aplastaremos!" grita uno de ellos. El otro arroja un pedrusco contra el edificio. "¡Cerveza o muerte! ¡La decisión es vuestra!".

CRIATURAS: estos dos gigantes de piedra llegan tarde a la incursión porque se entretuvieron persiguiendo a un granjero que iba hacia el pueblo. Cuando llegan, se aproximan desde el sur, por la carretera de la Costa Perdida. Al ver que la incursión ya está en marcha, cruzan disparados el puente, pero caen inmediatamente en una nueva distracción... esta vez en forma del delicioso olor a cerveza que surge de la *Destilería de los Dos Caballeros*.

Sus voces, estruendosas e insistentes, se pueden oír fácilmente por encima del caos de la incursión. Mientras uno grita, el otro arranca del suelo el cartel de "Bienvenidos a Punta Arena" (con espejo incluido) y lo arroja contra la destilería.

GIGANTES DE PIEDRA (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

DESARROLLO: estos gigantes desperdician todo el tiempo en la destilería, y si los PJs los ignoran, el edificio es destruido. En el 25º asalto, los gigantes atrapan a Gaven Deverin y, al reconocer su símbolo sagrado de Abadar como una de las señales que les han dicho que busquen a la hora de recolectar prisioneros avariciosos, lo meten alegremente en un barril y huyen de vuelta al Puño de Jorgen.

16º ASALTO: EL SAQUEO DE LA MANSIÓN SCARNETTI (VD 11)

En este asalto, y en cada asalto subsiguiente, haz que todos los PJs que estén en el exterior y tengan el acantilado del Barranco Goleta a la vista lleven a cabo pruebas de Percepción CD 25. Los personajes que tienen éxito se dan cuenta de que se alza una columna de humo de lo que sólo puede ser la mansión Scarnetti.

CRIATURAS: tres gigantes de piedra han dado un amplio rodeo para acercarse a Punta Arena desde el sur; esta ruta ha provocado su llegada tardía, pero les debería conceder relativa libertad a la hora de saquear las mansiones y capturar a los nobles. Dos de los gigantes cargan con un gran carromato entre ambos, con la intención de llenarlo de prisioneros y botín, y aunque en realidad llegan a la mansión Scarnetti en el 10º asalto de la incursión, el humo, que surge de un incendio provocado por una estufa de leña volcada, no alerta del ataque a los personajes del pueblo hasta el 16º asalto, como muy pronto.

GIGANTES DE PIEDRA (3)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

TESORO: estos gigantes ya han cargado grandes cantidades de tesoro en su carromato, incluyendo cuatro tapices de seda bordada valorados en 1.200 po cada uno; tres cofres de cubertería y vajilla de plata con incrustaciones de oro valorados en 1.000 po en total; barriles de vino, brandy, y aceite de oliva valorados en un total de 1.400 po; y un escritorio de madera de teca con incrustaciones de plata y oro, valorado en 600 po. Todo eso pertenece a la familia Scarnetti quienes, incluso si se habían enemistado con los PJs, les recompensaran agradecidos si impiden que los gigantes secuestren a la familia entera, pagando una recompensa de 1.000 po.

Si los PJs se molestan en registrar el escritorio de teca y superan una prueba de Percepción CD 30, hallan un compartimento oculto que contiene varias cartas del señor del crimen local Jubrayl Vhiski dirigidas a Titus Scarnetti, que no sólo revelan que Titus contrató a Jubrayl para que incendiase varios molinos de la región (lo que garantizaba que el propio molino de los Scarnetti tendría mucho más trabajo), sino también que el sczarni ha invertido las tornas y ahora está chantajeando a la familia noble, exigiendo pagos regulares y amenazando con revelar al alguacil Cicuta que Titus pagó a uno de sus muchachos para que provocase dichos incendios. Si los PJs presentan estas pruebas al alguacil Cicuta y a la alcaldesa Deverin, la familia Scarnetti queda prácticamente hundida, y el agradecido pueblo de Punta Arena reúne una recompensa de 2.000 po para los PJs, por desvelar el causante de los incendios provocados. Alternativamente, los propios Scarnetti estarían dispuestos a pagar hasta 3.000 po a los PJs para que no hablen, si acuden a ellos primero con las pruebas.

DESARROLLO: si el grupo derrota a la partida de guerra que está saqueando los hogares nobles, habrán salvado a la familia Scarnetti de ser capturada, y habrán detenido el pillaje de su mansión. Tal suceso podría ser lo único capaz de arreglar cualquier antigua rencilla que puedan tener los PJs con los ariscos e irascibles nobles.

25º ASALTO: ¡RETIRADA!

Desde el punto de vista de los gigantes, la incursión es un éxito si continúa durante 25 asaltos. En ese momento, Teraktinus sopla el cuerno para indicar la retirada. Los gigantes supervivientes huyen de vuelta a las colinas y, a lo largo de los días siguientes, regresan al Puño de Jorgen con sus prisioneros y su botín. Por supuesto, puede que los PJs puedan rastrear a los gigantes y derrotarlos antes de que puedan regresar.

Si Teraktinus logra regresar al Puño de Jorgen con la piedra obtenida en la Vieja Luz, Mokmurian (con la ayuda de Conna) pronto confirma sus sospechas de que el traicionero Garabateador aún mora en las cámaras subterráneas, y empieza a organizar una incursión mucho mayor contra Punta Arena con el objetivo de destruir el lugar por completo. Sin embargo, organizar este ataque requiere tiempo, por lo que mientras los PJs no se entretengan demasiado (más de un mes) antes de contraatacar contra el Puño de Jorgen, aún pueden hallar a Mokmurian y sus esbirros en la fortaleza.

La incursión fracasa si todos los gigantes mueren, o si su moral es dañada lo suficiente como para hacerles huir. Para forzar la huida, no hace falta que mueran todos los gigantes; de hecho, en cuanto se cumplan dos de las siguientes tres condiciones, los gigantes restantes dejan caer todo lo que llevan y se retiran de vuelta a las colinas rocosas, abandonando la incursión por completo.

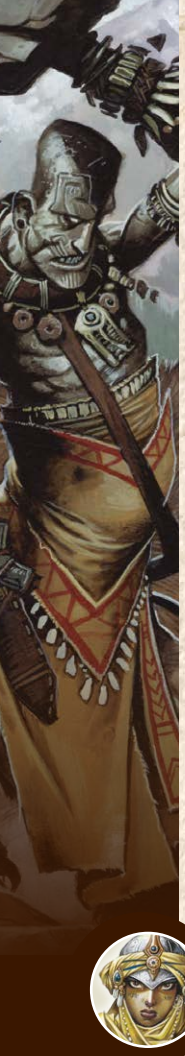
- Teraktinus muere.
- Dientelargo muere, o es obligado a huir de vuelta al Puño de Jorgen.
- Por lo menos ocho gigantes y osos terribles (en cualquier combinación) mueren.

EL PRISIONERO

Una vez termina la incursión, la pregunta que todo el mundo se hace es "¿Por qué atacaron Punta Arena los gigantes?". El modo más fácil de obtener respuestas es de un gigante capturado: quizá uno reducido a pg negativos que se estabilizara antes de desangrarse, o a lo mejor uno que los PJs hechizaron, incapacitaron, o derrotaron de otro modo sin matarle. Un gigante que se encuentra solo y prisionero pierde rápidamente su estoico orgullo; la vergüenza de haber sido derrotado por humanos, combinado con el dolor de sus heridas, le vuelve muy hablador. Sin embargo, los prisioneros permanecen beligerantes e insultantes a menos que sus actitudes sean convertidas en más amistosas.

Si los PJs capturan a uno o más gigantes de piedra, pueden extraer algo de información de sus prisioneros. Intimidar no funciona con ellos, pues la arrogancia natural de los gigantes de piedra les hace creer que todas las criaturas menores merecen lástima y desprecio. Una buena historia y una prueba de Engañar CD 25 con éxito hacen que el gigante diga más de lo que pretendía, y con una prueba de Diplomacia CD 30 los PJs se lo ganan completamente. Si se le puede convencer para que hable, lee el siguiente texto.

> "El gigante herido entrecierra los ojos, frunce el ceño, y luego suelta una risa ahogada. "Derrotado por pequeños humanos entrometidos", dice. "Nunca pensé que eso le ocurriría al Pueblo de la Meseta. Bueno, esto os puedo decir: mi señor es el poderoso Mokmurian, uno de los gigantes oscuros de la antigüedad renacido. Su magia, las cosas que ha hecho... ha convencido a las tribus de que gobernarán sobre las tierras bajas de nuevo, desde las montañas hasta el mar. Ha dominado las antiguas artes.



"Os matará a todos, dadlo por sentado; el ejército que ha convocado arrollará vuestras diminutas casas. Unos pocos tendrán la suerte de acabar como esclavos suyos. Hoy nos habéis vencido, pero no nos venceréis cuando haya un centenar o un millar de miembros del Pueblo de la Meseta marchando juntos. Lord Mokmurian hará que eso suceda. Tiene casi tanta labia como tú, pequeñín." Se rasca la nariz. "El líder de nuestro grupo de exploración era Teraktinus; él nos convenció de que seríais un blanco fácil y nos haríamos ricos. Obviamente os subestimó, y pagó caro su error. Yo no tengo interés alguno en pagar también por ese error: prometedme que me dejaréis abandonar vuestras tierras a salvo, y a cambio os diré todo lo que queráis saber."

Seguro que los PJs tienen multitud de preguntas para el prisionero; las más probables (y las respuestas del gigante) se dan a continuación.

¿QUIÉN ES MOKMURIAN? "Ya os lo he dicho: es nuestro señor y nuestro líder. Nos ha prometido gloria y riqueza, y aunque nuestra incursión contra vuestro pueblo no fue bien, eso es porque Teraktinus era un necio. Cuando lord Mokmurian descienda de la meseta Storval, os lo arrebatará todo."

¿QUÉ ES MOKMURIAN? "Sólo le he oído hablar desde lejos, y sólo conozco el poder de su magia por boca de otros. Es el más raro de entre los nuestros, un hijo de las piedras que ha dominado la magia de los Señores Ancestrales. Dicen que puede convertir a los vivos en piedras inmóviles, y su propia piel en una armadura de granito. Incluso he oído que puede provocar que las mismas piedras de la tierra se derrumben y arrastren a aquellos que las pisan a una tumba subterránea. Y estoy seguro que puede hacer mucho más que eso."

¿QUIÉNES SON ESOS SEÑORES ANCESTRALES? "Ahora ya no existen, pero nuestros ancianos nos cuentan que antaño gobernaron sobre nuestros antepasados, los esclavizaron, y les obligaron a construir los monumentos que adornar Varisia aún a día de hoy. Muchos de mis hermanos creen que Mokmurian es uno de estos Señores Ancestrales que ha vuelto del pasado para reconstruir su imperio."

¿A CUÁNTOS GIGANTES LIDERA MOKMURIAN? "Tiene por lo menos a siete tribus bajo su mando, y cada una cuenta con docenas de miembros. El número de parientes inferiores a los que ha alistado (ogros, gigantes de las colinas, ettin, trolls) no es nada desdeñable. También cuenta con el apoyo de varias lamias; seguidoras degeneradas de la Madre de los Monstruos."

¿CUÁNDO ATACARÁ VARISIA? "No estoy seguro. Mandó varios grupos de exploración, de los cuales mi tropa éramos sólo uno, a estas tierras bajas para reunir información. Lo hace para prepararse para su ataque venidero. Su furia llegará pronto; quizá incluso a final de mes."

¿DÓNDE TIENE SU BASE? "Mokmurian ha ocupado un lugar que mi gente considera tabú: el valle de la Torre Negra, en los picos de Hierro. Ha bautizado a su fortaleza con el nombre 'Puño de Jorgen', como la que custodia la entrada al más allá. Nuestros ancianos consideraron que el nombre era blasfemo, pero Mokmurian es tan poderoso que no teme a la blasfemia."

¿DÓNDE ESTÁ EL PUÑO DE JORGEN? "El Puño de Jorgen está en el valle de la Torre Negra, en los picos de Hierro. Domina las aguas del río Muschkal, pero también es accesible yendo hacia el este desde las escaleras Storval. El propio lord Mokmurian habita en las profundidades bajo el Puño de Jorgen, en lugares ocultos que no nos permite visitar."

¿POR QUÉ VUESTRO LÍDER TRATABA DE ROBAR UN PEDAZO DE LA VIEJA LUZ? "No tengo respuesta para eso. Dijo tener una misión especial encargada por lord Mokmurian, pero no me dijo de qué se trataba. No se lo dijo a ninguno de nosotros. Los ancianos de mi gente tienen modos de extraer secretos de las piedras... quizá la piedra sabía algo que lord Mokmurian necesitaba averiguar".

RECOMPENSA POR HISTORIA: por cada fragmento significativo de información que los PJs averigüen de un prisionero, concédeles 1.200 PX, hasta un máximo de 9.600 PX

INFORMACIÓN ALTERNATIVA

Los PJs pueden averiguar gran parte de lo que necesitan saber sobre Mokmurian, su ejército, y la ubicación de su fortaleza interrogando a un gigante de piedra capturado. Sin embargo, si no lograron capturar prisionero a ninguno de los incursores, necesitarán otro modo de hacerse con esa información. Conjuros como *comunión*, *adivinación*, y *contactar con otro plano* pueden desde luego ayudar en ese aspecto; ajusta tus respuestas a dichos conjuros para que puedas proporcionar fragmentos de la información que se da arriba a los PJs. Alternativamente, si algunos de los gigantes de Teraktinus escaparon, podrían regresar a Punta Arena para intentar una segunda incursión, o incluso atrincherarse en la Bandeja del Diablo o en la floresta Musgosa y empezar a realizar asaltos regulares contra las tierras de labranza. Los PJs podrían entonces ser convocados para derrotar a esos gigantes, y uno de ellos podría dejarse caer de rodillas y suplicar por su vida a cambio de decir a los PJs todo cuanto sabe sobre Mokmurian.

PUESTA AL DÍA EN PUNTA ARENA

Aunque es posible que haya una sensación de urgencia en el aire (¡especialmente si los gigantes han tomado prisioneros a ciudadanos de Punta Arena!), si tienes la oportunidad, deberías animar a los PJs a tomarse uno o dos días de descanso en el pueblo antes de volver a marcharse. Aunque regresarán a casa una vez más al inicio del siguiente capítulo, es probable que los PJs, tras pasar toda una aventura lejos del pueblo allá en la región del monte Garfio, tengan ganas de disponer de cierto tiempo para ponerse al día con viejos amigos y aliados. En concreto, si los PJs detuvieron la incursión contra la mansión Scarnetti pero descubrieron pruebas que desvelaban los secretos de la familia, el pueblo casi exigirá que los PJs se queden, por lo menos el tiempo suficiente para asegurarse de que los Scarnetti pagan por sus crímenes. La alcaldesa Deverin prefiere hacerles arrestar, y puede pedir a los PJs que ayuden al alguacil Cicuta a escoltarles hasta Magnimar, para que se las vean con los jueces de la ciudad. Si haces tal cosa, puedes orquestar que los PJs se encuentren con otro grupo de gigantes de piedra por el camino, acechando junto a la carretera de la Costa Perdida.

SEGUNDA PARTE: VIAJE AL PUÑO DE JORGEN

LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA LLAMADA PUÑO DE JORGEN ESTÁ UBICADA EN MITAD DE LOS PICOS DE HIERRO, CASI EN EL CENTRO DE LA REGIÓN QUE ENGLOBA VARISIA Y LA MESETA STORVAL. DESDE ALLÍ, MOKMURIAN HA REUNIDO A VARIAS TRIBUS DE GIGANTES, LA MAYORÍA DE PIEDRA, PERO TAMBIÉN ALGUNOS GIGANTES DE LAS COLINAS, Y GRUPOS DE OGROS (CON UNA TRIBU DE GIGANTES DE LA ESCARCHA DE CAMINO A LA FORTALEZA EN UN FUTURO PRÓXIMO). Y A MEDIDA QUE ESTAS TRIBUS SE REÚNEN EN EL VALLE QUE RODEA EL PROPIO BALUARTE, LA PROMESA DE LA GUERRA CADA VEZ ES MÁS PRESENTE...

Puede que los PJs tengan acceso a algunos medios exóticos de viaje; déjales que planeen su expedición al Puño de Jorgen como quieran. Esta aventura da por hecho que hacen el trayecto a pie (o quizá a caballo) desde Punta Arena, remontando la carretera de la Costa Perdida hasta el lago Ascua, y entonces siguiendo hacia el norte, pasando por Galduria, Oreja de Lobo, Páramo del Cuervo, y llegando finalmente a las escaleras Storval. Una vez lleguen a la cima de las escaleras, pueden encaminarse directamente hacia el este hasta los picos de Hierro y el valle de la Torre Negra. Hasta Páramo del Cuervo, este trayecto va siguiendo carreteras, caminos, y senderos, pero a partir de allí es a campo abierto. El viaje tiene una longitud aproximada de 320 millas (*514 km*): 230 (*370 km*) por carreteras, 60 (*96 km*) por praderas abiertas, y 30 (*48 km*) a través de colinas escarpadas y montañas bajas. A una velocidad de 30 pies (*9 m*), la expedición conlleva poco más de 15 días. Durante el trayecto, puedes añadir emoción mediante monstruos errantes generados con las tablas de la página 405 de este libro. El resto de esta Segunda parte ofrece varios encuentros opcionales que puedes dirigir como veas apropiado; cada uno se presenta *grosso modo*, para que puedas adecuar los detalles y mapas a tu campaña.

OGROS CUATREROS (VD II)

Aunque la mayoría de grupos de exploración están en proceso de regresar al Puño de Jorgen para cuando los PJs emprenden su viaje, unos pocos desertores se han quedado en las tierras bajas para buscar fortuna por su cuenta. Uno de dichos grupos de desertores es una banda de tres ogros guerreros que se escabulleron de su grupo de exploración hace un mes. Pasaron unas pocas semanas escondidos, y ahora que están seguros de que los gigantes han regresado al Puño de Jorgen, han salido de su escondite para empezar a asaltar pequeñas granjas periféricas. Puede que los PJs oigan habla de estos ogros cuatreros mientras pasan por un pueblo como Galduria; o quizá incluso tienen la suerte de encontrarse con el rancho más reciente que ha atraído la atención de los ogros, y los PJs presencian como se proveen de reses para la cena. Incluso podrían encontrarse con los tres ogros tras una de dichas incursiones, en cuyo caso basta con una prueba de Percepción CD 15 para que el grupo oiga el sonido de los ogros acercándose, y los mugidos de pánico de sus presas. En cuanto los ogros ven a los PJs, dejan las vacas y el botín robados, empuñan sus armas, y atacan.

OGROS CUATREROS (3)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 104 c/u

Ogro guerrero 5 (ver página 149)

TÁCTICAS

Durante el combate Los ogros se lanzan a la batalla sin preocuparse mucho por nada, excepto por llegar al cuerpo a cuerpo tan rápido como puedan. Una vez en mitad del follón, se concentran completamente en destruir a sus oponentes de uno en uno. Irán todos a por el mismo enemigo, usando flanqueos para obtener ventaja, y sin dividir los ataques a menos que deban hacerlo por motivos de espacio.

Moral Si dos ogros son derrotados, el que queda pasa a estar despavorido y huye hacia el bosque, regresando posteriormente al Puño de Jorgen para volver a unirse a los ejércitos de Mokmurian. Los PJs astutos pueden seguir a un ogro que huya directamente hasta el valle de la Torre Negra.

TESORO: los ogros han acumulado algo de tesoro en su incursión, aparte del ganado: un cofre lleno de 6.000 pp, y tres barriles de brandy valorados en 400 po cada uno (y con un peso individual de 300 libras *[136 kg]*).

DESARROLLO: si cualquiera de los ogros escapa y regresa al Puño de Jorgen, sus informes sobre los PJs acaban llegando a oídos de Mokmurian, y el astuto gigante se da cuenta de que los héroes van a por él. Durante 2 semanas después de este encuentro (empezando 1d6 días después de que los ogros huyan), todas las patrullas de los picos de Hierro y los guardias del Puño de Jorgen están advertidos de antemano y son excepcionalmente competentes, obteniendo un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Percepción para advertir intrusos.

SEÑALES DE GIGANTES

A medida que los PJs se acerquen a la meseta Storval, ve mencionando cosas que presagien los gigantes que pronto tendrán que combatir. Los grupos de exploración que han plagado las tierras bajas de Varisia en las últimas semanas han dejado huella por todas partes; a continuación hay algunos ejemplos.

RESTOS DE COMBATE: aunque los grupos de exploración evitaron el enfrentamiento directo con los asentamientos, sí atacaron a varias caravanas y cazadores solitarios que encontraron a lo largo de las carreteras. Estos restos de combate deberían evidenciar una furia terrible, sembrados de piedras partidas, y cadáveres reducidos a

pulpa y abandonados para los carroñeros tras arrancarles cualquier cosa de valor que llevasen.

CAMPAMENTO: los PJs llegan a un enorme campamento. En el centro, una fogata apagada hecha con troncos de árbol yace en mitad de un anillo de piedras, y entre las cenizas está el cadáver devorado casi por completo de un uro asado de 14 pies (*4,2 m*) de largo.

GIGANTES MUERTOS: aunque los gigantes son fuertes, hay monstruos como wyvern, mantícoras, y dracos de llama capaces de dar problemas a tan enormes seres. Los PJs podrían cruzarse con un túmulo de piedras bajo el cual se ha dado sepultura a un gigante de piedra fallecido.

RUMORES: al detenerse en cualquier pueblo por el camino, los PJs pueden oír todo tipo de historias terroríficas. Una de cada tres personas, o bien ha visto a un gigante recientemente, o bien conoce a alguien que lo ha visto; y de entre esas personas, por lo menos la mitad pueden dar cuenta de la desaparición de algún amigo o conocido. En casi todos los casos, los desaparecidos son mercaderes, soldados, cazadores, o viajeros, y se teme que hayan sido capturados y muertos por los gigantes.

LAS ESCALERAS STORVAL (VD 12)

La cuesta Storval es uno de los rasgos geográficos más únicos y conocidos de Varisia; el cambio de terreno, de las fértiles tierras bajas a los pedregales sembrados de matojos de la meseta, señala el territorio de gigantes y bárbaros con una frontera inconfundible. La propia cuesta alcanza a menudo alturas vertiginosas de 1.000 pies (*300 m*) o más, pero en el lugar conocido como las escaleras Storval, los acantilados miden sólo 400 pies (*120 m*) de alto, y hay un antiguo monumento thassiloniano, usado antaño por los ejércitos de gigantes esclavizados para transitar fácilmente a pie entre las tierras bajas y la meseta.

Las escaleras Storval se alzan en escalones de 2 pies (*60 cm*) de alto, y están flanqueadas a ambos lados por inmensas estatuas del Señor de las Runas Karzoug (aunque la estatua del sur finalmente ha empezado a desgastarse y erosionarse) y paredes de antiguas torres, edificios, y viviendas. Hasta hace poco, la zona estaba habitada por arpías y trolls, pero Mokmurian pretende usar las escaleras como un conveniente punto de invasión, para hacer descender su ejército sobre Varisia cuando esté listo. En preparación para ese momento, mandó una tribu de gigantes de las colinas al lugar para 'despejarlo'. El lugar está ahora casi abandonado; sólo quedan seis gigantes de las colinas como centinelas para evitar que regresen las arpías, los trolls, y otros indeseables que podrían complicar los planes de Mokmurian para con las escaleras.

Subir las escaleras consume 2 casillas de movimiento por casilla ascendida para criaturas Medianas o más pequeñas.

CRIATURAS: los seis gigantes de las colinas que montan guardia aquí se han instalado en uno de los edificios en la cima de las escaleras. Uno de ellos vigila en todo momento desde un poste sobre el hombro de la estatua norte de Karzoug; si ve que alguien se acerca a las escaleras, alerta a sus compañeros arrojando un peñasco contra el techo del edificio. Entonces, los seis se distribuyen por la parte superior de las escaleras, donde han apilado grandes montones de rocas.

Si los PJs intentan subir las escaleras, los gigantes dejan de lanzar rocas, y pasan a provocar una avalancha controlada: pueden patear, empujar, y dejar caer rocas a una velocidad alarmante. Todos los personajes que estén subiendo por las escaleras deberán superar

una salvación de Reflejos CD 15 cada asalto o sufrirán 3d6 pg de daño provocados por las piedras que caen.

GIGANTES DE LAS COLINAS (6)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 85 c/u

(*Bestiario*, pág. *160*)

Tácticas

Durante el combate Los seis gigantes abandonan su ataque de avalancha en cuanto alguno de los PJs logra atacarles cuerpo a cuerpo. Hacen lo posible por impedir a los PJs huir hacia la meseta.

Moral Si mueren cinco gigantes, el último intenta escapar de vuelta al Puño de Jorgen para informar a Mokmurian; en ese caso las repercusiones son las mismas que en la sección de Desarrollo del encuentro con los Ogros cuatreros de la página 195.

TESORO: los gigantes han reunido un alijo bastante respetable de tesoros, en su mayoría arrebatados a las arpías y trolls que derrotaron a lo largo del mes pasado. Los guardan en un montón al fondo de su hogar temporal, y siempre hay un gigante custodiándolos excepto cuando están defendiendo las escaleras. El tesoro consiste en 3.306 pp, una estatuilla de un mamut tallada a partir de un hueso del animal real valorada en 700 po, un parche para el ojo con un ojo falso de zafiro estrella negro y adularia valorado en 900 po, una ajorca tobillera de mithril valorada en 1.000 po, una corona enjoyada valorada en 4.000 po, un *fular con cuchillas +2 defensor*, una faltriquera de cuero que contiene *7 pociones de curar heridas moderadas* y una *poción de quitar enfermedad*, y un *carcaj eficaz* que contiene 16 *flechas +1 azote de muertos vivientes* y una *flecha asesina de humanoides monstruosos mayor*.

Una prueba de Saber (nobleza) CD 25 revela que la corona es en realidad la Corona perdida del clan Pallgreves, una de las familias nobles más antiguas de Janderhoff. Los enanos pagarían con gusto 10.000 po para que les fuese devuelta.

PATRULLAS DE LOS PICOS DE HIERRO (VD II)

Una vez los PJs llegan a los picos de Hierro, las probabilidades de encontrarse con gigantes de piedra en partidas de caza aumentan de forma dramática; pues se les ha encargado proveer de carne el creciente ejército de Mokmurian. Una partida de caza consiste en dos gigantes de piedra y tres osos terribles amaestrados, que usan para rastrear a las presas. Es poco habitual ver grupos de humanoides en los picos de Hierro, y los gigantes no son bobos; pronto llegan a la conclusión de que los PJs son 'héroes' que vienen a enfrentarse a Mokmurian y su ejército, especialmente cuando los PJs no mueren inmediatamente en el primer asalto del combate. Así pues, los gigantes ordenan a los osos que combatan contra los PJs, y entonces intentan huir de vuelta al Puño de Jorgen para avisar a Mokmurian en el segundo asalto del combate, cuando eso resulta evidente.

GIGANTES DE PIEDRA (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

OSOS TERRIBLES (3)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 95 c/u

(*Bestiario*, pág. 230)

TERCERA PARTE: EN EL VALLE DE LA TORRE NEGRA

EL VALLE DE LA TORRE NEGRA, LLAMADO ASÍ POR EL FUNESTO EDIFICIO PUNTIAGUDO QUE SE ALZA COMO UN CENTINELA SOLITARIO SOBRE EL LINDE DEL VALLE ADYACENTE AL RÍO, ES CONSIDERADO TABÚ DESDE HACE MUCHO POR LAS TRIBUS DE GIGANTES DE PIEDRA DE LOS PICOS DE HIERRO Y ALREDEDORES. SUS RELATOS CUENTAN QUE LA MAGIA DE LOS SEÑORES ANCESTRALES AÚN SIGUE ACTIVA DENTRO DE LA TORRE NEGRA, Y QUE UNO DE LOS ESBIRROS DE ESTOS ANTIGUOS TIRANOS AÚN 'VIVE' MÁS ALLÁ DE LA MUERTE EN SU INTERIOR.

A Mokmurian no le detuvieron los rumores que rodeaban el valle de la Torre Negra, y acudió allí poco después de ser exiliado, descubriendo que las historias eran ciertas: una antigua momia de Thassilon residía bajo la Torre Negra, e incluso se había convertido en patrón de una pequeña bandada de arpías particularmente devotas. Mokmurian usó su magia para impresionar a las arpías, y su labia para forjar una tenue alianza con ellas, lo que bastó para que le permitiesen explorar las cuevas bajo los cimientos de la torre. Allí, descubrió una antigua biblioteca, y su saber acumulado le puso en la senda hacia Xin-Shalast.

Cuando Mokmurian regresó de su viaje, las arpías y su amo muerto viviente pudieron notar la influencia de Karzoug en él, y su alianza se volvió más sólida. Incluso le ayudaron a construir una fortaleza alrededor de la entrada a la cueva, e incorporaron la Torre Negra a la muralla circundante. El ejército de Mokmurian llegó para poblar la fortaleza poco después; el líder gigante aloja a sus tropas predilectas en los edificios de dentro de las murallas y ha ordenado al resto de tribus que acampen en el valle de alrededor a medida que vayan llegando.

El valle de la Torre Negra es relativamente pequeño, y dentro del mismo, el Puño de Jorgen domina el paisaje. Cuando llegan los PJs, lee o parafrasea el siguiente texto mientras aprecian el panorama por primera vez.

> Las montañas dan paso a un ancho valle ubicado en lo alto de un acantilado sobre el río Muschkal. En el extremo occidental de la entrada al valle se alza una torre de vigilancia solitaria sobre una colina baja, pero esta edificación queda eclipsada por otra mayor que se yergue en el valle propiamente dicho: una muralla de piedra en forma de anillo, de 50 pies (*15 m*) de alto, rodeada por varios edificios, el más impresionante de los cuales es una imponente torre negra, con almenas en forma de cuchillas, en el límite del desfiladero fluvial. Dentro del anillo se alza una espira de piedra de 150 pies (*45 m*), rodeada por tres edificios bajos. Además de la torre negra, hay cinco torres más pequeñas construidas a lo largo de la muralla; una de ellas es más ancha que las demás y parece ser la única entrada al patio del interior.

La fortaleza no es la única señal de vida en el valle, pues rodeándola hay siete grandes campamentos de enormes tiendas, yurtas, y refugios de piedra. Sale humo de las fogatas, y el ruido de risotadas y de entrenamiento con armas llena el aire, compitiendo con el barritar periódico de animales grandes y furiosos, que emerge de algún lugar dentro de la propia fortaleza.

Los gigantes de piedra no suelen ser beligerantes, principalmente debido a la influencia calmante y estabilizadora de los ancianos, sabios y pacientes, que tradicionalmente dan forma a su sociedad. Los gigantes que Mokmurian ha convocado consigo, sin embargo, son jóvenes e impetuosos. En muchos casos, se ganó su favor a través de la fuerza, desafiando públicamente a los ancianos a duelos abiertos, y acabando con ellos gracias a su potente magia. En otros casos, sólo fueron necesarias muestras y promesas de riqueza (Karzoug se aseguró de proveer a Mokmurian con tesoros de sobra sacados de sus numerosas bóvedas antes de mandarle de vuelta a la meseta Storval para reunir un ejército) para incitar a las nuevas generaciones a abandonar la tradición.

Hoy, las siete tribus acampadas alrededor del Puño de Jorgen siguen las órdenes de Mokmurian. Privados de la influencia estabilizadora de sus ancianos, y liderados sólo por el miedo y el asombro, estos gigantes se han vuelto crueles y violentos. Sólo un anciano permanece en la región: Conna la Sabia, antaño la matriarca tribal de Mokmurian e, irónicamente, la única entre los ancianos que no apoyó las peticiones de exiliarle en cuanto se descubrió su carencia de habilidades de hechicería. Esclavizada después de que Mokmurian matase a su marido, hoy día Conna casi nunca abandona el Puño de Jorgen. Espera en secreto que alguien se alce contra Mokmurian, para que ella pueda intentar devolver a sus retoños descarriados a sus costumbres tradicionales, y alejarles del plan de librar una guerra contra Varisia, que ella considera suicida e insensato.

Mokmurian también dispone de otros métodos para controlar a su tribu: ha marcado a cada gigante con la Runa Siédrica. Aunque los gigantes creen que es la runa personal de Mokmurian, y la exhiben con orgullo para mostrar su lealtad hacia él, en realidad, la runa completa el ritual de ligadura: cuando mueran, todos los elementos de avaricia en sus almas serán absorbidos directamente por el *pozo rúnico* de Karzoug en lo alto de Xin-Shalast. Mokmurian también cuenta con varios tipos distintos de criaturas poderosas entre sus aliados, incluyendo a Dientelargo, el dragón rojo; varias lamias (de las cuales sólo dos sacerdotisas de Lamashtu permanecen en la región); matones trolls; y los horrores ancestrales

cuya servidumbre ha obtenido tras investigar en la biblioteca que hay debajo del valle de la Torre Negra. Su método más imperativo de controlar a la tribu es mediante un antiguo objeto mágico que descubrió en la biblioteca: el *Caldero Esclavizador Rúnico*. Con este antiguo artefacto thassiloniano, usado antaño para castigar a los obreros y asegurar su lealtad, Mokmurian cuenta con una poderosa herramienta para ocuparse de cualquier gigante que descubra que tiene dudas sobre la inminente guerra. El caldero desintegra a los gigantes introducidos en él, y les devuelve a la vida en forma de criaturas llamadas esclavos rúnicos: sirvientes de la antigua magia de Thassilon con apenas mente propia. Se trata de un elemento disuasivo muy efectivo hacia otros gigantes que podrían albergar ideas de rebelión contra su nuevo y cruel señor. Con estas tácticas, Mokmurian ha ido volviendo a sus gigantes cada vez más hacia el mal... y pronto, todos sus recursos se destinarán a la destrucción absoluta de toda Varisia.

A1 EL PUESTO DE VIGILANCIA (VD 10 Ó VD 13)

> A pesar de tener sólo dos plantas, las proporciones de esta atalaya son inmensas; a escala humana, podría contener hasta 5 plantas, pero la puerta de 16 pies (*4,8 m*) de alto en la base de la torre indica que los seres que la usan no son precisamente humanos.

CRIATURAS: este puesto de vigilancia está bajo el control de una gigantesa de la taiga llamada Cinderma. Tras ser exiliada de su tribu hace varios años por torturar y asesinar a un grupo de enanos que pretendían aliarse con ellos, Cinderma vagó por la meseta Storval hasta que le llegaron rumores de que se estaba reuniendo un ejército en los picos de Hierro. Se ofreció a sí misma y a sus habilidades ante Mokmurian, y él la aceptó de buena gana, asignándola a esta atalaya después de que el anterior ocupante muriese intentando capturar un dragón azul joven para sacrificarlo a Karzoug.

Aunque Mokmurian le manda a menudo esclavos rúnicos recién hechos (gigantes castigados y transformados por el poderoso artefacto conocido como el *Caldero Esclavizador Rúnico* que hay en la zona **C3**), Cinderma prefiere ocuparse en persona del turno de día, y vigilar desde el techo de su torre el sendero que sale del valle. Si ve venir intrusos, avisa a los esclavos rúnicos que hay abajo, quienes rápidamente arrojan leña húmeda y follaje a una hoguera de señales que arde justo en el exterior de la entrada de la torre, lo que emite una nube de humo para advertir a la fortaleza de la llegada de visitantes, sean amistosos u hostiles. Al atardecer, Cinderma deja esa tarea en manos de sus esclavos rúnicos y pasa el tiempo de parranda en alguno de los campamentos que hay al este, regresando a la torre a altas horas de la noche para dormir un poco.

La mayoría de visitantes que llegan últimamente son amistosos (más tribus que quieren unirse a la causa de Mokmurian) por lo que la señal de humo no hará saltar la alarma en la fortaleza por sí sola. Sin embargo, si se ve humo pero al anochecer no han aparecido ni Cinderma ni visitantes amistosos, en la fortaleza se empezarán a preocupar, y una patrulla de 2 gigantes de piedra adultos saldrá a investigar. Si la patrulla halla indicios de pelea, la fortaleza se pone en alerta durante 2 semanas, o hasta que los PJs sean capturados.

Si la mayoría de fuerzas del Puño de Jorgen se ve alertada de la presencia de intrusos, ya sea por esta o por cualquier otra circunstancia, parejas errantes de gigantes de piedra empiezan a explorar la zona de forma activa en busca de los PJs. El DJ debería colocar estos guardias itinerantes donde considere apropiado. Además, varias criaturas de la fortaleza podrían cambiar de ubicación o de tácticas, como se explica en sus descripciones individuales.

CINDERMA	PX 19.200	VD 12	pg 157

Gigantesa de la taiga (*Bestiario 2*)

GIGANTES DE LAS COLINAS ESCLAVOS RÚNICOS (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 95 c/u

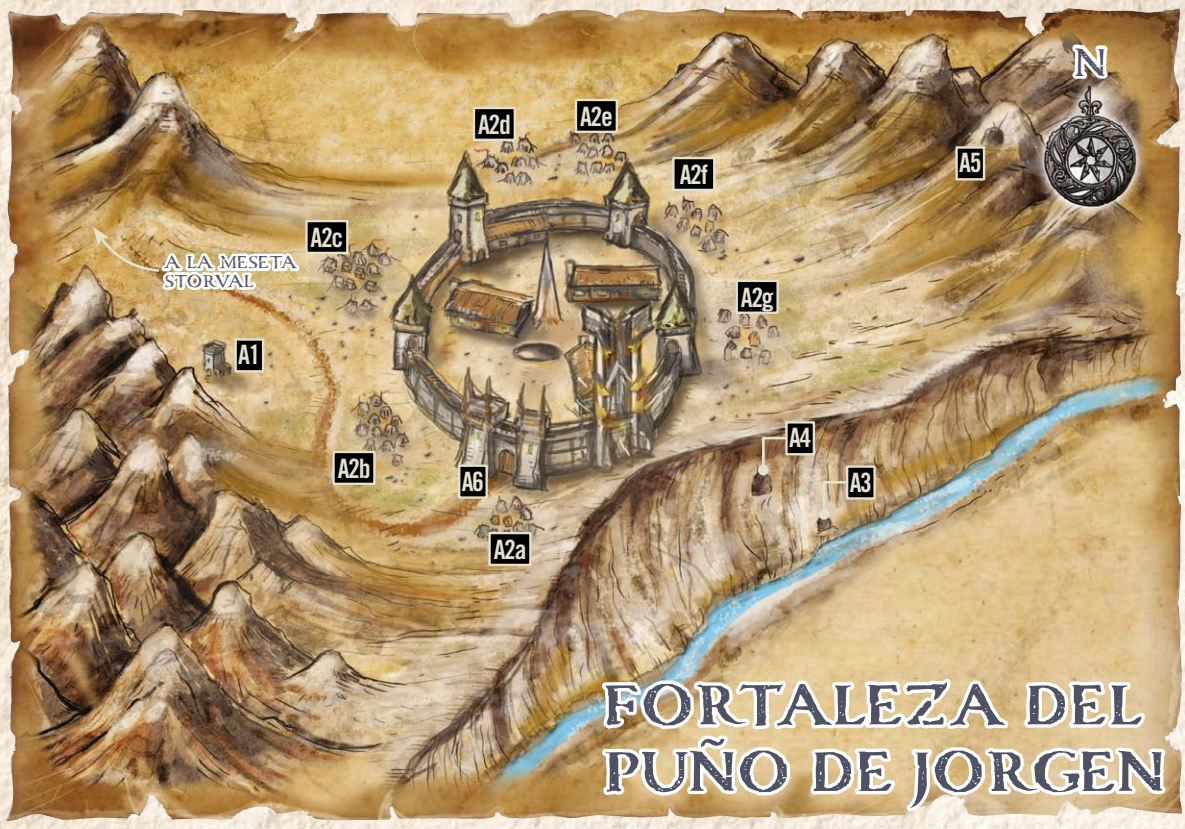
(ver página 409)

A2 EL EJÉRCITO DEL PUÑO DE JORGEN

El Puño de Jorgen no es ni de lejos lo bastante grande como para alojar a las múltiples tribus de gigantes que han respondido a la llamada a las armas de Mokmurian; e incluso si lo fuese, la naturaleza tabú de la fortaleza haría que la mayoría de gigantes no quisiera acampar dentro de las murallas de la misma. En lugar de eso, los gigantes están repartidos en siete campamentos distribuidos alrededor de la fortaleza, cada uno perteneciente a una de las principales tribus de gigantes que han tomado partido por Mokmurian. La ingente cantidad de gigantes que mora en cada uno de estos campamentos debería hacer que los PJs abandonen la idea de un asalto directo y frontal contra el Puño de Jorgen; por fortuna para ellos, Mokmurian ha prohibido a todos penetrar en el anillo de piedra que forman las murallas del Puño de Jorgen temiendo que, si averiguasen la verdadera naturaleza de sus planes, aliados, y tratos turbios, desertarían de su ejército. Si los PJs pueden atravesar estos campamentos y entrar en la fortaleza propiamente dicha, no deben preocuparse ya de estos gigantes. Tanto el sigilo como el vuelo, como incluso entrar en la fortaleza a través de la cueva de las tejemuertes (zona **A4**) son métodos válidos para evitar los enfrentamientos directos con los gigantes de los campamentos circundantes.

A pesar de ello, por si la cifra de gigantes y sus líderes llegara a ser importante, se resume a continuación. Muchos de los grupos de gigantes de piedra tienen un único líder, al haber abandonado las tradiciones de gobierno de su gente. Ten en cuenta que sólo los líderes de estas tribus han tenido contacto directo con Mokmurian, por lo que pocos de ellos cuentan con información de fiar sobre lo que hay tras los muros del Puño de Jorgen. Todos llevan la Runa Siédrica entre los hombros o en la zona lumbar, marcada al hierro por parte de una de las sacerdotisas lamias (conocidas por la mayoría de gigantes como 'las Hermanas León') durante el ritual de potenciación que llevaron a cabo al unirse a los ejércitos de Mokmurian.

A2a PUÑO NEGRO: esta tribu consiste en 32 gigantes de las colinas liderados por un cacique de ojos diminutos llamado **DOACH** (CM gigante de las colinas guerrero 2). Estos gigantes son completamente leales a Mokmurian, y esperan que las riquezas y el poder que obtendrán durante la guerra les permitan regresar a las tierras de sus antepasados, a orillas del lago Skotha, y arrebatar el control de



un emplazamiento ideal de manos de un clan establecido de gigantes de piedra más pacíficos.

A2b ESCUDO ROJO Y BELLADONA: estos dos clanes de ogros aliados se han agrupado para formar una sola tribu liderada por **PAPI BESHK** (CM ogro bárbaro 4). Pasan la mayor parte del tiempo en riñas y peleas internas; Mokmurian se ha visto obligado a mandar a sus gigantes a este campamento al menos en 5 ocasiones para oficiar disputas y reducir las luchas al mínimo. En total, aquí habitan 46 ogros.

A2c DONCELLAS DE MINDERHAL: esta tribu de 11 gigantesas de piedra presenta una composición poco habitual. Integrada completamente por mujeres, la tribu tiene fama de estar entre las más crueles y excesivas en su vileza. Muchos otros gigantes han tratado de cortejar a miembros de las Doncellas, sólo para acabar rechazados (en el mejor de los casos) o mutilados (en el peor). Este grupo está liderado por una gigantesa excepcionalmente alta llamada **HALVARA** (LM gigantesa de piedra oráculo 5).

A2d JORMUNSIR: liderados por un gigante viejo y canoso de un solo ojo llamado **VLORIAN** (NM gigante de piedra explorador 3), los Jormunsir cuentan con 20 gigantes en sus filas. Sus ansias secretas son usar la riqueza y el poder que obtengan tras conquistar Varisia para reclamar como propias las tierras cerca del Yunque de Minderhal.

A2e VALISSGANDER: esta tribu de gigantes de piedra cuenta con 18 integrantes, y su líder es un matón ruidoso y abusivo llamado **ZINDERALL** (CM gigante de piedra guerrero 1), cuyos seguidores darán un golpe de estado rápido y brutal en cuestión de días. Planean entregar a su cabecilla (que no sospecha que sus esbirros traman su muerte) a Dientelargo como carnaza, pero aún no han decidido quién de entre ellos le sustituirá… y eso es lo único que mantiene con vida a Zinderall, sin que él lo sepa.

A2f CRANNOCH: los 22 gigantes de piedra de la tribu Crannoch son los cazadores más eficientes de la región; como resultado, este campamento suele estar vacío excepto por unos pocos gigantes mientras el resto ha salido a cazar. Una docena de osos terribles acaban de completar los habitantes de esta tribu, cuyo líder es un gigante de pocas palabras llamado **ORIANDAN** (CN gigante de piedra explorador 4).

A2g KAVARVATTI: esta tribu fue la que una vez consideró a Mokmurian uno de los suyos. Hasta su regreso, los Kavarvatti estaban liderados por dos ancianos, una pareja llamados Vandarrec y Conna. Cuando Mokmurian regresó de Xin-Shalast, desafió a su patriarca tribal Vandarrec y lo derrotó (pero no lo mató aún). Se hizo con el control de la tribu y los condujo aquí, y entonces llevó a la pareja de ancianos hasta el Santuario de los Antepasados de la zona **B6**, donde asesinó al viejo gigante ante los ojos horrorizados de su mujer. Conna sabía que hubiese sido una locura desafiar abiertamente a Mokmurian en ese momento, tanto porque se había apropiado del liderazgo de la tribu como porque sus poderes superaban de mucho los de ella, por lo que se tragó su rabia y su orgullo y juró servirle, prometiéndose en secreto hacer todo lo posible por orquestar una venganza.

Mokmurian cedió la gestión del día a día de la tribu Kavarvatti a Barl Rompehuesos, un gigante que pronto se convirtió en el aprendiz de mago de Mokmurian. Tras la derrota de Barl en el monte Garfio, el liderazgo de los Kavarvatti pasó a uno de los guardaespaldas de Barl, un enorme bruto llamado **DROGART** (CM gigante de piedra guerrero 3). Drogart se ha enterado recientemente

de lo que le ocurrió a Barl, y aunque le disgusta que su tribu no se vea reforzada por los ogros Kreeg, el golpe de fortuna inesperado de convertirse en jefe le ha ayudado mucho a superar la decepción. Barl era un cabecilla cruel, pero puede que Drogart sea aún peor; su carencia de poder mágico lo compensa de sobras con un sadismo brutal. A menudo envía a sus gigantes a peinar la meseta Storval en busca de shoanti a los que torturar.

A3 LA CUEVA DE LOS WYVERN (VD 10)

> Hay un olor almizclado suspendido en el aire cerca de la entrada a esta cueva; un hedor espeso, como de reptil. Docenas de huesos, en su mayoría de mamut o de uro, yacen esparcidos en el saliente con vistas al río que corre 50 pies (*15 m*) más abajo.

CRIATURAS: esta caverna se abre 50 pies (*15 m*) por encima del río Muschkal, y hace mucho que sirve de hogar a un nido de wyvern particularmente vigorosos. Mokmurian logró que estos tres wyvern le prometiesen su apoyo en el inminente ataque, pero por ahora las bestias se conforman con dejar en paz a los gigantes que viven en el valle de arriba.

WYVERN AVANZADOS (3)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 87 c/u

(*Bestiario*, pág. 284, 294)

TÁCTICAS

Durante el combate Los wyvern luchan en grupo, uno de ellos distrayendo y flanqueando a un enemigo mientras los otros intentan apresar y aguijonear a los oponentes.

Moral Cada wyvern huirá volando hacia las montañas si se ve reducido a menos de 15 pg.

TESORO: los wyvern tienen un ópalo de fuego que les fascina sobremanera; han colocado dicha gema centellante sobre un montón de arena en el centro de su cueva, donde pueden mirarla mientras sale el sol y ellos se van a dormir. El ópalo de fuego vale sólo 200 po, una suma despreciable comparada con el valor del resto de su tesoro que yace amontonado, casi olvidado, en la estribación del suroeste. Enterrado bajo una colección de cráneos, fémures de caballo y uro, y trozos de pellejo masticados hay un cofre que contiene 1.435 po y 2.987 pp. Tras el cofre yace un antiguo *bastón del cielo y la tierra* que los wyvern hallaron en una ruina thassiloniana.

A4 LA CUEVA DE LAS TEJEMUERTES (VD 9)

> Esta cueva entera parece reptar. Incontables insectos hinchados y de muchas patas se pisotean unos a otros, cubriendo el suelo y las paredes, creando el murmullo de un millón de chasquidos de pisadas de bicho. La parte más lejana de la cueva parece estar cubierta de oscuridad y telarañas, ambas de una densidad antinatural.

La entrada de esta cueva está 250 pies (*75 m*) por encima de una estrecha playa que hay debajo. Los insectos que cubren el suelo son desagradables pero inofensivos, y se ven atraídos por la fría oscuridad y los cadáveres que han dejado las criaturas que tienen su guarida más adentro. El confín más profundo de la cueva está plagado de telarañas tejidas por sus habitantes muertos vivientes. Mientras estas telarañas sigan allí, hace falta una prueba de Percepción CD 40 con éxito para advertir la puerta secreta en la pared norte de la cueva; si se despejan, la CD baja a 20. El túnel que hay al otro lado recorre una ruta serpenteante hasta un complejo laberíntico de galerías estrechas infestadas de gorros rojos *[NdT: un tipo de criatura feérica]*. Una ruta a través de este laberinto conduce a las cuevas bajo el Puño de Jorgen; ver zona **B7B** para más detalles.

CRIATURAS: esta cueva era el nido de varias arañas tela de embudo gigantes años atrás, pero Mokmurian las usó para probar un vil ritual que había aprendido de libros sobre nigromancia en la Biblioteca de Thassilon (ver zona **C7**), convirtiéndolas en unas monstruosidades muertas vivientes llamadas tejemuertes. Estas criaturas parecen arañas rechonchas y parcialmente descompuestas del tamaño de un caballo, pero una inspección de más cerca revela la horrible verdad: se trata de cascarones animados de arañas gigantes, infestados por plagas de arácnidos menores pero igualmente muertos vivientes.

TEJEMUERTES (3)	PX 2.400 c/u	VD 6	pg 71 c/u

(*Bestiario 3*)

TÁCTICAS

Durante el combate Las tejemuertes atacan a todas las criaturas (excepto Mokmurian) que se atreven a entrar en la cueva, pero esperan unos asaltos para que los intrusos se internen en la misma antes de atacar. También atacan, utilizando su aptitud de telaraña, a todo se vivo que se acerca a menos de 50 pies (*15 m*) de la boca de la cueva.

Moral Las tejemuertes luchan hasta ser destruidas.

TESORO: aunque las tejemuertes no acumulan tesoros de forma intencionada, a lo largo de los años más de un aventurero imprudente ha caído en sus zarpas (al igual que unos pocos wyvern y gigantes). Como resultado, la cueva está a rebosar de telas viejas, pieles marchitas, y huesos antiguos, junto con una docena de espadas largas (una de ellas una *espada larga +1* Grande), una *alabarda +2*, tres martillos de guerra Grandes, un conjunto de armadura completa, y un bastón de druida con un conjuro de *bastón de conjuro* aún en efecto (que contiene un *contacto herrumbroso* a NL 12º).

A5 LA CUEVA DE DIENTELARGO (VD 11)

Esta boca de cueva es difícil de alcanzar excepto desde el aire: la entrada se encuentra a 450 pies (*137 m*) de altura en el lateral de una montaña casi vertical. Los esqueletos hechos pedazos de docenas de animales, wyvern, e incluso unos pocos rocs, cubren el suelo muy por debajo de la entrada. En el interior, la caverna es muy sencilla, con una profundidad de 200 pies (*60 m*) y una anchura de 50 pies (*15 m*). Los últimos 50 pies (*15 m*) de profundidad están cubiertos por miles y miles de monedas (la mayoría de cobre). En este tramo hay una inestabilidad traicionera, pues las monedas se deslizan y resbalan bajo los pies de las criaturas Medianas o más pequeñas; para ellas, la CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en 5.

CRIATURA: esta cueva es la guarida de uno de los aliados de Mokmurian, el dragón rojo juvenil Dientelargo. El gigante combatió al dragón al volver de Xin-Shalast, pero en lugar de matar a la bestia

alada tras su pelea (a pesar de que Dientelargo mató a media docena de las lamias que viajaban con él), Mokmurian le ofreció trabajo. A cambio de que se le perdonase la vida, Dientelargo aceptó servir a Mokmurian como héroe en su ejército. La perspectiva intrigó al dragón y ahora, años después de su primera derrota, Mokmurian y él se han acabado haciendo amigos a regañadientes. Dientelargo ha jugado un papel vital en la captura de docenas de dragones más jóvenes durante estos años; prisioneros que luego Mokmurian sacrificó a Karzoug, pues pocas criaturas de Golarion albergan almas más avariciosas que los dragones.

Si Dientelargo sobrevive a la incursión contra Punta Arena y se las arregla para regresar a esta cueva, está resentido y de mal humor por su fracaso, y guarda rencor a los PJs. Cuando pidió ayuda a Mokmurian, el gigante de piedra se puso furioso porque Dientelargo hubiese abandonado la batalla y prohibió a sus lamias que le proporcionasen curación alguna al dragón. Éste, resentido y malhumorado, se retiró a esta cueva, y no acudirá en auxilio del Puño de Jorgen si se da la alarma. Los recuerdos de su derrota inicial a manos de Mokmurian han invadido sus pensamientos de nuevo, y aunque ha reunido muchos tesoros desde que unió fuerzas con el gigante, también ha visto cuántos más se quedaba Mokmurian para sí mismo a lo largo de los años. Dientelargo se ha ido desencantando de su papel como esbirro de Mokmurian, y estos últimos acontecimientos han sido la gota que colma el vaso.

Si los PJs se encuentran con el dragón resentido en su guarida, Dientelargo les reconoce al momento pero no ataca. No quiere jugársela luchando otra vez contra los PJs cuando hace tan poco que le derrotaron, y en lugar de eso les ofrece una tregua. Les dirá todo lo que sabe sobre el Puño de Jorgen y Mokmurian, si a cambio los PJs prometen dejarle en paz y darle una parte proporcional del tesoro que obtengan en la fortaleza. Su actitud inicial hacia los PJs es malintencionada, pero si pueden volverle solícito, incluso ofrecerá voluntariamente su ayuda en la lucha contra los gigantes de piedra (aunque en ese caso exige dos partes proporcionales del tesoro).

Dientelargo sabe bastante sobre Mokmurian. Deberías ajustar lo que sabe según el progreso de tu grupo: si por el momento les va bien, puede que sólo quieras revelar a los PJs una estimación de las criaturas que habitan en el Puño de Jorgen y las cavernas que hay debajo. Si están pasando apuros, podrías hacer que Dientelargo les esboce un mapa del nivel de las cavernas. El dragón nunca ha estado en el nivel de la biblioteca bajo las cavernas, pero sospecha que existe un nivel más profundo.

DIENTELARGO	PX 12.800	VD 11	pg 149

Dragón rojo juvenil macho (ver página 190)

TESORO: aunque hay una alfombra de monedas cubriendo la parte más interior de la cueva de Dientelargo, la mayoría de ellas son piezas de cobre. En total, las monedas consisten en 360.055 pc, 23.145 pp, 3.403 po, y 23 ppt. Además, la colección de tesoros incluye varias piedras preciosas: las favoritas de Dientelargo son una hialita *[NdT: también llamada 'ópalo de agua']* valorada en 1.000 po, un diamante azul valorado en 1.600 po, y un ópalo negro valorado en 8.000 po, aunque hay 53 gemas adicionales valoradas en un total de 3.500 po. Hay un elaborado tapiz de lino, que representa a unos monjes entrenando en un patio, enrollado y apoyado contra la pared; el tapiz pesa 50 libras (*22,7 kg*) pero vale 600 po. Por último, hay un juego de ídolos de plata maciza sobre una repisa en la pared del fondo. Cada uno vale 600 po: representan un wyvern con un jinete

humano, un guerrero humano pisoteando a un demonio derribado, un centauro ataviado con una armadura completa, y un pez con una boca ancha y llena de dientes en pleno salto. Hay un quinto ídolo que está en realidad hecho de platino; es una representación del Señor de las Runas Karzoug, valorada en 5.000 po.

A6 LA PUERTA DE PIEDRA (VD 10)

La fortaleza tiene una puerta de piedra maciza de doble hoja, cada mitad de la cual mide 20 pies (*6 m*) de alto y 10 pies (*3 m*) de ancho. Encajan perfectamente en la muralla entre dos de las torres de 70 pies (*21 m*) de altura, y parecen muy difíciles de abrir (dureza 8, pg 300). Hace falta una prueba de Fuerza CD 22 para empujar la puerta y abrirla, siempre y cuando no esté bloqueada con la barra de piedra *[NdC: o tranca, de ahí el verbo atrancar]* que hay en el interior. Si la barra está fijada, hace falta una prueba de Fuerza CD 50 con éxito para derribar la puerta.

CRIATURAS: los guardianes de esta puerta son un trio de arpías poco habituales: son alumnas del Monje Negro (ver zona **A14**). Estas arpías vivían en los nidos que hay encima de la Torre Negra cuando Mokmurian llegó aquí por vez primera, y el gigante les intrigó lo suficiente como para aceptar una alianza. Le prohibieron entrar en la propia Torre Negra, pero no les importó que explorase las cuevas que había debajo.

Las arpías son alumnas del antiguo monje muerto viviente que habita en el interior de la Torre Negra. Tras miles de años de aislamiento, incluso los muertos vivientes pueden sentirse solos y ansiar compañía; cuando hace casi dos décadas entraron seis arpías en la torre, el Monje Negro sólo mató a tres antes de ofrecer a las supervivientes la oportunidad de entrenar bajo su tutela. Viéndolo como un modo de escapar de la ira de la momia, las arpías aceptaron, pero pronto descubrieron que esas antiguas enseñanzas les servían bien. Hoy, las arpías se ven a sí mismas como las guardianas de la Torre Negra, la guarida de su maestro muerto viviente. Fue decisión del Monje Negro permitir a Mokmurian usar este lugar como base, por motivos que las arpías no necesitan saber.

Tanto de día como de noche, las arpías cumplen el trato que hicieron con los gigantes: cantan suavemente, con sólo un alcance de 75 pies (*22,5 m*), y los gigantes las dejan en paz a cambio de que ayuden a custodiar la puerta frente a intrusos. Las arpías atraen a las criaturas lejos de la fortaleza, hacia los acantilados. Aunque los gigantes a veces oyen fragmentos de la canción, son en su mayor parte inmunes a ella (aunque a veces hay ogros o gigantes jóvenes que caen por los acantilados en accidentes sospechosos).

ARPÍAS MONJES (3)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 91 c/u

Arpía mujer monje 6 (*Bestiario*, pág. 27)
LM humanoide monstruoso Mediano
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +12

DEFENSA

CA 21, toque 20, desprevenido 16 (+2 desvío, +4 Des, +1 esquiva, +1 monje, +1 natural, +2 Sab)
pg 91 (13 DG; 7d10+6d8+26)
Fort +11, **Ref** +14, **Vol** +12; +2 contra encantamiento
Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** enfermedad

ARPÍA MONJE

ATAQUE

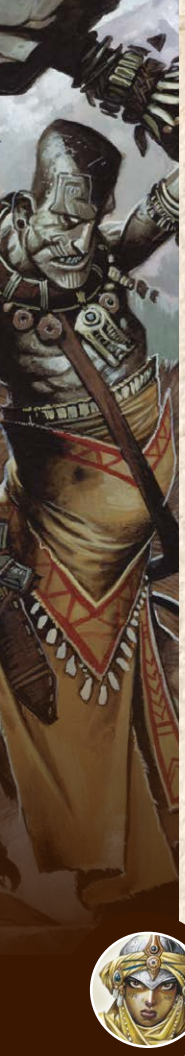
Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 80 pies (*24 m*) (regular)
Cuerpo a cuerpo Ráfaga de golpes +14/+14/+9/+4 (1d8+3), o 2 Garras +14 (1d4+3)
Ataques especiales Canción cautivadora (CD 17), Puñetazo aturdidor (7/día, CD 15), Ráfaga de golpes

TÁCTICAS

Durante el combate A estas arpías les gusta usar su canción cautivadora para atraer a las presas, volar por encima del río, y hacer que sus víctimas las sigan hasta despeñarse por el acantilado. Prefieren lanzarse al cuerpo a cuerpo sólo cuando pueden ir todas a por un único enemigo a la vez.
Moral Cada arpía huirá volando hacia las montañas si se ve reducida a 20 pg o menos.

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 7, **Sab** 14, **Car** 15
Ataque base +11; **BMC** +16; **DMC** 34



Dotes Ataque elástico, Ataque poderoso, Desviar flechas, Esquiva, Flotar, Golpe vital, Gran fortaleza, Impacto sin arma mejorado, Movilidad, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Soltura con una aptitud (canción cautivadora)

Habilidades Engañar +9, Interpretar (cantar) +14, Lingüística +0, Percepción +12, Volar +14

Idiomas común, gigante, thassiloniano

CE caída lentificada 30 pies (*9 m*), entrenamiento en maniobras, gran salto, mente en calma, movimiento rápido, pureza corporal, reserva de *ki* (5 puntos, mágica)

Equipo *anillo de protección +2*

A7 LAS MURALLAS DEL PUÑO DE JORGEN (VD 8 POR TORRE)

Las murallas que rodean la fortaleza están hechas de enormes bloques de piedra sellados unos con otros mediante incontables conjuros de *transformar piedra*. Tienen un grosor de 30 pies (*9 m*) en la base, y no son completamente verticales; se inclinan ligeramente hacia dentro y tienen unos 15 pies (*4,5 m*) de grosor en las almenas, que están a 50 pies (*15 m*) de altura. Al tener escasas agarraderas, las murallas requieren una prueba de Trepar CD 30 para escalarlas. Las cuatro torres son cuadradas, con lados de 45 pies (*13,5 m*) de longitud, y una altura total de 70 pies (*21 m*), con por lo menos un amplio agujero para arrojar piedras a cada lado. Los tejados son cónicos, y los interiores tienen escaleras que van desde el nivel del suelo (que está a oscuras y se usa como almacén) hasta una única planta interior 40 pies (*12 m*) más arriba.

CRIATURAS: un único gigante de piedra vigila el acceso al Puño de Jorgen desde cada una de las cámaras que hay en lo alto de las cuatro torres. Todos tienen un montón de 50 rocas a mano que arrojar a los enemigos que se acerquen.

GIGANTES DE PIEDRA (1 POR TORRE)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

A8 EL PATIO DEL PUÑO DE JORGEN (VD 11)

Una gran zona de tierra compacta ocupa el cuadrante suroeste del Puño de Jorgen; un patio que los gigantes a los que se permite entrar en el complejo usan para las reuniones públicas.

CRIATURAS: la ausencia de cobertura en el patio supone un desafío para cualquiera que intente cruzar la zona sigilosamente. Y aún lo complica más el hecho de que durante el día hay un 75% de probabilidades de que haya un solo gigante de piedra en el patio, en las últimas etapas de domar un mamut recientemente capturado. El mamut sigue siendo lo bastante salvaje, y estando lo bastante enfadado, como para barritar de indignación al ver a los PJs y cargar contra ellos, ¡para sorpresa de su jinete gigante!

GIGANTE DE PIEDRA	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102

(*Bestiario*, pág. 163)

MAMUT	PX 6.400 c/u	VD 9	pg 133

(*Bestiario*, pág. 121)

A9 EL FOSO

Un foso en el centro del fuerte sirve de entrada principal a las estancias subterráneas de la fortaleza de los gigantes de piedra. La rampa que desciende hacia el foso zigzaguea hasta la zona **B1** de las cavernas bajo el Puño de Jorgen. Los personajes que bajan por el foso sin usar el sigilo atraen enseguida la atención de los osos terribles de la zona **B1**, y del campeón gigante de piedra de **B3**, e incluso puede que provoquen una respuesta por parte de otros gigantes aún activos en las zonas circundantes de dentro de las murallas.

El propio foso tiene una profundidad de 80 pies (*24 m*). El suelo del mismo es una maraña de huesos y cuerpos destrozados, una combinación de cadáveres de humanoides, gigantes, e incluso cuatro dragones (tres azules y uno rojo, todos de tamaño Grande). Bandadas de cuervos, buitres, y otras aves carroñeras se apelotonan sobre los restos, picoteando la carne hasta que sólo quedan huesos. Si se investigan las carcasas sin devorar, se descubre que todos tienen la Runa Siédrica tallada toscamente en el torso en el caso de los humanoides y dragones, o marcada a hierro en la zona lumbar en el caso de los gigantes. Estos cadáveres son lo que queda de aquellos que Mokmurian y sus sacerdotes lamias han sacrificado para el *pozo rúnico* de Karzoug. Dichos sacrificios atraen a grandes multitudes al borde del foso, y suponen los únicos momentos en los que se permite a otros gigantes, aparte de los favorecidos por Mokmurian, penetrar los muros de la fortaleza.

A10 LOS ESTABLOS DE LOS MAMUTS (VD 12)

> El aire en este edificio está viciado, es cálido, y está cargado de olor a estiércol. Tres rediles enormes se alinean contra la pared sureste; cada uno parece preparado para albergar algo increíblemente grande.

CRIATURAS: este establo se usa para dar cobijo a varios mamuts lanudos, las monturas utilizadas por la caballería de los gigantes de piedra. Los tres rediles del sur están ocupados cada uno por un irascible mamut.

Basta con una prueba de Trato con animales o empatía salvaje CD 20 para evitar que los mamuts se pongan a barritar y atraigan gigantes a investigar en 1d4+1 asaltos. Si los mamuts son atacados, responden con una rabia inesperada, rompiendo sus rediles con facilidad.

MAMUTS (3)	PX 6.400 c/u	VD 9	pg 133

(*Bestiario*, pág. 121)

TÁCTICAS

Durante el combate los mamuts luchan por separado, barritando y embistiendo a cualquier personaje al que atrapen con sus colmillos en dirección a la salida del establo o, si la lucha prosigue hasta el patio, hacia el foso de la zona **A9**. Los mamuts pisotean en grupo si el grupo logra matar uno de ellos.

Moral Los mamuts luchan hasta la muerte.

TESORO: los mamuts no tienen tesoros, pero sus arreos y arneses valen 300 po por conjunto.

A11 EL SALÓN DE BANQUETES (VD 10)

Este enorme salón está bien provisto de carne ahumada, pan, toneles de cerveza, y largos bancos y mesas pensadas para gigantes. Es difícil ver en la luz tenue del salón; la única iluminación entra a través de las puertas y de los respiraderos del techo. Un fuego arde ávidamente en el fondo de un foso ancho en el centro del gran salón.

CRIATURA: este salón está lleno de suministros para la inminente guerra, acumulados durante meses por cazadores y recolectores, y custodiados por una de las mascotas favoritas de Mokmurian, un oso cavernario canoso que mide casi 14 pies (*4,2 m*) de altura en la cruz. El oso, al que llaman Ascuas, sabe que cualquiera que mida menos de 8 pies (*2,4 m*) no tiene motivos para estar aquí, y ruge desafiante al ver a cualquier intruso de esas características un segundo antes de atacar pesadamente. Si el Puño de Jorgen aún no está en alerta, los rugidos del oso se ocupan de poner fin a eso, y espabilan a los gigantes para que defiendan su fortaleza.

ASCUAS	PX 9.600	VD 10	pg 172

Oso terrible macho con DG aumentados (*Bestiario*, pág. 230)
N animal Enorme
Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +24

DEFENSA

CA 19, toque 8, desprevenido 19 (+11 natural, -2 tamaño)
pg 172 (15d8+105)
Fort +16, **Ref** +9, **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Garras +21 (1d8+11/19-20 más Agarrón), Mordisco +20 (2d6+11)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

TÁCTICAS

Durante el combate Ascuas prefiere atacar a oponentes Pequeños antes que a Medianos. Usa Ataque poderoso en todos sus ataques, obteniendo un bonificador +6 a las tiradas de daño a la vez que sufre un penalizador -3 a las tiradas de ataque. El oso sabe que no debe atacar a humanoides Grandes, y sólo lo hará en defensa propia.
Moral Ascuas lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 11, **Con** 25, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10
Ataque base +11; **BMC** +24 (+28 presa); **DMC** 34 (38 contra derribo)
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (garras), Crítico sangrante, Golpe vital, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (garras), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro
Habilidades Nadar +19, Percepción +24

TESORO: Ascuas no tiene tesoro propio, pero su pelaje es muy valioso, incluso marcado por cortes y cicatrices (pero no quemado o destruido mediante fuego o ácido). Si el pelaje se trata con cuidado mediante una prueba de Supervivencia CD 25 o una de Artesanía (cuero) CD 12, vale 1.200 po.

A12 EL SALÓN DEL OSO (VD 11)

El interior de este edificio de piedra es muy oscuro; no hay ventanas, y sólo un respiradero a gran altura. El espacio está dominado por una cama inmensa, con el colchón cubierto por un montón de pieles. Hay cientos de cráneos de osos ordenados cuidadosamente en grandes estantes, así como una piel de oso dorado, una de oso negro, e incluso una de oso blanco, todo ello exhibido con relevancia casi religiosa.

En el pasado, los gigantes de piedra y los ogros de la meseta Storval adoraban tótems de osos, y sus bersérker y chamanes se inspiraban en el ejemplo físico del oso terrible. Las tribus aún usan osos como animales guardianes y compañeros de caza, pero desde la llegada de los misioneros de Lamashtu, no son venerados. Mokmurian inicialmente preparó este salón para satisfacer las tradiciones tribales, pero su ejército ahora venera abiertamente a Lamashtu, o ha perdido interés por los asuntos de la fe.

Desde la pérdida de interés, Mokmurian ha estado usando este edificio como dependencias de invitados, para alojar gigantes con cuyas tribus intenta aliarse. Con las tribus de gigantes de las colinas, ogros, e incluso muchas de gigantes de piedra, Mokmurian se salta este paso: se limita a entrar a su campamento, demostrar su poder matando a los ancianos o campeones más poderosos de la tribu, y luego llevarse a sus guerreros y sus descontentos para que se unan a su ejército. Pero con las tribus de gigantes más peligrosos (en especial las tribus de gigantes de la escarcha), Mokmurian ha optado por usar tácticas más diplomáticas.

CRIATURAS: una pareja de gigantes de la escarcha, emisarios de los confines septentrionales de las montañas Kodar que hacen frontera con Irrisen, llevan alojándose en este edificio desde hace una semana, tras firmar una alianza con Mokmurian. Su tribu, de 30 miembros, viaja hacia el sur y se espera que llegue al Puño de Jorgen dentro de varias semanas; la llegada de estos gigantes de la escarcha marcará el momento del ataque a Varisia. Hasta entonces, Isvig y Jaansk, hermanos gigantes de la escarcha, pasan el rato esperando aquí, malhumorados y gruñones debido al clima demasiado cálido, y sin ningún interés en relacionarse con los otros gigantes de la zona. Los gigantes de la escarcha no se unirán a la defensa de la fortaleza, pero si los intrusos se atreven a entrar en esta habitación, atacan en el acto, agradecidos por tener con qué desquitarse.

ISVIG Y JAANSK	PX 6.400 c/u	VD 9	pg 133 c/u

Gigantes de la escarcha varones (*Bestiario,* pág. 159)

TESORO: los hermanos guardan sus reservas personales de tesoro en un gran saco de piel entre sus pieles de dormir. Estas incluyen 998 po, 1.082 pp, tres granates marrones verdosos valorados en 100 po cada uno, un aguamanil de platino valorado en 700 po, y un ídolo de mithril macizo de un oso alzado sobre sus patas traseras valorado en 500 po.

A13 LA ESPIRA (VD 10)

Líneas de líquido blanco, denso como la pintura, cubren los laterales de esta espira de piedra, y el terreno circundante. Entre estos inmensos excrementos de aves hay huesos de uro astillados y retazos de piel. La espira asciende hasta una punta de aguja 150 pies (*45 m*) más arriba, pero a una altura de 50 pies (*15 m*) hay una abertura en la cara norte que permite acceder a una cámara redonda en la que un enorme nido ha sido construido.

CRIATURAS: el imponente monolito puntiagudo central del castillo no es su edificio más importante, pero con una altura de 150 pies (*45 m*), se alza muy por encima de las murallas y atalayas. La espira es un antiguo puesto de vigilancia thassiloniano, que se ha convertido en el lugar predilecto para que aniden dos rocs parcialmente domesticados, que tienen el nido en la cámara de 25 pies (*7,5 m*) de diámetro que hay en un punto intermedio de la altura de la espira. Los rocs sirven a los gigantes de piedra como mensajeros, monturas, y guardianes, pero aun así son violentos y tienen mal carácter.

Durante el día, es fácil que avisten a cualquier intruso que se acerque al castillo. Por la noche duermen en su nido, pero graznan si oyen intrusos o combate en la espira, despertando a la fortaleza entera.

Estos rocs no atacan a los gigantes, pero si ven humanoides Medianos o de menor tamaño (o animales Grandes o de menor tamaño), chillan y se lanzan en picado desde su nido de la espira para atacar, probablemente alertando también de la intrusión a las zonas circundantes.

ROCS (2)	PX 6.400 c/u	VD 9	pg 120 c/u

(*Bestiario*, pág. 249)

TÁCTICAS

Durante el combate Los rocs prefieren atacar a criaturas del suelo con ataques en vuelo, manteniéndose fuera del alcance cuerpo a cuerpo. Con su velocidad de vuelo de 80 pies (*24 m*), desde luego pueden permitírselo.

Moral Si un roc muere, el otro se retira inmediatamente al nido, sin importar sus pg actuales. Si se le ataca allí, lucha hasta la muerte.

A14 LA TORRE NEGRA (VD 13)

Esta torre no es como las otras que componen el fuerte; su estilo arquitectónico es en apariencia mucho más elaborado y antiguo, y presenta similitudes con otros monumentos ancestrales sembrados por el paisaje varisiano. Hechos de piedra negra y decorados con gárgolas, los muros de la torre están veteados por denso liquen y musgo. Se alza el doble de alto que las otras torres, y su fachada domina el paraje desde el primer vistazo.

La Torre Negra forma parte de un edificio antiquísimo de tiempos de Thassilon, otrora conocido como el Monasterio Terásico. La propia torre servía de campanario y mirador para una orden de monjes malignos dedicados a la adoración del Espíritu del Pavo Real, una religión misteriosa cuyos rituales eran mantenidos en secreto ante cualquiera que no fuese un iniciado. Las gárgolas de la torre representan a santos y demonios del panteón thassiloniano, aunque están tan desgastadas por el paso del tiempo que hoy en día son imposibles de reconocer, y sólo parecen formas vagamente demoníacas.

La Torre Negra tiene una entrada, una gran puerta de piedra que se abre fácilmente al contacto en la fachada noroeste. El interior de la torre parece mucho más frío de lo que debería, incluso tan alto en las montañas. Las paredes y el suelo de piedra relucen con una fina capa de escarcha, lo que hace que el movimiento en esta cámara mayoritariamente vacía sea traicionero (ver reglas para capas de hielo en la página 430 de las *Reglas básicas*).

Una prueba de Percepción CD 20 con éxito revela que hay una trampilla en el suelo en mitad de la sala, con la superficie también cubierta de hielo. Como ocurría con las puertas de entrada, la trampilla se abre con facilidad al más leve tirón, revelando un túnel circular de 5 pies (*1,5 m*) de ancho que cae en vertical hacia las tinieblas. Este túnel tiene una profundidad de 50 pies (*15 m*), y conduce a una cripta circular con un techo abovedado de 20 pies (*6 m*) de alto. El suelo aquí también es de hielo, y el aire es lo bastante frío como para considerarse frío severo (*Reglas básicas*, pág. 445).

CRIATURA: el único habitante de esta cámara es un antiguo monje thassiloniano, al que su orden embalsamó y preservó como guardián muerto viviente en los últimos días del Imperio. A lo largo de los siguientes 10.000 años, el Monje Negro (como se aficionó a llamarse a sí mismo a medida que su carne muerta viviente se fue ennegreciendo) permaneció allí, custodiando los terrenos del monasterio. A medida que el complejo era consumido por el tiempo, la Torre Negra acabó siendo la única parte del edificio que no quedó enterrada, protegida por la misma magia de preservación que afectaba todos los grandes monumentos de Thassilon. Irónicamente, el Monje Negro no era un iniciado autorizado a entrar en la biblioteca, cuya protección era la razón de la existencia del Monasterio Terásico, y durante los últimos miles de años, el territorio a su cargo ha ido menguando hasta reducirse sólo a esta habitación minúscula, una metáfora muy apropiada para su mente y personalidad restrictivas.

El Monje Negro está envuelto firmemente en vendas; al haber dominado un antiguo poder mental secreto de vuelo sobrenatural, ya no necesita usar las piernas. Aunque no había alcanzado un rango lo suficientemente alto como para acceder al conocimiento acumulado en la biblioteca, los hermanos le concedieron el gran honor de custodiar 18 pergaminos sagrados extraídos de su colección, que se guardan en un gran tubo de pergaminos de metal que el monje nunca suelta.

El Monje Negro se ha vuelto bastante loco tras todo este tiempo, y cualquier personaje que supere una prueba de Percepción CD 29 puede oírle hablar en thassiloniano, murmurando "¡La luz verde! ¡La luz verde! ¡La luz verde!", una y otra vez. Sus ojos arden con un resplandor verdoso, y sólo ve el dolor y la ira por la disolución y la decadencia de su orden. Una o dos veces por siglo, el Monje Negro experimenta periodos de lucidez; fue durante uno de ellos que tomó a las arpías bajo su tutela, y cuando sintió que su locura iba regresando, les ordenó que se fuesen de su guarida y les prohibió regresar jamás. Ahora ve a quienes se atrevan a entrar en su tumba como ladrones que buscan los pergaminos que tan fervientemente custodia.

EL MONJE NEGRO	PX 25.600	VD 13	pg 152

Azlante varón momia pavorosa monje 11 (*Bestiario*, pág. 215; *Advanced Bestiary*)

LM muerto viviente Mediano (humano mejorado)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +18

Aura desesperación (30 pies [*9 m*], paralizado durante 1d4 asaltos, Vol CD 22 niega)

DEFENSA

CA 29, toque 21, desprevenido 24 (+4 Des, +1 esquiva, +2 monje, +8 natural, +4 Sab)

pg 152 (11d8+99)

Fort +14, **Ref** +13, **Vol** +11; +2 contra encantamiento

Aptitudes defensivas evasión mejorada, resistencia a la canalización +4; **RD** 5/-; **Inmune** enfermedad, frío, rasgos de muerto viviente, veneno

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad Volar 50 pies (*15 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Ráfaga de golpes +19/+19/+14/+14/+9 (1d10+10/19-20 más Putridez de momia)

Ataques especiales Aliento de muerte, Comandar muertos vivientes, Puñetazo aturdidor (11/día, CD 19), Putridez de momia, Ráfaga de golpes

Aptitudes sortílegas (NL 11º; concentración +18)

A voluntad — *animal mensajero*, *calentar metal* (CD 19), *calmar animales* (CD 18), *comandar muertos vivientes* (CD 19), *convocar plaga*

2/día — *comunión con la Naturaleza*, *controlar los vientos*, *dominar animal* (CD 20), *plaga de insectos*

1/día — *controlar el clima*, *marabunta*, *rayo solar* (CD 24), *terremoto*

TÁCTICAS

Durante el combate El Monje Negro usa Derribo mejorado y Puñetazo aturdidor contra los oponentes que le atacan cuerpo a cuerpo para desequilibrarlos. Emplea sus aptitudes sortílegas contra aquellos que pueden mantenerse fuera del alcance de sus ataques cuerpo a cuerpo o a los que no consigue derribar, pero nunca usa *terremoto* por miedo a dañar la propia Torre Negra.

Moral El Monje Negro lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 18, **Con** -, **Int** 12, **Sab** 18, **Car** 24

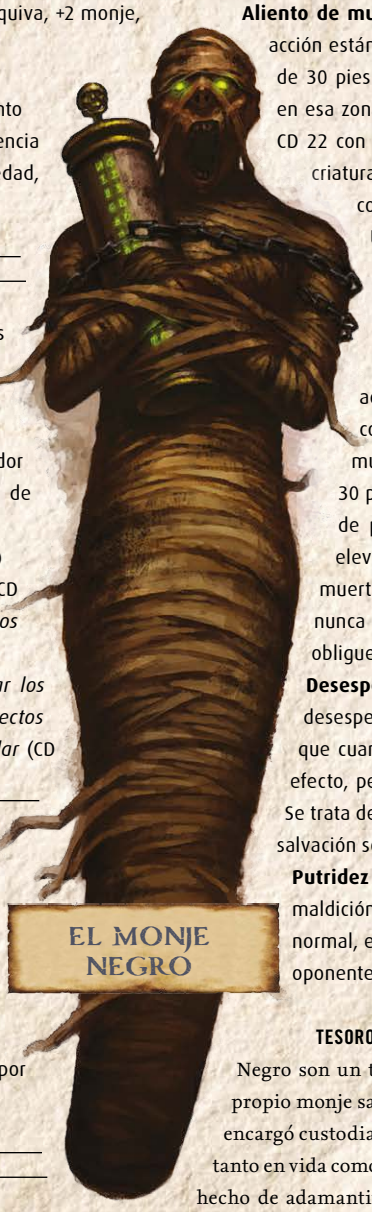
Ataque base +8; **BMC** +21 (+23 derribo); **DMC** 41 (43 contra derribo)

Dotes Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (impacto sin armas), Derribo mejorado, Dureza, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (impacto sin armas)

Habilidades Acrobacias +18, Conocimiento de conjuros +12, Percepción +18, Saber (arcano) +12, Saber (religión) +15, Volar +15

Idiomas thassiloniano

CE cuerpo diamantino, movimiento rápido, gran salto, reserva de *ki* (9 puntos, legal, mágica), entrenamiento en maniobras, pureza corporal, mente en calma, caída lentificada 50 pies (*15 m*), plenitud corporal



EL MONJE NEGRO

Equipo *cinturón de fuerza de gigante +4*, *anillo del ariete* (45 cargas)

APTITUDES ESPECIALES

Aliento de muerte (Sb) Una vez cada 1d4 asaltos, como acción estándar, el Monje Negro puede exhalar un cono de 30 pies (*9 m*) de gas sepulcral. Las criaturas vivas en esa zona deben superar una salvación de Fortaleza CD 22 con éxito o sufrir 1d4 niveles negativos. Si una criatura muere por estos niveles negativos, se alza como zombi yuyu (*Bestiario 2*) en 1d4 asaltos. Un zombi yuyu creado así está bajo el control del Monje Negro y así permanece hasta que el zombi o el Monje Negro son destruidos. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Comandar muertos vivientes (Sb) Como acción gratuita, el Monje Negro puede comandar automáticamente a todos los muertos vivientes normales en un radio de 30 pies (*9 m*), excepto aquellos con más niveles de personaje o puntuaciones de Carisma más elevadas que las del Monje Negro. Aun así, los muertos vivientes que cumplen esos parámetros nunca atacan al Monje Negro a menos que se les obligue.

Desesperación (Sb) Esto funciona como la desesperación habitual de las momias, excepto que cuando una criatura paralizada se recupera del efecto, permanece grogui durante 1 asalto adicional. Se trata de un efecto enajenador de miedo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Putridez de momia (Sb) Esto actúa como la típica maldición y enfermedad de Putridez de momia normal, excepto por que el Monje Negro puede afligir oponentes mediante su ráfaga de golpes.

TESORO: los pergaminos que custodia el Monje Negro son un tesoro de valor incalculable. Ni siquiera el propio monje sabe qué contiene el tubo; sólo sabe que se le encargó custodiar el receptáculo y lo que yace en su interior, tanto en vida como tras la muerte. El tubo de pergaminos está hecho de adamantita y está cerrado de forma muy ingeniosa mediante una serie de discos giratorios interconectados que funcionan de un modo parecido a un cerrojo con combinación. El cerrojo puede abrirse con cinco pruebas consecutivas de Inutilizar mecanismo CD 40. Alternativamente, alguien que sepa leer thassiloniano (o que sea capaz de llevar la cuenta de las docenas de runas con una prueba de Lingüística CD 30) puede usar las runas que hay grabadas en el tubo para averiguar la combinación con cinco pruebas consecutivas de Inteligencia CD 20. Por supuesto, el tubo también puede abrirse a la fuerza (dureza 20, pg 60), pero hacer eso destruye 1d4+5 de los pergaminos que no son artefactos de su interior (determina cuáles se estropean al azar; los fragmentos de pergamino resultantes pueden volver a unirse con por lo menos 3d6 conjuros de *remendar* lanzados por separado, o 1d4 conjuros de *reparar*, por pergamino dañado). Un conjuro de *apertura* abre dos

AYUDA DE JUEGO 4–1

Documento de entrada y acceso

A entregar al bibliotecario de relojería de la Biblioteca Terásica para tener acceso sin restricciones a todos los archivos allí contenidos.

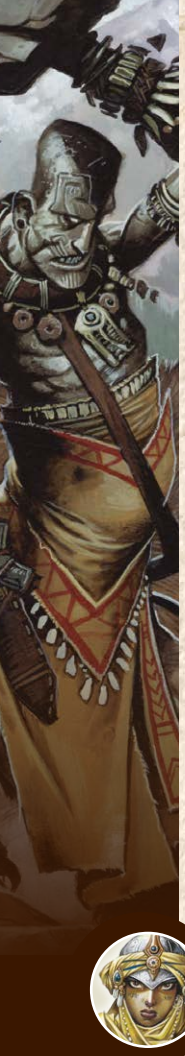
Tened cuidado con los guardianes brillantes, pues custodian la biblioteca sin discriminar, y cualquiera que entre será considerado un ladrón y un vándalo al que habrá que dar muerte.

Pronunciad en voz alta el nombre del Arquitecto Jefe, Viosanxi, antes de intentar atravesar las puertas de bronce, si queréis evitar su cegadora ira.

de los cerrojos, por lo que hará falta lanzar el conjuro tres veces para abrir el tubo. El propio tubo de pergaminos vale 1.200 po intacto; si es destruido al abrirlo por la fuerza, aún vale 200 po como curiosidad.

Los pergaminos que hay dentro eran conocidos colectivamente como el Códice Esmeralda de la Orden Terásica, una recopilación de conjuros y rituales de iluminación vinculados con la adoración del Espíritu del Pavo Real, una religión que solía ser muy influyente en el Imperio de Thassilon. El códice consiste en 10 pergaminos grandes preparados sobre piel de wyvern; deben manejarse con muchísimo cuidado para evitar que se rompan. Hace falta una prueba de Juego de manos CD 20 con éxito para manejar un pergamino sin dañarlo; de lo contrario, se desmorona. Los 10 pergaminos están escritos en thassiloniano: el primero es un artefacto mayor llamado el *archivo anatema* (ver página 420; esta hoja nunca se destruye por un manejo indebido o daños al receptáculo). Los siguientes ocho pergaminos contienen cada uno un conjuro divino: *escudriñamiento*, *festín de los héroes*, *ira del orden*, *regenerar*, *restablecimiento mayor*, *resurrección*, *resurrección verdadera*, y *símbolo de aturdimiento* (todas a NL 17º).

El último pergamino describe el acceso a la biblioteca (zona **C7**) e incluso revela la contraseña para superar el guardián ligado a la entrada. Este pergamino está reproducido más arriba en la Ayuda de juego 4-1.



CUARTA PARTE: BAJO EL PUÑO DE JORGEN

LAS CUEVAS QUE HAY BAJO EL PUÑO DE JORGEN PUEDEN PARECER NATURALES A OJOS NO EXPERTOS, PERO DE HECHO SON TODO LO QUE QUEDA DEL NIVEL SUBTERRÁNEO SUPERIOR QUE ANTAÑO SE OCULTABA BAJO EL MONASTERIO TERÁSICO; SÓLO HAY UNA CÁMARA EN ESTE NIVEL QUE AÚN CONSERVA CIERTO PARECIDO CON SU ASPECTO ORIGINAL (LA CÁMARA DE LA SIÉDRICA EN LA ESQUINA NORESTE DEL COMPLEJO). LAS OTRAS SE HAN IDO DERRUMBANDO HASTA QUEDAR REDUCIDAS A LAS CAVERNAS DE ASPECTO MÁS NATURAL QUE SON HOY. POCOS DE LOS HABITANTES ACTUALES DEL COMPLEJO CONOCEN LA VERDADERA HISTORIA DEL LUGAR EN EL QUE VIVEN.

El aire en estas cuevas es un poco más cálido que en el exterior, pero numerosos túneles de ventilación diminutos evitan que las cuevas se vuelvan demasiado viciadas. La mayoría de gigantes de piedra que Mokmurian reclutó de su antigua tribu viven en la superficie, en la zona **A2g**; estas cuevas se usan principalmente como talleres, lugares de culto, y cuarteles para los comandantes de su ejército.

Las propias cuevas tienen techos altos, de unos 20 pies (*6 m*) de media en los túneles, mientras que en las cavernas generalmente se arquean hasta alturas de 40 pies (*12 m*). Las paredes, el suelo, y el techo son rugosos, y están adornados por surcos y respiraderos, pero a pesar de su aspecto casi arrugado, siguen siendo robustos; los gigantes de piedra son muy particulares con sus guaridas, y hay pocas posibilidades de derrumbamientos en estas galerías.

Aunque Mokmurian ha prohibido a la mayoría de gigantes rasos de su ejército (incluyendo a los de su antigua tribu) el acceso a estas cavernas, eligió a cuatro gigantes de piedra leales como guardianes. Estos 'guardianes del foso' responden ante Galenmir, el general del ejército de Mokmurian. Cuando el Puño de Jorgen no está en alerta, se les puede encontrar de recreo en la gran cueva de la zona **B4** durante el día, o durmiendo en sus cuarteles en la zona **B10** por la noche. Cuando se ha dado la alerta en las cuevas, sin embargo, estos gigantes aguardan en la zona **B2**, listos para defender las cavernas ante intrusos, o responder a sonidos de combate de cualquier otro punto del complejo.

B1 LA CUEVA DE LOS OSOS TERRIBLES (VD 10)

El suelo de esta caverna está lleno de huesos desparramados. Junto a las paredes orientales hay lo que parecen tres cubiles de huesos, trozos de tela y cuero, y montones de pelo enredado. El aire del lugar está cargado por el aroma de heces animales y carne pasada.

CRIATURAS: tres osos terribles viven en esta cueva. Aunque en teoría están adiestrados para proteger la entrada, en realidad se pasan la mayor parte del tiempo durmiendo. Si se da la alarma, un gigante se asegura de despertar a los osos; si no es el caso, los animales durmientes sufren un penalizador -10 a las pruebas de Percepción para oír intrusos que pasen por la entrada a su cueva.

OSOS TERRIBLES (3)	PX	VD	pg
	3.200 c/u	7	95 c/u

(*Bestiario*, pág. 230)

TÁCTICAS

Durante el combate Los osos terribles luchan para defender la entrada a las cavernas y nada más. Usan sus garras en primer lugar, y puede que intenten embestir a un oponente para echarlo de la rampa si la posición lo permite. Si los PJs se retiran de las cuevas hacia la superficie, los osos les dejan escapar tras pasar unos pocos asaltos rugiendo y resoplando en la cima de la rampa.

Moral Los osos terribles luchan hasta la muerte.

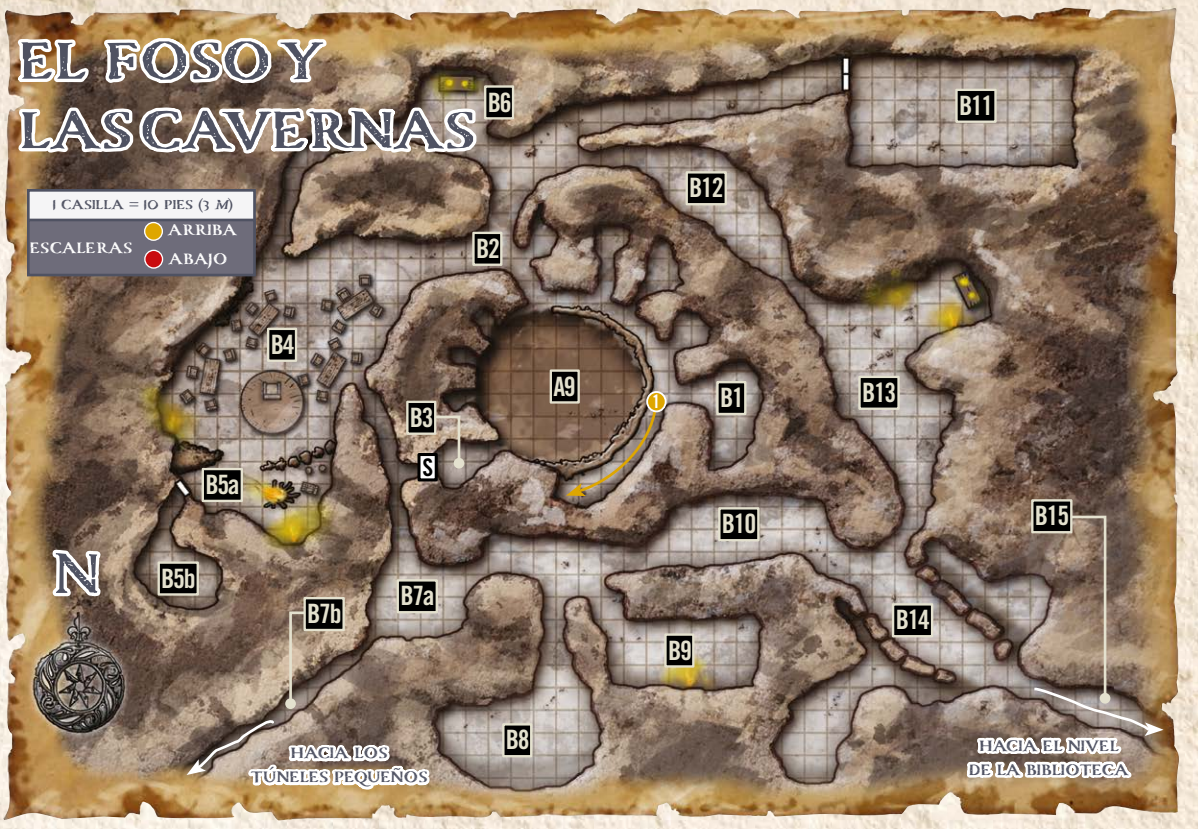
DESARROLLO: si un combate empieza aquí y acaba desplazándose a través de la rampa hasta la zona **A9**, Galenmir emerge de su guarida de la zona **B3** hasta el fondo del foso de la zona **A9** para arrojar pedruscos a cualquiera que vea en la rampa que hay encima.

B2 LA ENTRADA DE LOS ANCIANOS (VD 12)

La rampa termina aquí en una entrada de cueva que conduce bajo tierra, mientras el suelo cubierto de huesos del fondo del foso se extiende ante ella. Un brasero arde lentamente en un nicho justo a la derecha de la entrada.

CRIATURAS: si la Fortaleza está en alerta, los cuatro gigantes guardianes del foso están desplegados aquí, dos en el túnel oeste y dos en el norte. De otro modo, la entrada puede parecer vacía en un principio, pero en realidad la gigantesa de piedra anciana Conna aguarda para interceptar a los PJs aquí, escondida en la cueva lateral cerca del brasero.

Conna es una gigantesa vieja y de rasgos marcados. Viste gruesas pieles de oso sobre los hombros, y una lanza reposa a su costado. Cuando localiza a los PJs, sale de su escondite con las manos levantadas hacia ellos y mostrando las palmas. Conna es muy observadora, y desde que se arrodilló ante Mokmurian, se ha asegurado de hablar sólo cuando le preguntan, y de cumplir las infrecuentes exigencias del líder gigante con eficacia y presteza. Como resultado, Mokmurian se ha acostumbrado a su presencia, y es poco cauto con lo que dice cuando ella puede oírle. Sin duda a estas alturas ha oído hablar de la incursión contra Punta Arena, y si



se sabe que los PJs están yendo hacia el Puño de Jorgen, aguarda su llegada con anticipación.

Cuando ve a los PJs, intenta contactar con ellos furtivamente, hablando primero en idioma gigante, y luego en común. Si los PJs la atacan, suspira pesadamente y lucha a la defensiva hasta poder escapar fuera del foso para reconsiderar sus opciones. Si los PJs acceden a escuchar lo que tiene que decir, es rápida y va al grano.

> No tengo mucho tiempo, pero sabed que si estáis aquí para dar muerte a Mokmurian, soy vuestra aliada. Venid conmigo a un lugar donde podamos hablar en paz, pues quiero ayudaros en vuestro conflicto... sin mi apoyo, puede que sólo halléis vuestras tumbas bajo el Puño de Jorgen.

Si los PJs la acompañan, les dirige a la zona **B6** para terminar su conversación en presencia de su marido fantasmal.

CONNA LA SABIA

PX	VD	pg
19.200	12	171

Gigantesa de piedra anciana hechicera 6 (*Bestiario*, pág. 163)
N humanoide Grande (gigante)
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +20

DEFENSA

CA 29, toque 14, desprevenido 26 (+4 armadura, +2 desvío, +2 Des, +1 esquiva, +11 natural, -1 tamaño)
pg 171 (18 DG; 12d8+6d6+96)
Fort +15, **Ref** +10, **Vol** +13
Aptitudes defensivas atrapar rocas mejorado; **Resiste** ácido 10

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo *Lanza corta +1* +19/+14/+9 (1d8+8) o
2 Golpetazos +19 (1d8+7)
A distancia Roca +14 (1d8+10)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Lanzamiento de rocas (180 pies [*54 m*])
Aptitudes sortílegas de gigante de piedra anciano (NL 10º; concentración +14)
1/día — *transformar piedra, piedra parlante, transmutar roca en barro* (CD 19)
Aptitudes sortílegas de linaje (NL 6º; concentración +10)
7/día — rayo elemental (1d6+3 ácido)
Conjuros conocidos (NL 6º; concentración +10)
3º (4/día) — *volar*
2º (6/día) — *contorno borroso, partículas rutilantes* (CD 16), *rayo abrasador* (ácido)
1º (7/día) — *armadura de mago, contacto electrizante, hechizar persona* (CD 15), *manos ardientes* (CD 15, daño por ácido), *niebla de obscurecimiento*
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 14), *llamarada* (CD 14), *luces danzantes, luz, prestidigitación, remendar, sonido fantasma* (CD 14)
Linaje elemental (tierra)

TÁCTICAS

Antes del combate Conna se lanza *armadura de mago* dos veces al día, por lo que siempre está activa mientras está despierta.
Durante el combate La táctica principal de Conna consiste en ganar tiempo. Usa Pericia en combate para aumentar su CA

CONNA
LA SABIA

siempre que puede. Si tiene tiempo para prepararse, se lanza *volar* a sí misma.

Moral Conna no quiere luchar contra los PJs. Sus tácticas se centran en escapar para poder recuperarse escondida, y planear un nuevo método de contactar con los PJs, y de nuevo tratar de explicarles su situación para que la ayuden en sus planes contra Mokmurian.

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 15, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 18

Ataque base +12; **BMC** +20; **DMC** 35

Dotes Abstención de materiales, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Pericia en combate, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Conocimiento de conjuros +23, Percepción +20, Saber (arcano) +23, Trepar +28

Idiomas común, dracónico, gigante, térraro

CE linaje arcano (cambiar los conjuros de daño por energía para que coincidan con la energía del linaje)

Consumibles de combate *poción de piel robliza +4*; **Equipo** *lanza corta +1, anillo de protección +2, anillo de resistir ácido menor, diadema de carisma seductor +2*

GIGANTES DE PIEDRA (4)	PX	VD	pg
	4.800 c/u	8	102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

B3 LA GUARIDA DEL GENERAL (VD 12)

Esta caverna conecta con el fondo del foso cubierto de huesos; hay una piel de oso colgando sobre esta entrada que ahora está apartada a un lado, pero que puede correrse para que no pasen corrientes de aire. El resto de las paredes también está cubierto de pieles, así como el suelo; hay una pila especialmente alta en el sur, que forma un colchón.

Las pieles colgantes ocultan una salida hacia el oeste que conduce a túneles más profundos (marcada con una 'S'). Advertir la salida desde dentro de la habitación requiere una prueba de Percepción CD 15.

CRIATURA: la caverna es el hogar de Galenmir, el general de Mokmurian, y el segundo al mando de su ejército. Galenmir es uno de los gigantes de más edad que se han inclinado ante Mokmurian, pues le importa poco a quién seguir mientras tenga oportunidad de liderar a otros en batalla y obtener una gloria cada vez mayor. Cuando Mokmurian asignó esta cueva a Galenmir, el orgulloso gigante se irritó un poco pues lo interpretó como que le tocaba 'vigilar la entrada'. Pero dado que ésas son sus órdenes, Galenmir las cumple de forma admirable, y se entretiene en las horas antes de acostarse trazando planes de ataque para cada contingencia y situación posible, una vez su ejército marche contra Varisia.

GALENMIR	PX	VD	pg
	19.200	12	160

Gigante de piedra guerrero 4 (*Bestiario*, pág. 163)

N humanoide Grande (gigante)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 31, toque 10, desprevenido 30 (+8 armadura, +1 Des, +2 escudo, +11 natural, -1 tamaño)

pg 160 (16 DG; 12d8+4d10+84)

Fort +19, **Ref** +8, **Vol** +10; +1 contra miedo

Aptitudes defensivas atrapar rocas mejorado, valentía +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo *Pico pesado +3* +29/+24/+19 (1d8+16/19-20/x4) o 2 Golpetazos +25 (1d8+11)

A distancia Roca +16/+11/+6 (1d8+16)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (180 pies [*54 m*])

TÁCTICAS

Antes del combate Galenmir se bebe su *poción de heroísmo* y usa su *aceite de oscuridad* sobre su pico (a menos que parezca que los PJs no dependen de la luz, en cuyo caso no usa esta última táctica).

Durante el combate Galenmir ha apilado varias rocas junto a la entrada a su guarida desde el foso y las usa contra los intrusos. Si es atacado a corta distancia, usa Embestida mejorada para evitar que sus enemigos le rodeen, y situarse donde tenga ventaja táctica. Siempre usa Ataque poderoso, obteniendo un bonificador +8 a las tiradas de daño a la vez que sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Moral Aunque Galenmir no es un cobarde, se da cuenta de cuándo ha sido derrotado. Si se ve reducido a 30 pg o menos, se bebe su *poción de forma gaseosa* y se filtra por las grietas y hendiduras de las cuevas, ascendiendo hasta el exterior para reunir un grupo de ocho gigantes de piedra y conducirlos de vuelta al foso para buscar a los PJs. Aunque es consciente de que Mokmurian probablemente se enfurezca por esta ruptura del edicto, Galenmir supone que la ira de su señor sería aún mayor si se permite a los PJs explorar las cuevas sin oposición.

ESTADÍSTICAS

Fue 32, **Des** 13, **Con** 21, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 14

Ataque base +13; **BMC** +25; **DMC** 36

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (pico pesado), Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (pico pesado), Golpe demoledor, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Soltura con un arma (pico pesado), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Intimidar +15, Montar +12, Percepción +9, Sigilo +10, Trato con animales +15, Trepar +22

Idiomas común, gigante

CE entrenamiento en armadura 1

Consumibles de combate *poción de heroísmo*, *poción de forma gaseosa*, *aceite de oscuridad*; **Equipo** *coraza +2*, *escudo ligero de acero +1*, *pico pesado +3*, *capa élfica*, 19 ppt, 18 po, 13 pp

TESORO: las riquezas de Galenmir están invertidas en su equipo en su mayor parte, pero también tiene una impresionante colección de cabelleras y trofeos de guerra, incluyendo la cabeza conservada de un jarl gigante de la escarcha, las barbas de 100 enanos (cada una bien fijada con un anillo de plata valorado en 10n po), parte del pellejo elástico pero de impresionantes tatuajes de un gigante de las marismas, y trozos de corazas rotas y abolladas de las armaduras completas de una docena de combatientes distintos (valorados en 20 po cada uno).

La colección favorita de Galenmir es un cúmulo muy bien ordenado de 33 escudos, cada uno marcado con el nombre de un héroe humano, elfo, o enano que el gigante derrotó en combate. Él los recuerda a todos. Si alguien supera una prueba de Saber (nobleza) CD 25, identifica que uno de los escudos pertenecía a Anstan Jeggare, un bastardo exiliado de la adinerada familia Jeggare de Korvosa. Este escudo es el único mágico de la colección: se trata de un *escudo pesado de acero +1 atrapador de flechas*. Si es devuelto a la familia Jeggare, los nobles pagan su precio completo como recompensa (en lugar de la mitad del precio, como sería habitual si se vendiese el escudo en el mercado).

B4 LA GRAN CUEVA DEL PUÑO DE JORGEN (VD 12)

Esta enorme caverna contiene cuatro grandes mesas colocadas alrededor de una plataforma central, en la que reposa un inmenso trono de piedra. Del techo cuelgan estalactitas esculpidas, algunas talladas para que parezcan lanzas oscilantes, otras para simular dientes de dragón. La titilante luz de una gran hoguera arde desde detrás de una hilera de estalagmitas del sur.

CRIATURAS: si el Puño de Jorgen no está en alerta, durante el día los cuatro guardianes del foso se pueden hallar aquí relajándose, comiendo, haciendo competiciones de lucha libre, o contándose historias. No están especialmente atentos, y sufren un penalizador -4 a las pruebas de Percepción.

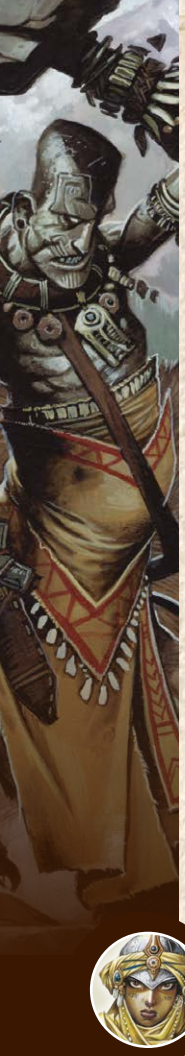
GIGANTES DE PIEDRA (4)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

B5a LA COCINA (VD 8)

Una gran hoguera arde en un hoyo en la parte oriental de esta cueva, con un caldero de hierro colgando de una estructura de troncos de árbol sobre las llamas. Material de cocina tamaño gigante reposa junto a la pared sur, incluyendo cubos de agua, tablas de cortar hechas de madera, y jarras de 1 galón (3,8 *l*) de capacidad.

CRIATURA: esta habitación está siempre ocupada, incluso de noche, por Grumelda la vigilante, una gigantesa de piedra con un talento especial para preparar comida insípida. Tiene el fuego encendido a todas horas, lista para preparar las comidas que Mokmurian pueda



pedirle. Grumelda tiene poco interés en guerras y combates, pero si ve que hay problemas en la gran cueva al norte, entra corriendo en la sala, blandiendo un gran cucharón de hierro como si fuese una clava.

GRUMELDA	PX 4.800	VD 8	pg 102

Gigantesa de piedra (*Bestiario,* pág. 163)

B5b LA DESPENSA

Esta sala es el paraíso de un carnívoro. La cueva está a rebosar de lomos de alce enteros, patas de ciervo y de jabalí ahumadas, y trozos enormes de lo que sólo pueden ser costillas de mamut. La habitación está llena de carne almacenada de diversos tipos, cantidades menores de especias y raíces, y sacos de grano.

Una investigación más de cerca de la carne ahumada de aquí revela algunos horribles restos de humano, elfo, y enano. Un barril pequeño tiene escrito 'GOLOSINAS' en idioma gigante: dentro hay cientos de ojos de humano, elfo, y enano flotando en una espesa suspensión de apestosa salmuera.

B6 EL SANTUARIO DE LOS ANTEPASADOS (VD 8)

Las paredes de esta cueva están pintadas con figuras rojas, amarillas, marrones, y negras, entre las cuales hay imágenes que parecen de gigantes, mamuts, alces, ciervos, y wyvern. Otros son más difíciles de identificar: ogros, quizá, o niños gigantes, o incluso humanos. Los enanos están muy claros, con barbas y hachas diminutas, siendo aplastados por enormes pies de gigante. Una sencilla lámpara de aceite ilumina un pequeño altar en el fondo de la caverna, frente al que hay apilada una ofrenda modesta de cornamentas, pezuñas, y trozos de pelaje.

Cuando Mokmurian llegó por primera vez a estas cavernas, estableció este pequeño santuario dedicado a los espíritus ancestrales de su gente. A medida que se fue obsesionando más y más con Thassilon, su interés en la religión fue decayendo, y tras regresar de Xin-Shalast, su primera acción en esta cámara fue sacrificar a Vandarrec, el patriarca de su antigua tribu. La matriarca depuesta de su tribu, Conna, ha cuidado de este santuario desde el sacrificio blasfemo de Mokmurian, y sólo ella sabe que es el espíritu de su marido el que ha embrujado esta cámara. Los demás gigantes han aprendido a evitar este lugar debido a la aparición.

Si los PJs entran en esta cueva sin Conna, la aparición tiene lugar como se detalla más adelante en este encuentro. La presencia de Conna calma el espíritu furioso, y mientras ella está en la habitación, la aparición no se manifiesta, sino que sólo anima de vez en cuando una de las pinturas rupestres de modo que parezca bailar justo en el rabillo del ojo de los que la ven.

Conna explica a los PJs lo que le ocurrió a su marido aquí hace varios años, y que los esbirros de Mokmurian evitan esta cueva debido a la aparición. Dado que el espíritu de Vandarrec permanece en calma en presencia de Conna, este lugar es perfecto para tener una breve reunión con los PJs sobre su problema común: Mokmurian.

Aunque pocos se atreven a entrar aquí, aun así Conna se muestra nerviosa y con prisas. Les pregunta a los PJs por qué han venido al Puño de Jorgen, pero sea cuál sea su respuesta hace todo lo posible por convencerles de que dar muerte a Mokmurian es la solución a sus problemas. Puede contar a los PJs que Mokmurian pasa casi todo el tiempo en el nivel de la biblioteca que hay bajo éste, e incluso puede dibujarles a los PJs un plano esbozado de las cuevas, recomendándoles acceder hasta la zona **B14** desde el oeste en lugar de desde el norte: aunque esa ruta es más larga, hay menos peligros por el camino. Les pide a los PJs que si encuentran más gigantes de piedra, los derroten sin matarlos si es posible, pero entiende que los PJs puedan tener poco interés en cumplir eso; para ella, su gente ha provocado su propia perdición mediante sus acciones.

Conna no acompañará a los PJs, principalmente por un testarudo respeto hacia sus tradiciones: una vez un gigante anciano ha sido depuesto, no debe oponerse directamente al nuevo gobernante. Sin embargo, no tiene ningún problema en responder preguntas sobre las cavernas circundantes, y acepta lanzar conjuros sobre los PJs si quieren.

Antes de separarse de los PJs, les cuenta de mala gana una cosa más. Teme que Mokmurian haya caído bajo el influjo de un espíritu maligno verdaderamente poderoso: uno de los Señores Ancestrales. Le ha oído susurrar un nombre cuando creía estar solo. Ese nombre es 'Karzoug', que Conna reconoce de mitos secretos compartidos por los ancianos. Karzoug fue uno de los que esclavizaron a su pueblo, y si Mokmurian ha caído víctima de la influencia de este Señor Ancestral, el peligro al que se enfrenta su gente y toda Varisia puede ser mayor de lo que nadie sospecha.

APARICIÓN: el sacrificio blasfemo de Vandarrec le ha ligado a este mundo; su alma no puede continuar hasta el más allá hasta que aquél que llevó a cabo tan profano acto no haya muerto también. Hasta entonces, el espíritu atormentado de Vandarrec embruja esta cámara. 1d4 asaltos después de que cualquier criatura entre en esta habitación, las pinturas rupestres de la pared se animan de pronto en una exhibición de violencia. Un suspiro después, el mayor gigante del mural parece alzarse y surgir de la pared, adoptando la forma de un enorme gigante de piedra. Con una velocidad sobrecogedora, cuchillos invisibles desuellan la carne pétrea del gigante y se hunden en el vientre del fantasma, haciendo que sus expuestas entrañas derramen sangre negra. El ser gime por un dolor terrible y extiende los brazos para aplastar a cualquiera a 20 pies (*6 m*) del altar con sus manos ensangrentadas.

GIGANTE DESOLLADO	PX 4.800	VD 8	pg 16

CN aparición (radio de 20 pies [*6 m*])
Nivel de lanzador 8°
Advertir Percepción CD 15 (para advertir que las pinturas de las paredes empiezan a moverse)
pg 16; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto Todas las criaturas en un radio de 20 pies (*6 m*) del altar deben superar una salvación de Voluntad CD 18 para resistir quedar paralizadas por el miedo durante 1d8 asaltos debido a la dantesca visión del gigante desollado. Quienes queden paralizados deben superar a continuación una salvación de Fortaleza CD 18 para evitar quedar reducidos a 0 pg y

luego sufrir 2d4 pg de daño adicionales en cuanto el gigante fantasmal parece aplastar sus cuerpos y hacerlos papilla.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs sellan una alianza con Conna, concédeles 24.000 PX (la cantidad de experiencia que obtendrían por derrotar a Conna y la aparición del Gigante desollado).

B7a LA CUEVA DE ENGA (VD 11)

Esta cueva está abarrotada de diminutos montones de desechos, meticulosamente ordenados: huesos, fragmentos de armadura, armas rotas, piedras, ratas muertas, y trozos de quitina recogidos de sabandijas grandes. Una hamaca de red cuelga de un par de estalagmitas en el suroeste, cerca de una grieta de 4 pies (*1,2 m*) de ancho que se interna aún más en las profundidades.

CRIATURA: durante sus viajes a través de la meseta Storval, poco después de regresar de Xin-Shalast, Mokmurian se encontró con una curiosa criatura: una bárbara kóbold llamada Enga Keckvia. En un principio Mokmurian ignoró a la pequeña y valerosa kóbold cuando le exigió peaje por usar su territorio (un lecho de río seco) como carretera, pero cuando ésta le apuñaló en el tobillo, se dio cuenta de que ella era más de lo que aparentaba. Quedó intrigado y le ofreció un puesto en su ejército, pensando que podría necesitar un ser pequeño, valiente y poderoso como Enga para misiones especiales. La kóbold era una vagabunda venida de la lejana Andoran, y había pasado suficientes penurias durante sus viajes como para apreciar la idea de un trabajo remunerado.

El papel de Enga hoy día es doble. Su función principal es custodiar este pasaje de sabandijas u otros intrusos. Dos o tres veces a la semana, hace expediciones por los túneles para dar caza a las sabandijas que viven allí. Su otra función es servir de enlace entre los gigantes y las tribus de gorros rojos que viven en las profundidades de las cuevas (ver zona **B7b**). Ninguna raza disfruta en demasía de la compañía de la otra, pero aunque viven muy cerca, sus territorios no se solapan. Periódicamente, Mokmurian exige tributos y favores a los gorros rojos, y en esas ocasiones Enga hace de mensajera y recolectora.

La llegada de humanos y otros visitantes no gigantes a la caverna intriga a Enga, especialmente si no entran en su guarida desde la entrada suroeste, pero se recupera rápidamente y entra en un estado de rabia babeante antes de atacar. No se detiene a comprobar si los PJs deberían estar allí o no, e incluso si los PJs intentan distraerla o engañarla haciéndose pasar por aliados de Mokmurian, aun así la pendenciera bárbara les ataca. Al fin y al cabo, si puede llevar (los restos de) estos humanos ante Mokmurian, seguro que recibirá una bonificación a su paga; no le interesa hacer nuevos amigos.

ENGA KECKVIA	PX 12.800	VD 11	pg 155

Kóbold mujer bárbara 12 (*Bestiario,* pág. 190)
CM humanoide Pequeño (reptiliano)
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +18

DEFENSA

CA 21, toque 11, desprevenido 19 (+7 armadura, +2 Des, +2 escudo, –2 furia, +1 natural, +1 tamaño)
pg 155 (12d12+72)
Fort +14, **Ref** +6, **Vol** +10
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa mejorada, sentido de las trampas +4; **RD** 5/ -
Debilidades sensibilidad a la luz

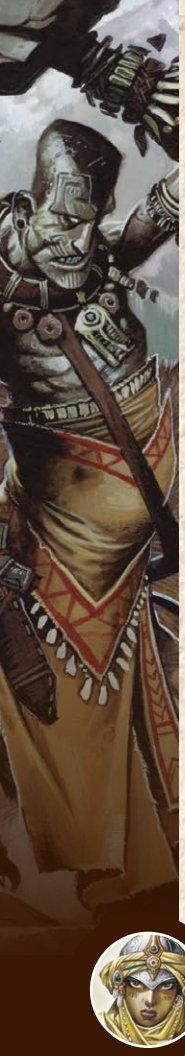
ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Lanza corta +3* +22/+17/+12 (1d4+8)
Ataques especiales Furia mayor (27 asaltos/día), Poderes de furia (posición protegida [+3 CA por esquiva contra cuerpo a cuerpo], reducción de daño incrementada +3, reflejos rápidos, vigor renovado [3d8+4 pg])

TÁCTICAS

Durante el combate Enga es valerosa y temeraria, a pesar de su pequeña estatura (o quizá debido a ella). Usa furia en el primer asalto de combate y concentra su ira en los sanadores antes que en nadie más.

ENGA KECKVIA



Moral Enga huye hacia el suroeste si se ve reducida a menos de 20 pg, esperando perder a los que la atormentan en esa región laberíntica. Si dispone de unos pocos asaltos, prepara una trampa rápida pero letal quitándose el *collar de bolas de fuego* (pero quedándose con una esfera) y dejándolo en el suelo. Entonces se aleja unos 60 pies (*18 m*) y espera; cuando ve que alguien llega al collar, arroja la esfera y hace detonar el collar entero a la vez. Entonces da la vuelta y regresa a la zona **B7a** por un camino distinto y va en busca de una de las lamias de la zona **B13** para que la ayude.

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8

Ataque base +12; **BMC** +16; **DMC** 26

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Gran fortaleza, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (lanza corta), Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (fabricación de trampas) +17, Nadar +11, Percepción +18, Sigilo +18, Supervivencia +10

Idiomas común, dracónico

CE artero, movimiento rápido

Consumibles de combate *collar de bolas de fuego* (tipo IV); **Equipo** *coraza +1, rodela +1, lanza corta +3*, 11 po, 12 pp, 12 pc

B7b LOS TÚNELES PEQUEÑOS (VD 11)

La estrecha grieta de la pared suroeste conduce a un confuso laberinto de cuevas al que los gigantes se refieren como las cuevas Fluviales, unos túneles que serpentean hacia el sur, acabando en una puerta secreta que conduce a la zona **A4**. A lo largo de este sendero, docenas de otros túneles se cruzan con el pasadizo principal, en una pendiente descendente que crea un laberinto cada vez más enrevesado. Estos túneles están infestados de todo tipo de sabandijas, ratas, limos, y otras criaturas, pero las más peligrosas son un gran clan de violentos gorros rojos.

Moverse por los pequeños túneles es una experiencia claustrofóbica. Varían entre 3 y 5 pies (*0,9 y 1,5 m*) de ancho y se cruzan entre sí por encima y por debajo en un confuso laberinto tridimensional plagado de callejones sin salida. Puedes expandir estos túneles a voluntad, pero aparte de su posible uso como entrada alternativa a las cavernas, no tienen mucho impacto en la aventura.

CRIATURAS: los gorros rojos han vivido en las pequeñas cuevas durante décadas; antaño controlaban las cavernas por completo, pero cuando Mokmurian se instaló allí y mató a varios de los suyos, las hadas se vieron obligadas a quedarse en las cuevas Fluviales. Han cedido de mala gana las cavernas a los gigantes, con la esperanza de que Mokmurian acabe por cansarse y trasladarse a otra parte, pero por ahora los gorros rojos se conforman con lo que la suerte les ha dejado. Los gorros rojos son criaturas diminutas parecidas a gnomos, que visten botas de hierro con púas y gorros puntiagudos empapados en sangre, y blanden guadañas mucho más grandes de lo que su tamaño hace pensar que son capaces de empuñar.

Los personajes que pasen mucho tiempo en estas cuevas se encontrarán seguro con una expedición asesina de 5 gorros rojos, quienes se toman cualquier intrusión en estas cuevas estrechas muy a pecho, y reaccionan muy violentamente.

GORROS ROJOS (5)	PX 2.400 c/u	VD 6	pg 60 c/u

(*Bestiario 2*)

B8 LA CURTIDURÍA (VD 11)

Esta habitación apesta a vinagre, pelo podrido, y cosas peores. Una gran palangana de piedra, de unos 10 pies (*3 m*) de costado y llena de un líquido infecto en el que flotan manojos de pelo mojado, reposa en mitad de la sala. Alrededor del cuenco se alza una docena de marcos de madera en los que hay extenidos pellejos y grandes trozos de cuero. En el fondo de la cueva, un apestoso montón de pieles y pelajes aguarda ser curtido.

El pelo mojado pertenece a pieles de oso que están siendo curtidas en ese momento; hay varias pieles adicionales tensadas sobre perchas, listas para ser llevadas a la superficie donde serán ablandadas y trabajadas. Estas pieles y cuero serán luego convertidos en tabardos y bandas que los gigantes puedan llevar sobre sus armaduras para potenciar aún más su atemorizante naturaleza. El líquido de la palangana es especialmente inmundo; si un personaje cae dentro deberá superar una salvación de Fortaleza CD 14 o quedar mareado durante 1d4 asaltos.

CRIATURAS: un trio de ogros guerreros, a los que mantienen dóciles y leales mediante una combinación de amenazas y abusos por parte de las sacerdotisas lamias y, periódicamente, del propio Mokmurian, trabajan aquí a diario para proporcionar cuero y pieles para el creciente ejército que hay arriba. Ven cualquier intrusión por parte de los PJs como una excusa para dejar de trabajar durante por lo menos unos minutos para pelear, cosa que hacen con carcajadas y risotadas.

OGROS GUERREROS (3)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 104 c/u

(ver página 149)

TÁCTICAS

Durante el combate Estos ogros están tan interesados en humillar a los PJs como en hacerles daño, y a veces intentan arrojarles a la tina de curtir de una embestida.

B9 LA ARMERÍA (VD 10)

Las paredes de esta sala han sido cinceladas hasta quedar casi regulares. Hay cuatro yunques en mitad de la habitación, mientras que en el sur arde intensamente una forja. Inmensos fuelles yacen junto a una hilera de jaulas de hierro bajas, en cada una de las cuales hay un sucio montón de paja. Los mangos de los fuelles se extienden a través de las rejas, permitiendo a cualquiera encarcelado dentro operar los fuelles sin tener que abandonar su confinamiento. En el norte, montones de acero y los trozos rotos y doblados de una docena de armaduras esperan a ser trabajados.

La mayoría de armas y armaduras para la inminente guerra se forjan en otros lugares, ya sea en los campamentos circundantes o en las fraguas tribales de los picos de Hierro (como en el caso del

clan Kreeg). Esta forja se ocupa principalmente de reparar armas rotas o dañadas.

CRIATURAS: dos herreros gigantes de piedra trabajan aquí, reparando armas rotas casi tan rápido como van llegando. Las jaulas junto a los fuelles contienen cinco prisioneros enanos (todos combatientes de 1er nivel), que pueden no ser inmediatamente reconocibles como tales, pues los gigantes les han afeitado la barba simplemente por diversión. Si los gigantes lograron capturar algún PNJ sin nombre de Punta Arena y regresar aquí, se encuentran en las jaulas junto a los enanos. Los prisioneros están todos exhaustos, pero si se les libera, empuñan armas rotas y se unen con avidez (e imprudencia) a cualquier combate contra los gigantes.

GIGANTES DE PIEDRA (2)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

RECOMPENSA POR HISTORIA: cada prisionero que los PJs rescatan y se aseguran de que regresa a casa sano y salvo otorga al grupo una recompensa de 800 PX, hasta un máximo de 4.800 PX.

B10 LAS CAMARETAS DE LOS GUARDIANES DEL FOSO

El túnel se ensancha aquí en una galería, las paredes de la cual están recorridas por relucientes vetas de mica. Al norte, hay cuatro grandes montones de pieles; un halo de huesos y pedacitos de comida a medio devorar yace esparcido alrededor de cada uno.

CRIATURAS: los cuatro guardianes del foso duermen aquí; si no se ha dado la alarma y es de noche, los PJs se encuentran a los cuatro gigantes roncando ruidosamente en estas camas improvisadas.

GIGANTES DE PIEDRA (4)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

B11 LA CÁMARA DE LA SIÉDRICA (VD 11)

Las puertas de esta sala están hechas de piedra y con una enorme estrella de siete puntas esculpida: la Runa Siédrica. Las propias puertas no están cerradas con llave pero pesan bastante, y requieren una prueba de Fuerza CD 20 con éxito para empujarlas y abrirlas; eso hace que rechinen en sus antiguas bisagras de piedra, anunciando ruidosamente la llegada de los PJs al cuidador de esta sala.

Este inmenso salón rompe inesperadamente con las paredes desiguales de piedra de las cuevas y cavernas. La cámara rectangular mide 50 pies (*15 m*) de ancho y 100 pies (*30 m*) de largo, con púas como costillas que se arquean hasta el techo abovedado 50 pies (*15 m*) más arriba. El suelo de la sala es tierra suelta, mientras que la pared opuesta a las puertas está tallada con un inmenso bajorrelieve de una estrella de siete puntas. Por toda la sala, siete troncos de árbol de 15 pies (*4,5 m*) de alto han sido clavados al suelo como si fuesen inmensas estacas, con incontables estrellas más talladas en sus laterales. En cada tronco hay fijado un anillo de hierro del que cuelgan cadenas fijadas a grilletes, y al lado un brasero de hierro lleno de carbones candentes. Un largo hierro de marcar, cuyo extremo también muestra una estrella de siete puntas, reposa contra cada brasero.

Aunque el propósito original de esta sala se ha perdido con el paso del tiempo, las Runas Siédricas talladas hacían que fuese un lugar perfecto para que Mokmurian lo usase como cámara de adoctrinamiento. Cuando regresó al Puño de Jorgen, él, sus esbirros lamias, y un gigante especialmente vil llamado Lokansir se aseguraron de hacer pasar a cada uno de sus nuevos reclutas por un sufrido ritual en el que su mente era asaltada, su cuerpo purificado, y su carne marcada al hierro con la Runa Siédrica. Aunque estos gigantes creen que el rito es meramente simbólico por haberse unido al ejército de Mokmurian, tiene un propósito oculto: es el mismo ritual usado por otros agentes de Karzoug para preparar almas para su *pozo rúnico*. Cuando cualquiera de esos gigantes muere, su alma alimenta la inminente liberación de Karzoug, igual que cualquier otro sacrificio.

La tierra que cubre el suelo de esta habitación fue traída por su guardián, de modo que incluso aquí, bajo tierra, pueda sentirse más como en casa.

CRIATURA: cada cierto tiempo, entre los gigantes de la meseta Storval surge alguno que se alza entre su gente. En estos gigantes, la antigua magia de Thassilon aún corre con fuerza en su sangre y su musculatura, lo que da como resultado miembros particularmente poderosos de una raza ya temible.

Mientras escoltaba a sus nuevos aliados desde Xin-Shalast hasta el Puño de Jorgen, Mokmurian se encontró con uno de estos vástagos thassilonianos, un gigante de las colinas nómada llamado Lokansir. Mokmurian notó la grandeza en Lokansir y le hizo una oferta: si se unía a su ejército y tomaba parte en el saqueo de Varisia, Mokmurian le haría rico y poderoso. Los dos hablaron a menudo durante el resto del viaje, y para cuando llegaron al Puño de Jorgen, Lokansir se había convertido en el aliado en que Mokmurian más confiaba. El gigante de las colinas quedó especialmente fascinado por las historias sobre Xin-Shalast, y se convirtió en uno de los pocos a quienes Mokmurian confió su verdadero objetivo de despertar a Karzoug a base de ofrecerle un número impresionante de almas avariciosas especialmente preparadas.

Desde entonces, Lokansir se ha ido obsesionando aún más con Thassilon, en particular con los relatos de cómo los antepasados usaban gigantes rúnicos para controlar a los demás gigantes. Ha ido a veces a la Biblioteca de Thassilon (zona **C7**) pero es demasiado corto de entendederas e impaciente como para aprender mucho de los tomos que hay allí. En lugar de eso, se ha decorado los hombros y los brazos con runas thassilonianas intentando canalizar esa magia, pero hasta ahora tales experimentos no han dado resultado. Su deseo actual es llevar a cabo personalmente el viaje hasta Xin-Shalast, pero por ahora se conforma con la guerra venidera; ya habrá tiempo de sobra para visitar las montañas Kodar una vez Varisia haya sido conquistada.

Es probable que Lokansir esté meditando en esta habitación cuando entren los PJs, fundido con la tierra que cubre el suelo, y por tanto completamente oculto. Si descubre que hay intrusos, aguarda a que se acerquen a su escondite antes de emerger con un rugido y atacar con su gran clava. Si durante la incursión contra Punta Arena los gigantes lograron llevarse a PNJs con nombre, se les puede encontrar aquí, apenas conscientes y colgando de los grilletes. Aparte de haber sido torturados y reducidos a 0 pg, los prisioneros han sido marcados a fuego en el pecho con la Runa Siédrica. Con el

ritual de preparación completado, pronto serán sacrificados en el foso; dicho acontecimiento está programado para sólo unos pocos días después de que los PJs lleguen a la región.

(Hay que tener en cuenta que, aunque las estadísticas de Lokansir se han generado usando la plantilla 'de sangre jotun' del *Advanced Bestiary* [NdT: inédito en español], estos poderosos gigantes de la antigüedad no reciben un nombre único en Golarion.)

LOKANSIR	PX 12.800	VD 11	pg 147

Gigante de las colinas de sangre jotun (*Bestiario*, pág. 160; *Advanced Bestiary*)

CM humanoide Enorme (gigante)

Inic –2; **Sentidos** visión en la penumbra, olfato; Percepción +13

DEFENSA

CA 24, toque 6, desprevenido 24 (-2 Des, +18 natural, -2 tamaño)

pg 147 (14d8+84)

Fort +15, **Ref** +2, **Vol** +6

Aptitudes defensivas atrapar rocas; **RC** 22

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo *Gran clava +3* +23/+18 (3d8+19/19-20) o 2 Golpetazos +19 (2d6+11)

A distancia Roca +7 (2d6+16)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Bramido sísmico, Fundirse con la tierra, Lanzamiento de rocas (120 pies [*36 m*])

TÁCTICAS

Durante el combate Lokansir no es muy astuto, y sus tácticas de combate así lo reflejan. Raramente se molesta en moverse mucho en combate excepto para llegar hasta los enemigos y aplastarlos con su clava favorita. Evita usar su bramido sísmico estando bajo tierra, pero si se ve reducido a menos de 50 pg e incapaz de fundirse con la tierra, usará esa aptitud a la desesperada.

Moral Lokansir se funde con la tierra si se ve reducido a menos de 50 pg, y aguarda a que su curación rápida le haya sanado por completo antes de emerger. Si se ve de algún modo impedido de usar esta táctica, el desesperado gigante intenta huir de las cuevas hasta el exterior del Puño de Jorgen, para hallar más tierra en la que esconderse. Si logra curarse todos sus pg, rastreará a los PJs para vengarse.

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 6, **Con** 23, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 7

Ataque base +10; **BMC** +23; **DMC** 31

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (gran clava), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (gran clava), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Percepción +13, Trepar +21

Idiomas gigante

Equipo *gran clava +3*

APTITUDES ESPECIALES

Bramido sísmico (Sb) Una vez cada 1d4 asaltos, Lokansir puede emitir un bramido sísmico que actúa como el conjuro *terremoto*, pero afectando un cono de 40 pies (*12 m*)

Fundirse con la tierra (Sb) A voluntad, Lokansir puede fundirse con la tierra (pero no con piedra sólida) como si usase el conjuro de *fundirse con la piedra*, excepto que puede permanecer en la tierra tanto tiempo como desee. Un conjuro de *remover tierra* lanzado sobre su ubicación hace que sea expulsado de la misma y sufra 5d6 pg de daño. Mientras está fundido con la tierra, obtiene curación rápida 1.

B12 LOS DRAGONES CAUTIVOS (VD 12)

El pasadizo se ensancha aquí hasta formar una caverna cilíndrica, con las paredes negras de hollín y marcas de quemaduras.

CRIATURAS: aquí hay dos dragones rojos jóvenes encerrados hasta que sean sacrificados a Karzoug; ambos han sido marcados ya con la Runa Siédrica. Dado que las marcas con hierro candente no son muy efectivas con las criaturas inmunes al fuego, Mokmurian marcó a los dragones tallando una estrella en una escama grande de la parte trasera de sus cabezas.

Cuando fueron capturados por Mokmurian y Dientelargo, estos dos dragones jóvenes lucharon con gran tenacidad. Aun así fueron sometidos, encadenados, y arrastrados de vuelta aquí, donde Lokansir ayudó a preparar a los dragones para su sacrificio. Las sacerdotisas lamias usaron

entonces sus aptitudes de *hechizar monstruo* para hacerse amigas de los dragones, y han repetido este proceso cada pocos días durante varias semanas. Los dragones ahora ven a las lamias como sus amas y portan la Runa Siédrica con orgullo. Se enfurecen enseguida si ven intrusos, advirtiendo en rugidos a sus amas lamias, y atacando rápidamente con sus armas de aliento ígneo.

Ambos dragones siguen bajo los efectos de las aptitudes sortílegas de *hechizar monstruo* de las lamias. Si se libera a un dragón de dicho efecto de hechizo, rápidamente se da cuenta de lo que le han hecho y vuela hasta la zona **B13** buscando venganza, abandonando su lucha contra los PJs y atacando con furia a las lamias que halle allí antes de intentar escapar por completo de las cavernas. Los dragones no tienen interés alguno en recompensar a los PJs por su liberación; les parece que no atacarles ya es en cierto modo recompensa suficiente. Si algún PJ intenta obligar a un dragón liberado a recompensarle, se encontrará acto seguido en combate contra el mismo.

ENCONTREDOR Y SULAMINGA	PX 9.600 c/u	VD 10	pg 115 c/u

Dragones rojos jóvenes (*Bestiario*, pág. 102)

TÁCTICAS

Durante el combate Los dos dragones intentan intimidar a sus oponentes en primer lugar, jurando asarles en torrentes gemelos de fuego pero, si se ven obligados a combatir de verdad, usan primero todos sus ataques cuerpo a cuerpo, con ambos dragones flanqueando a un único guerrero u otro oponente de aspecto peligroso.

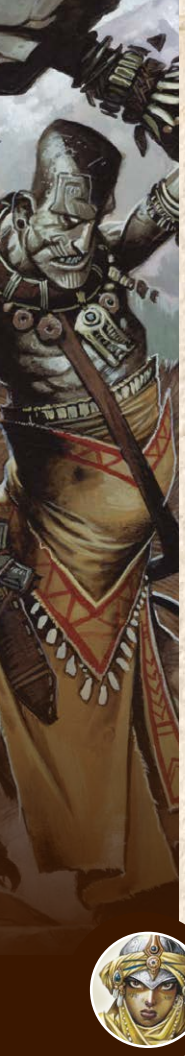
Moral Mientras están hechizados, los dragones luchan hasta la muerte. Si son liberados, intentan escapar hacia la espesura si se ven reducidos a menos de 40 pg.

B13 LA CAVERNA DE LAS SACERDOTISAS LAMIAS (VD 13)

El aire de esta caverna está cargado de humo de incienso, tan denso que da una sensación diáfana, casi onírica, y perfuma el lugar con un olor fuerte y vagamente metálico. Cánticos suaves llenan también el aire; los tonos ricos y modulados de las voces son extrañamente tranquilizadores. Las paredes de la caverna están todas pintadas con diseños espirales de azules y lilas vívidos, mientras que en varios lugares el símbolo anguloso de un rostro de chacal con tres ojos acecha en vivos colores rojos desde en medio de los otros colores más oscuros. En otros puntos, representaciones de hienas con las bocas llenas de huesos, y ratas cornudas de largas colas miran furiosamente desde las paredes. Un gran bloque de piedra reposa contra un muro, con la parte superior y los costados resbaladizos por la sangre fresca.

Esta caverna ha sido ocupada por las lamias; aunque la mayoría de dichas criaturas aliadas de Mokmurian están repartidas por Varisia, preparando la región para el despertar de Karzoug, dos sacerdotisas de Lamashtu han permanecido aquí para servir a Mokmurian como consejeras y asistirle en lo que necesite. Sin que lo sepa ni siquiera Mokmurian, estas lamias están en contacto habitual con sus propios amos siniestros de Xin-Shalast a través de conjuros de *recado*, y les entregan informes breves pero regulares sobre los progresos del gigante

Mientras tanto, las sacerdotisas lamias han transformado esta caverna en una catedral dedicada a la Madre de los Monstruos, Lamashtu. Una prueba de Saber (religión) CD 15 con éxito identifica el chacal de tres ojos como el símbolo de Lamashtu, mientras que las imágenes de murciélagos con colmillos y las serpientes



anfisbénidas con cuernos pueden identificarse con una prueba de Saber (religión) CD 25 como símbolos de Daclau-Sar y Murnath, Señores Demoníacos nacientes que sirven a Lamashtu en su reino del Abismo.

CRIATURAS: dos clérigas lamias habitan aquí, Seleval y Zaelsar. Reaccionan a las intrusiones a su templo con cierto desdén, como si el hecho de que los PJs se planteen pisar este suelo sagrado fuera un intento de chiste con sólo un poquito de gracia. Seleval les pregunta si han venido para ofrecer sus almas a Lamashtu, con una sonrisa cruel en su hermoso rostro, mientras Zaelsar araña el suelo de piedra con sus garras, creando un sonido discordante parecido al de arañar una pizarra. Ninguna de las lamias espera que los PJs hablen durante mucho rato, lo que les parece bien; llevan demasiado tiempo sin cenar carne de humanoide y están ansiosas por corregir esa carencia.

SELEVAL Y ZAELSAR	PX 12.800 c/u	VD 11	pg 161 c/u

Lamias clérigas de Lamashtu 8 (*Bestiario*, pág. 194)
CM humanoide monstruoso Grande
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +27

DEFENSA

CA 27, toque 16, desprevenido 22 (+4 armadura, +2 desvío, +4 Des, +1 esquiva, +7 natural, -1 tamaño)
pg 161 (17 DG; 9d10+8d8+76)
Fort +13, **Ref** +14, **Vol** +21

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)
Cuerpo a cuerpo *Alfanje +2* +22/+17/+12 (2d4+11/15-20), 2 Garras +15 (1d4+3) o Toque +20 (1d4 de Consunción de Sabiduría)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)
Ataques especiales Canalizar energía negativa 6/día (CD 17, 4d6), Guadaña del mal (4 asaltos, 1/día), Poder de los dioses (+8, 8 asaltos/día)
Aptitudes sortílegas de lamia (NL 9º; concentración +12)
A voluntad — *disfrazarse*, *ventriloquía* (CD 14)
3/día — *hechizar monstruo* (CD 17), *imagen mayor* (CD 16), *imagen múltiple*, *sugestión* (CD 16)
1/día — *sueño profundo* (CD 16)
Aptitudes sortílegas de dominio (NL 8º; concentración +15)
10/día — oleada de fuerza (+4), toque del mal (4 asaltos)
Conjuros preparados (NL 8º; concentración +15)
4º — *azote sacrílego*[D] (CD 21), *libertad de movimiento*, *recado*, *veneno* (CD 21)
3º — *ceguera/sordera* (CD 20), *curar heridas graves* (2), *disipar magia*, *transformar piedra*, *vestidura mágica*[D]
2º — *campanas fúnebres* (CD 19), *curar heridas moderadas* (3), *fuerza de toro*[D], *inmovilizar persona* (CD 19)
1º — *curar heridas leves* (3), *favor divino*, *orden imperiosa* (CD 18), *protección contra el bien*[D], *santuario* (CD 18)
0 (a voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *orientación divina*, *remendar*
D conjuro de dominio; **Dominios** Fuerza, Mal

TÁCTICAS

Antes del combate Cada lamia se lanza *vestidura mágica* al inicio del día; si los PJs llegan a esta sala tras la puesta de sol, el conjuro ha expirado. Si las lamias oyen a los dragones o a los trolls luchar en el norte o en el sur, invierten varios asaltos en lanzar conjuros preparatorios (*libertad de movimiento*, *fuerza de toro*, *imagen múltiple,* y finalmente *protección contra el bien*) antes de moverse hasta la sala contigua para unirse al combate.
Durante el combate Cada lamia se lanza *favor divino* en el primer asalto de combate, y entonces se adelanta para combatir al enemigo cuerpo a cuerpo. Concentran sus ataques en el mismo objetivo, una atacando con sus ataques cuerpo a cuerpo mientras la otra le lanza conjuros, y luego se intercambian en el siguiente asalto. Estas lamias son inmisericordes, y si una de ellas pasa a tener pg negativos, la otra no duda en usar *campanas fúnebres* sobre su hermana moribunda.
Moral Si una lamia se ve reducida a 40 pg o menos, intenta lanzar *santuario* y luego usar su magia curativa sobre sí misma mientras trata de poner distancia entre ella y los PJs. Si se ve reducida a 20 pg, una lamia lanza *recado* para advertir a Mokmurian, en cuanto llegue a un lugar seguro desde donde lanzar el conjuro (que recordemos tarda 10 minutos en lanzarse) y después busca otros aliados para que la ayuden contra los PJs.

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 18, **Con** 18, **Int** 11, **Sab** 24, **Car** 16
Ataque base +15; **BMC** +22; **DMC** 39 (43 contra derribo)
Dotes Ataque elástico, Canalización selectiva, Conjurar en combate, Crítico mejorado (alfanje), Esquiva, Golpe vital, Movilidad, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro
Habilidades Conocimiento de conjuros +11, Engañar +20, Lingüística +4, Percepción +27, Saber (religión) +12
Idiomas abisal, común, gigante
CE armas de menor tamaño
Equipo armadura de cuero de gran calidad, *alfanje +2*, *anillo de protección +2*, *diadema de sabiduría inspirada +2*

TESORO: los dos braseros de incienso del altar están hechos de plata cincelada con mithril; cada uno vale 400 po.

Basta con una prueba de Percepción CD 25 para advertir que el altar ha sido arrastrado sobre el suelo de piedra varias veces. Una prueba de Fuerza CD 20 con éxito permite a los PJs empujarlo a un lado y revelar un pequeño hueco en el suelo de debajo, en el que reposan varios libros viles llenos de descripciones sobre cómo destripar, decapitar, ahogar, y masacrar de otras formas a todos los tipos principales de gigantes y humanoides, especialmente en asesinatos rituales y sacrificios. Algunos de estos horribles sacrificios consisten en abrir el vientre de una víctima, insertarle una criatura pequeña pero voraz (como una rata), y luego cerrar mágicamente la herida del vientre para que el ser se vea obligado a abrirse camino a mordiscos hasta la libertad en una burla de parto. A pesar de su horrible contenido, estos pergaminos están espléndidamente ilustrados por un artista de talento (pero demente), y valen 500 po en total. Cualquiera que eche un vistazo a todos ellos descubre que uno de los últimos es en realidad un *pergamino de quitar maldición*.

B14 LOS TIRANOS TROLLS (VD 12)

> Las paredes de este pasadizo están cubiertas por pieles colgantes. Al sureste, el túnel se estrecha y desciende en una pendiente pronunciada.

Basta con una prueba de Percepción CD 20 para darse cuenta de que, detrás de esas pieles colgantes, las paredes están llenas de aberturas de 1 pie (*30 cm*) de ancho que dan a cuevas mayores en el otro lado. Si las pieles se apartan, esos agujeros son claramente visibles.

CRIATURAS: una pareja de trolls bastante violentos y bobos monta guardia aquí. Solían ser sirvientes de la tribu Kavarvatti de gigantes de piedra, y ahora Mokmurian les paga (poco, pero suficiente para mantenerles interesados) por custodiar el túnel de entrada a la Biblioteca de Thassilon. Montan guardia por turnos, con uno de ellos siempre vigilando a través de las rendijas entre las paredes y las pieles colgantes mientras el otro duerme. Si un troll ve a los PJs, aguarda a que uno se acerque a 10 pies (*3 m*) de su pared para acuchillarle con su *ronca +2*, rugiendo de entusiasmo al hacerlo. El otro troll se despierta y ataca del mismo modo desde la pared opuesta 1 asalto después, probablemente alcanzando con facilidad a los PJs que se han apartado de la primera pared.

HUREK Y DUREK

PX	VD	pg
9.600 c/u	10	136 c/u

Trolls varones guerreros 5 (*Bestiario*, pág. 277)
CM humanoide Grande (gigante)
Inic +7; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 25, toque 12, desprevenido 22 (+8 armadura, +3 Des, +5 natural, -1 tamaño)
pg 136 (11 DG; 6d8+5d10+82); regeneración 5 (ácido o fuego)
Fort +16, **Ref** +6, **Vol** +6; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Garras +18 (1d6+11), Mordisco +17 (1d8+9) o *Ronca +2* +19/+14 (2d6+16/x3)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Entrenamiento en armas (naturales +1), Rasgadura (2 Garras, 1d6+12)

TÁCTICAS

Durante el combate Los trolls luchan con sus *roncas +2* a través de las estrechas ventanas durante tanto tiempo como pueden, obteniendo un bonificador +4 por cobertura a su CA y a las tiradas de salvación de Reflejos contra oponentes que les ataquen desde el pasillo central. En cuanto alguien logra meterse en una de las cuevas laterales, dejan caer las roncas y continúan luchando con sus garras y dientes. Los trolls no coordinan sus ataques de ningún modo, simplemente luchan durante todo el tiempo que pueden.
Moral Estos trolls tan brutos confían implícitamente en que su regeneración los mantendrá con vida. Luchan hasta la muerte, incluso contra oponentes que usan fuego o ácido.

ESTADÍSTICAS

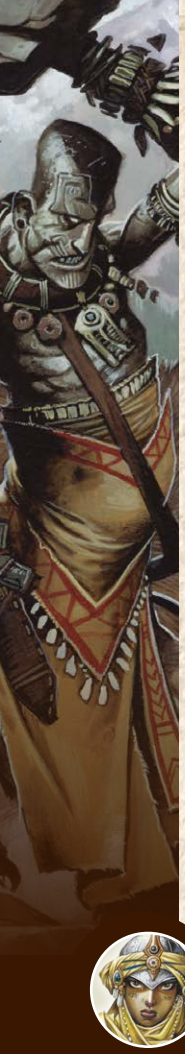
Fue 26, **Des** 16, **Con** 25, **Int** 6, **Sab** 13, **Car** 6
Ataque base +9; **BMC** +18; **DMC** 31
Dotes Ataque poderoso, Especialización con un arma (garras), Especialización con un arma (ronca), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garras), Soltura con un arma (ronca), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada
Habilidades Percepción +10, Trepar +14
Idiomas gigante
CE entrenamiento en armadura 1
Equipo *coraza +2*, *ronca +2*

TESORO: cada uno de estos asquerosos guardias lleva un saco de tesoros sucios y manoseados colgado del cinto; los pagos de Mokmurian por su trabajo. El saco de Hurek contiene una gran colección de piedras coloridas, con vetas, brillantes pero en definitiva carentes de valor, con un peso total de 100 libras (*45 kg*). Sin una prueba de Tasación CD 15 para fijarse en las diferencias, las piedras se podrían confundir fácilmente con valiosas ágatas, ónices, y mineral de mithril de varios tipos. Durek lleva los verdaderos tesoros: piezas diversas de armadura, yelmos, y un cráneo de oso terrible. Las armaduras incluyen una armadura de placas y mallas Pequeña, una coraza de gran calidad, seis camisotes de mallas, y un *guantelete fantasmal +1*. Sin que ninguno de los trolls lo sepa, uno de los camisotes de mallas tiene un bolsillo oculto en su forro que puede hallarse con una prueba de Percepción CD 30, y contiene una *gema elemental de aire*.

B15 EL TÚNEL DE LA BIBLIOTECA

> Aquí el túnel desciende aún más en la tierra, pero la presencia de contornos irregulares a lo largo de las paredes de la cueva parece menguar a cada pocos pasos; cuanto más desciende el pasadizo, más parece estar hecho de piedra labrada.

Desde la zona **B14**, un túnel de 10 pies (*3 m*) de ancho serpentea en una espiral descendente a través del lecho de roca durante varios cientos de metros, antes de que las paredes se vuelvan de piedra labrada, y desemboque en la zona **C1**: la entrada a una antigua biblioteca que ha sobrevivido desde los tiempos de la antigua Thassilon. Ubicada unos 800 pies (*240 m*) por debajo de la Torre Negra, esta biblioteca oculta solía ser accesible desde dicha torre, pero los túneles que conectaban ambas edificaciones se derrumbaron hace mucho. El miedo a Mokmurian y a los extraños monstruos que custodian el nivel inferior evita que los moradores del foso y las cavernas persigan a los oponentes que huyen por éste túnel.



QUINTA PARTE: LA ANTIGUA BIBLIOTECA

LOS MAGOS-MONJES TERÁSICOS QUE CUIDABAN DE ESTA BIBLIOTECA NO ESTABAN DIRECTAMENTE AFILIADOS CON EL SEÑOR DE LAS RUNAS KARZOUG, AUNQUE LE PAGABAN DIEZMOS. SU AUTÉNTICA LEALTAD ERA PARA CON EL ESPÍRITU DEL PAVO REAL, UN DIOS DE LOS ERUDITOS CUYO PROPÓSITO ERA UN SECRETO CELOSAMENTE GUARDADO QUE NI SIQUIERA MUCHOS DE SUS ADORADORES CONOCÍAN; SÓLO LOS MÁS DEVOTOS SABÍAN SU VERDADERO NOMBRE. LOS MONJES, ERUDITOS, Y MAGOS QUE HABITABAN EL MONASTERIO TERÁSICO TRAFICABAN CON DIABLOS, CRIATURAS DE APETITOS ABERRANTES, Y OTROS SERES EXTRAÑOS YA PERDIDOS AL SABER ARCANO.

Esta sección superviviente del Monasterio Terásico, oculta entre paredes protegidas por la misma magia de conservación que protege todos los monumentos thassilonianos de Varisia de la erosión y la descomposición, ha permanecido intacta durante siglos. De vez en cuando, las obras que hay aquí son descubiertas de nuevo por exploradores y ladrones de tumbas, pero la mayoría de intrusos perecen a manos de los temibles guardianes que aún ocupan estos salones. Hasta que llegó Mokmurian, nadie había demostrado suficiente poder como mago para reclamar el incalculable conocimiento que se ocultaba entre sus paredes.

La fineza de la construcción de estos túneles es muy distinta a la de los otros túneles de encima o la artesanía gigante del Puño de Jorgen. Los personajes que superen una prueba de Saber (ingeniería) CD 20 y que hayan estado antes en ruinas thassilonianas (como las Catacumbas de la Ira, o el nivel más bajo de Cima del Cardo) se darán cuenta de que el estilo arquitectónico de estos túneles es marcadamente thassiloniano. Otro elemento poco habitual del diseño del lugar es el hecho de que todas las esquinas están curiosamente redondeadas para evitar la formación de ángulos vivos; este misterio se explica a continuación en la zona **C1**.

La altura de los techos en la biblioteca es de una media de 20 pies (*6 m*) en los pasillos pero asciende a techos abovedados de 30 pies (*9 m*) en las propias cámaras. Aquí abajo no hay ningún tipo de iluminación en absoluto, a menos que se indique lo contrario en el texto. En algunos lugares, la antigua magia de conservación se ha desvanecido, provocando que secciones de la biblioteca se hayan derrumbado y hayan quedado tapiadas. Cualquier intento de excavar estas secciones debería ser peligroso y difícil; esmérate en hacer que los PJs se den cuenta de que es probablemente más fácil seguir el camino menos trabajoso, pero si insisten en excavar túneles, el ruido sin duda atraerá a guardianes y monstruos de otras zonas.

C1 LA ENTRADA

El cambio gradual de caverna natural a piedra labrada se completa por fin tras el largo descenso en espiral hacia las profundidades. Donde se juntan dos paredes, los ángulos han sido pulidos hasta dejar curvas suaves pero ajustadas, que en cierto modo suavizan las transiciones de una pared a otra, o a suelo o techo. Al no haber ningún ángulo definiendo las lindes de las salas, el lugar tiene un aire indudablemente extraño.

Las paredes de este complejo han sido redondeadas para proteger el lugar de un tipo específico de ajeno peligroso con el que los magos-monjes trataban a menudo; una especie enigmática que habita los ángulos del tiempo, a diferencia de la gran mayoría de formas de vida (que habita sus curvas). Se trata de los perros de Tíndalos. Redondeando los ángulos y las esquinas de estas habitaciones, aunque sólo fuese un poco, los antiguos se protegían de posibles represalias si alguna vez sus peligrosos tratos con esos monstruos salían mal.

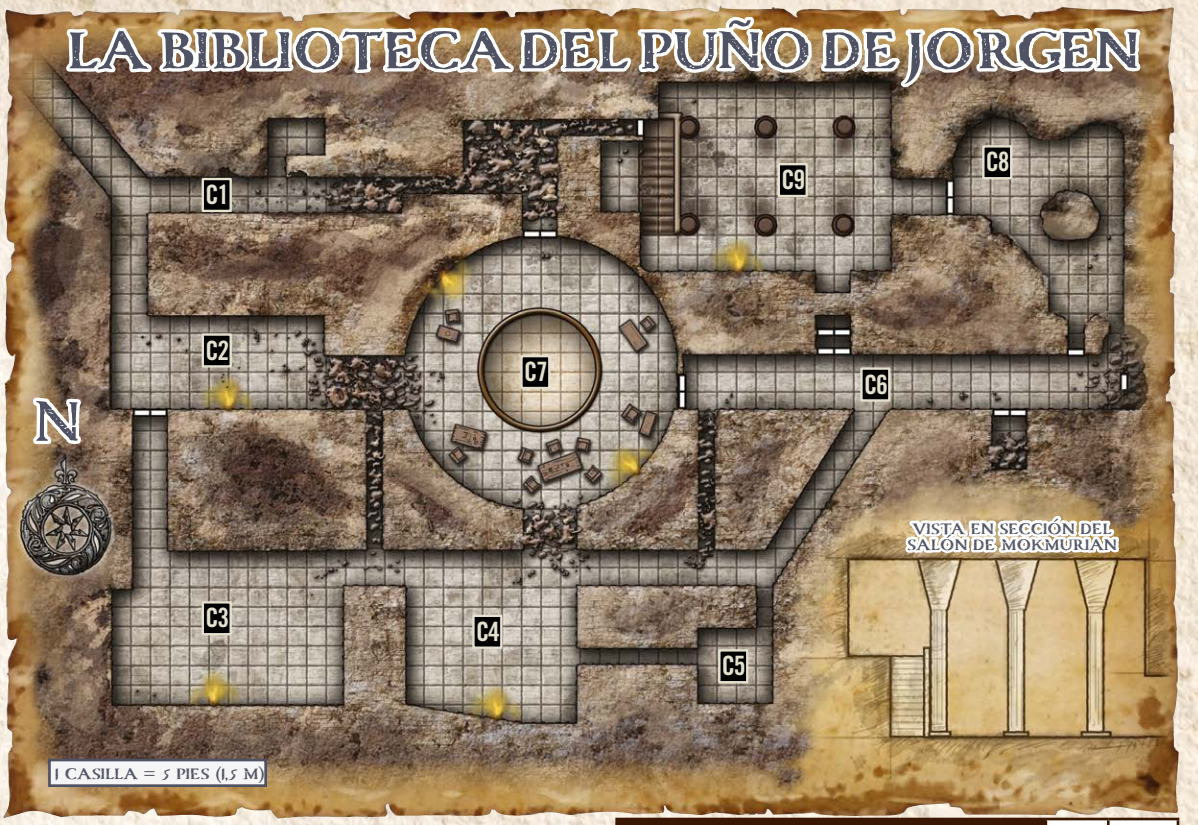
El engendro de la forja que habita en la zona **C5** se mueve constantemente a través de las paredes de piedra de la biblioteca. Aunque su encuentro inicial con los PJs está previsto que ocurra en **C5**, en teoría puede atacar a los PJs en cualquier punto una vez empiecen a explorarla. Usa al engendro de la forja para obligarlos a estar alerta.

C2 LA CÁMARA DE REDUCCIÓN (VD 11)

Un par de puertas de doble hoja se alzan en la pared sur de esta sala. El suelo está hecho de mármol brillante y pulido de color negro y gris. Al este, lo que antaño pudo ser otra salida hace tiempo que se ha derrumbado. Pero nada en esta habitación se puede comparar con el curioso efecto que tienen sus paredes: mirando a la sala, es extrañamente imposible juzgar sus dimensiones exactas. Cualquier pared a la que se mire directamente permanece estable, pero a través de la visión periférica el resto de muros parece estirarse en abismos imposiblemente infinitos, como si la propia sala estuviese de algún modo 'desconectada' de su propia realidad física. Las capas de luz pálida que resplandecen por las paredes sólo sirven para amplificar el efecto desorientador.

La extraña energía resplandeciente de las paredes es una manifestación de la poderosa trampa que guarda esta sala. La energía proporciona una iluminación tenue, pero es lo bastante desorientadora como para imponer un penalizador -2 a todas las pruebas de Percepción llevadas a cabo en esta cámara.

CRIATURA: esta cámara es el puesto de vigilancia de un solitario gigante obeso, con el cuerpo cubierto de cicatrices en forma de runas thassilonianas. Antaño era un soldado gigante de las colinas, y trató de desertar del ejército cuando empezó a sospechar de las verdaderas intenciones de Mokmurian. Cuando el traidor fue delatado por sus propios hermanos, Mokmurian lo castigó usando



el *Caldero Esclavizador Rúnico* para asegurar su lealtad y, finalmente, su muerte.

El gigante esclavo rúnico viste una coraza de pieles pesadas, tiene la espalda ligeramente jorobada, y el cabello pálido y lacio. Sus brazos y piernas están deformados, y músculos monstruosamente desarrollados se hinchan y se tensan contra su piel, que parece demasiado apretada. El gigante, al que no afecta la trampa de esta habitación, se sitúa junto a la pared septentrional para permanecer fuera de visión inmediata desde el pasillo norte, y se abalanza rápidamente a atacar a la primera persona que advierte su presencia. Hay que aclarar que el esclavo rúnico ya ha estado sujeto a los efectos de la trampa de esta sala y hace tiempo que se recuperó... pero si abandona esta habitación y vuelve a entrar, bien podría resultar afectado otra vez.

GIGANTE DE LAS COLINAS ESCLAVO RÚNICO	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 95

(ver página 409)

TRAMPA: toda esta sala es en realidad una astuta trampa; las dimensiones alteradas de la habitación son la única advertencia de que algo no va bien allí dentro. Cualquiera que pone un pie en la sala debe superar inmediatamente una salvación de Voluntad CD 23 o quedar desorientado a medida que se vuelve difícil juzgar la distancia; quienes fallan quedan mareados durante 1d4 asaltos. Aún peor, cualquier humanoide en la sala debe llevar también a cabo una salvación de Fortaleza CD 23 para resistir ser encogido hasta la categoría de tamaño inmediatamente inferior desde la suya actual, como si le hubiese afectado un *reducir persona*. Este efecto persiste durante 24 horas, pero puede ser disipado por *agrandar persona* o un *disipar magia* con éxito.

CÁMARA DE REDUCCIÓN	PX 9.600	VD 10

Tipo mágico; **Percepción** CD 34; **Inutilizar mecanismo** CD 34

EFECTOS

Disparador proximidad; **Rearme** automático

Efecto efecto de conjuro (*reducir persona en grupo* aumentado a 9º nivel; Fortaleza CD 23 niega; NL 20º) más nausea durante 1d4 asaltos (Voluntad CD 23 niega); afecta a todas las criaturas de la sala (hasta un máximo de 20 criaturas a la vez).

C3 EL CALDERO DE LOS GIGANTES (VD 11)

Hay runas talladas en hileras a lo largo de las paredes de esta cámara, iluminada inquietantemente por un brillo rojizo que proviene de las llamas bajas que arden en un foso poco profundo en el centro de la habitación. Un inmenso caldero de hierro, con el lateral adornado por una inscripción de una estrella de siete puntas, reposa sobre las llamas. Del contenido burbujeante del caldero, que no está a la vista, surge humo, y una aureola de huesos humanos y restos de lo que parece piel seca yace alrededor de las tres patas del recipiente.

Este caldero de 12 pies (3,6 *m*) de alto es un poderoso artefacto mágico que Mokmurian halló aquí en su primera expedición a la biblioteca, pero no descifró su secreto hasta regresar de Xin-Shalast. Conocido como *Caldero Esclavizador Rúnico*, era un antiguo aparato creado por los magos thassilonianos para transformar a gigantes desobedientes en esclavos leales, que aún serían mejores constructores de monumentos. Los magos-monjes del monasterio apenas habían terminado de construir éste, y lo estaban preparando para mandárselo como regalo a Karzoug cuando llegó el fin del mundo.

Ahora que Mokmurian sabe usar el *Caldero Esclavizador Rúnico*, ha estado investigando modos de usarlo para aumentar su ejército. Sus planes actuales son llevarse el caldero consigo en su invasión, y usarlo para resucitar gigantes caídos y reciclarlos de vuelta a la guerra.

El caldero es un artefacto maligno, y el humo que produce ejerce un efecto debilitante sobre los personajes de alineamiento bueno; consulta la página 423 para más detalles.

CRIATURA: uno de los tesoros que Mokmurian descubrió en la biblioteca fue un *manual del gólem de piedra*; sin duda un raro tesoro, pues Mokmurian hacía mucho que deseaba crear constructos como esos. El gólem de piedra que creó custodia esta cámara: una enorme mole con una calavera por rostro, y runas de color azul resplandeciente talladas en la frente. El gólem ataca a cualquier no gigante que entre en la habitación. Los humanoides agrandados hasta por lo menos 8 pies (*2,4 m*) cuentan como gigantes según su razonamiento; permite a las criaturas así disfrazadas pasar sin ser molestadas.

GÓLEM DE PIEDRA	PX 12.800	VD 11	pg 107

(*Bestiario*, pág. 173)

C4 LA GALERÍA DEL SEÑOR SIN CABEZA (VD 12)

El frío de esta sala no acaba de ser suficiente para helar los suelos y las paredes, pero sí basta para helar el aliento. La habitación contiene varios conjuntos grandes de armadura montados sobre lo que parecen ser ogros, trolls, y gigantes de las colinas congelados o disecados, todos ellos colocados como si estuviesen yendo a la guerra.

CRIATURAS: cinco de las armaduras de esta habitación están ocupadas en realidad por guardianes muertos vivientes que Mokmurian ha apostado aquí. El líder de estos muertos vivientes es un señor de los zombis decapitado, que Mokmurian creó a partir del cadáver de un poderoso señor de la guerra ogro. Esta figura mide casi 11 pies (*3,3 m*), va vestida con una armadura completa, y blande una hachuela de aspecto perverso en cada mano enfundada en un guantelete. El rasgo más horripilante de la figura, sin embargo, es el hecho de que carece de cabeza; sólo un muñón descubierto y andrajoso al final del cuello. Este ogro es conocido como el Señor sin Cabeza, y Mokmurian guarda su cabeza en la zona **C9**, donde ésta puede hablarle y mantenerle al tanto de los sucesos que experimenta su cuerpo. Si Mokmurian sostiene la cabeza con las manos y mira en sus ojos muertos, puede incluso observar los acontecimientos como si los viese desde donde deberían estar los ojos del Señor sin Cabeza sobre su cuerpo decapitado. Las cuatro figuras alrededor del Señor sin Cabeza eran gigantes de las colinas que Mokmurian hizo luchar contra el señor de uno en uno para ver cómo se desenvolvía su creación en combate; cuando dichos gigantes perecieron ante la ira del muerto viviente, se alzaron como zombis bajo su control.

El Señor sin Cabeza vigila la entrada occidental de la habitación. Si ve acercarse intrusos, aguarda pacientemente a que éstos actúen mientras su cabeza alerta a Mokmurian y le describe los enemigos de forma fría y detallada.

EL SEÑOR SIN CABEZA	PX 12.800	VD 11	pg 126

Zombi rápido varón señor de los muertos vivientes guerrero 6 (*Bestiario*, pág. 289; *Tome of Horrors Complete*)

NM muerto viviente Grande

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +17

Aura profanación (radio de 20 pies [*6 m*])

DEFENSA

CA 28, toque 11, desprevenido 26 (+10 armadura, +2 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 126 (12 DG; 6d8+6d10+66)

Fort +14, **Ref** +9, **Vol** +10; +2 contra miedo

Aptitudes defensivas valentía +2; resistencia a la canalización +4; **RD** 10/mágica; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo *Hachuela de frío rúnico* +21/+16 (1d8+15/19-20/x3), *Hachuela de frío rúnico* +21 (1d8+10/19-20/x3)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Crear engendro, Entrenamiento en armas (hachas +1), Golpes rápidos

Aptitudes sortílegas (NL 10º; concentración +14)

1/día — convocar (nivel 5º, 9 zombis rápidos humanos), *miedo* (CD 18), *oscuridad*

TÁCTICAS

Durante el combate El Señor sin Cabeza ordena a sus cuatro gigantes de las colinas zombis que ataquen en cuanto ve enemigos entrar en la sala, o si ve a alguien fuera preparándose para usar ataques a distancia. El Señor sin Cabeza lanza *miedo* sobre los PJs en cuanto pueda alcanzar por lo menos a tres de ellos en el área de efecto. Convoca a nueve zombis rápidos para que le ayuden flanqueando oponentes, bloqueando cargas, o proporcionando cobertura, y mantendrá tantos como pueda dentro de su aura de profanación.

Moral El Señor sin Cabeza lucha hasta ser destruido.

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 15, **Con** -, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 18

Ataque base +10; **BMC** +21; **DMC** 33

Dotes Ataque poderoso, Comandar muertos vivientes, Combate con dos armas, Crítico mejorado (hacha de mano), Dureza, Embestida mejorada, Especialización con un arma (hacha de mano), Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (hacha de mano)

Habilidades Intimidar +19, Percepción +17, Trepar +21

Idiomas gigante; telepatía de muertos vivientes 100 pies (*30 m*)

CE entrenamiento en armadura 1, sin cabeza

Equipo *armadura completa +1*, *hachuelas de frío rúnico* (2)

APTITUDES ESPECIALES

Aura de profanación (Sb) El Señor sin Cabeza proyecta constantemente un aura de 20 pies (*6 m*) de radio que actúa como un conjuro de *profanar*.

Comandar muertos vivientes (Sb) El Señor sin Cabeza puede usar su dote de Comandar muertos vivientes 7 veces al día para comandar cualquier tipo de zombi como si fuese un clérigo de nivel 12º.

Crear engendro (Sb) Una criatura muerta por el Señor sin Cabeza se alza en 1d4 minutos como zombi rápido bajo su control.

Sin cabeza (Ex) Aunque el Señor sin Cabeza carece de cabeza, puede oír, ver, y hablar como si tuviese una.

Telepatía de muertos vivientes (Sb) El Señor sin Cabeza puede comunicarse telepáticamente con cualquier otra criatura muerta viviente en un radio de 100 pies (*30 m*). Puede usar esta comunicación telepática para dirigir a muertos vivientes sin mente como acción gratuita.

GIGANTES DE LAS COLINAS ZOMBIS (4)	PX 2.400 c/u	VD 6	pg 66 c/u

Gigantes de las colinas varones zombis rápidos (*Bestiario*, pág. 160 y 289)

NM muerto viviente Grande

Inic -2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

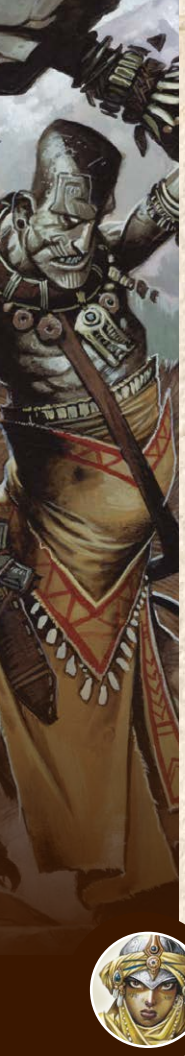
CA 20, toque 9, desprevenido 20 (+8 armadura, +3 natural, -1 tamaño)

pg 66 (12d8+12)

Fort +5, **Ref** +3, **Vol** +9

Inmune rasgos de muerto viviente

EL SEÑOR SIN CABEZA



ATAQUE

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo Golpetazo +17 (1d8+13)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Golpes rápidos

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** -, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 10
Ataque base +9; **BMC** +18; **DMC** 26
Dotes Dureza

TESORO: los siete conjuntos de armadura aquí exhibidos son todos Grandes. Cuatro son armaduras de placas y mallas de gran calidad, mientras que los otros tres son armaduras completas de gran calidad.

C5 LA GUARIDA DEL ENGENDRO DE LA FORJA (VD 10)

Esta habitación de 20 x 20 pies (*6 x 6 m*) tiene una forma parecida a la de un silo: su techo se arquea de forma ascendente hasta una altura de 100 pies (*30 m*).

CRIATURA: uno de los guardianes de este complejo, presente desde tiempos de la antigua Thassilon, es una criatura conocida como un 'engendro de la forja'; también llamada un scanderig. Esta criatura sutil y truculenta puede moverse a través de la piedra que rodea la biblioteca como un pez a través del agua, y por un tiempo tras la primera visita de Mokmurian, el engendro de la forja supuso una gran molestia para el gigante. Con el tiempo, Mokmurian se las arregló para atrapar al ajeno en un círculo mágico de *protección contra la ley* y, tras varias semanas de tortura mágica, convenció a la criatura de que le sirviese, como antaño sirvió a sus antiguos amos thassilonianos.

El engendro de la forja goza de una gran movilidad y, aunque esta cámara le sirve de madriguera, suele estar moviéndose a través de las paredes de todo el complejo. Prefiere esperar a hacer su primer ataque contra los PJs hasta justo después de que hayan acabado de combatir otras criaturas, luchando durante sólo 1 o 2 asaltos antes de volver a fundirse con las paredes. Si los PJs no han desistido para cuando se acercan a esta cámara, el scanderig decide lanzar un ataque más sustancial contra ellos, luchando a muerte en lugar de arriesgarse a sufrir más torturas a manos de Mokmurian por dejar que esos intrusos se le acerquen demasiado.

ENGENDRO DE LA FORJA	PX	VD	pg
	9.600	10	137

(ver página 408)

C6 LA ENTRADA A LA BIBLIOTECA (VD 12)

Este largo vestíbulo tiene el techo a la imponente altura de 40 pies (*12 m*), y está decorado con un elaborado despliegue de soportes de piedra y vigas. Las paredes tienen largas hileras de runas inscritas muy apelotonadas; la estrella de siete puntas se repite a menudo. En su extremo oriental, el vestíbulo se ha derrumbado por completo; una maltrecha puerta sobresale de entre los escombros, pero el salón que hay más allá está completamente cubierto de desechos. En el oeste, el salón termina en unas inmensas puertas de bronce de doble hoja adornadas con una enorme incrustación de plata pulida como un espejo de la omnipresente estrella de siete puntas. Estas puertas no tienen bisagras, pomo, o cerradura aparentes, excepto un agujero diminuto en forma de estrella en el centro de la estrella reflectante.

Si alguien sabe leer thassiloniano, puede descifrar que las runas de las paredes son plegarias meditativas hacia el Espíritu del Pavo Real, destinadas a calmar y preparar la mente de aquellos que pretendieran usar la biblioteca. Si alguien lee una de dichas plegarias pasa a estar afectado por un conjuro de *calmar emociones* (NL 20º) durante 10 minutos.

Las puertas de bronce que conducen a la zona **C7** están cerradas por un conjuro persistente de *cerradura arcana* (NL 15º); incluso si es disipada, la *cerradura arcana* se vuelve a manifestar 1d4 asaltos después de que las puertas se vuelvan a cerrar. Las puertas pueden abrirse de forma segura con la llave que lleva encima Mokmurian (le quitó la llave al bibliotecario de relojería del interior de la zona **C7** tras usar *apertura* para superar las puertas), y están reforzadas mágicamente para ser difíciles de dañar o echar abajo (dureza 20, pg 120, CD romper 45). Pero aún peor, las puertas están custodiadas por un ajeno letal que fue ligado al lugar poco después de que los monjes-magos terásicos terminasen de construir la propia biblioteca; es convocado para atacar a cualquiera que intente abrirlas sin la llave. Hay una contraseña ('Viosanxi', indicada en el último pergamino del Códice Esmeralda, en la zona **A14**) que si se pronuncia durante cualquier intento de abrir la puerta por la fuerza impide que el monstruo sea convocado.

CRIATURA: cualquier intento de forzar las puertas que conducen a la zona **C7** sin pronunciar la contraseña provoca que la superficie de las mismas se vea cubierta por un fulgor gris apagado, que rápidamente se vuelve más brillante hasta alcanzar una intensidad casi cegadora, y entonces una extraña figura sale flotando desde la superficie de la puerta. Parece humanoide, pero es difícil de decir pues todo el ser emite una luz cegadora y dolorosa. La criatura empieza a gritar, y no se detiene ni para coger aliento mientras flota hacia adelante para atacar. Este monstruo alienígeno es un vástago brillante, una criatura conjurada desde una esquina de la realidad lejana y demencial. Permanece allí durante 20 asaltos antes de desvanecerse de nuevo, y pasa esos 2 minutos atacando todo lo que ve. La puerta puede convocar a un número infinito de vástagos brillantes, pero sólo puede haber uno convocado al mismo tiempo.

VÁSTAGO BRILLANTE	PX	VD	pg
	19.200	12	152

(Bestiario 2)

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs entran en la biblioteca sin convocar al vástago brillante, concédeles PX como si lo hubiesen derrotado en combate.

C7 LA BIBLIOTECA DE THASSILON (VD 6)

Numerosas lámparas de cristal radiante cuelgan en delicadas cadenas del techo abovedado que hay 60 pies (*18 m*) más arriba, llenando esta habitación circular con luz brillante. Las paredes de la sala tienen inscritas más runas y sellos, mientras que sillones acolchados

de madera y cuero, y mesas de roble pulido rodean un foso de 30 pies (*9 m*) de ancho en el suelo.

Esta sala contiene el saber colectivo de los magos-monjes terásicos, una de las órdenes de eruditos más influyentes y respetadas de Thassilon. Los magos-monjes se esforzaron mucho en proteger el monasterio que hay sobre esta cámara y las habitaciones que la rodean, pero el grueso de dichos esfuerzos de conservación se concentró en la propia biblioteca. En esta sala, el paso del tiempo no tiene efecto alguno sobre los objetos inanimados. Las criaturas vivientes envejecen, pero el papel, el cuero, la madera, la piedra, e incluso los cadáveres no se descomponen, sino que permanecen eternamente como nuevos. Los mismos efectos reciclan y purifican constantemente el aire, y sustentan a las criaturas sin necesidad de comida ni bebida. Sin embargo, estos efectos sólo se aplican mientras los objetos permanezcan en esta cámara; si se sacan de la misma, se ponen inmediatamente al día con el paso del tiempo. Los cadáveres se pudren y los esqueletos se convierten en polvo, la madera se reblandece y se pudre, los libros se desmoronan y se desintegran, e incluso la piedra se desgasta y envejece, en tan solo unos suspiros.

Por otra parte, los viajes extradimensionales no funcionan en esta cámara; el lugar está protegido por completo por un efecto permanente de *cerradura dimensional* (NL 20º).

El foso central alberga los contenidos de la biblioteca. Las paredes del foso, que mide 30 pies (*9 m*) de ancho y 50 pies (*15 m*) de profundidad, están completamente cubiertas de estantes llenos de libros, pergaminos, tablillas, y otros medios para almacenar información. Todos estos libros están escritos en thassiloniano y, gracias a los efectos conservantes de la sala, en un excelente estado de conservación. Los temas cubren todas las facetas de la vida en Thassilon; esta cámara representa quizá el mayor archivo de conocimiento de esta era casi olvidada que hay en todo Golarion y como tal, si su existencia se hiciese pública, se convertiría en un imán para todo tipo de eruditos, arcanistas, y ladrones de todo el mundo. No hay escalera alguna a disposición de quienes quieran examinar los estantes; los magos-monjes usaban el vuelo y la levitación para acceder a los contenidos, y no vieron necesidad alguna de hacer su biblioteca más fácil de usar para la gente inferior.

Los PJs pueden sin duda usar esta biblioteca para investigar todo tipo de temas relacionados con Thassilon. El final de este capítulo proporciona algunos fragmentos clave de información relacionados directamente con el resto de la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas*. Si los PJs desean estudiar otras partes de este antiguo imperio, eres libre de darles tanta o tan poca información como desees.

CRIATURA: un vestigio de Thassilon sigue 'vivo' en esta cámara: una curiosa criatura de relojería construida por los magos-monjes para que hiciese de conserje, clasificador, y asistente para quienes quisiesen usar la biblioteca. Por desgracia, aunque el bibliotecario de relojería no envejece, al ser una criatura animada no está afectado por la naturaleza conservativa de la magia de esta cámara. A lo largo de los 10.000 años que lleva aquí, solo, ha adquirido una habilidad destacable a la hora de repararse a sí mismo, pero a cada nueva reparación, se vuelve un poco más descoyuntado y confuso. Hoy, partes de su cuerpo echan humo constantemente, sus miembros rechinan y zumban, y se ha vuelto muy paranoico con no perder la llave que le da cuerda.

Cuando advierte que llegan nuevos visitantes a la sala, el bibliotecario de relojería cobra vida de forma traqueteante y humeante, y se acerca cojeando a darles la bienvenida (una de sus tres patas ya no funciona bien). Se dirige a los recién llegados en idioma thassiloniano, preguntando, "¿Qué tomo de saber querrían que les trajese? Hay actualmente 24.491 volúmenes, pergaminos, panfletos, y manuscritos sin encuadernar disponibles. Por favor, indiquen su deseo por autor, título, tema, o fecha de adquisición por parte del Monasterio Terásico". El bibliotecario aguarda pacientemente a que le hagan peticiones; si nadie se dirige a él en thassiloniano, sigue a los visitantes sin decir palabra, esperando a que le pidan algo y confiando en que nadie intente dañar los libros. El bibliotecario no es un combatiente muy efectivo, pero si hace falta, luchará hasta la muerte para defender la biblioteca.

BIBLIOTECARIO DE RELOJERÍA	PX 2.400	VD 6	pg 67

Sirviente de relojería despertado experto 8 (*Bestiario 3*)
LN constructo Mediano (relojería)
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +13

DEFENSA

CA 17, toque 15, desprevenido 12 (+2 Des, +3 esquiva, +2 natural)
pg 67 (10 DG; 2d10+8d8+20)
Fort +2, **Ref** +6, **Vol** +6
Inmune rasgos de constructo
Debilidades vulnerable a la electricidad

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Golpetazo +11 (1d4+4)
A distancia Red +10 (enmarañar, ver página 149 de las *Reglas básicas*)

TÁCTICAS

Durante el combate El bibliotecario de relojería no es un constructo de guerra y sólo lucha para defenderse a sí mismo o a la biblioteca.
Moral Aunque es relativamente ineficaz en combate, el bibliotecario de relojería defiende la biblioteca hasta ser destruido.

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 14, **Con** -, **Int** 12, **Sab** 11, **Car** 5
Ataque base +8; **BMC** +11; **DMC** 26
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Reflejos rápidos mejorados
Habilidades Artesanía (encuadernación) +14, Lingüística +14, Percepción +13, Saber (arcano) +14, Saber (geografía) +14, Saber (nobleza) +14, Tasación +14
Idiomas abisal, acuano, aklo, aurano, azlante, dracónico, elfo, gigante, ígnaro, infernal, térraro, thassiloniano
CE reparar relojería, cuerda
Equipo *anillo de levitación* (como *botas de levitación*), red, llave de dar cuerda

APTITUDES ESPECIALES

Cuerda (Ex) El constructo necesita que le den cuerda con una llave

especial para funcionar. Como norma general, un constructo de relojería al que le han dado cuerda del todo es capaz de funcionar durante 1 día por DG, pero puede haber duraciones más cortas o más largas.

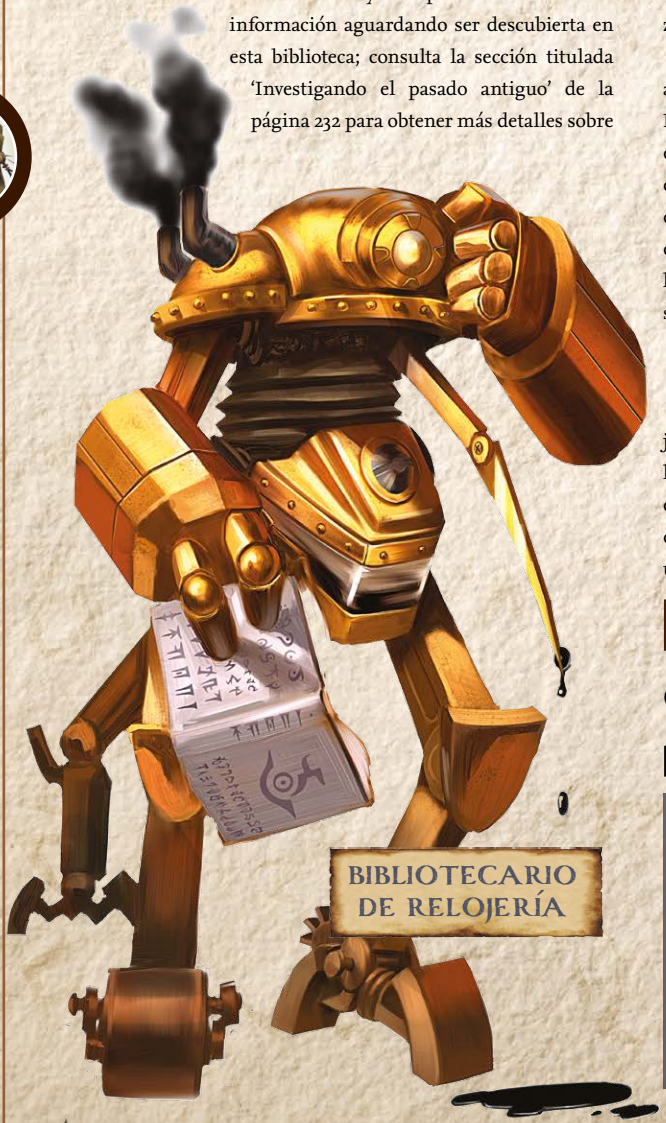
Constructo de relojería despertado (Sb) Los métodos mediante los que sus creadores, fallecidos hace mucho tiempo, dotaron de inteligencia al bibliotecario de relojería se han perdido desde entonces.

Red (Ex) Como acción estándar, un sirviente de relojería puede disparar una red desde su hombro. El propio lanzador puede contener hasta 5 redes; cargar una red plegada en el lanzador es una acción estándar.

Reparar relojería (Ex) Los sirvientes de relojería están versados en reparar otros constructos de relojería. Como acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, un sirviente de relojería puede reparar daño sufrido por él mismo o por una criatura de relojería adyacente, curando 1d10 pg de daño al objetivo.

Vulnerable a la electricidad Los constructos de relojería sufren un 150% del daño normal por ataques de electricidad.

DESARROLLO: hay una pasmosa cantidad de información aguardando ser descubierta en esta biblioteca; consulta la sección titulada 'Investigando el pasado antiguo' de la página 232 para obtener más detalles sobre qué pueden averiguar los PJs a través del estudio de los tesoros de esta cámara.



RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs obtienen la colaboración del bibliotecario de relojería, concédeles 4.800 PX.

C8 FLACOS Y SEDIENTOS (VD 10)

Esta extraña habitación vacía ha sido pulida aún más a conciencia que las otras cámaras del complejo; cada ángulo de las paredes ha sido modificado para convertirlo en una suave curva, eliminando completamente cualquier elemento de líneas duras y regulares de la vista. Parches de lo que parecen ser marcas de quemaduras marchan las paredes y el suelo en varios puntos, especialmente en el lado sur, donde parte de la pared se ha derrumbado.

Mokmurian no es tonto y no se fía por completo ni de sus aliados más próximos en su ejército, por no hablar de los propios gigantes rasos. Inspirado por el texto de un antiguo libro en concreto que estudió en la biblioteca, alteró esta habitación para que sirviese de ancla para la conjuración de un trio de seres peligrosos surgidos de las incalculables profundidades del tiempo: perros de Tíndalos.

Mokmurian se asegura de mantener un conjuro de *alarma* mental activo en todo momento en las puertas que conducen a la zona **C9**.

CRIATURAS: estos ajenos alienígenas fueron ligados inicialmente a esta cámara mediante varios conjuros de *ligadura de los Planos*. Reduciendo el número de ángulos de la sala, Mokmurian fue capaz de extender mucho la duración del servicio por parte de las tres criaturas. Dado que habitan el tiempo de un modo distinto al resto de formas de vida, habitando sus ángulos en lugar de fluir por sus curvas, la pulida arquitectura hace casi de valla que mantiene a los perros ligados durante meses en lugar del máximo normal de semanas que una *ligadura de los Planos* puede conceder.

Los perros aborrecen estar ligados así, pero el conjuro de *ligadura de los Planos* les impide actuar en contra de Mokmurian. Se les ha ordenado montar guardia en esta cámara, y acudir junto a Mokmurian si éste les llama. Los perros acechan en esta habitación, ansiosos por descargar su frustración sobre cualquier cosa que se mueva. Cada uno de estos monstruos es un cuadrúpedo descarnado y de patas largas, con ojos enormes y desalmados, y unas fauces llenas de dientes.

PERROS DE TÍNDALOS (3)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 85 c/u

(*Bestiario 2*)

C9 LA GUARIDA DE MOKMURIAN (VD 15)

Puede que en el pasado esta enorme cámara fuera un salón de lectura, pero ahora carece de muebles. Seis pilares de 6 pies (1,8 *m*) de ancho, cada uno inscrito con patrones en espiral de runas, se alzan para sostener el techo de 100 pies (30 *m*) de alto. Esparcidos por el salón en montones y pilas bien ordenados hay atavíos arcanos, velas, libros, pergaminos, cuchillos, y lotes de polvos e ingredientes; el lugar parece el laboratorio o el almacén de un arcanista. En el extremo occidental, un tramo ancho de escaleras asciende hasta una puerta de piedra en la pared, justo al norte de una

plataforma de 20 pies (*6 m*) de ancho. Allí reposan un gran montón de pieles, una silla inmensa, y una mesa en la que se acumulan aún más libros y pergaminos. Un cofre reforzado con hierro reposa bajo la mesa, contra la pared.

Esta habitación solía ser un salón de lectura en el que los magos-monjes terásicos exponían sus teorías, debatían sobre la magia a nivel muy detallado, y organizaban simposios para proseguir sus investigaciones; todo el mobiliario hace tiempo que se ha convertido en polvo, dejando sólo una inmensa cámara que se adapta perfectamente al inflado ego de Mokmurian.

Mokmurian convirtió esta sala en su laboratorio, taller, biblioteca, y dormitorio personales. El acceso desde el oeste está bloqueado por escombros, y el gigante usó conjuros de *muro de piedra* para bloquear la entrada sur. Se ha estado planteando hacer lo mismo con la entrada este, pero prefiere la conveniencia de una salida física a verse obligado a tener preparados conjuros de *puerta dimensional*, *pasamiento*, y *teletransporte* en todo momento.

CRIATURA: Mokmurian es un gigante poderoso, aunque inicialmente uno no llegaría a esa conclusión debido a su estatura. Apenas superando los 10 pies (*3 m*), supera fácilmente en altura a cualquier humano, pero en los círculos de los gigantes de piedra, es una de las peores cosas que puede ser un gigante: un enclenque. De hecho, se puede considerar que fue su altura, y el ridículo que ésta le provocaba entre su gente, lo que le condenó a viajar a las montañas Kodar, donde fue esclavizado por Karzoug.

Últimamente, Mokmurian pasa la mayor parte del tiempo aquí, y en el primer intento de los PJs de investigar esta sala, aquí le encuentran. Si los PJs se ven obligados a huir de este encuentro y regresar más adelante para un segundo combate, eres libre de hacer que Mokmurian sea mucho más móvil: le podrían encontrar en la biblioteca (zona **C7**), en el templo de Lamashtu (zona **B13**), o incluso arriba en la superficie.

Mokmurian dispone de varios sistemas de alerta anticipada para avisarle de intrusiones e invasiones. Si los PJs se encontraron al Señor sin Cabeza en la zona **C4** y le combatieron, la cabeza del ogro muerto viviente (que Mokmurian guarda en una jaula de oro para pájaros en su escritorio) le informa de la presencia de intrusos, y Mokmurian la usa para recopilar información sobre sus capacidades. Del mismo modo, la puerta que lleva a esta desde la zona **C8** está protegida con un conjuro de *alarma*, que le alerta de problemas en esa sala incluso si no lo hacen los sonidos del combate.

MOKMURIAN	PX 51.200	VD 15	pg 287

Gigante de piedra transmutador 11 (*Bestiario*, pág. 163)
CM humanoide Grande (gigante)
Inic +7; **Sentidos** *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +25

DEFENSA

CA 28, toque 13, desprevenido 24 (+4 armadura, +3 Des, +1 esquiva, +11 natural, -1 tamaño)
pg 287 (23 DG; 12d8+11d6+195)
Fort +19, **Ref** +10, **Vol** +15
Aptitudes defensivas atrapar rocas mejorado; **RD** 10/adamantina (contra los primeros 110 pg de daño); **Resiste** fuego 30 (o un tipo de energía favorecido por el grupo)

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo *Clava +2 defensora almacenadora de conjuros* (*toque vampírico*) +22/+17/+12 (1d8+12); Golpetazo +15 (1d8+3)
A distancia Roca +17 (1d8+10)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Lanzamiento de rocas (180 pies [*54 m*])
Aptitudes sortílegas (NL 11º; concentración +16)
A voluntad — cambiar de forma (*forma de bestia II/cuerpo elemental I*, 11 asaltos/día)
8/día — puño telecinético (1d4+5 contundente)
Conjuros preparados (NL 11º; concentración +16)
6º — *desintegrar* (CD 21, 2), *rayo abrasador* apresurado
5º — *escudo* apresurado, *muro de fuerza*, *nube aniquiladora*, *telecinesis* (CD 20, 2)
4º — *bruma sólida*, *escudo de fuego*, *piel pétrea*, *puerta dimensional*, *reducir persona en grupo* (CD 19, 2)
3º — *arma mágica mayor*, *bola de fuego* (CD 18), *disipar magia*, *lentificar* (CD 18, 2), *nube apestosa* (CD 18), *volar*
2º — *nube brumosa*, *partículas rutilantes* (CD 17), *rayo abrasador*, *resistir energía*, *ver lo invisible*, *viento susurrante* (2)
1º — *agrandar persona*, *alarma*, *armadura de mago*, *protección contra el bien*, *proyectil mágico*, *rayo de debilitamiento* (CD 16), *reducir persona* (CD 16, 2)
0 (a voluntad) — *luz*, *mano del mago*, *marca arcana*, *prestidigitación*, *toque de fatiga* (CD 15)
Especialización thassiloniana transmutación; **Escuelas opuestas** encantamiento, ilusión

TÁCTICAS

Antes del combate Mokmurian se lanza *armadura de mago*, y lanza *arma mágica mayor* sobre su clava cada mañana tras preparar sus conjuros. En cuanto se entera de que los PJs están llegando (probablemente a través de la cabeza del ogro decapitado), se lanza *resistir energía* (para resistir un tipo de energía que sepa que los PJs favorecen, o fuego de otro modo), *ver lo invisible*, y *piel pétrea*. Si sospecha que los PJs están muy cerca, se lanza *volar* y usa su *varita de resistencia de oso*. Todos estos efectos están incorporados en sus estadísticas de arriba. Entonces lanza *nube brumosa* cerca de la entrada a la sala y aguarda para tender una emboscada a los PJs.

Durante el combate La primera acción de Mokmurian cuando los PJs entran en la habitación es lanzar *bruma sólida*, atrapando a tantos como le sea posible en el área de efecto del conjuro. Usa sus *lentes antiniebla* para poder apuntar a los PJs con facilidad con sus conjuros de ataque a distancia. En cuanto alguien emerge de la niebla, lanza *nube aniquiladora* en esa zona, seguido de *nube apestosa*. Si un PJ se acerca demasiado a él, le lanza *telecinesis* para arrojarlo a través de la habitación, y con suerte de vuelta al interior de uno de los efectos de conjuro de bruma. Su objetivo es mantener la superioridad sobre sus enemigos desde la distancia, pero si el cuerpo a cuerpo parece inevitable, lanza *reducir persona en grupo* primero para encoger a sus oponentes, a la vez que lanza su conjuro apresurado de *escudo*. Entonces, en el primer asalto de

verdadero combate cuerpo a cuerpo, se lanza *agrandar persona* a sí mismo y empieza a llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo. Si alguno de los perros de Tíndalos ha sobrevivido, también los llama para que le ayuden en batalla.

Moral Mokmurian lucha hasta verse reducido a 40 pg o menos, y en ese punto usa *puerta dimensional* para retirarse a la zona **B13**, esperando recibir curación de sus esbirros lamias. Si están muertas, huye de vuelta a la superficie y reúne un grupo de una docena de gigantes de piedra y cualquiera de los gigantes con nombre que sigan vivos para montar un ataque contra la biblioteca y rematar a los PJs. Si los PJs han forjado una alianza con Conna y ella sigue viva, estará entre los gigantes que recluta Mokmurian; en caso de que esta patrulla se encuentre con los PJs, Conna cambia de bando y les ayuda, lo que siembra el caos entre el resto de gigantes de piedra. En el siguiente asalto, la mitad de dichos gigantes también desertan, renegando de Mokmurian por ser un alfeñique indigno, y uniéndose a Conna y a los PJs en su contra. En ese caso, Mokmurian vuelve a luchar hasta verse reducido a menos de 30 pg, y entonces trata de usar su *pergamino de deseo limitado* para viajar hasta Xin-Shalast mediante *teletransportar*. Pero por desgracia para él, Karzoug, que ha estado observando sus acciones a través del vínculo que sus almas han compartido desde el viaje de Mokmurian a la Ciudad de la Avaricia, tiene otros planes para él (ver Desarrollo, a continuación).

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 17, **Con** 27, **Int** 20, **Sab** 14, **Car** 14

Ataque base +14; **BMC** +22; **DMC** 36

Dotes Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Inscribir pergamino, Movilidad, Pericia en combate, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Habilidades Conocimiento de conjuros +31, Percepción +25, Saber (arcano) +31, Saber (geografía) +31, Saber (ingeniería) +31, Sigilo +22, Trepar +33, Volar +10

Idiomas aklo, común, dracónico, gigante, orco, térraro, thassiloniano

CE mejora física +3, vínculo arcano (clava)

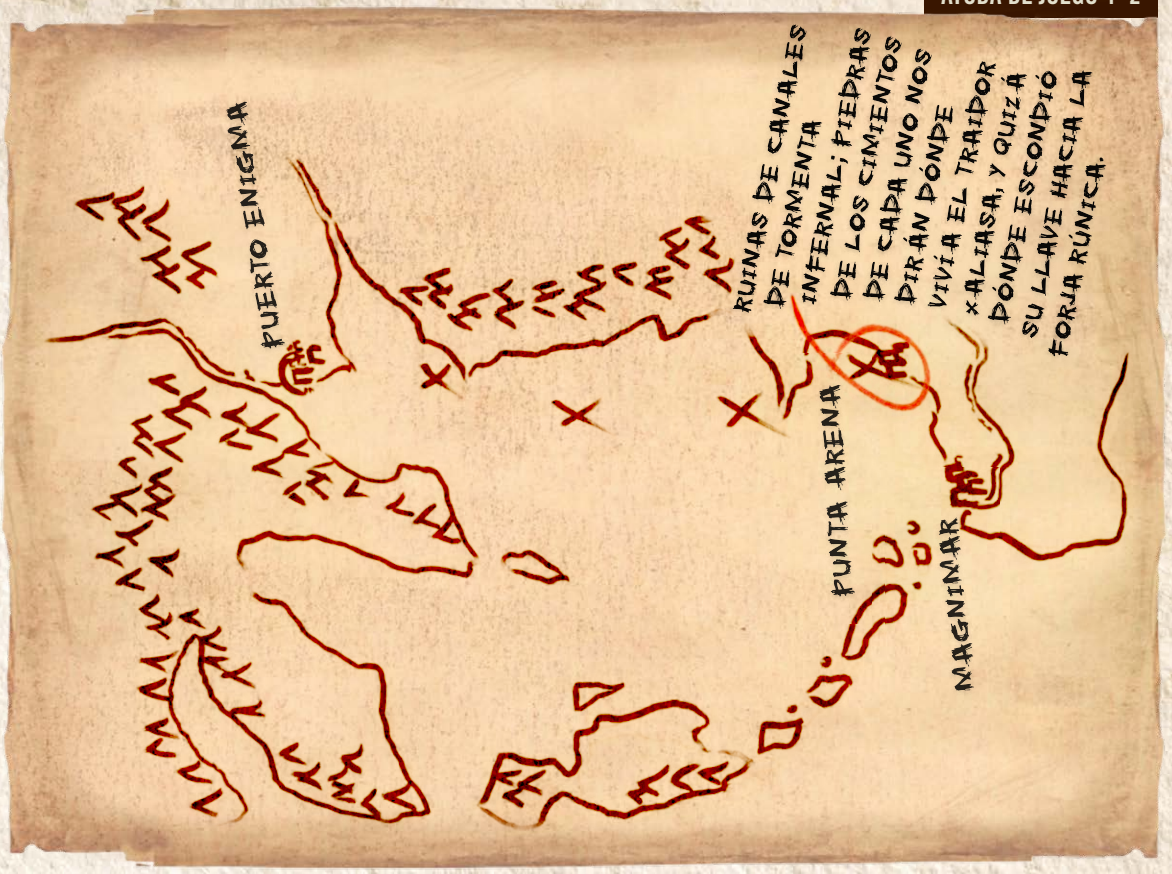
Consumibles de combate *pergamino de deseo limitado, varita de resistencia de oso* (13 cargas); **Equipo** *clava +1 defensora almacenadora de conjuros* (*toque vampírico*), *bolsa de contención (tipo II), lentes antiniebla, túnica de runas*, llave de la zona **C7**, 500 po en polvo de diamante, libros de conjuros

Libros de conjuros Mokmurian guarda sus libros de conjuros en su *bolsa de contención*. A parte de contener todos los conjuros que tiene preparados, esta extensa colección también contiene la mayoría de conjuros de las *Reglas básicas*, hasta 6º nivel (inclusive). Eres libre de introducir nuevos conjuros de otras fuentes a través de estos libros; si lo haces, también deberías considerar cambiar algunos de dichos conjuros por aquellos que prepara normalmente.

TESORO: la mayor parte del tesoro que Mokmurian ha reunido a lo largo de los últimos años (en especial, las riquezas que obtuvo de su expedición a Xin-Shalast) hace tiempo que han sido distribuidos a sus esbirros y a su ejército como pago. Aun así, una colección relativamente impresionante de botín sigue aquí como sus riquezas personales. Además de su asombrosa colección de libros de conocimiento de conjuros, y todos los componentes de conjuros y el material de laboratorio esparcidos por la sala (que vale un total combinado de 1.500 po, pero con un peso de algunos cientos de kilogramos), el cofre bajo su escritorio contiene el grueso de su riqueza restante, incluyendo 12.000 po, 1.100 ppt, un collar de ámbar y zafiro valorado en 4.000 po, un juego de piedras rúnicas de marfil valorado en 1.400 po, y un *pergamino de contactar con otro plano*.

Además, mezclado entre los montones de planes de invasión, tácticas militares, y apuntes de investigación de Mokmurian, hay un único trozo de papel que muestra un mapa de la región de la Costa Perdida de Varisia (ver Ayuda de juego 4-2). Cuatro puntos a lo largo de la costa tienen marcas en 'X'; tres están a cierta distancia en el mar, resiguiendo la costa, pero hay otro justo

AYUDA DE JUEGO 4–2



encima de Punta Arena. Una nota en el mapa, escrita en gigante, pone "Ruinas de Canales de Tormenta Infernal; piedras de los cimientos de cada uno nos dirán dónde moraba el traidor Xaliasa, y quizá dónde escondió su llave hacia la Forja Rúnica". Esta críptica nota tiene una importancia considerable en el siguiente capítulo de la aventura.

DESARROLLO: aunque Karzoug no controla mágicamente a Mokmurian, y el gigante no está bajo ninguna compulsión mágica que le obligue a hacer la voluntad del Señor de las Runas, aun así ambos mantienen un vínculo, una conexión anímica establecida cuando Mokmurian desencadenó el despertar de Karzoug. En cuanto Mokmurian le falla, Karzoug se deja llevar por su cólera e impaciencia. Envía su mente desde las Espiras de Xin-Shalast, a través de la meseta Storval y, desde esa enorme distancia, toma el control de Mokmurian. Este efecto tiene lugar justo antes de que el gigante tenga oportunidad de usar su *pergamino de deseo limitado* si está intentando escapar. Este control es tan poderoso que, si Mokmurian estaba muriendo o en proceso de ser desintegrado o desplazado a otra realidad planaria, dichos efectos quedan momentáneamente pospuestos.

Cuando Karzoug toma el control (ya sea debido a la muerte de Mokmurian, a un destierro mágico, o simplemente a su intento de huir teletransportándose), el cuerpo de Mokmurian se vuelve rígido de repente. Sufre algunos espasmos, y entonces su cabeza se gira para mirar a los PJs, de forma mecánica y torpe, como si unas enormes manos invisibles la estuviesen obligando a moverse. Habla en una voz de acento extraño, que suena casi humana, mientras sus ojos centellean con un cegador brillo esmeralda.

> "Así que estos son los héroes de esta era. A mí me parecen más bien gusanos jadeantes; que serán aplastados de vuelta a la tierra cuando despierte a los ejércitos de Xin-Shalast, cuando el nombre de Karzoug sea pronunciado de nuevo con miedo y admiración. Sabed que las muertes de aquellos marcados con la Runa Siédrica (los gigantes que habéis matado por mí de forma tan conveniente) aceleran mi regreso, y las vuestras pronto harán lo mismo. Necios, eso es lo que sois. ¿De verdad esto es cuanto habéis podido lograr en diez mil años?"

Tras esto, Karzoug emite una carcajada cruel y burlona que retumba y se desvanece; a pesar de su poder, Karzoug sólo puede mantener este control de Mokmurian a larga distancia durante unos pocos instantes. El gigante muere, con su alma arrancada en cuanto se corta el vínculo entre él y Karzoug. Los personajes que oyeron la voz de Karzoug en la zona **E8** de Cima del Cardo pueden llevar a cabo una prueba de Sabiduría CD 15; un éxito indica que se dan cuenta de que ambas voces son la misma.

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

No hace falta que los PJs maten a Mokmurian para desestabilizar al ejército de gigantes; recuerda que la mayoría de los gigantes de piedra reunidos en el Puño de Jorgen no son malignos. Basta con que los PJs obliguen a Mokmurian a huir, o incluso que convenzan a Conna y a un grupo de gigantes de rebelarse contra su cruel gobernante, para salvar Punta Arena y el resto de Varisia de una invasión. Las tribus de alrededor del Puño de Jorgen se dispersan y regresan a la meseta Storval con una velocidad sorprendente,

con los gigantes ansiosos por pedir perdón a sus abandonados ancianos, o por poner algo de distancia entre ellos y los poderosos héroes que dieron muerte a su temible líder.

Pero las estremecedoras palabras pronunciadas por Karzoug deberían dejar pocas dudas en las mentes de los PJs de que Mokmurian sólo era un peón en algún juego de apuestas más altas, y que la amenaza que pende sobre Varisia es aún mayor que antes, si hay que dar crédito a la voz. Hay que hacer algo, y ahora, por primera vez, los PJs tienen los recursos para descubrir qué. La Biblioteca de Thassilon es suya para que la exploren, y en su colección de antiguos libros, pergaminos, mapas, tablillas, y volúmenes, se halla el secreto para derrotar al Señor de las Runas Karzoug.

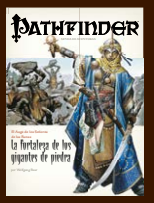
INVESTIGANDO EL PASADO ANTIGUO

Hasta este momento, muy poca gente en Varisia sabía demasiado sobre Thassilon aparte del hecho que los misteriosos monumentos que plagan el territorio provenían de este antiguo imperio, y que sus gobernantes fueron déspotas y tiranos de la peor calaña. Con el descubrimiento de la Biblioteca de Thassilon, los PJs tienen una ventana a la época antigua de Thassilon, a través de la cual pueden aprender mucho sobre aquel tiempo. En la siguiente página hay las dos pruebas de Saber (historia) más relevantes que un personaje puede llevar a cabo para descubrir más sobre Xin-Shalast (su futuro destino) o el Señor de las Runas Karzoug (su futuro enemigo). Hay que destacar que aunque las CD son elevadas, usar la biblioteca como ayuda para la investigación concede un bonificador +20 a la prueba (y permite llevar a cabo pruebas incluso a aquellos PJs que normalmente no poseen rangos en la habilidad). Además, reclutar la ayuda del bibliotecario de relojería añade un bonificador +10 adicional a la tirada.

Desde luego, los libros de la biblioteca pueden servir a los PJs de introducción al concepto de la propia Thassilon; cualquier cosa que podrían haber averiguado en los capítulos anteriores pero, por la razón que sea, no hicieron deberían descubrirlo aquí rápidamente. Pueden averiguar estos datos previos simplemente a través de conversaciones informales con el bibliotecario de relojería. Las últimas palabras de Mokmurian, sin embargo, deberían animarles a centrar el grueso de sus investigaciones en dos temas en concreto: Xin-Shalast y Karzoug.

A medida que las pesquisas de los PJs se encaminan hacia Karzoug y el imperio de Shalast, tómate tiempo para aderezar y adornar su investigación. La siguiente lista proporciona títulos de libros entre los que elegir a medida que los PJs hallan retazos de información; puedes usar estos títulos a modo de inspiración para poner nombre a más volúmenes si surge la necesidad.

- *Un recuento de los territorios de Shalast la Grande*
- *Guía para escultores: los antros de placer de Xin-Shalast*
- *El Señor de la Riqueza: Comercio y conquistas de Karzoug*
- *Tributos de Vadan, con contabilidad y predicciones*
- *Susurros de Leng: una guía al Más allá*
- *Espiras de Oro - el auge de Xin-Shalast*
- *Karzoug: Señor de señores y Amo de todos*
- *El rostro sobre Xin-Shalast; un ser supremo de piedra primigenia*
- *Un viajero en la carretera Dorada*
- *La Legión Dorada: historia de los talleres de carne áuricos*
- *El precio de la vida: especulaciones sobre el comercio de almas interplanario*



Xin-Shalast

Los resultados de las pruebas de Saber (historia) acerca de Xin-Shalast son los siguientes.

CD	RESULTADO
20	Xin-Shalast es una legendaria ciudad perdida, que se rumorea que está oculta en algún lugar de las montañas Kodar. Según las historias, Xin-Shalast tenía calles de oro, y edificios hechos a partir de gemas, y reposaba bajo la mirada de una montaña capaz de ver.
30	Xin-Shalast era la capital de un imperio llamado Shalast, uno de los siete que formaban el antiguo Imperio de Thassilon. Cuenta la leyenda que Xin-Shalast yace en el nacimiento del sagrado río Avah, que según el folclore varisiano conduce a un paraíso terrenal bendecido por Desna. Por desgracia, hoy en día no existe información alguna de por dónde pudo fluir dicho río, y la mayoría de eruditos cree que el propio río fue destruido durante la Gran Caída.
35	En los últimos siglos antes de que la Gran Caída trajese el fin de Thassilon, Xin-Shalast estaba gobernada por el Señor de las Runas Karzoug, uno de los gobernantes del imperio thassiloniano. Los principales constructores de la inmensa ciudad fueron tribus de gigantes, gobernadas por poderosos seres conocidos como gigantes rúnicos.
40	Las Espiras de Xin-Shalast se alzan en el mítico macizo Mhar. Esta montaña de proporciones legendarias atraviesa los cielos por encima de las Kodar, y se dice que es el pico más alto de toda la cordillera de montañas increíblemente inhóspitas.
50	Se dice que el macizo Mhar sirve de puente a extraños reinos más allá de Golarion; en especial, a la dimensión de pesadilla de Leng. Se rumoreaba que las conexiones con el reino de pesadilla de Leng habían infundido la región alrededor de la cumbre del macizo Mhar con peligrosas energías sobrenaturales y ultraterrenas.

Karzoug

Los resultados de las pruebas de Saber (historia) acerca de Karzoug son los siguientes.

CD	RESULTADO
35	Karzoug era el Señor de las Runas de la Avaricia. A pesar de ser un humano azlante, era sin duda poderoso; se decía que era el manipulador de magia de transmutación de mayor talento de toda Thassilon, y que había vivido cientos de años. Gobernaba una región llamada Shalast, parte del antiguo Imperio de Thassilon, hace más de 10.000 años.
40	Los ejércitos de Karzoug estaban compuestos sobre todo por gigantes que seguían sus órdenes, dirigidos por monstruos inmensos llamados gigantes rúnicos, que eran a su vez títeres del Señor de las Runas. Karzoug contaba con otras poderosas criaturas como aliadas, como dragones azules, espeluznantes habitantes del reino de pesadilla de Leng, ajenos bebedores de sangre conocidos como caminantes escarlata, e inmensas lamias vetustas que superaban en altura a la mayoría de gigantes.
45	Karzoug se especializaba a nivel arcano en la escuela de transmutación, magia que en tiempos thassilonianos se asociaba con la virtud de la riqueza. Sin embargo, bajo su reinado esta virtud se corrompió y se asoció con el pecado de la avaricia. Entre los Señores de las Runas, su dominio de la magia de la avaricia no tenía rival, pero en las escuelas de ilusión y encantamiento (asociadas a los pecados de la soberbia y la lujuria), sus habilidades estaban muy atrofiadas. Se creía que las armas infundidas con magia de ilusión y encantamiento, conocidas como 'armas dominantes', serían especialmente potentes contra Karzoug, pero en la biblioteca no consta de que el Señor de las Runas fuese atacado jamás con un arma así.
50	Karzoug solía entrar en guerra contra sus vecinos, pero con ninguno tanto como con Alaznist, Señora de las Runas de la Ira, y gobernante de Bakrakhan. Entre sus naciones, a lo largo de una cordillera conocida como el Raspador, Karzoug construyó inmensas estatuas centinela para vigilar Bakrakhan, mientras que Alaznist construyó torres llamadas Canales de Tormenta Infernal para impedir invasiones por parte de los ejércitos de Karzoug. A los ciudadanos de ambas naciones les preocupaba que la guerra entre Karzoug y Alaznist siguiese escalando hasta el punto en que pudiesen provocar el fin del mundo.
55	A medida que se intensificaba la guerra entre Karzoug y Alaznist, y a medida que los conflictos entre otros Señores de las Runas ponían en peligro algo más que sus ejércitos, estos poderosos magos idearon métodos mediante los que escapar del mundo y entrar en un estado de animación suspendida, de modo que pudiesen sobrevivir a cataclismos. En teoría, sus esbirros supervivientes les despertarían una vez pasado el peligro para que reclamasen sus imperios.

5 Pecados de los salvadores

POR STEPHEN S. GREER

TRASFONDO DEL CAPÍTULO 236

PRIMERA PARTE 238
La rima del Garabateador

SEGUNDA PARTE 248
En busca de la Forja Rúnica

TERCERA PARTE 253
La Forja Rúnica y los Salones Abjuradores

CUARTA PARTE 258
Las Criptas Voraces

QUINTA PARTE 266
La Bóveda de la Avaricia

SEXTA PARTE 272
Las Jaulas de Hierro de la Lujuria

SÉPTIMA PARTE 279
Los Velos Trémulos

OCTAVA PARTE 284
El Laberinto Purulento

NOVENA PARTE 290
Los Salones de la Ira

DÉCIMA PARTE 296
Armas de poder

PRIMER MAPA 244
El Santuario de Lamashtu

SEGUNDO MAPA 249
En la boca del Cráneo

TERCER MAPA 255
La Forja Rúnica

CUARTO MAPA 259
Las Criptas Voraces

QUINTO MAPA 267
La Bóveda de la Avaricia

SEXTO MAPA 273
Las Jaulas de Hierro de la Lujuria

SÉPTIMO MAPA 280
Los Velos Trémulos de la Soberbia

OCTAVO MAPA 285
El Laberinto Purulento de la Pereza

NOVENO MAPA 291
Los salones de la Ira

TRASFONDO DEL CAPÍTULO

OCULTO EN UNA MONTAÑA REMOTA, CON SU ENTRADA SIRVIENDO DE GUARIDA A UN DRAGÓN, YACE UN ANTIGUO Y MISTERIOSO DUNGEON LLAMADO LA FORJA RÚNICA. DURANTE EL APOGEO DE THASSILON, LA FORJA RÚNICA ERA UN LUGAR DONDE LOS MAGOS MÁS DOTADOS Y CREATIVOS DEL IMPERIO SE REUNÍAN Y COMPARTÍAN CONOCIMIENTOS. CUANDO SE PRODUJO LA CATASTRÓFICA CAÍDA DEL IMPERIO, LA FORJA RÚNICA QUEDÓ SEPARADA DEL MUNDO. DURANTE 10.000 AÑOS, PERMANECIÓ AISLADA EN SU PROPIA REALIDAD, Y DURANTE ESE TIEMPO, COSAS EXTRAÑAS Y SINIESTRAS HAN CRECIDO DENTRO DE SUS SALONES ARCANOS. AHORA, CON EL INMINENTE RETORNO DE KARZOUG, LOS SECRETOS DE LA FORJA RÚNICA REGRESARÁN AL MUNDO MUY PRONTO.

Que Thassilon trajo consigo una época de maravillas es evidente en los monumentos que sobrevivieron al paso de miles de años, pero éstos eran sólo las creaciones de los esclavos de dicho Imperio. Aún mayores fueron las obras de magia de los Señores de las Runas: la transmutación de carne en oro, la conjuración de criaturas comparables a montañas, y la transformación del propio paisaje de Golarion a su capricho son sólo muestras de su poder. Pero por separado, los siete Señores de las Runas no dominaban todos los aspectos de la magia. Sus estudios concentrados les concedían gran poder en sus áreas de especialización elegidas, pero sacrificando a cambio dos escuelas opuestas de pensamiento mágico. Ningún Señor de las Runas podía comprender la magia en su plenitud, y por ello sus obras se vieron limitadas por sus propias carencias.

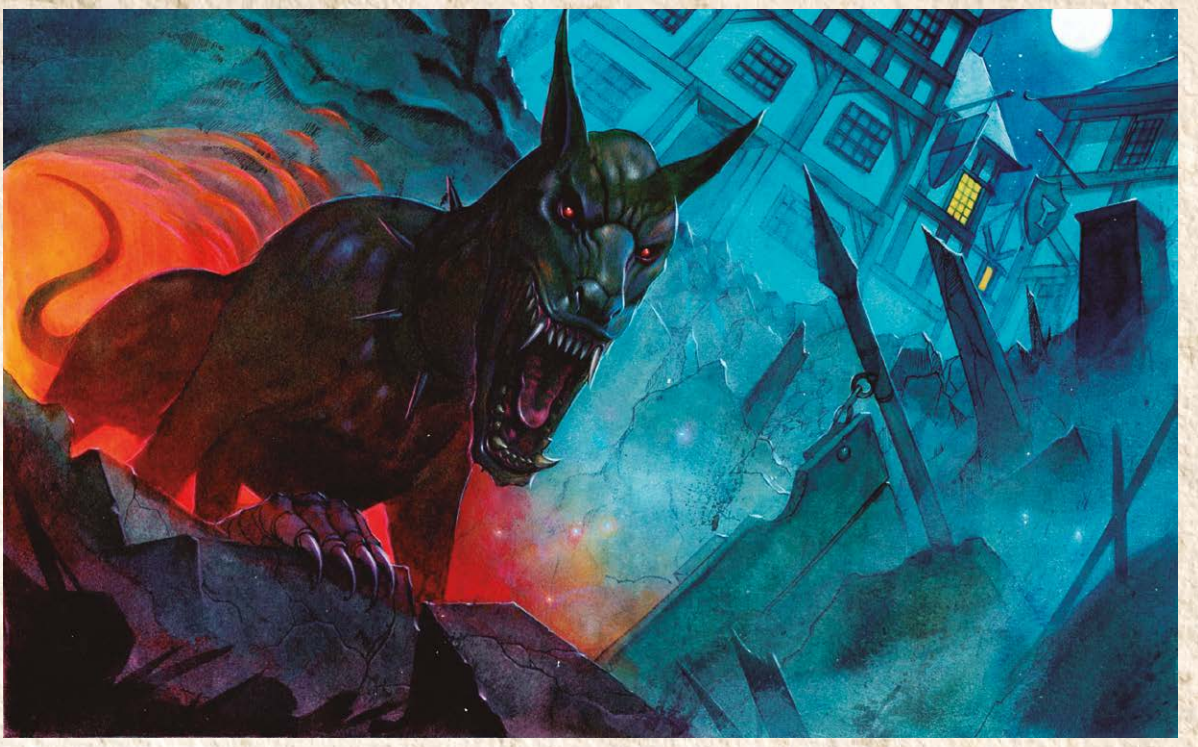
En respuesta a ello, los Señores de las Runas acordaron construir un laboratorio compartido en una región que las siete naciones considerasen neutral. Bautizaron ese lugar como la Forja Rúnica y allí, practicantes de cada una de sus siete especialidades podían trabajar conjuntamente entre sí, sin temer sabotajes, burlas, o intromisiones, en un entorno carente de rivalidades y resentimientos. Se pretendía que fuese un lugar de pura magia, donde los maestros de cada especialidad thassiloniana pudiesen trabajar, dialogar, y crear. Los siete Señores de las Runas se comprometieron a través de un edicto a nunca interferir directamente con la Forja Rúnica, ni entrar en ella siquiera, por miedo a que su presencia entorpeciera el trabajo que se estaba llevando a cabo allí. Cada Señor de las Runas eligió de entre sus sirvientes a quienes mejor representaban sus deseos y objetivos, y los selló en la Forja Rúnica usando su propia magia. La Forja Rúnica proporcionaba sustento, comodidades y cobijo a sus moradores; servir allí era un gran honor, y un cargo vitalicio. Una vez por estación, los habitantes se congregaban en la cámara central, alrededor de un pozo de poder en el corazón de la Runa Siédrica, y desde allí informaban a sus Señores de las Runas de la naturaleza de sus descubrimientos y progresos mágicos. El pozo podía funcionar incluso como portal, permitiendo transportar descubrimientos y creaciones hasta sus amos en las siete lejanas capitales de Thassilon.

El trabajo que se llevaba a cabo en la Forja Rúnica era altamente inseguro, y a menudo los magos de su interior sucumbían a la locura, o morían debido a errores de juicio, o experimentos que se torcían con trágicas consecuencias. Aunque los sustitutos no eran escasos, a los Señores de las Runas no les interesaba permitir que cualquiera entrase en el complejo. Sólo aquellos con un intelecto agudo y una mente despierta podían averiguar el ritual de apertura requerido para entrar en la Forja Rúnica; una restricción que garantizaba que sólo los magos con más talento fuesen elegidos para ese honor.

Pocos meses después de la fundación del laboratorio arcano, los Señores de las Runas se habían puesto manos a la obra, buscando en secreto métodos para influenciar la Forja Rúnica sin revelar sus intereses a los demás. Por desgracia para ellos, habían sido demasiado minuciosos en su magia inicial, por miedo a que los demás Señores de las Runas hiciesen precisamente lo mismo. Así pues, durante muchas décadas la Forja Rúnica funcionó como debía: como terreno neutral para que los maestros de la magia thassiloniana aprendiesen y estudiasen.

Algunas de las obras finales que surgieron de la Forja Rúnica fueron diversos métodos de hibernación; los Señores de las Runas sabían que el fin estaba cerca y encargaron a sus facciones de la Forja Rúnica que diseñasen métodos para sobrevivir incluso a las mayores calamidades. Cada facción ideó una solución distinta, y cuando Thassilon finalmente se derrumbó, los descubrimientos de la Forja Rúnica fueron de gran utilidad para los Señores de las Runas. Mientras estos hibernaban, la Forja Rúnica prosiguió con su labor; sus habitantes se habían distanciado ya tanto del mundo que ni siquiera la destrucción de su tierra natal les perturbó, y siguieron con su trabajo mientras el caos reinaba en el exterior. A medida que los años se convirtieron en siglos, algunos de los grupos de la Forja Rúnica se extinguieron, mientras que otros se volvieron más poderosos. Y cuando esos siglos se convirtieron en milenios, los habitantes del complejo sucumbieron a la locura, la demencia, y la depresión. Con el fin de Thassilon, no entró sangre nueva en la Forja Rúnica, ni salió nadie.

Hoy, los habitantes de la Forja Rúnica que quedan son tanto sus prisioneros como sus cuidadores; el antaño grandioso



laboratorio es ahora poco más que un manicomio. Los pocos que han sobrevivido lo han hecho gracias a que se han entregado al lado más oscuro de la magia, mientras que otros se rindieron, dejando que sus esbirros atemporales continuasen su trabajo. Pistas vitales conservadas en las notas y obras del complejo sugieren, no sólo cómo planeaba cada uno de los Señores de las Runas sobrevivir a la caída de Thassilon, sino también cómo deshacer la magia que les ha preservado durante los últimos 10.000 años.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO

Cuando un misterioso sumidero aparece en Punta Arena, los PJs investigan y hallan unas ruinas thassilonianas más profundas bajo su pueblo, que contienen pistas sobre la ubicación de la Forja Rúnica, donde se produjeron muchos descubrimientos e inventos thassilonianos, incluyendo los métodos que usaron los Señores de las Runas para entrar en hibernación mientras su imperio se derrumbaba. Por desgracia, las ruinas son también la guarida de un ancestral adorador desquiciado de Lamashtu conocido como el Garabateador. A través de interpretar pistas ocultas en las dementes rimas del Garabateador, los PJs pueden descubrir la ubicación del antiguo dungeon conocido como la Forja Rúnica.

Armados con este conocimiento, los PJs deben viajar hacia el norte y entrar en la propia Forja Rúnica. Una vez dentro, descubren que el lugar sigue habitado, cuidado por magos thassilonianos que han seguido las tradiciones de sus maestros durante miles de años. Explorando la Forja Rúnica, los PJs pueden averiguar el método mediante el cual Karzoug pretende regresar al mundo de los vivos; y al hacerlo, hallar el secreto para derrotarle.

La Forja Rúnica consta de siete alas distintas, cada una repleta de sus propios habitantes, trampas, magias extrañas, y tesoros. Y lo que es más, se pueden desvelar numerosas pistas e indicios sobre la naturaleza de su futuro adversario, Karzoug, explorando estas alas. El objetivo principal de los PJs aquí debería ser reunir dos componentes que pueden usar en la cámara central del dungeon para forjar *armas dominantes* que les ayuden a derrotar a Karzoug (objetos que pueden hallar en las Jaulas de Hierro de la Lujuria y en los Velos Trémulos de la Soberbia, dos de las alas más peligrosas de la Forja Rúnica). Los grupos sabios, sin embargo, explorarán el dungeon entero, pues la experiencia y los tesoros que les aguardan allí les ayudarán tanto en el último capítulo de *El Auge de las Runas* como las propias armas dominantes.

RITMO DE AVANCE

13º NIVEL: los PJs deberían estar en el 13er nivel al empezar este capítulo.

14º NIVEL: los PJs deberían llegar al 14º nivel tras derrotar al dragón blanco Arkrhyst.

15º NIVEL: los PJs deberían llegar al 15º nivel para cuando empiecen a explorar la sexta ala de la Forja Rúnica (dado que el orden exacto en el que exploran las alas de este dungeon es variable, pueden alcanzar el 15º nivel antes, si logran explorar y sobrevivir a las alas más peligrosas de la Forja Rúnica antes de lo esperado).

COMPLETAR LA AVENTURA: los PJs deberían estar bien avanzados en el 15º nivel para cuando terminen este capítulo.

PRIMERA PARTE: LA RIMA DEL GARABATEADOR

CONSIDERANDO TODO LO QUE HA OCURRIDO, LA SANGRE DERRAMADA, LAS VIDAS PERDIDAS, Y LOS KILÓMETROS Y KILÓMETROS DE SUELO VARISIANO RECORRIDO PARA DETENER LAS MAQUINACIONES Y LOS ESBIRROS DE UN TIRANO DEL PASADO, PUEDE PARECER IRÓNICO QUE LA CLAVE PARA DETENER EL AUGE DEL SEÑOR DE LAS RUNAS KARZOUG HAYA ESTADO OCULTA BAJO PUNTA ARENA TODO ESTE TIEMPO. PERO EN EL TEMPLO A LAMASHTU EN RUINAS QUE SE OCULTA BAJO EL PUEBLO YACE UNA MENTE MANÍACA QUE CONOCE LA RUTA HACIA LA FORJA RÚNICA, UN LABORATORIO ARCANO OCULTO, CUYAS ARMAS SERÁN IMPRESCINDIBLES PARA DERROTAR A KARZOUG.

Punta Arena ha pasado por muchas penurias, que incluyen una incursión goblin, una masacre en la Fábrica de vidrio local, varios asesinatos truculentos, y más recientemente un asalto en toda regla por parte de gigantes y un dragón. El hecho de que los ciudadanos hayan seguido adelante con tanta entereza dice mucho de su aguante. Por supuesto, han tenido unos protectores cerca que les han ayudado a superar estos tiempos peligrosos, y cuando vuelven a surgir problemas en la región, es a esos protectores a quienes acude la buena gente de Punta Arena.

Estos nuevos acontecimientos son mucho más sutiles e inquietantes que invasiones por parte de goblin o gigantes. Si esto hubiese ocurrido antes de los sucesos del Día de los Goblin (como es conocido actualmente), es probable que hubiese sido ignorado. En vista de todos los problemas recientes, sin embargo, algunos de los líderes de Punta Arena (en especial un preocupado padre Zantus) temen que presagie algo terrible.

Este nuevo devenir empezó después de que los gigantes atacasen Punta Arena y fuesen rechazados por los PJs. Días después de que los héroes abandonasen el pueblo para llevar la lucha al Puño de Jorgen, un sismo sacudió la Costa Perdida. Acostumbrada a los terremotos, la gente de Punta Arena aguardó a que pasase el temblor sin incidentes pero entonces, en el clímax del terremoto, se abrió de pronto un sumidero en mitad de la calle de la Torre, justo al norte de la Guarnición. Unos pocos guardias resultaron heridos y el boquete se tragó un pedazo de la pared norte de la Guarnición, pero por suerte las celdas de la parte norte estaban todas vacías. No fue el inesperado socavón lo que alarmó a los líderes de Punta Arena, sin embargo; lo que les preocupa son los sonidos que surgen cada noche de las profundidades cubiertas de escombros del foso. Después de que un grupo de guardias que mandó a las profundidades del sumidero desapareciese, el alguacil Cicuta acordonó el perímetro del foso, estableció centinelas, y prohibió a nadie más descender al agujero. Eso es trabajo para gente más preparada para enfrentarse al peligro... gente como los PJs.

El sumidero aparece más o menos cuando los PJs derrotan a Mokmurian, pues con este último golpe decisivo, el *pozo rúnico* de Karzoug (que ya había engullido las almas avariciosas de todos los gigantes que los PJs mataron en su expedición a través del Puño de Jorgen) alcanzó un nuevo nivel de potencia, y ahora está lo suficientemente cargado como para que el Señor de las Runas pueda iniciar las fases finales de su despertar. Al igual que la activación inicial del *pozo rúnico* hace varios años provocó ondulaciones que afectaron a otros *pozos rúnicos* esparcidos por toda Varisia, éste produjo un estallido de poder mágico mucho más fuerte. Incluso el *pozo rúnico menor* que hay bajo Punta Arena (zona **B13** de las Catacumbas de la Ira; ver página 35) sufrió una erupción de poder, y fue eso lo que causó la destrucción de la roca que había encima y, en consecuencia, provocó el sumidero en el pueblo.

La erupción tampoco pasó desapercibida a los ojos de los dioses. Cuando la súbita corriente de magia pasó a través de un lugar antaño sagrado para sus adoradores, Lamashtu reaccionó instantáneamente. Desde su cubil en el Abismo, fue capaz de usar el torrente de energía como baliza para sus propios poderes... y cuando posó su mirada sobre la región, vio el espíritu inquieto de uno de sus mayores (y más antiguos) esbirros: el taumaturgo thassiloniano Xaliasa, conocido en sus últimos días como el Garabateador. En cuanto Lamashtu notó su espíritu atormentado embrujando la región, la erupción mágica empezó a menguar, pero antes de que el vínculo se desvaneciese, la diosa infundió al Garabateador con su gracia divina. Le resucito como guardián divino de su templo ancestral y le encargó, no sólo protegerlo, sino también reactivarlo.

El Garabateador se alzó de un estanque de agua sacrílega en un antiguo santuario a Lamashtu a mayor profundidad aún que las Catacumbas de la Ira. Aunque su resurrección le concedía nuevos poderes, como guardián divino era incapaz de viajar lejos del lugar de su renacimiento. En consecuencia, se ha estado centrando en métodos alternativos para santificar el antiguo templo, convocando desde la corte de Lamashtu a monstruos terribles que sirvan de semillas para un nuevo culto.

Por supuesto, la gente de Punta Arena aún no sabe nada de todo eso; sólo sabe que un socavón ha consumido una parte del pueblo, y que los ruidos que surgen de dicho foso indican que en sus profundidades acecha algo siniestro. Si los PJs no regresan a Punta Arena poco después de su triunfo en el Puño de Jorgen, son contactados por un representante del pueblo tan pronto como sea posible. Si hiciese falta, el padre Zantus reúne dinero suficiente para pagar por un conjuro de *recado* para pedirles que regresen al pueblo.

Sin embargo, es probable que los PJs pronto se dirijan de vuelta a Punta Arena por su propio pie, especialmente si hallaron la nota en

la guarida de Mokmurian que hablaba de su preocupación por que las cámaras bajo Punta Arena albergasen 'un traidor al Señor de las Runas Karzoug'. Este traidor es, por supuesto, el Garabateador, y aunque puede que los PJs esperen hallar allí un aliado contra Karzoug (pues es cierto que el Garabateador posee información vital para el éxito de los PJs contra el Señor de las Runas), descubrirán que, en este caso, el enemigo de su enemigo no es necesariamente su amigo.

LA REUNIÓN CON EL PADRE ZANTUS

Sea cual sea el motivo del regreso de los PJs a Punta Arena, son recibidos por muchedumbres de admiradores excitados y ciudadanos agradecidos. En el pueblo sólo se habla del socavón de la calle de la Torre, aunque el regreso de los PJs lo eclipsa parcialmente; la mayoría de lugareños da por sentado que han vuelto para investigar el sumidero, en cualquier caso. Una vez el alboroto inicial del recibimiento de los héroes se calma, un acólito de Desna de aspecto tímido se acerca a los PJs y les entrega un mensaje: el padre Zantus desea hablar con ellos sobre el sumidero tan pronto como sea posible en la catedral de Punta Arena.

Tanto el alguacil Cicuta como la alcaldesa Deverin están allí en la catedral, esperando a los PJs junto a Zantus. Si aún no están al tanto de las aventuras de los PJs en el Puño de Jorgen, les piden un breve recuento de las mismas, escuchando asombrados los relatos sobre gigantes, osos terribles, ogros sin cabeza, y horrores de más allá del propio tiempo. Pronto, el padre Zantus se aclara la garganta y saca el tema que les ha llevado allí.

> "Por supuesto, a todos nos complace mucho escuchar que habéis triunfado. Punta Arena tiene con vosotros una enorme deuda de agradecimiento por garantizar su seguridad una vez más. Y aunque nada me complaceía más que dejar que os relajaseis y disfrutaseis de un merecido descanso de vuestras aventuras, estoy seguro que habéis oído hablar de nuestro problema más reciente. Hace unos pocos días, el suelo se hundió justo al norte de la Guarnición, en mitad mismo de la calle de la Torre. La pared norte de la Guarnición sufrió algunos daños, y aunque por suerte nadie sufrió heridas graves cuando se formó el sumidero, eso ya no es el caso. Los guardias que el alguacil Cicuta mandó al interior del foso a investigar no regresaron. Esa misma noche, todos oímos algo horrible ahí abajo: aullidos como de perro, pero distintos a cualquier perro que haya oído antes, y gritos espeluznantes. El alguacil ha acordonado el socavón, y por ahora no ha salido nada del mismo, pero cada noche los ruidos son más fuertes. Lo que sea que hay ahí abajo quiere salir, y a juzgar por los sonidos, es poco probable que emerja de forma amistosa."

Los tres miran a los PJs con esperanza y expectación; si los PJs no se ofrecen voluntarios para explorar el sumidero y ocuparse de lo que haya despertado en sus profundidades, la alcaldesa Deverin se lo pide sin rodeos. Si los PJs han sentado ya un precedente de pedir dinero por salvar Punta Arena, Deverin les ofrece una recompensa de 2.000 po si pueden acallar los aullidos y los gritos; una cantidad relativamente desdeñable para personajes de nivel alto, pero una fortuna para el pueblo de Punta Arena. Con una prueba de Diplomacia CD 30, se puede convencer a Deverin de que suba la recompensa hasta un máximo de 5.000 po, pero si los PJs exigen más, es probable que Punta Arena busque aventureros menos caros para que la protejan.

DE VUELTA A LAS CATACUMBAS

El propio sumidero se estabilizó en una anchura de 30 pies (*9 m*), llegando al diámetro de la calle y consumiendo una porción de la pared de la Guarnición en el sur; varias celdas carcelarias del sótano cuelgan abiertas de la inclinada pared meridional del socavón. El sumidero tiene una profundidad de 15 pies (*4,5 m*), y hace falta superar una prueba de Percepción CD 12 para ver una estrecha abertura a lo largo de su lado noroeste en el punto más profundo, que parece ser un túnel que lleva bajo tierra. Descender por las pronunciadas pendientes del sumidero requiere una prueba de Trepar CD 15, a menos que se use la ruta desde la cárcel expuesta, como hizo el primer grupo de guardias; desde allí, sólo hace falta una prueba de Trepar CD 10.

La exploración de los túneles a los que se accede desde las profundidades del sumidero revela un corto tramo de escaleras descendentes, y un pasadizo de 5 pies (*1,5 m*) de ancho a continuación. El hundimiento del sumidero provocó que la mayor parte de la zona **B13** de las Catacumbas de la Ira se derrumbase (ver página 35). Lo único que queda es un estrecho pasillo que recorre la pared noreste. Las puertas de doble hoja de la zona **B12** han caído, permitiendo acceder fácilmente al resto de las catacumbas que hay más allá. En algún momento, los PJs deberían llegar a las escaleras de la zona **B10** de las Catacumbas de la Ira, que hasta hace poco estaban bloqueadas por escombros, pero ahora han sido despejadas por el nuevo cuidador de la catacumba.

Los extraños e inquietantes sonidos que surgen del sumidero generalmente empiezan una hora antes de la medianoche y persisten durante varias horas antes de remitir. Los sonidos consisten principalmente en espeluznantes aullidos como de perro que parecen crear más ecos de lo normal, pero mezclados con ellos hay chillidos periódicos de naturaleza mucho más humanoide. Estos aullidos provienen de la manada de sabuesos yeth poco habituales que el Garabateador ha traído a este mundo para custodiar el santuario (usando conjuros de *aliado de los Planos*). Los gritos más humanoides son los chillidos del propio Garabateador, y parecen ser alaridos incoherentes de cólera y odio, amplificados por su furia sobrenatural, y distorsionados por la distancia hasta resultar ininteligibles. Los propios aullidos pueden identificarse como provenientes de sabuesos yeth superando una prueba de Saber (los Planos) CD 25. Debido a que los aullidos deben atravesar túneles zigzagueantes, los efectos del ladrido de los sabuesos yeth sólo se extienden hasta un radio de unos 20 pies (*6 m*) alrededor del borde superior del sumidero; ver el bloque de estadísticas del sabueso de Lamashtu en la página 246 para los efectos de estos ladridos sobrenaturales.

LA HISTORIA DE XALIASA

Hacia finales del Imperio Thassiloniano, un hombre llamado Xaliasa comandaba uno de los Canales de Tormenta Infernal de Alaznist, una de entre varias fortificaciones defensivas a lo largo de la frontera entre su imperio y el de Karzoug. Xaliasa gozaba de mucha libertad a la hora de gestionar su Canal de

Tormenta Infernal, siempre y cuando siguiera investigando métodos para producir y perfeccionar engendros pecaminosos para el ejército de Alaznist, y mantuviera la línea defensiva contra invasores orientales de Shalast. Pero Xaliasa tenía otro amo; había sucumbido a la avaricia y, en secreto, Karzoug había comprado su lealtad, convirtiéndole en una especie de agente doble. En su rol como defensor del Canal de Tormenta Infernal, también servía a Karzoug con informes regulares sobre los movimientos de tropas de Alaznist.

La vida de Xaliasa se veía complicada aún más por su devoción a su tercera ama: la propia Lamashtu. A medida que su rol como agente doble se fue volviendo más exigente, Xaliasa se fue alterando y empezó a enloquecer. Sus verdaderas lealtades se decantaban cada vez más hacia Lamashtu, y anticipó un punto en el futuro cercano en el que su traición entre Alaznist y Karzoug le pondría en grave peligro.

La respuesta de Xaliasa fue usar, en secreto, sus contactos con ambos Señores de las Runas para descubrir el camino a la Forja Rúnica, quizá el único lugar seguro al que podía huir si cualquiera de los dos Señores de las Runas decidía que ya no le era útil. Descubrir el secreto para entrar en la Forja Rúnica no era tarea fácil, pero sólo unos días antes del predestinado final del Imperio, Xaliasa averiguó el secreto. Cuando Thassilon se derrumbó, el mundo tembló, y los océanos se tragaron el imperio de Alaznist, los planes de huida de Xaliasa demostraron ser insuficientes. Había hecho planes contra la ira de un Señor de las Runas, o quizá dos, y no estaba preparado para la furia de todo un mundo. Las custodias protectoras que protegían todos los monumentos y complejos de Thassilon de la erosión y el desgaste mantuvieron algunas de las cámaras bajo el Canal de Tormenta Infernal intactas, pero a duras penas. Xaliasa tuvo la mala suerte de estar en una de las habitaciones que se derrumbaron... y con su muerte privó al mundo de uno de los modos secretos de entrar en la Forja Rúnica.

Diez mil años después, el enloquecido espíritu de Xaliasa despertó de nuevo con las energías mágicas que emergieron del *pozo rúnico menor* que hay cerca de su guarida. Y ahora que Lamashtu le ha hecho regresar por completo, el revivido taumaturgo está ansioso por reestablecer su dominio en un mundo al parecer carente de Señores de las Runas. Lo único que le ha impedido emerger en Punta Arena y tomarla para sí es el hecho de que su vida está ahora vinculada a este santuario. Pero en un breve periodo de tiempo, podrá crear esbirros suficientes para que lo hagan en su lugar.

En su nueva manifestación como guardián divino, Xaliasa se ha convertido en más que humano. Al estar ahora en íntima sintonía con la propia Lamashtu, su mente se ha vuelto aún más retorcida y perversa, y ya no se considera a sí mismo como un agente independiente de la diosa, sino su encarnación. Su voz recita la voluntad de Lamashtu, y sus manos escriben las leyes y los deseos de su patrona. Pero a lo largo de los 10.000 años que su alma ha pasado en letargo, Xaliasa se ha quedado muy rezagado en lo que respecta a los deseos de la diosa. Ahora pasa casi todo su tiempo anotando la sabiduría de Lamashtu en cualquier superficie disponible. Dada su limitada movilidad y la carencia de páginas en blanco, Xaliasa ha recurrido a las paredes de su santuario, decorándolas con incontables escrituras, plegarias, e invocaciones a la Madre de los Monstruos. Está transformando su santuario en sus sagradas escrituras y, cuando haya completado esta tarea, centrará su atención en el mundo de la superficie.

En esta nueva encarnación, se ha convertido en el Garabateador.

El Garabateador (VD 14)

La aptitud del Garabateador de usar *puerta dimensional* a voluntad en el santuario le proporciona una movilidad increíble; como resultado, no se le encuentra simplemente en una habitación de la mazmorra, sino en varias. El Garabateador usa contra los PJs las mismas tácticas de guerrilla que ya empleó contra los guardias que el alguacil Cicuta mandó al santuario, pero contra el grupo pronto se da cuenta de que necesitará más de unos pocos segundos de combate para derrotarles.

Al mismo tiempo, el Garabateador sabe que el mundo de la superficie ha seguido su curso. Quiere desesperadamente 'ponerse al día' para poder dirigir a sus esbirros de forma más adecuada cuando emerjan en el mundo. Sabe que el conocimiento es poder y, con ese fin, intenta extraer información sobre el mundo exterior a los PJs antes de atacarles. Se da cuenta de su intrusión en sus dominios tan pronto como cruzan la puerta secreta en **A1**, e inmediatamente contacta con ellos. El Garabateador se vale de *invisibilidad*, *indetectabilidad*, *niebla de obscurecimiento*, y las sombras y la oscuridad naturales para permanecer escondido mientras habla con los PJs. Quizá su mayor defensa en esta arena es *guardas y custodias*, que usa a diario para proteger el santuario.

Las preguntas del Garabateador deberían ser del estilo: "¿Qué le ocurrió a Thassilon?" "¿Qué nación la ha sustituido?" "¿Quién gobierna hoy las tierras de la superficie?" "¿Dónde está la sede de su poder?" "¿Qué ocurrió con los Señores de las Runas Karzoug y Alaznist?" "¿Quién blande magia poderosa hoy día?". Sigue haciendo preguntas de temática similar; si los PJs se muestran reacios a contestarlas, o si exigen respuestas a cambio, el Garabateador les sigue el juego de buena gana. Responde a todas las preguntas que es capaz, proponiendo un intercambio de información de uno por uno. Puedes usar al Garabateador para proporcionar a los PJs mucho trasfondo sobre Thassilon y sobre el papel de Karzoug allí, y para hacerles comprender lo poderosos y malvados que eran los Señores de las Runas. Obviamente, el Garabateador sabe muy poco sobre qué provocó la caída de Thassilon, pero si se le pregunta cómo se puede derrotar a los Señores de las Runas, se vuelve reservado de repente. Menciona la Forja Rúnica, llamándola "un lugar de saber creado por los Señores de las Runas pero que escapó de su control". Admite que era el único lugar de Thassilon sobre el que no tenían ninguna influencia directa; que no podían ni visitar, por miedo a enfadar a los otros seis y provocar una guerra inmensa. Postula que la entrada de un Señor de las Runas a la Forja Rúnica podría haber provocado el suceso que puso fin a Thassilon. Desde luego, si en la antigua Thassilon existían secretos para derrotarles, tienen que estar forzosamente entre los muros de la Forja Rúnica. El Garabateador tarda poco en presumir de haber descubierto la clave para entrar en la Forja Rúnica, así como su ubicación, pero dichos fragmentos de información no está dispuesto a compartirlos con los PJs. Sin embargo, les declara que ha escondido el mapa a la Forja Rúnica y la llave de su puerta en las escrituras de las paredes de este santuario. Aunque es cierto, el Garabateador cuenta esto a los PJs para atraerlos a las profundidades del santuario, de modo que

cuando crea que ya les ha sacado toda la información que podía, tendrá una ventaja aún mayor en combate.

Una vez el Garabateador ha saciado su sed de información o los PJs dejan de resultar útiles, vuelve su atención a la segunda fase de su plan: matarles, hacerse con su magia y su equipo, y convertir sus cuerpos en esbirros muertos vivientes. Anuncia este cambio declarando, "¡Ya hemos hablado suficiente, lechones míos!". Prefiere asaltar a los PJs en la zona **A6**, pues esta sala es la que le proporciona a él y a sus esbirros más espacio para moverse en combate, pero desde luego no se limitará a luchar sólo allí. En cada una de las salas siguientes, se proporcionan breves notas sobre las tácticas de batalla del Garabateador (así como los efectos de sus *guardas y custodias*). Dado que se le puede encontrar en cualquier lugar del dungeon, su bloque de estadísticas figura a continuación.

EL GARABATEADOR	PX 37.400	VD 14	pg 150

Azlante varón guardián divino clérigo de Lamashtu 12/guerrero 2 (*Advanced Bestiary*)

CM humanoide Mediano (caótico, humano, maligno)

Inic +7; **Sentidos** Percepción +20

DEFENSA

CA 27, toque 18, desprevenido 23 (+9 armadura, +4 desvío, +3 Des, +1 esquiva)

pg 150 (14 DG; 12d8+2d10+82); curación rápida 5

Fort +15, **Ref** +7, **Vol** +18; +1 contra el miedo

Aptitudes defensivas curación de características, libertad de movimiento, valentía +1; **RD** 10/adamantina (contra los primeros 120 pg de daño); **Inmune** efectos enajenadores, enfermedad, veneno; **RC** 26

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*) (60 pies [*18 m*] base)

Cuerpo a cuerpo *Alfanje dentado* +19/+14/+9 (2d4+9/15-20)

A distancia *Daga de hierro frío +1 retornante* +15/+10/+5 (1d4+5/19-20)

Ataques especiales Canalizar energía negativa 5/día (CD 18, 6d6), Poder de los dioses (+12, 12 asaltos/día)

Aptitudes sortílegas de guardián divino (NL 14º; concentración +16)

A voluntad — *puerta dimensional* (limitada al Santuario de Lamashtu)

3/día — *alarma*, *apertura*

1/día — *augurio*, *cerradura arcana*, *clariaudiencia/clarividencia*, *comunión*, *exorcismo*, *guardas y custodias*, *interdicción*, *trabar portal*

Aptitudes sortílegas de dominio (NL 12º; concentración +20)

A voluntad — ilusión del maestro (12 asaltos/día)

11/día — imitador (12 asaltos), oleada de fuerza (+6)

Conjuros preparados (NL 12º; concentración +20)

6º — *arma espiritual* apresurada, *convocar monstruo VI*, *piel pétrea*[D], *sanar*

5º — *arma mágica mayor* prolongada, *escudo de la fe* apresurado, *favor divino* apresurado, *poder de la justicia*[D], *resistencia a conjuros*

4º — *confusión*[D] (CD 22), *curar heridas críticas*, *libertad de movimiento*, *poder divino*, *veneno* (CD 22), *vestidura mágica* prolongada

3º — *ceguera/sordera* (CD 21), *convocar monstruo III*, *curar heridas graves* (2), *disipar magia*, *indetectabilidad*[D], *protección contra la energía*

2º — *apacible descanso*, *curar heridas moderadas* (2), *fuerza de toro*, *inmovilizar persona* (CD 20), *invisibilidad*[D], *resistencia de oso*

1º — *curar heridas leves* (2), *disfrazarse*[D] (CD 19), *niebla de obscurecimiento*, *orden imperiosa* (CD 19), *protección contra el bien*, *santuario* (CD 19)

0 (a voluntad) — *leer magia*, *luz*, *orientación divina*, *sangrar* (CD 18)

D conjuro de dominio; **Dominios** Fuerza, Trampas

EL GARABATEADOR

Tácticas

Antes del combate Cada día, el Garabateador establece protecciones en el complejo lanzando *alarma* y *guardas y custodias*. También se lanza *arma mágica mayor* prolongada, *indetectabilidad*, y *vestidura mágica* prolongada, cada día tras terminar sus plegarias diarias a Lamashtu. Si tiene tiempo justo antes de que empiece el combate, se lanza *piel pétrea*, *resistencia a conjuros*, *libertad de movimiento*, *fuerza de toro*, y *resistencia de oso*. Justo al empezar el combate, se lanza *escudo de la fe* apresurado.

Durante el combate El Garabateador empieza el combate lanzando *convocar monstruo VI* para convocar 1d3 babau. Mientras estos monstruos convocados atacan a sus oponentes, él se lanza a sí mismo *poder de la justicia* y *favor divino* apresurado. Después entra en combate, lanzando un *arma espiritual* apresurada en ese asalto para que ataque a un lanzador de conjuros o un sanador.

Moral El Garabateador usa *puerta dimensional* para retirarse al corredor en el exterior de la zona **A10** si se ve reducido a menos de 10 puntos de golpe, y entonces se esconde en su guarida y se cura las heridas antes de regresar para continuar luchando contra los intrusos. Si se enfrentan a él en la zona **A10**, lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 16, **Con** 19, **Int** 12, **Sab** 26, **Car** 14

Ataque base +11; **BMC** +15; **DMC** 33

Dotes Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Crítico mejorado (alfanje), Dureza, Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Prolongar conjuro, Soltura con un arma (alfanje), Soltura con una habilidad (Engañar), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +13, Conocimiento de conjuros +11, Engañar +15, Interpretar (oratoria) +9, Intimidar +12, Percepción +20, Saber (arcano, los Planos, religión) +11

Idiomas abisal, thassiloniano

CE lugar sagrado, vida bendecida

Equipo *coraza +1*, *alfanje dentado*, *daga de hierro frío +1 retornante*, *diadema de sabiduría inspirada +2*, 750 po en polvo de diamante

APTITUDES ESPECIALES

Curación de características (Ex) El Garabateador se cura 1 punto de daño de característica por asalto en cada puntuación de característica dañada.

Lugar sagrado (Ex) El Garabateador está ligado al Santuario de Lamashtu (zonas **A1**-**A10**), y la propia diosa de las pesadillas le ha encargado mantener el sitio consagrado y libre de intrusos y herejes. Si el Garabateador abandona estas zonas, pierde la plantilla de guardián divino y su aptitud de lanzar conjuros hasta que enmiende su falta y vuelva a entrar en el lugar en el transcurso de 1 semana. De lo contrario, pierde la plantilla de forma permanente y sufre 6d6 puntos de consunción de Constitución debido a que su cuerpo debe ajustarse a la pérdida.

Rapidez divina (Ex) El Garabateador obtiene un bonificador +4 a las pruebas de iniciativa, y su velocidad base es de 60 pies (*18 m*), o de 40 pies (*12 m*) mientras lleva su *coraza +1*.

Vida bendecida (Ex) El Garabateador no envejece ni respira, y no necesita comer, beber ni dormir.

EL SANTUARIO DE LAMASHTU

El propio santuario tiene el mismo estilo arquitectónico que las Catacumbas de la Ira que hay encima, dado que estas cámaras son obra de los mismos diseñadores y constructores. El techo tiene una altura media de 8 pies (*2,4 m*) en los pasillos y 15 pies (*4,5 m*) en las habitaciones. No hay iluminación en el santuario en sí mismo (a excepción de en la zona **A6**), pues el Garabateador se sirve de conjuros de *luz* y de saberse el lugar de memoria para moverse, y todos sus esbirros pueden ver en la oscuridad. El tiempo no ha tratado bien a muchas de las cámaras del santuario, y en varias zonas los escombros han bloqueado pasadizos o partes de habitaciones. Lo que yace más allá de estas cámaras colapsadas se deja a discreción del DJ; podría haber numerosas salas más adelante, en las profundidades de la tierra bajo Punta Arena, aguardando ser descubiertas, pero eso está fuera del ámbito de este libro.

El Garabateador mantiene *alarmas* mentales en las zonas **A1**, **A6**, y **A9**, y ha cerrado todas las puertas del santuario con una *cerradura arcana* (a excepción de la puerta secreta de la zona **A1**; sabe que, irónicamente, una aura mágica en una puerta secreta la hace más fácil de descubrir si algún intruso es capaz de usar *detectar magia*). No ha querido usar *interdicción* en su santuario, pues eso reduce su capacidad de usar *puerta dimensional* para desplazarse por el lugar, pero sí lo ha usado en la zona **A10** para protegerla de intrusiones.

El santuario entero está protegido por *guardas y custodias* en todo momento, que aplican estos efectos sobre el complejo:

CONFUSIÓN: cada vez que un personaje llega a una intersección, hay un 50% de posibilidades de que tome la ruta opuesta a la que pretendía.

NIEBLA: una niebla espesa llena todos los pasillos, reduciendo la visión (incluida la visión en la oscuridad) a 5 pies (*1,5 m*) y proporcionando ocultación a todas las criaturas.

PUERTAS PERDIDAS: todas las puertas del complejo (a excepción de la puerta secreta de la zona **A1**) están cubiertas por *imágenes silenciosas* para hacer que parezcan paredes sencillas. Una criatura que interactúe con esta imagen puede intentar superar una salvación de Voluntad CD 22 para descreer la ilusión.

SUGESTIÓN: el Garabateador ha colocado una potente *sugestión* tras la puerta que conduce de la zona **A9** a la **A10**; ver zona **A9** para más detalles.

TELARAÑAS: en la zona **A1** se ha usado el conjuro *telaraña*, y está toda cubierta por las mismas.

El dungeon entero irradia un aura de abjuración fuerte como resultado del conjuro de *guardas y custodias*; con *disipar magia* sólo se puede quitar un efecto específico cada vez.

ESCRITURAS EN LAS PAREDES

Escrituras thassilonianas cubren casi cada superficie disponible en el santuario: suelos, paredes, y techos. Son el resultado de la obsesión del Garabateador, y la mayoría de ellas enumera plegarias, pasajes e invocaciones asociados con Lamashtu. Entre estos garabatos están escondidas las estrofas de la Rima del Garabateador. En su orgullo por haber descubierto la ubicación de la Forja Rúnica, el Garabateador inscribió la ruta a ese lugar entre sus textos. Para determinar la ruta hacia la Forja Rúnica y los medios para acceder a ella, los PJs deben descubrir las cinco estrofas y ordenarlas adecuadamente. Estas cinco estrofas se presentan en la Ayuda de

AYUDA DE JUEGO 5–1

¡SI LA MAGIA QUIERES ESTUDIAR
PUES NADIE MÁS SABRÁ ENSEÑARTE
AL ESTE DEL ESPEJO HUMEANTE
SIETE CARAS NO DICEN NADA
DE PIEDRA CADA GRAN ALTEZA
QUIEN JUSTOS CONJUROS OFRENDE
EN MONTE HELADO XÍN ESPERA
SIÉDRICA OCULTA LAS PUERTAS;
HASTA LA FORJA HABRÁS LLEGADO
Y CUANDO ESTE MUNDO ABANDONES

LA FORJA RÚNICA ES TU LUGAR!
TAN BIEN DICHO ARCANO ARTE
CUANDO SE PONE EL SOL DISTANTE
Y EN CÍRCULO GUARDAN SU ENTRADA
GUARDA DE LA LLAVE UNA PIEZA
TOMA SIETE LLAVES Y ASCIENDE
SU REGIA VOZ LA PUERTA AUSTERA
DOS VUELTAS Y ESTARÁN ABIERTAS
Y EL SABER SERÁ TU LEGADO
TUS OBRAS VIVIRÁN EONES

juego 5-1. Si los PJs no pueden leer thassiloniano ni tienen acceso a magia del tipo *comprensión idiomática*, puede que tengan que regresar a estas cámaras con un experto en ese idioma, como por ejemplo el experto thassiloniano local de Punta Arena, Brodert Quink.

CÓMO DESCIFRAR LA RIMA DEL GARABATEADOR

Para comprender la Rima del Garabateador, los jugadores deberían deducir algunas cosas por sí mismos. Si eso se vuelve problemático, una prueba de habilidad CD 25 puede revelar la interpretación correcta de una estrofa. Esta prueba de habilidad puede ser de cualquier cosa relacionada con la poesía, como Artesanía (poesía), Interpretar (actuar, cantar, comedia, u oratoria), o Profesión (poeta). Una prueba CD 20 permite ordenar las estrofas en el orden correcto.

La forma correcta de interpretarlas es la siguiente:

PRIMERA ESTROFA: esta estrofa establece de qué trata la rima en conjunto, y presenta la idea de la Forja Rúnica como lugar donde los magos pueden perfeccionar y refinar su arte.

SEGUNDA ESTROFA: la palabra 'espejo' es una metáfora para referirse a un lago (metáfora usada con relativa frecuencia en la antigua poesía thassiloniana); basta con superar una prueba de Saber (geografía) CD 20 para destacar que en Varisia, el lago de la Tormenta Inferior es conocido por sus abundantes manantiales termales y géiseres. La estrofa también menciona 'siete caras' que están 'en círculo'. Una prueba de Saber (geografía) CD 20 con éxito revela que hay un misterioso círculo de siete cabezas de piedra en la ladera occidental del Cráneo de Escarcha, en la orilla este del lago de la Tormenta Inferior.

TERCERA ESTROFA: cada una de las siete cabezas de piedra representa una escuela de magia thassiloniana, y por extensión uno de los siete Señores de las Runas, y uno de los reinos de Thassilon. Lanzar un conjuro de la escuela correcta en la piedra correspondiente provoca que se manifieste una llave en la boca de esa estatua. Esta estrofa da instrucciones a los personajes de reunir una llave de cada cabeza de piedra, y entonces ascender al Cráneo de Escarcha mediante unas antiguas escaleras.

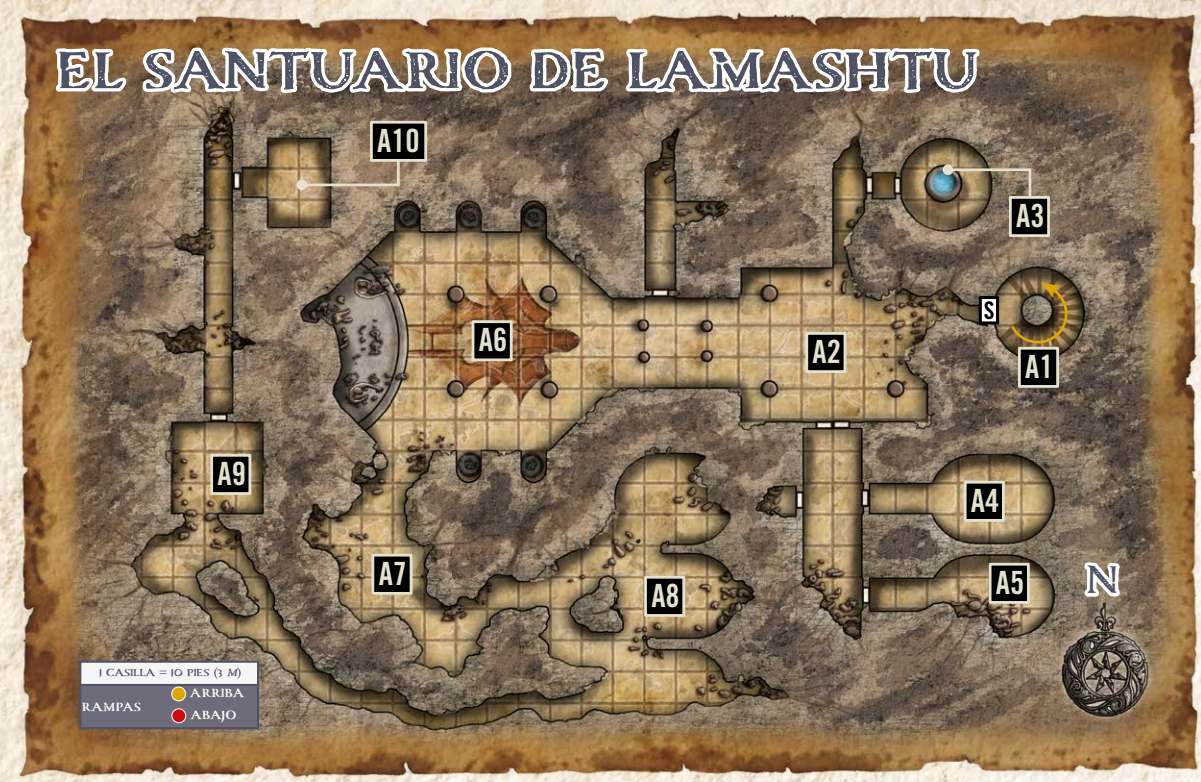
CUARTA ESTROFA: tras ascender al Cráneo de Escarcha, se indica a los PJs que entren en la cueva y, en una cámara que hay más allá, encuentren un anillo parecido de siete caras de piedra colocadas alrededor de la estrella Siédrica de siete puntas. Usar las llaves en estas piedras abre un portal a la Forja Rúnica, que existe en una dimensión de bolsillo de existencia independiente.

QUINTA ESTROFA: esta estrofa simplemente promete que quienes alcancen la Forja Rúnica serán recompensados con abundante conocimiento.

A1 LA ENTRADA AL SANTUARIO

Estas escaleras están taponadas por gruesas telas de araña. Visibles aquí y allá a través de agujeros en las inusualmente densas telarañas hay profundos surcos en las paredes y el suelo, lo que, combinado con la ausencia de moho o liquen, sugiere que la escalera ha sido desenterrada recientemente.

Las telarañas de estas escaleras fueron creadas por el conjuro de *guardas y custodias* del Garabateador. Las propias escaleras descienden 50 pies (*15 m*) desde las abandonadas Catacumbas de la Ira que hay encima. Parecen terminar en un callejón sin salida, pero una prueba de Percepción CD 30 con éxito en la pared occidental revela una puerta secreta, que a su vez está custodiada por un conjuro de *alarma* lanzado por el Garabateador que, si se



activa, le avisa silenciosamente. El pasadizo que hay tras la puerta se ha derrumbado, pero alguien ha despejado un estrecho túnel hasta la zona **A2**.

A2 LA ANTECÁMARA

> Las paredes, el suelo, e incluso el techo arqueado de este lugar están cubiertos de escritura, de palabras que se curvan y serpentean en el antiguo idioma de Thassilon. Algunas de las frases son inmensas, con palabras de casi 3 pies (90 *cm*) de alto, mientras que otras están escritas en una letra minúscula y delicada. El medio con el que se ha escrito también varía: a veces tinta oscura, otras sangre, otras tallas en la propia piedra. Pasadizos hacia el norte y el este conducen a túneles llenos de niebla, y un par de puertas de piedra, con rostros tallados con una inmensa imagen de una cabeza de chacal con tres ojos, se alzan al sur. Desde el oeste llegan luces fulgurantes de lo que parece ser una inmensa catedral.

Es probable que si alguien se mueve por esta sala sea detectado por el guardián de la zona **A6**, pero esa criatura no ataca inmediatamente al sentir intrusos aquí, sino que le da tiempo al Garabateador para entablar un primer contacto con los PJs. El Garabateador les hace unas pocas preguntas, probablemente siendo invisible u ocultándose en la niebla en el norte, y luego usa *puerta dimensional* para viajar hasta la zona **A9**, y allí cavilar un poco sobre sus respuestas antes de buscarles otra vez, dondequiera que estén del dungeon, para hacerles más preguntas.

Cualquiera capaz de leer thassiloniano puede deducir rápidamente que lo que hay escrito en las paredes son plegarias y escrituras de Lamashtu. Superar una prueba de Percepción CD 20 revela cuatro versos de lo que parece ser un poema mayor que no tiene nada que ver con Lamashtu. Se trata de la primera estrofa de la Rima del Garabateador.

A3 EL ESTANQUE PARITORIO

> Un borde de piedra bajo rodea un estanque poco profundo que parece refulgir con un brillo suave. En las paredes exteriores de la sala hay talladas grandes runas, y el techo se alza hasta formar una cúpula.

El agua del estanque del centro de esta sala parece pura pero tiene un sabor inmundo. Aquí es donde eran llevados quienes llevaban dentro de sí la semilla de Lamashtu, para que pariesen sus retoños deformes y monstruosos hace 10.000 años, y fue desde este estanque donde Lamashtu devolvió la vida al Garabateador como guardián divino.

A4 LA CELDA DE MEDITACIÓN

> Pequeñas dunas de escombros y polvo yacen en el suelo de esta habitación, perturbadas como si alguien hubiese caminado por ellas. Las paredes y el techo están densamente cubiertas de garabatos y marcas. Una imagen de un chacal con tres ojos parece mirar con malicia desde la pared este.

Como en la zona **A2**, estas paredes están cubiertas de plegarias a Lamashtu. En el centro de la pared este, justo debajo del símbolo de Lamashtu, está la segunda estrofa de la Rima del Garabateador.

A5 LA CELDA DE MEDITACIÓN DERRUMBADA

> Esta habitación está parcialmente derrumbada, y por las paredes y el techo se extienden grietas. La imagen de un chacal con tres ojos mira con malicia desde la pared este, con una de las grietas cruzando su hocico.

Puede que esta habitación parezca inestable, pero ya se ha derrumbado tanto como debía durante una temporada; no hay peligro real de más desprendimientos, a menos que alguien intente despejar los escombros que hay a lo largo de la pared sur.

A6 EL SANTUARIO DE LOS MONSTRUOS Y LA LOCURA (VD 13)

Aunque hay porciones de esta catedral que se han derrumbado, dejando montones de escombros en el suelo y paredes desgastadas, la cámara conserva su sensación de asombro amenazante. Cuatro columnas de piedra negra sostienen el techo arqueado a 40 pies (12 *m*) de altura, y entre ellos, en el suelo, la imagen de un chacal de tres ojos parece mirar con odio desde las estrías de la propia piedra. Esta imagen resplandece con una luz suave y rancia que ilumina la sala entera desde abajo. Unos nichos en el norte y el sur contienen estatuas de una mujer embarazada con cabeza de chacal. Cada una empuña un par de kukris cruzados sobre el pecho, y una cola de reptil desciende hasta rodear sus pies terminados en zarpas. Al oeste, lo que antaño pudo ser un púlpito de piedra que albergaba otras estatuas parece estar parcialmente enterrado bajo un antiguo desprendimiento. Las paredes de esta habitación están decoradas densamente con cientos de garabatos y runas desperdigadas.

Este santuario era antaño el núcleo del culto a Lamashtu del Garabateador, pero ahora yace vacío y aparentemente deshabitado. El Garabateador ha pasado más tiempo decorando las paredes de aquí con sus plegarias e invocaciones que las de ningún otro lugar del complejo, y eso se nota en la caligrafía más intricada y cuidadosa que ha usado en su obra. La tercera estrofa de su rima está inscrita en la base de la estatua central de la pared norte.

Es probable que el Garabateador regrese aquí para interrogar a los PJs, pues si se abalanzan sobre él, puede usar *puerta dimensional* para retirarse dejando que el demonio glabrezu se ocupe de ellos.

CRIATURA: cuando el Garabateador se despertó de sus 10.000 años de muerte como guardián divino del Santuario de Lamashtu, supo, en cuanto descubrió que abandonar el santuario le causaba dolor, que necesitaba reunir guardianes y esbirros que no se viesen impedidos del mismo modo. Su primer intento de invocar uno de tales esbirros fue mediante un conjuro de *aliado de los Planos*; para su gran sorpresa y deleite, Lamashtu respondió a su petición de ayuda enviando un glabrezu llamado Yerrin-Ku. El Garabateador lo interpretó como una señal de que los designios de Lamashtu para la región son de gran importancia, y razón no le falta, pero por ahora la Madre de los Monstruos ha decidido mantener en secreto sus planes a largo plazo para la Costa Perdida.

YERRIN-KU	PX 25.600	VD 13	pg 186

Demonio glabrezu varón (*Bestiario*, pág. 67)

TÁCTICAS

Durante el combate La primera acción en combate de Yerrin-Ku es tratar de convocar otro glabrezu; no intenta convocar vrock, pues éstos son más leales a Pazuzu, enemigo de Lamashtu. En el primer asalto de combate, usa *invertir gravedad* para dejar varados a los personajes incapaces de volar, y entonces ataca al que parezca el sanador más potente con una *palabra de poder aturdidor*. Después ataca a los PJs restantes cuerpo a cuerpo, reservándose *confusión* para los grupos que parezca que actúan demasiado bien coordinados. Yerrin-Ku persigue a los enemigos por todo el complejo, pero no les sigue al exterior del santuario si es que llegan tan lejos.

Moral Yerrin-Ku está ligado a este santuario durante diversos días más y no puede irse; como resultado, lucha hasta la muerte, a pesar de su propio deseo de huir si las cosas se tuercen.

A7 EL CAMPO DE BATALLA

La sangre es la decoración de esta caverna; hay franjas de la misma salpicando la pared, y en el suelo hay charcos que han coagulado y se han empezado a pudrir. También hay trozos de carne esparcidos por aquí; fuese lo que fuese lo que aconteció, acabó mal para muchos.

Cuando los guardias que envió el alguacil Cicuta llegaron a este santuario, el Garabateador aún no había empezado a reforzar sus defensas. También sentía más curiosidad que rabia hacia los intrusos, y estando invisible observó divertido su intento de exploración del santuario. Para cuando los guardias llegaron a la zona **A6**, se habían dado cuenta de la magnitud de su descubrimiento y se prepararon para retirarse e informar a Cicuta. Fue entonces cuando atacó el Garabateador. Los sabuesos yeth se han comido la mayor parte de los cuerpos; lo que queda esparcido en esta habitación no es suficiente para servir de objetivo para *hablar con los muertos* o *revivir a los muertos*, pero si los PJs recurren a *resurrección* o magia más poderosa, pueden devolver la vida a los guardias. Si hacen eso, deberías recompensar su amabilidad haciendo que los guardias resucitados les proporcionen información adicional sobre los habitantes del santuario.

A7 LA PERRERA DEL GARABATEADOR (VD 11)

Aquí tres cámaras antaño separadas se han convertido en una, unidas por paredes derrumbadas y milenios de erosión. Fragmentos ensangrentados de camisotes de malla, escudos, espadas, y ropa yacen esparcidos sin ton ni son por esta sala. Las paredes están decoradas con incontables garabatos escritos torpemente con sangre.

La cuarta estrofa de la Rima del Garabateador está inscrita en la pared norte de la cámara más meridional de este lugar. Los fragmentos de armas y armaduras son todo lo que queda de los guardias de Punta Arena después de que el Garabateador los echase a los perros.

CRIATURAS: una manada de seis poderosos sabuesos yeth, conocidos como sabuesos de Lamashtu, habita en estas cuevas. A diferencia del sabueso yeth común, un sabueso de Lamashtu es negro y tiene un aguijón venenoso al final de su cola de rata. Al ser ajenos, no tienen necesidad de comer; devorar a los guardias fue puramente un acto de maldad. Los ladridos y aullidos de esta manada se pueden oir por todo el complejo (como se detalló antes) pero a menos que oigan o vean intrusos, se conforman con quedarse aquí. Entre los moradores actuales del santuario, estos sabuesos son los únicos capaces de perseguir presas fuera de estos muros.

SABUESOS DE LAMASHUTU (6)	PX 2.400 c/u	VD 6	pg 76 c/u

Variante de sabueso yeth (*Bestiario*, pág. 250)
NM ajeno Mediano (extraplanario, maligno)
Inic +8; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 15, desprevenido 15 (+4 Des, +1 esquiva, +5 natural)
pg 76 (8d10+32)
Fort +10, **Ref** +10, **Vol** +6
RD 5/plata

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo Aguijón +13 (1d6+5 más Veneno), Mordisco +13 (2d6+5 más Mordisco siniestro y Derribo)
Ataques especiales Ladrido (CD 16), Mordisco siniestro (CD 18)

TÁCTICAS

Durante el combate Los sabuesos de Lamashtu prefieren rodear a los enemigos y atacar al mismo adversario. Atacan ávidamente a los PJs que luzcan símbolos de dioses de alineamiento bueno antes que otros individuos cuya devoción no sea tan obvia.
Moral Los sabuesos son implacables y luchan hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 19, **Con** 19, **Int** 10, **Sab** 18, **Car** 14
Ataque base +8; **BMC** +13; **DMC** 28 **Dotes** Ataque poderoso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Volar)
Habilidades Acrobacias +12 (+16 al saltar), Averiguar intenciones +15, Percepción +15, Sigilo +15, Supervivencia +12, Volar +22
Idiomas abisal (no puede hablar)
CE vuelo

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex) Aguijón-herida; *salvación* Fort CD 18; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 daño de Fue; *cura* 2 salvaciones consecutivas.

A9 EL SANCTASANCTÓRUM EXTERIOR (VD 7)

> Las paredes, el techo y el suelo de esta sala por otro lado vacía están densamente cubiertos de escritura, que en varios casos se sobrepone y se enreda hasta resultar ilegible. Cuatro breves líneas destacan en la puerta norte, talladas en la piedra pero solas sobre su superficie.

Las líneas de texto que decoran la puerta son la quinta estrofa de la Rima del Garabateador. Esta sala fue antaño un vestuario para los sacerdotes que se preparaban para los rituales en el propio santuario, pero hoy día queda poco que denote ese uso; en la actualidad, la habitación no sirve otro propósito que como trampa.

TRAMPA: cualquiera que cruce la puerta norte hasta el neblinoso pasadizo que hay detrás oirá una voz susurrante en su mente que le insinúa que la influencia de Lamashtu ha infectado a sus amigos, y que están tramando capturar a la víctima para sacrificarla a la diosa monstruosa. La *sugestión* anima al personaje a hacer cuanto esté en su poder para defenderse, a ser posible hallando primero un lugar seguro desde donde pueda huir de sus supuestos aliados, y atacándoles si intentan contenerle. El Garabateador colocó esta *sugestión* aquí mediante su conjuro de *guardas y custodias*, con la esperanza de sembrar la discordia en las filas de un grupo invasor. Si alguien se las arregla para esconderse en solitario en algún lugar

del santuario, el Garabateador va en su busca tan pronto como puede para matarle.

LA SUGESTIÓN DEL GARABATEADOR

PX	VD
3.200	7

Tipo mágico; **Percepción** CD 31; **Inutilizar mecanismo** CD 31
Efectos
Disparador proximidad; **Rearme** automático
Efecto efecto de conjuro (*sugestión*; Voluntad CD 22 niega)

A10 LA GUARIDA DEL GARABATEADOR

Las paredes de esta sala están decoradas con escritura fluida y runas. Al norte yace tumbado un cadáver humano ensangrentado, con los miembros aparentemente rotos en una docena de puntos. Hay una mesa baja contra la pared oriental, cubierta de frascos de líquido colorido, y en un tintero reposa un cálamo hecho con la pluma de un pavo real.

Esta cámara está protegida por un conjuro de *interdicción* (salvación Voluntad CD 22), que el Garabateador ha colocado aquí. La *interdicción* está fijada en caótico maligno y no tiene contraseña para librarse de su daño.

Esto servía antaño de sala de guardia, y el Garabateador la eligió como guarida por ser fácil de defender. Como guardián divino, no tiene necesidad de descanso ni comida, por lo que usa esta habitación para meditar y como lugar seguro al que retirarse.

Los garabatos en la pared de esta habitación no son simplemente invocaciones a Lamashtu; consisten en notas que el Garabateador ha tomado sobre el estado del mundo exterior, tal y como se lo han contado los diversos espíritus y ajenos que ha conjurado, así como mediante conjuros de *adivinación*, *comunión*, y *hablar con los muertos* que lanza sobre el cadáver que conserva aquí. Las notas dan la impresión de provenir de alguien de otro tiempo que hace lo que puede por reunir información sobre un mundo que ha seguido adelante. La Forja Rúnica es mencionada varias veces: el Garabateador tiene mucho interés en mandar agentes al dungeon para reunir suministros y saquear sus objetos y textos mágicos, pues está convencido de que el complejo lleva mucho tiempo olvidado y abandonado. En concreto, sus notas hablan de algo llamado armas *de forja rúnica*; objetos que el Garabateador cree que podrían ser muy útiles contra los Señores de las Runas y sus aliados, pero cuyos métodos de creación parecen haberse perdido en algún lugar de la propia Forja Rúnica.

El cadáver es el de Jaren Basvear, que en vida era cabo de la milicia de Punta Arena y que lideraba el grupo de guardias que Cicuta mandó a estas cámaras. El Garabateador mantiene su cuerpo en buen estado mediante conjuros de *apacible descanso*, y lo ha estado usando como fuente de información sobre el mundo exterior mediante *hablar con los muertos*.

TESORO: la tinta y la pluma eran posesiones que el Garabateador valoraba mucho en su vida anterior, y le fueron devueltas (como su equipo) por su patrona Lamashtu como pago por servir como guardián de su templo. Hay 17 frascos de tinta en total, cada uno valorado en 8 po, pero el verdadero tesoro del lugar es la posesión más preciada del Garabateador: una *pluma de las revelaciones*.

SEGUNDA PARTE: EN BUSCA DE LA FORJA RÚNICA

SI LOS PJS NO SE HAN SENTIDO INTRIGADOS POR LA FORJA RÚNICA AL FINAL DEL CAPÍTULO 4, CUANDO DESCUBRIERON LA CRÍPTICA NOTA DE MOKMURIAN SOBRE LA UBICACIÓN, EL ENIGMA QUE SUPONE LA RIMA DEL GARABATEADOR DEBERÍA BASTAR. SOBRE LA PROPIA FORJA RÚNICA APENAS HAY NADA ESCRITO. UNA PRUEBA DE SABER (ARCANO O HISTORIA) CD 35 CON ÉXITO REVELA QUE LA FORJA RÚNICA FUE ANTAÑO UN LUGAR LEGENDARIO DE APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN PARA LOS ESTUDIOSOS DE LO ARCANO, PERO QUE SU UBICACIÓN SIEMPRE HA SIDO UN MISTERIO; LOS ERUDITOS THASSILONIANOS CREEN QUE SE PERDIÓ DURANTE EL COLAPSO DEL IMPERIO.

Se puede obtener más información sobre la Forja Rúnica mediante conjuros como *comunión* o *contactar con otro plano*; o alternativamente, investigando sobre dicho tema en la biblioteca thassiloniana bajo el Puño de Jorgen. Las pruebas de Saber (arcano o historia) llevadas a cabo mediante los recursos de la biblioteca revelan más información, como se detalla al final de la página. La tabla que hay más abajo resume la información que se puede obtener superando tales pruebas de Saber; ¡recuerda que usar la biblioteca del Puño de Jorgen otorga un bonificador +20 a las pruebas de Saber relacionadas con Thassilon!

El fragmento de información que no aparece en ninguna parte es la ubicación de la Forja Rúnica. Ese era uno de los secretos mejor guardados del Imperio Thassiloniano, y por eso es tan importante la Rima del Garabateador. Los conjuros de adivinación no pueden revelar su ubicación debido a las potentes custodias que los Señores de las Runas urdieron en sus paredes hace eones. Una vez los PJs hayan descubierto la obra maestra del Garabateador, esos mismos conjuros de adivinación pueden ser increíblemente útiles a la hora de descifrar su acertijo, organizar las estrofas en el orden correcto, y verificar teorías e interpretaciones del poema.

El medio que utilicen los PJs para viajar al Cráneo de Escarcha es irrelevante; a estas alturas, los PJs deberían ser de un nivel lo bastante alto como para usar opciones como *caminar con el viento* o *teletransportar mayor* para alcanzar las orillas del lago de la Tormenta Inferior. En cuanto se aproximen al círculo Siédrico, procede con la siguiente sección.

EL CÍRCULO SIÉDRICO (VD 15)

Desde la rocosa línea de costa oriental del lago de la Tormenta Inferior, el suelo se alza hasta el pie escarpado y manchado de nieve del Cráneo de Escarcha, que proyecta su sombra alargada sobre esta zona. Pero no todo el terreno es aquí abrupto y montañoso. A varias decenas de metros del borde del lago, la tierra de pronto se allana para crear una colina circular. Rocas y tenaces matojos se asoman a través de las aglomeraciones esparcidas de nieve del lugar, pero quedan empequeñecidos por el anillo de siete cabezas de piedra de 10 pies (3 *m*) de alto que rodea el borde de la colina, con los rostros encarados hacia el centro del círculo, mirándose unos a otros con la boca abierta. Al este se alza la ladera del Cráneo de Escarcha,

CONOCIMIENTOS SOBRE LA FORJA RÚNICA

CD	RESULTADO
33	La Forja Rúnica fue creada como un lugar donde los agentes de los siete Señores de las Runas pudiesen reunirse para estudiar magia.
37	Los Señores de las Runas urdieron custodias alrededor de la Forja Rúnica que impedían la entrada al complejo a cualquier Señor de las Runas y a sus agentes directos, para mantener las investigaciones a salvo de sabotajes de un enemigo.
40	Las mejoras mágicas de la Forja Rúnica sustentaban a aquellos de su interior sin necesidad de comer, beber, ni siquiera dormir.
43	El proyecto final que los Señores de las Runas encargaron a la Forja Rúnica fue el desarrollo de métodos por los cuales pudiesen escapar a la inminente caída de su imperio. Cada facción desarrolló una respuesta única para su Señor de las Runas, basada en los principios subyacentes de las tradiciones mágicas de esa facción.

TRASFONDO DEL CAPÍTULO
PRIMERA PARTE: LA RIMA DEL GARABATEADOR
SEGUNDA PARTE: EN BUSCA DE LA FORJA RÚNICA
SEGUNDO MAPA: EN LA BOCA DEL CRÁNEO
TERCERA PARTE: LA FORJA RÚNICA Y LOS SALONES ABJURADORES
CUARTA PARTE: LAS CRIPTAS VORACES
QUINTA PARTE: LA BOVEDA DE LA AVARICIA
SEXTA PARTE: LAS JAULAS DE HIERRO
SÉPTIMA PARTE: LOS VELOS TRÉMULOS
OCTAVA PARTE: EL LABERINTO PURULENTO
NOVENA PARTE: LOS SALONES DE LA IRA
DÉCIMA PARTE: ARMAS DE PODER

helada y azotada por el viento; 200 pies (60 *m*) más arriba se yergue la talla de un antiguo rostro, cuya boca abierta de par en par forma una gran entrada de cueva en la falda de la montaña. Una escalera de piedra de 10 pies (3 *m*) de ancho desciende desde esta cueva hasta un saliente solo 50 pies (15 *m*) más al este del círculo de caras de piedra.

Alzándose casi 16.000 pies (4.870 *m*) sobre el lago de la Tormenta Inferior en el extremo occidental de las montañas Kodar, la montaña llamada Cráneo de Escarcha obtiene su aterrador nombre de una formación vagamente en forma de calavera cerca de su cima, visible desde muchos kilómetros en un día despejado. Pocos saben la verdadera historia del Cráneo de Escarcha, e incluso los sabios que afirman ser expertos en la historia de Thassilon a menudo cometen muchos errores factuales. Basta con una prueba de Saber (historia) CD 40 para observar que en Thassilon, los Señores de las Runas a menudo tallaban representaciones de sus propios rostros en cimas de montañas o estatuas inmensas que vigilaban sus ciudades. La cara del Cráneo de Escarcha, sin embargo, guardaba el emplazamiento de la propia Forja Rúnica y, para simbolizar que los siete Señores de las Runas compartían ese territorio, acordaron marcar la ubicación con el rostro esculpido del primer emperador de su Imperio, Xin. Pero en lugar de representarlo como se veía en vida, los Señores de las Runas, que derrocaron a Xin en una violenta rebelión, le inmortalizaron tal y como preferían recordarlo: como un emperador fallecido. Además, este monumento no recibió las custodias protectoras que se instalaron en la mayoría de otros monumentos thassilonianos, y a lo largo de los últimos 10.000 años, la faz original se ha ido erosionando hasta quedar reducida a la vaga forma de cráneo que queda hoy día.

IDENTIFICAR LAS CABEZAS DE PIEDRA: las siete cabezas de piedra están custodiadas por magia protectora, que detiene los efectos de la erosión a lo largo de los años. Cada tarde cuando se pone el sol, la magia que infunde estas piedras se vuelve más potente, hasta el punto en que puede observarse con *detectar magia* o *vista arcana*. Para hacer que se manifieste una llave, un personaje debe someter la cabeza de piedra a un efecto de conjuro de una escuela idéntica a la del aura que emite. *Detectar magia* y *vista arcana* son los métodos más simples para determinar qué escuelas de magia irradian las cabezas de piedra. Una prueba de Saber (arcano o historia) CD 35 identifica cada una de las cabezas de piedra, asociándolas a los rostros de los siete Señores de las Runas (un personaje que haya pasado por lo menos una semana estudiando la biblioteca bajo el Puño de Jorgen recibe un bonificador +15 por circunstancia a esta prueba), y deduciendo por tanto a qué escuela de magia está asociada cada cabeza.

CÓMO HACERSE CON UNA LLAVE DE LA FORJA RÚNICA: cada cabeza de piedra guarda una de las siete llaves necesarias para entrar en la Forja Rúnica; el método correcto para extraer cada llave implica lanzar tipos de magia específicos sobre las cabezas de piedra. Sólo es necesario que un efecto de conjuro sea lanzado en un radio de 5 pies (1,5 *m*) de una cabeza de piedra para que ésta lo absorba; y esto ocurre pretenda o no el lanzador que el conjuro sea absorbido. El conjuro absorbido no produce el efecto deseado; en lugar de eso, la cabeza que lo absorbió resplandece con energía durante un momento y el suelo vibra mientras un trino penetrante emana de la estatua. El resplandor y el sonido desaparecen por completo tras varios segundos, y en ese punto una llave aparece en su boca. Estas llaves están almacenadas en el plano Etéreo, y simplemente son realineadas con el plano Material cuando se activa correctamente la cabeza de piedra. Un personaje que use *visión verdadera* puede ver una llave fantasmal reposando en la boca de la cabeza de piedra mientras esta es etérea, mientras que una criatura etérea puede

tomar fácilmente las llaves sin repercusiones; en cuanto regresa al plano Material, la llave permanece con él.

Lanzar conjuros de la escuela apropiada sobre la cabeza de piedra o viajar al plano Etéreo no son los únicos modos de hacerse con las llaves. Una prueba de Usar objeto mágico CD 35 con éxito engaña a la piedra para que crea que ha sido activada con un conjuro apropiado. Una prueba de Inutilizar mecanismo CD 40 con éxito también puede liberar la llave y provocar que se manifieste dentro de la boca de la estatua.

CÓMO DESTRUIR UNA CABEZA DE PIEDRA: cada cabeza de piedra tiene dureza 16 y 1.440 pg. Alternativamente, una prueba de Fuerza CD 68 rompe la cabeza de piedra de un solo golpe. Cada cabeza pesa más de 40 toneladas y mide 10 pies (*3 m*) de alto. Cuando una piedra es destruida, la explosión de energía mágica y luz causa 20d6 pg de daño por electricidad en una explosión de 60 pies (*18 m*). Superar una salvación de Reflejos CD 20 reduce ese daño a la mitad, pero quienes fallan también quedan cegados de forma permanente por este estallido de luz abrasadora. Hay que destacar que podría ser que esta explosión rematase las cabezas de piedra cercanas, creando una reacción en cadena de explosiones. En cualquier caso, una vez es destruida una cabeza de piedra, el vínculo con el plano Etéreo se desvanece y la llave de esa cabeza aparece en el humeante cráter que su cabeza ocupaba antes.

Las cabezas y sus escuelas de magia asociadas son las siguientes:

B1: Karzoug (transmutación)
B2: Krune (conjuración)
B3: Belimarius (abjuración)
B4: Sorshen (encantamiento)
B5: Xanderghul (ilusión)
B6: Alaznist (evocación)
B7: Zutha (nigromancia)

CRIATURA: cuando la primera de las cabezas de piedra se activa y su pulsión sónica resuena a través del suelo y el aire, llama la atención del señor del Cráneo de Escarcha. Se trata de Arkrhyst, al que los shoanti llaman Fauces Heladas, un dragón blanco anciano que lleva 500 años viviendo en el Cráneo de Escarcha. En su juventud, hace varios siglos, Arkrhyst era un gran y odiado enemigo de los shoanti; sus incursiones contra los nómadas del altiplano de Velashu y el oeste de la meseta Storval eran legendarias, y varias de esas tribus aún cantan sobre esos tiempos oscuros, y sobre los incontables héroes que buscaron su hogar en el Cráneo de Escarcha para derrotarle. Ninguno logró esa meta, pero a medida que Arkrhyst fue envejeciendo, su ansia de saquear fue disminuyendo.

Superar una prueba de Saber (historia) CD 25 permite a un personaje recordar historias de las incursiones de Arkrhyst contra los shoanti, y que hace 200 años, los ataques del dragón se detuvieron. Muchos pensaron que había muerto, pero nunca apareció ni rastro de su supuestamente vasto tesoro; eruditos más versados en asuntos dracónicos creen que Arkrhyst simplemente lleva durmiendo muchos, muchos años.

Tras desperezarse, Arkrhyst emerge gateando de su cueva y espía a los PJs que hay debajo. Permite a los PJs pruebas de Percepción para localizarle, pero además del modificador por los 200 pies (*60 m*) de distancia (+20 a sus pruebas de Sigilo), la cobertura de la entrada de la cueva le concede un bonificador +8 adicional a su prueba de Sigilo contra cualquiera que le esté observando desde abajo.

ARKRHYST	PX 51.200	VD 15	pg 283

Dragón blanco venerable varón (*Bestiario*, pág. 99)

TÁCTICAS

Antes del combate En cuanto Arkrhyst ve que se acercan los PJs, se lanza *resistir energía* (fuego), *desplazamiento*, *ver lo invisible*, y *escudo*. Se lanza *invisibilidad* en el asalto antes de entrar en combate.

Durante el combate Arkrhyst vuela bajo sobre los PJs (o justo sobre las piedras guardianas) y usa su arma de aliento, confiando al mismo tiempo en su presencia temible para debilitar la moral de sus enemigos. Si sus oponentes se dispersan, elige un oponente al azar durante los asaltos en que no puede usar su arma de aliento y lleva a cabo un Ataque en vuelo, o bien con la cola, o bien un mordisco. Si se enfrenta a oponentes voladores, Arkrhyst usa *ráfaga de viento* para que los más pequeños salgan despedidos, y se retira a su cueva en lo alto si se encuentra con que su movilidad superior le está causando demasiados problemas.

Moral Si Arkrhyst se ve reducido a menos de 100 puntos de golpe, regresa a su guarida de montaña en el Cráneo de Escarcha para curarse y replantear sus tácticas basándose en las aptitudes de combate que han exhibido sus enemigos.

DESARROLLO: es posible que Arkrhyst escape de los PJs antes de que entren en la Forja Rúnica. En ese caso, el dragón blanco, intrigado por el portal que los PJs han abierto en su guarida y consumido por el odio y la necesidad de vengarse, les sigue hasta la Forja Rúnica. Si eso sucede, puedes usar a Fauces Heladas como 'gota que colma el vaso'. La mayoría de túneles de la Forja Rúnica son lo bastante anchos como para que pueda atravesarlos escurriéndose, y si el dragón explora las cámaras, hay bastantes posibilidades de que se encuentre con una de las facciones de la Forja Rúnica antes que los PJs. Puedes hacer que el dragón se alíe con esa facción, proporcionando a uno de los grupos un poderoso aliado adicional. Alternativamente, puedes hacer que Arkrhyst aceche a los PJs y les caiga encima cuando se estén recuperando de un combate especialmente duro. Incluso puedes reservártelo para la batalla final, cuando los PJs activen la estatua de Karzoug en la zona **D** (ver página 254). Úsalo como prefieras para infligir una dosis extra de devastación dracónica sobre tu grupo.

LA ESCALERA DE XIN (VD 13)

Una escalera enorme, que parece haber sido construida por gigantes y haber requerido años (o incluso décadas) para terminarse, está tallada a partir de la propia ladera de la montaña. Un arco de piedra de 20 pies (*6 m*) de ancho y 30 pies (*9 m*) de alto enmarca los primeros escalones, mientras que los últimos conducen directamente hasta la talla de un rostro antiquísimo, con la boca abierta a modo de entrada de cueva. La conocida estrella de siete puntas está grabada profundamente en la superficie del arco, posicionada de forma prominente en su sección más alta. Hay diversos montones de huesos congelados a lo largo de las zonas visibles de la escalera.

Cada escalón mide aproximadamente 1,5 pies (*45 cm*) de altura y 3 pies (*90 cm*) de profundidad, con una anchura media de 20 pies (*6 m*). La escalinata serpentea mientras asciende 200 pies (*60 m*) hasta la entrada de la caverna que hay encima (zona **C1**). La larga escalinata está plagada de huesos helados, restos descartados de comida consumida por el dragón blanco que acecha cerca de la cima de la montaña a lo largo de los cientos de años desde que hizo su dominio en este lugar. En su mayor parte, los restos esqueléticos están pegados a los escalones por una capa de hielo, y tanto los huesos como el equipo de estos antiguos visitantes se han vuelto quebradizos por los años de escarcha y viento helado.

El saliente mide aproximadamente 60 pies (*18 m*) de ancho y 50 pies (*15 m*) de largo desde la parte superior de la escalera hasta la boca de la cueva. Los fuertes vientos que soplan alrededor de la montaña a estas alturas imponen un penalizador -2 a los ataques a distancia y a las pruebas de Percepción. Los efectos adicionales del viento fuerte se resumen en la página 439 de las *Reglas básicas*. La superficie del saliente está cubierta en varios puntos por una delgada capa de escarcha, pero eso no afecta al movimiento.

Más allá de la escalinata hay una pequeña caverna que no sólo contiene la entrada a la Forja Rúnica, sino también la guarida del dragón.

CRIATURAS: una pareja de antiguos guardianes aún vigila las escaleras que conducen a la boca de la cueva, y cualquiera que suba por las escaleras atrae inmediatamente su atención. Dichos guardianes son dos elementales de tierra ancianos, ligados a la escalera mediante magia ancestral. Saben que deben dejar pasar libremente a cualquiera que exhiba abiertamente la Siédrica (ya sea un tatuaje, un *medallón Siédrico*, o lo que sea), pero todos los demás intrusos en las escaleras son atacados inmediatamente. Hay que destacar que quienes vuelen o de otro modo eviten pisar las escaleras pueden evitar por completo la ira de los elementales.

ELEMENTALES DE TIERRA ANCIANOS (2)	PX	VD	pg
	12.800 c/u	11	168 c/u

(Bestiario, pág. 129)

TÁCTICAS

Durante el combate Ambos elementales usan Embestida mejorada y Golpe demoledor para empujar a los oponentes lejos de la boca de la cueva. Las armas que les causen un daño significativo son objetivo de ataques de Romper arma mejorado. Siempre que atacan, los elementales usan Ataque poderoso (-5 a las tiradas de ataque, +10 al daño). Si pueden, los elementales empujan a los oponentes de modo que caigan del saliente, ya sea por encima del pasamanos de piedra (que otorga a los PJs un +2 a sus tiradas opuestas) o escaleras abajo. Los PJs que caen por las pronunciadas escaleras sufren 1d6 pg de daño y la distancia a la que son empujados puede hacer que caigan por el borde; eso es una caída de hasta 200 pies (*60 m*), dependiendo de lo arriba en las escaleras que estuviese la víctima.

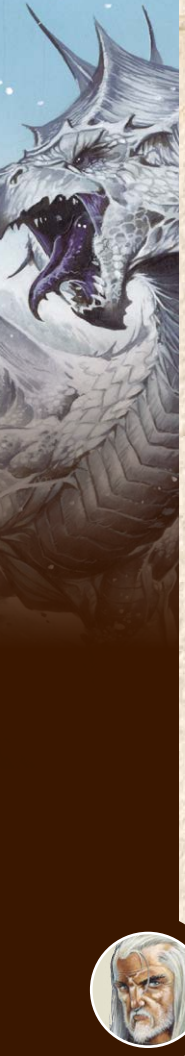
Moral Los elementales de tierra luchan hasta la muerte.

C1 EL TOBOGÁN MORTAL

Dos estatuas de 12 pies (3,6 *m*) de alto flanquean este largo túnel. Cada una tiene una mano alzada como para advertir a los intrusos que se alejen, y empuña con fuerza una pesada espada con la otra.

La estatua del lado oeste del túnel es una *imagen permanente* (NL 20º, Voluntad CD 19 para descreer) que marca el inicio de una cornisa invisible que puede usarse para ludir con seguridad la peligrosa pendiente, y descender hasta la caverna que hay más allá. Aunque el saliente es invisible, los fragmentos de polvo, nieve, y escombros a lo largo del mismo hacen que sea posible detectarlo con una prueba de Percepción CD 25 con éxito. La propia pendiente está helada, y cualquier intento de continuar hacia el norte por la misma requiere una prueba de Acrobacias CD 15. Un fallo por 5 o más indica una caída, lo que hace que la víctima descienda deslizándose hacia el norte, a una velocidad igual a su velocidad por tierra, hasta terminar en el abismo de la zona **C2**.

DESARROLLO: si Arkrhyst huye de vuelta a su guarida para escapar del combate en el exterior, coloca una bruma congelante en este punto del túnel, y luego lanza *alarma* en el linde norte de la bruma.



Entonces prosigue hasta la zona **C3** y aguarda al grupo como se indica en el desarrollo de esa zona.

C2 EL PRECIPICIO DE HIELO

La pendiente termina en el borde de un gigantesco y oscuro abismo. Enormes carámbanos cuelgan del techo, y zarcillos de niebla ascienden desde las profundidades.

El saliente oculto que empezaba en la zona **C1** se convierte en una rampa que desciende en espiral a lo largo de las paredes del abismo, proporcionando una ruta segura para descender hasta la zona **C3**. El propio foso tiene una profundidad de 300 pies (*90 m*), y acaba abriéndose a la zona **C3**. Un personaje que caiga deslizándose por la rampa desde la zona **C1** puede llevar a cabo una única salvación de Reflejos CD 20 para agarrarse al borde del abismo antes de caer.

C3 LA CATEDRAL CONGELADA

Las paredes de esta caverna brillan y centellean con capas de hielo. Siete pilares de 20 pies (*6 m*) de alto, con los lados cubiertos de hielo y grabados con antiguos glifos y runas, rodean un octavo pilar el doble de grande. Hay túneles que abandonan la caverna central y se hunden en las entrañas de la montaña. Pero quizá el rasgo más destacable es la brillante montaña de monedas, obras de arte, piedras preciosas, joyas, armas, armaduras, y otras cosas que sobresalen de la pila, que ocupa la sección noroccidental de la caverna.

Esta caverna era antaño el nodo central de la construcción original de la Forja Rúnica, antes de que los custodios completasen el último ritual y mandasen el complejo y gran parte de la piedra circundante a su propio semiplano. Lo único que dejaron atrás fueron los pilares de piedra: la entrada a la Forja Rúnica. Por supuesto, desde hace siglos, la cámara también ha servido de guarida a Arkrhyst.

Cada uno de los siete pilares que rodean el central está marcado con cientos de runas thassilonianas; fórmulas arcanas que describen las doctrinas básicas de una de las siete escuelas thassilonianas de magia. Los siete pilares forman las puntas de una enorme Siédrica, y una prueba de Percepción CD 20 con éxito revela una pequeña cerradura oculta a 4 pies (*1,2 m*) del suelo en cada pilar, encaradas hacia el monolito central. Si se coloca la llave adecuada obtenida en el círculo Siédrico del exterior en la cerradura que le corresponde y se le dan dos vueltas (la dirección no importa), el pilar empieza a zumbar y brillar suavemente. En cuanto el pilar está brillando, la llave se desvanece (regresando al plano Etéreo en un punto que se corresponde con la cara correcta en el círculo Siédrico). El pilar sigue brillando durante una hora antes de apagarse, y si eso ocurre hay que coger la llave de la estatua otra vez para poder reactivarlo.

Si los siete pilares están activos a la vez (el orden de activación no importa), el pilar central empieza a brillar y ondea con un vórtice de luz que combina los siete colores circundantes. En la base del monolito, el vórtice gira sobre sí mismo como un torbellino puesto en vertical, y se abre en un portal circular de 7 pies (*2,1 m*) de ancho a través del cual se puede ver vagamente un largo túnel. Cualquiera que atraviese este portal llega a la Forja Rúnica, apareciendo en la zona **D**.

DESARROLLO: si Arkrhyst se retira a su guarida tras luchar contra los PJs, sabe que probablemente no tardarán en alcanzarle. Pasa varios asaltos bebiendo pociones de su tesoro para curar sus heridas. Cuando se activa su *alarma* de la zona **C1**, abandona su tesoro y se retira a través de uno de los túneles laterales a esconderse y observar. Apenas es capaz de contener su furia si ve a los PJs saquear su tesoro, pero se da cuenta de que es mejor esperar por ahora, recuperarse de sus heridas, y emboscar a los PJs luego para recuperar lo que es suyo. Si ve a los PJs activar el portal hacia la Forja Rúnica y entrar, esperará varios minutos antes de atravesarlo él también.

C4 LOS TÚNELES

Estos largos y numerosos túneles interconectados solían llevar a docenas de cámaras más pequeñas excavadas en la roca, antes de que la Forja Rúnica fuese transportada a su propio semiplano. Las cámaras que hay ahora son poco más que vastas cavernas vacías que antaño albergaban los complejos individuales de la Forja Rúnica. La presencia de Arkrhyst en la zona **C3** ha impedido que otras criaturas se instalen en estas cavernas vacías, pero si lo deseas, puedes hacer que algunos de los túneles más alejados estén habitados por monstruos como gusanos púrpura y pudines negros.

C5 EL TESORO DEL DRAGÓN

TESORO: esta enorme pila de tesoro consiste en 39.500 pc, 9.410 pp, 3.500 po, y 250 ppt. Mezclados entre las monedas hay tapices, pequeños muebles hechos de maderas preciosas, delicadas piezas de joyería y obras de arte exquisitas, cubertería de plata y candelabros, seis antorchas siempre ardientes, y varias cajas decorativas a rebosar de joyas, todo junto valorado en un total de 16.000 po. Enterrado entre las monedas hay un carcaj de 14 flechas de gran calidad y dos *flechas asesinas de dragones mayores*, un *cinturón de fuerza de gigante +4*, una caja de teca con el interior acolchado de fieltro con seis huecos redondos que contienen cada uno una piedra de trueno, unos *brazales de tiro con arco menores* hechos de marfil, una *rodela de maderaoscura +3* con el símbolo de Kyonin tallado en su superficie, un *carillón de apertura* (5 cargas), una *capa de resistencia +3*, una *lengua flamígera*, una armadura completa de gran calidad decorada con cuervos de ónice posados sobre los hombros (cada cuervo vale 200 po), una *armadura de placas y mallas +3* con motivos lupinos, 6 frascos de agua bendita congelada, una *perla de poder* (conjuro de nivel 1), 17 *pociones de curar heridas leves*, 6 *pociones de curar heridas moderadas*, 3 *pociones de curar heridas graves*, 2 *pociones de resistir energía 20* (frío), dos *camisotes de mallas de mithril +1* Pequeños, un *pergamino de globo de invulnerabilidad*, un *pergamino de sanar*, un *pergamino de quitar ceguera/sordera*, una *varita de resistencia de oso* (38 cargas), una *varita de curar heridas leves* (46 cargas), una *varita de proyectil mágico* (NL 5º, 8 cargas), y un *martillo de guerra adamantino +1*.

TERCERA PARTE: LA FORJA RÚNICA Y LOS SALONES ABJURADORES

LA FORJA RÚNICA ESTÁ CONSTRUIDA COMO UN NODO CENTRAL RODEADO POR SIETE ALAS, CADA UNA ASOCIADA A UNA DE LAS SIETE ESCUELAS DE MAGIA THASSILONIANAS. POR SUPUESTO, EN LOS 10.000 AÑOS QUE LA FORJA RÚNICA HA PASADO AISLADA DEL MUNDO EXTERIOR, LOS GUARDIANES Y HABITANTES DE ESTAS ALAS SE HAN IDO ENTREGANDO CADA VEZ MÁS A LOS PECADOS ASOCIADOS CON DICHAS ESCUELAS DE MAGIA. LA FORJA RÚNICA YA NO ES UN LUGAR DE APRENDIZAJE... AHORA ES UN CAMPO DE BATALLA.

La vía de entrada desde el portal pasa por un túnel de piedra de 10 pies (*3 m*) de ancho. Cuando el portal se cierra, este túnel se convierte en un callejón sin salida, y no hay nada que indique cómo volver a abrirlo... porque de hecho no se puede desde este lado. Para escapar, los PJs deben recurrir a su propia magia (tanto *desplazamiento de plano* como *umbral* sirven, en este caso, así como conjuros como *exorcismo* y *destierro*), o encontrar uno de los portales de regreso desactivados de la Forja Rúnica, reactivarlo, y usarlo para regresar a Varisia.

RASGOS DE LA FORJA RÚNICA

La Forja Rúnica fue creada en el plano Material, pero no existe allí en realidad, sino que el complejo es un semiplano independiente. No obstante, la Forja Rúnica sigue muchas de las 'leyes' del plano Material como si el complejo aún formara parte del mismo. La gravedad funciona igual, el tiempo pasa a la misma velocidad, y no hay rasgos de plano dominantes. Aunque el semiplano no es parte del mundo de Golarion, retiene una especie de 'eco' fantasmal del magnetismo del mundo, por lo que las brújulas aún detectan y señalan hacia un polo norte fantasmal que realmente no existe en este reino. No se puede acceder a la Forja Rúnica desde el plano Material mediante teletransporte, ni se puede escapar de la misma con ese método. No hay custodias contra el viaje entre planos desde la Forja Rúnica o hacia ella, pero el diapasón requerido como componente material para viajar hasta aquí usando *desplazamiento de plano* no existe fuera de estas paredes.

Los intentos de moverse a través de la piedra circundante, ya sea mediante magia o excavando túneles, revelan que la Forja Rúnica está contenida en un vacío de entropía peligrosa. La esfera de piedra que sostiene la Forja Rúnica tiene un radio (desde el centro de la zona **D**) de una milla (*1,6 km*). Más allá hay una vorágine de la nada, un negro vacío que se extiende hasta el infinito y no contiene más que aire. Si una criatura incapaz de volar cae al vacío, seguirá cayendo eternamente. El teletransporte puede salvar a un PJ de tal destino, siempre y cuando se teletransporte de vuelta a la Forja Rúnica.

ALBAÑILERÍA MÁGICAMENTE TRATADA: las paredes, suelos, y techos de la Forja Rúnica están hechos de piedra que ha sido tratada mágicamente (dureza 16, 1.080 pg cada 3 pies [*90 cm*], CD romper 70, CD trepar 20).

SUSTENTO: la Forja Rúnica sustenta de forma constante a quienes se hallan entre sus paredes, manteniendo su nutrición, y revitalizando el cuerpo y la mente. Las criaturas no necesitan comer, beber, ni dormir, excepto por placer (los lanzadores de conjuros siguen estando limitados a una vez al día a la hora de rellenar su potencial mágico, a pesar de que no necesitan dormir antes). El aire se recicla constantemente en la Forja Rúnica (a excepción de en el Laberinto Purulento); cualquier conjuro o efecto que cree aire viciado (como *nube apestosa* o el hedor de un ghast) sigue funcionando con normalidad, pero el suministro de aire del complejo nunca se agota a pesar de que el dungeon está completamente cerrado.

SIN ESCAPATORIA: quienes visitan hoy la Forja Rúnica pueden abandonar el semiplano usando conjuros como *desplazamiento de plano* o incluso siendo objetivo de efectos de conjuros como *palabra sagrada* o el color violeta de una *rociada prismática*. Todos los habitantes que se encuentran dentro de la Forja Rúnica, sin embargo, llevan tanto tiempo morando en este curioso reino que no pueden escapar por estos medios; la Forja Rúnica los tiene apresados, y como resultado todos tratan este plano como el suyo nativo (los ajenos no obtienen el subtipo nativo, sin embargo, como resultado de este efecto). Los conjuros como *teletransporte* o *excursión etérea* funcionan, al igual que *caminar por la sombra* o cosas similares, siempre y cuando al finalizar el conjuro los sujetos regresen a la Forja Rúnica. *Proyección astral* permite a un habitante explorar más allá de los límites del semiplano, pero de otro modo un habitante de la Forja Rúnica sólo puede escapar mediante *umbral* o un portal autónomo (como el de la zona **K6**).

PECADORES EN LA FORJA RÚNICA

Además de ser capaces de ignorar algunos efectos y ser más susceptibles a otros, los pecadores en la Forja Rúnica se sienten más a gusto e inspirados en el ala asociada del dungeon. Por desgracia, eso también significa que en otras dos alas se sienten rechazados y oprimidos. Consulta el Apéndice 7 para determinar los pecados y los pecados opuestos de cada PJ.

En un ala aliada (como la Bóveda de la Avaricia para un personaje avaricioso), los personajes reciben un bonificador +1 a todas las pruebas de habilidad, tiradas de ataque, y tiradas de salvación. Estos bonificadores están incluidos en todos los PNJs apropiados encontrados en esa zona, excepto para criaturas sin mente (como los

gólems), que no obtienen ninguno de estos bonificadores (ni sufren penalizadores en alas opuestas, si se mueven a áreas distintas del complejo).

En un ala opuesta (como las Jaulas de Hierro de la Lujuria o los Velos Trémulos para un personaje avaricioso), los personajes sufren un penalizador -2 a todas las pruebas de habilidad, tiradas de ataque, y tiradas de salvación. Tal y como está escrita la aventura, no se encuentra a ningún PNJ en sus alas opuestas, pero en caso de que uno se desplace (como si Delvahine persigue a oponentes desde las Jaulas de Hierro de la Lujuria hasta las Criptas Voraces), no te olvides de quitarle los bonificadores y aplicarle también los penalizadores a ese PNJ.

SAQUEO DE LIBROS DE CONJUROS

A lo largo de las diversas ramificaciones de la Forja Rúnica, los PJs están destinados a encontrarse con muchos magos, la mayoría de los cuales son especialistas. Esto equivale a un montón de libros de conjuros. Catalogar los contenidos de cada uno de los que se encuentran en esta aventura sencillamente ocuparía demasiado espacio. Así pues, te dejamos personalizar como veas oportuno todos los libros de conjuros hallados en la Forja Rúnica. Dos soluciones sencillaes son limitarte a suponer que los libros de conjuros contienen todos los conjuros preparados de sus autores más 1d4 adicionales de cada nivel, o dar por sentado que los libros de conjuros tienen todos los conjuros de las *Reglas Básicas*, excepto los de escuelas prohibidas. La mejor solución es invertir algo de tiempo en personalizar cada libro de conjuros; eso te da la oportunidad de proporcionar a tus jugadores exactamente los conjuros que quieres que tengan, y de añadir algunos conjuros nuevos sacados de otras fuentes.

D LA FORJA RÚNICA

Esta cámara abovedada mide casi 100 pies (30 *m*) de ancho. Un gran estanque de líquido burbujeante ocupa el centro de un estrado que se alza en mitad de la cámara. Los salientes puntiagudos de la Siédrica están esculpidos en el suelo de mármol, y cada uno de los 7 picos de la enorme runa apunta a una estatua de 25 pies (7,5 *m*) de altura encarada hacia el estanque, con una abertura arqueada parcialmente oculta a unos 10 pies (3 *m*) de distancia en la pared que tiene a su espalda. Cada estatua representa una figura distinta, pero todas son señoriales y con mucho detalle.

Este es el nodo central de la Forja Rúnica y la ubicación de aquello que le da su nombre: el pozo de forja rúnica. Los habitantes de la Forja Rúnica usaban el pozo de forja rúnica como medio de comunicación con los Señores de las Runas, pero el uso principal del pozo era templar objetos mágicos recién creados. Con el pozo de forja rúnica, los magos podían crear objetos mágicos de forma mucho más eficiente y rápida. Las siete estatuas que rodean el pozo son de los siete Señores de las Runas. Cuando se usaba el pozo para contactar con uno de ellos, las aguas emergían para ungir la estatua apropiada, que entonces podía animarse y hablar con los reunidos en la sala. Las propias estatuas están hechas de la misma piedra mágicamente potenciada que las paredes de la Forja Rúnica, y si son destruidas el pozo las vuelve a formar al cabo de 24 horas.

Cuando Mokmurian despertó a Karzoug hace algunos años, las aguas de este pozo reaccionaron llameando y burbujeando con mayor vitalidad, alertando a los ocupantes de la Forja Rúnica de que algo estaba ocurriendo. Tras haber pasado los últimos milenios en un estado de apatía debilitante cada vez mayor, se vieron revitalizados y empezaron a poner en práctica conjuras y complots que llevaban preparando cientos de años, en anticipación de lo que creen que será el segundo advenimiento de la Forja Rúnica. Las conspiraciones se pusieron serias cuando los maestros de los Salones Abjuradores de la Envidia intentaron hacerse con el control del pozo, un acto que movilizó la represalia coordinada de las otras facciones supervivientes. Esto resultó en la completa erradicación y el derrumbamiento de los Salones Abjuradores. La breve tregua fue rota rápidamente después de eso, y desde entonces estos poderosos esbirros se han concentrado en reforzar sus defensas y aumentar su poder.

Las aguas burbujeantes y prismáticas del pozo de forja rúnica son o bien dolorosamente cálidas, o bien gélidamente frías al tacto, pero no lo suficiente como para causar daño. Adicionalmente, quienes las tocan reciben una enrevesada recopilación tanto de recuerdos como de visiones de sucesos venideros. Los cinco sentidos son asaltados por el potencial mágico del pozo, y cada asalto que una persona permanece en contacto con las aguas debe superar una salvación de Voluntad CD 20 o quedar mareada durante 1d6 asaltos. Se trata de un efecto enajenador. Las aguas del pozo tienen usos adicionales, principalmente en la creación de objetos mágicos, detalles que se presentan en la Parte 10 de este capítulo.

Las siete estatuas de la zona **D** son las siguientes:

D1 KARZOUG: un hombre muy alto con gemas incrustadas en la frente y las manos, vestido con una túnica, y blandiendo una guja ardiente.

D2 KRUNE: un hombre bajito y sonriente, de nariz aguileña y ojos maliciosos, vestido con una túnica, y empuñando una lanza.

D3 BELIMARIUS: una mujer corpulenta, de expresión desdeñosa y postura regia, luciendo un vestido de mucho vuelo, y blandiendo una alabarda.

D4 SORSHEN: una mujer voluptuosa de mirada seductora, ojos grandes, y cabello largo y sedoso; esta estatua va desnuda y empuña una bisarma de dos cabezas.

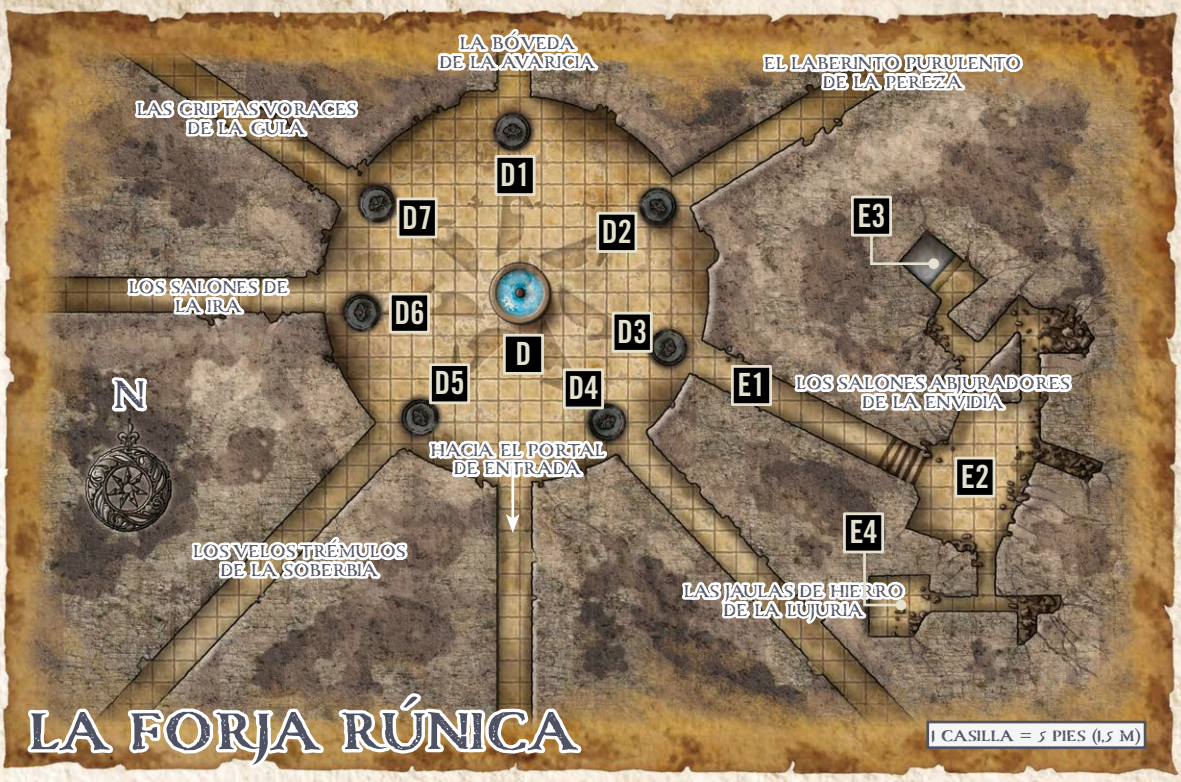
D5 XANDERGHUL: un hombre notablemente atractivo, adornado con una barba bien recortada y una expresión cautivadora; su figura está vestida con ropajes extravagantes, y empuña un martillo de lucerna.

D6 ALAZNIST: una belleza gótica de cabello alborotado y una expresión con un cierto deje de locura, que viste un vestido largo y con vuelo, y empuña una ronca espinosa.

D7 ZUTHA: un hombre obeso, con la carne podrida en varios puntos de modo que tiene los huesos al descubierto, vestido con una túnica raída, y blandiendo una guadaña.

CÓMO ALCANZAR LAS SIETE ALAS

Las siete alas de la Forja Rúnica surgen de la cámara central en la misma orientación que la Runa Siédrica. Un octavo túnel se extiende de vuelta al portal que une la Forja Rúnica con el plano Material, aunque una vez se cierra dicho portal, no puede volverse



a abrir desde este lado. Cada uno de los túneles se extiende 150 pies (*45 m*) desde el límite de la cámara central antes de alcanzar el ala de la Forja Rúnica que se encuentra al final del túnel de 10 pies (*3 m*) de ancho. La única excepción es el túnel que antaño llevaba a los Salones Abjuradores de la Envidia, que sólo es la mitad de largo antes de llegar a la primera cámara de ese ala de la Forja Rúnica. La Señora de las Runas asociada a ésta ala quería que ésta estuviese 'más cerca' de la cámara central, y los demás permitieron que así fuese sólo porque tradicionalmente el Señor de las Runas de la Envidia ha sido siempre uno de los menos poderosos, así que a los demás no les preocupó conceder esa petición.

LOS DISPARADORES DE PECADOS

Antes de que tus personajes abandonen el nodo de la Forja Rúnica y vayan a las alas circundantes, dedica unos instantes a tomar algunas notas sobre los pecados de cada PJ en un trozo de papel. Varias trampas, efectos, y criaturas de la Forja Rúnica tienen la asombrosa aptitud de detectar el pecado en un intruso, y con ello reconocerle como un posible aliado. Originariamente, estas custodias estaban diseñadas para detectar los poderes de un personaje en cada escuela de magia, para que, por ejemplo, alguien diestro en la magia de evocación se sintiese bienvenido y a salvo en esa zona mientras que a otros les costaría avanzar.

A lo largo de la campaña, has tenido oportunidad de conocer bastante bien a tus PJs. Si has estado llevando la cuenta de puntos de pecado (ver Apéndice 7), determinar cuál es el pecado más fuerte de cada PJ debería ser sencillo. En tu hoja de papel, anota el nombre de cada PJ y, al lado, apunta cuál de los siete pecados capitales representa mejor la personalidad de cada uno de los personajes, pues éstos obtienen ciertos bonificadores y sufren ciertos penalizadores en alas específicas de la Forja Rúnica. Además, ciertas trampas no afectan a quienes padecen de pecados aliados, y algunas de las criaturas allí contenidas es probable que reaccionen de forma más favorable con quienes creen que pueden ser aliados.

Es posible que tengas personajes que no son pecadores, o que son verdaderamente virtuosos. En cualquiera de esos casos, simplemente deja sus pecados en blanco; esos personajes descubren que, aunque no hay ala alguna de la Forja Rúnica en la que se sientan especialmente cómodos, tampoco sufren penalizadores por estar en un ala que se opone a su pecado.

LOS SALONES ABJURADORES

La mayor parte de esta zona ha sido destruida, arrasada durante una guerra relativamente reciente cuando los Custodios de la Envidia intentaron hacerse con el control del recién despertado pozo de forja rúnica. Las paredes supervivientes de este complejo están decoradas con murales que, donde no están horriblemente abrasados y manchados de hollín, revelan escenas de magos enjoyados vistiendo túnicas azules y grises adornadas con runas antiguas ahogando energías mágicas, contrarrestando los conjuros de magos rivales, y combinando sus poderes para domar grandes gigantes y dragones escamosos.

Si un PJ estudia los murales puede llevar a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros CD 20 para identificar los gestos somáticos de los magos entunicados como componentes de poderosos conjuros de abjuración. Si los PJs no reconocen la runa de la Envidia dibujada en los murales, pueden llevar a cabo una prueba de Saber (arcano) CD 25 para identificarla.

Los túneles y cámaras que aún siguen en pie son de piedra labrada. Las partes del complejo que se han derrumbado han sido absorbidas y recicladas por la piedra que rodea el semiplano;

cualquier intento de desenterrar las habitaciones hundidas está destinado a fracasar, puesto que esas salas ya no existen.

E1 UNA ADVERTENCIA

La aproximación de un personaje no envidioso dispara un conjuro permanente de *boca mágica* cuando entra en esta casilla desde la dirección de la zona **D**, ya sea a pie o volando. Si se dispara el conjuro, lee o parafrasea lo siguiente.

> Una voz retumba con la siguiente orden: "¡Detenéos!". El origen es una gran boca humana carente de cuerpo que se extiende a lo largo del techo de esta sección del túnel. Prosigue diciendo "Estos son los Salones Abjuradores del Esfuerzo de Superación. ¡Que sepáis que vuestros poderes serán aplastados y moriréis! ¡No sois dignos!".

Los Señores Abjuradores de la Envidia despreciaban a cualquiera que tuviese un mínimo de poder personal que pudiese suponer una amenaza para el suyo propio. Aspiraban a aplastar a todos esos seres con poderosas abjuraciones y conjuros de disyunción, si no podían arrebatarles el poder para sí mismos. No es ninguna sorpresa que tales prácticas les granjeasen la ira conjunta del resto de la Forja Rúnica.

E2 LA CÁMARA DE LA DISYUNCIÓN NEGATIVA (VD 10)

> Una ancha escalinata desciende hasta una gran cámara parcialmente derrumbada. Los murales y bajorrelieves decorativos de las paredes están chamuscados y resquebrajados por lo que debió ser una titánica batalla mágica. Huesos de humanoide ennegrecidos yacen esparcidos por aquí y por allá, y de vez en cuando aún brotan llamaradas en las paredes o el suelo, como si la habitación aún resonase con el poder que aquí se desató. Descargas eléctricas chisporrotean desde un cetro de plata que sobresale del suelo en el centro de la habitación; casi parece como si el cetro metálico se hubiese fundido con la piedra del suelo.

TRAMPA: el cetro de plata era una de las armas estándar que llevaban los Señores Abjuradores de la Envidia: un *cetro de cancelación*. Por desgracia, este en concreto está muy dañado, y como resultado los demás habitantes de la Forja Rúnica han aprendido que es mejor evitar esta sala. La poderosa magia almacenada en su interior y la energía que resuena en esta cámara lo volvieron inestable e imposible de reparar. Cada 5 minutos, genera un pulso de energía de abjuración, precedido por 1 asalto de zumbidos y chisporroteos furiosos. Cuando la energía acumulada se libera, una *disyunción del mago* explota en la habitación. El estallido de disyunción se expande desde el cetro averiado y no tiene efecto alguno sobre las cualidades mágicas circundantes de la propia Forja Rúnica.

Cuando los PJs visitan esta habitación por primera vez, al cetro le faltan 1d6+4 asaltos para liberar el pulso de disyunción. Si se desarma el cetro averiado, la magia se desvanece de la trampa inofensivamente, pero si la tirada de Inutilizar mecanismo falla por 5 o más, el pulso se dispara antes. Del mismo modo, el cetro dispara un pulso cada vez que se intenta arrancar a la fuerza o es objetivo de un conjuro u otro efecto. *Disipar magia* puede volverlo inerte durante 1d4 asaltos si la tirada tiene éxito, de otro modo el intento provoca un pulso de disyunción. Si se dispara la trampa antes de que haya tenido tiempo de almacenar una carga, todas las tiradas de salvación para resistirla obtienen un bonificador +4.

PULSO DE DISYUNCIÓN	PX 9.600	VD 10	pg 30

Tipo mágico; **Percepción** automática; **Inutilizar mecanismo** CD 34

CA 7 (-5 Destreza, -2 objeto, +4 tamaño)

Dureza 10; **Romper** CD 30

EFECTOS

Disparador temporal y contacto; **Rearme** automático

Efecto efecto de conjuro (*disyunción del mago*, mago de 17º nivel, CD 23 Voluntad niega); objetivos múltiples (todos los objetos mágicos o efectos de conjuro de la zona **E2**).

E3 EL ESTANQUE DE ETILIÓN

> Lámparas decorativas iluminan esta habitación por otro lado casi vacía. Un sendero embaldosado con losas de granito conduce desde la entrada hasta tres escalones que descienden hasta una superficie reflectante.

La depresión circular forma un anillo de escalones que descienden hasta lo que parece ser un gran estanque lleno de mercurio. El líquido metálico que hay aquí es en realidad una sustancia rara inventada por los Señores Abjuradores; lo llamaban etilión. Cuando se maneja correctamente (un proceso que requiere varios abjuradores diestros y mucho tiempo), el etilión absorbe la magia de cualquier objeto con el que entra en contacto, almacenando dicha magia para ser cosechada más adelante y ayudar a crear objetos mágicos.

El etilión es también uno de los componentes requeridos para crear un arma *de forja rúnica* en el pozo de forja rúnica; consulta la Parte 10 para más detalles.

TESORO: la pequeña cantidad de etilión que queda en el estanque puede suponer una poderosa ventaja para los PJs. Quedan suficientes dosis de etilión como para llenar una docena de frascos; el líquido se puede transportar en cualquier recipiente que pueda transportar agua. Si un personaje bebe un frasco de etilión se ve infundido de potencial mágico, y obtiene un bonificador +2 a su siguiente prueba de habilidad para fabricar un objeto mágico. Además, el tiempo requerido para crear el objeto se reduce en 1 día (hasta un mínimo de 1 hora). Los efectos de múltiples dosis de etilión se apilan, y persisten hasta la primera vez que el consumidor intenta fabricar un objeto mágico. Alternativamente, un personaje puede usar un frasco de etilión como componente material adicional para cualquier conjuro de abjuración. Hacerlo provoca que el conjuro se resuelva con nivel de lanzador +2.

Dado que el etilión que queda en este estanque ya ha sido 'cargado', no posee la capacidad de drenar magia de los objetos con los que entra en contacto. El secreto de la creación del etilión murió junto con los Señores Abjuradores, pero si pudiese ser redescubierto, el etilión descargado drena la magia de cualquier objeto que se sumerja en el líquido durante 24 horas. Hasta que pasa ese tiempo, si se extrae un objeto del líquido, dicho objeto se recupera rápidamente. Si se deja que un objeto sea drenado, se

vuelve no mágico, y resulta en la creación de 1 uso de etilión por cada 5.000 po del valor total del objeto drenado. Los objetos con un valor inferior a 5.000 po deben combinarse con otros para subir el coste total hasta un mínimo de 5.000 po antes de que puedan ser usados para crear una dosis de etilión.

Una sola dosis de etilión está valorada en 2.500 po.

E4 LA CÁMARA CONTAMINADA (VD 14)

Espesas capas de légamo yacen en charcos por el suelo de esta habitación, y el aire trae un hedor abrumador a mostaza y vinagre que hace saltar las lágrimas.

CRIATURA: esta cámara era originalmente una sala de guardia, pero se ha convertido en el cubil de un cieno letal y vil que se filtró desde un ala contigua: el Laberinto Purulento de la Pereza. Que se filtren cienos desde ese laberinto hasta otras alas de la Forja Rúnica no es un hecho poco habitual, pero la mayoría de las veces son relativamente débiles y se les da muerte rápidamente. El habitante de esta sala, sin embargo, no es sólo una mortífera jalea mostaza (una variedad más peligrosa y venenosa de la jalea ocre), sino que está imbuida con las energías abisales que abundan en el propio Laberinto Purulento. La jalea mostaza infernal es mucho más inteligente que la mayoría de cienos, pero no es particularmente ambiciosa; no aspira a más que a poder revolcarse y chapotear en esta cámara. El légamo y el fango de la habitación son desechos excretados de las comidas periódicas de la jalea; aunque la propia Forja Rúnica le proporciona sustento vital, disfruta cazando otra comida de vez en cuando, especialmente de modo parcialmente caníbal cuando caza a otros cienos en el Laberinto Purulento de la Pereza.

JALEA MOSTAZA INFERNAL	PX 38.400	VD 14	pg 230

Variante de jalea mostaza infernal (*Tome of Horrors Complete*, *Bestiario*, pág. 295)

CM cieno Grande (extraplanario)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), vista ciega 60 pies (*18 m*); Percepción +24

Aura gas tóxico (10 pies [*3 m*], CD 23)

DEFENSA

CA 25, toque 15, desprevenido 19 (+5 Des, +1 esquiva, +10 natural, -1 tamaño)

pg 230 (20d8+140)

Fort +14, **Ref** +14, **Vol** +12

Aptitudes defensivas división, absorción de energía; **RD** 10/ buena; **Inmune** rasgos de cieno; **Resiste** fuego 15, frío 15; **RC** 22

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo 4 Golpetazos +22 (2d6+7/19-20 **más 1d6 ácido** y Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Ácido, Castigar al bien 1/día (+3 ataque, +20 daño), Constreñir (2d6+10 más 1d6 ácido)

TÁCTICAS

Durante el combate La jalea mostaza infernal espera a que alguien entre más de 5 pies (*1,5 m*) al interior de la sala antes de atacar.

Moral La jalea mostaza infernal lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 20, **Con** 24, **Int** 14, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +15; **BMC** +23 (+27 presa); **DMC** 39 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque natural mejorado (golpetazos), Crítico mejorado (golpetazos), Esquiva, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Movilidad, Pericia en combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazos), Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +36, Percepción +24, Sigilo +22, Trepar +28

Idiomas abisal (no puede hablar)

APTITUDES ESPECIALES

Absorción de energía (Ex) Las jaleas mostaza son inmunes a la electricidad y a los *proyectiles mágicos*. Si son objetivo de uno de dichos efectos, obtienen pg temporales iguales al daño que ese ataque hubiese causado normalmente, que duran 1 hora.

División (Ex) Como acción estándar, una jalea mostaza puede dividirse en dos jaleas idénticas, cada una con la mitad de los pg actuales de la original (redondeando hacia abajo). Una jalea mostaza con 10 pg o menos no puede dividirse. Cuando se divide, cada jalea se mueve a una velocidad de 40 pies (*12 m*).

Gas tóxico (Ex) Las jaleas mostaza exudan un aura de gas t**óxico** *[NdC: gas mostaza]* en una expansión de 10 pies (*3 m*) de radio. Las criaturas en esta área deben superar una salvación de Fortaleza CD 23 cada asalto o quedar lentificados (como mediante *lentificar*) todo el tiempo que estén en el área más 1d4 asaltos adicionales. Se trata de un efecto de veneno. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

TESORO: antes de la caída de los Salones Abjuradores, esta habitación era una sala de guardia para un pequeño contingente de soldados altamente entrenados. Una prueba de Percepción CD 30 revela un panel oculto en la pared norte; detrás hay una palanca y un pequeño alijo de pociones. La palanca servía para activar una alarma en todos los Salones Abjuradores (ya no funciona), mientras que las pociones se guardaban para emergencias. Muchas se bebieron, pero aún quedan 3 *pociones de curar heridas graves* y una *poción de acelerar*.

CUARTA PARTE: LAS CRIPTAS VORACES

LAS CRIPTAS VORACES DE LA GULA FUERON ENCARGADAS POR EL SEÑOR DE LAS RUNAS DE GASTASH PARA QUE SIRVIESEN A UN DOBLE PROPÓSITO. EN PRIMER LUGAR, LAS CRIPTAS CREARÍAN UN LUGAR DONDE LOS MAYORES NOBLES Y NIGROMANTES DE AQUELLA TIERRA PUDIESEN REPOSAR ETERNAMENTE. EN SEGUNDO LUGAR, Y AÚN MÁS IMPORTANTE, SERVIRÍA COMO LUGAR DONDE LOS AGENTES DEL SEÑOR DE LAS RUNAS DE LA GULA PUDIESEN INVESTIGAR Y PERFECCIONAR NUEVOS Y EXTRAÑOS MÉTODOS DE NIGROMANCIA. DURANTE EL AUGE DE THASSILON, LOS NOBLES Y NIGROMANTES FALLECIDOS QUE ERAN ENVIADOS AQUÍ SE USABAN, DE HECHO, COMO MATERIA PRIMA, PERO CON LA CAÍDA DEL IMPERIO, ESTA LÍNEA DE SUMINISTROS SE VIO SÚBITAMENTE INTERRUMPIDA.

En los miles de años transcurridos desde la caída de Thassilon, los nigromantes de las Criptas Voraces se encontraron con un problema; sin el influjo constante de nuevos cadáveres, pronto se les acabaron los muertos con los que trabajar. Los nigromantes inicialmente recurrieron a las otras alas, asaltándolas e intentando llevarse a otros estudiantes para usarlos como suministros nigrománticos, pero resultaron estar demasiado bien defendidas. Al final, los nigromantes sucumbieron a su propio pecado de la gula y se convirtieron efectivamente en caníbales, atacándose unos a otros en busca de materia prima. No pasó mucho tiempo antes de que un nigromante ganase esta guerra: se trataba del liche Azaven. A lo largo de los últimos miles de años, los progresos de Azaven en la nigromancia se han visto ralentizados hasta quedar casi en punto muerto y hace tiempo que las criptas están vacías de muertos. Sus mayores triunfos nigrománticos ahora moran en las criptas, pero el propio Azaven cayó en una espiral de olvido introspectivo.

Eso cambió con la activación del pozo de forja rúnica. Tras participar en la destrucción de los Salones Abjuradores, Azaven se las arregló para recolectar un suministro fresco de cadáveres y está en proceso de retomar sus experimentos. Él pasa todo el tiempo en su laboratorio, pero las criptas que hay más allá no son en absoluto seguras.

Las Criptas Voraces están elaboradas de forma exquisita. Los arcos están tallados con patrones artísticos asombrosos. Los techos tienen 10 pies (*3 m*) de altura en los pasillos, que están todos adornados con molduras decorativas con ángeles de plata incrustados. Las cámaras suelen ser arqueadas o abovedadas, con una altura de 20 pies (*6 m*), y cubiertas de frescos y mosaicos que representan a hombres y mujeres dormidos cuidados por querubines, y serenados por cantantes y músicos angelicales. Los suelos están cubiertos de baldosas lisas alternadas con tejas de cerámica, formando diversos patrones decorativos. Todas las puertas están hechas de hierro.

La totalidad de las Criptas Voraces está bajo un efecto permanente de *profanar* (NL 20°); todos los muertos vivientes del interior de las criptas fueron creados aquí, y por tanto obtienen todos un bonificador +1 profano a las tiradas de ataque, de daño, y a las salvaciones, y tienen +1 punto de golpe por DG. Estos bonificadores están incluidos en sus bloques de estadísticas. Esta aura es proporcionada por cientos de wraith que han sido ligados dentro de las paredes, el techo, y el suelo de las criptas. Como consecuencia, todas las superficies de piedra de las criptas son frías al tacto. Siempre que un efecto daña o traspasa las paredes de piedra de estas criptas (como *fundirse con la piedra*, *pasamiento*, *transmutar roca en barro*, o simplemente daño aplicado directamente contra el muro con intención de abrir una brecha), se liberan 1d6 wraith en esa zona, que atacan inmediatamente cualquier criatura viva a la que detectan. Hay que destacar que no basta con conjuros dañinos con área de efecto para disparar la liberación de los wraith; sólo los conjuros que tengan como objetivo directamente a las paredes intentando destruirlas o pasar a través de ellas hacen surgir estos guardianes muertos vivientes.

WRAITH (1d6)	PX 1.600 c/u	VD 5	pg 47 c/u

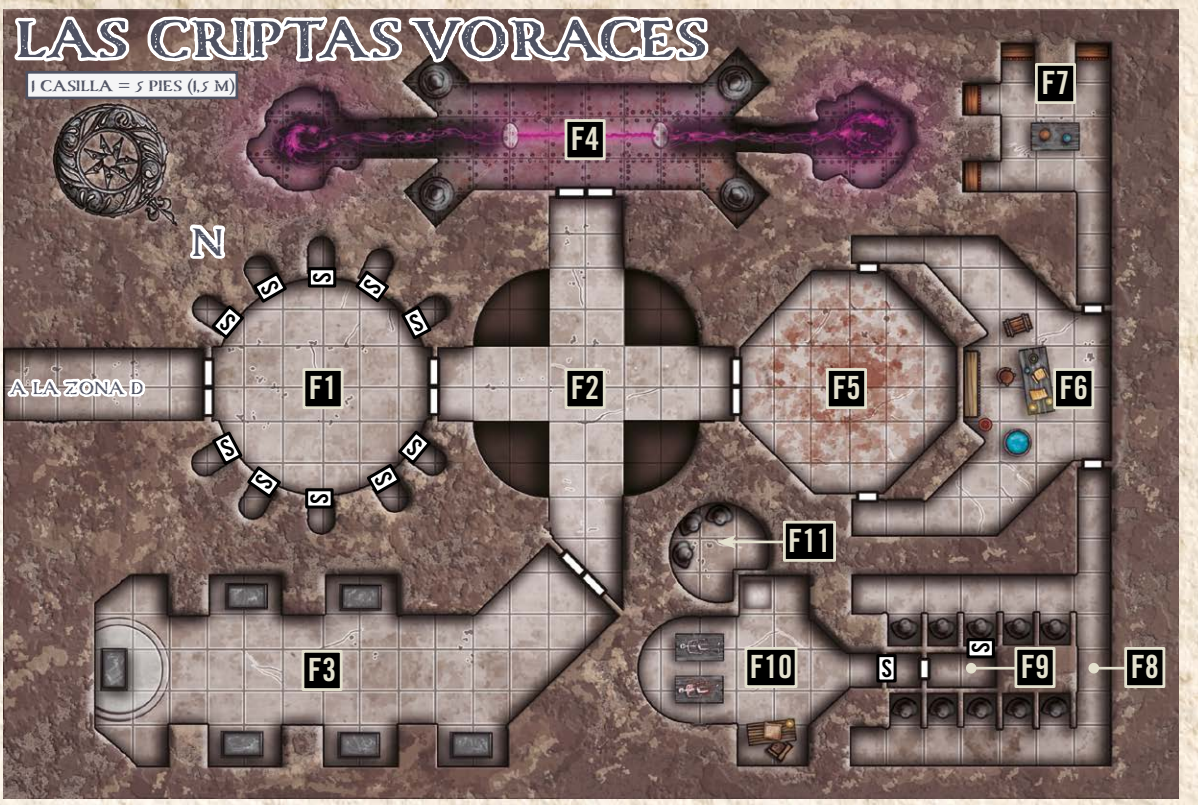
(*Bestiario*, pág. 283)

F1 LAS CRIPTAS DE LOS CONSTRUCTORES (VD 12)

El techo de esta cámara circular abovedada se alza hasta una altura de 30 pies (*9 m*). Las paredes están decoradas con 10 cráneos sonrientes, todos sujetando con los dientes lo que parecen ser trocitos de carne. Un tramo de escaleras asciende a través de un pasillo en la pared del fondo.

Cada uno de los cráneos tallados es en realidad una puerta secreta que esconde un estrecho féretro funerario; están todos vacíos a excepción de unas pocas mortajas funerarias de seda y hierbas aromatizadas, preservadas durante toda la eternidad por la Forja Rúnica. Estas cámaras solían albergar los cadáveres de los trabajadores responsables de la creación de estas criptas. Cuando su trabajo estuvo completado, fueron sellados vivos en estos féretros, mientras que los arquitectos fueron animados como momias y colocados a custodiar la entrada. Estas momias aún siguen allí.

CRIATURAS: las seis momias thassilonianas que montan guardia eternamente en esta habitación son monstruos desecados envueltos en tiras harapientas de lino y seda. Su carne muerta viviente es negra y brillante, con escarabajos también negros y brillantes correteando sobre su cuerpo (y a veces por dentro del mismo); estos escarabajos son manifestaciones físicas de las auras de desesperación más potentes de estas momias, cayendo fulminados



y convirtiéndose en polvo constantemente y renaciendo dentro de la piel reseca, pero por sí mismos son inofensivos. Las momias se alzan para atacar a la mayoría de intrusos, pero permiten pasar libremente a quienes sean glotones.

Una de estas momias tiene un *vínculo telepático* permanente con Azaven, e informa inmediatamente al liche si entran intrusos en la habitación, llegando incluso a proporcionarle informes en directo sobre las tácticas de los PJs y sus debilidades aparentes. De este modo, el liche debería tener tiempo de sobras para prepararse para la llegada de los PJs.

MOMIAS THASSILONIANAS (6)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 95 c/u

Variante de momia (*Bestiario*, pág. 215)
LM muerto viviente Mediano
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción 18
Aura desesperación (30 pies [*9 m*], paralizado durante 1d4 asaltos, Vol CD 19 niega)

DEFENSA

CA 22, toque 12, desprevenido 20 (+2 Des, +10 natural)
pg 95 (10d8+50)
Fort +9, **Ref** +9, **Vol** +13
RD 5/-; **Inmune** rasgos de muerto viviente
Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Golpetazo +19 (1d8+14 más Putridez de momia)
Ataques especiales Putridez de momia (CD 19)

TÁCTICAS

Durante el combate Estas momias concentran su ira en los personajes envidiosos o lujuriosos del grupo. No atacan a los personajes glotones a menos que éstos les ataquen primero.
Moral Las momias luchan hasta ser destruidas, persiguiendo a los enemigos a través de las criptas pero no de vuelta al nodo de la Forja Rúnica.

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 14, **Con** -, **Int** 10, **Sab** 19, **Car** 19
Ataque base +7; **BMC** +18; **DMC** 30
Dotes Ataque poderoso, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo)
Habilidades Acrobacias +13, Averiguar intenciones +18, Percepción +18, Sigilo +16
Idiomas thassiloniano

F2 LOS PATRIARCAS DE LAS CASAS

El techo se alza en forma de cúpula a una altura de 30 pies (*9 m*), mientras que el suelo desaparece en un foso vertiginoso. Un puente de mármol en forma de cruz se extiende sobre el abismo, permitiendo acceder a cuatro pares de puertas de doble hoja hechas de hierro. Hay cuatro bajorrelieves tallados con un nivel de detalle increíble en las paredes curvas en las cuatro esquinas de la sala, cada uno bajo una palabra escrita en runas puntiagudas. En uno aparece un hombre alzando un racimo de uvas y una barra de pan, en otro hay otra figura que sostiene un trozo de queso y una enorme pieza de carne, la tercera sujeta una bandeja llena hasta los bordes de golosinas, y la última simplemente se alza cruzada de brazos, con una sonrisa de oreja a oreja que deja ver dientes que

han sido afilados. Bajo cada talla, la pared desciende hacia las tinieblas, pero a lo largo de las profundidades se pueden ver docenas de nichos funerarios que contienen sarcófagos de piedra.

En la Antigua Gastash, había 4 casas nobles que se consideraban a sí mismas veteranas entre la aristocracia, y estos cuatro bajorrelieves simbolizan a dichas familias. Cada una de ellas tenía una especialidad distinta, como indican los adornos y la postura de su talla. Los nombres de los patriarcas están grabados en thassiloniano sobre cada talla, y son Inib (viticultores y panaderos, al este), Gorryan (queseros y carniceros, al sur), Aanstrin (confiteros, al oeste), y Xerriock (caníbales, al norte). Cada una abrazaba el pecado de la gula a su manera.

Las paredes de este foso contenían a los fallecidos de aquellos nobles lo bastante ricos como para ser enterrados aquí; pero eso fue hace mucho tiempo. Ahora, los cientos de sarcófagos que recubren las paredes de este túnel vertical de 150 pies (*45 m*) de profundidad están todos vacíos, con sus contenidos saqueados hace mucho para servir de suministros nigrománticos.

F3 LA CRIPTA DE LORD MANKRAY (VD 11)

Un único sarcófago de oro reposa sobre un pedestal de mármol blanco en el extremo occidental de esta sala. El bajorrelieve de la tapa muestra a un hombre atractivo sosteniendo un racimo de uvas y una botella de vino cruzados sobre su pecho. Los ojos son grandes zafiros estrella, y las uvas parecen ser joyas individuales que podrían liberarse con las herramientas adecuadas. Hay cinco alcobas anchas en la habitación con docenas de estrechos nichos tallados, cada uno de los cuales contiene una botella distinta de lo que parece ser vino.

Si se investiga el pedestal de mármol, se encuentra una inscripción grabada en thassiloniano: "Lord Anklerios Mankray Inib de la Casa de Inib: maestro vinatero, amado esposo y padre. La hoja de un asesino logró lo que cientos de duelos no pudieron". Por supuesto, el propio sarcófago está vacío; el cadáver de Anklerios hace mucho que fue sustraído con fines nigrománticos. Anklerios Mankray fue el mejor vinatero de los Inib, y las botellas enterradas en estas paredes constituyen una muestra de cada cosecha producida bajo su dirección.

CRIATURA: los Inib no querían mandar a su mayor patriarca a las Criptas Voraces sin protección y pagaron para que se instalase un gólem de arcilla, fabricado por una secta aliada de clérigos de Lissala, la diosa de las runas, como guardián de la cripta. Por desgracia para el cadáver de Anklerios, el gólem estaba programado para proteger sólo contra intrusos ajenos a las propias criptas, y no hizo nada cuando Azaven en persona vino a llevarse el cuerpo para su investigación. El gólem sigue allí, custodiando eternamente un sarcófago vacío.

El propio gólem parece una mujer con el torso inferior de una serpiente y una Runa Siédrica por cabeza, identificable con una prueba de Saber (religión) CD 30 como la imagen de Lissala, diosa de las runas. De hecho, hay incontables runas (plegarias a la diosa) talladas en su cuerpo de arcilla roja. El gólem también está recubierto de hierro: a todos los efectos lleva una armadura completa, y como resultado su VD es 1 más elevado de lo normal.

GÓLEM DE ARCILLA ACORAZADO	PX 12.800	VD 11	pg 101

Variante de gólem de arcilla (*Bestiario*, pág. 168)

CA 32, toque 8, desprevenido 32 (+8 armadura, -1 Destreza, +16 natural, -1 tamaño)

TÁCTICAS

Durante el combate El gólem no ataca a los personajes glotones, ni siquiera en defensa propia, pero ataca a los demás en cuanto los ve.

Moral El gólem lucha hasta ser destruido pero no persigue a los oponentes fuera de esta cámara.

TESORO: el propio sarcófago sólo está chapado en oro; con 8 horas de trabajo, un ladrón dedicado puede raspar oro valorado en 800 po. Más valiosos son los dos ojos de zafiro estrella (cada uno valorado en 1.000 po) y la docena de uvas de amatista (cada una valorada en 300 po). El vino almacenado en las alcobas sigue siendo delicioso aún a día de hoy, preservado por el aura de la Forja Rúnica. En total, hay 68 botellas en esta sala, cada una valorada en 100 po; y cualquiera de ellas podría servir como componente para hacer armas *de forja rúnica*.

F4 LA CÁMARA DE INYECCIÓN (VD 14)

Las paredes de esta sala han sido chapadas en hierro, y en cada placa hay una única runa: una forma de 'U' invertida y ganchuda. Lo que parecen ser dos pilones de cristal pulido de 10 pies (3 *m*) de alto se alzan en mitad de la sala, y una cortina ondeante de negrura resplandece entre ellos. En el lado opuesto de cada uno, extraños zarcillos de energía negra, como relámpagos invertidos que chisporrotean a cámara extremadamente lenta, se extienden desde los cristales hacia esferas de turbulenta obscuridad situadas en cavernas circulares a izquierda y derecha de la entrada. El aire en esta habitación es sorprendentemente frío.

Esta cámara es donde los Custodios de la Gula abrieron un portal al plano de Energía Negativa para imbuir este ala de la Forja Rúnica con los wraith que llenan las paredes. El propio portal se manifiesta como la cortina de energía negra entre los dos pilones, y sólo permite la entrada de energía negativa desde ese plano; las criaturas (ya sean vivas o muertas vivientes) no pueden viajar al plano de Energía Negativa mediante este portal. Cualquiera que toque el portal sufre inmediatamente 10d6 pg de daño por energía negativa y se le impone 1 nivel negativo; superar una salvación de Fortaleza CD 20 reduce el daño por energía negativa a la mitad y niega el nivel negativo. En lugar de eso, si una criatura muerta viviente toca la cortina se cura 10d6 pg de daño. Los efectos del contacto con la cortina de energía negativa no ocurren más de una vez por asalto y criatura. La energía negativa que chisporrotea a derecha e izquierda de los pilones es menos potente: sólo causa 5d6 pg de daño por energía negativa (o curación a muertos vivientes) y no impone niveles negativos (Fortaleza CD 15 mitad).

Los propios pilones de cristal están imbuidos poderosamente de energía negativa; cualquier criatura viviente que los toque sufre un

nivel negativo (sin tirada de salvación). Una salvación de Fortaleza CD 15 con éxito hace perder este nivel negativo al cabo de 24 horas.

El portal puede ser destruido rompiendo uno de los pilones de cristal. Cada pilón tiene una dureza de 10 y 100 pg. También basta con una prueba de Fuerza CD 32 para romper uno de los pilones. La energía positiva daña estos pilones como si fuesen criaturas muertas vivientes, pero no tienen derecho a ninguna tirada de salvación para resistir o reducir el daño causado por la energía positiva, daño que ignora la dureza del cristal. Cuando se destruye un pilón, éste explota, causando 8d6 pg de daño perforante a todos los objetivos en una explosión de 30 pies (*9 m*) de radio (Reflejos CD 15 mitad). Ten en cuenta que este daño podría ser suficiente para hacer explotar también el segundo cristal si ha sufrido daño suficiente de otras fuentes. Una vez destruido cualquiera de los cristales, el portal de energía negativa se desvanece.

Destruir este portal niega inmediatamente la energía negativa que imbuye las paredes, lo que produce dos efectos. En primer lugar, mata inmediatamente a los wraith ligados a las paredes; desde ese momento, se puede intentar manipular sin miedo las paredes de las Criptas Voraces. En segundo lugar, cancela el aura de *profanar* que imbuye las criptas; todas las criaturas muertas vivientes pierden el bonificador +1 profano a las tiradas de ataque, de daño, y de salvación que les concedía esta aura (pero conservan los pg adicionales).

CRIATURA: si el portal es destruido, se abre de par en par al plano de Energía Negativa durante un breve instante; esto no daña directamente a ninguna criatura de la habitación, pero sí permite que un poderoso monstruo de ese mortífero reino se manifieste en esta cámara: una noctumbra ala nocturna. Esta criatura parece un inmenso murciélago hecho de oscuridad turbulenta con dos ojos de un rojo brillante. El ala nocturna está furiosa por haber sido succionada a este mundo, y ataca inmediatamente a todas las criaturas vivas que pueda. Hay que destacar que esta habitación no concede al ala nocturna una gran movilidad, algo que los PJs pueden aprovechar.

ALA NOCTURNA	PX 38.400	VD 14	pg 195

(*Bestiario 2*)

TÁCTICAS

Durante el combate El ala nocturna tiene dificultades para moverse en los espacios cerrados de este dungeon, y eso la hace especialmente irritable. Concentra primero su ira en quienes blanden energía positiva (ya sea mediante curación o canalizar energía), confiando en que sus defensas la protejan de los oponentes que blanden armas o usan otras formas de magia.

Moral El ala nocturna lucha hasta ser destruida.

TESORO: un nicho secreto en la alcoba más occidental de esta sala puede ser descubierto con una prueba de Percepción CD 30 con éxito. En la pequeña área oculta hay una diminuta reserva de libros y suministros mágicos enfocados al proceso de imbuir un complejo con wraith y energía negativa. Los libros de aquí son de naturaleza parecida a los que se pueden hallar en la zona **F6**. Además, hay dos *pergaminos de desplazamiento de plano* y un *pergamino de ligadura* cerca del fondo del alijo, sujetados por una delgada caja de madera, dentro de la cual hay un diapasón sintonizado con la Forja Rúnica: el componente material necesario para acceder al semiplano mediante *desplazamiento de plano*.

F5 EL MATADERO

> El panorama de esta sala es sobrecogedor: media docena de cadáveres humanos brutalmente masacrados, vestidos con túnicas azul claro manchadas de sangre, yacen esparcidos por el lugar. Parece que a varios de los cuerpos les han extraído miembros u órganos internos.

Estos seis cadáveres son todo lo que queda de los 15 que Azaven logró apropiarse para su investigación tras el asalto a los Salones Abjuradores. El equipo mágico que poseían los magos muertos fue en su mayor parte destruido en batalla; Azaven se conformó con apropiarse sólo de los cuerpos. Los propios cadáveres están protegidos contra la descomposición por el aura de la cripta, y aunque han pasado años, Azaven trabaja de forma lenta y cuidadosa. No está seguro de cuándo llegará otra dádiva como esta, y ha dosificado los cuerpos en consecuencia. Si un personaje examina los fallecidos y supera una prueba de Saber (arcano) CD 20, reconoce el trabajo de un nigromante avezado en los patrones y métodos de las extremidades y órganos que faltan.

F6 LA SALA DE INVESTIGACIÓN

> Esta cámara parece ser alguna clase de laboratorio. Mesas hechas de sarcófagos amontonados sostienen aparatos alquímicos, libros, huesos tallados, pergaminos, y diversas piezas de anatomía que han sido diseccionadas y preservadas de docenas de formas.

Esta sala de investigación bien provisionada es capaz de proporcionar a un nigromante de talento los materiales básicos necesarios para fabricar objetos mágicos, investigar conjuros, o crear criaturas muertas vivientes. Dado que Azaven prefiere usar su propio laboratorio (zona **F10**), esta cámara lleva miles de años sin usarse, pero los suministros siguen frescos gracias al aura conservante de la Forja Rúnica.

TESORO: un laboratorio de alquimista reposa sobre una de las mesas. Los libros son a la vez interesantes y horripilantes en su tratamiento de la temática de los fallecidos, y la colección concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Saber (religión) sobre los muertos vivientes. La colección está valorada en 400 po y pesa 100 libras (*45 kg*).

F7 EL LABORATORIO DE XYODDIN (VD 13)

> Las paredes repletas de estantes de libros de esta sala contienen una gran colección de libros, manuales, y pergaminos muy manoseados, así como jarras de fluidos en las que flotan órganos de humanoide y trozos de carne. Un torso humano diseccionado reposa sobre la mesa de piedra de la sala.

CRIATURA: esta habitación está habitada por un monstruo muerto viviente creado a partir de un hombre llamado Xyoddin; antaño el patriarca más respetado de la familia Xerriock. Sus apetitos apenas

tenían rival, lo que le convertía en uno de los miembros más reprobables de la nación, pues los Xerriock eran caníbales. El éxito de Azaven con Xyoddin dio como resultado un voraz monstruo muerto viviente que no sólo podía servir al liche como ayudante de laboratorio, sino que conservaba el encanto suficiente como para mantener conversaciones con él; lo que a Xyoddin le falta de astucia e intelecto, lo compensa más que de sobras con su don para decirle a Azaven lo que éste quiere oír. En muchos aspectos, el famélico zombi terrible es el adulador perfecto para un nigromante. Actualmente, Xyoddin está en proceso de diseccionar meticulosamente uno de los magos recolectados de los Salones Abjuradores que, en vida, había tratado su propia carne con una extraña magia que lo hace difícil de animar como muerto viviente. Azaven ha encargado a Xyoddin la macabra tarea de catalogar cada pedacito del cadáver de ese hombre, un trabajo en el que el voraz zombi lleva ocupado casi una década. Cada año, Azaven recompensa a Xyoddin por su trabajo dejándole comerse una porción del cadáver diseccionado.

XYODDIN XERRIOCK	PX 25.600	VD 13	pg 218

Azlante varón zombi terrible voraz aristócrata 4/pícaro 9 (*Advanced Bestiary*)

CM muerto viviente Mediano (humano)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +26

Aura aura antinatural

DEFENSA

CA 26, toque 15, desprevenido 21 (+7 armadura, +4 Des, +1 esquiva, +4 natural)

pg 218 (13 DG; 9d8+4d8+156); curación rápida 10

Fort +17, **Ref** +14, **Vol** +11

Aptitudes defensivas curación caníbal, esquiva asombrosa mejorada, evasión, resistencia a la canalización +2, sentido de las trampas +3; **RD** 5/-; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo *Daga +1 azote de humanos* +20/+15 (1d4+9/19-20), Mordisco +13 (1d4+3)

A distancia Daga de gran calidad +17 (1d4+8/19-20)

Ataques especiales Ataque furtivo +5d6, Ataques especiales hambrientos, Comandar zombis, Consunción de cerebros, Esprintar, Presa predilecta (humanos)

TÁCTICAS

Antes del combate Xyoddin arranca un trozo de hígado del torso y se lo come antes de que empiece el combate si tiene oportunidad, obteniendo los beneficios de curación rápida 10 para la lucha venidera.

Durante el combate Si se enfrenta a enemigos que incluyen a humanos entre sus filas, el terrible hambre de Xyoddin lo atrae a ellos, provocando que ignore a todos los objetivos no humanos. Es capaz de reprimir sus impulsos voraces lo suficiente como para resistir ponerse a devorar un humano fallecido si aún quedan otros enemigos por derrotar, pero a duras penas.

Moral Xyoddin lucha hasta ser destruido.

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 18, **Con** -, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 30

Ataque base +9; **BMC** +18 (+20 presa); **DMC** 33 (35 contra presa)

Dotes Destrozar defensas, Dureza, Esquiva, Exhibición deslumbrante, Finta mayor, Finta mejorada, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia en combate, Presa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (daga)

Habilidades Acrobacias +28, Averiguar intenciones +18, Diplomacia +27, Engañar +27, Escapismo +24, Interpretar (cuerda) +20, Intimidar +31, Percepción +26, Saber (nobleza) +18, Sigilo +24, Supervivencia +10, Trepar +15

Idiomas gigante, thassiloniano

CE encontrar trampas +4, talentos de pícaro (ataque por sorpresa, ataque sangrante +5, entrenamiento en armas, truco de combate)

Equipo *camisote de mallas +3*, *daga +1 azote de humanos*, daga de gran calidad, *amuleto de armadura natural +2*, *capa de resistencia +1*, 146 po

APTITUDES ESPECIALES

Ataques especiales hambrientos (Ex) Los humanos sufren un penalizador -2 a las tiradas de salvación contra los ataques especiales de Xyoddin.

Aura antinatural (Sb) Cualquier animal en un

XYODDIN XERRIOCK

radio de 30 pies (*9 m*) de Xyoddin debe superar una salvación de Voluntad CD 26 o quedar despavorido, permaneciendo así mientras siga dentro de esta proximidad. Se trata de un efecto enajenador de miedo.

Comandar zombis (Sb) Xyoddin puede comandar automáticamente a todos los zombis normales en un radio de 30 pies (*9 m*) como acción gratuita. Los zombis normales nunca le atacan a menos que se les obligue.

Consunción de cerebros (Ex) Cuando Xyoddin supera una prueba de presa para causar daño con su mordisco contra un oponente vivo sujeto o indefenso, la víctima sufre 2d4 puntos de consunción de Inteligencia a media que Xyoddin devora partes de su cerebro. Una salvación de Fortaleza CD 23 con éxito reduce la consunción a la mitad. Una criatura reducida a 0 de Inteligencia por este ataque muere. Las criaturas inmunes a impactos críticos y aquellas con múltiples cabezas no mueren a causa de este ataque. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Cuerpo voraz (Sb) Normalmente, Xyoddin debería comer carne humana una vez cada 3 días o empezaría a morirse de hambre, pero la presencia sustentadora que irradia la Forja Rúnica evita que eso suceda.

Curación caníbal (Ex) Si Xyoddin se ha alimentado de carne humana en las últimas 24 horas, obtiene curación rápida 10.

Esprintar (Ex) Una vez al día, Xyoddin puede moverse a una velocidad de 300 pies (*90 m*) cuando lleva a cabo una carga.

Presa predilecta (Ex) Xyoddin obtiene un bonificador +2 a las tiradas de daño contra humanoides y un bonificador +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar, Percepción, y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra humanoides. Contra humanos, estos bonificadores aumentan a +4.

Vínculo telepático (St) Xyoddin tiene un *vínculo telepático* permanente con Azaven.

TESORO: las diversas lentes y lupas instaladas en la maquinaria alrededor de la mesa de examen valen 100 po cada una, y hay 10 lentes en total. Los libros de investigación están valorados en un total de 10.000 po. Detallan los diversos experimentos, rituales de convocación, mezclas químicas, y métodos que los esbirros del Señor de las Runas Zutha siguieron para alcanzar sus diversos estadios de muerte en vida. Proporcionan un bonificador +5 por circunstancia a todas las pruebas de Saber (arcano) y Saber (religión) llevadas a cabo en relación a la nigromancia y a las criaturas muertas vivientes.

Si un personaje pasa por lo menos unas pocas horas pronto encuentra una sección bastante significativa detallando la última tarea que el Señor de las Runas Zutha encargó a las Criptas Voraces: desarrollar un lugar y un método para poder quedar en estasis alejado del mundo, en caso de que Thassilon sufriese un final imprevisto. Zutha pidió a sus agentes de la Forja Rúnica que desarrollasen una forma de dividir su filacteria, un libro titulado *El Tomo de la Gula*, en tres partes, que pudiesen ser luego escondidas en lugares del mundo lejos de Thassilon. Entonces, cuando se hubieran calmado las cosas tras la debacle del Imperio, los tres fragmentos podrían ser juntados de nuevo para llamarle de vuelta desde el más allá. Está documentado que Azaven y los otros nigromantes (ahora destruidos) lograron esta meta, pero no puede hallarse indicación alguna de dónde fueron enviadas las tres partes de la filacteria. De hecho, si los PJs dedican tiempo y esfuerzo a averiguar más cosas sobre esta filacteria, incluso el uso de poderosos efectos como *comunión* o *contactar con otro plano* fracasa; pues el estado actual de la misma está más allá de la visión de los propios dioses.

DESARROLLO: si Azaven descubre que las Criptas Voraces han sido invadidas, ordena a Xyoddin que empiece a patrullar por las criptas en busca de intrusos. Antes de que parta en su patrulla, Azaven le permite devorar algo de carne humana para activar su curación rápida. Xyoddin va informando al liche con regularidad mediante su vínculo telepático; si se encuentra con los PJs, los ataca inmediatamente, pero durante la lucha va advirtiendo a Azaven de las capacidades, tácticas, y debilidades de los PJs.

F8 LOS GUARDIANES DE LA CRIPTA (VD 12)

Varios nichos funerarios de 5 pies (*1,5 m*) de ancho cubren las paredes de esta catacumba en forma de 'U'. Cada nicho contiene una urna funeraria de piedra, lo bastante grande como para contener un cuerpo humano en cuclillas.

CRIATURAS: las urnas, como ha ido ocurriendo por toda la cripta, están vacías, pero el propio salón no lo está. Otras seis momias thassilonianas montan guardia aquí, listas para atacar a cualquier intruso. Como en la zona **F1**, una de estas momias tiene un *vínculo telepático* permanente con Azaven, y le alerta de la presencia de intrusos al inicio del combate. Los estrechos confines de esta cripta obligan a las momias a combatir a los oponentes de una en una.

MOMIAS THASSILONIANAS (6)	PX	VD	pg
	3.200 c/u	7	95 c/u

(ver página 259)

F9 LA CRIPTA SECRETA

El espacio hueco tras este nicho, así como la entrada a la propia zona **F10**, están ocultos tras puertas secretas. Una prueba de Percepción CD 30 con éxito revela la ubicación de ambas puertas ocultas.

F10 LA SALA DE MONTAJE (VD 15)

Hay linternas colgando de garfios sobre tres grandes mesas repartidas por esta cámara. Dos de las mesas están cubiertas por partes de cuerpos humanos preservadas y cosidas entre sí con hilo grueso para formar parcialmente una pareja de cadáveres humanos montados a piezas. Taburetes y pequeñas bandejas de acero cubiertas de cuchillos finos, pinzas, garfios, sierras, tornillos, agujas, y otras herramientas menos identificables rodean cada una de las mesas grandes.

Aquí es donde Azaven el liche lleva a cabo la mayoría de su trabajo e investigaciones, y probablemente donde los PJs lo encontrarán. Cajas de piedra bajo las mesas de trabajo contienen más partes de cuerpo cercenadas. Los dos cadáveres cosidos a partir de pedazos que hay en las mesas son sujetos casi terminados que Azaven ha montado con partes de cuerpo sobrantes; su intención es crear muertos vivientes a partir de cuerpos reconstruidos en lugar de verse limitado a usar cadáveres enteros, pero muchos de

sus experimentos previos en ese ámbito resultaron ser horrible y espectacularmente inestables.

En la esquina noroeste de la habitación hay una trampilla oculta que puede ser descubierta mediante una prueba de Percepción CD 30 con éxito; se abre en el techo de la zona **F11**, el suelo de la cual está 10 pies (*3 m*) más abajo.

CRIATURA: Azaven está sentado en un taburete en una mesa de trabajo al otro lado de la sala, de cara a la entrada, cosiendo las últimas partes de uno de los potenciales esbirros muertos vivientes hechos a piezas. Aunque se toma el tiempo necesario para lanzarse a sí mismo varios conjuros defensivos en cuanto se entera de que alguien ha invadido las Criptas Voraces, no tiene un gran interés en luchar. En realidad, igual que el Garabateador al inicio de la aventura, Azaven tiene bastante curiosidad por qué ha sido del mundo exterior, y cuando llegan los PJs les pide que le contesten a preguntas parecidas a las que hizo Xaliasa. Sin embargo, Azaven tiene poco interés en contestar a las preguntas de los PJs, y si le exigen respuestas o se resisten a hablar, decide matarlos y extraer el conocimiento que busca de sus cadáveres, que pronto serán revividos como muertos vivientes.

AZAVEN

AZAVEN	PX 51.200	VD 15	pg 179

Azlante varón liche nigromante 14 (*Bestiario*, pág. 199)
CM muerto viviente Mediano (humanoide mejorado, humano)
Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), vista vital; Percepción +29
Aura aura de miedo (60 pies [*18 m*] de radio, CD 21)

DEFENSA

CA 27, toque 17, desprevenido 22 (+5 armadura, +2 desvío, +4 Des, +1 esquiva, +5 natural)
pg 179 (14d6+128)
Fort +10, **Ref** +10, **Vol** +14
Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +4, rejuvenecimiento; **RD** 15/contundente y mágica; **Inmune** electricidad, frío, rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Toque +9 (1d8+8 más Toque paralizante)
Ataques especiales Canalizar energía negativa (CD 21, 11/día)
Aptitudes sortílegas (NL 14º; concentración +22)
11/día — toque de la tumba (7 asaltos)
Conjuros preparados (NL 14º; concentración +22)
7º — *dedo de la muerte* (CD 27), *desplazamiento* apresurado, *rociada prismática* (CD 25), *toque vampírico* apresurado (2)
6º — *ceguera/sordera* apresurada (CD 26, 2), *desintegrar* (CD 24), *doble engañoso* (CD 24), *gracia felina* apresurada, *relámpago zigzagueante* (CD 24)
5º — *elaborar*, *muro de fuerza*, *olas de fatiga* (2), *proyectil mágico* apresurado, *telecinesis* (CD 23)
4º — *contagio* (CD 24), *enervación* (2), *lanzar maldición* (CD 24), *miedo* (CD 24), *puerta dimensional*, *reducir persona en grupo* (CD 22), *transformar piedra*
3º — *don de lenguas*, *falsa vida* prolongada, *forma gaseosa*, *lentificar* (CD 21), *nube apestosa* (CD 21), *rayo agotador* (2), *volar*
2º — *ceguera/sordera* (CD 22, 2), *imagen múltiple*, *invisibilidad*, *mano espectral*, *partículas rutilantes* (CD 20), *rayo abrasador*, *toque de gul* (CD 22)
1º — *toque gélido* (CD 21, 2), *grasa* (CD 19), *niebla de obscurecimiento*, *proyectil mágico* (3), *reducir persona* (CD 19)
0 (a voluntad) — *luz*, *mano de mago*, *marca arcana*, *prestidigitación*, *remendar*
Especialización thassiloniana nigromancia; **Escuelas opuestas** abjuración, encantamiento

TÁCTICAS

Antes del combate Una vez sabe que han entrado intrusos en las criptas, Azaven se lanza a sí mismo *falsa vida* prolongada y *don de lenguas*. Entonces llama a un devorador (un ser orgulloso llamado Vioidzhain, marcado en la carne con símbolos de los que sólo él conoce la fuente ultraterrena) para que le proteja, usando su *bastón de sombras hambrientas*. Tan pronto como puede antes del combate, se lanza *gracia felina* apresurada.
Durante el combate Azaven empieza los

combates lanzando *dedo de la muerte* sobre un lanzador de conjuros, y *desplazamiento* apresurado sobre sí mismo. Después lanza *muro de fuerza* para aislarse de los PJs, ganando tiempo para lanzar *volar*, *imagen múltiple*, y *mano espectral*. Durante este tiempo, deja que el devorador conjurado entretenga a los PJs. Si los PJs no han atravesado su muro para cuando termina de lanzar conjuros preparatorios, usa *puerta dimensional* para regresar de vuelta entre ellos y empieza a lanzar conjuros ofensivos. Si necesita más esbirros, Azaven lanza *transformar piedra* en una pared cercana para liberar varios wraith, con la esperanza de que proporcionen distracciones adicionales.

Moral Azaven valora demasiado su existencia inmortal como para quedarse a librar una batalla perdida. Si se ve reducido a menos de 30 puntos de golpe, usa *doble engañoso* para escapar lanzando *forma gaseosa* y retirándose a la zona **F11**, donde recoge su filacteria antes de activar la trampa de la sala para curarse el daño sufrido. Si se le da tiempo, recupera sus conjuros y entonces busca venganza contra los PJs; pero si estos le siguen, Azaven no tiene otro remedio que luchar hasta ser destruido, pero se asegura de activar la trampa de la habitación antes de que empiece el combate.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 18, **Con** -, **Int** 26, **Sab** 17, **Car** 18

Ataque base +7; **BMC** +9; **DMC** 26

Dotes Apresurar conjuro, Comandar muertos vivientes, Conjurar en combate, Dureza, Esquiva, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Inscribir pergamino, Prolongar conjuro, Soltura con los conjuros (nigromancia), Soltura mayor con los conjuros (nigromancia)

Habilidades Artesanía (alquimia) +26, Averiguar intenciones +29, Conocimiento de conjuros +26, Percepción +29, Saber (arcano, arquitectura e ingeniería, dungeons, los Planos, nobleza, y religión) +26, Sigilo +30

Idiomas abisal, aklo, dracónico, elfo, gigante, ígnaro, infernal, necril, thassiloniano; *don de lenguas*, *vínculo telepático*

CE vínculo arcano (*bastón de sombras hambrientas*), vista vital (20 pies [*6 m*], 14 asaltos/día)

Consumibles de combate *bastón de sombras hambrientas* (10 cargas); **Equipo** *brazales de armadura +5*, *diadema de vasta inteligencia +4* (potencia el Conocimiento de conjuros y el Saber [nobleza]), *anillo de protección +2*, estatuilla de *contingencia* valorada en 2.000 po

APTITUDES ESPECIALES

Contingencia (St) Si Azaven es apresado, un conjuro de *puerta dimensional* se activa sobre él. Azaven lo usa simplemente para reposicionarse en combate si la pelea está yendo bien; si le va mal, la usa para huir hasta la zona **F11**.

Vínculo telepático (St) Azaven tiene un *vínculo telepático* permanente con su esbirro Xyoddin y con una de las momias thassilonianas de las zonas **F1** y **F8**.

TESORO: el equipo quirúrgico de aquí fue creado mediante conjuros de *elaborar* a partir de joyería y decoraciones de plata robadas de criptas cercanas. La colección entera que hay en esta sala vale 1.200 po.

F11 LA FILACTERIA DE AZAVEN (VD 13)

Esta cripta contiene tres sarcófagos de piedra, cada uno con detalladas tallas de cientos de esqueletos haciendo cabriolas y cadáveres bailando.

Estos tres sarcófagos contienen los tres mayores tesoros de Azaven, y están todos protegidos por una peligrosa trampa.

TRAMPA: si cualquiera de estos tres ataúdes de piedra es abierto o alterado de algún modo, los esqueletos y cadáveres tallados en los laterales de los tres se vuelven animados de pronto y empiezan a chillar de un modo que hiela la sangre. Cientos de pequeños brazos de hueso se extienden señalando hacia la habitación, y desde sus centenares de dedos extendidos brotan haces de furia nigromántica. La trampa sigue disparando cada dos asaltos desde que es activada (necesita un asalto para recargar energía antes de volver a disparar); sólo cesa después de que todas las criaturas abandonen la habitación, o automáticamente tras un minuto entero de uso, tras el cual necesita una hora entera para recargar su energía.

TRAMPA MORTAL NIGROMÁNTICA

PX	VD
25.600	13

Tipo mágico; **Percepción** CD 32; **Inutilizar mecanismo** CD 32

EFECTOS

Disparador toque; **Rearme** automático tras un retraso de 1 asalto (durante 1 minuto, tras el cual automática tras un retraso de 1 hora)

Efecto Todas las criaturas de la sala sufren 14d6 pg de daño por energía negativa cada dos asaltos (Voluntad CD 25 mitad); las criaturas muertas vivientes en lugar de eso son curadas esa misma cantidad de daño (sin obtener el exceso de curación como puntos de golpe temporales). Cada asalto par, la trampa se queda inerte mientras recarga su energía a partir de las paredes circundantes, disparando de nuevo automáticamente cada asalto impar hasta que la habitación queda vacía o la trampa es desactivada. Si el portal de la zona **F4** ha sido destruido, la trampa no puede recargarse y sólo se activa una vez antes de quedar inerte para siempre.

TESORO: uno de los sarcófagos contiene 11 libros de conjuros que Azaven les ha arrebatado a sus enemigos y aliados fallecidos. Cada uno de estos libros tiene alguna anotación ocasional escrita en thassiloniano, pero los propios conjuros de su interior (un amplio repertorio de conjuros de entre los niveles 1º y 8º) pueden identificarse normalmente. Todos los conjuros que Azaven tiene preparados pueden hallarse entre estos tomos vetustos, al igual que cualquier otro conjuro poderoso o raro que quieras incluir en la campaña. El segundo ataúd contiene 7.000 po en joyas variadas, gemas, y lino de alta calidad que Azaven almacena para sus conjuros de *elaborar*, una *botella siempre humeante*, un *escarabeo azote de gólem*, y todos los libros de conjuros personales del liche. El último ataúd es en sí mismo la filacteria de Azaven (dureza 20, pg 150, CD romper 50), un objeto mágico fortificado por derecho propio. Azaven optó por una filacteria más fuerte y robusta en lugar de una pequeña y portátil, dado que está ligado a la Forja Rúnica y no puede abandonar sus salones.

QUINTA PARTE: LA BÓVEDA DE LA AVARICIA

ESTE ERA EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y LA GUARIDA DE UN GRUPO DE LOS SEGUIDORES DE MÁS TALENTO Y MÁS DOTADOS DEL SEÑOR DE LAS RUNAS KARZOUG. PASARON AÑOS PERFECCIONANDO LA MÁGICA RÚNICA DE LA AVARICIA PARA SU AMO, AMASANDO TESOROS PARA SÍ MISMOS, Y ROBANDO ALGUNAS COSILLAS DE SUS ENEMIGOS. ENTRE ELLOS, EL MÁS IMPORTANTE ERA UN PODEROSO TRANSMUTADOR QUE LLEVABA POR NOMBRE IZOMANDAKUS; EN SU APOGEO, UNO DE LOS MAGOS MÁS PODEROSOS DE LA FORJA RÚNICA. CUANDO LOS CUSTODIOS DE LA ENVIDIA INTENTARON HACERSE CON EL CONTROL DEL PROPIO POZO DE FORJA RÚNICA, IZOMANDAKUS ESTUVO ENTRE LOS PRIMEROS QUE CONTRAATACARON.

Durante el ataque contra los Custodios de la Envidia y la breve batalla campal que se produjo a continuación, la mayoría de Señores de la Avaricia (incluyendo Izomandakus) murieron, y quedó sólo media docena de aprendices peleados entre sí. Uno de ellos resultó ser más intrigante y traicionero que los demás: un mago de gran talento que hace tiempo había convertido su piel en mithril. Ese hombre, un transmutador llamado Ordikon, asesinó, transformó, y derrotó a los demás aprendices, pero en su frenesí fratricida, tuvo muy poca visión de futuro. Ahora gobierna sobre una bóveda casi vacía, y aunque tiene grandes riquezas, no tiene a nadie a quien subyugar con ellas, ni nada en que gastarlas. Lo único que ha evitado que se vuelva completamente loco son los susurros de su señor Karzoug. Ordikon se ha dado cuenta de que el semidespertar de Karzoug es lo que ha reactivado el pozo de forja rúnica, y sabe que su amo pronto regresará al poder.

Varias partes de este ala de la Forja Rúnica han sido transmutadas en oro o engalanadas con piedras preciosas, la mayoría de las cuales han sido tratadas mágicamente para volver a convertirse en piedra y plomo si se sacan de la bóveda. Sólo los objetos enumerados en las secciones individuales de tesoro de cada zona pueden ser tomadas como botín en este ala. Todas las zonas están iluminadas por conjuros de *llama continua* lanzados sobre gemas que están en lo alto de las paredes, a menos que se indique lo contrario en la descripción de una habitación.

G1 LA PERDICIÓN DEL LADRONZUELO (VD 10)

Una gran puerta de hierro con docenas de coloridas gemas incrustadas se alza en la pared este al final de este pasillo. Aunque la puerta parece no tener pomo, una parte hundida en el centro contiene un ojo de cerradura.

La puerta es en realidad una trampa diseñada para conducir a los intrusos a la muerte. La verdadera entrada a la Bóveda de la Avaricia está oculta al final del pasillo, justo a la izquierda de la puerta con trampa; esta puerta secreta puede hallarse con una prueba de Percepción CD 30.

TRAMPA: la puerta es en realidad una gruesa lámina de hierro fijada a la pared. Tiene una cerradura interna no funcional, pero carece de pomo. El bloque de hierro está fijado a un pistón metálico en la cavidad que hay detrás. Cuando se toca cualquier parte de la piedra falsa, el pistón empuja hacia delante con una fuerza increíble, aplastando cualquier cosa que haya en su camino contra la pared opuesta. Hay una cámara tras el pistón que alberga complejos contrapesos y engranajes que repliegan el pistón y rearman la trampa.

PUERTA APLASTANTE

PX	VD
9.600	10

Tipo mecánico; **Percepción** CD 28; **Inutilizar mecanismo** CD 24

EFECTOS

Disparador toque; **Rearme** automático

Efecto aplastamiento (12d10 contundente, Reflejos CD 24 para evitarla); objetivos múltiples (todas las criaturas que estén frente a la puerta cuando se dispare)

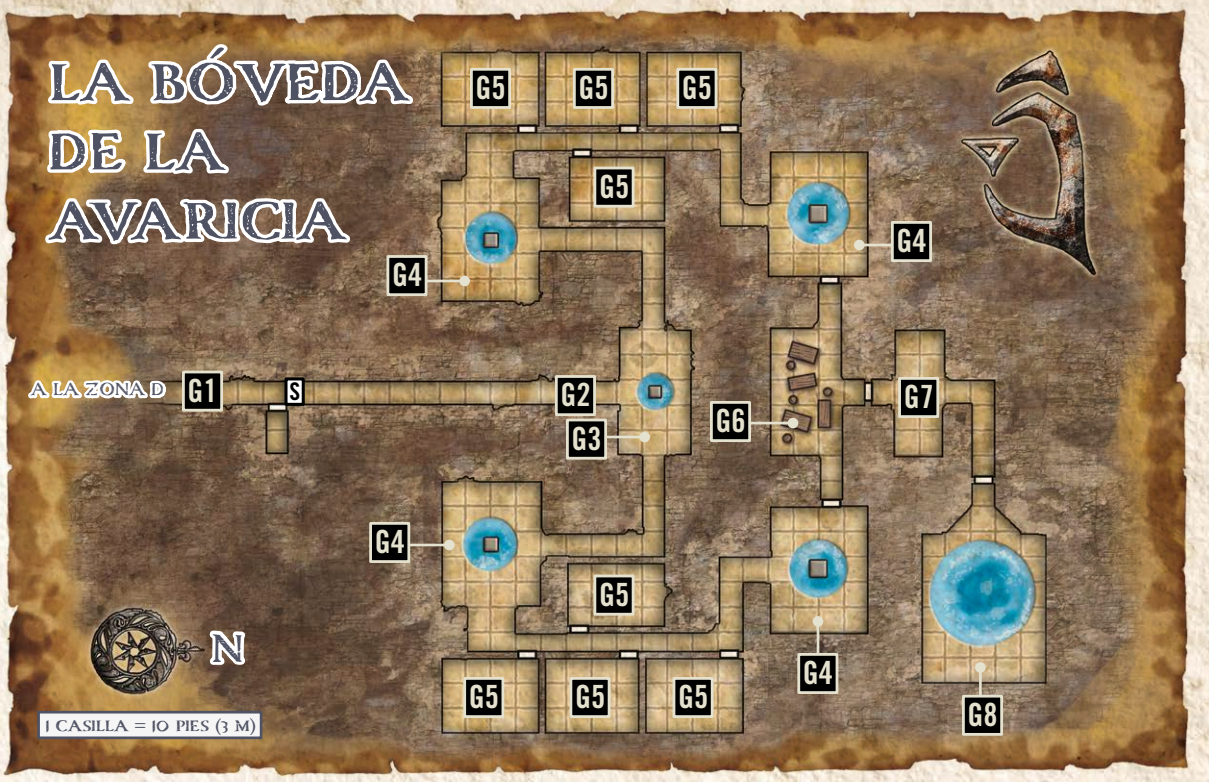
TESORO: las piedras preciosas incrustadas en la falsa puerta de hierro sólo valen un total de 50 po en total; ni siquiera compensan el esfuerzo de extraerlas.

G2 LA NIEBLA MÓRFICA (VD 10)

Un hermoso túnel de madera pulida con runas de oro y plata incrustadas se extiende por lo menos 100 pies (30 *m*) antes de terminar en una pared de niebla verdosa que brilla con motas de luz plateada.

La madera que recubre las paredes de aquí tiene 1 pulgada (2,5 cm) de grosor, tras lo cual hay piedra maciza. Las runas thassilonianas talladas en las paredes describen las obras de Karzoug y ensalzan su talento en el arte de la transmutación. Un personaje que estudiase dichas runas podría aprender mucho sobre el Señor de las Runas Karzoug; consulta la página 233 para ver la información que se puede obtener con una prueba de Saber con éxito.

PELIGRO: la niebla actúa como una defensa secundaria contra intrusos, empezando en esta ubicación y continuando hacia el norte hasta la entrada de la zona **G3**. Los personajes avariciosos pueden pasar a través de la niebla sin sufrir efectos adversos, pero cualquier otra criatura viviente que entre deberá superar una salvación de Fortaleza CD 22 o sufrir un efecto de *polimorfar funesto* que le transforma en un pececillo y le teletransporta a uno de los estanques de la zona **G4**. Aguantar la respiración concede un bonificador +4 a la tirada de salvación contra la niebla mórfica.



La niebla puede ser dispersada por cualquier ráfaga de viento fuerte, pero 1d4 asaltos después de que cese el viento, ésta vuelve a inundar la zona. La niebla actúa con un NL 13º, y puede ser suprimida temporalmente mediante efectos como *disipar magia*. Un personaje que estudie la niebla puede identificar sus peligrosas propiedades con una prueba de Conocimiento de conjuros CD 28, como si identificase las propiedades de un objeto mágico. La niebla puede ser eliminada permanentemente de la Bóveda de la Avaricia mediante el método que se describe en la zona **G4**, pero otros efectos mágicos, como *disyunción del mago*, podrían servir también para destruir permanentemente este peligro mágico, a discreción del DJ.

RECOMPENSA POR HISTORIA: concede a los PJs 9.600 PX la primera vez que logren atravesar la niebla y llegar a la Bóveda de la Avaricia que hay tras ella.

G3 PROBLEMAS CON LOS MÉFIT (VD 7)

Esta cámara está pavimentada con losas de marfil, cada una grabada con una runa de plata que parece una garra aferrándose a una piedra preciosa. Las paredes y los techos son de mármol pulido. Un gran recipiente de plata en el centro de la sala contiene la escultura de hielo de una ballena, que expulsa agua cristalina desde su espalda. El agua cae como una cascada a su alrededor y mantiene el cuenco lleno, pero sin desbordarse.

Esta fuente funciona como un portal de tamaño menudo hacia el plano Elemental del Agua, creado más como exhibición de opulencia fastuosa que por cualquier otra razón. La propia agua es nítida y refrescante, pero realmente los que viven en el complejo no la necesitan para nada.

CRIATURAS: el portal al plano Elemental del Agua atrae a méfit de agua por alguna razón que sus creadores nunca han sido capaces de descifrar. No importan las veces que los Señores de la Avaricia hayan exterminado a los méfit o los hayan expulsado, siempre acaban apareciendo más. En cualquier momento, hay cuatro méfit jugueteando en el agua de este estanque. Si los PJs regresan más tarde, han llegado más; eres libre de ajustar su número total como desees. A pesar de su corta estatura y relativa debilidad, los méfit son valientes hasta rozar la temeridad.

Aunque su actitud inicial es hostil, los méfits no inician ningún ataque contra los intrusos, lanzando insultos en lugar de ello ("¡Eh, mirad! ¡Otra panda de pellejudos que viene a llenarnos el estanque de babas!"). Si los PJs pueden volver a los méfit por lo menos amistosos, se puede conversar con las criaturas. Los méfit de agua se quejan de que aunque les gusta jugar en la fuente, un "hombre malo plateado" no para de venir y lanzarles conjuros dañinos. Conocen un poco sus tácticas de combate (cada méfit conocía por lo menos a una docena de los suyos que murieron a manos de Ordikon), y si los PJs hacen las preguntas adecuadas, los méfit les pueden dar algunos consejos sobre cómo luchar contra "el hombre plateado". En algún momento, los méfits también dirán por iniciativa propia que saben muchas cosas sobre las fuentes de este complejo, en concreto que los estanques de los pececillos están vinculados entre sí y con la niebla mórfica de la zona **G2**, y que el estanque más grande (el de la zona **G8**) "está hecho de magia".

MÉFIT DE AGUA (4)	PX 800 c/u	VD 3	pg 19 c/u

(*Bestiario*, pág. 210-211)

TÁCTICAS

Durante el combate Los méfit tuvieron recientemente un

encontronazo con Ordikon y confunden a los PJs con más enemigos. La mitad de ellos les escupe ácido mientras la otra mitad intenta convocar más méfit de agua para que les ayuden. Prefieren usar sus *flechas ácidas* y armas de aliento antes que atacar cuerpo a cuerpo.

Moral Si mueren más de la mitad de los méfit de agua, el resto se zambulle en el espiráculo de la ballena de hielo para huir de vuelta al plano Elemental del Agua.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs logran sacar alguna información útil a los méfit, concédeles una recompensa de 3.200 PX.

G4 LAS FUENTES (VD 11 A 15)

Una fuente arroja agua hacia el techo, de 30 pies (*9 m*) de alto. El agua cae en un estanque en el que nadan pececillos de colores. La fuente en sí es una estatua de piedra de 9 pies (*2,7 m*) de alto de un mago humano sujetando un bastón en una mano. La otra está alzada sobre su cabeza, y desde la palma de esa mano surge el agua.

El agua de todas las fuentes es normal, succionada de la fuente de la zona **C3** mediante estrechos túneles subterráneos, y su flujo está sustentado mágicamente. La mayoría de los pececillos de los estanques son sólo eso, pero cualquier PJ que sucumbiese a la niebla mórfica de la zona **G2** puede hallarse en una de estas fuentes, determinada al azar. Por supuesto, identificar a los pececillos como lo que verdaderamente son puede ser difícil. Si lo deseas, algunos de esos pececillos podrían ser PNJs que han sido víctimas de la niebla mórfica en el pasado; deberían ser aventureros que llegaron por casualidad a la Forja Rúnica hace años y han estado atrapados aquí desde entonces.

CRIATURAS: las estatuas que se alzan en mitad de cada una de estas fuentes son en realidad gólems de piedra. Estos gólems están mágicamente vinculados; lo que uno ve y oye, también lo reciben los demás. Los gólems ignoran a los intrusos avariciosos, pero cualquier criatura que no sea un méfit y sea de un tamaño superior a Menudo atrae inmediatamente la atención de los gólems y éstos atacan. Cuando un gólem ataca, los otros tres emplazados en las otras salas de las fuentes también se activan y se mueven tan rápido como pueden para confluir en la sala donde está teniendo lugar el combate. Los gólems nunca pasan a través de la zona **G6** para alcanzar su objetivo, dando un largo rodeo en su lugar. Si los PJs se apresuran en derrotar a los gólems, no tendrán que enfrentarse a más de uno a la vez. Una vez activados, los gólems persiguen a los enemigos por toda la bóveda (incluso a la zona **G6** si sus presas intentan huir allí); sólo abandonan la persecución y regresan a sus fuentes una vez todos los objetivos visibles han huido de la bóveda hacia el nodo de la Forja Rúnica (zona **D**).

Cada gólem destruido reduce la CD de la salvación de la niebla mórfica de la zona **G2** en 2 puntos. Si los cuatro gólems son destruidos, la niebla se desvanece y cualquier personaje que hubiese sido convertido en pececillo regresa inmediatamente a su forma verdadera en el estanque en el que estuviese nadando.

GÓLEMS DE PIEDRA (4)	PX 12.800 c/u	VD 11	pg 107 c/u

(*Bestiario*, pág. 173)

APTITUDES ESPECIALES

Sentidos vinculados (Sb) Estos gólems comparten los mismos sentidos, y cuando dos gólems se tienen en línea de visión el uno al otro, se les considera como si tuviesen visión periférica total: pueden ver en todas las direcciones a la vez y no pueden ser flanqueados.

G5 LAS CÁMARAS DE FABRICACIÓN

Todas estas salas servían de residencia para Izomandakus y sus aprendices; aunque no tenían necesidad de comer ni dormir, los magos podían retirarse aquí para relajarse o distraerse. Las habitaciones están vacías, excepto por algunas materias primas esparcidas, como rollos de tela, montones de madera, bloques de piedra, barras de metal, y huesos.

Estas salas irradian una aura fuerte de magia de transmutación, y cualquier personaje avaricioso que entre en una entiende inmediatamente cómo usarla. Cualquiera que esté en la sala puede lanzar *elaborar* a voluntad como aptitud sortílega. Las propias salas no proporcionan las materias primas para el conjuro, sino que debe aportarlas cada uno. Los objetos creados en estas salas no pueden existir fuera de las mismas; si se llevan fuera al pasadizo, revierten a sus materiales base. Del mismo modo, un objeto que se deja aquí 24 horas también revierte a sus materiales base, lo que explica las materias primas de cada habitación.

G6 EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN (VD 14)

Hileras de gruesas mesas de trabajo hechas de madera ocupan el centro de esta larga cámara. Las paredes están cubiertas por estanterías que sostienen cientos de libros y pergaminos. Hay cajas junto a las mesas, o debajo de las mismas, al parecer llenas de una variedad dispar de objetos mundanos, como cuerda, palos, sacos, herramientas, y utensilios de cocina. Hay un perro sobre una de las mesas que parece estar muerto, aunque su extremo posterior parece estar hecho de algún tipo de metal. Unos pocos animales más dan vueltas en pequeñas jaulas metálicas: un gato doméstico, algunas ratas, una serpiente, y un pequeño mono de cara blanca.

Aquí es donde los Señores de la Avaricia experimentaban con sus artes. El perro fue usado en un experimento en el que Ordikon intentaba crear otra criatura de mithril. Su experimento mató al animal y trasmutó parte del mismo en hierro. Los otros animales son criaturas vivientes que Ordikon atrapó en el Laberinto Purulento; a menudo usa *polimorfar funesto* para convertir los ciempiés, arañas, y otras sabandijas en criaturas más apropiadas para sus necesidades actuales.

CRIATURA: Ordikon está aquí, estudiando incesantemente libros de metalurgia e intentando averiguar cómo mejorar su mayor logro. Por desgracia para él, la transición de carne a metal le trastornó: desde su cambio, ha perdido la capacidad de aprender y crecer. Irónicamente, esta transformación también le concedió la inmortalidad, pero aunque ha existido durante 10.000 años, Ordikon no ha aumentado sus conocimientos desde su triunfal (y

fatídica) transformación. Conserva su inteligencia y su capacidad lógica, pero ya no tiene la ambición y la creatividad que poseía, y con el paso de los siglos su mente se ha ido volviendo cada vez más como la de un constructo. Lee los mismos textos una y otra vez, entendiendo los detalles individuales, pero incapaz de conectarlos con información anterior.

Aunque Ordikon no tiene problemas a la hora de estudiar sus conjuros y conservar conocimientos sobre tradiciones mágicas, su mente tiene dificultades a la hora de retener recuerdos de naturaleza menos técnica. Por tanto, sólo tiene vagos recuerdos de la época anterior a su transformación. Puede recordar, a veces, que otros magos trabajaban con él, y que antaño servía a un hombre llamado Izomandakus. Su memoria actual le dice que esos otros eran como él, hombres metálicos que merecían gobernar sobre el reino inferior de la carne perecedera. Los argumentos que contradicen eso sólo le confunden y hacen que se enfade gradualmente. Sus alterados recuerdos lo convierten en un mal candidato para interrogar acerca de Thassilon.

ORDIKON, EL MAGO DE MITHRIL	PX 38.400	VD 14	pg 169

Azlante varón recubierto de mithril transmutador 13 (*Advanced Bestiary*)
NM humanoide Mediano (humano)
Inic +4; **Sentidos** Percepción +16

DEFENSA

CA 31, toque 15, desprevenido 26 (+4 armadura, +4 Des, +4 escudo, +1 esquiva, +8 natural)
pg 169 (13d6+121)
Fort +11, **Ref** +12, **Vol** +12
Aptitudes defensivas fortificación pesada (75%); **RD** 10/adamantina (contra los primeros 150 pg de daño); **Resiste** electricidad 30, fuego 15
Debilidades vulnerable a la electricidad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo *Bastón de poder de mithril* +11/+6 (1d6+5), Golpetazo +9 (1d6+3)
Aptitudes sortílegas (NL 13º; concentración +19)
A voluntad — cambiar de forma (*forma de bestia III / cuerpo elemental II*, 13 asaltos/día)
9/día — puño telecinético (1d4+6 contundente)
Conjuros preparados (NL 13º; concentración +19)
7º — *invertir gravedad* (2), *rociada prismática* (CD 23)
6º — *de la carne a la piedra* (CD 24), *desintegrar* (CD 24, 2), *disipar magia mayor*, *resistencia de oso* apresurada
5º — *cono de frío* (CD 21), *escudo* apresurado, *exorcismo* (CD 21), *muro de fuerza*, *polimorfar funesto* (CD 23, 2)
4º — *miedo* (CD 20), *piel pétrea*, *puerta dimensional* (2), *reducir persona en grupo* (CD 22, 2)
3º — *bola de fuego* (CD 19), *disipar magia*, *falsa vida* prolongada, *lentificar* (CD 21, 2), *protección contra la energía*, *volar*
2º — *armadura de mago* prolongada, *flecha ácida*, *gracia felina* (2), *partículas rutilantes* (CD 18), *rayo abrasador* (3)
1º — *grasa* (CD 17), *impacto verdadero*, *proyectil mágico* (2), *reducir persona* (CD 19, 2), *retirada expeditiva*, *sirviente invisible*
0 (a voluntad) — *abrir/cerrar*, *mano del mago*, *marca arcana*, *prestidigitación*, *salpicadura de ácido*
Especialización thassiloniana transmutación; **Escuelas opuestas** encantamiento, ilusión

TÁCTICAS

Antes del combate Ordikon siempre empieza el día lanzándose *falsa vida* prolongada, *armadura de mago*, y *sirviente invisible*. En caso de que oiga un combate cerca (o si oye cómo se activa cualquiera de los gólems de la zona **G4**), se prepara lanzándose los siguientes conjuros antes de investigar: *escudo*, *piel pétrea*, *volar*, *protección contra la energía* (electricidad), *gracia felina*, y *retirada expeditiva*.

ORDIKON, EL MAGO DE MITHRIL

Durante el combate Si es sorprendido con la guardia baja, Ordikon usa *puerta dimensional* para viajar hasta la zona **G8**, se lanza sus conjuros defensivos de corta duración como se especifica arriba, y entonces regresa a **G6** para enfrentarse a los PJs. Siempre inicia los combates lanzando *desintegrar* en cualquiera que aparente ser un clérigo, junto con *resistencia de oso* apresurada.

Moral Ordikon lucha hasta que se ve reducido a 20 puntos de golpe o menos, tras lo cual usa *puerta dimensional* para viajar a la zona **G8**. Si es atacado allí, lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 18, **Con** 21, **Int** 22, **Sab** 15, **Car** 14

Ataque base +6; **BMC** +8; **DMC** 23

Dotes Dureza, Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir pergamino, Prolongar conjuro, Reflejos rápidos, Soltura con los conjuros (transmutación), Soltura mayor con los conjuros (transmutación)

Habilidades Artesanía (metalurgia) +23, Averiguar intenciones +16, Conocimiento de conjuros +23, Nadar -1, Percepción +16, Saber (arcano, los Planos, Naturaleza, nobleza) +23, Tasación +23, Volar +15

Idiomas abisal, aklo, dracónico, gigante, infernal, térraro, thassiloniano

CE mejora física +3 Con, vínculo arcano (bastón)

Consumibles de combate *bastón de poder de mithril*; **Equipo** *capa de resistencia +1*, *perla de poder* (2º nivel), *cetro de detección de metales y minerales*, 500 po en polvo de diamante

APTITUDES ESPECIALES

Fortificación intermedia (Ex) Cuando tiene lugar un impacto crítico o un ataque furtivo sobre Ordikon, hay una probabilidad del 75% de que el daño adicional sea negado.

Vulnerable a la electricidad (Ex) Ordikon sufre un 150% del daño normal por ataques de electricidad.

TESORO: los libros de investigación esparcidos por esta sala están valorados en un total de 10.000 po. Detallan diversos experimentos y notas parciales sobre el enigma de transmutar plomo en oro. Proporcionan un bonificador +5 por circunstancia a todas las pruebas de Saber (arcano) y Saber (religión) que tengan que ver con la transmutación y los constructos. Un personaje que pase varias horas leyendo estos libros descubre notas y descripciones sobre la solución que se les ocurrió a los Señores de la Avaricia para proteger a Karzoug de la caída de Thassilon. Construyendo un *pozo rúnico* mayor que ningún otro anterior, Karzoug podría quedar en estasis entre realidades, suspendido entre Golarion y un plano hostil llamado Leng. Una vez pasada la catástrofe, estaba planeado que alguno de los aprendices de Karzoug le liberaría. Los detalles de ese proceso no están anotados en estos libros; los magos de la Forja Rúnica estaban concentrados solamente en ayudar a construir el *pozo rúnico*, no en lo que ocurriría una vez completado.

También están aquí presentes los libros de conjuros de Ordikon; si un mago los examina descubre que son bastante inusuales en el sentido de que muchas de las notas y fórmulas de su interior son redundantes. En su gran mayoría, los conjuros ocupan el doble de espacio de lo que deberían, como si el mago que los anotó tuviese la manía de repetirse de varias formas sin darse cuenta.

G7 EL SALÓN DEL REPOSO DORADO (VD 14)

Este amplio salón tiene un suelo de tablones de madera pulida, y sus paredes están cubiertas de coloridas losas de jade. El techo está hecho de piedra brillante, que refleja la luz de las tres lámparas decorativas que proporcionan una abundante iluminación a las 10 brillantes estatuas doradas de hombres y mujeres en diversas poses de combate que hay alineadas junto a las paredes.

Las 10 estatuas de esta sala fueron antaño soldados y consortes al servicio de los Señores de la Avaricia. Estos desafortunados individuos fueron dolorosamente cubiertos de oro mientras estaban vivos pero paralizados, y entonces colocados en posturas agradables mientras la capa de oro se endurecía. Si se examinan las estatuas más de cerca, se pueden apreciar expresiones de sorpresa, ira, y miedo en sus rostros. Cada estatua está en efecto hueca, y contiene un cadáver correoso y frágil. Por desgracia, al igual que la decoración extravagante, el oro de estas estatuas no puede existir fuera de este ala de la Forja Rúnica.

CRIATURA: un demonio nalfeshni llamado Zuvuzeg guarda esta habitación, debido a un conjuro de *ligadura* que lanzó un aliado de Izomandakus que falleció hace tiempo. El nalfeshni sabe que Izomandakus ha muerto, y eso le ha sumido en la desesperación. Las condiciones del conjuro de *ligadura* en particular que le mantiene encerrado en esta sala sirviendo de mísero guardián del poderoso estanque mágico que hay en la siguiente habitación, especifican que la servidumbre permanente de Zuvuzeg sólo terminaría después de que éste hiciese reír, llorar, chillar y vitorear a Izomandakus sin usar nada más que el poder de sus capacidades como cuentacuentos. A lo largo de los años, Zuvuzeg había completado tres de estas tareas con chistes, parábolas y relatos, pero aún había de lograr que el estoico transmutador chillase. Y ahora que Izomandakus ha muerto, el nalfeshni es consciente de que nunca podrá escapar de su servidumbre excepto con la muerte, o siendo liberado por otro.

Ninguno de los magos del lugar tiene un gran interés en liberar al demonio, por lo que ve a los PJs como quizá su última esperanza de ser liberado. Les promete una gran recompensa si son capaces de anular el efecto de *ligadura* de NL 20º que le mantiene aquí encerrado, o si logran desterrarlo de vuelta al Abismo de algún otro modo. Si los PJs lo logran, el demonio ríe entre dientes y les dice que su gran recompensa no es otra cosa que su indiferencia hacia ellos; no les atacará ni les impedirá entrar en la cámara que hay más allá, que les asegura que contiene realmente un gran tesoro. Una vez liberado, el demonio empieza a abrirse paso a través de la Forja Rúnica en busca de un medio de escape; puedes usarlo como aliado recurrente (aunque poco de fiar) o como adversario de los PJs como consideres oportuno. Si los PJs no son capaces de liberar al demonio, o si le atacan o se burlan de lo que él llama una gran recompensa, lucha hasta la muerte.

Resultados de la recarga

Usa esta tabla para determinar el resultado de recargar objetos en el estanque de los arcanos elementales.

d%	RESULTADO DE LA TIRADA
01-03	**EXPLOSIÓN:** el objeto explota y es destruido. Se trata como una explosión de 30 pies (9 *m*) de radio de un tipo de energía aleatorio que causa 1d6 pg de daño por carga que tuviese el objeto al explotar (Reflejos CD 15 mitad).
04-25	**RETROALIMENTACIÓN:** el estanque drena 1d10 cargas y causa 1d6 pg de daño (de un tipo de energía al azar) por carga drenada al personaje (Reflejos CD 15 mitad).
26-50	**SIN EFECTO:** el objeto brilla como una antorcha durante 1d4 horas, pero no recibe ninguna carga.
51-90	**RECARGA:** el objeto brilla y recupera 1d10 cargas.
91-99	**RECARGA COMPLETA:** el objeto brilla con el doble de luz que una antorcha y se recarga por completo.
100	**SOBRECARGA:** a partir de ahora, el objeto brilla con el doble de luz que una antorcha permanentemente, y recupera automáticamente 1d10 cargas por su cuenta cada 7 días.

ZUVUZEG	PX 38.400	VD 14	pg 203

Demonio nalfeshni (*Bestiario,* pág. 71)

RECOMPENSA POR HISTORIA: concede a los PJs experiencia como si hubiesen derrotado a Zuvuzeg en el caso de que éstos se limiten a liberarlo.

G8 EL ESTANQUE DE LOS ARCANOS ELEMENTALES

Vigas de plata sostienen un techo en forma de cúpula cubierto de paneles de maderaoscura pulida, y con glifos puntiagudos grabados. La mayor parte del suelo de la cámara ondea en un estanque inmenso de 40 pies (12 *m*) de diámetro lleno de un líquido de color azul intenso. Destellos de relámpago y reflejos de llamaradas bailan por su superficie, puntuada por truenos, siseos, y chillidos cacofónicos. Formas vagas serpentean bajo la superficie del estanque.

Este es el estanque de los arcanos elementales, un poderoso pozo mágico creado por los Señores de la Avaricia en un intento de construir un segundo pozo de forja rúnica que sólo pudiesen usar ellos, pues les disgustaba tener que compartir el que había en el centro de la Forja Rúnica. Sus habilidades, sin embargo, no podían igualar lo que habían creado los propios Señores de las Runas, y el estanque de los arcanos elementales es una creación imperfecta. Una prueba de Saber (arcano) CD 30 revela que las aguas del estanque están imbuidas con magia en estado puro, y que posiblemente se podrían usar para reparar o recargar objetos mágicos.

El propio estanque sólo tiene 2 pies (60 *cm*) de profundidad, pero no por ello deja de ser peligroso. La presencia del estanque hace que las almas no avariciosas rápidamente queden desorientadas y confusas; tales criaturas deben llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 18 cada asalto en el que permanezcan a 10 pies (3 *m*) de distancia del borde del estanque. Un fracaso provoca la consunción de 1d6 puntos de Inteligencia, Sabiduría, y Carisma, a medida que el estanque absorbe el alma del personaje y la convierte en magia en estado puro. El contacto físico con las aguas del estanque impone un penalizador -4 a la salvación. Si una criatura sufre consunción hasta Inteligencia, Sabiduría y Carisma 0, es absorbida de forma mental y física por las aguas, y su cuerpo y alma son convertidos en magia en estado puro. Cuando una criatura muere de este modo, su equipo permanece intacto, pero no queda nada de su cuerpo físico, lo que limita severamente las opciones de devolver la vida a la víctima.

TESORO: el estanque de los arcanos elementales tiene la capacidad de recargar objetos mágicos, pero absorbe ese poder de quienes hay cerca. Sumergir un objeto mágico en el agua hace que brille intensamente durante 1d4 horas; a menos que el objeto use cargas, este es el único efecto que concede el estanque. Si se sumerge un objeto con cargas en el estanque, tira en la tabla de arriba para determinar qué sucede. Cada vez que un objeto es sumergido más de una vez al día, aplica una penalización -5 acumulativa a la tira de d%.

Si un personaje intenta recargar un objeto o coger agua del estanque debe superar una salvación de Reflejos CD 10 para evitar tocar el agua. Una vez extraída del estanque, el agua se vuelve agua pura que irradia una leve aura de magia de transmutación pero no tiene nada más de especial (excepto por su valor como componente para forjar armas *de forja rúnica*; ver Apéndice 8).

Puede volverse inerte el propio estanque durante 1d4 asaltos lanzando un conjuro de *disipar magia* con éxito contra NL 15º. El agua tomada del estanque mientras está inerte aún sirve como componente de arma *de forja rúnica*.

SEXTA PARTE: LAS JAULAS DE HIERRO DE LA LUJURIA

ESTE ALA FUE DISEÑADA COMO UN LUGAR DONDE DOMAR Y ENTRENAR A ESCLAVOS. REGENTADA ORIGINALMENTE POR UNA FRATERNIDAD DE ENCANTADORAS, ESTAS MAGAS TAMBIÉN FUERON CONTACTADAS POR LA SEÑORA DE LAS RUNAS SORSHEN PARA QUE LE AYUDASEN A DESARROLLAR MÉTODOS DE ALCANZAR LA INMORTALIDAD, Y POR ÚLTIMO, UN MÉTODO PARA SOBREVIVIR A LA CAÍDA DE THASSILON. A DIFERENCIA DE OTRAS ALAS, SIN EMBARGO, NO QUEDA INFORMACIÓN ALGUNA SOBRE CÓMO SE LOGRARON ESTAS METAS, PUES POCO DESPUÉS DE LA CAÍDA DEL IMPERIO, LAS HERMANAS FUERON TRAICIONADAS POR UN DE SUS PROPIOS SIRVIENTES, UNA SÚCUBO LLAMADA DELVAHINE.

Tras orquestar la traición y el asesinato de sus amas, Delvahine se enfureció al descubrir que era incapaz de huir de la Forja Rúnica y regresar al Abismo. Durante varios siglos su furia continuó ardiendo, hasta que terminó por aceptar su destino y se propuso convertir su nuevo hogar en algo más acorde a sus apetitos. Transformó gran parte de este ala en una habitación inmensa, con la ayuda que consiguió en otras alas dominando en secreto o manipulando a los habitantes de las mismas.

Hoy, Delvahine gobierna sobre las Jaulas de Hierro, como un ama dominante a cargo de un pequeño ejército de esbirros esclavizados y sumisos. Sus cuatro seguidores favoritos son sus hijas, alu-demonesas que la sirven como guardianes y como amantes cuando se lo ordena. Las alu-demonesas son hijas de un súcubo y un humano; en este caso concreto, de Delvahine y de cuatro aprendices que fueron abducidos de otras alas de la Forja Rúnica y murieron hace mucho tiempo. Delvahine no tiene ningún vínculo real con Thassilon o los Señores de las Runas, pero las cámaras que guarda son vitales (junto con las de la soberbia) para la derrota de Karzoug.

El paso del tiempo funciona de forma particular en las Jaulas de Hierro. Las criaturas dejan de envejecer una vez llegan a adultas y, mientras permanecen en la catedral, son inmortales. Sin embargo, esta inmortalidad no se extiende más allá de este ala, y si una criatura la abandona se ve sujeta de pronto al peso de los años y envejece hasta su edad real. Todos los habitantes de las Jaulas de Hierro tienen miles de años de edad y, si salieran de ellas, se convertirían en polvo inmediatamente... a excepción de la propia Delvahine. Al ser ya inmortal, la súcubo puede ir y venir como le plazca, bajo los límites que impone la Forja Rúnica.

H1 LA CATEDRAL DE LA SEDUCCIÓN (VD 14)

Esta grandiosa catedral sólo puede ser definida como opulenta. El suelo está cubierto de baldosas rojas y blancas pulidas. Gruesas columnas talladas todas con la forma de la misma hermosa mujer desnuda con el cabello largo y sedoso rodean la sala y sostienen un techo abovedado de 90 pies (*27 m*) de alto, donde un mural colosal muestra a hombres y mujeres enzarzados en todo tipo de actos carnales. Esta grandiosa catedral sólo puede ser definida como opulenta. El suelo está cubierto de baldosas rojas y blancas pulidas.

Gruesas columnas talladas todas con la forma de la misma hermosa mujer desnuda con el cabello largo y sedoso rodean la sala y sostienen un techo abovedado de 90 pies (*27 m*) de alto, donde un mural colosal muestra a hombres y mujeres enzarzados en todo tipo de actos carnales. Numerosos cubos lisos de 10x10 pies (*3x3 m*) resiguen el anillo exterior de la catedral, mientras que en su centro se alza un pabellón de sábanas opacas de seda. Cerca de las paredes de la catedral hay varias jaulas de aspecto delicado, con barrotes más decorativos que prácticos. Algunas de ellas contienen lo que parecen ser cuerpos fallecidos hace tiempo, pero un cuerpo en una jaula en la esquina norte de la cámara parece aferrarse aún a la vida.

Este ala consiste en una única cámara; una inmensa catedral con columnas de marfil talladas a imagen y semejanza de Sorshen, la Señora de las Runas de la Lujuria. Las columnas están hechas de hierro recubierto de marfil, y la representan en varias posturas lascivas. Las jaulas son una especie de escaparates para varias de las conquistas de Delvahine; se detallan en las zonas **H2-H4**.

CRIATURAS: las hijas alu-demonesas de Delvahine son las cuidadoras de esta cámara. Como sólo se les permite entrar en el cercado de su ama cuando se las invita o en las mayores emergencias, pasan largas horas aquí fuera, o bien montando guardia, y atormentando a los prisioneros que tengan, o bien dejando pasar el tiempo. Las cuatro hermanas se llaman Eryalla, Lelyrin, Voivod, y Zevashala. Su aspecto es el de mujeres humanas increíblemente hermosas, a excepción de los cuernos de su frente, sus colmillos, sus pies terminados en garras, y sus alas de murciélago. No visten más que unas pocas piezas de joyería mágica y unas prendas que cubren lo mínimo, pero antes de acudir a investigar cualquier intrusión, se aseguran de coger sus roncas. Reaccionan a la llegada de los PJs con excitación, volando en círculos sobre ellos, haciendo valoraciones libidinosas y sinceras sobre la apariencia de cada PJ y su posible sexualidad. Las alu-demonesas mantienen a su ama Delvahine telepáticamente informada de la situación, y hasta que un PJ las ataque, intente entrar en el pabellón, o intente interactuar con alguna de las jaulas, se conforman con burlarse cruelmente de los intrusos o flirtear con ellos. En cuanto ocurre una de estas condiciones se cumple, sin embargo, las alu-demonesas descienden en picado y atacan.

Si los PJs ya han explorado los Velos Trémulos de la Soberbia y mencionan a Vraxeris (ver página 280) por su nombre o indican que tienen información sobre él que puede interesar a Delvahine, las

alu-demonesas refrenan su ataque el tiempo suficiente para alertar telepáticamente a su ama de que tiene visita. Entonces la súcubo contacta a los PJs por ese mismo medio, pidiéndoles que indiquen a qué han venido. Su actitud inicial es malintencionada en este caso, en lugar de hostil. Si la conversación telepática la puede volver por lo menos amistosa, concede permiso a los PJs para entrar en su pabellón para hablar con ella. En este caso, los PJs son conducidos ahí por las cuatro alu-demonesas.

Las cuatro alu-demonesas son sumisas, una clase de prestigio que se basa en proteger y servir fanáticamente a un ama elegida.

ERYALLA, LELYRIN, VOIVOD, Y ZEVASHALA	PX 9.600 c/u	VD 10	pg 124 c/u

Alu-demonesa sumisa 5 (*Tome of Horrors Complete*, *Plot & Poison*)
CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*); Percepción +17

DEFENSA

CA 23, toque 14, desprevenido 19 (+3 armadura, +3 Des, +1 esquiva, +6 natural)
pg 124 (11 DG; 6d10+5d10+66)
Fort +14, **Ref** +13, **Vol** +10; +5 contra dormir y fatiga
Aptitudes defensivas belleza de la sangre, el dolor es placer, evasión, incansable, obediencia fingida; **RD** 5/buena o hierro frío; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, fuego 10, frío 10; **RC** 16

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), Volar 50 pies (*15 m*) (regular)
Cuerpo a cuerpo Ronca de gran calidad +19/+14/+9 (2d4+9/x3) o 2 Garras +19 (1d6+6 más Garras vampíricas)
Ataques especiales Escudar al ama
Aptitudes sortílegas (NL 8º; concentración +12)
3/día — *detectar pensamientos* (CD 16), *disfrazarse* (CD 15), *hechizar persona* (CD 15), *sugestión* (CD 17)
1/día — *puerta dimensional*

TÁCTICAS

Durante el combate Las alu-demonesas empiezan el combate usando *sugestión* sobre los oponentes más acorazados, sugiriéndoles que se quiten la armadura y el equipo para que las demonesas puedan "echarles un buen vistazo". Luego intentan usar *hechizar persona* sobre cualquier oponente que haya resistido su *sugestión* inicial. Evitan el cuerpo a cuerpo mientras pueden, flotando justo fuera de alcance de los oponentes incapaces de volar y usando sus roncas. Si una alu-demonesa es obligada a luchar cuerpo a cuerpo, las otras acuden en su ayuda, una flanqueando al enemigo y las otras situándose directamente detrás de sus hermanas para atacar con las roncas gracias a su alcance, para poder atacar las cuatro a un solo objetivo a la vez.
Moral Si se ve reducida a menos de 50 pg, la alu-demonesa usa *puerta dimensional* para viajar hasta la zona **H7** y adopta una posición protectora al lado de su ama. Si esa alu-demonesa ha hechizado a un PJ, se lo lleva con ella cuando se retira. Puede que Delvahine ofrezca curación a sus hijas y a sus nuevos juguetes, o puede que no.

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 16, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 13, **Car** 18
Ataque base +11; **BMC** +18; **DMC** 34
Dotes Aguante, Ataque elástico, Dureza, Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad
Habilidades Averiguar intenciones +17, Engañar +20, Escapismo +19, Interpretar (cantar) +10, Percepción +17, Saber (los Planos)

+18, Sigilo +19, Volar +19; **Idiomas** abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

CE ama (Delvahine), lo que diga el ama

Equipo ronca de gran calidad, *brazales de armadura +3*, *cinturón de constitución poderosa +2*, joyas valoradas en 8.000 po

APTITUDES ESPECIALES

Ama (Ex) La súcubo Delvahine es el ama de estas cuatro alu-demonesas sumisas. Si alguna de ellas desobedece conscientemente a Delvahine o permite conscientemente que sufra daño alguno, pierde todas sus habilidades sobrenaturales excepto sus garras vampíricas, y sufre un penalizador -6 permanente en todas las tiradas de salvación contra efectos de encantamiento. Si Delvahine muere, estos penalizadores también se aplican.

Belleza de la sangre (Ex) Las alu-demonesas sumisas son inmunes al daño por sangrado, y sufren 1 puntos menos del daño de todos los ataques cortantes.

El dolor es placer (Ex) Las alu-demonesas sumisas tienen reducción de daño 5/- contra daño no letal.

Escudar al ama (Ex) Cada vez que Delvahine vaya a ser alcanzada por un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo y una alu-demonesa sumisa esté a 5 pies (*1,5 m*) de ella, la sumisa puede llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 20 para ser alcanzada por el ataque en su lugar. Si Delvahine se ve obligada a llevar a cabo una salvación de Reflejos contra un efecto que normalmente permite una salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad, la sumisa puede llevar a cabo dicha salvación de Reflejos para sufrir todo el daño del efecto, evitando así que su ama sufra daño alguno. La aptitud de evasión no protege a la sumisa contra este daño en concreto. La sumisa debe ser consciente del ataque y no puede estar desprevenida para poder usar esta aptitud. Puede intentar escudar al ama contra hasta 8 ataques por asalto.

Garras vampíricas (Sb) Cada vez que una alu-demonesa daña a un oponente con su ataque de garras, obtiene pg temporales iguales al daño que ha infligido. No puede obtener más pg en un solo ataque que los pg actuales del objetivo + la puntuación de Constitución del objetivo (es decir, los pg que faltan para matar al objetivo). Estos pg temporales se desvanecen en 1 hora.

Incansable (Ex) Las alu-demonesas sumisas obtienen un bonificador +5 a las tiradas de salvación contra efectos de sueño y fatiga.

Lo que diga el ama (Sb) Las alu-demonesas sumisas obtienen un bonificador +1 por moral a todas las tiradas de ataque, de salvación, y pruebas de habilidad y de característica.

Obediencia fingida (Sb) Cada vez que una alu-demonesa sumisa es afectada por un efecto de hechizo o compulsión, puede llevar a cabo una segunda tirada de salvación para librarse de su efecto en cualquier momento como acción inmediata.

H2 LOS EXPOSITORES VACÍOS

Una jaula como de pájaro pero de tamaño humano, con endebles barrotes de plata decorada con delicados pájaros y flores dorados, se sostiene sobre cuatro patas delgadas. La jaula no parece tener puerta.

Estas jaulas son en realidad mucho más sólidas de lo que aparentan, pues cada una es una *jaula de fuerza* permanente (NL 15º) con un caparazón metálico decorativo construido a su alrededor. Las propias *jaulas de fuerza* son cubos sólidos, y el aire de su interior se recicla como en el resto de la Forja Rúnica. No existe ningún modo práctico de entrar y salir de estos cubos; cuando captura una nueva víctima, Delvahine suele dejarla inconsciente y entonces hace que dos de sus hijas, cargando el cuerpo del prisionero entre las dos, usen *puerta dimensional* para entrar en la jaula, dejen el prisionero, y entonces usen otra *puerta dimensional* para salir. Una vez los trofeos han sido enjaulados, Delvahine puede visitarlos a voluntad.

TESORO: las jaulas de oro y plata están valoradas en 1.000 po cada una si a los PJs se les ocurre alguna manera de quitar la *jaula de fuerza* inmóvil que cada una tiene dentro. Cada jaula pesa 250 libras (*113 kg*).

H3 EL SEÑOR CHUCHO

El interior de esta jaula de pájaro alberga un hombre tembloroso vistiendo poco más que un conjunto de cadenas y un grueso collar de cuero. Un par de cuencos de arcilla ocupan un rincón de la jaula y un montón de paja yace en otro.

CRIATURA: un joven soldado thassiloniano llamado Nelevetu Voan se ganó la enemistad de una de las cuidadoras de la Catedral de la Lujuria pocas semanas antes de la caída de Thassilon. Fue encerrado aquí como castigo, y durante los últimos 10.000 años ha estado prisionero. A lo largo de esos años, Delvahine y sus hijas le han visitado incontables veces, hasta el punto que ahora es poco más que un animal tembloroso, cuya energía ha sido drenada hasta el borde de la muerte pero incapaz de morir mientras la catedral le sustente y los demonios no se excedan demasiado. Las alu-demonesas se han aficionado a llamarle Señor Chucho y lo consideran su mascota.

Nelevetu ha sido reducido a un cascarón vacío, y su locura es tan profunda que es poco más que un juguete en manos de la sádica tentadora. Su reacción ante los PJs si éstos le liberan debería ser patética y desagradable, quizá chocante. Se le puede devolver la cordura mediante magia poderosa, pero con 10.000 años de horribles recuerdos encima, la cordura podría ser un destino más cruel que la muerte. Si los PJs le curan de su locura y pueden calmar sus miedos con una prueba de Diplomacia CD 50 (o cualquier tipo de control mental), pueden ser capaces de averiguar muchas cosas sobre Thassilon; después de todo, era un comandante del ejército de Sorshen. Puedes usar a Nelevetu para hacer comprender a los PJs la gravedad de la situación: sus relatos de las crueldades de los Señores de las Runas deberían bastar para convencer a los PJs de que el hecho de que incluso uno solo de ellos regresase ya sería un desastre para Varisia. Por lo menos, Nelevetu puede transmitir a los PJs una buena parte de la información sobre Shalast y Karzoug que se presenta en la página 233.

Nelevetu sólo seguirá viviendo mientras permanezca aquí en la Catedral de la Lujuria. Su vida ha sido preservada por la magia de la catedral, y si la abandona, se convierte en polvo inmediatamente cuando los años finalmente le pasan factura. Las estadísticas que hay debajo le presentan en su estado debilitado, traumatizado y enloquecido; si los PJs quieren que les ayude necesitará equipo, e

incluso así no puede abandonar la habitación sin verse reducido a polvo.

NELEVETU VOAN	PX 1.200	VD 4	pg 81

Azlante varón guerrero 11
CN humanoide Mediano (humano)
Inic +6; **Sentidos** Percepción -2

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevenido 10 (+2 Des, +1 esquiva)
pg 81 (11d10+16)
Fort +1, **Ref** -3, **Vol** -6; +3 contra miedo
Aptitudes defensivas valentía +3
Debilidades energía drenada, esquizofrénico

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Impacto sin arma +5/+0/–5 (1d3+4)
Ataques especiales entrenamiento en armas (armas de asta +2, corto alcance +1)

TÁCTICAS

Durante el combate Si es atacado, Nelevetu chilla y llora, pero hace cuánto puede por luchar en defensa propia... aunque es más probable que acabe confuso debido a su esquizofrenia. El ruido que hace, si está fuera de su jaula, es suficiente para alertar a todos los habitantes de las Jaulas de Hierro, quienes vienen a investigar inmediatamente. Si le curan su locura, Nelevetu está agradecido y acepta ayudar a quienes le han salvado a combatir sus opresoras; especialmente si le quitan los niveles negativos y le proporcionan equipo que pueda usar.
Moral Nelevetu lucha hasta la muerte, sin importar su estado mental y anímico; no se suicidará, pero tras vivir tanto, la muerte no le asusta en absoluto.

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 14
Ataque base +11; **BMC** +4; **DMC** 17
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (alabarda), Dureza, Embestida mejorada, Especialización con un arma (alabarda), Esquiva, Golpe vital, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (alabarda), Soltura mayor con un arma (alabarda)
Habilidades Averiguar intenciones -2, Intimidar +2, Percepción -2
Idiomas thassiloniano
CE entrenamiento en armadura 3

APTITUDES ESPECIALES

Energía drenada Nelevetu sufre actualmente 10 niveles negativos permanentes, cortesía de sus veladas con Delvahine. Los penalizadores a sus estadísticas y puntos de golpe por dichos niveles negativos están ya calculados en este bloque de estadísticas.
Esquizofrénico Nelevetu sufre de locura; en concreto, de un grave caso de esquizofrenia (ver *GameMastery Guide*). Esta enfermedad debilitante le hace sufrir un penalizador -4 a todas las pruebas de habilidades basadas en la Sabiduría y el Carisma. Además, nunca puede elegir 10 o 20 en una tirada. Aparte de eso, debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 16 cada asalto que esté en una situación estresante (como un combate) para resistir quedar confuso durante 1d6 asaltos.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs reparan la mente de Nelevetu y le convencen de que les ayude, concédeles 9.600 PX.

H4 LOS CUBOS DE CADÁVERES

El interior de este cubo está cargado con hedor a muerte. Un cadáver humano casi esquelético yace en mitad de la celda, rodeado de una mancha de putrefacción e inmundicia antigua.

Todos estos cadáveres llevan muertos por lo menos cientos de años (o miles de años en unos pocos casos), pues son antiguas víctimas de la súcubo cuyos cuerpos fueron dejados aquí tras morir para que se pudriesen (dentro de cada cubo, las extrañas energías que conceden la inmortalidad a quienes viven en este ala de la Forja Rúnica invalidan y sustituyen los efectos conservantes de la mazmorra, permitiendo que la carne muerta se descomponga con normalidad). Cada uno de los cuatro fue el padre de una de las alu-demonesas, quienes tratan estos cubos con un respeto casi sagrado, esforzándose por no mirar directamente a los huesos que hay dentro por miedo a que su madre piense que sienten deseo hacia ellos. No es buena idea contrariar al ama o provocarle celos.

H5 EL PABELLÓN DE DELVAHINE

Este enorme pabellón está hecho de sábanas de seda de varios colores: carmesí, lavanda, ocre, azul cobalto, y lila. Los lados ondean suavemente, como si una brisa estuviese acariciando gentilmente la tela. La estructura entera parece insolentemente elegante y fuera de lugar, pero aquí y allá, salpicaduras de lo que sólo puede ser sangre empañan su belleza.

Este pabellón sirve a Delvahine como palacio del placer. A menudo invita a algunas de sus hijas, o a todas ellas, a que participen en sus depravaciones, pero con la misma frecuencia recurre a las criaturas hechizadas y dominadas que ha recolectado de otras alas de la Forja Rúnica. Su reputación de ramera peligrosa e impredecible es más que merecida.

El pabellón, al contrario de lo que aparenta, no es una frágil estructura de tela. Las sábanas están hechas de dura seda tejida por arañas behemoth que habitan en las Fisuras Exteriores del Abismo. Cada una de las paredes del pabellón requiere un gran esfuerzo para atravesarla o derribarla, y es resistente a la mayoría de ataques físicos o de energía: los ataques contundentes y perforantes no les causan daño alguno, y son inmunes a los ataques por frío y eléctricos. El fuego les causa la mitad de daño; sólo el daño por ácido o sónico se aplica con normalidad, e incluso entonces se aplica la dureza nada despreciable del tejido (dureza 10, pg 60 por cuadrado de 5 pies [*1,5 m*], CD romper 32). Hay que destacar que aunque ese exótico tejido normalmente valdría docenas de po por metro cuadrado, las porciones del material extraídas y sacadas fuera de las Jaulas de Hierro se convierten rápidamente en motas de polvo sin valor alguno al cabo de sólo 1d6 asaltos de abandonar la influencia conservadora de este ala de la Forja Rúnica.

H6 LA ENTRADA AL PABELLÓN (VD 13)

Numerosas alfombras gruesas, cojines, y almohadas decoradas con borlas cubren el suelo de esta decadente cámara. Aromas extraños y exóticos flotan en el aire, probablemente surgidos de varios braseros encendidos, y de incensarios suspendidos sobre elegantes soportes de plata en las esquinas de la habitación.

CRIATURAS: un grupo de gigantes de piedra, dominados desde hace mucho tiempo, monta guardia aquí. Fueron un regalo que Vraxeris le hizo a Delvahine hace miles de años cuando empezó a acercarse a la súcubo por primera vez para hacer tratos (ver los Velos Trémulos para más información). Los propios gigantes de piedra han sido esclavos de Delvahine desde hace tanto tiempo que no tienen recuerdos de su vida anterior, ni conservan siquiera la idea de que no son los únicos como ellos en el mundo.

GIGANTES DE PIEDRA ESCLAVIZADOS (5)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 102 c/u

(*Bestiario*, pág. 163)

TÁCTICAS

Durante el combate Los gigantes de piedra se mueven para bloquear el acceso a la siguiente sala en cuanto entra alguien, y vocean una advertencia a su ama. Si no les responde telepáticamente en 1 asalto permitiendo entrar a los visitantes, atacan de inmediato. Su objetivo principal es evitar que alguien entre al pabellón, y abandonarán sus blancos si es necesario para cumplir con eso.

Moral Los gigantes luchan hasta la muerte.

TESORO: los cuatro incensarios son aparatos mágicos menores que nunca se apagan ni se quedan sin combustible; se les puede ordenar emitir una gran variedad de aromas agradables y levemente narcóticos. Cada uno está valorado en 500 po.

H7 LOS APOSENTOS DEL AMA DELVAHINE (VD 15)

El aire de esta sala es inusualmente cálido; casi parece relucir con una bruma aromática. Almohadas, cojines, y grandes alfombras cubren el suelo, y cuatro camas yacen en las esquinas de la habitación. Cada cama tiene un marco de hierro en el que hay fijadas numerosas cuerdas y correas de cuero. Hay un gran trono acolchado contra la pared del fondo, entre dos de las camas, mientras que en el otro extremo, en otra esquina, hay un incensario alto y alargado sobre una mesa de madera baja; es de aquí de donde parece surgir la leve niebla.

Esta cámara es el patio de recreo personal de Delvahine, un lugar donde puede satisfacer todas sus perversiones y deseos. El incensario en la mesa de maderaoscura es parte de una trampa para debilitar la voluntad de quienes entran; el inusual poder mágico del objeto está ligado a la magia de este ala de la Forja Rúnica, y si se extrae de esta zona, deja de funcionar hasta que se lleva de vuelta allí. Los vapores del incensario emiten constantemente un efecto de *bruma mental* (NL 15º) en una expansión de 60 pies (*18 m*): tanto esta sala como la zona **H8** están llenas de dicha niebla. A diferencia de la *bruma mental* normal, esta niebla no afecta a los ajenos. Cualquier otra criatura que entre en el área debe superar una salvación de Voluntad CD 17 o sufrir un penalizador -10 por competencia a las pruebas de Sabiduría y las salvaciones de Voluntad mientras permanezca en la niebla y 2d6 asaltos después. Un viento moderado dispersa la niebla, pero ésta vuelve a llenar la zona inmediatamente en cuanto el viento se acaba.

CRIATURA: Delvahine divide su tiempo a partes iguales entre holgazanear y enzarzarse en todo tipo de libertinajes en los que participan sus hijas, los gigantes, demonios convocados, participantes traídos mediante *convocar monstruo III*, o simplemente ella sola. No le gusta que la interrumpan, y si los PJs no han establecido contacto con ella y obtenido una audiencia, pide telepáticamente ayuda a cualquier gigante o hija superviviente, y ataca de inmediato.

Si los PJs han obtenido derecho a una audiencia con la súcubo mencionando a Vraxeris, siente curiosidad sobre por qué no la ha visitado ni ha establecido contacto desde hace años. Si se entera de su muerte, su reacción risueña juega a favor de los PJs; el hecho de que no haya sido capaz de seguir el ritmo a sus clonaciones la divierte tanto que se pone de buen humor. Mientras los PJs no la insulten, accederá a dar al PJ con el carisma más alto uno de sus juguetes de la zona **H8** para usarlo en el pozo de forja rúnica; lo único que pide a cambio es que uno de los PJs la acompañe a su camerino para unos minutos de diversión... a solas. También aceptará pagos en joyas u objetos mágicos valorados por lo menos en 5.000 po... lo cual es una opción mejor, pues cualquiera que se quede a solas con Delvahine incluso durante unos minutos escasos tendrá serios problemas. Lo habitual es que tales personajes vean su energía drenada hasta morir. Y eso si tienen suerte.

DELVAHINE	PX 51.200	VD 15	pg 249

Súcubo bardo 6/dominante 5 (*Bestiario*, pág. 73; *Plot & Poison*)
CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)
Inic +6; **Sentidos** *detectar el bien*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +33

DEFENSA

CA 29, toque 16, desprevenido 23 (+6 armadura, +6 Des, +7 natural)
pg 249 (19 DG; 8d10+11d8+158)
Fort +15, **Ref** +20, **Vol** +17; +4 contra interpretación de bardo, sónico, dependiente del idioma
RD 10/buena o hierro frío; **Inmune** electricidad, fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 18

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), Volar 50 pies (*15 m*) (regular)
Cuerpo a cuerpo *Látigo del sádico* +22/+17/+12 (1d3+5/19-20), *Daga +1* +21/+16/+11 (1d4+5/19–20) o
2 Garras +22 (1d4+4 más 1d3 no letal) o
Toque agonizante +22 (1d3 no letal)
Ataques especiales Consunción de energía, Don profano, Interpretación de bardo 27 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar, infundir gran aptitud +2, infundir valor +2, sugestión), Látigo apresador, Látigo letal, Látigo penetrante, Toque agonizante
Aptitudes sortílegas (NL 12º; concentración +25)
Constantes — *detectar el bien, don de lenguas*
A voluntad — *detectar pensamientos* (CD 25), *excursión etérea* (sólo a sí mismo más 50 libras *[22,5 kg]* de objetos), *hechizar monstruo* (CD 27), *sugestión* (CD 26), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras *[22,5 kg]* de objetos), *toque vampírico*
1/día — convocar (nivel 3, 1 babau al 50%), *dominar persona* (CD 28)
Conjuros conocidos (NL 11º; concentración +24)
4º (5/día) — *dominar persona* (CD 29), *invisibilidad mayor*, *libertad de movimiento*
3º (7/día) — *acelerar*, *confusión* (CD 27), *desplazamiento*, *disipar magia*
2º (7/día) — *ceguera/sordera* (CD 25), *curar heridas moderadas*, *esplendor de águila*, *imagen múltiple*, *inmovilizar persona* (CD 26)
1º (9/día) — *alarma*, *animar una cuerda*, *curar heridas leves*, *grasa* (CD 24), *sirviente invisible*, *terribles carcajadas* (CD 25)
0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje*, *leer magia*, *mano de mago*, *prestidigitación*, *remendar*, *sonido fantasma* (CD 23)

TÁCTICAS

Antes del combate Es poco probable que Delvahine sea sorprendida por los PJs puesto que sus hijas se mantienen en contacto telepático con ella. En cuanto sabe que los PJs se acercan (ya sea con su permiso o sin él), se lanza *libertad de movimiento*, *esplendor del águila*, e *imagen múltiple*.
Durante el combate Delvahine prefiere luchar junto a aliados, especialmente sus hijas sumisas, entrenadas para protegerla. Usa su interpretación de bardo para inspirar coraje en el primer asalto de combate, luego pasa a usar *dominar persona* y *confusión* contra sus oponentes. Si se ve obligada a luchar cuerpo a cuerpo, lo hace con su daga y su *látigo del sádico*, usando Golpe arcano cada asalto para causar 3 pg de daño adicionales por impacto.
Moral Delvahine se teletransporta a la zona **I2** si se ve reducida a menos de 20 puntos de golpe; por muy desagradable que le resulte, espera obtener ayuda de Vraxeris. Cuando descubre que está muerto y sólo quedan sus simulacros, ella adopta la forma de Vraxeris, se alía con los simulacros, y aguarda la llegada de los PJs en ese ala para buscar venganza.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 23, **Con** 26, **Int** 16, **Sab** 14, **Car** 36
Ataque base +15; **BMC** +19; **DMC** 35
Dotes Combate con dos armas, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas mejorado, Doble tajo, Exhibición deslumbrante, Golpe arcano, Reflejos de combate, Soltura con los conjuros (encantamiento), Soltura con un arma (látigo), Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +36, Averiguar intenciones +36, Curar +11, Diplomacia +36, Engañar +37, Escapismo +29, Interpretar (bailar) +36, Interpretar (oratoria) +36, Intimidar +36, Percepción +33, Saber (arcano, los Planos) +20, Sigilo +29, Volar +36
Idiomas abisal, celestial, dracónico, thassiloniano; telepatía 100 pies (*30 m*)
CE cambiar de forma (humanoide Pequeño o Mediano; *alterar el propio aspecto*), conocimiento de bardo +3, especialización en encantamiento, interpretación versátil (bailar, oratoria), maestro del saber 1/día
Equipo *camisote de mallas de mithril +2 ilusorio*, *látigo del sádico*, *daga +1*, *cinturón de potencia física +4* (Des, Con)

APTITUDES ESPECIALES

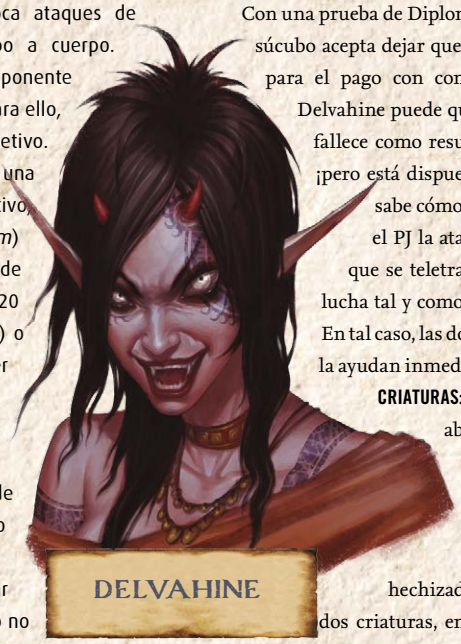
Especialización en encantamiento (Ex) Delvahine obtiene un bonificador +1 para superar la RC cuando lanza *dominar persona*, y la CD de salvación de cualquier conjuro de *dominar persona* que lance aumenta en 1.

Látigo apresador (Ex) Delvahine no provoca ataques de oportunidad cuando usa un látigo cuerpo a cuerpo. Además, puede intentar enmarañar a un oponente Grande o de menor tamaño con un látigo; para ello, lleva a cabo un ataque de toque contra el objetivo. Si impacta, éste queda enmarañado. Si gana una prueba enfrentada de Fuerza contra el objetivo, éste no puede alejarse más de 15 pies (*4,5 m*) de Delvahine. Una criatura enmarañada puede escapar con una prueba de Escapismo CD 20 con éxito (como acción de asalto completo) o una prueba de Fuerza CD 25, o usando romper arma contra el látigo. Mientras tenga un oponente enmarañado con su látigo, Delvahine no puede usarlo para llevar a cabo ataques adicionales. Delvahine puede liberar a un oponente de su apresamiento como acción inmediata.

Látigo letal (Ex) Delvahine puede elegir causar daño normal con un látigo en lugar de daño no letal.

Látigo penetrante (Sb) Delvahine puede dañar a cualquier oponente con su látigo, sin importar sus bonificadores por armadura o armadura natural.

Toque agonizante (Sb) Delvahine puede causar 1d3 pg de daño no letal con un ataque de toque a voluntad como acción estándar. También causa 1d3 pg de daño no letal con sus ataques naturales.



DELVAHINE

TESORO: una prueba de Percepción CD 20 revela algo escondido bajo la cama más al sur: un *morral práctico* que contiene un *tomo de entendimiento +1*, seis *pociones de curar heridas moderadas*, una *poción de quitar enfermedad*, y una *poción de quitar parálisis*.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs logran hacerse con un componente de arma *de forja rúnica* sin sacrificar a uno de los suyos o empezar una pelea, concédeles PX como si hubiesen derrotado a Delvahine en combate.

H8 EL CAMERINO DE DELVAHINE (VD 14)

Esta cámara llena de humo no tiene muebles, pero hay mantas, almohadas, y sábanas esparcidas por el suelo, en algunos lugares apiladas formando grandes montones.

Esta cámara es la habitación personal de Delvahine; su camerino. Aunque la abertura entre esta sala y la zona **H8** se deja abierta normalmente, Delvahine puede hacer que caiga una cortina y aísle completamente esta sala con un simple toque. Otras criaturas pueden intentar hacer lo mismo también, pero localizar el pequeño punto que activa la cortina requiere una prueba de Percepción CD 35 con éxito; abrir las cortinas sin encontrarlo requiere superar una prueba de Inutilizar mecanismo CD 40.

Si algún PJ es lo bastante imprudente como para acompañarla a esta habitación para pagarle por uno de sus aparatos (ver la zona anterior), es sometido a la consunción de energía de la súcubo y su toque agonizante durante 2d4 minutos; esto es un mínimo de 20 asaltos, y probablemente es suficiente para matar a cualquiera.

Con una prueba de Diplomacia o Intimidar CD 35 con éxito, la súcubo acepta dejar que el PJ pase 1d3 asaltos preparándose para el pago con conjuros u otras magias protectoras. Delvahine puede quedar decepcionada si su amante no fallece como resultado del tiempo que pasan juntos, ¡pero está dispuesta a hacer excepciones si su pareja sabe cómo hablarle bien! Si en algún momento el PJ la ataca, la súcubo llama a sus hijas para que se teletransporten para ayudarla, y entonces lucha tal y como se detalla en sus tácticas de arriba. En tal caso, las dos criaturas que guardan esta cámara la ayudan inmediatamente.

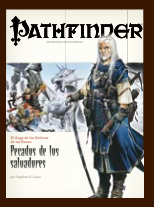
CRIATURAS: el camerino de Delvahine no está en absoluto falto de defensas. Dos vástagos brillantes, invocados originalmente por una de las dueñas anteriores de este ala de la Forja Rúnica, sirven ahora a Delvahine como esbirros hechizados. Ella aprecia bastante a estas dos criaturas, en especial a sus aptitudes sortílegas de lanzar *espejismo arcano*; a su orden, los vástagos brillantes usan esta aptitud para cambiar completamente la apariencia de esta habitación. La razón principal por la que la habitación no tiene muebles es que las mantas, cojines, almohadas, y sábanas a menudo combinan bien con las praderas pastoriles, parajes de pesadilla, burdeles decadentes, o mazmorras intimidantes que al súcubo le gusta usar de decoración de fondo para la habitación.

Delvahine ha mantenido a los dos vástagos brillantes bajo los efectos de un conjuro de *hechizar monstruo* durante muchos, muchos años. Pero en verdad, incluso si esos efectos son disipados, a los propios monstruos no les molesta servir al súcubo; no sienten deseo por esa criatura pero, a su extraña manera, la han acabado viendo como una especie de figura materna. Como resultado, combaten a cualquier intruso hasta la muerte si no viene acompañado por su ama súcubo. Los propios vástagos brillantes aguardan callados e inmóviles en las esquinas de la sala el resto del tiempo, esperando obedecer las órdenes de la súcubo.

VÁSTAGOS BRILLANTES (2)	PX	VD	pg
	19.200 c/u	12	152 c/u

(Bestiario 2)

TESORO: esparcidos por la cámara hay una docena de juguetes y artilugios exóticos y enjoyados de naturaleza decididamente erótica que Delvahine usa en sus excesos. La función de alguno de estos aparatos es obscenamente obvia, pero en otros casos no está tan claro de un primer vistazo. Como colección, valen 2.400 po, pero pocos mercaderes admitirían públicamente estar interesados en comprarlos, lo que requeriría que el mercader se volviera solícito (o que se le engañase sobre la verdadera naturaleza de los aparatos) antes de venderlos. En cualquier caso, cualquiera de estos juguetes sirve como componente para un arma *de forja rúnica*.



SÉPTIMA PARTE: LOS VELOS TRÉMULOS

AUNQUE LAS BÓVEDAS DE LA AVARICIA SON MÁS DECADENTES, Y LAS JAULAS DE HIERRO MÁS DEPRAVADAS, LOS VELOS TRÉMULOS DE LA FORJA RÚNICA ALBERGABAN A LOS MAGOS QUE MÁS SE ENORGULLECÍAN DE SU PAPEL AQUÍ. SU LÍDER, VRAXERIS, FUE SELECCIONADO PERSONALMENTE POR EL SEÑOR DE LAS RUNAS XANDERGHUL, Y SUS APRENDICES ERAN LOS MÁS LEALES DE TODA LA FORJA RÚNICA. AUNQUE LAS SIETE ALAS TRABAJABAN JUNTAS Y, EN TEORÍA, ERAN IGUALES, CON EL TIEMPO FUE EVIDENTE QUE VRAXERIS Y SUS ILUSIONISTAS ERAN LOS MÁS DOTADOS PARA EL LIDERAZGO Y LA INNOVACIÓN.

Como resultado, en los miles de años desde que cayó Thassilon, Vraxeris fue el único de los discípulos originales de los Señores de las Runas que sobrevivió. En otras alas, aprendices como Ordikon o Azaven heredaron el liderazgo, o esbirros no aprendices como Delvahine o Athroxis tomaron el mando. En los Velos Trémulos, Vraxeris conservó el control. Incluso después de que sus aprendices muriesen de viejos, él siguió allí, pues se había convertido en un maestro en el arte de crear clones. Su pericia a la hora de clonarse a sí mismo iba más allá de lo que permitía el propio conjuro, pues cada vez que envejecía y moría, renacía en un cuerpo joven y fuerte. Mientras pudiese mantener sus estudios y experiencia (pues cada clon le debilita con dos niveles negativos permanentes), Vraxeris era efectivamente inmortal.

Hizo falta el despertar del pozo de forja rúnica para interrumpir ese ciclo. Vraxeris ayudó a los demás a derrotar a los Salones Abjuradores, y entonces centró su considerable intelecto en la cuestión de por qué había despertado el pozo. No tardó mucho en determinar que el causante era Karzoug. Furioso porque no fuese su señor, Xanderghul, quien estaba despertando, Vraxeris empezó a investigar un medio para escapar de la Forja Rúnica y derrotar a Karzoug antes de que regresara por completo al mundo exterior. Con la riqueza y el poder de Karzoug a su disposición, Vraxeris podría entonces despertar fácilmente a su propio señor.

Vraxeris estaba cerca de hallar una solución para estos dilemas cuando sobrevino la tragedia. Hasta entonces, siempre había logrado acumular suficiente poder como para crear un nuevo clon antes de que su cuerpo actual pereciese. Pero en su esfuerzo por crear un portal con el que abandonar la Forja Rúnica, fue posponiendo sus progresos hasta que, en el momento en que fue afectado por una reincidencia súbita e inesperada de la misma demencia hereditaria que había sido responsable de la mayoría de sus muertes anteriores, no estaba preparado. A medida que la demencia crecía, se volvió incapaz de diferenciar entre la realidad y sus propias ilusiones. Se encerró en su sala de meditación y pasó casi cada día vistiéndose a sí mismo en ilusiones de gran belleza, y admirándose en su espejo. Eventualmente, como había ocurrido incontables veces antes, la demencia fue extendiéndose más profundamente en su cerebro, y mientras estaba sentado delante del espejo engalanado con vestimentas señoriales y creyéndose un dios, falleció tranquilamente cuando las funciones vitales básicas de su cerebro fallaron. Pero esta vez no había clon alguno esperando devolver su alma a la vida.

Ese ala de la Forja Rúnica es una grandiosa catedral decorada con motivos de pavos reales, y con gigantescas arañas de luces colgando del techo que la iluminan con cientos de conjuros de *llama continua*.

11 LA ENEMISTAD REFLEJADA (VD 14)

Este pasillo muy iluminado está revestido de espejos que van del suelo al techo. Los reflejos dan la desconcertante impresión de que el pasillo se abre en todas direcciones, extendiéndose infinitamente en la lejanía.

Aunque la mayoría de espejos de este pasillo no son mágicos, dos de ellos a cada extremo de la bifurcación son *espejos de oposición* empotrados en las paredes. Cualquier personaje que se sitúe entre ellos y se gire para ver su reflejo en uno también verá su reflejo en el del otro extremo, creando dos duplicados exactos de dicho PJ que le atacarán. Lo mismo ocurrirá hasta tres veces más, cuando un PJ vea su reflejo. Los *espejos de oposición* no son objetos mágicos portátiles, por desgracia; su construcción depende completamente de las propiedades mágicas de la Forja Rúnica.

RECOMPENSA POR HISTORIA: concede a los PJs 38.400 PX por sobrevivir a este encuentro contra sus propios dobles.

12 EL SANTUARIO DEL PAVO REAL (VD 13)

El pasillo conduce a una inmensa catedral de baldosas de marfil pulido. Paredes cubiertas de espejos se alzan casi 100 pies (30 *m*), donde el techo abovedado se arquea majestuosamente. Cuatro inmensas lámparas de araña cuelgan de cadenas de oro, e iluminan claramente toda la sala. En el centro de la catedral, un estrado de madera pulida de tres escalones de altura sostiene un pavo real del tamaño de un wyvern, con su cola señorialmente abierta tras él. Los ojos de la criatura parecen albergar una gran sabiduría e inteligencia.

El pavo real es una *imagen permanente* intensificada (Voluntad CD 23 para descreer). Hay una puerta secreta tras una sección de espejos de la pared del fondo que puede ser descubierta mediante una prueba de Percepción CD 30. Se pueden usar fragmentos de

LOS VELOS TRÉMULOS DE LA SOBERBIA

cualquiera de los espejos de pared del lugar como componentes para armas *de forja rúnica*.

CRIATURAS: antes de pasar a perfeccionar y mejorar el conjuro *clonar*, Vraxeris experimentó a menudo con *simulacro* sobre sí mismo. En la actualidad, sólo quedan seis de dichos simulacros. Al carecer de la capacidad de volverse más poderosos o la ambición para mejorarse a sí mismos, estos duplicados efectivamente inmortales eran usados como ayudantes por el verdadero Vraxeris. Ahora que ha muerto, los seis simulacros continúan cumpliendo su última orden: impedir que nadie interrumpa sus estudios en la zona **I3**. Todos los simulacros tiene una apariencia idéntica: la de un varón humano, vestido de forma inmaculada, con el pelo rubio largo hasta los hombros. Cuando detectan intrusos, hablan a la vez con una voz armoniosa en thassiloniano: "El maestro está en su estudio, y no debe ser molestado. Por favor intentad gritar lo mínimo posible mientras sois castigados por osar acercaros tanto a su magnificencia".

FALSOS VRAXERIS (6)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 93 c/u

Azlante varón simulacro ilusionista 9
NM humanoide Mediano (humano)
Inic +2; **Sentidos** Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 15 (+1 desvío, +2 Des, +4 escudo)
pg 93 (9d6+59)
Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Daga de gran calidad +6 (1d4/19-20)
Aptitudes sortílegas (NL 9º; concentración +13)
A voluntad — campo de invisibilidad (9 asaltos/día)
7/día — rayo cegador
Conjuros preparados (NL 9º; concentración +13)
5º — *debilidad mental* (CD 19), *evocación sombría* (CD 21, 2)
4º — *asesino fantasmal* (CD 20, 2), *confusión* (CD 18), *invisibilidad mayor*, *rayo abrasador* potenciado
3º — *bola de fuego* (CD 17), *desplazamiento*, *disipar magia*, *falsa vida* prolongada, *imagen mayor* (CD 19, 2)
2º — *imagen menor* (CD 18, 2), *imagen múltiple*, *invisibilidad* (2), *rayo abrasador*, *resistir energía*
1º — *escudo*, *hechizar persona* (CD 15), *imagen silenciosa* (CD 17, 2), *proyectil mágico* (2), *rayo de debilitamiento* (CD 15)
0 (a voluntad) — *mano del mago*, *marca arcana*, *prestidigitación*, *remendar*, *sonido fantasma* (CD 14)
Especialización thassiloniana ilusión; **Escuelas opuestas** conjuración, transmutación

TÁCTICAS

Antes del combate Si los simulacros sospechan que se acercan problemas (por ejemplo, si oyen luchar en la zona **I1**), se lanzan a sí mismos *falsa vida*, *invisibilidad* y *escudo*.
Durante el combate Los simulacros se esfuerzan en usar su invisibilidad y sus conjuros a distancia para evitar que los oponentes sean capaces de atacarles directamente con facilidad.
Moral Los simulacros luchan hasta ser destruidos.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 19, **Sab** 13, **Car** 16
Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 18
Dotes Abstención de materiales, Conjurar en combate, Dureza, Inscribir pergamino, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Soltura con los conjuros (ilusión), Soltura mayor con los conjuros (ilusión)

Habilidades Averiguar intenciones +11, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +13, Percepción +11, Saber (arcano, nobleza, religión) +17

Idiomas aklo, dracónico, gigante, necril, thassiloniano

CE prolongar ilusión +4 asaltos, vínculo arcano (daga)

Equipo daga de gran calidad, *anillo de protección +1*, *capa de resistencia +2*, *diadema de vasta inteligencia +2*, vestimenta de noble valorada en 200 po, libro de conjuros (contiene sólo los conjuros preparados)

I3 LA SALA DE MEDITACIÓN

Estanterías llenas de volúmenes y pergaminos cubren las paredes de esta acogedora cámara, y hay una mesa de lectura con varias sillas a juego sobre una alfombra en mitad de la misma. Un pavo real de oro reposa sobre la mesa, sosteniendo una única varilla de incienso colocada astutamente entre las plumas de su cola. Una pesada puerta de madera abandona la sala a través de la pared del noroeste. Hay una figura desplomada en una silla en la esquina más alejada: el cadáver de un hombre vestido con ropas elegantes, y una capa hecha de plumas de pavo real. Tiene aferrado un espejo elegante, y un libro y una pluma yacen en la mesa que hay enfrente de él.

Esta sala está llena de ensayos religiosos sobre el Espíritu del Pavo Real, una de las fes más populares en el apogeo de Thassilon. Por desgracia, los libros que hay aquí son irritantemente vagos y parcos a la hora de revelar detalles concretos sobre el Espíritu del Pavo Real, y la sobreabundancia de material sólo lo hace peor. Muy poco de lo que hay aquí ayuda a desvelar más detalles sobre este culto ancestral tan poco conocido.

El cadáver de la silla lleva más de 2 años muerto, pero podría parecer que ha fallecido hace un momento. Se trata de los restos mortales del propio Vraxeris, preservados mágicamente por la Forja Rúnica. El libro que hay en su regazo es un extenso diario escrito en thassiloniano. Leer el diario requiere un día entero de estudio, pero si un personaje se lo lee por encima y supera una prueba de Lingüística CD 25, puede hacerse una idea de las entradas importantes referentes a la Forja Rúnica y a los sucesos relativamente recientes.

El grueso del diario cataloga los estudios de Vraxeris y el desarrollo de una versión mejorada de *clonar* que a todos los efectos le otorgaba la inmortalidad. El defecto era que cada vez que cambiaba de cuerpo, perdía una parte de su propio saber y experiencia, lo que le obligaba a volver a aprender muchas cosas a cada nueva encarnación. En varios puntos del libro, también habla de cómo a cada nuevo clon, la demencia debilitante que acecha al final de su vida se manifiesta un poco antes; con cada nuevo cuerpo, su esperanza de vida efectiva se reducía. Parece obvio que finalmente la demencia le afectó lo bastante pronto como para impedirle crear un nuevo clon, así que, finalmente, le llego la muerte. Un mago podría usar el diario para reconstruir la versión de *clonar mejorado* de Vraxeris, pero la investigación para crear este poderoso conjuro de 9º nivel es especialmente ardua, y consumiría en sí misma la mayor parte de una vida. De todos modos, el diario vale 15.000 po sólo por esta información, y si corriese la voz sobre su contenido, toda clase de magos sin escrúpulos trataría sin duda de conseguirlo por medios más violentos.

De interés más inmediato para los PJs son las notas del diario sobre sucesos más recientes. Estos extractos clave aparecen reproducidos en las Ayudas de juego 5-2 y 5-3. Alternativamente, parte de la información del diario puede averiguarse lanzando *hablar con los muertos* sobre los propios restos; sin embargo, los intentos de devolver la vida a Vraxeris fallan automáticamente, pues su alma ya ha sido juzgada por Farasma y ha recibido su castigo final.

TESORO: el pavo real de oro vale 800 po. Los libros pesan un poco más de 200 libras (*90 kg*), pero un estudioso de la cultura thassiloniana pagaría 1.500 po por la colección. Los libros de conjuros de Vraxeris reposan en los estantes del norte, y contienen

¡El pozo de forja rúnica despertó! Primero lo interpreté como una señal de que el Señor de las Runas Xanderghul había regresado. Cuando llegué al pozo a investigar, se hizo obvio que los demás habían llegado a la misma conclusión. Los insensatos custodios de la Envidia pensaron en aprovechar la situación para dar un golpe de estado, y con la ayuda de Azaven, Ordikon, Athroxis, y la adorable Delvahine, pudimos derrotarlos de forma rotunda. Sus Salones Abjuradores yacen en ruinas. Sin embargo, nuestra tregua duró poco. Azaven se evadió con los cadáveres y la fulana traicionera de Athroxis casi me abrasa vivo antes de que pudiese regresar aquí.

Estaba equivocado. El Señor de las Runas Xanderghul aún duerme. Es ese monstruo, Karzoug, quién se está avivando y está cerca de resurgir. ¡Maldiciones! No se le debe permitir anteceder a Xanderghul en el mundo, puesto que reconstruiría Thassilon a su imagen y semejanza inferiores, un testamento a su propia avaricia en lugar de al orgullo por el trabajo propio. ¡Debe ser demorado o derrotado!

He logrado escapar de éste lugar, en cierto modo. Por proyección astral puedo explorar qué ha devenido del mundo exterior. Es un lugar bárbaro, pero me place ver que la marca de Thassilon perdura en forma de nuestros monumentos. Aun así, el salvajismo del mundo me contraría. Nada queda del Imperio que conocí. La ciudad de Karzoug, Xin-Shalast, está ahora oculta en lo alto de las montañas, y cuando finalmente la descubrí, las espiras donde se oculta su cuerpo me resultaron inaccesibles, custodiadas contra viajeros astrales por el campo de oclusión alrededor de la cumbre del macizo Mhar. Mientras su pozo rúnico siga activo, temo que incluso un acercamiento físico sería imposiblemente letal. Debo determinar un modo de penetrar dichas custodias, y de enviar a un agente en mi lugar. No debo arriesgar mi propia vida antes de tener listo a mi clon.

una cantidad ingente de conjuros en sus páginas, incluyendo todos los conjuros de ilusión de mago que aparecen en las *Reglas básicas*, pero ningún conjuro de conjuración o transmutación.

El equipo que hay en el cadáver de Vraxeris vale una pequeña fortuna. Viste una *túnica del archimago maligna*, una *diadema de vasta inteligencia +6*, un *anillo de magia II*, y una *capa del saltimbanqui*.

I4 LA BIBLIOTECA DE VRAXERIS

> Los libros contenidos en esta gran cámara, antaño una elegante biblioteca, han sido destruidos mediante fuego y fuerza, junto con las librerías que los sostenían. La devastación parece concienzuda, aunque es posible que haya sobrevivido algo entre las ruinas. En el norte, se extiende una prolongación de la sala que podía haber sido una gran zona de lectura, pero también ha sido asolada.

Cuando Vraxeris se acercaba a su final, experimentó un breve momento de terrible lucidez; media hora solamente, durante la que fue consciente de que había dejado que su demencia se extendiese demasiado, y que pronto estaría muerto definitivamente. Invadido por la furia y la desesperación, destruyó los contenidos de incalculable valor de esta sala antes de recaer en la locura, retirarse a la zona **I3**, y finalmente morir.

TESORO: una prueba de Percepción CD 30 con éxito revela un único libro intacto entre la devastación: un *tomo de liderazgo e influencia +2*.

I5 LOS RESTOS DE LOS CLONES

> Esta habitación está vacía... excepto por el macabro montón de cadáveres idénticos apilados de forma muy ordenada.

Esta inmensa pila de cadáveres es lo que queda de los anteriores clones de Vraxeris; todos ellos ancianos idénticos al cadáver de la zona **I3**, preservados mágicamente por la Forja Rúnica. Entre estas dos salas, hay presentes más de 200 clones muertos; Vraxeris era demasiado orgulloso y terco como para limitarse a deshacerse de los cadáveres.

I6 EL DORMITORIO DE VRAXERIS (VD 13)

> Esta sala alargada contiene sólo tres muebles sencillos: una gran cama cubierta de cuerdas de seda, un escritorio, y un armario sin empotrar.

Austero hasta el final, Vraxeris equipó su dormitorio con mobiliario relativamente mundano que el mago a menudo cambiaba de apariencia con sus ilusiones. Desde su muerte, dichas ilusiones se han desvanecido, dejando sólo la verdad llana y miserable a la vista de todo el mundo.

CRIATURAS: aunque a Vraxeris le gustaba la súcubo Delvahine, no siempre apreciaba tanto su exigente personalidad. Ella raramente le visitaba en este ala, y nunca fue a su dormitorio... así que nunca supo que el mago había creado seis simulacros de ella que guardaba en su dormitorio por placer. Si de algún modo ella descubriese este en cierto modo inquietante hecho, vendría hasta esta habitación tan pronto como le fuese posible para destruiros.

Las seis Delvahines falsas de esta sala no exhiben una gran personalidad, pero Vraxeris les dio una última orden: si entran intrusos en esta sala, chillan y aúllan, y atacan inmediatamente a menos que los intrusos vengan acompañados por la verdadera Delvahine, en cuyo caso los seis simulacros enloquecerán un poco y

He estado cultivando una posible alianza con Delvahine. Puede que ella sea capaz de escapar de este lugar, pues no formaba parte de los linajes originales. Por lo menos, puede llamar a agentes de fuera de estos muros, y quizá a través de ellos podremos conseguir sirvientes en el mundo exterior. No parece interesada en el regreso de Sorshen, cosa que a Xanderghul ya le va bien.

El pozo de forja rúnica es la clave. Como sospechaba, el campo de oclusión alrededor de la fortaleza de Karzoug en Xin-Shalast tiene un defecto. Su carencia de conocimiento sobre las complejidades de los poderes de Sorshen y de mi propio señor Xanderghul ha dejado un punto débil. Mis agentes deben usar componentes imbuidos con las virtudes de estos dos señores, extraer la magia latente dentro de dichos componentes, y entonces ungir sus armas preferidas con ese poder en bruto. El pozo de forja rúnica parece tener reservas para potenciar como máximo alrededor de media docena de armas de forja rúnica, pero aquellas potenciadas con magia de encantamiento e ilusión serán terriblemente potentes contra las defensas de Karzoug. Incluso pueden resultar cardinales para derrotarle. Por la parte que me toca, fragmentos de cualquiera de los espejos del Salón del Pavo Real deberían bastar como componente. El... "equipamiento" de Delvahine debería servir como encantamiento, aunque sería prudente lavarlo antes de manejarlo.

La búsqueda de agentes no progresa. Delvahine parece más interesada en sus propios deseos carnales que en ayudarme. Y lo que es aún peor, las lagunas y las fiebres están aumentando. Me temo que me veré obligado a ocuparme de Karzoug personalmente, en cuyo caso necesitaré usar el círculo maestro que construí en los Salones de la Ira para escapar de este lugar. Pero antes que eso, debo dejar a un lado mi trabajo de ralentizar el regreso de Karzoug y regresar mi atención al desarrollo de mi clon número 205. Sólo espero tener tiempo de terminarlo antes de que la demencia me atrape...

se comportarán como si estuviesen confusos mientras la verdadera Delvahine permanezca visible.

FALSAS DELVAHINES (6)

PX	VD	pg
4.800 c/u	8	103 c/u

Súcubo simulacro bardo 1 (*Bestiario*, pág. 73)

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +4; **Sentidos** *detectar el bien*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +22

DEFENSA

CA 21, toque 14, desprevenido 17 (+4 Des, +7 natural)

pg 103 (9 DG; 8d10+1d8+55)

Fort +8, **Ref** +12, **Vol** +10

RD 10/buena o hierro frío; **Inmune** electricidad, fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 18

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), Volar 50 pies (*15 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +12 (1d4+3)

Ataques especiales Consunción de energía, Don profano, Interpretación de bardo 14 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar, infundir valor +1)

Aptitudes sortílegas (NL 12º; concentración +22)

Constantes — *detectar el bien*, *don de lenguas*

A voluntad — *detectar pensamientos* (CD 22), *excursión etérea* (sólo a sí mismo más 50 libras *[22,5 kg]* de objetos), *hechizar monstruo* (CD 24), *sugestión* (CD 23), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras *[22,5 kg]* de objetos), *toque vampírico*

1/día — convocar (nivel 3, 1 babau al 50%), *dominar persona* (CD 25)

Conjuros conocidos (NL 11º; concentración +24)

1º (4/día) — *animar una cuerda*, *terribles carcajadas* (CD 22)

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje*, *mano de mago*, *prestidigitación*, *remendar*

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 19, **Con** 22, **Int** 16, **Sab** 14, **Car** 31

Ataque base +8; **BMC** +11; **DMC** 25

Dotes Exhibición deslumbrante, Golpe arcano, Soltura con los conjuros (encantamiento), Soltura con un arma (látigo), Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +35, Averiguar intenciones +35, Diplomacia +35, Engañar +30, Escapismo +16, Interpretar (danza, oratoria) +22, Intimidar +22, Percepción +22, Saber (arcano, los Planos) +16, Sigilo +16, Volar +35

Idiomas abisal, celestial, dracónico, thassiloniano; telepatía 100 pies (*30 m*)

CE cambiar de forma (humanoide Pequeño o Mediano; *alterar el propio aspecto*), conocimiento de bardo +1

OCTAVA PARTE: EL LABERINTO PURULENTO

ESTA ZONA ERA ANTAÑO UNA SERIE DE CANALES Y ESTANQUES (PARA MEDITAR, REFLEXIONAR, BAÑARSE, O SIMPLEMENTE REMOJARSE LOS PIES), ASÍ COMO DIVANES, BANCOS ACOLCHADOS, Y CAMAS MULLIDAS DONDE SE PERSEGUÍA LA VIRTUD DEL REPOSO. ERA UNA RECOMPENSA PARA LOS FAVORITOS DE KRUNE, EL SEÑOR DE LAS RUNAS DE LA PEREZA Y GOBERNANTE DE HARUKA. POR SUPUESTO, LA VIRTUD DEL REPOSO FUE CORROMPIDA COMO TODAS LAS DEMÁS, DEGENERANDO EN LA CLASE MÁS INNOBLE DE INDOLENCIA. LO QUE PUDO HABER SIDO UN HERMOSO REMANSO DE PAZ ACABÓ CONVERTIDO EN UNA COLECCIÓN DE FOSAS SÉPTICAS RODEADAS DE ALARMANTES MONTONES DE MUGRE Y RESIDUOS.

Los Custodios de la Pereza fueron los primeros en sucumbir en los siglos posteriores a la caída de Thassilon; de hecho, ninguno de los maestros de este ala sobrevivió más de una década, y hoy el Laberinto Purulento está regido por el último y más miserable de sus esbirros, un mago obeso llamado Jordimandus que dio su corazón y su alma a su vil patrón Jubilex a cambio de la inmortalidad... siempre que Jordimandus no se aleje demasiado de los humores mágicos que le revitalizan y a la vez contaminan las aguas del propio laberinto. Estos fluidos, al estar imbuidos de energías abisales, han transformado el laberinto a lo largo de los últimos miles de años en algo más parecido a una cloaca demoníaca que a cualquier cosa similar a la relajante instalación de reposo y baño que originalmente debía ser. Los miembros de las otras alas de la Forja Rúnica se han aficionado a llamar a este sitio el Laberinto Purulento, y a usarlo como una especie de granja para criaturas con las que experimentar, aunque el desagradable hedor y las nauseabundas condiciones del lugar garantizan que estas visitas nunca duran demasiado.

VAPORES INMUNDOS: el aire en el Laberinto Purulento es nauseabundo y tóxico; la magia que recicla el aire en el resto de la Forja Rúnica ayuda a evitar que se vuelva directamente venenoso, pero a duras penas. Los visitantes del laberinto deben superar una salvación de Fortaleza CD 15 una vez cada hora (la CD aumenta en +1 por cada hora continuada) para evitar quedar mareados durante el tiempo que pasen en el laberinto y una hora adicional después de que abandonen el complejo. Este es un efecto de veneno; las criaturas que no respiran, o que han habitado en el laberinto durante por lo menos una semana (como han hecho todos sus habitantes), son inmunes a este efecto.

AGUA CONTAMINADA: llamar 'agua' al líquido viscoso que fluye lentamente por el Laberinto Purulento es, para decirlo suavemente, caritativo. Este potingue es espumoso, apestoso, turbio, y cargado de enfermedades. Si alguien lo bebe queda expuesto inmediatamente al mal de ceguera, mientras que si alguien se mete en el agua estando herido queda expuesto a la fiebre de la mugre; las reglas para ambas enfermedades se presentan en la página 557 de las *Reglas básicas*. Las criaturas que hayan habitado en el laberinto durante por lo menos una semana son inmunes a estos efectos, al igual que las criaturas completamente inmunes a las enfermedades.

J1 LAS CLOACAS DE LA FORJA RÚNICA

> El aire es espeso y hediondo en esta cámara, pero los vapores fétidos de aquí no son nada comparados con las otras afrentas a los sentidos. Las paredes están cubiertas de capas de légamo de color marrón enfermizo y verde ponzoñoso. Un espumoso canal de alcantarillado resigue un corredor resbaladizo, y la densa capa que recubre el líquido burbujeante se agita a veces, como indicando que, a pesar de su aspecto y olor repulsivos, hay algo vivo en las profundidades.

Aunque presentan un parecido asombroso a cloacas, tanto en apariencia como en aroma, los túneles del Laberinto Purulento no fueron diseñados con esa intención. A pesar de ello, hoy las cámaras tienen todo el encanto de un sistema séptico mal conservado. Las paredes y las aguas de este laberinto están plagadas de sabandijas relativamente inofensivas pero aun así inquietantes: arañas del tamaño de un puño, ratas deformes, ciempiés pálidos de 1 pie (*30 cm*) de largo, y relucientes cúmulos de gusanos se revuelven por las esquinas de todas estas habitaciones.

En este ala de la Forja Rúnica hay dos tipos de pasadizos: corredores y canales, cada uno de los cuales presenta sus propios peligros. Los corredores son excepcionalmente resbaladizos; cuesta 2 casillas de movimiento entrar en cualquier casilla de corredor, y la CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en 5. Hace falta una prueba de Acrobacias CD 10 para correr o cargar por aquí. En algunos lugares, puentes estrechos cruzan las aguas, pero sólo miden 2 pies (*60 cm*) de ancho, y requieren una prueba de Acrobacias CD 15 con éxito para cruzarlos. Fracasar por 5 o más indica una caída a las aguas inmundas que hay debajo.

Los canales no son mucho mejores. El nivel del agua asciende hasta menos de 1 pulgada (*2,5 cm*) de los corredores cercanos, y suele tener 10 pies (*3 m*) de profundidad. La corriente fluye hacia la zona **J4**, pero no es lo bastante fuerte como para dificultar mucho la natación. En varios puntos de estos túneles, rejas de metal impiden el paso. Los demonios omox se pueden deslizar a través de estas rejas, pero otras criaturas deben, o bien reventarlas, o bien abrirlas a la fuerza (dureza 10; pg 60; prueba de Fuerza CD 25 para forzar).

Alternativamente, pueden abrirse todas las rejas accionando la palanca apropiada en la zona **J2**. Hay que destacar que, en algunos casos, las rejas han sido destruidas por visitantes anteriores, y se puede pasar a través de ellas con facilidad.

CRIATURA: el señor de este ala es un mago obeso llamado Jordimandus. Aunque nunca abandona su guarida de la zona **J5**, mantiene vigilado su reino mediante su familiar quásit, Sobloch. El quásit patrulla el laberinto estando invisible; si ve a los PJs, se apresura a regresar volando junto a su amo para informarle, tras lo cual Jordimandus se prepara para luchar. Hay un 30% de probabilidades de que Sobloch esté en esta sala cuando llegan los PJs. Si no está ahí entonces, hay una probabilidad acumulativa del 10% por cada 10 minutos de que el quásit encuentre a los PJs en su incesante patrulla; esta probabilidad aumenta a un 100% la primera vez que los PJs se enzarcen en un combate significativo.

SOBLOCH	pg 95

Familiar quásit (*Bestiario*, pág. 72)

J2 LOS CONTROLES DE LAS ESCLUSAS (VD 14)

Un corredor resbaladizo conecta cuatro plataformas que recorren el centro de la habitación hasta una especie de estación al final de la sala; allí, tres palancas grandes y sucias sobresalen de la resbaladiza pared. Al norte, cuatro tuberías metálicas surgen de la pared, 10 pies (3 *m*) por encima del nivel del agua residual, de las cuales emergen densos chorros de nueva inmundicia. Cada cierto tiempo, algo mayor y horriblemente más sustancioso que mero líquido se cuela a través de los barrotes que bloquean estas tuberías y cae al agua negra que hay debajo, salpicando abundantemente.

Este depósito tiene 20 pies (6 *m*) de profundidad. Antaño, las tuberías de la pared norte conectaban con portales unidireccionales al plano Elemental del Agua, como los que alimentan las fuentes de la Bóveda de la Avaricia, pero poco después de que Jordimandus tomase el control del Laberinto Purulento, reenfocó estos portales a puntos mucho más lejanos del Gran Más Allá. Hoy, estas tuberías en lugar de eso filtran agua contaminada del reino abisal de Bajasentina, el dominio de Jubilex, el patrón demoníaco de Jordimandus. Demonios omox se cuelan periódicamente a través de estos portales hasta el laberinto, y los fluidos han provocado que otras criaturas del lugar hayan mutado (ver los habitantes de la zona **J4**), pero los portales no permiten escapar de la Forja Rúnica en dirección opuesta. Si un personaje asciende a gatas por una de estas tuberías, se encontrará con que aparentemente llega a un punto muerto 100 pies (30 *m*) al norte de la sala, y que las turbias aguas parecen filtrarse directamente desde una pared lisa.

Todas las palancas que emergen de la pared oeste son enormes, de 3 pies (90 *cm*) de longitud y hechas de hierro oxidado. Encima de cada una, hay una placa con fango incrustado y una palabra o frase corta escrita en thassiloniano; antes de poder leerlas, sin embargo, hay que limpiarlas de fango. De hecho, este légamo es tan espeso que a menos que alguien supere una prueba de Percepción CD 15, las placas podrían no ser vistas siquiera. Las palancas izquierda y derecha están en la posición 'levantada', mientras que la del medio está en la posición 'bajada'. La primera vez que se activa cada una de estas palancas, hace falta superar una prueba de Fuerza CD 20 para poder moverlas.

Palanca izquierda: la placa de esta palanca pone 'Control de accesos'. Bajar esta palanca provoca que todas las rejas del Laberinto se retraigan hacia arriba, concediendo una mayor movilidad por

este ala. Levantarla de nuevo hacer bajar las rejas de nuevo en su sitio.

Palanca central: la placa de esta palanca pone 'Control de portales'. Levantar esta palanca cierra los portales a Bajasentina del final de las cañerías, lo que hace que dejen de caer fluidos de las mismas y, en el transcurso de una hora, el agua restante se drena hacia la zona **J4**, dejando 10 pies (*3 m*) de agua en esta sala, una charca mucho más profunda en **J3**, y varios túneles resbaladizos pero transitables entre una y otra zona. Volver a bajar la palanca central abre los portales de nuevo y, si ha pasado por lo menos una hora, la porquería acumulada arrastra consigo 1d3 demonios omox que atacan inmediatamente a cualquier criatura que encuentren en esta cámara. Ten en cuenta que Jordimandus se da cuenta inmediatamente si esta palanca es manipulada, y se prepara para el combate como se detalla en sus Tácticas.

Palanca central: la placa de esta palanca pone 'Advertencia: Ciclo de limpieza'. Si es bajada, una explosión de agua surge del techo sobre la plataforma central; este aluvión hacer caer a cualquiera que esté en esa plataforma a las aguas circundantes si falla una salvación de Reflejos CD 15. Esta tromba de agua trae consigo un único elemental de agua anciano, convocado desde el plano Elemental del Agua (ver Criaturas, a continuación) antes de cerrarse automáticamente 1 asalto después. Este efecto sólo puede activarse una vez al día.

CRIATURAS: aparte de las sabandijas que infestan el laberinto y las criaturas más peligrosas que viven en algunas de las salas más grandes, varios demonios especialmente ponzoñosos tienen su hogar en el Laberinto Purulento: los omox, también llamados demonios del cieno o de la pereza. Con cuerpos gelatinosos rematados por poderosos brazos de humanoide y terroríficas caras de cráneo, estos demonios nadan y juguetean por los canales del lugar, y no les gustan los intrusos.

Dos demonios omox acechan en las aguas de esta cámara; cuando llega un grupo de intrusos, aguardan hasta que se hayan separado por la sala antes de surgir del agua sucia y atacar. Si el elemental de agua es liberado, concentra toda su atención en cualquier demonio omox que haya en la habitación. Una vez eliminados los omox presentes, el elemental empieza a limpiar la porquería del ala; una tarea imposible a menos que los PJs cierren los portales a Bajasentina, e incluso así, el elemental puede tardar semanas en lograrlo. El elemental de agua no ataca a los PJs a menos que sea atacado, pero los PJs más atrevidos podrían atraerlo a encuentros con otras criaturas de este ala; ¡lo único que tienen que hacer es lograr que el elemental les siga y su odio por la suciedad hará el resto!

DEMONIOS OMOX (2)	PX 19.200 c/u	VD 12	pg 162 c/u

(*Bestiario 2*)

ELEMENTAL DE AGUA ANCIANO	PX 12.800	VD 11	pg 152

(*Bestiario*, pág. 123)

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs conjuran al elemental y se las arreglan para usarlo para combatir a los habitantes del laberinto, concédeles PX como si hubiesen derrotado al elemental en combate en cuanto éste muera o los PJs terminen este ala de la Forja Rúnica.

J3 UNA TUMBA INMUNDA

La piedra labrada de los túneles deja paso aquí a una caverna natural. Un agujero de 20 pies (*6 m*) de ancho corta el corredor, mientras que las paredes de piedra escarpada están cubiertas por una explosión colorida: légamos y hongos de todos los colores del arcoíris crecen aquí en un maloliente derroche de belleza.

En algunas partes de este laberinto, siglos y siglos de exposición a las viles energías de Bajasentina han desgastado la magia conservante, resultando en un largo periodo de degradación lenta que en este caso culminó en varios derrumbamientos parciales. Estas energías también causaron que se formase un profundo sumidero, aunque el agua contaminada oculta la verdadera extensión de este agujero. El pozo tiene 150 pies (*45 m*) de profundidad, terminando finalmente en mitad de una pila enredada de escombros y huesos.

TESORO: hace varios años, uno de los esbirros de Ordikon entró en el Laberinto Purulento para capturar una remesa de criaturas que usar como sujetos experimentales, sólo para acabar muerto en el fondo de este pozo. Hoy día, los restos del mago aún siguen al final del sumidero: las aguas estropearon la mayor parte de su equipo hace mucho tiempo, pero su *cetro metamágico de prolongación* y su *bolsa de contención I* aún perduran. Los libros de conjuros del mago están en la bolsa. Eres libre de llenarlos como te plazca, pero dentro de los márgenes del libro hay anotaciones sobre cómo funciona la niebla mórfica y los gólems de las zonas **G2** y **G4**; si los PJs no se han enfrentado aún a esos peligros, estas notas deberían prepararles para esa eventualidad.

J4 LA SENTINA INFESTADA (VD 14)

La piedra circundante se ha derrumbado formando una gran caverna curva. Aquí y allá, cascadas de agua sucia caen a la sala desde túneles interconectados, precipitándose 10 pies (*3 m*) hasta la burbujeante superficie líquida que hay debajo.

Como en la zona **J3**, esta caverna fue creada cuando las propiedades cáusticas del agua contaminada desgastaron una sección particularmente débil de la piedra, lo que resultó en esta cámara. El agua del resto del laberinto desemboca en esta sala, que se ha estabilizado en una profundidad de unos 20 pies (*6 m*) antes de que el exceso de líquido se filtre a través de estrechas fisuras en la roca, y se acabe vertiendo en el eterno vacío que rodea la Forja Rúnica.

CRIATURAS: a lo largo de los milenios, incontables monstruosidades extrañas e inmundas han llegado a este complejo a través de los portales de la zona **J2**. Esta sala contiene un par de dichas criaturas, dos monstruos grises y con tentáculos, surgidos de las fisuras más profundas del Abismo: qlippoth chernobue. Los dos monstruos de forma vagamente parecida a la de un renacuajo han elegido esta caverna como guarida, y durante muchos años han estado chapoteando entre sus paredes. Su capacidad de usar *caminar por el aire* en todo momento les permite ir y venir como les plazca, al igual que su aptitud de *desplazamiento de plano*. Como su *desplazamiento*

de plano es una aptitud sortílega, los chernobue pueden entrar y salir de la Forja Rúnica a voluntad, y a menudo pasan semanas infestando y contaminando otros reinos. Sin embargo, por ahora los dos repulsivos monstruos han estado descansando aquí en su guarida durante muchas semanas; no se toman bien las intrusiones, y luchan hasta la muerte para defender su hogar.

CHERNOBUE (2)	PX 19.200 c/u	VD 12	pg 150 c/u

(*Bestiario 2*)

J5 EL TRONO DE JORDIMANDUS (VD 15)

Esta sala apesta a extraños productos químicos. Una pasarela metálica de 5 pies (*1,5 m*) de ancho rodea un gran tanque descubierto lleno de agua espumosa e inmunda 10 pies (*3 m*) más abajo, del que emergen cinco tuberías metálicas que sobresalen a través de la pasarela de encima. Cuatro de estas tuberías tienen 5 pies (*1,5 m*) de diámetro y surgen en las cuatro esquinas de la habitación a una altura aproximada de 1 pies (*30 cm*) sobre el balcón; cada una está llena de un fluido burbujeante de un color distinto. La quinta tubería mide 20 pies (*6 m*) de ancho y emerge en el norte; está llena hasta el borde de lodo verde tembloroso y resplandeciente. Delgados chorros de fluido fluyen a través del aire desde las cuatro cañerías de las esquinas hasta verterse en la central. Un trono de piedra flota en el aire sobre este légamo.

El brillante contenido de la tubería llena esta sala de una iluminación normal (aunque poco habitual). Al igual que otras superficies del laberinto, el balcón que rodea esta sala es resbaladizo. La fosa de agua séptica de debajo tiene 30 pies (*9 m*) de profundidad, mientras que el techo está 20 pies (*6 m*) por encima del nivel del balcón.

Aunque el agua de debajo no es diferente de la que hay en cualquier otro lugar del laberinto, el fluido contenido en las cinco tuberías es un tema aparte. Cada una de las cañerías pequeñas de las esquinas contiene suministros rellenados mágicamente de los cuatro humores corporales (fluidos mágicos alquímicos destilados a partir de sangre, flema, bilis amarilla (cólera), y bilis negra (melancolía). Estos fluidos se acumulan en las cañerías, y luego fluyen a través del aire para mezclarse en la tubería central, formando un fluido mágico que sustenta y fortalece al ocupante más peligroso de esta sala. El contacto con cualquiera de estos cuatro humores tiene efectos específicos; si un personaje bebe de alguno de ellos sufre un penalizador -6 a la tirada de salvación para resistir sus efectos. Excepto la cólera, todos son efectos enajenadores.

Sangre (Rojo, tubería noroeste): la sangre llena a quienes la tocan de una alegría y una hilaridad avasalladoras (salvación de Voluntad CD 15 o ser afectado por *terribles carcajadas* durante 1d4 asaltos).

Flema (Marrón, tubería noreste): la flema vuelve momentáneamente locos a quienes la tocan (salvación de Voluntad CD 15 o ser afectado por el estado de confusión durante 1d4 asaltos).

Cólera (Amarillo, tubería suroeste): la cólera disuelve la carne a un ritmo alarmante, infligiendo 6d6 pg de daño por ácido a cualquiera que la toca (Reflejos CD 15 mitad).

Melancolía (Negro, tubería sureste): la melancolía abruma al objetivo con unos remordimientos paralizantes (salvación de Voluntad CD 15 o ser afectado por el estado de parálisis durante 1d4 asaltos).

CRIATURAS: el orondo Jordimandus, el único Custodio de la Pereza superviviente, gobierna desde esta cámara... aunque 'gobierna' quizá no es el término más exacto, puesto que se contenta con dejar que los sucesos en el Laberinto Purulento sigan su curso sin su intervención. Antaño un mero sirviente de los Custodios de la Pereza originales, cuando estos magos fallecieron poco después de la caída de Thassilon, Jordimandus descubrió que era el único mago restante en mitad de una vasta colección de materiales de investigación. En los primeros años de su nueva y solitaria vida, Jordimandus fue extrañamente productivo: no solo logró cambiar el enfoque de los portales de la zona **J2**, sino que incluso logró obtener una potente mejora demoníaca de su informe patrón, Jubilex: un corazón mágico de limo. Este corazón, que late lentamente en su permanentemente abierto pecho, concede a Jordimandus grandes poderes defensivos, pero también le ha convertido con el paso de los años en un paragón de la pereza; una obesa monstruosidad que anhela poco más que pasar las horas sentado en su trono levitante sobre el potaje alquímico que es ahora lo único que le mantiene vivo.

Aunque el regalo de Jubilex concede la inmortalidad a Jordimandus, este don sólo persiste mientras el mago permanezca en esta habitación, al alcance de los humores mágicos que se mezclan en la tubería abierta bajo su trono flotante. Los propios humores en cada una de las cañerías están vivos, y atacan a cualquier cosa que se ponga dentro de su alcance. Cada humor es efectivamente una jalea ocre avanzada inmóvil, pero con un alcance de 15 pies (*4,5 m*). Estas jaleas ocres no tienen la aptitud de división, pero poseen una resistencia a conjuros significativa. Aún peor, el toque de cada jalea inflige un efecto dependiente de dentro de qué cañería habita; consulta los efectos de los 4 humores arriba. Si una de estas jaleas ocres muere, ese chorro de humor se derrama por el suelo y a Jordimandus se le impone inmediatamente un nivel negativo. Si las cuatro jaleas mueren, Jordimandus no podrá sobrevivir más de una semana, a menos que pueda reparar el daño causado (lo que es poco probable, dada su actual pereza casi apabullante).

JORDIMANDUS	PX 51.200	VD 15	pg 190

Azlante varón conjurador 15
CM humanoide Mediano (humano)
Inic +0; **Sentidos** *ver lo invisible*, Percepción +16

DEFENSA

CA 26, toque 12, desprevenido 26 (+4 armadura, +2 desvío, +4 escudo, +6 natural)
pg 190 (15d6+135)
Fort +16, **Ref** +8, **Vol** +15
Aptitudes defensivas corazón de limo, demoniacamente obeso; **RD** 10/adamantina; **Inmune** ataques furtivos, golpes críticos

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo Impacto sin arma +9/+4 (1d3+2)

Aptitudes sortílegas (NL 15º; concentración +20)
A voluntad — paso dimensional (450 pies/día)
8/día — dardo ácido (1d6+7 ácido)
Conjuros preparados (NL 15º; concentración +20)
8º — *convocar monstruo VIII* (2), *puerta dimensional* apresurada
7º — *convocar monstruo VII* (2), *disipar magia* apresurada, *palabra de poder cegador*
6º — *convocar monstruo VI*, *desintegrar* (CD 21), *disipar magia mayor*, *flecha ácida* apresurada (2)
5º — *convocar monstruo V*, *debilidad mental* (CD 20), *escudo* apresurado, *exorcismo* (CD 20), *nube aniquiladora* (CD 22, 2), *telecinesis* (CD 20)
4º — *confusión* (CD 19), *convocar monstruo IV*, *escudriñamiento* (CD 19), *mnemotecnia*, *puerta dimensional* (2), *piel pétrea*
3º — *convocar monstruo III*, *disipar magia* (2), *nube apestosa* (CD 20, 2), *sugestión* (CD 18), *volar*
2º — *falsa vida*, *flecha ácida* (2), *partículas rutilantes* (CD 19), *resistir energía*, *terribles carcajadas* (CD 17), *ver lo invisible*
1º — *armadura de mago*, *convocar monstruo I*, *grasa* (CD 18, 2), *hechizar persona* (CD 16), *niebla de obscurecimiento*, *rayo de debilitamiento* (CD 16), *sirviente invisible*
0 (a voluntad) — *abrir/cerrar*, *detectar magia*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *salpicadura de ácido*
Especialización thassiloniana conjuración; **Escuelas opuestas** evocación, ilusión

TÁCTICAS

Antes del combate Jordimandus se lanza *armadura de mago* y *sirviente invisible* a diario. En cuanto se da cuenta de que el laberinto ha sido invadido, se lanza *piel pétrea*, *ver lo invisible*, *falsa vida*, *volar*, y *escudo* apresurado.

Durante el combate Jordimandus empieza el combate convocando monstruos, y usando *flechas ácidas* apresuradas mientras lo hace. Sólo recorre a los conjuros ofensivos en cuanto hay un buen grupo de monstruos convocados para protegerle del cuerpo a cuerpo. Se queda en su trono hasta verse amenazado cuerpo a cuerpo, momento en el cual usa su vuelo, paso dimensional, y *puerta dimensional* para mantener la distancia con los PJs. Jordimandus lleva su *cetro de absorción* en todo momento; no lleva ningún arma, dependiendo completamente de la magia en combate.

Moral Jordimandus es un poco cobarde; si se ve reducido por debajo de 30 puntos de golpe, se deja caer de rodillas y suplica por su vida. Aunque no puede abandonar la sala sin morir, ha averiguado muchas cosas sobre la Forja Rúnica y sus habitantes, y los PJs pueden usar esa información en su beneficio (ver Tesoro, más abajo)

Estadísticas

Fue 14, **Des** 10, **Con** 22, **Int** 20, **Sab** 12, **Car** 15

Ataque base +7; **BMC** +9; **DMC** 21

Dotes Abstención de materiales, Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Dureza, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Familiar mejorado, Gran fortaleza, Inscribir pergamino, Soltura con los conjuros (conjuración), Soltura mayor con los conjuros (conjuración), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Conocimiento de conjuros +23, Engañar +17, Intimidar +17, Percepción +16, Saber (arcano) +23, Saber (los Planos) +23, Saber (religión) +23, Volar +30

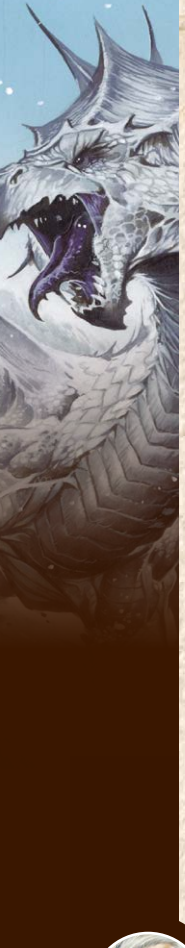
Idiomas abisal, aklo, dracónico, elfo, necril, thassiloniano

CE encantamiento del convocador (7 asaltos), vínculo arcano (quásit)

Consumibles de combate *cetro de absorción*; **Equipo** *anillo de protección +2*, *capa de resistencia +3*, *morral práctico*, polvo de diamante por valor de 500 po, placa de marfil por valor de 50 po, espejo de plata por valor de 1.000 po

APTITUDES ESPECIALES

Corazón de limo (Su) El corazón de Jordimandus le otorga un bonificador +6 profano a la Constitución y le hace inmune a ataques furtivos y golpes críticos. El corazón también le hace inmortal a todos los efectos, al detener su envejecimiento y proporcionarle sustento. Los cienos no atacan a Jordimandus



JORDIMANDUS

¿COMPONENTES DE ARMAS DE FORJA RÚNICA?

PEREZA	*mezcla de los cuatro humores*
AVARICIA	*aguas del estanque de los arcanos elementales*
ENVIDIA	*¿frascos de etilión?*
LUJURIA	*¿uno de los juguetes íntimos de Delvahine, quizá?*
SOBERBIA	*fragmento de alguno de los espejos en que se ha mirado Vraxeris*
IRA	*cenizas de cualquier cosa de los salones de la ira*
GULA	*algo de ese delicioso vino Inib*

como consecuencia de su corazón sacrílego. Si las cuatro jaleas ocres avanzadas de las cañerías circundantes mueren, se corta el acceso de Jordimandus a los cuatro humores y su corazón empieza a descomponerse. Inmediatamente pierde todos los beneficios que le otorgaba el corazón, y además sufre 1d6 puntos de consunción de Constitución cada día hasta morir.

Demoníacamente obeso (Ex) Aunque la grasa de Jordimandus le otorga un bonificador +4 a la armadura natural, reduce su velocidad base a 10 pies (*3 m*).

SOBLOCH	pg 95

Familiar quásit (*Bestiario*, pág. 72)

VARIANTES DE JALEA OCRE (4)	PX 2.400 c/u	VD 6	pg 75 c/u

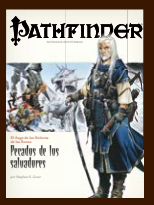
Jalea ocre avanzada (*Bestiario*, pág. 188, 294)
RC 24
Espacio 10 pies (*3 m*), **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

TESORO: el trono 'flotante' de Jordimandus realmente no flota en absoluto. El trono de 5 toneladas y media en realidad está sostenido por dos *cetros inamovibles* encajados en su base; extraerlos hace que el asiento se precipite hacia el líquido que hay debajo. Una prueba de Percepción CD 30 con éxito revela un resorte oculto en el brazo izquierdo del trono; pulsarlo hace que se abra un cajón escondido en el lado derecho. Jordimandus guarda allí sus libros de conjuros, junto con algunos pergaminos mágicos (un *pergamino de aliado de los Planos*, un *pergamino de teletransporte*, y un *pergamino de la piedra a la carne*) y un *manual de ejercicio beneficioso* +2 que Jordimandus nunca ha tenido la energía necesaria para leer.

Una investigación de los libros de conjuros revela mucho más que conjuros: aunque Jordimandus no ha abandonado esta habitación desde hace más de 9.000 años, ha pasado una cantidad de tiempo significativa usando escudriñamiento para espiar a los demás habitantes de la Forja Rúnica. Aunque la mayoría de lo que ha anotado Jordimandus son chismorreos inútiles, cualquiera que sepa leer thassiloniano y pase 2d4 horas leyendo las notas puede averiguar los nombres y roles básicos de la mayoría de PNJs únicos que hay en la Forja Rúnica (a discreción del DJ).

Lo que quizá es más importante, sin embargo, es que Jordimandus ha garabateado en el interior de la portada de su mayor libro de conjuros un extracto de información muy significativo: sus sospechas sobre qué componentes funcionarían mejor para fabricar armas *de forja rúnica* (ver ayuda de juego 5-3). Jordimandus espera algún día forjar varias armas *de forja rúnica*, armar con ellas a campeones convocados, y tomar toda la Forja Rúnica; ha completado ya gran parte de la investigación necesaria para fabricar las armas y menciona con frecuencia en otros puntos de sus libros de conjuros, pero, por suerte para el resto de habitantes del semiplano, carece de la energía y la motivación necesarias para llevar a cabo su plan.

El fluido de la tubería central funciona como componente de armas *de forja rúnica*.



NOVENA PARTE: LOS SALONES DE LA IRA

LA SEÑORA DE LAS RUNAS ALAZNIST ENCARGÓ A SUS MEJORES (Y MÁS DESTRUCTIVOS) MAGOS Y SOLDADOS EL CUIDADO DE LOS SALONES DE LA IRA. PARA AYUDARLES, LES PROPORCIONÓ LOS SECRETOS PARA CREAR LOS HORRIPILANTES SOLDADOS CONOCIDOS COMO ENGENDROS PECAMINOSOS Y, CON ESE CONOCIMIENTO, LA CLAVE PARA EL MOLDEADO DE CARNE. POR DESGRACIA, A LOS MAGOS DE LA IRA NO SE LES DABA BIEN TRABAJAR JUNTOS Y, TRAS EL DECLIVE DE LOS CUSTODIOS DE LA PEREZA, LES TOCÓ A ELLOS. PERO DONDE LOS CUSTODIOS DE LA PEREZA DEJARON SÓLO A UN APRENDIZ PARA QUE CONTINUASE SU OBRA, EN LOS SALONES DE LA IRA QUEDARON UNOS CUANTOS.

Han pasado siglos desde entonces, y durante ese tiempo, estos herederos se fueron interesando menos en desarrollar nueva magia y más en mantener su propia sociedad brutal de adiestramiento y conflicto armado. Los habitantes de los Salones de la Ira se han preparado sin descanso para el regreso de la Señora de las Runas Alaznist, pero no han hecho ningún intento de ayudar a que eso ocurra. Los engendros pecaminosos son usados para entrenar soldados humanos, quienes a su vez han desarrollado una sociedad cerrada pero altamente funcional. Cientos de generaciones han pasado, cada una liderada por un nuevo Señor o Señora Supremos ascendidos de entre sus propias filas. La líder actual de estos salones es una mujer implacable llamada Athroxis, y los PJs están destinados a darle lo que ha anhelado toda su vida: la oportunidad de poner a prueba el adiestramiento de sus soldados contra invasores reales.

Los Salones de la Ira están formados por varias cámaras aisladas conectadas entre sí mediante *círculos de teletransporte* permanentes, que les regalaron los Custodios de la Pereza antes de que cayese Thassilon. Nadie de los Salones de la Ira podría aspirar a comprender o duplicar la creación de un teletransportador, pues su conocimiento sobre la magia de conjuración es inexistente, pero valoran estos *círculos de teletransporte* más que nada en el mundo, pues su destrucción los aislaría para siempre, y convertiría sus hogares en tumbas.

Círculos de teletransporte: cada círculo mide 10 pies (*3 m*) de diámetro y está representado por una runa compleja tallada en el suelo, rodeada por un profundo surco circular. Hasta cuatro criaturas Medianas pueden entrar en un círculo de teletransporte a la vez. Los que lo hacen son teletransportados inmediatamente al destino que le ha sido designado, que siempre es un círculo concreto en el suelo con la runa de la ira grabada en su interior. Los *círculos de teletransporte* sólo funcionan en una dirección.

K1 EL GUARDIÁN DE HIERRO (VD 13)

Un amplio pasillo de mármol pulido termina en una cámara muy iluminada y extremadamente alta. La parte superior de la pared del fondo está cubierta completamente por un mural de una mujer revestida de armadura, con el pelo color carmesí, empuñando una ronca en llamas, y a lomos de un enorme dragón rojo. Un saliente cuadrado de mármol liso emerge de esa pared, alzándose desde el suelo hasta una altura de 30 pies (*9 m*), y una abertura en el muro directamente detrás de la parte superior de la columna de piedra permite continuar avanzando en esta sección de la Forja. Una estatua de hierro de 12 pies (*3,6 m*) de alto se alza sobre esa plataforma, con un enorme arco de hierro en sus manos metálicas, y una extraña runa que parece casi un par de colmillos decorando su pecho.

Este inmenso salón se usaba para recibir a los visitantes de los Salones de la Ira; aquellos a los que se negaba la entrada eran ejecutados por el guardián de la sala si no se iban inmediatamente. Las superficies de mármol de esta cámara son demasiado lisas para treparlas sin magia; cuando se concedía audiencia a un visitante, el guardián tenía órdenes de subirlo a la zona **K2**.

CRIATURA: como muchos PJs sin duda sospecharán, la estatua de hierro es un gólem. Lo que puede que no se esperen es que este gólem de hierro sea una variante conocida como un arquero de hierro, capaz no sólo de llevar a cabo devastadores ataques a distancia, sino también de *caminar por el aire*.

Cuando el arquero de hierro detecta intrusos, hace sonar una alarma atronadora que activa otras alarmas por todos los Salones de la Ira; unos golpes metálicos que hacen vibrar la piedra y alertan a todos los habitantes del lugar; la Señora Suprema Athroxis usa su *varita de clariaudiencia/clarividencia* para observar el combate de esta sala.

ARQUERO DE HIERRO	PX 38.400	VD 14	pg 151

Variante de gólem de hierro (*Bestiario*, pág. 171)
N constructo Grande
Inic +1; **Sentidos** *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 32, toque 10, desprevenido 31 (+1 Des, +22 natural, -1 tamaño)
pg 151 (22d10+30)
Fort +7, **Ref** +8, **Vol** +7
RD 15/adamantina; **Inmune** rasgos de constructo, magia

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +34 (2d10+19/19-20)
A distancia Flechas de ira +22/+17/+12/+7 toque (3d6/x3)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Arma de aliento (CD 21), Flechas de ira, Puñetazos poderosos

Aptitudes sortílegas (NL 20º; concentración +15)

Constantes - *caminar por el aire, ver lo invisible*

TÁCTICAS

Durante el combate El arquero de hierro concentra sus ataques en los oponentes que sobrepasan su posición y entran en el pasillo, y hasta que éstos están muertos o huyen ignoran a todos los demás. Si ningún oponente le sobrepasa, el arquero de hierro se concentra en los oponentes voladores.

Moral El arquero de hierro lucha hasta ser destruido.

ESTADÍSTICAS

Fue 36, **Des** 13, **Con** -, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +22; **BMC** +36; **DMC** 47

Aptitudes especiales

Flechas de ira (Sb) Cuando el arquero de hierro ataca con su arco, dispara rayos de energía en forma de flecha. Estas flechas causan 3d6 pg de daño al impactar. En el primer asalto de combate, causan daño por fuego. En el segundo asalto, causan daño por electricidad. En el tercer asalto, causan daño por frío. En el cuarto asalto, vuelve a cambiar a fuego y el ciclo se repite. Si el arquero de hierro deja de usar sus flechas (para llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo, por ejemplo), el ciclo vuelve a empezar desde las flechas de fuego la próxima vez que dispare.

TESORO: ambos ojos del gólem son joyas valiosas; la izquierda es un diamante valorado en 5.000 po, mientras que la derecha es de hecho una *gema del resplandor* (13 cargas; el gólem no puede usar ese objeto).

K2 LA SALA DEL TELETRANSPORTADOR

Dos círculos tallados en el suelo rodean grandes runas en sus centros. El que hay más al este es rojo, mientras que el del oeste es azul.

Estos son *círculos de teletransporte*. El círculo este es el punto de llegada desde la zona **K3**, mientras que el del oeste es el punto de partida hacia esa misma zona. Pueden ser identificados como *círculos de teletransporte* con una prueba de Saber (arcano) CD 29 con éxito, aunque para determinar dónde llevan o desde dónde vuelven hay que probarlos.

K3 LOS CUARTELES Y EL SALÓN DE ENTRENAMIENTO (VD 14)

Esta larga cámara está llena de muñecos de entrenamiento vestidos con armaduras destartaladas y chamuscadas, y unos pocos aparatos con extremos afilados. Varias puertas y dos pasillos abiertos abandonan la cámara desde cada pared lateral. En la pared más alejada, una abertura conduce a lo que parece un salón de reuniones.

Varias *llamas continuas* en las paredes proporcionan iluminación a esta cámara, que es la sala de entrenamiento principal para los habitantes de los Salones de la Ira. No importa lo maltrechos que queden los muñecos de entrenamiento, la propia sala los repara cada 24 horas de modo que estén listos para el día siguiente.

A pesar de que los combatientes aquí emplazados no necesitan comer ni dormir, su entrenamiento exige que inviertan tiempo en ello. Esto evita que incurran en hábitos que podrían ser problemáticos cuando deban responder a la llamada a las armas y regresar a Golarion. Cada una de las habitaciones laterales cuadradas de 20 pies (*6 m*) de costado contiene literas para los humanos en el oeste, y para los engendros pecaminosos al este.

CRIATURAS: después de que las primeras generaciones de combatientes de la ira se volviesen demasiado endogámicas, se tomaron medidas para asegurarse de que sólo los rasgos más deseables se transmitían a los hijos en esta comunidad aislada. Usando los laboratorios de moldeado de carne (zona **K4**) para ayudar a dar forma tanto a descendientes de humanos como de

engendros pecaminosos, los habitantes incluso han regulado el ciclo del nacimiento y la muerte de los Salones de la Ira. A cada generación de soldados se le permite reproducirse a la edad de 24 años, y luego cuando alcanzan la edad de 44 años, se elige un nuevo Señor Supremo y se envía a la generación más vieja a las forjas de carne para que todos sean transformados en engendros pecaminosos. Por suerte para los PJs, la guerra reciente contra los Salones Abjuradores provocó la muerte de varios combatientes de este lugar. Con sus filas reducidas, y sin haber alcanzado aún la edad a la que tradicionalmente se les permite reproducirse, varios combatientes de la ira ahora trabajan sin descanso en los laboratorios de moldeado de carne, buscando un modo de revertir la transformación en engendro pecaminoso con la esperanza de así reestablecer sus números. Como resultado, aquí sólo hay seis combatientes de la ira y seis engendros pecaminosos para enfrentarse a los PJs.

Cuando empieza un combate aquí, la Señora Suprema Athroxis lo observa con su *varita de clariaudiencia/clarividencia*.

COMBATIENTE DE LA IRA

COMBATIENTES DE LA IRA (6)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 74 c/u

Azlante guerrero 1/evocador 5/caballero arcano 2
LM humanoide Mediano (humano)
Inic +2; **Sentidos** Percepción +10

DEFENSA

CA 18, toque 12, desprevenido 16 (+6 armadura, +2 Des)
pg 74 (8 DG; 3d10+5d6+37)
Fort +7, **Ref** +4, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Mandoble +1* +11 (2d6+5/19-20)
Ataques especiales Conjuros intensos (+2 daño)
Aptitudes sortílegas (NL 6º; concentración +10)
7/día — proyectil de fuerza (1d4+2)
Conjuros preparados (NL 6º; 10% fallo de conjuros; concentración +10)
3º — *acelerar*, *bola de fuego* (CD 19, 3), *desplazamiento*
2º — *estallar* (CD 16), *fuerza de toro*, *imagen múltiple*, *rayo abrasador* (3)
1º — *contacto electrizante*, *impacto verdadero*, *manos ardientes* (CD 17), *proyectil mágico* (3)
0 (a voluntad) — *llamarada* (CD 14), *luces danzantes*, *luz*, *rayo de escarcha*, *salpicadura de ácido*
Especialización thassiloniana evocación; **Escuelas opuestas** conjuración, abjuración

TÁCTICAS

Durante el combate Los combatientes de la ira dejan que los engendros pecaminosos ataquen primero a los PJs, ganando así tiempo para lanzarse a sí mismos *fuerza de toro*, *imagen múltiple*, *acelerar*, y *desplazamiento*. Se adelantan para ocupar el lugar de los engendros pecaminosos caídos de uno en uno, y usan conjuros como *bola de fuego* y *rayo abrasador* para alcanzar a los PJs que se mantienen alejados del cuerpo a cuerpo.
Moral Los combatientes de la ira luchan hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 18, **Sab** 12, **Car** 10
Ataque base +5; **BMC** +9; **DMC** 21
Dotes Conjurar en combate, Dureza, Fabricar armas y armaduras mágicas, Golpe arcano, Inscribir pergamino, Soltura con los conjuros (evocación), Soltura con un arma (mandoble), Soltura mayor con los conjuros (evocación)
Habilidades Acrobacias +11, Artesanía (armas o armaduras) +16, Conocimiento de conjuros +16, Intimidar +12, Percepción +10, Saber (arcano) +16, Saber (ingeniería) +16
Idiomas aklo, dracónico, elfo, gigante, thassiloniano
CE vínculo arcano (mandoble)
Equipo *camisote de mallas de mithril +2*, *mandoble +1*, libro de conjuros (sólo contiene los conjuros preparados)

ENGENDROS PECAMINOSOS CON HACHA (6)	PX 3.200 c/u	VD 7	pg 69 c/u

Engendro pecaminoso guerrero 5 (*Bestiario 2*)
NM aberración Mediana
Inic +5; **Sentidos** oler el pecado, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 22, toque 12, desprevenido 20 (+8 armadura, +1 Des, +1 esquiva, +2 natural)

pg 69 (8 DG; 3d8+5d10+29)

Fort +8, **Ref** +4, **Vol** +6; +1 contra miedo

Aptitudes defensivas valentía +1; **Inmune** efectos enajenadores; **RC** 13

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo *Gran hacha +1* +13/+8 (1d12+7/x3), Mordisco +5 (1d6+1 más Mordisco pecaminoso)

Ataques especiales entrenamiento en armas (hachas +1)

TÁCTICAS

Durante el combate Los engendros pecaminosos buscan activamente interceptar intrusos y evitar que nadie ataque a los combatientes de la ira durante el tiempo que les sea posible mantener la línea. Siempre usan Ataque poderoso en combate (sufriendo un penalizador -2 al ataque para causar +6 de daño).

Moral Los engendros pecaminosos luchan hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +7; **BMC** +10; **DMC** 22

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Especialización con un arma (gran hacha), Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (gran hacha)

Habilidades Intimidar +13, Percepción +11, Sigilo +11

Idiomas thassiloniano

CE competencia marcial, entrenamiento en armadura 1

Equipo *coraza +2*, *gran hacha +1*

K4 EL LABORATORIO DE MOLDEADO DE CARNE (VD 13)

Esta alargada cámara está ocupada por dos hileras de anchas mesas de trabajo. El extremo más alejado de la cámara contiene tres amplias alcobas: la del norte y la del sur están llenas de todo tipo de suministros alquímicos y grandes barriles, mientras que la del medio contiene un único tanque lleno de lo que parece ser carne que se agita y desprende un olor horrendo.

Esta cámara es donde los Señores de la Ira forjan armas y armaduras mágicas, y también donde transforman a las generaciones más viejas en engendros pecaminosos, y modifican a sus propios hijos para que crezcan adecuadamente.

El tanque de carne burbujeante de la alcoba central es una masa semiviva de protocarne; la materia prima para crear engendros pecaminosos, y un componente clave para gran parte del trabajo que se lleva a cabo aquí para evitar que las generaciones de la ira caigan en la deformidad y la locura. Este material huele a rancio, y es peligroso comerlo o incluso tocarlo. Una criatura viva que entre en contacto con la protocarne debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 (con un penalizador -4 si la protocarne es consumida o le es inyectada) o sufrir una mutación dolorosa y desgraciadamente permanente. Estas mutaciones pueden ser extremidades vestigiales, pies deformes, ojos ciegos y horribles... eres libre de ser creativo a la hora de describirlas. Los efectos son siempre los mismos: una puntuación de característica al azar se reduce en 2 puntos. Esto no es daño ni consunción, sino una reducción permanente de la puntuación. Esta reducción puede eliminarse extirpando la parte mutada y lanzando después *regenerar*, mediante *restablecimiento mayor*, o con un *milagro* o *deseo*. La protocarne muere rápidamente si se extrae del tanque; sólo sigue siendo peligrosa 1 asalto tras ser extraída.

CRIATURAS: esta habitación está ocupada actualmente por nueve combatientes de la ira, todos trabajando diligentemente en un problema complejo: un método para revertir los engendros pecaminosos a su fuente humana. La respuesta aún está muy lejos de los cada vez más frustrados combatientes de la ira, quienes se toman cualquier intrusión con alivio y con alegría sádica. Luchan hasta la muerte para proteger su laboratorio.

COMBATIENTES DE LA IRA (9)	PX	VD	pg
	3.200 c/u	7	74 c/u

(ver página 292)

TÁCTICAS

Durante el combate Cuando un combatiente de la ira esté junto a un tanque de moldeado de carne y no esté trabado en combate cuerpo a cuerpo, intentará derramar un pegote de protocarne

ENGENDRO PECAMINOSO CON HACHA

sobre un PJ, introduciendo su arma en el tanque y arrojando el pegote con la punta. Esto se resuelve como un ataque de toque a distancia (con un penalizador -4 por ser con un arma improvisada, por supuesto); no causa daño por salpicadura y sólo afecta a la pobre criatura alcanzada.

K5 LA CÁMARA DE PREPARACIÓN

Las paredes pulidas de granito de esta cámara están cubiertas de glifos de trazos delicados. El techo se alza a una altura de 25 pies (*7,5 m*), y muestra un mural de una mujer pelirroja, con una ronca ardiente en las manos, de pie sobre una torre de piedra en llamas. Hay espadas y roncas insertados en huecos poco profundos de las paredes, brillando levemente e iluminando la cámara. El lado este de la sala es una pared sólida de ondulante humo negro.

Esta sala es donde los iniciados que desean ponerse a prueba e intentar convertirse en el nuevo Señor o Señora Supremos de la ira se preparan para el duro combate que les espera tras el velo de humo del fondo de la sala. Para ascender, un iniciado 'simplemente' tiene que derrotar al actual Señor Supremo.

Una prueba de Saber (arcano) CD 20 o un conjuro de *leer magia* determinan que los glifos de las paredes representan varias formas de magia de evocación, en concreto relacionadas con el fuego o con la creación de armas mágicas. La pared de humo que separa esta habitación de la zona **K6** es un *muro ilusorio* muy decorativo (NL 15º, Voluntad CD 17).

TESORO: las armas incrustadas en las paredes incluyen dos *mandobles +1*, dos *roncas +1*, y dos *espadas largas +1*. Todas brillan continuamente, proporcionando luz como si se tratase de antorchas. Las armas pueden ser extraídas con un conjuro de *transformar piedra*, excavando, o con una prueba de Fuerza CD 30.

K5 EL SALÓN DE PRUEBAS (VD 16)

Una ancha avenida flanqueada por columnas de piedra carmesí recorre el centro de esta cámara; el techo se arquea 60 pies (*18 m*) más arriba y parece hecho de fuego. En el centro de la sala, hay una enorme estrella de siete puntas hecha de plata grabada en el suelo, rodeada por un círculo de llamas que arden lentamente.

Esta enorme cámara sirve de zona de entrenamiento para la actual Señora Suprema de la Ira, y como arena para poner a prueba a los nuevos candidatos. El fuego que arde en las alturas es completamente real: trátalo como un *muro de fuego* permanente (NL 15º) que cubre la extensión entera del techo. La ceniza resultante de los objetos quemados en las llamas de éste *muro de fuego* (o cualquier efecto mágico de fuego generado en esta sala, en realidad) sirve como componente para las armas *de forja rúnica*.

La Runa Siédrica en mitad de la sala es en realidad un inmenso portal; se trata del 'círculo maestro' que Vraxeris mencionaba en su diario. El círculo maestro tiene dos funciones, pero la Señora Suprema Athroxis sólo puede activar la primera de ellas.

Llamada: una vez al día, se puede ordenar al círculo maestro que llame a una única criatura, funcionando como un conjuro de *ligadura de los Planos* (NL 15º); sólo puede haber un ajeno llamado mediante este efecto activo a la vez. Éste es el uso que puede darle al círculo la Señora Suprema Athroxis.

Viaje: si se usa cualquier efecto de teletransporte mientras el lanzador está de pie dentro del círculo maestro, éste absorbe la energía de teletransporte y abre un portal en el centro de la Runa Siédrica que conduce a los pies del Cráneo de Escarcha. Este portal es bidireccional, y permanece abierto durante 1 hora antes de cerrarse.

CRIATURAS: la Señora Suprema Athroxis aguarda aquí a los PJs, probablemente después de haberlos visto en combate varias veces gracias a su varita mágica; con su frustración hacia los fracasos de sus sirvientes convirtiéndose en furia a cada victoria de los PJs. Las

habilidades sociales no son su fuerte, y cuando los PJs entran en la sala, chilla un grito de guerra en thassiloniano, algo como "¡Por la furia y el fuego infernal!", y ataca de inmediato. Por desgracia para los PJs, Athroxis no está sola; la acompaña un demonio glabrezu al que llamó desde el Abismo (usando el portal Siédrico de la sala) para que sirviese de guardián.

SEÑORA SUPREMA ATHROXIS	PX 51.200	VD 15	pg 193

Azlante mujer guerrera 1/evocadora 5/caballero arcano 10
LM humanoide Mediano (humana)
Inic +3; **Sentidos** Percepción +17

DEFENSA

CA 28, toque 16, desprevenido 25 (+10 armadura, +2 desvío, +3 Des, +2 natural, +1 perspicacia)
pg 193 (16 DG; 1d10+5d6+10d10+116)
Fort +17, **Ref** +11, **Vol** +13

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo *Ronca adamantina +3 llameante* +22/+17/+12 (2d4+10/19-20/x3 más 1d6 fuego)
Ataques especiales Conjuros intensos (+2 daño), Crítico de conjuros
Aptitudes sortílegas (NL 14º; concentración +19)
8/día — proyectil de fuerza (1d4+2)
Conjuros preparados (NL 14º; 15% fallo de conjuros; concentración +19)
7º — *espada del mago, proyectar imagen* (CD 22), *rociada prismática* (CD 24, 2)
6º — *cono de frío* sin moverse (CD 22, 2), *de la carne a la piedra* (CD 21), *relámpago zigzagueante* (CD 23, 2)
5º — *cono de frío* (CD 22, 2), *debilidad mental* (CD 20), *muro de fuerza*, *rayo abrasador* maximizado, *toque vampírico* potenciado
4º — *alarido* (CD 21), *bola de fuego* sin moverse (CD 20, 2), *confusión* (CD 19), *proyectil mágico* sin moverse potenciado (2), *rayo abrasador* potenciado
3º — *acelerar*, *afiladura*, *arma mágica mayor*, *proyectil mágico* potenciado, *rayo relampagueante* (CD 20, 2), *volar*
2º — *ceguera/sordera* (CD 17), *falsa vida*, *proyectil mágico* sin moverse (2), *imagen múltiple*, *rayo abrasador*, *ver lo invisible*
1º — *contacto electrizante*, *impacto verdadero* (2), *manos ardientes* (CD 18), *proyectil mágico* (2), *rayo de debilitamiento* (CD 16), *retirada expeditiva*
0 (a voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *llamarada* (CD 17), *luz*, *rayo de escarcha*
Especialización thassiloniana evocación; **Escuelas opuestas** abjuración, conjuración

TÁCTICAS

Antes del combate Athroxis lanza *arma mágica mayor* y *afiladura* sobre su ronca a diario, y se lanza *falsa vida* a sí misma. Cuando ve a los PJs llegar a la zona **K3**, también se lanza *volar* e imagen **múltiple**.
Durante el combate Athroxis se lanza *acelerar* inmediatamente antes de que empiece el combate, y entonces usa sus conjuros de *cono de frío*. Prefiere usar conjuros como *ceguera/sordera* y sus conjuros sin moverse, pues no se ven afectados por su probabilidad de fallo arcano. Cuando ataca cuerpo a cuerpo, usa Pericia en combate, lo que impone un penalizador -4 a sus tiradas de ataque pero aumenta su CA en +4.
Moral Athroxis lucha hasta la muerte. Si se ve reducida a 15 puntos de golpe o menos, se sacrifica voluntariamente, centrando una *bola de fuego* sobre sí misma si hacer eso le permite alcanzar a varios PJs en la explosión.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 16, **Con** 20, **Int** 20, **Sab** 10, **Car** 12
Ataque base +13; **BMC** +18; **DMC** 35
Dotes Ataque poderoso, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (ronca), Dureza, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Golpe arcano, Inscribir pergamino, Maximizar conjuro, Pericia en combate, Potenciar conjuro, Soltura con los conjuros (evocación), Soltura mayor con los conjuros (evocación), Voluntad de hierro
Habilidades Acrobacias +20, Artesanía (armas) +25, Averiguar intenciones +17, Conocimiento de conjuros +25, Intimidar +21, Percepción +17, Saber (arcano) +25, Trepar +24, Volar +15
Idiomas abisal, aklo, dracónico, elfo, gigante, thassiloniano
CE entrenamiento diverso, vínculo arcano (ronca)
Consumibles de combate *varita de clariaudiencia/clarividencia* (32 cargas), *varita de rayo relampagueante* (NL 10º, 25 cargas); **Equipo** *coraza de mithril +4*, *ronca adamantina +1 llameante*, *amuleto de armadura natural +2*, *anillo de protección +2*, *capa de resistencia +3*, *cinturón de perfección física +2*, *diadema de vasta inteligencia +2*, bolsa de componentes de conjuro, libro de conjuros

APTITUDES ESPECIALES

Marca de la ira (Sb) La Señora Suprema Athroxis porta la marca de su autoridad en la carne: una runa parecida a un tatuaje que brilla levemente y se mueve a través de las generaciones de un líder al siguiente. La marca de la ira le proporciona un bonificador +1 por perspicacia a la CA, y a las tiradas de ataque y daño. Una vez al día como acción rápida, puede usar la marca para que la proteja con un *escudo de fuego* (NL 15º). Si muere en combate, la marca de la ira se transfiere a la frente de quien la ha vencido. Sólo puede transferirse de nuevo con la muere de ese personaje a manos de otro, pero puede quitarse con un *romper encantamiento* con éxito contra NL 20º. Si se quita de este modo, desaparece para siempre.

GLABREZU (DEMONIO DE LA TRAICIÓN)	PX 25.600	VD 13	pg 186

(*Bestiario*, pág. 61)

TÁCTICAS

Durante el combate El demonio glabrezu sigue las órdenes que le da la Señora Suprema Athroxis, sirviéndole de guardaespaldas y ayudando a evitar que los oponentes la flanqueen. Como fue llamado, puede usar su aptitud de convocar demonios, y lo hace en el primer asalto para intentar convocar vrocks.
Moral El demonio lucha hasta la muerte.

DÉCIMA PARTE: ARMAS DE PODER

EN CUANTO LOS PJS LLEGAN A LA FORJA RÚNICA, LA AVENTURA NO LES DICE INMEDIATAMENTE QUÉ DEBEN BUSCAR Y LOGRAR, PERO SU VERDADERA META DEBERÍA ACABAR SIENDO CREAR ARMAS DE FORJA RÚNICA EN EL POZO DEL CENTRO DEL COMPLEJO. LO MÁS PROBABLE ES QUE OBTENGAN CONOCIMIENTO SOBRE DICHAS ARMAS A TRAVÉS DE LOS DIARIOS DE VRAXERIS O DE JORDIMANDUS, PERO TAMBIÉN PUEDES DEJAR CAER PISTAS SOBRE QUE EL POZO CENTRAL PUEDE USARSE PARA FORJAR ARMAS SI LOS PJS HECHIZAN A PODEROSOS PNJS, O LLEVAN A CABO ADIVINACIONES MÁGICAS SOBRE EL PROPIO POZO DE FORJA RÚNICA.

Para imbuir un arma del poder del pozo y transformarla en un arma *de forja rúnica*, un PJ debe reunir componentes que hayan sido en sí mismos imbuidos con magia a lo largo de los últimos siglos. No basta con cualquier componente: deben ser objetos que sean iconos del pecado. Todos estos objetos son detectados como magia muy leve de la escuela apropiada, y cuando se acercan a un radio de 10 pies (*3 m*) del pozo de forja rúnica, brillan mucho y parecen zumbar de energía. Las reglas completas para crear armas *de forja rúnica*, así como sus capacidades, pueden hallarse en el Apéndice 8.

En el último capítulo de esta campaña, ciertas custodias y criaturas son susceptibles a las armas *dominantes* (las potenciadas por la lujuria y la soberbia, opuestas a la avaricia). Si nadie forja un arma *dominante*, el siguiente capítulo resultará más difícil... pero no imposible. Quizá desees aprovechar algún conjuro de adivinación de los PJs, o recompensar una prueba de Saber (arcano) CD 25 con éxito, dando pistas en esa dirección; o puedes no hacerlo.

Ten en cuenta que puede que tengas jugadores en tu grupo a quienes eche para atrás la idea de imbuir con pecados sus armas favoritas. Aunque el pecado en sí mismo no está ligado directamente a ser maligno en términos de alineamiento, la idea de aceptar el pecado puede sentar mal a las sensibilidades de ciertos personajes jugadores. En ese caso (y a estas alturas de la aventura, ya sabrás si tienes PJs para quienes esto pueda resultar un problema), eres libre de no referirte a las armas *de forja rúnica* por su nombre pecaminoso, sino por su nombre virtuoso. La diferencia entre blandir un arma *dominante* y una *regia* es puramente semántica; ambos tipos de arma son idénticos en términos de juego, y en su efectividad contra Karzoug y sus esbirros. El resto del libro supone que los jugadores eligen referirse a sus armas *de forja rúnica* por sus nombres pecaminosos, ¡pero si tus jugadores optan por la ruta virtuosa, no te olvides de ajustar sus nombres como corresponda!

RECOMPENSA POR HISTORIA: concede a los PJs 51.200 PX cuando fabriquen su primer arma *dominante*. No se otorga ningún punto de experiencia por fabricar cualquier otro tipo de arma *de forja rúnica*.

UN SEÑOR DE LAS RUNAS ENFURECIDO (VD 16)

Aunque no ha despertado del todo, Karzoug ha restablecido su vínculo con el pozo de forja rúnica, y cuándo éste se usa para fabricar armas *de forja rúnica*, lo nota. Karzoug sabe que concretamente las armas *dominantes* le suponen una amenaza, y actúa en cuanto una de estas es fabricada. Desde las profundidades del Ojo de la Codicia en las alturas sobre Xin-Shalast, el Señor de las Runas Karzoug accede al pozo de forja rúnica para usarlo personalmente. Con una súbita explosión de agua, un haz de luz surge del pozo para bañar la estatua de Karzoug. Inmediatamente, la imponente estatua cobra vida, transformándose en un enorme gólem de piedra. Baja la vista para mirar a los PJs y les habla, con la misma voz que oyeron surgir de Mokmurian al final de la anterior aventura. "Vosotros otra vez. Me maravilla vuestro optimismo pero lamentablemente, vuestras armas no llegarán a Xin-Shalast, y vosotros moriréis aquí, en la Forja Rúnica".

ESTATUA DE KARZOUG	PX 76.800	VD 16	pg 205

Variante de gólem de piedra (*Bestiario*, pág. 173)
N constructo Enorme
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +2

DEFENSA

CA 31, toque 8, desprevenido 31 (+23 natural, -2 tamaño)
pg 205 (30d10+40)
Fort +10, **Ref** +10, **Vol** +12
RD 15/adamantina y contundente; **Inmune** rasgos de constructo, magia

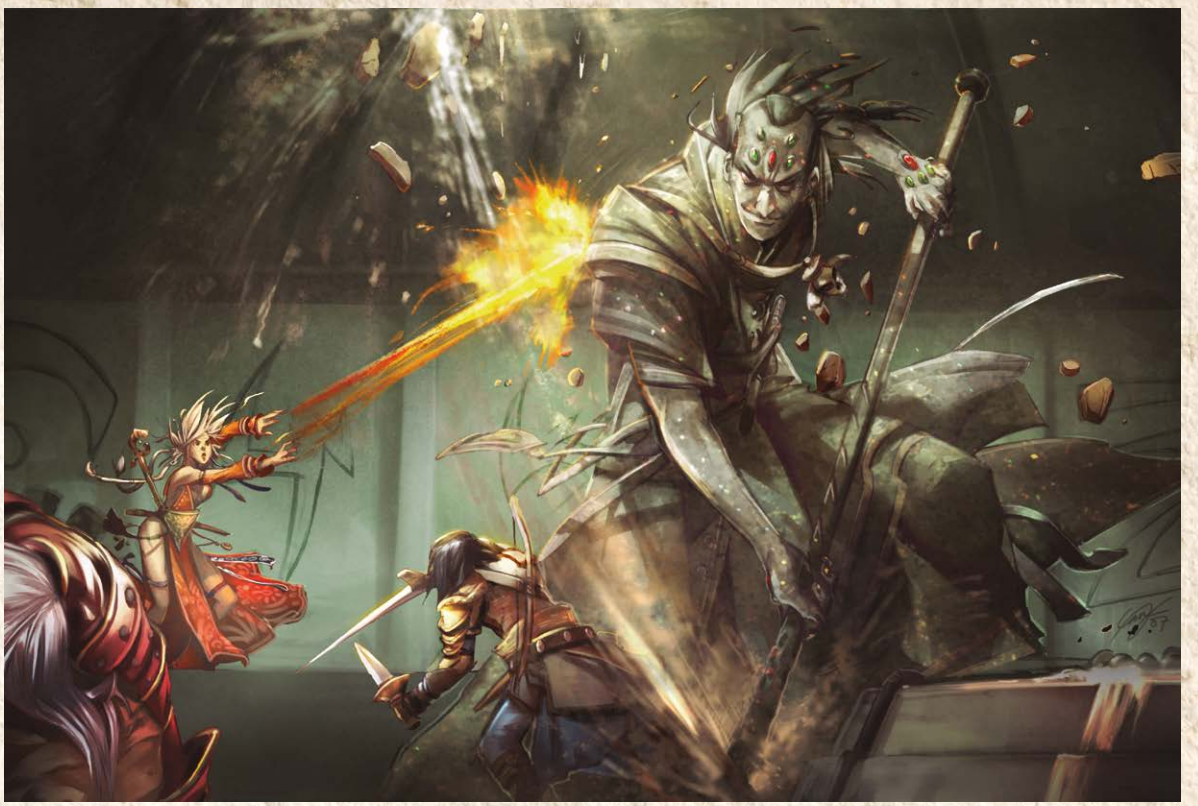
ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +43 (3d10+15 más Petrificación)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales golpe rompedor, lentificar (CD 25)

TÁCTICAS

Durante el combate El gólem de piedra usa su aptitud de lentificar contra el grupo a cada oportunidad que le surge, colocándose en posiciones óptimas antes de activar este poder. Concentra sus ataques físicos en el personaje que ha creado el arma *dominante*. Por suerte para ese personaje, este arma recién potenciada supera toda la reducción de daño que posee el gólem de piedra.

Moral Karzoug sólo puede mantener animado al gólem durante 4 asaltos. Si los PJs aún siguen vivos en el quinto, la estatua se pasa un asalto simplemente hablando: "Ésta... ésta no será la última... venid pues, héroes. Buscadme en la cima del macizo



Mhar, si tan poco aprecio le tenéis a vuestra vida. Tendréis el honor de ser los primeros insensatos en ser ejecutados bajo el estandarte de Shalast en diez mil...". Karzoug no tiene oportunidad de terminar sus provocaciones, sin embargo, y el gólem vuelve a ser de piedra inanimada. No vuelve a atacarles.

ESTADÍSTICAS

Fue 40, **Des** 11, **Con** -, **Int** -, **Sab** 15, **Car** 5

Ataque base +30; **BMC** +47; **DMC** 57

Dotes Ataque poderoso[A]

Ataques especiales

Petrificación (Sb) Una criatura alcanzada por el ataque de golpetazo de la estatua debe superar una salvación de Fortaleza CD 25 o sufrir 1d10 puntos de consunción de Destreza. Si una criatura sufre consunción hasta 0 de Destreza queda petrificada. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Golpe rompedor (Sb) Si la estatua de Karzoug alguna vez daña a una criatura petrificada con su ataque de golpetazo, dicha criatura debe superar una salvación de Fortaleza CD 25 o ser rota en pedazos. Eso esencialmente mata al PJ, pero también causa 3d10 pg de daño cortante a todas las criaturas en un radio de 5 pies (*1,5 m*) de la estatua rota. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

Los capítulos de esta aventura están organizados aproximadamente en orden ascendente de poder; la Octava parte contiene desafíos más duros y recompensas mayores que la Séptima parte, por ejemplo. Sin embargo, los PJs son libres de enfrentarse a las siete alas de la Forja Rúnica en el orden que quieran. Del mismo modo, tienen tiempo abundante para explorar el dungeon y, si pueden viajar entre planos, incluso pueden regresar a Golarion para descansar y recuperarse. La situación en la Forja Rúnica ha permanecido inalterable durante miles de años, y aunque una invasión por parte de un grupo de héroes desde luego que arma revuelo, la Forja Rúnica estará esperando a que regresen.

Una vez los PJs logran forjar por lo menos un arma *dominante*, están listos para viajar hasta Xin-Shalast. Sin embargo, puede que los pasos para escapar de la Forja Rúnica y regresar a Golarion no resulten evidentes para algunos grupos. Quienes carezcan de acceso a medios de escape como *desplazamiento de plano* deberán descubrir el método de huida a través de la Runa Siédrica de la zona **K6**, o usar un *pergamino de desplazamiento de plano* de la zona **F4**. Puede que también tengas que incluir otros medios de escape para que tus personajes regresen a Golarion, especialmente si ninguno de ellos puede activar la Runa Siédrica o usar un *pergamino de desplazamiento de plano*. Usar la *capa del saltimbanqui* de la zona **I3** estando en la Runa Siédrica de la zona **K6** puede activar el portal de salida, por ejemplo.

Incluso si los PJs emergen de la Forja Rúnica sin armas *dominantes*, la experiencia y el equipo que han acumulado dentro de sus diversos dungeons puede ayudar a los PJs a prepararles para los desafíos que les aguardan en lo alto de las montañas Kodar. Aunque puede parecer que las cosas están llegando a su conclusión, y puede dar la impresión de que Karzoug esté a punto de emerger en el mundo, eres libre de dar a tus PJs tiempo para descansar y recuperarse de sus desventuras en la Forja Rúnica.

Pues Karzoug tiene unas cuantas sorpresas finales para los PJs antes de que finalmente puedan enfrentarse a él en las legendarias Espiras de Xin-Shalast.

6 Las Espiras de Xin-Shalast

POR GREG A. VAUGHAN

TRASFONDO DEL CAPÍTULO 300

PRIMERA PARTE 302
En busca de Xin-Shalast

SEGUNDA PARTE 304
Susurros en el viento

TERCERA PARTE 317
En el techo del mundo

CUARTA PARTE 321
Xin-Shalast

QUINTA PARTE 340
Escalando el Macizo Mhar

SEXTA PARTE 344
El Pináculo de la Avaricia

SÉPTIMA PARTE 361
El Ojo de la Avaricia

PRIMER MAPA 305
La cabaña de los Vekker y sus alrededores

SEGUNDO MAPA 318
El Noreste de Varisia

TERCER MAPA 323
Xin-Shalast: la Ciudad Inferior

CUARTO MAPA 329
La madriguera de la Bestia Oculta

QUINTO MAPA 333
El Locus Heptárico

SEXTO MAPA 337
La guarida de Ghlorofaex

SÉPTIMO MAPA 343
Las Espiras de Xin-Shalast

OCTAVO MAPA 347
El Pináculo de la Avaricia

NOVENO MAPA 362
El Ojo de la Avaricia

TRASFONDO DEL CAPÍTULO

EN LAS FUENTES DEL SAGRADO RÍO AVAH SE ALZA UNA PODEROSA CIUDAD EN LAS LADERAS DE UNA MONTAÑA LEGENDARIA; UN TESTAMENTO A LA AVARICIA DEL SEÑOR DE LAS RUNAS KARZOUG. SE TRATA DE XIN-SHALAST, ENGALANADA CON EL PILLAJE DE UN MILLAR DE CAMPAÑAS. HA PERMANECIDO OCULTA DURANTE MILENIOS EN SU ESTRECHO VALLE A LA SOMBRA DEL MACIZO MHAR, UNA MONTAÑA DE PROPORCIONES MITOLÓGICAS Y DE HISTORIA SINIESTRA. EN LA CIMA DE ESTE MONTE, QUE EXHIBE EL INQUIETANTE ROSTRO TALLADO QUE LE DA NOMBRE, SE ALZAN LAS LEGENDARIAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST, DOMINANDO LA CIUDAD COMO LAS PUNTAS DE UNA CORONA. ASÍ MOSTRABA KARZOUG SU DOMINIO TANTO SOBRE LA TIERRA COMO SOBRE LOS REINOS QUE HAY MÁS ALLÁ.

Hace más de 10.000 años, el Imperio de Thassilon era gobernado por siete déspotas tiránicos conocidos como Señores de las Runas, poderosos magos cuya magia estaba afiliada a lo que hoy se conoce como los siete pecados capitales. Cuando el Imperio se derrumbó, los Señores de las Runas estaban preparados. Escaparon de la muerte (o de cosas peores) por diversos métodos, entrando en estados de hibernación de los cuales sus aprendices y seguidores leales les debían revivir cuando fuese el momento. Pero la caída de Thassilon fue mucho más absoluta y decisiva de lo que habían previsto incluso los Señores de las Runas más pesimistas, y no sobrevivió nadie que pudiese liberarlos en los siglos de oscuridad que vinieron a continuación. Con el tiempo, fueron olvidados por el mundo y por sus herederos.

El Señor de las Runas Karzoug gobernaba una tierra llamada Shalast, y como señor de la avaricia, su reino era el más decadente. Su capital, Xin-Shalast, yacía al abrigo de un valle en las montañas, un lugar de calles doradas y tejados de plata, que se extendía a la sombra de volcanes y bajo la mirada de uno de los picos más altos del mundo: el misterioso macizo Mhar. Cuando el fin se acercaba, Karzoug encargó a sus agentes en la Forja Rúnica que desarrollasen un método mediante el que pudiese sobrevivir a la caída del Imperio, y ellos respondieron teniendo en cuenta la ubicación de su palacio; pues las Espiras de Xin-Shalast, como se conocía su palacio, estaban situadas en la cumbre del macizo Mhar, donde los confines entre mundos son delgados. Los agentes de Karzoug transformaron la fuente de poder sobrenatural de su señor, un aparato conocido como *pozo rúnico*, en una especie de portal al vacío entre dichos mundos. Cuando llegó el cataclismo, Karzoug pasó a través de ese portal y entró en un estado de animación suspendida en aquella bóveda extradimensional, suspendida entre el macizo Mhar en este mundo y la terrible dimensión conocida como Leng en otro. Sin aprendices supervivientes para revivirle, Karzoug permaneció allí durante milenios.

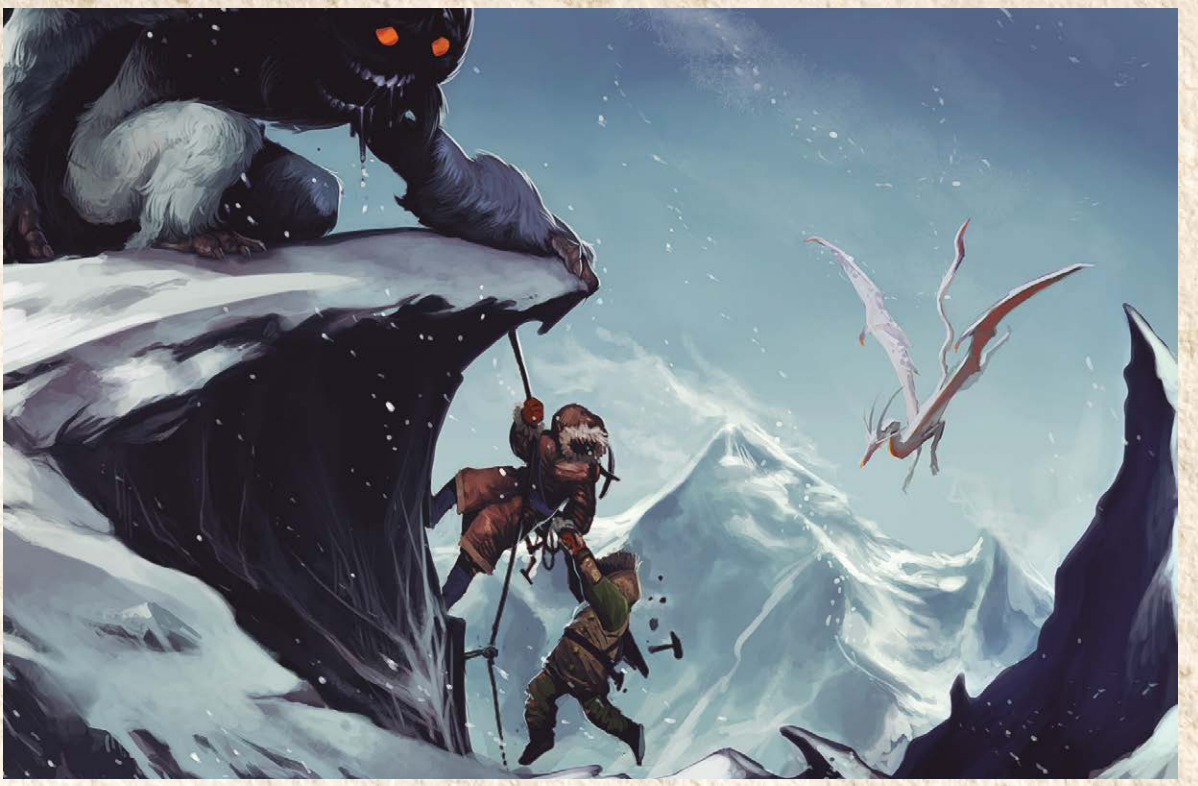
El relato del despertar de Karzoug, de su lento regreso a Golarion, ha sido contado a lo largo de los anteriores cinco capítulos. Ahora, el Señor de las Runas está casi listo para regresar a este mundo, con sus poderes restablecidos y su ciudad resucitada, para alzar a Thassilon de sus cenizas. Pero aún hay tiempo. Karzoug está despierto, pero aunque su mente ha estado muy ocupada, aún no puede abandonar físicamente el semiplano escondido entre este mundo y Leng; un lugar conocido como el Ojo de la Avaricia. Aunque el gigante de piedra Mokmurian era su principal agente en Varisia, en Xin-Shalast Mokmurian sólo habría sido un capitán en su ejército. Los habitantes de la ciudad en ruinas se han reunido bajo el estandarte de Karzoug, y a pesar de las riñas y peleas internas, están dispuestos a servirle. Entre estos esbirros hay diablos, dragones, tribus de mortíferas lamias, criaturas surgidas de la locura de Leng, y ejércitos de gigantes liderados por poderosos gigantes rúnicos. Gracias a dichos esbirros gigantes rúnicos, la influencia de Karzoug sobre los gigantes de Varisia será total.

Pero estos no son los únicos agentes de Karzoug en Xin-Shalast, pues ha elegido nuevos generales, nuevos campeones, e incluso nuevos aprendices para que le sirvan. Todo está dispuesto para el regreso del Señor de las Runas, y sólo un grupo de héroes se interpone entre él y Varisia.

VILLANOS RECURRENTES

Aunque *El Auge de los Señores de las Runas* da por sentado que la mayoría de líderes de los villanos con quienes se enfrentan los PJs mueren al ser derrotados, si alguno de ellos ha logrado escapar de las espadas y conjuros justicieros de tus PJs, este capítulo es el mejor punto en el que reintroducirlos, y también el más lógico. Aunque algunos villanos (especialmente Mokmurian) tienen su muerte prácticamente redactada en sus encuentros, hay otros (como las hermanas matriarcas lamias Xanesha y Lucrecia, algunos de los maestros de la Forja Rúnica, Barl Rompehuesos, Arkrhyst, o incluso Nualia) que sería factible que sobreviviesen y albergasen rencores duraderos contra los PJs.

Si quieres que los villanos fugados regresen para oponerse al grupo por última vez, el mejor lugar donde usarlos es en el Pináculo de la Avaricia. Para algunos de ellos, eso simplemente representa regresar a su hogar, pero para otros, podría suponer un cambio de lealtades y objetivos, alentado por un sobrecogedor deseo de venganza contra los PJs. Nualia, por ejemplo, podría hervir con tal furia como para buscar a los enemigos de los PJs y ofrecerles voluntariamente su ayuda, llegando con el tiempo a las mismísimas Espiras de Xin-Shalast para jurar lealtad a Karzoug.



En cualquier caso, deberías esmerarte en subir de nivel a dichos villanos para que puedan suponer un desafío para PJs de nivel alto. Si los has de usar en combates en solitario, tu objetivo es que tengan un VD 2 o 3 puntos superior al nivel medio del grupo; si vas a hacer que unan sus fuerzas a otro encuentro, el VD total de ese encuentro debería ser entonces 2 o 3 puntos superior al nivel medio del grupo. ¡Después de todo, querrás que las revanchas sean memorables!

SINOPSIS DEL CAPÍTULO

Con la magia y el conocimiento que han obtenido en la Forja Rúnica, los PJs están finalmente listos para buscar Xin-Shalast y enfrentarse al Señor de las Runas en auge. Tras investigar acerca de la antigua y legendaria ciudad, y descubrir que Mokmurian borró deliberadamente su ruta hasta Xin-Shalast de sus notas, la mejor pista que tienen los PJs para progresar son un par de hermanos enanos que afirmaban haber descubierto la ubicación de la ciudad y partieron hacia las montañas Kodar para saquear sus riquezas. En su cabaña en las faldas de las Kodar, los PJs no encuentran un mapa a Xin-Shalast... sino a los fantasmas de los hermanos, aún atormentados por la criatura sobrenatural que los mató tantos años atrás. Al derrotar esta amenaza y apaciguar a los fantasmas, los PJs pueden descubrir finalmente la ruta secreta hasta Xin-Shalast, y averiguar varios secretos importantes que les ayudarán en su última misión.

Tras hacer frente a las cumbres de las montañas Kodar, los PJs deben superar desafíos tanto naturales como totalmente antinaturales en las ruinas de la Ciudad Inferior, que ahora está siendo lentamente ocupada de nuevo por el ejército de Karzoug. Tras hallar aliados inesperados en la ciudad, el grupo averigua un modo secreto de ascender la incomparable altura del macizo Mhar, en la cima del cual se alzan las propias espiras de la ciudadela de su archienemigo. Finalmente, se enfrentan al propio Karzoug dentro del Ojo de la Avaricia, donde se decidirá el destino del antiguo Señor de las Runas... y el futuro de Varisia.

RITMO DE AVANCE

15º NIVEL: los PJs deberían estar en el 15º nivel al empezar este capítulo.

16º NIVEL: los PJs deberían llegar al 16º nivel justo después del asedio del wéndigo; no deberían intentar explorar Xin-Shalast con menos nivel.

17º NIVEL: los PJs deberían llegar al 17º nivel en cuando empiecen a explorar el Pináculo de la Avaricia, o tan pronto como sea posible tras llegar allí.

COMPLETAR LA AVENTURA: los PJs deberían estar cerca del 18º nivel para cuando lleguen al encuentro final.

PRIMERA PARTE: EN BUSCA DE XIN-SHALAST

XIN-SHALAST SE ENCUENTRA EN LO ALTO DE LAS MONTAÑAS KODAR, OCULTA TRAS MAGIA ATEMPORAL QUE EVITA QUE LA MAYORÍA DE LOS QUE BUSCAN SUS LEGENDARIAS CALLES PUEDA ACERCARSE. LOS CONFINES ENTRE MUNDOS SON TRANSITORIOS AQUÍ, UNA FACETA QUE LOS FUNDADORES DE LA CIUDAD BUSCABAN PRECISAMENTE PORQUE TALES CONDICIONES HACEN QUE SEA DIFÍCIL LLEGAR A ELLA SIN SABER EL CAMINO. ALGUIEN QUE BUSCASE XIN-SHALAST SIN MUCHA ATENCIÓN PODRÍA SUBIR POR UN LADO DEL MACIZO MHAR Y BAJAR POR EL OTRO Y NO HALLAR LA CIUDAD; Y AQUELLOS QUE LA BUSCAN ACTIVAMENTE PUEDEN PASARSE LA VIDA ENTERA EN ELLO Y NO LOGRARLO.

Mokmurian descubrió la ubicación de Xin-Shalast con la ayuda de los libros y mapas que recuperó de la biblioteca oculta bajo el Puño de Jorgen, y tras memorizar las fuentes, las destruyó. Pero aún quedan rastros. Un personaje que investigue Xin-Shalast en la Biblioteca de Thassilon bajo el Puño de Jorgen y saque buenas tiradas en sus pruebas de Saber puede averiguar mucho sobre el emplazamiento de la ciudad. Del mismo modo, interrogar prisioneros de la Forja Rúnica o quizá estudiar sus apuntes y libros de conjuros puede ser muy revelador. Cuando empieza este capítulo, los PJs deberían saber lo siguiente sobre Xin-Shalast (si aún no han obtenido esta información, haz que uno de los PJs descubra las pistas perdidas al estudiar un libro de conjuros, o tras hablar con un experto en Thassilon, como Brodert Quink en Punta Arena):

- Xin-Shalast está ubicada en el enorme macizo Mhar, en un valle que yace en las fuentes del río Avah.
- Se dice que el propio macizo Mhar sirve de puente hacia reinos extraños más allá de Golarion.
- Cualquiera que sea capaz de hallar el río Avah puede remontarlo directamente hasta Xin-Shalast.

El problema es que la región entera, desde el río Avah hasta la cumbre del macizo Mhar, yace en un reino donde la realidad se ha deshilachado en las esquinas. Para ser capaces de llegar a Xin-Shalast, los PJs necesitan algún tipo de guía… o por lo menos, notas detalladas dejadas por alguien que ya haya estado allí.

CONSULTANDO A BRODERT

Es probable que los PJs le hayan contado a Brodert Quink, el experto local de Punta Arena sobre todo lo que tiene que ver con Thassilon, sus descubrimientos. Esta aventura presupone que es a él a quien acuden otra vez en busca de consejo para hallar la ciudad escondida de Xin-Shalast, aunque podrían perfectamente consultar a otros expertos, que van desde *pathfinder* de Magnimar hasta oráculos extraplanarios, o hasta los propios sabios y eruditos de su propio grupo aventurero.

Suponiendo que los PJs hayan seguido en contacto con Brodert desde que les ayudó en *Los asesinatos del Desollador*, el viejo sabio ha empezado a ver a los PJs como su propio equipo de investigación de campo personal. Desde luego, si le confirman que la Vieja Luz de Punta Arena fue antaño un arma y por tanto validan sus suposiciones sobre el propósito original de las ruinas, se muestra muy amistoso.

Por desgracia, Brodert considera Xin-Shalast una leyenda, como cualquier otro erudito de la cultura thassiloniana. Pero si los PJs le preguntan sobre Xin-Shalast, se queda pensativo un momento, y entonces hace chasquear los dedos cuando recuerda una vieja historia sobre un par de hermanos enanos que afirmaban haber descubierto una ruta hacia la legendaria ciudad. Tras rebuscar entre sus libros y pergaminos durante unos minutos, emerge triunfal con una carta que recibió del autor de la enciclopedia definitiva sobre la región de Varisia y la meseta Storval: la muy conocida (y también muy criticada) obra *Eidolón*, de Cevil 'Ala Roja' Charms. Permite a los PJs leer la carta pero no quedársela; Ala Roja es uno de sus autores favoritos, y la carta es un tesoro personal para él. La misiva se reproduce en la Ayuda de juego 6-1.

La carta habla de las escapadas de dos hermanos enanos, Silas y Karivek Vekker, que viajaron a las montañas Kodar y supuestamente descubrieron la ruta hasta Xin-Shalast. Brodert ha investigado por su cuenta y puede confirmar que es cierto que Silas y Karivek Vekker desaparecieron en las montañas con una buena cantidad de capital invertido. La teoría más extendida en Janderhoff es que los enanos usaron 'el descubrimiento de Xin-Shalast' como tapadera para una estafa, pero aquellos que conocían a los Vekker tenían muy buen concepto de ellos. Brodert sospecha que descubrieron Xin-Shalast, y que su secretismo nacía de la necesidad y no de la malicia. Pues si habían hallado la grandiosa ciudad, hasta que pudiesen regresar con pruebas, lo prudente era no divulgarlo. La teoría de Brodert es que los Vekker sufrieron alguna tragedia en las Kodar, y que si se encontrase su base de operaciones (a lo largo de las orillas del río Kazaron, según la carta de Ala Roja), quizá habría allí pistas sobre la ubicación de la ciudad.

USAR MAGIA

Incluso si no hay PJs en el grupo que puedan lanzar conjuros de adivinación, siempre pueden buscar lanzadores de conjuros o pergaminos en Magnimar para poder ayudar con magia en su búsqueda de Xin-Shalast. Por desgracia, la mayoría de conjuros de adivinación ven en cierto modo su efectividad reducida debido a

AYUDA DE JUEGO 6–1

¡Saludos, señor Quink!

Gracias otra vez por las palabras amables y por la bebida. Siempre es un placer hablar con lectores de mis obras, especialmente con quienes son lo bastante cultos y versados como para conocer mis otras obras, además de Eidolón. Por desgracia, fui incapaz de conseguirle una copia del primer esbozo de mis archivos personales. Parece que ha corrido la suerte de gran parte de mi obra temprana, perdida para siempre ante los caprichos del tiempo y de los editores estrechos de miras, que no saben apreciar el valor del trabajo de un joven pathfinder.

Por suerte, mi mente es tan despierta hoy como lo era en aquellos primeros días de mi exploración de vuestra fantástica tierra natal. Recuerdo la tarde en que oí por primera vez la historia de Xin-Shalast, sentado en un tronco en un campamento varisiano, compartiendo hidromiel de rubí con una encantadora jovencita. Ah, pero esa es una historia para otro momento.

El relato me intrigó, sin embargo. Todas las culturas tienen cuentos sobre 'ciudades de oro', pero con Xin-Shalast los varisianos no tenían tradición de exploradores que la buscasen. Consideraban el lugar como un sitio malvado, que debía ser temido y repudiado. Que yo sepa, ninguna de vuestras poblaciones indígenas buscó nunca las ruinas antes del auge del dominio chelio. Pero se mencionaba, ahora que lo pienso, a dos hermanos enanos; Vekker, creo que se apellidaban. Afirmaban haber hallado una ruta hacia Xin-Shalast, y convencieron a varios comerciantes de Janderhoff de apoyar y proveer su plan de establecer una base de operaciones en la parte baja de las montañas Kodar junto al Kazaron. Cuando desaparecieron en las Kodar, todos sus inversores menos uno quedaron en bancarrota. Según he oído, incluso a día de hoy, el apellido Vekker aún es acompañado de una letanía de ofensivas blasfemias enanas cuando es mencionado en las tabernas de 'Hoff.

En cualquier caso, como le decía, en lugar de una copia del primer esbozo completo de mi obra, hallará una copia firmada de Eidolón con esta misiva. Confío en que quedará muy bien en su estante.

Que goce de salud,
Ala Roja

que la región a la sombra del macizo Mhar es capaz de alterar la realidad. Usa los resultados de conjuros como *comunión* y *contactar con otro plano* para encarrilar a los PJs en la dirección correcta, pero no te sientas obligado a contestar a las preguntas con detalle. Conjuros como *conocimiento de leyendas* revelan toda la información de las viñetas de la página 302, así como el hecho de que no hace mucho dos hermanos enanos apellidados Vekker afirmaron haber descubierto la ruta hasta la ciudad, pero tras establecer una base de operaciones en las montañas Kodar, nunca se volvió a saber de ellos.

A. EL TECHO DEL MUNDO

Las montañas Kodar son una de las cordilleras más intimidantes y gigantescas de Golarion. Hay pocos lugares en el mundo más inhóspitos para la vida que estas montañas, pero aun así la vida resiste allí. Las condiciones extremas suponen habitantes y monstruos igualmente poderosos, por supuesto; sólo los más fuertes sobreviven mucho tiempo en esta región, que los shoanti conocen como el Techo del Mundo.

Esta aventura supone que los PJs intentan hallar Xin-Shalast empezando por remontar el río Kazaron en busca de los desaparecidos hermanos Vekker y, posiblemente, el río Avah, que se dice que muestra la ruta hacia Xin-Shalast. Cómo lleguen los PJs a las montañas Kodar depende de ellos. *Teletransporte* es poco probable que sea útil hasta que los PJs lleguen a las Kodar y sepan dónde van, pero conjuros como *caminar con el viento* y *caminar por la sombra* pueden hacer que el viaje acabe en un periquete. Es verdad que los métodos veloces de viaje mágico pueden resultar útiles una vez los PJs lleguen a la cabaña o incluso a Xin-Shalast, pero en su primer viaje a las amenazantes montañas, es muy probable que tengan que recorrer la ruta de la manera tradicional.

Suponiendo que los PJs estén remontando el río Kazaron, en el punto marcado como 'A' en el mapa de la página 318 hay una transición entre colinas escarpadas y montañas verdaderamente intimidantes. Mientras los PJs continúen viajando siguiendo la orilla del río, hallarán el viaje por tierra ligeramente más fácil, pero tarde o temprano deberán adentrarse en las propias montañas.

Asegúrate de estar familiarizado con las reglas de aventuras en alta montaña, tal y como aparecen en las páginas 428-430 de las *Reglas básicas*. Los peligros físicos que presenta escalar montañas y las altitudes elevadas son, en muchos casos, tan temibles como los monstruos que los PJs están destinados a combatir en esta aventura, y dar importancia a estos peligros puede ayudar a subrayar que los héroes están explorando una cordillera verdaderamente inhóspita. Y lo que es más importante, si los PJs sienten que las montañas Kodar son peligrosas, pueden comprender mejor por qué Xin-Shalast ha permanecido oculta del mundo durante tanto tiempo.

SEGUNDA PARTE: SUSURROS EN EL VIENTO

LOS HERMANOS ENANOS SILAS Y KARIVEK VEKKER LLEGARON A LAS MONTAÑAS KODAR HACE 70 AÑOS, SIGUIENDO RUMORES DE UNA EXTENSA VETA DE ORO EN LAS ALTAS MONTAÑAS. CUANDO HALLARON ORO EN CIERTOS DEPÓSITOS GLACIALES ALUVIALES CERCANOS, REIVINDICARON SU TITULARIDAD Y ABRIERON UNA MINA. COMO SUELEN HACER LOS ENANOS, FUERON MUY HERMÉTICOS CON EL EMPLAZAMIENTO DE LA MISMA, LLEGANDO INCLUSO A CONSTRUIR UNA CABAÑA Y CUARTEL GENERAL MINERO A VARIOS KILÓMETROS DE DISTANCIA DE SU PROPIEDAD. NINGUNO DE LOS DOS PODÍA IMAGINAR LO CERCA QUE ESTABAN DEL LUGAR MÁS RICO DE TODA VARISIA: XIN-SHALAST.

Silas y Karivek trabajaron en su mina de depósitos aluviales durante varias décadas pero sabían que pronto se agotaría, así que exploraron adentrándose más en las montañas circundantes, examinando los arroyos y las paredes de acantilado en busca de marcas de color que delatasen potenciales depósitos que minar. Sus habilidades de montañismo y su testarudez enana valieron la pena: accidentalmente hallaron las fuentes del río Avah, y más allá, Xin-Shalast.

Los enanos sólo exploraron el linde la ciudad antes de verse obligados a huir de un grupo de gigantes enfurecidos. Pero la riqueza que vieron había bastado para hacer desaparecer todo pensamiento de minar oro de su mente. ¿Por qué molestarse en extraer oro de profundos agujeros en la tierra cuando puedes limitarte a recogerlo del suelo? Pero Xin-Shalast no era un lugar seguro ni de lejos, y para poder saquearla como se merecía, los enanos se dieron cuenta de que necesitaban ayuda.

Regresaron a Janderhoff, donde se pusieron en contacto con varios consorcios mineros y reunieron discretamente suministros y financiación para empezar una exploración más profunda de Xin-Shalast, demostrando sus afirmaciones con las extrañas reliquias que habían traído de vuelta con ellos. Los inversores pidieron a los Vekker que guardasen silencio sobre su descubrimiento, y pusieron a disposición de los hermanos vastas cantidades de dinero. Los Vekker regresaron al norte con un pequeño ejército de mineros, exploradores, y mercenarios, todos ansiosos por hacer fortuna explorando Xin-Shalast.

Pero el ejército de los Vekker nunca llegó a la Ciudad de la Avaricia. Sólo un día después de alcanzar el emplazamiento glacial de su primera mina, una avalancha azotó su convoy y se llevó por delante todas sus provisiones. Un intento de recuperarlas acabó en la muerte de siete enanos más. Con su ruta de regreso bloqueada, los supervivientes siguieron avanzando, esperando hallar consuelo, refugio, y sobre todo comida, en las despensas de la cabaña de los Vekker, pero al llegar descubrieron que el lugar había sido saqueado por los abominables hombres de las nieves que moraban en las Kodar. No quedaba nada de comida.

La inanición no tardó en arrastrar a los enanos a la desesperación y luego a la locura, y cuando Karivek sugirió el canibalismo como medio para recobrar fuerzas para el viaje de vuelta, sólo su hermano Silas y unos pocos enanos más se opusieron. Los disidentes estaban en inferioridad numérica, y con una furia nacida de la locura, Kavirek y los demás enanos famélicos se echaron sobre sus compañeros y comieron bien por primera vez en un mes.

Entonces ocurrió algo curioso: los enanos descubrieron que el banquete les resultaba extrañamente vigorizante. La mente se les despejó y recobraron sus fuerzas, y con ellas, su avaricia. Decidieron no dar media vuelta, sino continuar adelante a través de las montañas Kodar para hallar Xin-Shalast. A medida que viajaban, aquellos que se quedaban atrás, se quejaban, o simplemente tenían la desventaja de ser los más grandes de entre ellos se convertían en la siguiente comida, y a cada festín, los enanos sentían que su fuerza crecía. No prestaron atención a los extraños susurros del viento, ni a los pies ennegrecidos por la congelación y cayéndose a pedazos, ni al hecho de que habían estado vagando sin rumbo por las montañas durante días. Finalmente, sólo quedó un enano: Karivek Vekker. Sin nada que comer, se sentó en un solitario saliente de la montaña con vistas al río Kazaron, y a medida que regresaba la inanición, se dio cuenta por primera vez de los susurros del viento. Una forma se solidificó en la niebla ante sus ojos, y mientras la fuente de los impulsos caníbales tomaba forma, Karivek contempló el wéndigo que les había llevado a todos a la perdición e intentó arrojarse desde el saliente por pura desesperación. El wéndigo lo agarró y lo arrastró por el aire a tal velocidad que los pies congelados del enano se desintegraron, y finalmente, el espíritu maligno le dejó caer desde una altura sobrecogedora. Karivek tuvo casi un minuto para desesperar y arrepentirse antes de impactar contra el suelo.

LA CABAÑA DE LOS VEKKER

Aunque la mina de depósitos aluviales se perdió hace tiempo debido a una avalancha, la cabaña de los hermanos aún sobrevive a día de hoy. Cualquiera que remonte el río Kazaron hasta esta altura verá seguro la cabaña, construida a partir de troncos partidos pegados con mortero basto, y un techo inestable de tejas. Los troncos y las tejas tienen décadas de antigüedad, y la abundancia de líquenes que crecen en las paredes les da un aspecto extrañamente orgánico. Cada ventana mide 2 pies (*60 cm*) de ancho y de alto, y tiene dobles persianas para ayudar a que no entre el frío. La propia cabaña está en un valle bajo de las Kodar, a una altura de sólo 4.500 pies (*1.370 m*).

Familiarizados con los peligros que supone la fauna local (especialmente los abominables hombres de las nieves, con quienes los Vekker tuvieron incontables encontronazos), los ligeramente paranoicos hermanos construyeron su cabina al borde de un acantilado de 60 pies (*18 m*) para que fuese más fácil de defender. Entonces construyeron una escalera de caracol y un sistema de cubo y polea que conducían directamente a la cabaña desde la base del acantilado, y los revistieron de un túnel vertical de madera hecho también de tronco y mortero. Por último, levantaron un pequeño cobertizo y una extensión en la base de la escalera donde poder separar el oro minado de la ganga sin valor antes de tomarse la molestia de remolcarlo hasta la cabaña de arriba.

Hoy, los yetis y otras bestias regionales evitan la cabaña por una única razón: el lugar está embrujado por los espíritus de los enanos devorados por los suyos hace una década. Estas apariciones no son malignas, pero tampoco amistosas con quienes visitan la cabaña. Alimentadas por el dolor y el horror de sus terribles muertes, estas apariciones descargan su furia contra cualquiera que intente entrar. Sólo uno de estos espíritus, el que pertenecía a Silas Vekker, conserva su mente y sus sentidos, pero para llegar hasta él y averiguar cómo apaciguar la cabaña, los PJs deben enfrentarse a la ira de los demás.

La mayoría de apariciones de esta sección de la aventura no suponen un gran desafío para PJs de nivel alto, pero ese no es su verdadero propósito. Más bien se incluyen para reforzar los temas y el ambiente de la aventura, para enseñar cómo la avaricia puede conducir a un final terrible si no se mantiene bajo control. Además, las apariciones son un modo excelente de que una aventura dé a los jugadores algo de trasfondo de lo acontecido en la zona. Para cuando los PJs terminen su exploración inicial de la cabaña, sabrán la mayoría de detalles escabrosos sobre qué ocurrió allí, y los habrán averiguado de un modo interactivo que, idealmente, les sumergirá más en la historia que simplemente leer un texto en voz alta.

Aunque es poco probable que importe inicialmente, la robustez de las paredes de la cabaña entra en juego más tarde en la aventura (consulta 'el asedio del wéndigo' en la página 315). Las paredes de la cabaña tienen dureza 5, pg 75, y CD de romper 25. Las puertas tienen dureza 5, pg 20, y CD romper 23 (la mayoría de puertas se abren con facilidad, pero algunas están atascadas y deben abrirse a la fuerza; esta CD de romper es el resultado necesario no sólo para abrir la puerta a la fuerza, sino para echarla abajo completamente). Las ventanas con persianas dobles tienen dureza 5, pg 20, y CD de romper 18.

EL QUE VIGILA EN LOS YERMOS

El wéndigo que trajo la perdición a los Vekker y destruyó sus esperanzas de alcanzar la fama aún habita en la región circundante, y no tolera alegremente a los intrusos en su territorio. A pesar de lo poderoso que es, este peligroso ajeno prefiere librar su guerra contra los intrusos de formas más sutiles y atormentadoras, guardándose los ataques físicos como último recurso. Durante toda esta parte, el wéndigo va siendo cada vez más consciente de la intrusión de los PJs en la región, lo que resulta en la siguiente progresión de sucesos menores.

AULLIDO MISTERIOSO: poco después de que los PJs avisten por primera vez la cabaña de los Vekker, el aullido lastimero del wéndigo resuena por la región; un chillido fúnebre y prolongado que recuerda al grito de un alce moribundo. El monstruo está a más de una milla (*1,6 km*) de distancia cuando emite su aullido inicial, y por lo tanto no tiene otro efecto sobre cualquier PJ que escuche el sonido con una prueba de Percepción CD 25. Quienes lo oigan pueden intentar una prueba de Saber (los Planos) CD 27 para identificar el sonido como sobrenatural y probablemente de

un ajeno (puede identificarse como el aullido de un wéndigo si esta prueba supera la CD por 10 o más).

TORMENTA EN CIERNES: después de que se active la primera aparición, el wéndigo percibe la intrusión de los PJs en la zona y usa *controlar el clima* para causar una tormenta de nieve creciente. Durante 20 minutos desde que se activa la primera aparición, el clima empeora de forma consistente, alcanzando el estadio de tormenta de nieve tras 20 minutos. La tormenta dura 4d12 horas; el wéndigo 'recarga' la tormenta cada 24 horas con un nuevo conjuro de *controlar el clima* si sospecha que los PJs aún están en la zona.

PESADILLAS NOCTURNAS: el wéndigo observa la región de la cabaña de los Vekker desde la distancia, y a menos que los PJs se esfuercen especialmente en ser sigilosos, el monstruo averigua lo suficiente sobre ellos como para retirarse a las profundidades de las montañas para lanzar *pesadilla*, eligiendo a un PJ aleatorio como objetivo de su aptitud de acoso onírico. Eso no sólo llena el reposo de un PJ de pesadillas en las que es un caníbal, sino que además le expone a la psicosis de wéndigo (ver *Bestiario 2*).

EL WÉNDIGO SE ACERCA: en cuanto los PJs derrotan al fantasma de Karivek Vekker (ver Suceso 3 en la página 313), el wéndigo aúlla de nuevo. Esta vez, está a menos de 1 milla (*1,6 km*), y el grupo entero puede oírle (y quizá quedar estremecido como consecuencia). A esa distancia, una prueba de Saber (los Planos) CD 27 con éxito identifica con certeza el aullido como el de un wéndigo.

VENTISCA: tras el segundo aullido, el wéndigo usa *controlar el clima* para crear una ventisca, y la mantiene tan constantemente como puede durante los siguientes días intentando obligar a los PJs a buscar cobijo en la cabaña de los Vekker, tras lo cual asedia la cabaña como se detalla en la página 315 en el Suceso 4. Las reglas para las ventiscas aparecen en la página 438 de las *Reglas básicas*.

B1 LOS RESÍDUOS (VD 14)

Una torre de troncos partidos sobresale de la pared del acantilado y se alza desde un taller a nivel del suelo hasta una cabaña más grande que bordea el acantilado 60 pies (*18 m*) más arriba. La tosca estructura de madera está tan cubierta de líquenes que casi parece una extensión de la pared rocosa. El suelo al sur de la estructura inferior es un dique pronunciado, sobre el cual una rampa metálica emerge de la pared sur del edificio. Al fondo del dique hay una gran pila de arena fina negra, que forma un depósito estriado por años de erosión. El terreno que rodea la pila carece de toda forma de vida vegetal, con la excepción de un único pino seco. Restos apenas perceptibles de un sendero conducen hasta las puertas del taller, aunque es evidente que nadie ha pasado por aquí en muchos años.

El montón de arena bajo la rampa son los desechos de la operación de procesar el mineral de oro en la zona **B5**. Para separar el oro de la matriz rocosa, los enanos usaban una solución arsénica. A lo largo de los años, estos residuos ricos en arsénico se han estado filtrando en el terreno circundante y destruyendo toda vida vegetal de la zona, a excepción de los líquenes y hongos que crecen tan bien en la propia cabaña. Cualquiera que entre en contacto con el polvo fino negro se arriesga a sufrir envenenamiento por arsénico (ver página 558 de las *Reglas básicas*; si los PJs sólo manipulan ese material en lugar de ingerirlo, obtienen un bonificador +6 a la tirada de salvación para resistir los efectos del veneno).

CRIATURA: hace dos años, un guardián y protector de las zonas forestales montañosas sintió aquí la presencia de veneno y contaminación a medida que se filtraban en el Kazaron y eran arrastrados río abajo. Este guardián, un ent muy antiguo, vino a esta zona y quiso limpiar los residuos que estaban matando la flora, y aunque logró apartar los contaminantes de donde se estaban filtrando hasta el río, su propia exposición a la polución lo debilitó y acabó matándolo; aunque las plantas suelen ser inmunes al veneno, la exposición prolongada a esta forma concreta de contaminación también las mata (aunque ni de lejos con tanta rapidez).

La muerte de la noble criatura dio a los espíritus que se aparecían en la cabaña un cadáver conveniente en el que reunirse. Esto, combinado con la corrupción y la polución que ahora se concentraban en el lugar, provocaron que el ent se alzase la noche siguiente como una horripilante criatura muerta viviente. Su alma, antaño bondadosa, ha sido reemplazada por una de eterna hambre e ira, y se dedica a masacrar a cualquier criatura que pase cerca. Tras matarlas, arroja sus cadáveres destrozados a la pila de residuos y aguarda a que lleguen más víctimas. Ahora se alza junto a los desechos, aparentando ser sólo un pino muerto a punto de derrumbarse, y no ataca a los PJs a menos que bajen al dique para examinar la zona de los residuos. Más tarde, sin embargo, si un PJs solitario o una pareja de ellos abandonan la cabaña por la salida inferior, intenta matarlos inmediatamente antes de que tengan la oportunidad de escapar. Entierra a sus víctimas a poca profundidad en la pila de residuos, donde pueden ser descubiertas con una prueba de Percepción CD 16.

EL ÁRBOL DEL HORROR	PX 38.400	VD 14	pg 199

Ent muerto viviente único (*Bestiario*, pág. 132)
NM muerto viviente Gargantuesco
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +27

DEFENSA

CA 28, toque 5, desprevenido 28 (-1 Des, +23 natural, -4 tamaño)
pg 199 (21d8+105)
Fort +12, **Ref** +6, **Vol** +15
RD 10/cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente
Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +27 (4d6+15/19-20 más hongos)
Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)
Ataques especiales Doble daño contra objetos, Pisotear (4d6+22, CD 35)

TÁCTICAS

Durante el combate El árbol del horror tiene un talento extraordinario para detectar druidas, exploradores, gnomos, y otras criaturas con vínculos con el mundo natural. Ataca preferentemente a esos enemigos antes que a cualquier otro. El árbol del horror persigue a sus adversarios mientras puede verlos pero no los sigue al interior de la cabaña (aunque si permanecen dentro de su alcance, les golpea a través de puertas y ventanas abiertas).

Moral El árbol del horror lucha hasta ser destruido.

ESTADÍSTICAS

Fue 41, **Des** 9, **Con** -, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 21

Ataque base +15; **BMC** +34; **DMC** 43 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico asombroso, Crítico mejorado (golpetazos), Embestida mayor, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Golpe vital, Romper arma mayor, Romper arma mejorado, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (golpetazos)

Habilidades Averiguar intenciones +27, Percepción +27, Saber (Naturaleza) +22, Sigilo +11 (+27 en bosques), Supervivencia +24

Idiomas silvano

APTITUDES ESPECIALES

Hongos (Ex) Las ramas del árbol del horror están incrustadas de hongos virulentos que crecen rápidamente cuando entran en contacto con la sangre, mandando filamentos que desgarran desde dentro el cuerpo de cualquier criatura dañada por sus golpetazos, causando 1d6 puntos de daño de Destreza en el proceso. Si una criatura queda reducida a 0 de Destreza por este efecto, muere.

TESORO: un hueco en el tronco del ent muerto viviente esconde algunos tesoros que ha reunido a lo largo de los años. Se pueden hallar con una prueba de Percepción CD 20 con éxito al revisar su cadáver, y consisten en un gran ópalo negro valorado en 2.000 po, una mochila de cuero agrietada que contiene un martillo de picapedrero roto y 43 po, 12 *virotes de ballesta +2 distantes*, y una faltriquera para frascos sellada que contiene un *elixir de las cumbres*.

B2 EL ALMACÉN

Esta sala tiene un techo muy pronunciado. Hay un candado bloqueando la puerta, pero está tan oxidado que se rompe con una prueba de Fuerza CD 12 o 5 pg (dureza 6). Dentro se encuentran los vestigios polvorientos de una industria minera antaño próspera. Restos putrefactos de carretillas, palas, picos, sacos de minerales, platos de criba, y coladores para separar depósitos aluviales yacen amontonados de forma confusa. Están todos cubiertos por una gruesa capa de escarcha, y se han deteriorado hasta el punto de quedar inservibles.

B3 LA ENTRADA INFERIOR

> Esta sala tiene un suelo de tablones lisos. Una ancha puerta de doble hoja se alza en el este, y cerca de ella una cortina raída cubre otra abertura. Los tablones secos de la sala parecen robustos, habiendo logrado soportar los elementos a lo largo de los años.

La puerta exterior de esta sala está cerrada. La cerradura se ha corroído pero aún es fuerte; de hecho, la corrosión la ha hecho aún más difícil de forzar (CD Inutilizar mecanismo 33, dureza 8, pg 20, CD romper 25).

Esta sala servía como entrada segura por donde los hermanos podían traer el mineral que extraían de la mina para ser procesado. Las puertas que dan al este también están cerradas, aunque no están corroídas y pueden abrirse con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30.

B4 LA SALA DE SIESTAS

> Tras la cortina hay una cámara pequeña y desértica. Un catre con un marco de madera reposa contra la pared del fondo, con un colchón áspero y relleno de paja, y una manta deshilachada. Un par de viejas botas de trabajo, con vestigios secos de antiguo barro incrustados, aún reposa bajo el catre.

Cuando traían un nuevo cargamento de mineral desde la mina, los hermanos Vekker no querían dejarlo desatendido hasta haberlo almacenado en su sala de seguridad. Con este fin, trabajaban día y noche en la cámara de separación, pero incluso sus endurecidas constituciones enanas requerían descansos ocasionales. Cuando eso ocurría, uno de los hermanos dormía en esta cámara para asegurarse de que ningún ladrón pudiese colarse y llevarse el oro.

EL ÁRBOL DEL HORROR

TESORO: Hay un *puñal +3* escondido en la bota izquierda. El veneno de hoja mortal que antaño cubría el filo hace tiempo que se secó y se peló, dejando sólo una leve (e inofensiva) decoloración en el mismo.

B5 LA SEPARACIÓN DEL MINERAL (VD 8)

El aire de esta cámara sellada desde hace mucho es pútrido. La pared trasera es la roca sólida del acantilado. Desde la pared oeste se alza una rampa hasta una altura de 5 pies (*1,5 m*), que es la elevación del resto del suelo de tablones. Montones de polvo y de trozos de piedra cubren el suelo, mientras que equipo mecánico oxidado, grandes cisternas de cobre, y diversas herramientas para picar y romper piedra reposan sobre mesas de madera combadas. El mango de una pala sobresale de una pila de escombros inmediatamente bajo esta abertura. Dos pares de guantes de cuero gruesos y largos hasta los codos, manchados por el uso prolongado, cuelgan de garfios junto a las puertas del norte.

Los hermanos Vekker traían con carretilla los depósitos aluviales a esta cámara para separar el mineral de oro de la ganga usando una solución arsénica. El oro en bruto era entonces carreteado hasta la siguiente cámara para ser almacenado a salvo en la cabaña. Los residuos sobrantes eran luego arrojados a paladas a través de una verja en la pared sur, que conduce a la rampa que deposita los desechos cerca de la zona **B1**. La verja está cerrada con un pasador desde este lado y puede abrirse fácilmente (trátala como una puerta recia de madera), pero las barras de hierro no se pueden quitar del marco, impidiendo el acceso desde el exterior.

La habitación entera está fuertemente contaminada por depósitos de arsénico, especialmente el polvo y los cascotes amontonados en el suelo. Cualquiera expuesto a este material, bien por caer sobre el mismo o incluso simplemente por tener una herida abierta mientras está en esta habitación, se ve afectado por una concentración elevada de envenenamiento por arsénico (ver zona **B1**).

APARICIÓN: los Vekker tenían oro suficiente como para comprar comida para años, pero ningún lugar donde comprarla, una poderosa ironía con la que Silas se obsesionó en sus últimos días antes de ser asesinado por su hermano. Su espíritu, aún movido por el hambre, se manifiesta en esta sala con el aspecto que tenía en vida en tiempos de mayor salud: como un enano con algo de calvicie, unas pocas cicatrices faciales, y una gran barba separada en dos por anillos de oro. Cuando los PJs entran en esta habitación por primera vez, una figura sombría se agita y se mueve en la esquina de la misma. A medida que la aparición se manifiesta, las sombras se desvanecen y Silas parece estar agazapado en la esquina sureste de la habitación, dando la espalda a la puerta mientras agarra puñados de oro en polvo del suelo cerca de la rampa. Silas se da la vuelta, con oro en polvo manchándole la barba y cayendo en un mar de babas desde su boca, y dice, "¡Eh, vosotros! ¡Tenéis que probar esto! ¡Es… delicioso!". Mientras dice esto, se mete otro puñado de oro en polvo en la boca y se lo traga. Por supuesto, el 'polvo' que está comiendo es en realidad arenisca impregnada de arsénico.

ENANO COMIENDO ORO	PX 4.800	VD 8	pg 16

LN aparición (toda la zona **B5**)

Nivel de lanzador 8º

Advertir Percepción CD 10 (para advertir la figura sombría de Silas agazapada en un rincón)

pg 16; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 minuto

Efecto las palabras de Silas funcionan como un conjuro de *sugestión en grupo*; todo el que le oiga debe superar una salvación de Voluntad CD 19 para resistir el impulso de agarrar y comerse un puñado de tierra impregnada de arsénico del suelo de la sala. Si eso sucede, la aparición potencia los efectos ya mortíferos del arsénico: cualquiera que se coma ese material debe superar una salvación de Fortaleza CD 20 para resistir los efectos del envenenamiento por arsénico. Silas les observa comer, y mientras las víctimas notan el veneno fluir por su cuerpo, los personajes afectados ven a Silas encogerse de pronto sobre sí mismo, demacrarse, y entonces estallar en una nube roja de trocitos de carne y hueso. Un instante después, desaparece; pero sólo durante un minuto, tras lo cual vuelve a manifestarse.

B6 EL TÚNEL DEL MINERAL (VD 8)

La descripción de esta zona depende de si los personajes entran desde la parte inferior o desde la superior. A continuación se incluye la descripción para un grupo que entre por debajo; modifícala como sea necesario si entran desde la zona **B7**.

Los hermanos Vekker construyeron esta escalera resguardada para tener un modo seguro de acceder a la cabaña que hay encima. Un gran cubo de minerales cuelga en la zona **B7**, que bajaban con las cadenas mediante una polea para cargar el oro obtenido en la cámara de separación. La carretilla se usaba para llevar el oro hasta el cubo.

Las paredes de madera de este mohoso túnel vertical sobresalen de la pared natural del acantilado que hay al este. Una escalera de madera con pasamanos de aspecto robusto empieza en la parte inferior de este túnel y asciende resiguiendo sus paredes, en el sentido de las agujas del reloj. Arriba, se interna en las tinieblas, como el rancio interior de un antiguo silo. Una gruesa cadena desciende desde las alturas, con sus eslabones meciéndose y haciendo ruidos suaves cuando bocanadas de aire penetran las paredes. No hay ventanas que atraviesen los muros de madera. Recostada contra la pared este junto a la puerta hay una carretilla boca abajo.

Las escaleras ascienden 60 pies (*18 m*) hasta la zona **B7**, y son robustas y están en buen estado a pesar de su antigüedad. Hay una trampa colocada en la escalera a 50 pies (*15 m*) de altura. Cuando querían pasar, los Vekker desactivaban la trampa desde la zona **B11** o simplemente saltaban los escalones que la activaban.

CRIATURA: en cuanto se activan los escalones con trampa (o justo antes de que los PJs vayan a abandonar la sala), los espíritus que embrujan la cabaña se manifiestan animando la cadena que cuelga del techo, que se retuerce como una inmensa serpiente, enrollándose sobre sí misma y atacando con el cubo de metal con mortífera efectividad. Aunque la cadena sólo ocupa una casilla de 5 pies (*1,5 m*), su alcance tiene en cuenta gran parte de su longitud.

CADENA EMBRUJADA	PX 3.200	VD 7	pg 52

Objeto animado avanzado (*Bestiario*, pág. 225, 294)
N constructo Grande
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción -3

DEFENSA

CA 20, toque 10, desprevenido 19 (+1 Des, +10 natural, -1 tamaño)
pg 52 (4d10+30)
Fort +1, **Ref** +2, **Vol** -2
Aptitudes defensivas dureza 10; **Inmune** rasgos de constructo
Debilidades embrujada

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +11 (1d8+8 más Agarrón)
Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 60 pies (*18 m*)
Ataques especiales Constreñir (1d8+12)

TÁCTICAS

Durante el combate La cadena embrujada levanta a cualquiera al que constriñe hasta la parte superior de las escaleras y en el siguiente asalto le deja caer tras intentar (y posiblemente lograr) causarle daño por constricción una segunda vez.
Moral La cadena embrujada lucha hasta ser destruida.

ESTADÍSTICAS

Fue 26, **Des** 12, **Con** -, **Int** -, **Sab** 5, **Car** 5
Ataque base +4; **BMC** +13 (+17 Presa); **DMC** 24 (no puede ser derribada)
CE puntos de construcción (agarrón, ataque adicional, constreñir, embrujada, más rápida, metálica)

APTITUDES ESPECIALES

Embrujada (Ex) La cadena está embrujada, y como consecuencia resulta dañada por la energía positiva como si fuese una criatura muerta viviente. Puede ser detectada por *detectar muertos vivientes*.

ESCALERAS VOLCADAS	PX 1.600	VD 5

TRAMPA: hay un tramo de escalera con trampa a 50 pies (*15 m*) del suelo de la zona **B6**. Colocar cualquier peso sobre uno de estos tres escalones provoca que esta sección de la escalera y la barandilla caigan y queden colgando, arrojando a quien esté sobre ellos al hueco central de la escalinata. Los escalones caídos pueden colocarse en su sitio mediante una palanca oculta en la zona **B11**.

Tipo mecánico; **Percepción** CD 27; **Inutilizar mecanismo** CD 25

EFECTOS

Disparador posición; **Desactivación** (palanca oculta en la zona **B11**); **Rearme** manual
Efecto caída de 50 pies (*15 m*) (5d6 daño por caída); Reflejos CD 20 evita.

B7 EL ÁTICO DE LA TORRE

Este oscuro túnel vertical carece de ventanas. Un pesado cabestrante fijado al balcón sujeta una cadena oxidada que asciende hasta una polea montada en el techo del túnel, de la que cuelga un pesado cubo de hierro. Hay gruesas cuñas de madera clavadas al suelo en el borde del balcón, y la rueda delantera de una carretilla reposa entre ellas.

Desde aquí, los Vekker remolcaban el oro de su mina para ponerlo a salvo. El cabestrante aún funciona, aunque está terriblemente oxidado, y puede usarse para alzar o bajar el cubo de minerales entre aquí y el suelo de la zona **B6**... siempre y cuando la cadena embrujada no haya sido destruida aún (subir o bajar el cubo no activa la cadena embrujada). Un cubo lleno puede alzarse a un ritmo de 10 pies (*3 m*) por acción de movimiento con una prueba de Fuerza CD 15 por cada 10 pies (*3 m*); el cubo vacío no requiere prueba alguna. Cerca hay un asta de 10 pies (*3 m*) de longitud con un garfio de hierro en la punta. Los enanos lo usaban para acercar el cubo hasta el balcón, donde podían verter su contenido en una carretilla.

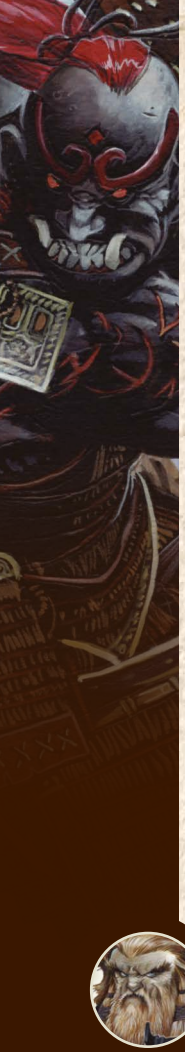
Una prueba de Percepción CD 30 con éxito revela la puerta secreta hábilmente camuflada que conduce hasta la zona **B13**.

B8 EL PORCHE DELANTERO (VD 5)

Un tosco porche con barandillas de burda manufactura se extiende desde la parte delantera de esta cabaña, y una escalera corta desciende hasta el suelo desde su extremo norte. Los aleros del tejadillo están adornados con docenas de cráneos de animales, incluyendo osos, ciervos, uros, y otra fauna. De los postes que aguantan el saliente y del borde exterior de la barandilla cuelgan cornamentas de venado. Una chimenea de piedra se alza al lado de una puerta del porche, y cerca hay un par de troncos partidos colocados a modo de mobiliario.

Los hermanos Vekker complementaban sus cuidadosamente almacenadas provisiones con cualquier cosa que pudiesen cazar. No hay nada destacable entre todos estos trofeos. Un cartel fijado encima de la puerta principal reza, en una escritura enana medio borrada pero aún legible, "Cuartel general de la Compañía Minera Vekker". La puerta delantera no está cerrada con llave pero está atascada, y requiere una prueba de Fuerza CD 18 con éxito para abrirse.

APARICIÓN: haz que cada PJ lleve a cabo una prueba de Percepción cuando el grupo llegue a esta zona. Sin importar los resultados, dile al jugador que haya sacado una puntuación mayor que se siente incómodo, como si estuviera siendo observado por alguien o algo. Incluso puedes decirle que le parece haber visto una forma humanoide en la distancia, avanzando dando tumbos por la nieve justo en el linde de su campo visual hacia el este. Se trata de una manifestación de cuando Silas Vekker intentaba escapar de sus compañeros, enloquecidos por el hambre, huyendo a través de la nieve. Un asalto después de este breve atisbo, la aparición se manifiesta en su plenitud cuando Silas se da cuenta de la presencia de los PJs.



ENANO MEDIO DEVORADO	PX 1.600	VD 5	pg 10

LN aparición (los 15 pies [*4,5 m*] del norte de la zona **B8**)
Nivel de lanzador 5º
Advertir Percepción CD 25 (para ver que la lejana figura humanoide se vuelve hacia el grupo)
pg 10; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto Un enano (identificable como el mismo de la aparición de la zona **B5**) llega dando traspiés por la nieve. Sus ojos reflejan un miedo atroz, sus ropas están desgarradas, y de varios cortes en su carne expuesta brota sangre. Cuando ve a los PJs, les grita "¡Corred! ¡Corred si queréis vivir! ¡Os devorarán!". Tras decir eso, el enano sigue huyendo por la nieve. Todos los PJs en el área deben superar una salvación de Voluntad CD 20 para evitar verse abrumados por la convicción de que los demás miembros del grupo son caníbales y están a punto de atacarles; quienes fallan esa tirada de salvación quedan despavoridos durante 1d6 asaltos, dejando caer todo lo que llevan en las manos e intentando huir de sus aliados a toda velocidad. Los personajes que echan a correr a ciegas por la nieve tienen una probabilidad del 50% cada asalto de tirarse por el borde del acantilado, en cuyo caso caen 60 pies (*18 m*) hasta el fondo del mismo.

B9 LA ENTRADA

Esta sencilla cámara tiene una gastada alfombra de piel cubierta de manchas de barro frente a la puerta, al lado de una silla desvencijada. Una gruesa cortina cubre la abertura que da al sur.

Se puede echar el pestillo a la puerta, y ésta tiene soportes para atrancarla con una barra, pero no hay ninguna cerca.

B10 EL GUARDARROPA

Esta cámara menuda está mal ventilada e iluminada. Gruesas mantas cuelgan a modo de cortinas sobre dos entradas en forma de arco. Hay un banco de madera contra la pared del sur, bajo el cual hay un despliegue de calzado andrajoso. Encima hay una hilera de garfios, algunos de los cuales sujetan prendas polvorientas.

Los mineros enanos se quitaban las ropas sucias aquí para mantener un mínimo de limpieza en la cabaña. Bajo el banco hay seis pares de botas de cuero seco y agrietado de varios tipos, todas de tamaño enano. Incluyen desde botas de escalada de suela rugosa hasta botas de agua largas hasta la cadera para cribar fríos arroyos de montaña. Las prendas incluyen impermeables de cuero aceitado, abrigos forrados de piel, y monos y sobretodos manchados de barro. Todas estas prendas son también de tamaño enano, y están bastante estropeadas debido a las polillas y a que se han dejado secar durante años.

TESORO: oculto bajo los impermeables (prueba de Percepción CD 10) hay un *rompesuelos +2 azote de constructos* recostado contra la pared, comprado a los shoanti hace mucho.

B11 EL BARRACÓN

El suelo de este barracón está cubierto por una piel de alce, grande y gastada. Otra piel vieja y devorada por las polillas cubre la entrada a un pequeño reservado. Una ventana da al sur, con una grieta recorriendo sus gruesos paneles de cristal. Hay una litera doble de tosca manufactura contra la pared norte, junto a la puerta, y un viejo abrigo con agujeros en los codos cuelga de uno de sus postes. Las propias camas constan de colchones planos de paja, y hay capas de pesadas mantas amontonadas a sus pies. Una vieja caja metálica para guardar carbón reposa en una de ellas, probablemente para calentar los pies. De un soporte en la pared oeste cuelgan una ballesta, dos hachas, y un escudo ligero de madera, y debajo hay un gran cofre de cuero. De un travesaño cuelga una linterna sorda sin encender.

Los hermanos Vekker compartían este barracón. No hay nada de valor en él, y las armas y el escudo están estropeados y han quedado inservibles. El baúl de cuero sólo contiene piezas mundanas de ropa gruesa, unos pocos artículos de higiene, y varias baratijas de manufactura shoanti. Uno de los percheros desocupados del soporte para armas es en realidad una palanca que rearma y desactiva la trampa de la zona **B6**; se puede descubrir con una prueba de Percepción CD 20 con éxito. A la ventana agrietada sólo le quedan 2 pg. El reservado tras la cortina es en realidad una letrina con un banco de madera y un viejo cubo oxidado. De un pequeño garfio cuelgan varias páginas arrancadas; si se examinan, resultan ser de un periódico de Korvosa, con fecha de hace unos 70 años. Los hermanos Vekker no eran ávidos lectores, pero guardaban cada trozo de papel que pudiesen encontrar para darle otros usos.

B12 EL TRASTERO

Esta cámara contiene gran cantidad de estantes, y aún guarda los desechos y la basura acumulados durante décadas.

Aquí se puede hallar una gran variedad de material necesario para el mantenimiento y la conservación de la cabaña y la empresa minera, bajo una gruesa capa de polvo y antiguos excrementos de roedores. No hay nada de valor destacable, pero eres libre de colocar aquí cualquier objeto mundano que veas apropiado, como un par de botas de nieve, o un yesquero.

B13 LA SALA DE SEGURIDAD

Siete grandes sacos de arpillera reposan contra la pared norte de esta habitación menuda, mientras que en el oeste se alza un pequeño escritorio y una silla. Un libro de contabilidad forrado en cuero reposa sobre el escritorio.

Las paredes y la puerta de esta cámara están reforzadas con el doble de grosor. La puerta secreta está cerrada y requiere una prueba de Inutilizar mecanismo CD 35 para abrirse. Las paredes que rodean esta sala tienen dureza 5, 150 pg, y CD de romper 35.

El libro de contabilidad contiene varios mapas detallados de las regiones que estaban minando los hermanos, y están marcados

todos sus puntos de extracción y sus excavaciones. Hay listadas notas sobre la productividad de cada mina; al parecer, todas ellas se habían agotado sin resultar en filones especialmente ricos. Hay varias páginas arrancadas cerca del final del libro; solían contener las notas de los hermanos sobre la ubicación de Xin-Shalast. Silas las arrancó cuando se dio cuenta de lo importante que era su hallazgo, se las aprendió de memoria, y luego las quemó.

TESORO: aquí guardaban los Vekker el oro de sus excavaciones tras separar el mineral en el edificio de abajo y remolcarlo por el túnel vertical. La puerta rechina ruidosamente al abrirse (hecho intencionalmente por los Vekker para detectar ladrones). Hay 7 sacos de arpillera dentro: 5 están llenos de oro en polvo y valen 1.000 po cada uno, mientras que los 2 últimos contienen pepitas y están valorados en 2.500 po cada uno. Cada saco pesa 40 libras (*18 kg*). Escondido tras uno de los sacos hay un pequeño cofre que guarda 14 gemas sin cortar que hallaron los hermanos, valorada cada una en 50 po.

B14 LA ZONA DE ESTAR (VD 8)

> Es obvio que esta sala cumplía una doble función como sala de estar principal y cocina para los habitantes de la cabaña. Una chimenea de piedra ocupa la esquina sureste, con un garfio de hierro sosteniendo un caldero sobre la reja. El resto de la habitación está hecho un desastre: la leña, los utensilios de cocina, las ollas y sartenes, e incluso los muebles yacen esparcidos y amontonados sin ton ni son. Un cuadro de dos enanos de aspecto austero, de pie frente a un enorme alce, cuelga torcido de la pared norte. Antiguas manchas de sangre salpican las paredes, el suelo, y partes de los muebles volteados aquí y allá, pero no hay ningún cadáver.

Aquí era donde los hermanos Vekker comían y pasaban la mayor parte del poco tiempo libre que tenían. El cuadro muestra claramente a dos enanos con un parecido familiar; se trata de Silas y Karivek Vekker. El retrato se pintó hace años en Janderhoff, donde los hermanos posaron con un alce disecado para conmemorar su pericia como cazadores en las montañas Kodar. Los personajes que hayan visto la manifestación de Silas en las apariciones de la cabaña reconocerán al enano inmediatamente.

El desorden y la sangre son todo lo que queda de la terrible pelea que tuvo lugar en esta habitación cuando Karivek y sus enanos decidieron que el canibalismo era la única solución. La lucha se extendió rápidamente al porche y al saliente circundante, pero los carroñeros hace tiempo que han eliminado los restos de esa pelea.

APARICIÓN: a medida que los PJs examinan la sala, empiezan a experimentar leves punzadas de hambre. Sin previo aviso, esas punzadas se convierten en terribles achaques de dolorosa hambruna y ansias sacrílegas de alimentarse de sus compañeros. Aunque estos achaques de hambre se pasan rápidamente, el daño a la mente es más persistente.

IMPULSOS CANÍBALES	PX 4.800	VD 8	pg 16

CM aparición (toda la zona **B14**)
Nivel de lanzador 8º
Advertir prueba de Sabiduría CD 18 (para advertir los súbitos retortijones de hambre antinatural)
pg 16; **Disparador** proximidad; **Rearme** 1 día
Efecto cuando los achaques de hambre azuzan, todos los personajes de la sala deben superar tiradas de salvación de Fortaleza CD 20 para resistir sufrir 10d6 pg de daño no letal por inanición debido a la súbita hambre fantasmal. Esta sensación famélica es acompañada por la convicción de que sólo la carne de los otros PJs puede saciar ese hambre. Cualquier personaje que sufriera daño por inanición debe superar una salvación de Voluntad CD 20 para resistir sufrir 2d6 puntos de consunción de Sabiduría en cuanto los impulsos caníbales le sobrecogen y lo llevan al borde de la locura.

B15 LA DESPENSA (VD 14)

> Esta sala de suelo natural tiene una serie de garfios de hierro colgando de los travesaños. La ventana en la pared del fondo ofrece una vista desde encima del borde del acantilado y, a diferencia de las del resto de la cabaña, no tiene cristales ni persianas, sólo un denso entramado de barrotes de hierro. Contra la pared más alejada reposa un montón de huesos de 4 pies (*1,2 m*) de alto; huesos de enano, al parecer.

La puerta de esta sala es pesada y cierra casi herméticamente con el marco circundante, requiriendo una prueba de Fuerza CD 15 para abrirse.

Los enanos usaban esta sala para almacenar en frío. A excepción de los días más cálidos del verano, se conservaba a una temperatura inferior a la del resto de la cabaña, y permitía que la carne y los víveres durasen más sin estropearse. Los barrotes con poco espacio entre ellos mantenían fuera a las alimañas, excepto a las moscas y mosquitos en los meses más cálidos, y los enanos estaban curtidos y no eran muy quisquillosos con el estado de su comida.

Los huesos son los restos de los cuatro enanos, incluyendo a Silas Vekker, que fueron asesinados y devorados hace una década. Una investigación de los restos seguida de una prueba de Curar CD 20 revela que los huesos han sido limpiados a conciencia y, en varios puntos, están roídos y rasgados por lo que parecen ser dientes de enanos.

APARICIÓN: a la primera persona que examine los huesos le espera una sorpresa, pues en uno de los huesos, reconoce su propia joyería: un anillo en un dedo esquelético, un collar colgando sobre una caja torácica, o un cinturón envolviendo una pelvis marfileña. A ese descubrimiento le sigue la convicción de que los huesos roídos son, en realidad, los del propio personaje. Un instante más tarde, ese PJ se ve rodeado por una tormenta arremolinada de formas tenebrosas cuando los fantasmas de los muertos canibalizados intentan convertir al PJ en uno de los suyos.

LOS MUERTOS HAMBRIENTOS	PX 38.400	VD 14	pg 20

CM aparición (toda la zona **B15**)
Nivel de lanzador 14º
Advertir Percepción CD 25 (para oír los susurros crecientes y los gruñidos babeantes de los muertos hambrientos)
pg 20; **Disparador** contacto; **Rearme** 1 minuto
Efecto Para el resto de observadores, el personaje afectado de pronto empieza a agitarse violentamente, como si docenas de

manos invisibles estuviesen empujándole y tirando de él por toda la habitación. A la vez, heridas sangrientas producidas por dientes invisibles empiezan a aparecer por su cuerpo. El personaje afectado por la aparición percibe que de pronto está rodeado por una docena de enanos desnutridos pero increíblemente fuertes, que intentan comerle vivo. Los fantasmas llevan a cabo 10 tiradas de ataque contra el PJ con un bonificador +15; cada impacto causa 2d6+7 pg de daño y amenaza con ser crítico con un resultado de 19-20. Un personaje reducido a -10 pg por estos mordiscos es despedazado hasta que sólo queda un esqueleto rojo y muy mordisqueado envuelto en su equipo.

SUCESO 1: FURIA CANÍBAL (VD 15)

A medida que los PJs terminan de explorar la cabaña, deberían ser capaces de reconstruir parte de lo que ocurrió aquí hace más de una década, pero por desgracia el lugar carece de pistas reales sobre la ubicación de Xin-Shalast. La verdadera fuente de esa información, el fantasma de Silas Vekker, aún no se ha revelado como es debido... pero antes de que lo haga, los espíritus sin reposo que embrujan la cabaña tienen planeado un último y cacofónico asalto. Para cuando hagas empezar esta aparición, el clima exterior debería haber ido empeorando progresivamente; si los PJs se molestan en mirar al exterior en algún momento durante su exploración, explícales que ha empezado a nevar suavemente. Cuando empieces este suceso, el clima ha empeorado hasta una nevada fuerte, como se detalla en la página 438 de las *Reglas básicas*.

Este último suceso fantasmal es más complejo que las apariciones vinculadas a habitaciones concretas; en este caso se trata de una aparición con diversos estadios que debería dirigirse, hasta cierto punto, como un combate con un guión muy estricto. Puede empezar cuando quieras, pero es preferible que sea después de que los PJs hayan experimentado la mayoría o todas las demás apariciones presentes en la cabaña, pero antes de que sientan que han agotado todo lo que el lugar podía ofrecer. Si los PJs deciden hacer noche en la cabaña, este suceso tiene lugar poco después de que se acuesten. Los PJs de alto nivel tienen acceso a teletransporte y efectos similares, sin embargo, y es probable que no tengas la oportunidad de hacer que este último suceso tenga lugar en mitad de la noche. En ese caso, intenta programar la aparición para que suceda en un clímax natural en la exploración de la cabaña de los Vekker, quizá justo después de que los PJs hayan experimentado la última aparición común, o justo después de que descubran la sala de seguridad secreta de la zona **B13**.

APARICIÓN: la aparición empieza de forma bastante inocente, con extraños sonidos que provienen de otro punto de la cabaña, indicando que los PJs no están solos en el lugar. Estos sonidos se van volviendo rápidamente más potentes, hasta que parece que hay suelto un ejército entero de lunáticos invisibles chillando. Esta aparición persistente se desarrolla a lo largo de 11 asaltos, siguiendo una serie de acciones ya programadas. Deja que los PJs lleven a cabo las acciones que deseen cada asalto; las acciones de la aparición siempre ocurren en el recuento de iniciativa 10.

FURIA CANÍBAL	PX 51.200	VD 15	pg 67

CM aparición persistente (cabaña de los Vekker y alrededores en un radio de 30 pies [*9 m*] de las paredes exteriores de la misma)

Nivel de lanzador 15º

Advertir Percepción CD 25 (para oír como si llamasen a la puerta en algún lugar de la cabaña)

pg 67; **Disparador** temporal; **Rearme** ninguno

Efecto esta aparición persistente sigue esta planificación asalto por asalto. Ten en cuenta que hasta que la aparición empiece a actuar a plena potencia en el quinto asalto, no puede ser rechazada ni dañada. Estos primeros cuatro asaltos son, a todos los efectos, una advertencia extendida sobre lo que está a punto de ocurrir.

Asaltos 1-3: deja que cada PJ lleve a cabo una prueba de Percepción CD 25. Quienes la superan oyen el débil sonido de alguien llamando a una puerta en la porción inferior de la cabaña, probablemente la puerta exterior de la zona **B3**, como si algún viajero perdido estuviese buscando refugio de la tormenta. Los PJs en las habitaciones inferiores de la cabaña o en el túnel de la escalera sólo deben superar una prueba de Percepción CD 10 para oír llamar. Siguen llamando durante 3 asaltos, durante los cuales los PJs puede que bajen a ver quién es. Los intentos de ver el suelo alrededor de la cabaña son inútiles debido al viento y la nieve, a menos que los PJs estén a menos de 5 pies (*1,5 m*), y aun así no ven nada que pudiese haber causado ese sonido.

Asalto 4: durante 1 asalto, dejan de llamar a la puerta y se hace el silencio.

Asalto 5: un ruidoso crujido seguido por el poderoso sonido de un martilleo llena la cabaña mientras las paredes empiezan a sacudirse y crujir, casi como si la estructura se estuviese desprendiendo de su posición en lo alto del acantilado. Cada asalto que un PJ permanezca en el área de la aparición, debe llevar a cabo una prueba de Acrobacias CD 15; un fracaso indica que no puede moverse durante ese asalto, mientras que fracasar por 5 o más indica que cae derribado. Un PJ que esté en la zona **B6** cuando esto sucede cae por las escaleras si es derribado.

Asalto 6: el martilleo continúa, pero ahora se pueden percibir levemente por el rabillo del ojo imágenes de fantasmas enanos famélicos. Cada personaje experimenta súbitamente dolorosos retortijones de hambre y debe superar una salvación de Fortaleza CD 15 para no sufrir 4d6 pg de daño no letal y 1d4 puntos de daño de Constitución debido al hambre atroz.

Asalto 7: ahora pueden oírse voces, en la mayoría de casos gritos de dolor, pero de vez en cuando retazos de frases como "devorándonos...", o "no le dejéis..." o "tanta hambre...". El martilleo continua, pero ahora los fantasmas famélicos parecen darse cuenta de la presencia de los PJs por vez primera. Cada PJ debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 18; un fracaso indica que la aparición le posee cuando los propios fantasmas parecen fluir al interior de su cuerpo. La posesión inflige 1d6 puntos de consunción de Sabiduría, y tiene implicaciones adicionales en los asaltos 8-10.

Asaltos 8-10: durante los 3 últimos asaltos de esta compleja aparición, las sacudidas y el martilleo continúan. Los personajes

poseídos por la aparición no deben llevar a cabo pruebas de Acrobacias para moverse y llevan a cabo las acciones que puedan para dejar inconscientes o indefensos a los personajes no poseídos, usando cualquier recurso de que dispongan. Si un personaje poseído está adyacente a uno no poseído e indefenso, y ningún otro no poseído le amenaza, intenta una acción de propinar un golpe de gracia al personaje indefenso con la mejor arma de que dispone. Si un personaje poseído está adyacente a un personaje fallecido, se alimenta del cadáver y no lleva a cabo ninguna otra acción hasta ser atacado por alguien más.

Asalto 11: con una sacudida inesperada, la aparición termina. Los personajes poseídos recuperan inmediatamente el control de sus facultades. Cualquier personaje que se haya alimentado de un aliado debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 20 al darse cuenta de lo que ha hecho; un fracaso provoca 2d4 puntos de consunción de Sabiduría adicionales debidos a la revelación sobrenatural. Si lo ves adecuado, los personajes sujetos a una consunción de Sabiduría extrema debido a esta aparición podrían desarrollar varias locuras (ver *GameMastery Guide*). La propia cabaña no muestra señales de daños debido a violencia, a excepción de lo que hayan podido hacer los propios PJs. Unos pocos asaltos después, Silas Vekker se manifiesta finalmente ante los PJs como se detalla en el Suceso 2, a continuación.

SUCESO 2: LA SÚPLICA DE UN FANTASMA

La aparición de Furia caníbal termina abruptamente, no porque los espíritus sin reposo así lo hayan decidido, sino porque uno entre ellos conserva fragmentos de cordura. Se trata del espíritu de Silas Vekker, e igual que los fantasmas furiosos de sus parientes necesitan varios asaltos para escalar hasta la furia que se manifiesta en el punto culminante de la aparición, a él le cuesta alrededor de un minuto reunir la energía para calmar al resto de espíritus. Cuando hace eso, todos los fantasmas se desvanecen al momento, excepto uno.

Silas Vekker es el mismo espíritu que los PJs habrán encontrado en otros lugares de la cabaña: un enano con algo de calvicie y una barba castaña oscura. Sus rasgos faciales son curiosamente poco definidos: no tiene ojos, por ejemplo, y cuando habla sus labios apenas se mueven. Mantener esta manifestación es tremendamente agotador para el espíritu, y sólo puede hacerlo durante un breve periodo de tiempo. Mientras habla, fragmentos y trocitos de su cuerpo se van desprendiendo y desapareciendo, dejándole con cada vez más retazos rojos hasta que, finalmente, no queda suficiente de él y se desvanece por completo.

> "¿Estáis... estáis vivos? ¿Y no os posee el hambre? Ah... eso es lo que presiento en vuestra sangre. Avaricia. Buscáis la Ciudad de la Avaricia. Deberíais cejar vuestro empeño, no sea que acabéis como yo. Fríos. Muertos. Devorados. Pero sospecho que no se os puede convencer. Sabed entonces que yo conozco el camino a Xin-Shalast. Os puedo enseñar el camino, pero sólo si me traéis a mi hermano. Murió en un saliente de las montañas a 1 milla (*1,6 km*) de distancia hacia el norte de esta cabaña. Puedo sentir su alma ahí fuera, aún hambrienta, aún enloquecida. Traedme sus huesos para que pueda reconciliarme con él. Una vez él esté en paz, os enseñaré el camino para así poder alcanzar yo también la paz...

El espíritu de Silas no tiene suficiente energía para mantener un discurso racional muy prolongado; desde luego no el suficiente para decir mucho más que lo que se acaba de especificar. Tras entregar su mensaje a los PJs, el enano fantasmal se desvanece en la nada. Tanto él como el resto de apariciones de la cabaña permanecen en silencio durante toda una semana a partir de entonces. Si después de ese plazo los huesos de Karivek no han sido devueltos, las apariciones regresan a sus patrones de embrujo normales.

SUCESO 3: FANTASMA HAMBRIENTO (VD 16)

El cadáver de Karivek yace en un elevado saliente de montaña con vistas a la última mina en la que trabajaron los hermanos antes de descubrir Xin-Shalast. Descubrir esta ubicación mediante conjuros de adivinación es una opción, desde luego, pero los PJs que carezcan de estos recursos deben seguir las instrucciones del fantasma de Silas en el Suceso 2. El cadáver se encuentra en la base de un acantilado de 2.000 pies (*600 m*) de altura en las montañas, 1 milla (*1,6 km*) al norte de la cabaña. Aún existen los vestigios de lo que antaño fue un sendero bastante practicado entre esta mina y la cabaña; se pueden seguir con una prueba de Supervivencia CD 25. Si no, el trayecto hasta los restos de Karivek es a través de las accidentadas montañas.

El propio acantilado es relativamente escarpado, y a la hora de buscar el saliente correcto, afortunadamente hay pocas opciones. El lado negativo es que una pared de acantilado escarpada también supone un obstáculo difícil para los personajes incapaces de volar, teletransportarse, u omitir la escalada de algún otro modo. El viento alrededor del acantilado es fuerte, la pared presenta abundante escarcha, y escalarla requeriría numerosas pruebas de Trepar CD 30.

El saliente en cuestión está cerca de la cima de la montaña. Seguido por una plataforma de 5 pies (*1,5 m*) de ancho al noroeste y al sureste, el saliente se ensancha hasta convertirse una gran zona plana en medio. El suelo aquí es agreste y desigual, cubierto de rocas y escombros, y se considera terreno difícil. Además, la presencia del espíritu sin reposo provoca que una capa de bruma espesa oscurezca el suelo a una profundidad de 1 pie (*30 cm*). Esta bruma se extiende más allá del límite del saliente y desciende 30 pies (*9 m*) por el acantilado, de modo que si un personaje incapaz de ver a través de la niebla se mueve a través de una casilla adyacente al borde, debe superar una salvación de Reflejos CD 15 para evitar tropezar y sufrir una caída de 2.000 pies (*600 m*) hasta las excavaciones mineras que hay debajo.

Cerca del borde oriental del saliente, una pequeña cantidad de lápidas sobresalen de entre la bruma. A medida que Karivek sentía que su fin se acercaba, le asolaron la culpa y el remordimiento por los atroces actos de asesinato y canibalismo que había cometido ante la amenaza de morir por inanición, y las lápidas, cada una marcada con un nombre enano (incluyendo el de su hermano, Silas), fueron un intento en el último instante de expiar sus culpas. A pesar de haber alrededor de una docena de lápidas, sólo hay un cadáver aquí, y ni siquiera está enterrado.

CRIATURAS: el cadáver de Karivek yace junto a una hoguera que lleva mucho tiempo apagada en la parte oriental del saliente, congelado y conservado por el frío aire de montaña. El cuerpo

aún lleva su armadura acolchada, pero está en un estado terrible. No sólo está roto y destrozado, como si hubiese caído desde una gran altura, sino que además las piernas del cadáver terminan en muñones calcinados y ennegrecidos allí donde los pies se quemaron.

En vida, Karivek fue un minero aventurero y de talento; su hermano y él eran casi legendarios en Janderhoff por su afán de buscar lugares increíblemente peligrosos que minar. Karivek podría haber llevado una vida bastante cómoda si hubiese empleado su destreza en negocios más seguros, pero su espíritu aventurero nunca le hubiese dejado sentar la cabeza. Ahora ese mismo espíritu permanece aquí, transformado en un poderoso fantasma por su hambre, su culpa, y su miedo.

Entre los diversos poderes que Karivek obtuvo al convertirse en fantasma está la capacidad de atraer y manipular a ciertas criaturas del subtipo frío. Actualmente, un gigantesco gusano de la escarcha, atraído por el control sobrenatural sobre el frío de Karivek, habita en la zona, y sirve de guardián al fantasma. La enorme bestia yace al acecho bajo el hielo y la nieve compactados en mitad del saliente, y emerge de su escondite para atacar con su arma de aliento en cuanto advierte que se acerca alguien.

El fantasma de Karivek permanece escondido hasta que alguien toca su cadáver o el gusano de la escarcha ataca, y entonces emerge volando de entre la bruma y pasa a la ofensiva. La forma fantasmal de Karivek tiene una boca llena de dientes de los que se derraman chorros de sangre, que se desvanecen en forma de niebla antes de tocar el suelo. Aunque es incorporal, su temperatura bajo cero deja escarcha sobre cualquier superficie a la que se acerque; por ejemplo, deja huellas de manos heladas en las paredes al atravesarlas.

KARIVEK VEKKER	PX 51.200	VD 15	pg 161

Enano fantasma experto 15 (*Bestiario*, pág. 146)
NM muerto viviente Mediano (frío, incorporal)
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +26

DEFENSA

CA 22, toque 17, desprevenido 20 (+5 armadura, +5 desvío, +2 Des)
pg 161 (15d8+90); curación rápida 10
Fort +12, **Ref** +7, **Vol** +13; +2 contra conjuros y aptitudes sortílegas
Aptitudes defensivas incorporal, rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +4; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente
Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad Volar 30 pies (*9 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo Mordisco vil +13 toque (3d6+7/18-20 más 1d8 sangrado y 1d6 Car y 1d6 Con), Toque corruptor +13 toque (15d6 más 2d6 frío)
Ataques especiales Comandar a los congelados, Devorador de carne, Telecinesis (CD 22)
Aptitudes sortílegas (NL 15º; concentración +20)
A voluntad — *dominar monstruo* (CD 24; solo afecta a no ajenos del subtipo frío)

TÁCTICAS

Durante el combate Karivek usa *telecinesis* para arrojar del saliente a los oponentes que no pueden volar en el primer asalto de combate. Concentra sus ataques cuerpo a cuerpo en los enemigos más grandes; las víctimas con más carne sobre los huesos. Si ve que el gusano de la escarcha está casi muerto y rodeado de enemigos, intentará matar al gusano con su toque corruptor para activar sus espasmos mortales, sabiendo que sólo el daño perforante sobrenatural puede dañarle (e incluso entonces, en el mejor de los casos, sufrirá sólo la mitad de ese daño, debido a su naturaleza incorporal).
Moral En cuanto Karivek entra en combate, lucha hasta ser destruido, pues sabe que su rejuvenecimiento le hará volver en unos pocos días.

ESTADÍSTICAS

Fue -, **Des** 14, **Con** -, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 20
Ataque base +11; **BMC** +13; **DMC** 28 (32 contra derribo y embestida)
Dotes Aguante, Dureza, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Soltura con una habilidad (Profesión [minero]), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada
Habilidades Artesanía (armaduras) +19, Artesanía (armas) +19, Percepción +26 (+28 albañilería inusual), Profesión (minero) +26, Saber (geografía) +19, Saber (Naturaleza) +19, Supervivencia +17, Trepar +18, Volar +10
Idiomas común, enano, gigante
CE muerto congelado
Equipo *armadura acolchada +4 resistente al frío mejorada fantasmal*

APTITUDES ESPECIALES

Comandar a los congelados (Sb) La muerte de Karivek a manos de una malevolencia sobrenaturalmente fría (el wéndigo) le ha dado poder fantasmal sobre las criaturas no ajenas del subtipo frío. El fantasma puede usar *dominar monstruo* a voluntad sobre cualquier no ajeno del subtipo frío como aptitud sortílega, pero sólo puede mantener el control de este modo sobre una criatura a la vez.
Devorador de carne (Sb) Al haber sido víctima de la insidiosa enfermedad del wéndigo antes de su muerte, Karivek conserva una porción de ese mal en su propio ser. Con un impacto crítico con éxito con su ataque de Mordisco vil, el fantasma arranca un pedazo de carne y lo devora (la carne se vuelve fantasmal y se desvanece cuando hace eso); eso causa 1d6 puntos de consunción de Constitución y Carisma a la víctima (Fortaleza CD 22 niega).
Mordisco vil (Sb) Karivek amenaza con un impacto crítico con su mordisco con un resultado natural de 18-20. Sus colmillos se vuelven sólidos y afilados como cuchillas, rasgando la carne pero ignorando la armadura, lo que le permite emplear su mordisco como ataque de toque. Karivek suma una vez y media su modificador por Carisma al daño de su ataque de mordisco vil. Las heridas causadas por ese mordisco son profundas y cruentas, causando 1d8 pg de daño por sangrado.
Muerto congelado (Sb) Karivek obtiene el subtipo frío, gracias a su muerte en un terreno helado. Mientras esté en una zona donde la temperatura esté bajo cero (como sucede en este saliente), obtendrá curación rápida 10.

Rejuvenecimiento (Sb) Hasta que sus huesos no sean devueltos a la cabaña de los Vekker, el fantasma de Karivek se recupera 2d4 días después de ser destruido.

GUSANO DE LA ESCARCHA AVANZADO	PX 25.600	VD 13	pg 200

(*Bestiario 2*)

DESARROLLO: en cuanto los PJs derrotan al fantasma, el wéndigo aúlla y provoca una ventisca, como se detalló anteriormente en 'El que vigila en los yermos'.

SUCESO 4: EL ASEDIO DEL WÉNDIGO (VD 17)

Una vez los PJs derrotan al fantasma de Karivek y se hacen con sus restos, sólo tienen que llevar los huesos de vuelta a la cabaña de los Vekker. Por desgracia, hacerlo se ve dificultado por la creciente ira del wéndigo. El horripilante ajeno está molesto por la intrusión de los PJs en su retablo caníbal, y toma cartas en el asunto para castigarlos e, idealmente, iniciarles en su monstruosa senda. Los PJs ya han oído su aullido por lo menos una vez cuando estaban llegando a la cabaña, y puede que incluso uno de ellos esté siendo acosado por los sueños del monstruo. Mientras regresan a la cabaña, el wéndigo aúlla una vez más, y luego crea una ventisca para entorpecer el movimiento e idealmente atrapar a los PJs en un espacio abierto en su regreso a la cabaña con los restos mortales de Karivek.

Cuando los PJs llegan a la cabaña, una extraña sensación de calma parece llenar el edificio. Incluso los sonidos aullantes de la ventisca del exterior parecen enmudecer y silenciarse. En cuanto los PJs llevan los huesos a la zona **B14** (o a dondequiera que se manifestara Silas para pedirles este favor), Silas Vekker vuelve a aparecer, con una expresión de tristeza y perdón en su rostro. Pero Karivek aún no está listo del todo para aceptar a su hermano. El fantasma caníbal también se manifiesta: sus huesos se reducen a polvo y reforman su encarnación fantasmal. Los dos se encaran en silencio, al parecer atrapados en un conflicto de voluntades mientras hilos etéreos de ectoplasma y ráfagas de presencia fantasmal chocan y se enredan a su alrededor.

Lo único que Silas necesita para calmar el espíritu de su hermano es tiempo; con 10 minutos le basta. Por desgracia, el wéndigo puede presentir la reconciliación y la inminente pérdida de su obra maestra, y rápidamente actúa contra la cabaña y los PJs de dentro.

CRIATURA: el wéndigo no ataca directamente a los PJs al principio, prefiriendo librar una guerra psicológica de miedo y terror contra ellos. Si se ven alcanzados por la ventisca en el exterior, los sigue caminando con el viento, volviéndose sólido de vez en cuando para hacer ataques en vuelo contra los rezagados o cualquiera que se separe del grupo.

En cuanto los PJs regresan a la cabaña, sin embargo, las tácticas del wéndigo se vuelven más directas. El monstruo asedia la cabaña, rasgando las paredes y el techo con sus poderosas garras en un intento de destrozar el lugar y poder acceder a las víctimas de su interior. Si se le deja a su aire, el wéndigo puede usar su aptitud de acoso onírico contra los hermanos en plena reconciliación, imbuyéndoles a ambos otra vez con impulsos caníbales y locura. Esto abruma a Silas si se le permite afectarle durante 10 minutos, transformándole también en un fantasma caníbal (usa las mismas estadísticas que Karivek); si esto sucede, los PJs deben dar muerte al wéndigo y entonces derrotar a ambos fantasmas rejuvenecidos antes de que Silas pueda intentar curar la fisura entre él y su hermano.

WÉNDIGO	PX 102.400	VD 17	pg 279

(*Bestiario 2*)

TÁCTICAS

Durante el combate El wéndigo prefiere atacar a objetivos solitarios, pero no se amedrenta ante múltiples oponentes. Al principio concentra sus ataques en el enemigo que parece más débil o lleva menos armadura, y si logra apresarle, vuela por lo menos 200 pies (60 m) en el aire antes de dejar caer a su

oponente contra el suelo rocoso que hay debajo, tras lo cual regresa a la cabaña para terminar con quienes queden aún allí. Si ve que los PJs son poderosos combatientes cuerpo a cuerpo, empieza a usar ataques de mordisco con su dote Ataque en vuelo para limitar los ataques cuerpo a cuerpo que se llevan a cabo contra él. Los personajes que usan fuego, sin embargo, sufren el grueso de los ataques del wéndigo si le es posible.

Moral Si se ve reducido a menos de 40 pg, el wéndigo usa *caminar con el viento* para huir hacia las montañas (agarrando al vuelo a un PJ si tiene la oportunidad); no regresará para restablecer su dominio de la región en una buena temporada.

DESARROLLO: si el wéndigo es derrotado u obligado a huir, Silas gana el enfrentamiento silencioso con su hermano al cabo de 10 minutos, y entonces el fantasma de Karivek se relaja súbitamente y suspira. Sus dientes regresan a la normalidad y los pies le vuelven a crecer antes de desvanecerse en la nada. Silas se gira para encararse a los PJs, con su expresión ahora en paz pero aún con una nota de tristeza. Sus últimas palabras para los PJs antes de desvanecerse son una advertencia.

> Habéis salvado a mi hermano. Me habéis salvado a mí. Debería recompensaros simplemente llevándome el camino hasta Xin-Shalast conmigo al más allá, pero presiento que aún albergáis el deseo de ver esas ruinas doradas. Que así sea. Buscad la ruta en las páginas de mi libro de cuentas, y que Torag os guíe en la oscuridad que os espera…"

En cuanto termina, Silas se desvanece también. Mientras lo hace, varias páginas de pergamino aparecen y flotan perezosamente hasta el suelo. Se trata de las cinco páginas que faltaban en el libro de contabilidad de Silas de la zona **B13**, y proporcionan detalles exactos de la ruta hasta Xin-Shalast.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si el grupo trae el descanso eterno a los Vekker antes de que el wéndigo pueda transformar a Silas, otorga a los PJs 51.200 PX.

TERCERA PARTE: EN EL TECHO DEL MUNDO

UNA VEZ LOS PJS HAN CONSEGUIDO TODAS LAS PÁGINAS QUE FALTABAN DEL LIBRO DE CUENTAS DE LOS HERMANOS VEKKER, TIENEN EN SUS MANOS UN TESORO INCREÍBLE. LA RUTA HASTA XIN-SHALAST SERÍA UNA DURA PRUEBA FÍSICA INCLUSO SIN LA INFLUENCIA DE LAS REALIDADES INTRUSIVAS Y LOS EFECTOS DESORIENTADORES DE LA PROXIMIDAD DE LENG A ESTE MUNDO; PERO CON ESOS FACTORES EN JUEGO, SÓLO MEDIANTE LA MAYOR DE LAS SUERTES PODRÍA ALGUIEN ESPERAR HALLAR LA CIUDAD PERDIDA DE LA AVARICIA. ESA SUERTE FUE LA QUE TUVIERON LOS VEKKER HACE UNA DÉCADA CUANDO HALLARON LAS RUINAS MIENTRAS BUSCABAN EMPLAZAMIENTOS QUE EXCAVAR.

El primer paso que deben dar los PJs, según las indicaciones de los Vekker, es seguir remontando el río Kazaron hasta llegar al segundo afluente. El libro identifica este río como el legendario río Avah, pero también dice que la ruta serpenteante por las montañas Kodar no es apta para cobardes. No hay orillas por las que caminar, y el propio río a veces se alza en cataratas de hasta 300 pies (*90 m*) de altura a medida que asciende por las montañas. Las aguas del río Avah están a una temperatura glacial, pero en sí mismas nunca se congelan. A medida que los PJs remontan el río, el aire empieza a escasear y el cielo se vuelve de un color azul intenso. Desde que abandonan el Kazaron hasta el punto justo al sur de las Nieblas Heladas (donde los PJs pasan al mapa de menor escala 'Alrededores de Xin-Shalast'), ascienden miles de pies hasta una altura ligeramente superior a los 15.000 pies (*4.500 m*) por encima del nivel del mar; consulta la sección sobre el viaje por la montaña y las zonas de altitud en la página 430 de las *Reglas básicas* para las reglas sobre cómo dirigir aventuras en este entorno hostil.

Tarde o temprano, los PJs llegan al nacimiento del río Avah: un pantano congelado rodeado de nubes relucientes de cristales de hielo, conocido como la Ciénaga de las Nieblas Heladas. Pero incluso entonces no hallan indicio alguno de las espiras en ruinas de Xin-Shalast. Aquí, el libro de cuentas les dice a los PJs que deben guardar ayuno y esperar a una noche de luna llena, en la que se les revelará el resto de la ruta, pues aquí está el límite de la influencia ultraterrena de Leng sobre Golarion. Las criaturas naturales se vuelven asustadizas en esta región, y a excepción de los animales obligados mágicamente, los compañeros animales, y los familiares, ningún animal entra voluntariamente en la región representada en el mapa de Alrededores de Xin-Shalast. Las criaturas inteligentes especialmente sensibles también pueden sentir que esta región 'está mal: cualquier personaje que supera una prueba de Sabiduría CD 20 siente distintivamente que no es bienvenido en la región, y sufre inexplicables sentimientos de temor y preocupación. Estas sensaciones no tienen efecto alguno en el juego, pero aun así deberían servir para poner tensos a los PJs.

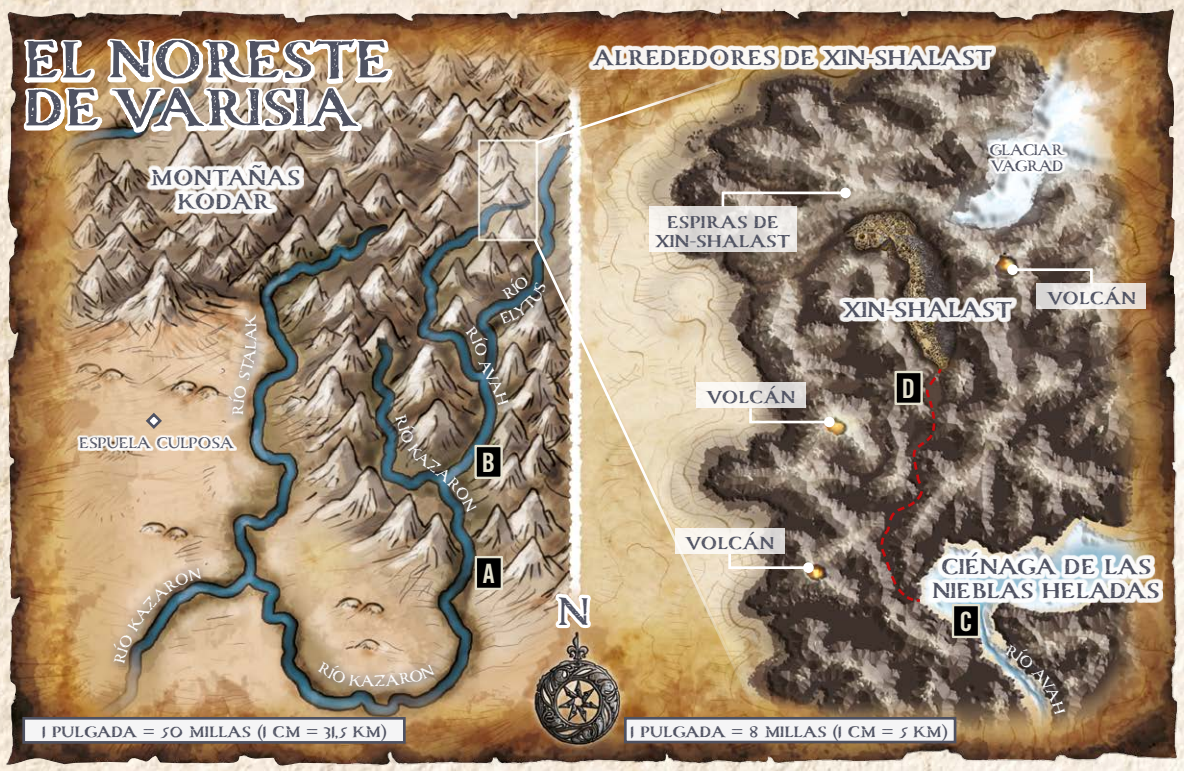
Cualquiera que intente entrar en esta región deberá superar una salvación de Voluntad CD 25 o, sin querer y sin darse cuenta, vagar hasta fuera de la región tras tomar una ruta curva que le lleva de vuelta a una zona de las montañas Kodar que no esté influenciada por Leng. Esta alteración de la realidad afecta incluso a los intentos de usar cuerdas u otros intentos de señalar el camino recorrido, cambiando sutilmente las cosas de modo que un pionero que falle la salvación de Voluntad simplemente emerja en el lado opuesto de la región sin haber atravesado realmente el reino que había en medio. Si un personaje supera la salvación de Voluntad tras entrar en esta región, no sufre penalizaciones adicionales hasta que intenta salir... pero la sensación de que algo está fuera de lugar provocada por la proximidad de Leng persiste en todo momento.

Un personaje bajo los efectos de *protección contra el caos* obtiene un bonificador +2 a su salvación de Voluntad. *Visión verdadera* también permite a un personaje ir y venir como le plazca, ignorando la salvación. Una vez dentro de la zona, no es necesario que mantenga *visión verdadera* hasta que desee abandonar el área, en cuyo caso debe superar la salvación de Voluntad CD 25 para evitar descubrir que la distorsión funciona en ambos sentidos y que, sin importar qué ruta toma, se halla regresando constantemente al corazón de la región. Si un personaje intenta entrar a esta región desde el exterior con *teletransportar* (o salir desde dentro de la misma) debe superar una prueba de nivel de lanzador CD 30 o el conjuro fracasa.

También existe un método no mágico para purificar el cuerpo y la mente y facilitar el viaje hasta Xin-Shalast; este es el método que descubrieron accidentalmente los Vekker cuando acamparon en los límites de la región, en la actual fuente del río Avah, mientras buscaban una nueva veta. Habían extendido su expedición de prospección una semana adicional y se vieron obligados a racionar sus víveres. Cualquiera que esté sufriendo daño no letal por inanición y se encuentre en el nacimiento del río Avah durante una noche de luna llena puede llevar a cabo una prueba de Percepción CD 15 para advertir lo que parece ser una imagen residual fantasmal del río Avah que sigue ascendiendo por las montañas hasta sus fuentes originales, de antes de que la actividad geológica de la región las alterase. Una vez localizado este río fantasmal, un personaje puede seguirlo con facilidad mientras siga sufriendo inanición; seguir el río (marcado como una línea de puntos en el mapa de Alrededores de Xin-Shalast) acaba llevando a los PJs hasta la Ciudad Inferior de Xin-Shalast... pero no sin antes atravesar una de las zonas más peligrosas de la región.

C LA REINA DE LAS NIEBLAS HELADAS (VD 16)

El río Avah fantasmal atraviesa una zona pantanosa parcialmente congelada, la Ciénaga de las Nieblas Heladas. Antaño esta región era un lago, pero quedó obstruida por el cieno de varias erupciones



volcánicas en la época de la caída de Thassilon, creando esta traicionera y única ciénaga de altitud elevada. Las aguas de las Nieblas Heladas están en un estado de congelación y deshielo constantes, y la mezcla de altitud elevada y vulcanismo latente crean una neblinosa región de agua y tramos de barro gélido. No existen plantas en las Nieblas Heladas aparte de los omnipresentes tallos de extraños hongos pálidos, y cúmulos de líquenes flotantes que cubren y ocultan profundas pozas de agua gélida; la región entera parece envuelta por un aura frígida de amenaza helada.

La Ciénaga de las Nieblas Heladas está sembrada de montículos de tierra firme y rocas que sobresalen. Los viajeros cautos pueden moverse por la ciénaga sin caer en el agua, pero hacerlo requiere que alguien del grupo lleve a cabo una prueba de Supervivencia CD 25 cada hora. Si la tirada falla, un miembro del grupo seleccionado al azar cae a través de una placa de hielo fino a las aguas glaciales de una poza con una profundidad de 1d10 x 10 pies (*x 3 m*). Una criatura sumergida así sufre 3d6 pg de daño por frío cada asalto, y el agujero por el que cayó se vuelve a congelar en sólo 1d4 asaltos. Si otro personaje intenta extraer a alguien a través del agujero, debe superar una prueba de Acrobacias CD 15 para evitar romper el hielo él también. Una víctima puede intentar salir del agujero por sí misma mediante una prueba de Trepar CD 20, seguida de la prueba de Acrobacias CD 15 para evitar caer otra vez al agua antes de llegar a terreno más sólido.

La Ciénaga tiene un ancho de unas 2 millas (*3,2 km*), pero debido a la naturaleza traicionera del sendero, quienes viajan a pie se mueven a un 10% de su velocidad normal.

CRIATURA: aparte de alguna criatura voladora ocasional (como dragones o roc), pocos seres habitan en las aguas gélidas de las Nieblas Heladas. Una excepción destacable es un caprichoso espíritu de la Naturaleza: una ninfa de hielo llamada Svevenka. En algún momento de la travesía de los PJs a través de su ciénaga, les hará saber de su presencia, apareciendo como una hermosa mujer elfa con una larga cabellera negra, piel de color morado pálido, y orejas y extremidades de longitud exagerada. Antes, sin embargo, los observa cuidadosamente desde el agua, disfrazada de nutria. Si uno de los PJs es particularmente ruidoso o desagradable, ella intenta tomarle el pelo lanzándole *polimorfar funesto*. Sólo ataca a los PJs si son claramente irrespetuosos con su pantano o si se toman a malas la broma del *polimorfar funesto*.

Si, por otro lado, algunos PJs del grupo ayudaron a conceder reposo al espíritu atormentado de Myriana en *Masacre en el monte Garfio*, Svevenka los reconoce; especialmente si un PJ aún goza de la inspiración de Myriana. Myriana era la prima de Svevenka, y ésta sintió la muerte de su pariente como una puñalada en el corazón. Svevenka supo del papel de los PJs a la hora de traer la paz al espíritu de Myriana mediante sus contactos feéricos, y cuando les reconoce allí en su hogar, se ve compelida a revelarse ante ellos y contarles su parentesco con Myriana. Como agradecimiento por lo que hicieron, Svevenka advierte a los PJs que en esta región las cosas no son normales, y que deberían evitar viajar más al norte.

Si los PJs le revelan a la ninfa que planean llegar a Xin-Shalast y enfrentarse a Karzoug, se queda pensativa y quizá un poco entusiasmada. Aunque se niega a dejar desprotegidas sus queridas Nieblas de Hielo, ofrece voluntariamente su ayuda, invitando a los PJs a usar este lugar como refugio seguro si lo desean. Incluso pondrá sus conjuros a su disposición. Svevenka sabe bastante sobre la región y, si los PJs le piden consejo, les puede advertir sobre los gigantes, las lamias, y los abominables hombres de las nieves que habitan en Xin-Shalast. También puede prevenirles sobre la proximidad de la región con Leng, y el campo oclusor alrededor de la cumbre del macizo Mhar. Sospecha que los residentes de Xin-Shalast crearon el campo para proteger dicha cumbre, y que deben tener algún método mágico para resguardarse a sí mismos del campo, pero esto sólo son meras conjeturas por su parte.

Finalmente, les hablará a los PJs de los rondadores de Xin-Shalast: descendientes de los ciudadanos originales de la ciudad que aún viven en las ruinas de la misma. Svevenka sabe que hay dos facciones entre los rondadores: los relativamente pacíficos (y menos poderosos) 'Librados' y los esbirros vampíricos de la Bestia Oculta, una criatura con quien Svevenka ha combatido en el pasado. Aconseja a los PJs que, en cuanto estén en la ciudad, busquen a algún miembro de los Librados para obtener más información sobre el lugar, pues pocas facciones de Xin-Shalast estarán tan dispuestas a ayudarles.

SVEVENKA	PX 76.800	VD 16	pg 256

Ninfa de hielo druida 8 (*Bestiario*, pág. 224; *Advanced Bestiary*)
CB ajeno Mediano (agua, elemental, extraplanario, frío, hada mejorada)
Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +25
Aura aura de frío (10 pies [*3 m*], CD 28), belleza cegadora (30 pies [*9 m*], CD 27)

DEFENSA

CA 35, toque 28, desprevenido 26 (+9 desvío, +8 Des, +2 escudo, +1 esquiva, +5 natural)
pg 256 (16 DG; 8d8+8d8+184)
Fort +27, **Ref** +25, **Vol** +27; +4 contra efectos feéricos o de plantas
Aptitudes defensivas resistir la atracción de la Naturaleza; **RD** 10/ hierro frío; **Inmune** frío, rasgos de elemental; **Resiste** fuego 20
Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), Trepar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo *Daga +3* +21/+16 (1d4+2/19-20 más 1d6 por frío y Parálisis)
Ataques especiales Cuerpo de hielo 15 asaltos/día, Exudar hielo, Forma salvaje 3/día, Toque helado, Vistazo aturdidor
Aptitudes sortílegas (NL 8º; concentración +14)
9/día — *explosión tormentosa* (1d6+4 no letal)
8/día — *señor del relámpago*
1/día — *puerta dimensional*
Conjuros preparados (NL 15º; concentración +21)
8º — *dedo de la muerte* (CD 24), *torbellino* (CD 24)
7º — *controlar el clima*[D], *curar, veneno* apresurado (CD 20)
6º — *caparazón antivida, controlar los vientos*[D], *disipar magia mayor, piel robliza* apresurada, *viajar mediante plantas*
5º — *comunión con la Naturaleza, curar heridas críticas* (2), *llamar a la tormenta de relámpagos* (CD 21), *polimorfar funesto* (CD 21), *tormenta de hielo*[D]
4º — *caminar por el aire, controlar las aguas, curar heridas graves* (3), *tormenta de aguanieve*[D]
3º — *apagar, curar heridas moderadas* (2), *dominar animal* (CD 19), *llamar al relámpago*[D] (CD 19), *muro de viento*
2º — *gracia felina, helar metal* (CD 18), *nube brumosa*[D], *ráfaga de viento, resistencia de oso, resistir energía, restablecimiento menor*
1º — *curar heridas leves* (4), *hablar con los animales, hechizar animal* (CD 17), *niebla de obscurecimiento*[D]
0 (a voluntad) — *estabilizar, llamarada* (CD 16), *orientación divina, remendar*
D conjuro de dominio; **Dominio** Clima

TÁCTICAS

Antes del combate Svevenka se lanza *gracia felina*, *piel robliza* y *resistencia de oso* a sí misma antes de revelarse ante los PJs.
Durante el combate La primera acción de Svevenka en combate es lanzar *caparazón antivida*. Confía en ese conjuro para evitar que los enemigos la ataquen cuerpo a cuerpo mientras convoca criaturas y usa conjuros a distancia contra sus oponentes. Si éstos logran enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo contra ella, usa forma salvaje para convertirse en oso terrible y seguir luchando.
Moral Svevenka lucha hasta verse reducida a menos de 25 pg, tras lo cual huye usando *viajar mediante plantas* hasta el otro extremo de las Nieblas de Hielo; no buscará ninguna otra confrontación con los PJs.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 26, **Con** 30, **Int** 16, **Sab** 23, **Car** 28
Ataque base +10; **BMC** +9; **DMC** 37
Dotes Apresurar conjuro, Conjuros naturales, Dureza, Esquiva, Movilidad, Posición del viento, Soltura con una aptitud (belleza cegadora), Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +32, Averiguar intenciones +25, Escapismo +27, Nadar +18, Percepción +25, Saber (Naturaleza) +24, Sigilo +27, Supervivencia +8, Trato con animales +28, Trepar +12
Idiomas común, silvano
CE dominio sobre el hielo, empatía salvaje +31, encanto ultraterreno, inspiración, pisada sin rastro, sentido de la Naturaleza, vínculo con la Naturaleza (dominio del clima), zancada forestal

Equipo *daga +3, anillo de escudo de fuerza, anillo de resistir fuego mayor, diadema de sabiduría inspirada +2*

APTITUDES ESPECIALES

Aura de frío (Sb) Svevenka emite un aura de frío en un radio de 10 pies (*3 m*). Cualquier criatura dentro de esta área sufre 2d6 pg de daño por frío cada asalto (Fortaleza CD 28 mitad). Svevenka puede suprimir o reactivar su aura de frío como acción gratuita. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Dominio sobre el hielo (Ex) Svevenka obtiene un bonificador +1 por moral a las tiradas de ataque y daño si su oponente está en contacto con hielo. Ella nunca resbala o se desliza por el hielo a menos que así lo quiera, y puede trepar por superficies heladas como si estuviese bajo el efecto de un conjuro de *escalada de araña*.

Exudar hielo (Sb) A voluntad como acción de asalto completo, Svevenka puede exudar un círculo de hielo resbaladizo en una expansión de 20 pies (*6 m*) de diámetro centrada en sí misma. Este hielo permanece en el área afectada, fundiéndose como sería normal por la temperatura ambiente. Entrar en una casilla de hielo cuesta 2 casillas de movimiento, y la CD de las pruebas de Acrobacias y Trepar en la zona aumenta en +5.

Toque helado (Sb) El toque de Svevenka causa 1d6 pg de daño por frío. Los ataques que lleva a cabo con armas metálicas también causan +1d6 pg de daño por frío. Cualquiera que sufra este daño por frío adicional debe superar una salvación de Fortaleza CD 28 o quedar paralizado durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs se hacen amigos de Svevenka y se ganan su ayuda y su consejo, concédeles PX como si la hubiesen derrotado en combate.

D LOS CENTINELAS GIGANTES (VD 16)

En este punto de la ruta del río fantasmal, a las aguas espectrales se les une una antigua carretera pavimentada con piedras planas que tienen un leve resplandor dorado. Esta carretera continúa hacia el norte hasta Xin-Shalast; de aquí en adelante, los PJs tienen una ruta física que seguir, y no necesitan depender de las aguas fantasmales del Avah. La propia carretera tiene 100 pies (*30 m*) de ancho, y su superficie presenta acumulaciones de hielo aquí y allá pero es un alivio tener un terreno llano por el que viajar.

CRIATURAS: un pequeño grupo de gigantes de las nubes neutrales malignos liderados por un gigante de la escarcha salvaje y tuerto llamado Bjormundal ha recibido órdenes de sus amos gigantes rúnicos de vigilar este acceso a Xin-Shalast. Los gigantes habitan en una cueva con vistas a la carretera; la escalada de 60 pies (*18 m*) hasta la cueva requiere una prueba de Trepar CD 20 con éxito. Dos de los cuatro gigantes montan guardia a la entrada de la cueva en todo momento, escondidos detrás de varias rocas inmensas.

BJORMUNDAL	PX 25.600	VD 13	pg 215

Gigante de la escarcha guerrero 4 (*Bestiario*, pág. 159)
CM humanoide Grande (frío, gigante)
Inic +2; Sentidos visión en la penumbra; Percepción +22

DEFENSA

CA 28, toque 11, desprevenido 26 (+8 armadura, +2 Des, +9 natural, -1 tamaño)
pg 215 (18 DG; 14d8+4d10+130)
Fort +19, **Ref** +9, **Vol** +8; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas atrapar rocas, valentía +1; **Inmune** frío
Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo *Gran hacha +3* +28/+23/+18 (3d6+21/19-20/x3)
A distancia Roca +16/+11/+6 (1d8+11)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

TÁCTICAS

Durante el combate Bjormundal, quizá sintiendo que debe compensar su pequeño tamaño comparado con sus esbirros, desciende de un salto para enfrentarse a los PJs cuerpo a cuerpo en cuanto los ve, dejando que los gigantes de las nubes lleven a cabo ataques a distancia. Bjormundal usa siempre Ataque poderoso (recibiendo un -4 al ataque y un +12 al daño). Si se enfrenta a un oponente que usa un arma formidable, la intentará romper de un Golpe vital.
Moral Bjormundal huye si se ve reducido a menos de 30 pg.

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 14, **Con** 22, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 13
Ataque base +14; **BMC** +26; **DMC** 38
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (gran hacha), Desenvainado rápido, Dureza, Embestida mejorada, Especialización con un arma (gran hacha), Golpe vital, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (gran hacha), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada
Habilidades Intimidar +22, Percepción +22, Sigilo -4 (0 en la nieve)
Idiomas común, gigante
CE entrenamiento en armadura 1
Consumibles de combate *pociones de curar heridas graves* (3); **Equipo** *coraza +2, gran hacha +3, anillo de caída de pluma*

GIGANTES DE LAS NUBES (4)	PX 12.800 c/u	VD 11	pg 168 c/u

(*Bestiario*, pág. 161)

TÁCTICAS

Durante el combate Cuando los dos primeros gigantes detectan intrusos, empiezan a arrojar rocas en el asalto sorpresa. El sonido de las rocas estrellándose contra la antigua carretera es suficiente para hacer salir a los otros dos gigantes desde las profundidades de la cueva en sólo 2 asaltos. Los cuatro gigantes obtienen cobertura contra los ataques de abajo desde sus posiciones tras las rocas, y continuarán atacando arrojando peñascos hasta que los oponentes les ataquen cuerpo a cuerpo. Si los enemigos huyen hacia el norte rumbo a Xin-Shalast, los gigantes bajan levitando a la carretera y los persiguen.
Moral Los gigantes luchan hasta la muerte a menos que sean liberados de su esclavitud de los gigantes rúnicos.

TESORO: los gigantes han reunido un total de 1.265 po en monedas, un cofre de lingotes de bronce valorados en un total de 500 po, y una excelente capa de oso cavernario valorada en 2.000 po.

CUARTA PARTE: XIN-SHALAST

XIN-SHALAST: CIUDAD LEGENDARIA AL BORDE DE LA REALIDAD; PUENTE ENTRE ESTE MUNDO Y LO QUE HAY MÁS ALLÁ; UMBRAL HASTA LA MESETA DE LENG. ESTA CIUDAD LLENA DE ESPIRAS HA CAPTURADO LA IMAGINACIÓN DE POETAS Y LUNÁTICOS DURANTE MILES DE AÑOS; UNA HAZAÑA IMPRESIONANTE PARA UNA CIUDAD QUE, AL ABRIGO DE UNA DE LAS MONTAÑAS MÁS ALTAS DE GOLARION, HA PERMANECIDO PERDIDA E INEXPLORADA TODO ESTE TIEMPO. LAS LEYENDAS HAN LLAMADO A XIN-SHALAST LA CUNA DE LA VIDA, HAN AFIRMADO QUE FUE CONSTRUIDA POR LA PRIMERA RAZA, Y SOSTIENEN QUE SUS CALLES SON DE ORO Y SUS TORRES DE RUBÍ Y DIAMANTE.

El tiempo y las leyendas tienen propensión a hacer que tales tergiversaciones parezcan hechos demostrados, pero lo cierto es que Xin-Shalast es un lugar de maravillas, misterios, y peligros. Antaño la joya de la corona de la nación de Shalast, y posiblemente la más espléndida de las capitales de Thassilon, Xin-Shalast ha permanecido oculta a la vista durante eones, resistiendo el implacable deterioro provocado por la edad gracias a su proximidad con otros mundos, en los que las propias reglas de la existencia se ven subvertidas y pervertidas. Hoy, en lo alto de su místico valle montañoso, cuando el viento pasa justo entre los picos escarpados, a veces se puede oír la voz ultraterrena de los Antiguos cantando en tono agudo "Tekeli-li... Tekeli-li..." *[NdC: guiño a Lovecraft]*.

A pesar de su condición de leyenda entre exploradores y eruditos (la mayoría de los cuales sostiene que, si el lugar existió alguna vez, ahora desde luego ya ha desaparecido), Xin-Shalast es un lugar completamente real. Esta antigua capital de Shalast, Dominio de la Avaricia, y una de las siete ciudades rúnicas de Thassilon, actualmente se encuentra dividida en dos entidades diferenciadas. La Gran Xin-Shalast, conocida más comúnmente entre sus habitantes como la Ciudad Inferior, ocupa un valle alargado a los pies de la gran montaña del macizo Mhar. La Verdadera Xin-Shalast, también conocida como las legendarias Espiras de Xin-Shalast, se ubica en las alturas de la ladera sur del macizo Mhar, justo debajo de su cumbre plagada de demonios. Esta parte es el palacio personal y la fortaleza fortificada de los Señores de las Runas de la Avaricia, un linaje de ocho archimagos que terminó en el reinado de Karzoug el Reclamador. Desde esta posición elevada, el actual Señor de las Runas podía escrutar su ciudad en el valle inferior.

La ciudadela ancestral de las Espiras de Xin-Shalast se explora al detalle en la quinta parte; la cuarta parte se centra en la propia Ciudad Inferior. En su apogeo, la Ciudad Inferior era una próspera metrópolis sustentada antinaturalmente en uno de los entornos más inhóspitos de Golarion, lo alto de la cordillera de las Kodar, por la voluntad y el poderío mágico del Señor de las Runas de la Avaricia. Los ciudadanos creían que la magia de su soberano era lo único que mantenía inactivos a los tres volcanes durmientes de los picos cercanos, pero incluso en los años transcurridos desde la caída de Thassilon, sólo se ha producido una erupción importante (ver zona **I**).

La población de Xin-Shalast en su cénit consistía en una mezcla variopinta de razas. La mayor parte de los ciudadanos de la legendaria ciudad eran humanos, pero no se podía considerar que estos fuesen la raza más influyente de la metrópolis. En la cima de la jerarquía de la ciudad estaba la bestial raza de las lamias, las sirvientas predilectas de Karzoug, valoradas por su capacidad de erosionar la voluntad de los disidentes, y obligar mágicamente a sus víctimas a obedecerlas. Al igual que ocurría con los otros seis Señores de las Runas, gigantes de todo tipo respondían también a la llamada del Señor de las Runas de la Avaricia, sirviendo como tropas de choque, e imponiendo su voluntad hasta en el último rincón de Shalast. Los pueblos gigantes eran controlados por una tribu relativamente pequeña de gigantes rúnicos, creaciones antinaturales cuyo único propósito era dominar a las razas gigantes inferiores para que sirviesen al Señor de las Runas. Bajo estos grupos venían las varias razas humanoides que formaban la mayoría de la población de la ciudad y llenaban la casta de los proveedores, ocupándose de los roles de artesanos, comediantes, y mercaderes, para mantener viva la economía y la infraestructura del Imperio. Por debajo de todos ellos estaba la casta de los esclavos, casi siempre humanoides de naciones vecinas (en especial de la del oeste, Bakrakhan), que eran segregados en un barrio fortificado de la ciudad cuando no estaban llevando a cabo sus labores diarias. Cargaban a sus espaldas la tarea de mantener el Imperio, y tenían una vida dura y cargada de penurias, que raramente les permitía sobrevivir más allá de la mediana edad. Aparte de todos estos grupos, en la ciudad estaban los diversos dragones que rendían pleitesía a Karzoug. Estas grandes bestias tenían su guarida principalmente en los dientes de la ciudadela alpina de Karzoug, o en cuevas en las laderas de la montaña, pero unas pocas decidían habitar en la propia Ciudad Inferior. Los dragones no respondían ante nadie que no fuese Karzoug o las Vetustas de la Montaña de mayor rango, con la excepción ocasional de algún gigante rúnico al que se le había encargado supervisar una bandada de dragones (normalmente jóvenes). Por último, estaban las extrañas monstruosidades y los seres alienígenas que los señores de Xin-Shalast llamaban para que cumpliesen tareas insólitas: los habitantes de Leng, los espeluznantes vástagos brillantes, los horripilantes caminantes

escarlata, y otros seres usados como guardianes, consejeros, o ambas cosas, según sus naturalezas individuales y monstruosas.

Hoy quedan muy pocos humanos en la ciudad de Xin-Shalast. La mayor parte de la ciudad está deshabitada, pero a lo largo de los últimos 10.000 años, los gigantes y las lamias han mantenido una presencia aquí. Ahora que Karzoug está despertando, están ansiosos por ver cómo los antiguos relatos transmitidos por sus antepasados se convierten en realidad otra vez.

Visión general de la ciudad

Lo que antaño era una ciudad vibrante y cosmopolita construida milagrosamente sobre la barrera de los 15.000 pies (*4.500 m*) es ahora una ruina desolada de proporciones titánicas. Aún abrumadora en su extensión y grandiosidad en un primer vistazo, un análisis más de cerca revela que es una mera sombra de su gloria original; un cascarón estéril y olvidado. Sólo con los sucesos recientes han empezado las ruinas de Xin-Shalast a volver a la vida. Ahora que su antiguo amo se agita en su letargo en las espiras sobre la montaña, este bastión del mal ha empezado a atraer a los descendientes de aquellos que antaño le debían lealtad. Aunque la ciudad está aún vastamente despoblada y mayormente desértica, nuevos peligros rondan por sus calles vacías y pasadizos olvidados, además de los peligros naturales que pueden hallarse en este lugar baldío en el borde del mundo.

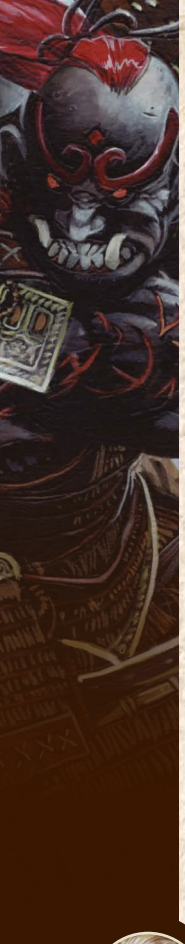
Incluso a día de hoy, el rasgo más sorprendente de la Ciudad Inferior es su épico tamaño. Todo en Xin-Shalast es enorme, pues estaba diseñada para albergar a cientos de miles de ciudadanos en espacios cerrados, y una parte considerable de los mismos eran gigantes. Los edificios se alzan hasta grandes alturas, los senderos son anchos y están delimitados por masivas columnas, los portales de las casas son aberturas cavernosas, y los interiores de los edificios están formados por grandes cámaras huecas como las naves de catedrales primigenias. Cuando se ve por primera vez desde el paso que da acceso al valle, la ciudad parece mucho más pequeña de lo que es en realidad. Sólo cuando el observador se da cuenta de las distancias y de la escala empleada, puede apreciar la verdadera extensión de este monstruoso lugar. Lee o parafrasea la siguiente descripción cuando la Ciudad Inferior sea vista por vez primera desde la entrada sur.

> El cuadro que presenciáis resulta difícil de creer. Un estrecho paso de montaña se abre a un valle glacial que se extiende hacia el norte y luego gira hacia el oeste en la base de la colosal montaña que hay al fondo. Llenando este valle hay una ciudad de enormes proporciones cubierta de escarcha. El extremo cercano está cubierto casi completamente por una enorme fortaleza de piedra lisa y negra, con múltiples torres sobresaliendo de sus altas murallas. Saliendo de la muralla exterior de este fuerte hay una masiva calzada elevada de oro que domina la ciudad a medida que recorre el centro del valle. Enormes torres y espiras de piedras multicolor se amontonan a ambos lados de esta vía pública central, alzándose hasta alturas prodigiosas, y creando la ilusión de que la propia carretera es un valle. El talud oriental del valle ha sido parcialmente subsumido por un flujo volcánico ancestral; casi una cuarta parte de la ciudad parece haberse abrasado cuando tuvo lugar aquel fenómeno. Esa sección es ahora poco más que una gran masa de hielo, con los ángulos y picos escarpados de edificaciones en ruinas sobresaliendo de su capa superior aquí y allá. Donde el valle se curva ligeramente hacia el oeste, los edificios parecen volverse aún más grandes, llegando a proporciones verdaderamente gigantescas a medida que ascienden por el saliente rocoso. En el extremo más alejado del valle, la ciudad limita con la falda de un pico verdaderamente inmenso, pero los constructores parecen no haber prestado atención a este cambio de elevación, pues la gran calzada simplemente se eleva en un ángulo pronunciado y sigue ascendiendo la inclinación en una línea casi recta, transformándose en una inmensa escalinata. Edificios adicionales cuelgan precariamente de la ladera de la montaña resiguiendo la calzada, volviéndose aún mayores y más impresionantes a medida que ascienden. Las gigantescas estructuras finalmente desisten a unos miles de pies del nivel del valle, pero la poderosa carretera sigue remontando su traicionero camino hasta justo debajo de la cima de la montaña. Allí se alza una ciudadela en espiral, de tamaño y proporciones verdaderamente magníficas, pero ésta tampoco llega a coronar el monte; en lugar de eso, sus espiras más elevadas terminan justo debajo del rostro dominante de un hombre de rasgos severos, tallado en la cumbre de la montaña y escrutando la ciudad que hay a sus pies. El aire ultraterreno de este extraño panorama se ve reforzado por el sonido del viento frío que pasa entre las altas cumbres, emitiendo sonidos que recuerdan a extraños gritos y chillidos.

Como ya se ha mencionado, las edificaciones son universalmente de proporciones masivas y de varios pisos, normalmente en forma de torres de diversas formas, y están en su mayoría cubiertas de una delgada capa de escarcha. Los fuertes vientos y la presencia acechante de Leng se combinan para hacer que apenas nieve en Xin-Shalast, pero aquí y allá hay pequeñas acumulaciones recostadas contra edificios o montones de piedras. Debido a que fueron construidos por gigantes, los edificios son increíblemente resistentes, con gruesos muros y techos, y han permanecido bastante intactos ante el paso de las edades. Muchos tienen tejados agujereados o secciones derrumbadas, pero se mantienen estructuralmente sólidos; muy pocos fuera de las zonas específicas de la ciudad que se mencionan debajo se han derrumbado hasta quedar hechos una verdadera ruina. Las estructuras de la Ciudad Inferior recuerdan a la antigua arquitectura de vastas proporciones que aún puede verse en otras partes de Varisia, como las Escaleras Storval o la Arcada de la Ira de Magnimar. Aparte de estas similitudes y de una propensión por las espiras con múltiples balcones, los propios edificios de Xin-Shalast son extremadamente distintos entre sí, construidos en una gran variedad de estilos exóticos que reflejan las diversas razas de gigantes, las múltiples culturas de la gente sometida, y la magnífica destreza arquitectónica y mágica de que disponía el Imperio de Thassilon.

La Ciudad Inferior de Xin-Shalast está dividida en siete barrios, cada uno con su propio cónsul designado por las Vetustas de la Montaña (la casta gobernante de las lamias) durante el apogeo de la ciudad. Estos cónsules dirigían sus barrios y se aseguraban de que funcionasen de un modo consistente con los principios de la avaricia y los dictados del Señor de las Runas. Seis de los barrios son el barrio de los Artesanos, el barrio de los Esclavos, el barrio de

TRASFONDO DEL CAPÍTULO
PRIMERA PARTE: EN BUSCA DE XIN-SHALAST
SEGUNDA PARTE: SUSURROS EN EL VIENTO
TERCERA PARTE: EN EL TECHO DEL MUNDO
CUARTA PARTE: XIN-SHALAST
TERCER MAPA: XIN-SHALAST: LA CIUDAD INFERIOR
QUINTA PARTE: ESCALANDO EL MACIZO MHAR
SEXTA PARTE: EL PINÁCULO DE LA AVARICIA
SÉPTIMA PARTE: EL OJO DE LA AVARICIA



Recreo, la hilera del Templo, Jotunburgo, y el barrio Ascendente. El séptimo barrio estaba ubicado en el enrevesado laberinto de túneles y catacumbas bajo la ciudad, y era llamado el Hipogeo.

Los materiales de construcción son diversas variedades de piedra extraídas de canteras en las laderas de las montañas Kodar, incluyendo un mármol verde duro de apariencia similar a la esmeralda. Las paredes, especialmente las exteriores, suelen ser extremadamente gruesas, a veces de 20 pies (*6 m*) de grosor o incluso más, y los principios del arco y el techo abovedado se usan repetidamente para aguantar el peso masivo de las estructuras que hay encima. Para reducir el peso de los materiales de construcción, muchas salas de los edificios tienen enormes espacios abiertos con múltiples columnas y techos altos. La mayoría de puertas y accesorios de madera de la ciudad aún existen a día de hoy, habiendo sido esencialmente conservadas por congelación y secado, lo que les dejó un acabado plateado y una dureza pétrea.

Las paredes del valle son extremadamente pronunciadas; acantilados de roca gris y escarpada se alzan desde 100 hasta 300 pies (*30 a 90 m*) por encima de los tejados de los edificios antes de abrirse en ángulo y convertirse en picos montañosos. A menos que se mencione de otro modo, carecen de flora más allá de simples líquenes y la ocasional belladona u hoja de agua de alta montaña, que sobrevive a duras penas en una grieta o fisura.

PELIGROS DE LA ALTITUD: la Ciudad Inferior de Xin-Shalast está por encima de los 15.000 pies (*4.500 m*) de altitud. Por lo tanto, las criaturas se ven sujetas a la fatiga a gran altitud y al mal de altura, como se detalla en la página 430 de las *Reglas básicas*. Todas las criaturas que pueden encontrarse en Xin-Shalast están aclimatadas a estas condiciones, y no deben preocuparse de esos efectos.

LA EXPLORACIÓN DE XIN-SHALAST

Aunque los PJs están ahora directamente bajo la sombra de Karzoug, la exploración de Xin-Shalast no sigue ningún límite de tiempo. No hay prisa para que los PJs completen esta parte de la aventura, de modo que puedes dejarles pasar algún tiempo explorando las ruinas a placer. Un cierto grado de exploración es necesario, de hecho, antes de que los PJs puedan acercarse siquiera a las Espiras de Xin-Shalast que se alzan en lo alto, pues el *pozo rúnico* de Karzoug crea un inmenso campo oclusor que impide la entrada a cualquiera excepto a sus esbirros de más confianza. Para sobrevivir en esta zona hostil, los PJs no sólo necesitan magia poderosa, sino también objetos mágicos llamados *anillos Siédricos* que evitan que el campo de oclusión utilice su potente magia de transmutación contra el portador. Varias criaturas encontradas en Xin-Shalast llevan *anillos Siédricos*; se pueden hallar en tres ubicaciones (zonas **I**, **K**, y **Q**), mientras que hay varios más disponibles en el Pináculo de la Avaricia. Es intencional que haya menos anillos que PJs, pues eso les obliga a ser creativos en su entrada inicial en el campo oclusor, pero si prefieres entregar más anillos de modo que los PJs no se vean obligados a usar otras formas de magia para protegerse contra los efectos del campo, eres libre de hacerlo. Es posible que los PJs intenten explorar las Espiras y el Pináculo de la Avaricia antes de hacerse con el equipo adecuado; si lo intentan, déjales. Suponiendo que sobrevivan, no hay ninguna penalización real por tener que bajar de nuevo a Xin-Shalast para reunir más anillos, aparte de suponer un gasto de recursos. A la larga, los PJs que se toman tiempo en explorar Xin-Shalast no sólo se hallan mejor preparados para lo que les aguarda en el Pináculo de la Avaricia, sino que también pueden averiguar más sobre Karzoug, la historia de su ciudad, y los métodos por los que puede ser derrotado. En Xin-Shalast, no todo el mundo es un enemigo.

SI SE LLEVAN SIÉDRICOS

A lo largo de la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas*, es probable que los PJs hayan acumulado *medallones Siédricos* de sus enemigos derrotados. Una vez entran en Xin-Shalast, estos medallones añaden un nuevo nivel de complejidad táctica, pues Karzoug puede percibir el mundo a través de los sentidos de un portador del medallón, y hablar desde su boca. Mientras por lo menos un PJ lleve un *medallón Siédrico* estando en Xin-Shalast, Karzoug sabe dónde está ese PJ. La probabilidad de encuentros con monstruos errantes se duplica, y deberías hacer pruebas de encuentro con el doble de frecuencia. Karzoug puede, en ocasiones, burlarse de los PJs usando la voz del portador. Incluso puede intentar interrumpir conjuros con componentes verbales o gritar advertencias a monstros que los PJs estén a punto de emboscar. Un PJ puede intentar resistir este efecto llevando a cabo una salvación de Voluntad CD 25.

Un *medallón Siédrico* puede sustituir a un *anillo Siédrico* a la hora de proteger a su portador del campo de oclusión, así que si los PJs no pueden hallar suficientes anillos, los medallones pueden suponer un reemplazo menos deseable y más peligroso.

SUCESO 5: LA EMERGENCIA DE LOS LIBRADOS

Este suceso puede tener lugar en cualquier momento desde que los PJs entran en las ruinas de Xin-Shalast, idealmente poco después de haber tenido un primer encontronazo con algunos de los habitantes hostiles de la ciudad, y haberse asegurado un lugar seguro donde descansar y recuperarse. Mientras los PJs están ocupados en eso, el repiqueteo de piedras cayendo debería atraer su atención hacia una abertura en un edificio cercano.

CRIATURA: la fuente del sonido es una extraña criatura humanoide conocida como un rondador. Tras la caída de Thassilon y la erupción volcánica que destruyó casi una cuarta parte de la ciudad, muchos de los esclavos de Xin-Shalast se vieron de pronto liberados, pero sin el equipo ni la experiencia que les harían posible escapar de la ciudad. En lugar de eso, se refugiaron en las cuevas profundas bajo Xin-Shalast, donde encontraron lugares seguros en quistes que se formaron entre los edificios en ruinas. Liderados por una mujer llamada Mesmina, una poderosa clériga de Lissala que había abandonado su lealtad hacia Karzoug con la caída del Imperio, evitaron llamar la atención de los demás habitantes de la ciudad en ruinas que había encima, y a lo largo de cientos de generaciones, evolucionaron a algo que dejó de ser humano: una raza de humanoides camaleónicos llamados rondadores.

Haciéndose llamar los Librados, estos supervivientes creían en un mandato divino que les había transmitido Mesmina, que decía que debían sobrevivir, sin importar el precio, y hallar la libertad en la ciudad que antaño les oprimía. A lo largo de los años, los Librados excavaron una serie de túneles subterráneos y se aprendieron las laberínticas cavernas que conectan los diversos quistes y los edificios parcialmente intactos enterrados por el flujo de lava.

Viven de cazar sabandijas y de las plantas y hongos que son capaces de cultivar en sus húmedos túneles, y en muy pocas ocasiones hacen uso de su acceso oculto a la superficie de la zona **I**.

Tras siglos de aislamiento sin incidentes, han surgido problemas en los túneles de los Librados. Unas excavaciones recientes para expandir sus madrigueras han conectado con los pasadizos del Hipogeo. Aunque la brecha fue reparada y camuflada rápidamente para evitar que las tribus salvajes que ocupan dicho barrio subterráneo se diesen cuenta, no fueron lo bastante rápidos al hacerlo, y algo se coló en los túneles de los Librados sin ser detectado. Debido a esta criatura, una horrible aberración conocida como la Bestia Oculta, los Librados se hallan de nuevo convertidos en esclavos. La Bestia se ha refugiado en las cámaras interiores de esos túneles, rodeada de rondadores dominados que cumplen su voluntad.

Las antiguas profecías de Mesmina dicen que cuando los Librados sean esclavizados de nuevo, forasteros como los que sus antepasados pintaron en los murales de sus túneles acudirán a liberarlos. Estos forasteros son los PJs, y aunque su aparición en Xin-Shalast es poco más que una coincidencia (si realmente fuesen salvadores profetizados, seguramente hubiesen aparecido para devolver a los Librados su libertad hace 30 años, cuando la Bestia Oculta estableció su dominio sobre la tribu), un rondador en concreto se convence de que los PJs son los salvadores de los rondadores en cuanto les ve luchar contra uno de los otros monstruos de Xin-Shalast.

Este rondador, una criatura callada y observadora llamada Morgiv, tiene la esperanza de que los PJs puedan salvar a su tribu del control de la Bestia Oculta. Aunque los rondadores de los Librados tienen una apariencia hinchada y fláccida (un resultado evolutivo de la vida en un entorno frío y cruel), en realidad son bastante veloces y ágiles. La rondadores pueden cambiar fácilmente el color de su piel para adaptarse al entorno de su alrededor, lo que quizá es el motivo principal de que la tribu haya sobrevivido tanto en una ciudad habitada por grupos enfrentados de lamias y gigantes.

MORGIV

Morgiv ha venido a hablar, no a luchar. Sólo habla thassiloniano, de modo que es posible que los PJs deban ingeniar algún método de comunicación o recurrir a la mímica. Si se puede establecer un diálogo, Morgiv les explica rápidamente la historia de su tribu, terminando con los acontecimientos recientes de su gente cayendo bajo el control de un monstruo invisible conocido como la Bestia Oculta. Varios rondadores han desaparecido, y otros sirven claramente al ser desconocido; quienes no han sido esclavizados han puesto ese nombre al ente porque ninguno lo ha visto nunca. Todo aquél que ha ido en su busca ha desaparecido, o ha terminado como esclavo vampírico muerto viviente.

Morgiv cuenta que su tribu estuvo antaño esclavizada por los gobernantes de esta ciudad, y que su líder, la bien amada Mesmina, les liberó de aquel dominio. Ella profetizó que si alguna vez la tribu volvía a caer en la esclavitud, unos forasteros acudirían en ayuda de su gente. Entonces, Morgiv dice entusiasmado a los PJs que ellos son esos forasteros, que su apariencia y atavíos son parecidos a los que la propia Mesmina dibujó en las paredes de su hogar.

Si los PJs aceptan ayudar a Morgiv dando muerte a la Bestia Oculta, los guía con gran entusiasmo hasta la zona **I**, y desde allí descienden a través de un complejo cavernario que conduce directamente hasta la profunda guarida subterránea de la Bestia Oculta, evitando con facilidad a todos los guardianes del monstruo de la superficie. Ver la descripción de la zona **I** para más detalles.

MORGIV	PX 400	VD 1	pg 16

CN rondador varón (*Bestiario 2*)

TÁCTICAS

Durante el combate Morgiv, como la mayoría de rondadores, vive evitando los combates; sólo lucha si se ve acorralado, pero lo hace lloriqueando y pidiendo clemencia.

Moral Morgiv huye si se ve en combate.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs traban amistad con Morgiv y averiguan lo que sabe sobre su tribu y Xin-Shalast, concédeles 12.800 PX.

E EL KRAK NARATHRA (VD 15)

La carretera en ruinas se bifurca en este punto, con una ruta más estrecha dando un rodeo hacia el oeste mientras que la vía principal pasa a través de una amenazadora muralla de piedra flanqueada por torres de color negro reluciente. Parece ser algún tipo de entrada hacia la ciudad propiamente dicha. Hay una masa oscura de hielo rocoso y polvoriento presionando contra la cara norte de la fortaleza; al parecer, las murallas de piedra pudieron contener el antiguo flujo de lava, pero a duras penas.

Esto es el Krak Naratha, una enorme fortaleza que custodia la entrada al valle de Xin-Shalast. Sus murallas tienen 50 pies (*15 m*) de grosor y se alzan a una altura de 75 pies (*22,5 m*). Las torres cuadradas se extienden hasta los 200 pies (*60 m*) de altura. El Krak Naratha está formada por vidrio volcánico recolectado de la caldera al este del valle, y su tejado y sus bordes estaban antaño recubiertas por una capa dorada, pero ahora sólo conservan salpicaduras de color. Las junturas entre los bloques que la componen son muy estrechas y resultan casi invisibles en la piedra negra. Escalar las murallas requiere una prueba de Trepar CD 40.

Las puertas del Krak Naratha cayeron hace mucho tiempo, dejando un portón fortificado vacío como entrada a su patio de armas. El antiguo fortín de la guarnición se ha derrumbado parcialmente, al igual que gran parte de la muralla noreste. La antigua erupción volcánica causó daños significativos a estas estructuras, pero no el suficiente para destruirlas completamente. Una puerta más pequeña al este del fortín destruido solía conducir

al barrio de los Esclavos, pero ahora está bloqueada por una masa de hielo. Cualquiera que suba las escaleras de la torre hasta la muralla trasera de la fortaleza puede descender fácilmente sobre la superficie del flujo de lava (que yace sólo 8 pies [*2,4 m*] por debajo de las almenas).

CRIATURAS: el Krak Naratha sirve actualmente de hogar a un grupo especialmente emprendedor de lamias parecidas a arpías llamadas kuchrimas. Estas kuchrimas han transformado el patio de armas del Krak Naratha en un enorme corral donde mantener un vasto rebaño de uros de alta montaña como fuentes de comida. Aunque muchos de los habitantes de Xin-Shalast cazan dentro de la propia ciudad para alimentarse, hay bastantes que se aficionaron a la comodidad de la granja del Krak Naratha y pagaban generosamente a las lamias a cambio de poder acceder al rebaño. Con el despertar de Karzoug, las matriarcas lamias emergentes han decretado que a las kuchrimas ya no se les permite cobrar por el acceso a los uros, y que cualquiera del creciente ejército de Xin-Shalast puede visitar este lugar en busca de comida cuando quiera. Y lo que es aún peor, las lamias gobernantes les han arrebatado el control de la tesorería del Krak Naratha. A las kuchrimas este reciente giro de los acontecimientos no les gusta un pelo, pero después de tres rebeliones que acabaron en castigos rápidos y dolorosos por parte de las lamias y sus aliados gigantes, las kuchrimas se tragaron su orgullo y aceptaron con amargura el nuevo orden.

A menos que los PJs sean especialmente sigilosos, uno de los cuatro soldados del Krak Naratha que hay activos en las murallas en todo momento les ve acercarse y usa una piedra de trueno para dar la alarma. Unos instantes después, tres soldados salen volando para pedir a los PJs que se identifiquen. Si los personajes pueden mostrarles Siédricas a las kuchrimas y engañarlas, puede que sean capaces de convencer a las lamias de que son nuevos reclutas del creciente ejército de Karzoug y obtener permiso para acceder a la ciudad. De otro modo, las lamias chillan furiosas, detonan otra piedra de trueno para dar la alarma de nuevo, y atacan.

Si los PJ intentan entrar en el Krak Naratha, varios soldados usan piedras de trueno para provocar una estampida de uros. La estampida consiste en 24 uros corriendo a toda velocidad (160 pies [*48 m*]) desde la entrada de la fortaleza.

En total sólo quedan una docena de kuchrimas en el Krak Naratha; una mera sombra de su antigua fuerza, y un testamento al decisivo castigo que les fue infligido tras sus anteriores rebeliones contra los nuevos líderes de Xin-Shalast.

SOLDADOS DEL KRAK NARATHRA (12)	PX 4.800 c/u	VD 8	pg 104 c/u

Kuchrima (ver página 412)

TÁCTICAS

Durante el combate Las kuchrimas evitan el combate cuerpo a cuerpo, flotando a menos de 30 pies (*9 m*) para obtener los bonificadores al ataque y al daño por Disparo a bocajarro.

Moral Las kuchrimas luchan hasta la muerte, pues no están dispuestas a dar a sus líderes una excusa para castigarlas.

URUS DE MONTAÑA	PX 1.200	VD 4	pg 34

Uro gigante avanzado (*Bestiario*, pág. 19, 294, 295)

F LA CARRETERA DORADA

Esta calzada elevada de piedra mide 75 pies (*22,5 m*) de ancho y en algunos lugares llega a estar a casi 100 pies (*30 m*) del suelo. Esta elevación no es obvia de un primer vistazo, sin embargo, pues los enormes edificios y las imponentes estructuras construidas alrededor de la carretera dan la impresión de que esta calzada circula a nivel del suelo. Esta ilusión se rompe un poco en los puntos en que pequeños 'carriles laterales' se bifurcan del curso principal de la calzada para descender a los diversos barrios de la ciudad que hay debajo. Aunque los ladrillos de la carretera son de basalto, en varios puntos conservan un revestimiento de oro que antaño podría haber cubierto todo el recorrido.

La carretera Dorada sigue siendo muy estable, aunque en diversos puntos hay tramos de hasta 200 pies (*60 m*) de longitud que se han derrumbado y se han convertido en escombros. En las zonas adyacentes al barrio de los Esclavos, la carretera Dorada a menudo está bordeada en su lado oriental por el flujo de lava y en varios lugares ha sido destruida o invadida por éste. En otras secciones el derrumbamiento de hecho ha abierto agujeros a las profundidades del Hipogeo y a las madrigueras de las criaturas que habitan allí.

La carretera Dorada recibe su nombre por su recorrido que lleva a través del centro de la ciudad y asciende por el lateral de la montaña, se supone que directamente hasta los pies del macizo Mhar. Realmente fue chapada con finas láminas de oro en toda su longitud en el apogeo de Xin-Shalast, pero el tiempo no ha tratado bien a estas láminas. Esta vía pública sigue siendo la ruta más transitada de Xin-Shalast a día de hoy: haz tiradas de encuentros con monstruos errantes dos veces por día y dos veces por noche aquí, con la probabilidad de un encuentro el 20% de las veces.

G EL CAMPAMENTO DE LOS GIGANTES

> Esta sección de la ciudad en ruinas ha sido despejada de escombros, dejando un patio vagamente circular de aproximadamente un cuarto de milla (*400 m*) de diámetro. Hay varias tiendas enormes y refugios toscos levantados en el claro, convirtiéndolo en lo que parece un campo de refugiados de tamaño gigante.

Aunque a Karzoug le complació ver que aún moraban gigantes en Xin-Shalast cuando despertó hace 5 años, su número total era sólo una fracción de los que necesitaba para reconstruir la ciudad. Cuando revivió a sus gigantes rúnicos, fueron capaces de subyugar a los gigantes de la escarcha, las nubes, y las tormentas que habitaban en las ruinas, tras lo cual los batidores gigantes rúnicos han ido expandiendo poco a poco sus exploraciones de las montañas circundantes. Cuando hallan una tribu, dominan a sus líderes y siguen su camino, dejando que sus esbirros se ocupen del trabajo difícil de trasladar la tribu a Xin-Shalast.

Los recién llegados a Xin-Shalast suelen congregarse aquí, en un gran tramo libre de escombros. Hay cientos de gigantes viviendo en las yurtas, tiendas, y ruinas circundantes, esperando instrucciones de los gigantes de la Shahlaria (zona **R**). Estos gigantes pasan muchas horas trabajando como esclavos reconstruyendo la sección septentrional de Xin-Shalast, regresando aquí sólo para dormir unas pocas horas y comer.

Hay más de 500 gigantes de las colinas, de la escarcha, y de piedra acampados actualmente en esta zona. La mayoría vienen de

elevaciones inferiores y necesitan tiempo para aclimatarse al aire enrarecido de Xin-Shalast, pero una vez están listos se les pone a trabajar en el norte. Hay poco de interés para los PJs aquí excepto pelea... pero por suerte, estos gigantes no son demasiado agresivos (ya sea porque se están aclimatando a la altitud, o porque se están recuperando de un día de trabajo duro) y sólo atacan a aquellos que son abiertamente agresivos o intentan pasearse abiertamente entre ellos. Los gigantes reverencian a los gigantes rúnicos, especialmente dado su mayor tamaño y su prontitud cuando hace falta castigar a alguien, y tienen poco interés en hablar con intrusos evidentes (o ser vistos con ellos).

CRIATURA: no todos los habitantes del lugar se acobardan ante sus nuevos amos. Un gigante de piedra mercenario, una criatura cubierta de tatuajes llamada Gyukak, ha empezado a reunirse en secreto con varios gigantes de aquí en un intento de organizar una rebelión y escapar de lo que él considera una ciudad maldita. Sus gigantes mantienen su lealtad en secreto, pero son completamente fieles a Gyukak.

Las motivaciones de Gyukak no son completamente altruistas. En realidad, es un ogro hechicero oni que mantiene un disfraz de gigante de piedra. Gyukak espera reclutar un ejército privado lo suficientemente grande como para abandonar Xin-Shalast y reclamar diversas tierras natales de gigantes de la meseta Storval actualmente abandonadas como territorios propios. A pesar del hecho de que sus intenciones para con los gigantes tienen similitudes marcadas con las de Karzoug, sus planes de fomentar una rebelión van en contra de la voluntad del Señor de las Runas. Cuando suficientes gigantes hayan sido adoctrinados debidamente para servir al Señor de las Runas, podrían provocar una matanza entre los gigantes de las colinas que forman la resistencia, leales a Gyukak. Un grupo podría verse en cualquiera de los bandos de tal conflicto, o atrapado en medio como chivos expiatorios.

Gyukak siempre presta atención, y si los gigantes de este campamento se enteran de la presencia de los PJs, intenta ponerse en contacto con ellos, presentándose a sí mismo como líder de una rebelión de gigantes que quieren escapar de Xin-Shalast. Gyukak espera convencer a los PJs de que creen una gran distracción en el norte, como atacar al dragón azul Ghlorofaex, o incluso intentar escalar el macizo Mhar, para que él pueda llevar a sus gigantes rumbo al sur y abandonar Xin-Shalast sin atraer la atención de los gigantes rúnicos. Puedes usar a Gyukak para responder preguntas de los PJs sobre Xin-Shalast (el ogro hechicero ha pasado bastante tiempo explorando el lugar, y conoce la mayoría de sus peligros). Desde luego puede advertir a los PJs acerca del campo de oclusión cerca de la cumbre del macizo Mhar, y sospecha que ciertos líderes entre los gigantes tienen objetos que les permiten entrar ilesos en el campo. Gyukak anima a los PJs a intentar cargarse a esos líderes, pues tal intento crearía sin duda la distracción que él ansía.

GYUKAK	PX 4.800	VD 8	pg 92

Ogro hechicero (*Bestiario*, pág. 221)

TÁCTICAS

Moral A Gyukak se le da bien calar a la gente, y sabe que no es rival para los PJs. Si le da la impresión de que pueden estar planeando atacarle, decide que no vale la pena el riesgo y se vuelve invisible para intentar escapar.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs logran obtener información importante de Gyukak sobre Xin-Shalast, concédeles 12.800 PX.

H LA CÚPULA ABOMINABLE (VD 15)

Una inmensa cúpula de piedra se alza al final de una carretera elevada. La estructura se alza unos imponentes 500 pies (150 *m*) y está rematada por una cúpula más pequeña que aumenta su altura total hasta casi 700 pies (210 *m*). Numerosos arcos y aberturas decoran los laterales del edificio, permitiendo el acceso a su cavernoso interior.

El interior de este edificio es en su mayor parte un espacio abierto, creando un recinto verdaderamente impresionante que los gigantes de piedra con mayor talento de la antigua Xin-Shalast usaban para practicar el arte de la construcción de monumentos. Lo único que queda de su último proyecto es una pila de escombros de 100 pies (30 *m*) de altura en el centro de la sala. Los propios arquitectos gigantes de piedra habitaban en cámaras construidas en el interior de las paredes de la cúpula, a las que se accedía mediante rampas en espiral, todas las cuales disponían de su propia salida privada a la ciudad.

CRIATURAS: aunque hace miles de años que ningún gigante habita este lugar, sus habitantes actuales no son inferiores en tamaño. Una tribu de yetis particularmente violentos y odiosos se instaló aquí hace 6 décadas y fueron más que capaces de plantar cara a los gigantes y a las lamias de la ciudad. Hasta hace unas pocas semanas, la tribu era liderada por un inmenso cabecilla llamado Voorgoor, un monstruo que mantenía su autoridad mediante la brutalidad y la fuerza. Cuando Karzoug despertó y sus gigantes rúnicos regresaron a Xin-Shalast, sabían que los abominables hombres de las nieves eran un recurso tremendo para sus ejércitos, pero al no ser gigantes, eran más resistentes a los típicos métodos de control de los gigantes rúnicos. Durante muchos meses, los gigantes dejaron a los yetis a su aire, pero recientemente, dado que se acerca la liberación de Karzoug, los gigantes han iniciado un plan para subvertir a los yetis. Los gigantes hicieron una invitación abierta y pública a Voorgoor, reconociendo su poder y su fuerza frente a los otros yetis bajo su mando, e invitando al coloso a unirse a ellos como codirigente de Xin-Shalast. Los abominables hombres de las nieves que quedan suponen que Voorgoor sigue allí, pues su líder visita la tribu semanalmente para ver cómo van las

cosas y castigar a los que se han desviado de su liderazgo, pero ya nadie gobierna la tribu en los asuntos diarios.

En realidad, Voorgoor fue asesinado y entregado como comida al dragón Ghlorofaex, y las 'visitas' periódicas que hace aquí en verdad las lleva a cabo Khalib (el aprendiz actual de Karzoug), disfrazado como Voorgoor mediante un conjuro de *físico monstruoso II* (ver *Magia definitiva*). De este modo, controlan a los abominables hombres de las nieves con el mínimo esfuerzo y alboroto, y los tienen listos para cuando su salvajismo sea necesario.

La propia tribu habita en huecos y cámaras en la pila de escombros central. Antaño Voorgoor habitaba una cueva espaciosa cerca de la cima de la pila, pero ahora está vacía. En la cumbre de la montaña de escombros, los yetis mantienen un altar a Voorgoor de 30 pies (*9 m*) de alto, formado por cientos de huesos atados entre sí con tiras de tendón para constituir una figura más o menos humanoide. La tribu cuenta con un total de 26 miembros, pero en cualquier momento dado sólo hay 6 aquí presentes, con los 20 restantes recorriendo Xin-Shalast o las montañas circundantes en busca de cosas más pequeñas que atormentar y luego comerse.

ABOMINABLE HOMBRE DE LAS NIEVES (6)	PX 9.600	VD 10	pg 156

Yeti bárbaro 2/guerrero 4 (*Bestiario*, pág. 287)
CM humanoide monstruoso Grande (frío)
Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 24, toque 10, desprevenido 21 (+2 Des, +1 esquiva, -2 furia, +14 natural, -1 tamaño)
pg 156 (12 DG; 10d10+2d12+88)
Fort +18, **Ref** +8, **Vol** +10; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, valentía +1; **Inmune** frío; **RD** 10/perforante
Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*), Trepar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo 2 Garras +20 (1d8+10/19-20 más 1d6 frío), Mordisco +14 (1d6+4)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Frío, Furia (11 asaltos/día), Mirada aterradora (CD 13), Poderes de furia (furia animal), Rasgadura (2 Garras, 1d6+6 más 1d6 frío)

TÁCTICAS

Durante el combate Los abominables hombres de las nieves carecen de sutileza en combate; sus rugidos y bramidos mientras cargan son lo más parecido a tácticas organizadas que saben emplear. Cada hombre de las nieves elige un objetivo al que atacar, luchando dos contra uno sólo si no hay más víctimas libres.
Moral Los hombres de las nieves luchan hasta la muerte para proteger su guarida pero no persiguen a oponentes a más lejos de 500 pies (*150 m*) de su borde exterior.

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 14, **Con** 24, **Int** 7, **Sab** 14, **Car** 10
Ataque base +12; **BMC** +21; **DMC** 32
Dotes Ataque natural mejorado (garras), Ataque poderoso, Crítico mejorado (garras), Especialización con un arma (garras), Esquiva, Gran fortaleza, Hendedura, Soltura con un arma (garras), Soltura con una habilidad (Trepar)
Habilidades Percepción +11, Sigilo +13 (+21 en la nieve), Trepar +28
Idiomas aklo
CE entrenamiento en armadura 1, movimiento rápido, pellejo grueso

APTITUDES ESPECIALES

Pellejo grueso (Ex) Los abominables hombres de las nieves de las montañas Kodar tienen pieles y pellejos más gruesos que la mayoría de yetis; como consecuencia, su bonificador base por armadura natural es +14, y poseen reducción de daño 10/perforante.

TESORO: esparcidas entre sus guaridas, los abominables hombres de las nieves han reunido varias piezas de tesoro; todas ellas pertenecientes a aquellos lo bastante desafortunados como para haber sido cazados y devorados por los yetis. Cada uno de los siguientes objetos puede ser descubierto con una prueba de Percepción CD 20 con éxito y 10 minutos de escarbar en las madrigueras llenas de desechos y escombros: una coraza de mithril, un brazal de platino en forma de cobra con rubíes por ojos valorado en 2.000 po, un *anillo del ariete* al que sólo le quedan 5 cargas, un *kukri +2 malicioso* que porta el símbolo sacrílego de Lamashtu grabado en la hoja, y una *figurita de poder maravilloso de grifo de bronce*.

LA MADRIGUERA DE LA BESTIA OCULTA

Enterrados bajo el flujo de lava, la mayoría de edificios del barrio de los Esclavos están completamente ocultos de la vista. La mayoría de ellos fueron destruidos cuando un volcán cercano estalló y arrojó una corriente piroclástica contra la ciudad, pero los de construcción fuerte sobrevivieron, y sus interiores permanecen abiertos y transitables si hay túneles naturales en el hielo que los conectan. Como resultado, la región es una maraña confusa de cuevas y cámaras. Unos exploradores se podrían pasar semanas, o incluso meses, vagando por estos túneles y nunca verlas todas. Durante miles de años, estos túneles fueron el hogar principal de los Librados.

Los Librados fueron extendiendo sus túneles lentamente a medida que aumentaba su población, pero en un día fatídico hace décadas, unos excavadores rondadores irrumpieron en una cripta ancestral muy por debajo de la superficie en este punto, liberando sin darse cuenta una monstruosidad inmortal que llevaba atrapada allí desde la caída de Thassilon. Esta criatura era la Bestia Oculta, y le llevó menos de un mes hacerse con el control de los Librados. Desde entonces, los rondadores han vivido sólo para servir los caprichos de la Bestia Oculta, y sólo un puñado ha sido lo bastante valiente como para escapar a los confines periféricos de Xin-Shalast.

Aunque es posible que los PJs lleguen a la guarida de la Bestia Oculta por casualidad, es más probable que sean conducidos hasta aquí por Morgiv, un rondador valiente pero simplón, que quiere ver a su gente liberada de la tiranía de la Bestia Oculta, que trata a los Librados como animales de granja con los que saciar su gula. Morgiv conoce bien los túneles bajo el barrio de los Esclavos y

MADRIGUERA DE LA BESTIA OCULTA

puede guiar a los PJs hasta la entrada de la madriguera de la Bestia Oculta, sorteando fácilmente su laxa seguridad. Las defensas de la propia madriguera, por desgracia, no son tan fáciles de superar.

Lee o parafrasea lo siguiente a los PJs en cuanto llegan a la guarida de la Bestia Oculta.

> El túnel se abre a una sala grande, un quiste en la tierra bajo el peso de la ciudad enterrada, formado por algún tipo de antigua galería subterránea. Hay un balcón elevado en el noroeste al que se puede acceder por dos escaleras, con una balaustrada baja de piedra. Columnas alrededor del perímetro de la sala se alzan hasta un techo abovedado, mientras que en el centro de la sala yace un estrado, y sobre él un trono ornamentado. Sentada en el trono hay una figura esquelética envuelta en ropas rancias que portan símbolos arcanos.

Una *alarma* mental silenciosa guarda cada uno de los tres túneles de entrada a esta cámara, colocadas allí por la propia Bestia Oculta. El trono central y el estrado reposan sobre una gran área hueca creada por la Bestia Oculta para servirle de 'ataúd'; las criaturas en forma gaseosa pueden acceder a esta área con facilidad, pero las demás deben apartar o destruir la losa de basalto de 8 toneladas y media (dureza 8, pg 540, CD romper 50) para alcanzar esta cámara.

CRIATURAS: los antiguos habitantes de Xin-Shalast a menudo exploraban otros reinos y realidades, buscando siempre nuevos descubrimientos de magia y riqueza que usar para influenciar a Karzoug y obtener un mayor favor por su parte. Una de dichas sectas de viajeros astrales encontró una extraña esfera coriácea flotando inerte en el vacío y la trajo aquí para investigar. Por desgracia para ellos, esa esfera era una monstruosidad durmiente: un hechicero tentacular muerto viviente de un reino lejano, que sus enemigos habían desterrado al plano Astral. Cuando los viajeros regresaron al plano Material con la esfera, el monstruo despertó y los mató a todos menos a uno. Este último thassiloniano sólo logró escapar sellando la cámara con *muros de fuerza*, y luego derrumbando los túneles que accedían a la misma. La propia criatura, de gran paciencia y poder, regresó a su letargo tras darse cuenta de que no podía escapar. Durmió durante la caída de Thassilon y los milenios siguientes, sólo para ser despertada de nuevo por los Librados.

Los Librados se han aficionado a llamar a la criatura 'la Bestia Oculta', pero el monstruo es en realidad un decapulpo vampírico; una criatura cefalópoda muerta viviente con 10 tentáculos que emergen de su cuerpo, rodeando unas fauces llenas de grandes colmillos amarillos. Sus crueles ojos rojos y su piel viscosa aumentan la monstruosidad de su aspecto, y su voz es un susurro escalofriante. La Bestia Oculta no tiene objetivos o deseos reales más allá de alimentarse de la sangre de los vivos; su mente funciona de una forma que resulta incomprensible para la mayoría de formas de vida del plano Material. Mantiene a los Librados bajo su control dominándolos o transformando a sus líderes en vampiros esclavizados quienes, a su vez, dominan a los vivos por orden de su amo. La Bestia Oculta no tiene ningún deseo real de abandonar esta zona (ha podido alimentarse de maravilla durante las últimas décadas), ni le importa que algunos miembros de su rebaño escapen de su dominio de vez en cuando. Los agentes de Karzoug descubrieron a la Bestia Oculta poco después de la visita de Mokmurian y lograron establecer contacto con ella de forma pacífica, pero aún no han logrado convencerla del todo de que acepte a Karzoug como soberano. El propio Señor de las Runas planea visitar a la Bestia Oculta para hacerle una oferta que no podrá rechazar tras emerger del Ojo de la Avaricia, pero hasta entonces, a la Bestia Oculta se le permite conservar su diminuto imperio bajo el barrio de los Esclavos.

La Bestia Oculta pasa el tiempo invisible. El esqueleto sobre el trono en mitad de la sala es en realidad 'la cara pública' del monstruo, una ilusión que mantiene. Cuando la Bestia Oculta necesita hablar con visitantes, usa un conjuro silencioso de *ventriloquía* para hacerlo a través de la ilusión. En cuanto advierte la llegada de los PJs, hace exactamente eso, provocando que el esqueleto reseco y sin vida se incorpore y se vuelva hacia ellos antes de hablarles en abisal: "¿Quién de vosotros me ofrecerá su sangre? ¡Da un paso al frente y siente el abrazo de tu nuevo amo!".

La Bestia Oculta no tiene interés alguno en los visitantes más que como reservas de sangre; si ningún PJ se adelanta para ofrecerse a la ilusión, ataca como se detalla más abajo. Si algún PJ se ofrece, la bestia repta hasta ese personaje e intenta apresarlo para poder usar su aptitud de absorción de sangre.

La Bestia Oculta no está sola en esta cámara: cuatro rondadores vampiros se ocultan en las sombras alrededor del perímetro de la habitación. Absolutamente leales a su amo, aguardan a que empiece el combate antes de unirse a la pelea, y sólo atacan primero si son detectados antes.

LA BESTIA OCULTA	PX 51.200	VD 15	pg 267

Decapulpo macho con DG aumentados vampiro hechicero 10 (*Bestiario 2*; *Bestiario*, pág. 279)

CM muerto viviente Grande (aberración mejorada)

Inic +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +45

DEFENSA

CA 31, toque 18, desprevenido 25 (+3 desvío, +5 Des, +1 esquiva, +13 natural, -1 tamaño)

pg 267 (24 DG; 14d8+10d6+169); curación rápida 5

Fort +17, **Ref** +17, **Vol** +23

Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +4; **RD** 10/mágica y plateada; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **Resiste** electricidad 10, frío 10

Debilidades debilidades de vampiro

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), Trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +26 (1d6+12 más Consunción de energía), Mordisco +26 (1d8+12), Tentáculos +26 (3d6+12/19-20 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Absorción de sangre (1d4 Con), Constreñir (3d6+18), Consunción de energía (2 niveles, CD 22), Crear engendro, Dominar (CD 27), Hijos de la noche

Aptitudes sortílegas de decapulpo (NL 6º; concentración +11)

A voluntad — *imagen menor* (CD 16)

Aptitudes sortílegas de linaje (NL 10º; concentración +15)

8/día — toque de la tumba (5 asaltos)

1/día — agarrón de los muertos (10d6 cortante, CD 20)

Conjuros conocidos (NL 10º; concentración +15)

5º (4/día) — *telecinesis* (CD 20)

4º (6/día) — *asesino fantasmal* (CD 21), *puerta dimensional*, *reanimar a los muertos*

3º (7/día) — *desplazamiento*, *disipar magia*, *rayo relampagueante* (CD 18), *toque vampírico*

2º (7/día) — *ceguera/sordera* (CD 17), *falsa vida*, *imagen menor* (CD 19), *imagen múltiple*, *rayo abrasador*

1º (8/día) — *alarma*, *escudo*, *proyectil mágico*, *rayo de debilitamiento* (CD 16), *toque gélido* (CD 16), *ventriloquía*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar*, *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *salpicadura de ácido*, *sonido fantasma* (CD 17)

Linaje muerto viviente

TÁCTICAS

Antes del combate La Bestia Oculta se lanza *falsa vida* prolongada sobre sí misma y coloca un conjuro de *alarma* en cada una de las entradas de la sala. Usa su *anillo de invisibilidad* para permanecer invisible en todo momento.

Durante el combate La Bestia Oculta se concentra en mantener la ilusión del portavoz muerto viviente, esperando que los PJs desperdicien por lo menos un asalto atacándolo mientras sus esbirros vampíricos se colocan en posición a su alrededor. La criatura usa *ventriloquía* para disfrazar su ubicación real, empleando los primeros asaltos de combate en lanzarse *desplazamiento*, *imagen múltiple*, y *escudo* sobre sí misma. A la Bestia Oculta le gusta usar *telecinesis* para desarmar a sus enemigos, pero generalmente empieza sus ataques lanzando *asesino fantasmal* o *rayo relampagueante*. Evita el combate cuerpo a cuerpo a menos que pueda pelear con un oponente en uno contra uno.

Moral Si se ve reducida a 0 pg, la Bestia Oculta automáticamente adopta su forma gaseosa e intenta escapar a través de las brechas de alrededor del estrado en el centro de la sala. Estas estrechas fisuras descienden 30 pies (*9 m*) hasta una caverna circular, de 20 pies (*6 m*) de diámetro, que hace las veces de 'ataúd' de la Bestia Oculta. Una vez en reposo aquí, se materializa de nuevo y está indefensa. Recupera 1 punto de golpe tras 1 hora, y entonces ya no está indefensa y vuelve a curarse al ritmo de 5 pg por asalto debido a su curación rápida. Una vez curada del todo, buscará a los PJs para vengarse de forma rápida y brutal, perdiendo de vista cualquier otra tarea hasta haber logrado con éxito esta vendetta.

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 21, **Con** -, **Int** 12, **Sab** 15, **Car** 20

Ataque base +15; **BMC** +24 (+28 presa); **DMC** 43 (no puede ser derribado)

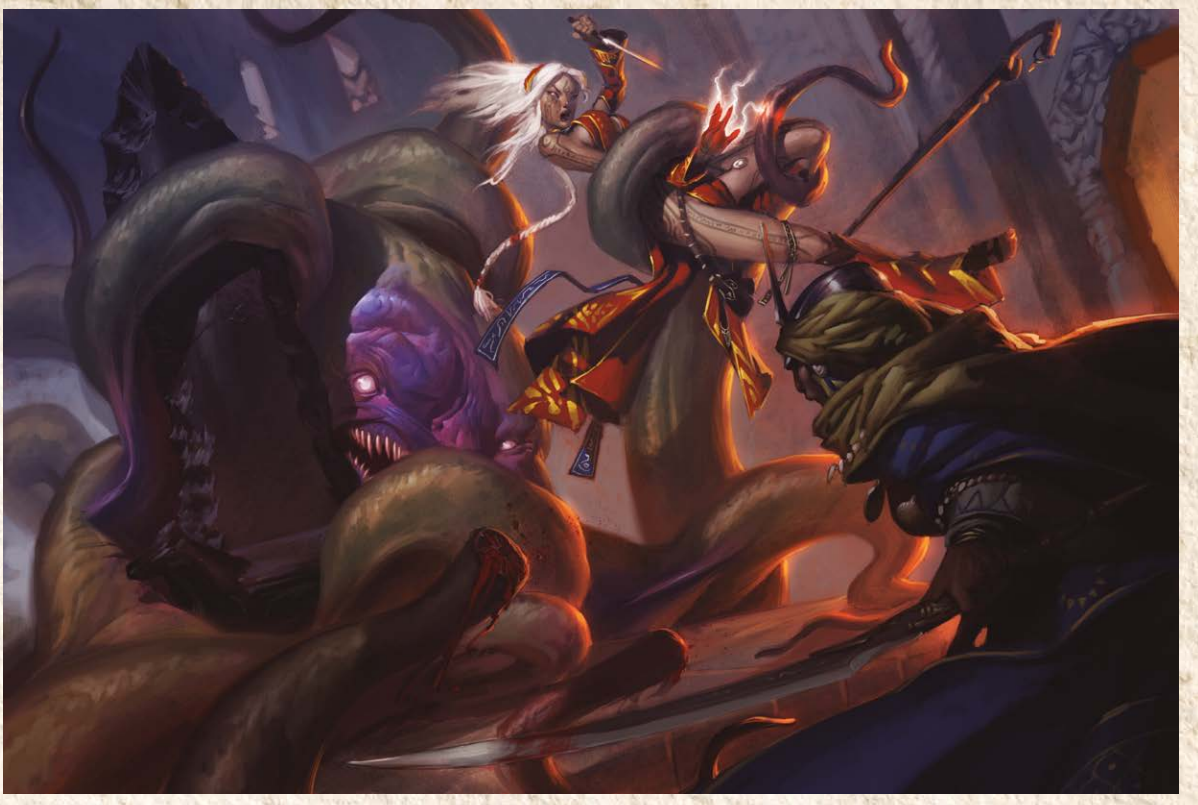
Dotes Abstención de materiales, Alerta, Ataque natural mejorado (tentáculos), Ataque poderoso, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (tentáculos), Crítico sangrante, Dureza, Esquiva, Golpe arcano, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con los conjuros (ilusión), Soltura mayor con los conjuros (ilusión), Soltura con los críticos, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +28, Engañar +40, Percepción +45, Sigilo +36, Trepar +33

Idiomas aklo

CE cambiar de forma (murciélago o lobo terrible, *forma de bestia II*), escalada de araña, forma gaseosa, imitación de sonido (voces), linaje arcano (los muertos vivientes corporales son afectados por conjuros que afecten a humanoides), sin sombra, tentáculos

Equipo *anillo de invisibilidad*, *anillo Siédrico*



RONDADORES VAMPIROS (4)	PX 6.400 c/u	VD 9	pg 82 c/u

Rondador vampiro pícaro 6 (*Bestiario 2*; *Bestiario*, pág. 279)

CM muerto viviente Mediano (humanoide mejorado, rondador)

Inic +10; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +25

DEFENSA

CA 24, toque 18, desprevenido 18 (+1 desvío, +6 Des, +1 esquiva, +6 natural)

pg 82 (9d8+42); curación rápida 5

Fort +8, **Ref** +16, **Vol** +6

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, resistencia a la canalización +4, sentido de las trampas +2; **RD** 10/mágica y plateada; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **Resiste** electricidad 10, frío 10

Debilidades debilidades de vampiro

ATAQUE

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo *Daga +1 maliciosa* +14/+9 (1d4+5/19-20 más 2d6), Golpetazo +7 (1d4+2 más Consunción de energía)

A distancia *Arco corto compuesto +1* +13/+8 (1d6+5/x3)

Ataques especiales Absorción de sangre (1d4 Con), Ataque furtivo +4d6, Consunción de energía (2 niveles, CD 17), Crear engendro, Dominar (CD 17), Hijos de la noche

TÁCTICAS

Durante el combate Una vez empieza el combate, los rondadores ocultos se mueven junto a las paredes de la sala e intentar tomar posiciones desde las que puedan moverse por parejas para flanquear enemigos. Continúan luchando dos contra uno tanto tiempo como pueden para aprovechar al máximo sus ataques furtivos. Prefieren luchar contra oponentes que no posean armas de plata, destrabándose del combate contra quienes usen tales armas para buscar presas más fáciles en la medida de lo posible.

Moral Los rondadores vampiros luchan hasta ser reducidos a 0 pg, tras lo cual se vuelven gaseosos y flotan hacia el balcón del noroeste. Una vez allí, se filtran a través de grietas en la pared hasta una habitación bajo el balcón en la que sus ataúdes (en realidad simples nichos en el suelo) les aguardan, para descansar y recuperarse.

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 22, **Con** -, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 16

Ataque base +6; **BMC** +10; **DMC** 28

Dotes Afinidad por las alturas*, Alerta, Ataque elástico, Dureza, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pies ligeros, Posición del viento, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (daga), Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +18, Averiguar intenciones +25, Engañar +23, Juego de manos +18, Percepción +25, Sigilo +34, Supervivencia +15, Trepar +16

Idiomas aklo, infracomún, thassiloniano

CE cambiar de forma (murciélago o lobo terrible, *forma de bestia II*), encontrar trampas +3, escalada de araña, forma gaseosa, piel camaleónica, pisada camuflada, sin sombra, talentos de pícaro (ataque sangrante +4, pícaro sutil, truco de combate)

Equipo *daga +1 maliciosa*, *arco corto compuesto +1* con 20 flechas, *anillo de protección +1*

*ver *Guía del mundo del mar Interior*

DESARROLLO: si los PJs destruyen completamente a la Bestia Oculta, los rondadores vampíricos que acechan en la región pasan a tener libre albedrío y huyen a las profundidades de la subestructura del barrio. Los Librados supervivientes acabarán por juntarse para darles caza, pero por ahora, los rondadores también prefieren permanecer escondidos. Sin embargo, su gratitud hacia los PJs por emanciparlos de su más reciente opresor no queda sin recompensa. Si está cerca, Morgiv promete a los PJs una recompensa una vez él y los demás librados puedan reunirla; mientras tanto, los propios rondadores siguen a los PJs y vigilan su avance a través de la Ciudad Inferior desde lejos. Cuando esta escolta invisible pero omnipresente presiente que hay peligro, ulula y aúlla en advertencia; como resultado, los PJs son capaces de reaccionar al peligro mucho más rápidamente, y reciben un bonificador +4 a todas las pruebas de iniciativa mientras estén en la Ciudad Inferior. En cualquier caso, los rondadores ofrecen la madriguera de la Bestia Oculta a los PJs como lugar seguro donde descansar si lo desean.

Un día después de la derrota de la Bestia Oculta, Morgiv busca a los PJs para darles una buena noticia: los suyos ya han logrado recuperar uno de sus antiguos santuarios, y han decidido que los tesoros que tenían escondidos allí (guardados por poderosa magia que impedía a los vampiros apoderarse de ellos) deberían ser entregados a los PJs. El rondador entrega a los PJs una *bolsa de contención II* de cuero, pero el verdadero tesoro yace dentro: un *bastón de curación*, un *pergamino de restablecimiento mayor*, dos *pergaminos de sanar*, un *pergamino de resurrección verdadera*, y una faltriquera de seda que contiene ocho *elixires de las cumbres*.

J LA MARAÑA

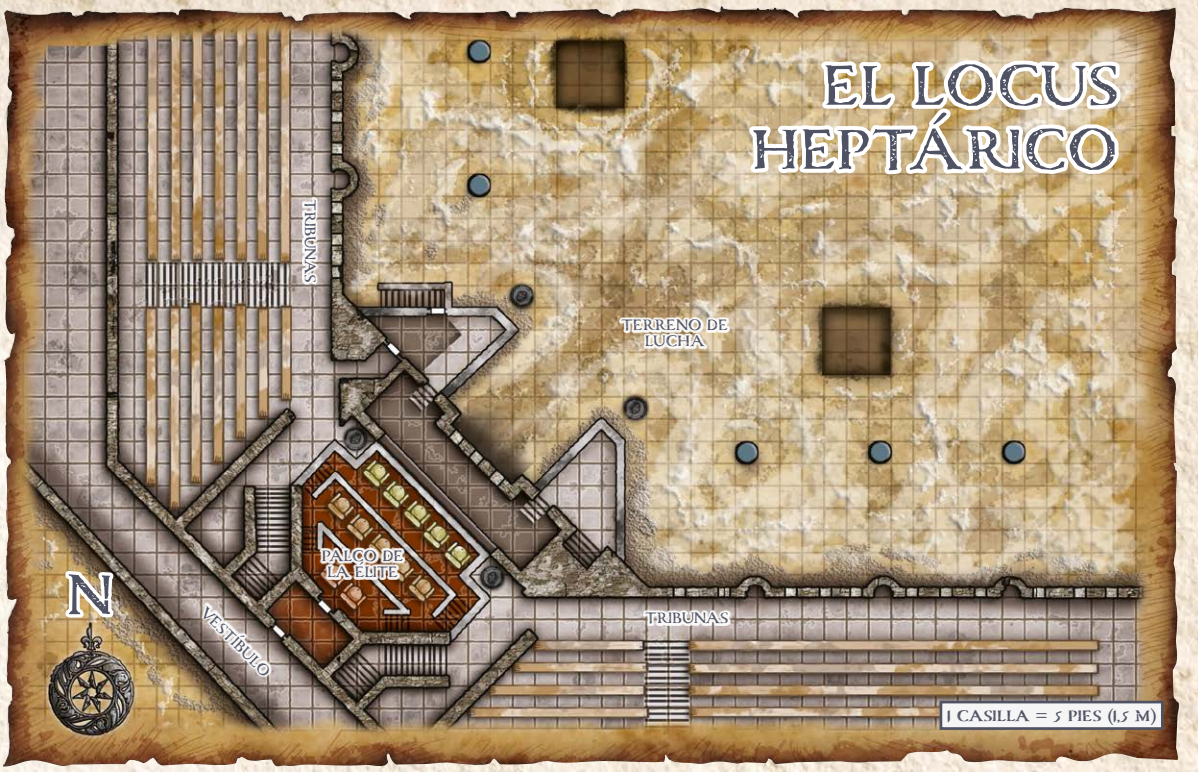
Esta porción meridional del barrio de Recreo era antaño un eje de burdeles, casas de apuestas, pequeñas arenas y pozos de pelea, y locales aún menos decorosos, como cámaras de tortura recreacional, y antros de consumo de drogas. Esta sección de la ciudad, a menudo referida como el barrio Eurythio, tomando el nombre del reino meridional de la Señora de las Runas Sorshen (aunque nunca se le llamaba así cuando Karzoug o sus agentes podían oírlo), quedó en ruinas debido a la caída de Thassilon y la erupción volcánica subsiguiente. Mientras que el flujo piroclástico que sepultó el barrio de los Esclavos no alcanzó esta sección de la ciudad, las bombas de lava y una devastadora avalancha de barro sí lo hicieron, reduciendo gran parte de esta región a escombros. El barro rico en nutrientes se derramó por los bordes de este barrio y enterró docenas de baños públicos construidos alrededor de fuentes termales. La combinación de nutrientes, aguas cargadas de minerales, y un entorno favorable provocado por la influencia cálida y húmeda de las fuentes termales, resultó en un crecimiento masivo de extrañas plantas y hongos. Este ecosistema prosperó, expandiéndose por gran parte de esta zona y cubriéndola de una maraña envolvente de lianas pálidas y capas de líquenes. Este crecimiento excesivo redujo los edificios de debajo a escombros y luego a polvo y tierra, creando más oportunidades para el crecimiento, y haciendo posible esta extraña jungla de alta montaña, llena de ruinas ocultas, y flora y fauna inesperadas. La flora nunca fue capaz de expandirse más hacia el campo de lodo del sur debido a la falta de humedad y calor necesarios que aquí proporciona la proximidad a las fuentes termales.

Aunque fue la combinación de suelo fértil, agua abundante, y un clima artificialmente cálido lo que provocó el inicio de la expansión de la Maraña, desde entonces ha crecido más de lo que deberían permitir esos recursos naturales. Esta flora no es sólo antinaturalmente saludable, también es antinatural en su tamaño y ha empezado a mutar, en algunos casos creando especies completamente nuevas. A veces emerge fauna extraña de las profundidades enmarañadas de este barrio, y por la noche, se pueden oír gritos graves y lúgubres desde las profundidades. Los gigantes y las lamias no tienen claro si se trata de criaturas que han sido trasplantadas aquí de algún modo, o si son monstruosas formas vegetales resultantes de las mutaciones continuadas, pero los habitantes habituales de Xin-Shalast se esmeran en evitar esta porción de la ciudad, pues los gigantes que se han acercado demasiado han desaparecido. Una expedición de gigantes liderada por lamias que fue enviada recientemente a determinar la fuente del extraño crecimiento aún no ha regresado.

La exploración al detalle de las profundidades de la Maraña está fuera del ámbito de esta aventura, pero si los PJs deciden explorar esta peligrosa sección de Xin-Shalast, pronto descubren que la propia Maraña goza de una inteligencia maligna. Cualquiera que explora el lugar es atacado por extrañas y terroríficas formas de vida vegetal inteligente, y por criaturas que tienen una relación simbiótica con ellas, siendo los habitantes principales de estas profundidades brozas movedizas, zarciculosos inmensos, gigantes zombis almizcleños amarillos, y pigmeos del moho. Aquellos que son capturados con vida son llevados a las fuentes termales originales bajo una catedral de verdor, donde mora la malévola Raíz de la Maraña. Allí son colgados vivos sobre este agua, donde sus cuerpos son drenados de nutrientes lentamente para alimentar al huésped vegetal. La Raíz de la Maraña es, en realidad, una enredadera almizcleña amarilla enorme e inusualmente inteligente: esta planta tiene Inteligencia 20, 26 DG, y tamaño Colosal. El objetivo final de la enredadera es nada menos que crecer hasta ocupar todo Golarion... pero en los miles de años que lleva creciendo, sólo ha logrado ocupar esta porción de Xin-Shalast. Aun así, la enredadera goza de paciencia e inmortalidad: una buena combinación para quienes tienen planes de dominación mundial.

K EL LOCUS HEPTÁRICO (VD 17)

El mayor logro arquitectónico de la Ciudad Inferior era, y sigue siendo, el majestuoso Locus Heptárico, un gigantesco coliseo y anfiteatro cubierto, de grandeza sin igual, levantado sobre unos cimientos en forma de inmensa Runa Siédrica para representar el poder y el esplendor de Thassilon. Para el ciudadano medio de la ciudad, este coliseo representaba el corazón de toda la nación de Shalast. Este magnífico edificio se alza a más de 500 pies (*150 m*) de altura hasta una elaborada cúpula de cristal de siete paneles, desde la cual una esbelta espira se extiende otros 200 pies (*60 m*) en el aire. Siete torres rodean la cúpula, cada una dedicada a una de las escuelas de magia thassilonianas (con la torre de la Avaricia apuntando directamente a las Espiras de Xin-Shalast en las alturas). Aunque al edificio se le nota el paso de los años, con partes de la fachada que se han derrumbado y algunas de las cúpulas menores que se han



hundido, la gran cúpula y la espira centrales permanecen intactas y aún siguen activos los múltiples conjuros permanentes de *luz del día* que circunscriben su interior, creando un faro brillante en lo alto. Dentro, el Locus Heptárico es un laberinto en forma de anillo formado por túneles y puertas de acceso que rodean una enorme arena de combates. Los asientos de las graderías que rodean este campo de batalla heptagonal pueden acomodar a hasta 150.000 espectadores. Debajo yacen aún más cámaras: celdas de gladiadores, salas de entrenamiento, e inacabables cámaras de almacenamiento necesarias para llevar a cabo los espectáculos por los que la arena era famosa por derecho propio.

A pesar del excelente estado de las instalaciones, los esbirros de Karzoug aún no han intentado reclamar y dar uso a esta edificación. No explican sus razones cuando los gigantes y las lamias menores, ansiosas por ver el grandioso edificio restaurado a la gloria que se merece, preguntan por el tema, y se limitan a cambiar de tema y mencionar asuntos más urgentes. La verdad es que en secreto, las lamias temen el coliseo. Los miles de espectáculos sangrientos que se llevaron a cabo dentro de sus confines para saciar la sed de sangre de los espectadores dejaron su marca en la arena. De hecho, tras la caída del Imperio hace tanto tiempo, la resonancia emocional que quedaba aquí creó un centro neurálgico, pero no de las glorias de Thassilon como se pretendía, sino de muerte; un lugar que se adecuaba a los gustos de un gelugón especialmente cruel llamado Gamigin y un grupúsculo de horrendos seres extradimensionales bebedores de sangre conocidos como caminantes escarlata.

CRIATURAS: tras mucho tiempo ligado sirviendo de guardián y consejero a uno de los diversos aprendices de Karzoug, Gamigin escapó de su prisión con la caída de Thassilon. El poderoso diablo gélido aterrizó sobre la cúpula central del Locus Heptárico y contempló como Xin-Shalast se sumía en la ruina, desgarrada desde fuera por erupciones volcánicas y desde dentro por gigantes amotinándose y magos enloqueciendo de terror. Con el paso del tiempo, incluso los cielos se oscurecieron, y durante toda una era tras la caída de Thassilon la oscuridad fue perenne. En ese tiempo, Gamigin viajó por Golarion, contribuyendo al sufrimiento y la desesperación allí donde iba. Cuando la Gran Oscuridad por fin llegó a su fin, Gamigin regresó a Xin-Shalast y reclamó el Locus Heptárico como guarida.

Desde entonces, el diablo gélido ha abandonado periódicamente Xin-Shalast para buscar 'entretenimiento' por Golarion, a menudo pasando cientos de años en papeles tan diversos como asesino en serie, mercenario, señor de la guerra, poder en la sombra tras varios tronos, e incluso dios adorado por diversas tribus humanoides. Normalmente, Gamigin se hacía pasar por un imponente tiflin u otro ajeno mediante *disfrazarse*, pero a veces elegía representar aquellos roles sin disfraces. Cada vez, aventureros ultrajados y justicieros acababan alzándose contra el diablo, pero éste siempre escapaba mediante teletransporte y regresaba aquí a descansar, relajarse y planear su siguiente jugada. Mantiene su presencia en la arena mediante el uso astuto de ilusiones y los caminantes escarlata con los que ha hecho amistad; aunque sólo pasa alrededor de una década cada siglo en Xin-Shalast, sus esfuerzos han sido lo bastante potentes como para garantizar que el lugar goce de una reputación macabra duradera.

Puede que los PJs decidan explorar el Locus Heptárico por iniciativa propia. Recorrerlo debería comportar encuentros con diablos óseos convocados, trampas antiguas, y encuentros periódicos con los caminantes escarlata que acechan en este lugar, monstruos que se ven atraídos por los restos de dolor psíquico que impregnan el coliseo, así como por el legado de derramamiento de sangre que ha manchado la arena de forma indeleble. Aunque

se conforman con alimentarse de estas emociones persistentes, aprecian especialmente los días en que Gamigin les ofrece obsequios vivientes a los que atormentar.

Como en el caso de la Bestia Oculta, Karzoug advirtió la presencia de Gamigin y envió a sus agentes a contactar con el diablo gélido, ofreciéndole una alianza con el Señor de las Runas cuando éste recuperase sus poderes plenos. Gamigin, intrigado por qué ocurriría si Thassilon regresase, aceptó, y le fue entregado un *anillo Siédrico* como muestra del agradecimiento de Karzoug. Si los PJs llaman la atención de los esbirros de Karzoug (quizá tras pasar varios días en Xin-Shalast y matar a muchas lamias y gigantes, o quizá tras su primer intento de escalar el macizo Mhar), Khalib contacta con Gamigin y le pide al diablo que asesine a los PJs. El ataque de Gamigin contra los PJs puede producirse en cualquier momento desde que se le da esa orden, pero el diablo prefiere localizar a los PJs mientras descansan o esperar hasta que estén luchando contra otros monstruos en las ruinas antes de lanzar su ataque.

El mapa cercano muestra una sección del Locus Heptárico; el palco de la élite que se muestra hace las veces de guarida principal de Gamigin, de modo que si ataca a los PJs y se bate en retirada, es aquí donde huye. Esta cámara está custodiada en todo momento por un par de caminantes escarlata aliados con Gamigin. Puedes usar esta sección del Locus Heptárico como guía para generar mapas adicionales de este gran edificio según veas necesario.

GAMIGIN	PX 76.800	VD 16	pg 243

Diablo gélido macho hechicero 3 (*Bestiario*, pág. 85)
LM ajeno Grande (diablo, extraplanario, legal, maligno)
Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +27

Aura aura de miedo (10 pies [*3 m*], CD 25)

DEFENSA

CA 34, toque 16, desprevenido 30 (+3 desvío, +4 Des, +18 natural, -1 tamaño)
pg 243 (17 DG; 14d10+3d6+156); regeneración 5 (armas buenas, conjuros buenos)
Fort +21, **Ref** +17, **Vol** +17
RD 10/buena; **Inmune** frío, fuego, veneno; **Resiste** ácido 10; **RC** 24

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo *Lanza +1 congeladora retornante* +22/+17/+12 (2d6+10/19-20/x3 más 1d6 frío y Lentificar), Coletazo +15 (3d6+3 más Lentificar), Mordisco +15 (2d6+3)
A distancia *Lanza +1 congeladora retornante* +20 (2d6+10/19-20/x3 más 1d6 frío y Lentificar)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Aptitudes sortílegas de diablo gélido (NL 13º; concentración +20)
Constantes — *volar*
A voluntad — *cono de frío* (CD 22), *imagen persistente* (CD 22), *muro de hielo* (CD 21), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras *[22,5 kg]* de objetos), *tormenta de hielo*
1/día — convocar (nivel 4, 2 diablos óseos al 50%)
Aptitudes sortílegas de linaje (NL 3º; concentración +10)
10/día — toque corruptor (1 asalto)
Conjuros de hechicero conocidos (NL 3º; concentración +10)
1º (7/día) — *disfrazarse* (CD 18), *hechizar persona* (CD 20), *niebla de obscurecimiento*, *protección contra el bien*
0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *sangrado* (CD 17)
Linaje infernal

TÁCTICAS

Antes del combate Justo antes de empezar un combate, Gamigin intenta convocar a 2 diablos óseos para que le ayuden.

Durante el combate Gamigin deja que los diablos convocados ataquen a los enemigos cuerpo a cuerpo mientras él siembra el caos con su Movilidad, usando *muro de hielo* para interrumpir tácticas enemigas. A distancia prefiere usar *cono de frío*, *tormenta de hielo* y *hechizar persona*, pero una vez en cuerpo a cuerpo, abandona sus aptitudes sortílegas y concentra su ira en los sanadores obvios antes de pasar a atacar a otros enemigos.

Moral Gamigin ha sobrevivido durante miles de años gracias a que es consciente de cuándo tiene las de perder, pero nunca le han atacado aquí en Xin-Shalast. Como consecuencia, apura más de la cuenta, y sólo huye a un escondrijo lejano usando *teletransportar mayor* si se ve reducido a menos de 20 pg. Si escapa de este modo, no regresará a Xin-Shalast en una larga temporada.

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 19, **Con** 26, **Int** 27, **Sab** 24, **Car** 24

Ataque base +15; **BMC** +22; **DMC** 39

Dotes Abstención de materiales, Ataque poderoso, Crítico mejorado (lanza), Dureza, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Potenciar aptitud sortílega (*tormenta de hielo*), Reflejos de combate, Soltura con un arma (lanza)

Habilidades Acrobacias +24 (+28 saltando), Averiguar intenciones +27, Diplomacia +27, Disfrazarse +24, Engañar +27, Intimidar +27, Percepción +27, Saber (historia) +28, Saber (local) +28, Saber (los Planos) +28, Saber (religión) +28, Sigilo +20, Usar objeto mágico +27, Volar +20

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

CE linaje arcano (+2 CD para conjuros de hechizo), resistencias infernales

Equipo *lanza +1 congeladora retornante*, *anillo Siédrico*

CAMINANTES ESCARLATA (2)	PX 19.200 c/u	VD 12	pg 168 c/u

(ver página 407)

TÁCTICAS

Durante el combate Aunque hay una docena de caminantes escarlata en todo el Locus Heptárico, sólo hay dos presentes la primera vez que los PJs llegan a la zona. Consideran a Gamigin un aliado, o incluso un amigo, y concentran sus ataques en los oponentes que a su vez atacan al diablo de hielo. Si lo deseas, puedes hacer que caminantes escarlata adicionales se unan a la pelea si estos dos mueren.

Moral Un caminante escarlata huye si se ve reducido a menos de 20 pg.

TESORO: aparte del equipo que lleva, Gamigin tiene su tesoro dividido entre docenas de alijos esparcidos por la superficie de Golarion, ahorros para empezar nuevos proyectos cuando le entra el ansia.

Uno de dichos alijos está en el palco de élite que le sirve de guarida, y consiste en tres cofres de maderaoscura (valorados en sí mismos en 300 po cada uno) que contienen 4.500 po, 220 ppt, y gemas y joyería variadas por valor de 8.000 po.

L EL CIRCO DE VOMARCK

En la antigüedad, para los espectáculos demasiado grandes como para llevarlos a cabo en el Locus Heptárico, había que conformarse con el Circo de Vomarck. En estas instalaciones, que recibieron su nombre por el campeón gigante de piedra que ganó la primera Carrera de Cuadrigas de Mastodontes, solo para morir justo después de la victoria desgarrado por los colmillos de su propio equipo de mastodontes enloquecidos, se llevaban a cabo desde las ya mencionadas carreras hasta duelos de magos, demostraciones de armas de asedio, e incluso carreras más clásicas de caballos o de cuadrigas tiradas por caballos. Sin importar el evento, la mayoría de competiciones eran a muerte. Se hablaba de ellos por todo Shalast, y se podía acomodar a un cuarto de millón de espectadores. Gran parte de la zona sur del circo ha sido invadida y convertida en ruinas por la Maraña, que cada año se extiende un poco más. Apenas visible entre estas capas de vegetación hay un coloso de piedra representando al antiguo héroe Vomarck, que cuenta incluso con mastodontes en proceso de cornearlo hasta la muerte. El efecto que produce de un primer vistazo es que se trata de una horrible bestia de múltiples cabezas emergiendo de la enramada.

M EL SPOLARIUM

Esta larga serie de edificios bajos está situada estratégicamente cerca del Locus Heptárico y del Circo de Vomarck. Su propósito principal era deshacerse de los participantes fallecidos de ambas instalaciones, pero rápidamente pasó a servir de depósito de cadáveres y crematorio de la ciudad. Los combatientes muertos eran traídos aquí y se les quitaban los bienes y equipo, que entonces eran reutilizados o enviados al barrio de los Artesanos para que fuesen reparados y reajustados. Los mórbidos asistentes no tenían reparos a la hora de quedarse con joyas, efectos personales, dientes de oro, e incluso elaborados tatuajes en pedazos de piel desollada. Los grandes hornos que luego consumían los restos están ubicados en la parte trasera del edificio y aún pueden funcionar (si alguien se tomase la molestia de reabastecerlos de combustible y encenderlos) aunque hay una capa considerable de hollín y restos humanos calcinados a través de la que excavar o cincelar para poder acceder a ellos.

Los aventureros intrépidos pueden registrar estas cámaras para hallar alguno de los diversos alijos de objetos de valor recopilados por los empleados de la funeraria y almacenados en secreto para evitar que los familiares fisgones o los propietarios de esclavos obtuviesen pruebas de que los cadáveres habían sido saqueados. Varios de esos alijos aún existen bajo baldosas sueltas, en columnas huecas, y dentro de por lo menos uno de los hornos. Por desgracia, los muertos vivientes generados espontáneamente son un problema en este lugar, y los buscadores deben vérselas con espectros, wraith terribles, fantasmas, y cosas peores durante sus saqueos. Además de estas variedades típicas de muertos vivientes, extraños seres compuestos por cadáveres ardientes también vagan por los salones, y más de una fragua que llevaba siglos sin usarse se ha llenado de pronto de llamas súbitas y abrasadoras mientras un saqueador intrépido exploraba su interior en busca de oro escondido.

N EL SENDERO OCULTO (VD 15)

Aunque esta torre relativamente pequeña puede parecer que carece de interés en un primer vistazo, particularmente debido a la imponente presencia tanto del Locus Heptárico como del Circo de Vomarck, el sótano contiene un túnel largo y serpenteante que asciende por una suave pendiente por el interior del macizo Mhar. Este sendero se salta buena parte de la ruta inferior y permite a los personajes evitar por completo la probabilidad de ser descubiertos por guardianes en la Ciudad Inferior. El pasadizo emerge a un alto saliente en la montaña en la parte superior del barrio Ascendente, a una elevación de 22.000 pies (*6.700 m*).

CRIATURA: por desgracia, la razón por la que el túnel está tan vacío de monstruos, a pesar de que su entrada superior está al descubierto, es debido a la presencia de un depredador de 28 pies (*8,4 m*) de alto que habita en el saliente con vistas a la ladera de la montaña. Se trata de un inmenso morfópodo alpino, una criatura adaptada a los entornos de alta montaña.

MORFÓPODO ALPINO	PX 51.200	VD 15	pg 232

Variante de morfópodo (*Bestiario*, pág. 217)
CM aberración Enorme (frío)
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +27

DEFENSA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (+20 natural, -2 tamaño)
pg 232 (15d8+165)
Fort +16, **Ref** +5, **Vol** +14
Inmune frío, electricidad; **RC** 30
Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +25 (6d8+24/19-20)
A distancia Hebras +10 toque (1d6 Fuerza)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales Hebras, Tirar (Hebra, 5 pies [*1,5 m*]),

TÁCTICAS

Durante el combate El morfópodo alpino ataca a los enemigos que tenga más cerca, pero no carece de inteligencia. Sabe que debe concentrar sus primeros ataques en los oponentes con más armadura.
Moral El morfópodo alpino suele estar hambriento, pero no es tonto; no luchará hasta la muerte si puede evitarlo. Si se ve reducido a menos de 50 pg, el monstruo intenta interrumpir el combate y negociar por su vida. Si los PJs pueden comunicarse con él y acceden a parlamentar, el morfópodo alpino se convierte en una inesperada fuente de información: conoce bien la región, y puedes usarlo para guiar a los PJs hacia las criaturas que poseen *anillos Siédricos* o animarlos a tomar el sendero de exploración que prefieras.

ESTADÍSTICAS

Fue 42, **Des** 11, **Con** 33, **Int** 13, **Sab** 16, **Car** 12
Ataque base +11; **BMC** +29; **DMC** 39 (no puede ser derribado)
Dotes Crítico mejorado (Mordisco), Crítico sangrante, Iniciativa mejorada, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (hebras), Soltura con una habilidad (Percepción), Soltura con una habilidad (Sigilo), Voluntad de hierro
Habilidades Percepción +27, Saber (dungeons) +16, Saber (religión) +16, Sigilo +16 (+24 en zonas montañosas), Trepar +34
Idiomas aklo, thassiloniano

O LA CASA DE LA CONSUNCIÓN DIVINA

El acceso desde la carretera a esta formidable estructura está bloqueado por una hilera de torres onduladas, que terminan en protuberancias acanaladas y cúpulas bulbosas. Múltiples balcones surgen de estas torres y ofrecen vistas del recinto en ruinas que hay debajo. Tras una verja de bronce batido, un enorme templo construido sobre una plataforma elevada domina el propio recinto. Las runas thassilonianas y la Siédrica de siete puntas son motivos prominentes grabados en la piedra de las paredes del templo. Dos pagodas, ambas huecas y abiertas a la nave del templo que hay debajo, coronan la edificación: una de ellas alberga una colosal estatua de Karzoug que se alza desde el suelo del templo, con la cabeza rozando la cima de la pagoda; la otra está vacía, y el suelo bajo la misma tiene una incrustación de oro de la omnipresente zarpa agarrando una gema: la runa de la Avaricia.

La Casa de la Consunción Divina era el punto focal de la iglesia oficial de Shalast, inventada por Kaladurnae, el primer Señor de las Runas de la Avaricia, iglesia que reverenciaba los principios filosóficos y esotéricos de la avaricia. Tradicionalmente, la suma sacerdotisa del templo siempre ha sido una inmensa criatura conocida como una lamia vetusta (ver página 404) a la que todos se referían mediante el título de Excelentísima. Este cargo también servía como la más alta autoridad en la Ciudad Inferior, y sólo debía responder ante los oficiales que habían recibido el derecho a residir en las Espiras de Xin-Shalast. Los edictos de la Excelentísima eran tratados como leyes a menos que fuesen revocados por Karzoug o uno de sus representantes de la ciudadela de lo alto.

La actual suma sacerdotisa es la Excelentísima Ceoptra, una poderosa lamia vetusta que sirve fielmente a Karzoug y trabaja en restablecer su culto y reconstruir las ruinas de la Ciudad Inferior para que sean la capital de su nuevo imperio. Hace años que no vive entre los muros de este inmenso templo, residiendo ahora en el Pináculo de la Avaricia y así estar disponible para hablar con Karzoug cuando sea necesario. Muchas de las lamias de Xin-Shalast (ya sean vetustas, famélicas, matriarcas, o lamias comunes) habitan en este edificio o en las ruinas circundantes; como resultado, un 50% de los encuentros en un radio de 1.000 pies (*300 m*) de esta zona son con lamias de varios tipos.

P EL TEMPLO DE LA SIÉDRICA

El paso del tiempo no ha tratado bien a este gargantuesco edificio. Construido como una corpulenta masa parecida a un zigurat con múltiples torres, se ha colapsado parcialmente bajo su propio peso, y hay secciones que se han derrumbado. Explorar el interior es una perspectiva peligrosa debido a la amenaza de derrumbamientos adicionales, aunque cualquiera que lo intenta puede determinar rápidamente que era un templo dedicado a Lissala, la diosa thassiloniana de las runas y el destino. Su adoración era muy exigente, como se puede deducir por los grabados de sacerdotes en plenas flagelaciones, mortificaciones de la carne, y otras representaciones rituales de autolesión abundantemente talladas en las paredes supervivientes de este edificio. Nadie ha intentado

ocupar de nuevo la estructura, pero los pocos que la han explorado y han regresado con vida hablan de sombras bestiales moviéndose por las esquinas justo en los límites de la visión, ecos de gruñidos retumbantes, y la sensación muy tangible de que algo les estaba acechando. Algunos exploradores que no regresaron fueron hallados luego reducidos a pellejos ensangrentados de carne lacerada, sólo reconocibles por su destrozado equipo.

Q LA GUARIDA DE GHLOROFAEX (VD 17)

Esta estructura solía ser un fortín de piedra y acero con una única puerta bien protegida como única entrada evidente. En una ciudad de avaricia, la consideración más importante era que los gobernantes recibiesen su tajada. Así pues, esta fortaleza albergaba las oficinas de un verdadero ejército de recaudadores de impuestos: los agentes trabajaban en los pisos superiores y los brutales recaudadores estaban acuartelados en las entrañas del edificio. Además, la fábrica de moneda y la tesorería de la ciudad también estaban ubicadas aquí, al igual que las oficinas del comisario de la ciudad, que supervisaba todas estas operaciones.

Cuando Thassilon se hundió, los recaudadores de impuestos y el comisario fueron de los primeros en huir. Los pocos que simplemente se dieron a la fuga sobrevivieron, en su mayor parte, pero quienes intentaron desvalijar la tesorería antes de abandonar Xin-Shalast sólo consiguieron ralentizar su huida el tiempo suficiente para sentenciarse cuando un flujo piroclástico de la erupción volcánica barrió esta porción de la ciudad. El tesoro robado quedó esparcido, y a lo largo de los años se descompuso o fue reclamado por otros supervivientes, dejando la propia fortaleza vacía. Pero no para siempre.

Hoy en día el edificio está en su mayor parte derrumbado, pero unas pocas habitaciones permanecen despejadas. La sala central de audiencias está parcialmente hundida, pero ha sobrevivido una parte suficiente como para servir de guarida espaciosa al actual habitante. Una única torre sigue en pie justo al sur de esta sala, pero sus salones están vacíos. Hay un túnel secreto que conduce a la cámara central desde el este; se pueden descubrir estas puertas con una prueba de Percepción CD 25, pero (al igual que la entrada principal al edificio que hay al sur) están custodiadas por conjuros de *alarma* lanzados por el inquilino de las ruinas.

CRIATURA: un poderoso dragón azul llamado Ghlorofaex, uno de los dragones más fuertes de la región de las Kodar, descubrió Xin-Shalast hace 150 años y quedó impresionado, aún entonces, por la gloria y la extravagancia de la ciudad. Al ser en sí mismo una criatura de avaricia y extensos conocimientos sobre las ruinas thassilonianas, eligió este edificio como guarida en cuanto identificó su propósito original. Ghlorofaex se ha pasado el último siglo estudiando Xin-Shalast y recopilando su alijo de tesoros, la mayoría objetos robados de las tierras bajas, pues considera que la mayoría de tesoros de Xin-Shalast están mejor colocados donde están ahora que en su tesorería personal.

Después de que Karzoug despertase, una de las primeras órdenes que dio a sus recién revividos esbirros gigantes rúnicos fue contactar con todos los dragones locales y reclutarlos para la causa del Señor de las Runas. En las épocas antiguas, Karzoug contaba con docenas de dragones como aliados (incluso tiene un esclavo dracónico dentro del Ojo de la Avaricia aún a día de hoy), y está ansioso por reconstruir esos vínculos. La mayoría de dragones reclutados hasta el momento aún habitan en las montañas circundantes (y pueden ser encontrados como monstruos errantes), mientras que sólo Ghlorofaex vive dentro de la propia ciudad. De entre los dragones, este azul era lo bastante peligroso como para que, como en el caso de la Bestia Oculta y Gamigin, los gigantes rúnicos optasen por un acercamiento diplomático. Por suerte para todos los afectados, Ghlorofaex se sintió honrado al haber sido

elegido por Karzoug. Al ser un estudioso de la arquitectura de Thassilon, el dragón azul está ansioso por aliarse con el ascendente Señor de las Runas, sabiendo muy bien gracias a su estudio de las paredes grabadas de la ciudad que en el pasado los gobernantes de Xin-Shalast recompensaban bien a sus dragones aliados favoritos.

Por ahora, Ghlorofaex ha estado pasando el tiempo pacientemente en su guarida, emergiendo de vez en cuando para hacer pasadas aéreas por la ciudad para evaluar su estado. No se toma a bien la presencia de intrusos, a menos que puedan convencerle de que también son esbirros de Karzoug, en cuyo caso Ghlorofaex exige saber cuándo regresará Karzoug al mundo completamente, para poder beneficiarse de su alianza con el Señor de las Runas. El dragón tiene poca paciencia para con las visitas, sin embargo, sean gigantes, lamias, o PJs, y si unos visitantes se quedan demasiado (5 minutos debería ser el máximo), le puede la impaciencia y se lanza al ataque.

GHLOROFAEX	PX 102.400	VD 17	pg 275

Dragón azul muy viejo (*Bestiario*, pág. 96)
LM dragón Gargantuesco (tierra)
Inic +3; **Sentidos** sentidos de los dragones, sentido ciego 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*); Percepción +29
Aura aura de electricidad (10 pies [*3 m*], 1d6 electricidad), Presencia temible (270 pies [*81 m*], CD 25)

DEFENSA

CA 37, toque 6, desprevenido 37 (+3 desvío, -1 Des, +29 natural, -4 tamaño)
pg 275 (22d12+132)
Fort +19, **Ref** +12, **Vol** +17
RD 15/mágica; **Inmune** dormir, electricidad, parálisis, rasgos de dragón; **Resiste** frío 30; **RC** 28

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 20 pies (*6 m*), Volar 250 pies (*75 m*) (torpe)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +29 (6d6+16/19-20), 2 Garras +29 (2d8+11), 2 Alas +24 (2d6+5), Coletazo +24 (2d8+16)
Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (20 pies [*6 m*] con Mordisco)
Ataques especiales Aplastamiento (4d6+16, Reflejos CD 27 mitad), Arma de aliento (línea de 120 pies [*36 m*], 18d8 electricidad, Reflejos CD 27 mitad, usable cada 1d4 asaltos), Barrido (2d6+16, Reflejos CD 27 mitad), Espejismo, Sed del desierto (CD 25)
Aptitudes sortílegas (NL 22º; concentración +26)
A voluntad — *imagen menor* (CD 16), *sonido fantasma* (CD 14), *terreno alucinatorio* (CD 18), *ventriloquía* (CD 15)
Conjuros conocidos (NL 11º; concentración +15)
5º (4/día) — *muro de fuerza*, *polimorfar funesto* (CD 19)
4º (7/día) — *hechizar monstruo* (CD 18), *ojo arcano*, *puerta dimensional*
3º (7/día) — *acelerar*, *desplazamiento*, *disipar magia*, *lentificar* (CD 17)
2º (7/día) — *flecha ácida*, *invisibilidad*, *rayo abrasador*, *resistir energía*, *terribles carcajadas* (CD 16)
1º (7/día) — *alarma*, *grasa* (CD 15), *hechizar persona* (CD 15), *proyectil mágico*, *reducir persona* (CD 15)
0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *remendar*, *salpicadura de ácido*

TÁCTICAS

Durante el combate Ghlorofaex intenta primero una pasada con arma de aliento si hay dos oponentes o más en línea. Luego se lanza *desplazamiento* y *acelerar* antes de intentar aplastar a tantos enemigos como le sea posible, y lucha cuerpo a cuerpo hasta verse reducido a menos de 150 pg, en cuyo caso vuelve a emprender el vuelo para usar su arma de aliento y sus conjuros a distancia.
Moral Si se ve reducido a menos de 100 pg, Ghlorofaex huye de la zona; puede que regrese para atacar a los PJs de nuevo en el futuro según creas apropiado.

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 8, **Con** 23, **Int** 18, **Sab** 19, **Car** 18
Ataque base +22; **BMC** +37; **DMC** 46 (50 contra derribo)
Dotes Afinidad por las alturas*, Aguante, Apresurar conjuro, Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Crítico asombroso, Crítico mejorado (mordisco), Flotar, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Soltura con los críticos
Habilidades Averiguar intenciones +29, Conocimiento de conjuros +29, Engañar +29, Intimidar +29, Percepción +29, Saber (arcano) +29, Saber (ingeniería) +29, Supervivencia +29, Usar objeto mágico +29, Volar +10
Idiomas aurano, común, dracónico, gigante, thassiloniano
CE imitación de sonido
Equipo *anillo de resistir frío mayor*, *anillo Siédrico*
*ver *Guía del mundo del mar Interior*

TESORO: Ghlorofaex guarda su tesoro de forma muy organizada tras una gran puerta de piedra en la zona oriental, detrás hay una cámara de 10 x 10 pies (*3 x 3 m*), la pared opuesta de la cual está derrumbada. Hay espacio más que suficiente para el tesoro del dragón, sin embargo, que consiste en 64.000 pp, 21.000 po, 520 ppt, un cofre de oro valorado en 1.400 po que contiene 35 piedras preciosas variadas valoradas en un total de 12.000 po, un brazalete de plata valorado en 25 po, un peine de jade valorado en 300 po, un par de guantes de seda roja con bordados de hilo de oro que valen 800 po la pareja (en un mostrador de cristal valorado en sí mismo en 100 po), una armadura de placas y mallas de mithril de gran calidad, una coraza de gran calidad, una *cota de bandas +2*, una *varita de rayo relampagueante* (NL 6º, 23 cargas), una bolsa de cuero que contiene 4 *pociones de curar heridas leves* congeladas, una *poción de sabiduría de búho* congelada, un frasco de *aceite de vestidura mágica +4*, un tubo de pergaminos enjoyado de marfil valorado en 300 po que contiene un *pergamino de presciencia* y un *pergamino de sanar en grupo*, un *anillo de evasión*, y un *cetro metamágico de prolongación*.

R LA SHAHLARIA

Situada en una cuesta baja con vistas al linde septentrional de Jotunburgo hay una masiva fortaleza que era antaño el orgullo del ejército de Shalast. Esta era la Shahlaria, la academia de entrenamiento y adoctrinamiento militar que producía las hordas de leales soldados gigantes que formaban la vanguardia de las fuerzas de Karzoug. Bajo la tutela directa del Gran Polemarca, el

supremo líder militar de Shalast que sólo respondía ante el propio Señor de las Runas, el comandante de la academia daba a los reclutas y voluntarios gigantes el mejor entrenamiento marcial y militar disponible en aquella época, y probablemente en cualquier época posterior. Era aquí donde habitaban los gigantes rúnicos de Xin-Shalast, en enormes cámaras talladas en la roca bajo la fortaleza.

La mayoría de gigantes de las nubes y de las tormentas que viven en Xin-Shalast habitan en la Shahlaria. Son liderados por poderosos individuos; miembros avanzados de cada raza conocidos como custodios. Los gigantes de las nubes son liderados por los Custodios del Viento, mientras que los gigantes de las tormentas son liderados por los Custodios del Trueno. Varios de estos líderes han sido trasladados para servir en el Pináculo de la Avaricia, dejando aquí una fortaleza sin un gobernante claro, pero en la Shahlaria no reina el caos, pues los gigantes de las nubes y las tormentas que habitan aquí viven con miedo a sus soberanos gigantes rúnicos.

Un intento de explorar esta inmensa estructura bien podría conllevar una aventura en sí mismo. Por desgracia, aparte de tesoros y puntos de experiencia colaterales, apenas hay nada aquí que pueda ayudar a los PJs en su conflicto actual contra el Señor de las Runas Karzoug.

QUINTA PARTE: ESCALANDO EL MACIZO MHAR

EL MACIZO MHAR ES LA ESPINA DORSAL DEL TECHO DEL MUNDO Y ALBERGA UNO DE LOS PICOS MÁS ALTOS DE GOLARION. ALCANZANDO UNA SOBRECOGEDORA ALTURA DE 31.565 PIES (9.621 M), EL PICO COMPARTE NOMBRE CON EL MACIZO ENTERO, CUYO EPÓNIMO DERIVA DEL GIGANTESCO ROSTRO DE KARZOUG ESCULPIDO EN LA CARA MERIDIONAL DE LA MONTAÑA. ESTE RASGO MIDE EN SÍ MISMO 1.500 PIES (450 M) DE ALTO Y LLEGA HASTA LA CUMBRE DE LA MONTAÑA. JUSTO DEBAJO DE ESTA TALLA SE ALZAN LAS PODEROSAS TORRES DE LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST, AUNQUE NI LA MÁS ALTA DE ELLAS SE ATREVE A INVADIR LA ELEVACIÓN QUE SÓLO PERTENECE A LA ENORME FAZ.

El propio nombre de Mhar viene de una leyenda, como puede rememorarse con una prueba de Saber (historia, los Planos o religión) CD 30 con éxito. Dicha leyenda habla de un poderoso ser llamado Mhar que intentó entrar a Golarion desde algún reino alienígena, pero quedó atrapado y petrificado a medio camino de emerger de la montaña. No se sabe qué era Mhar ni qué poder pudo ser lo bastante grande como para detenerle, pero nadie se atrevió a imaginar las consecuencias si Mhar hubiese completado con éxito su transición. Lo único que quedaba era la cara del ser, petrificada en la cumbre de la montaña. El Señor de las Runas Kaladurnae (el Señor de las Runas de la Avaricia original) eligió este lugar para construir su ciudad en parte debido a esas leyendas y ahora, miles de años después de la caída de Thassilon, aún se pueden leer relatos sobre Mhar en volúmenes putrefactos. Con cada nuevo Señor de las Runas, escultores arcanos cambiaron y alteraron los rasgos de la cara para que se ajustasen a las de su nuevo soberano, pero aun así, ni siquiera los propios Señores de las Runas podían ignorar del todo la sensación de que otra cosa, algo bastante más antiguo que la propia Thassilon, les contemplaba desde aquellos fríos ojos de piedra en el Techo del Mundo.

El intento fallido de Mhar de alcanzar Golarion marcó la región de otras formas; la más destacable es la reducción de la frontera entre este mundo y el reino de pesadilla llamado Leng. La influencia de Leng se vuelve más poderosa cuanto más asciende uno por las laderas del macizo Mhar, casi como si la propia altura de la montaña estuviese perforando el firmamento y permitiendo que ese otro mundo se filtrase alrededor de su cúspide. Escalar la ladera de Mhar es extremadamente peligroso, e incluso la ruta más directa (la ascendente carretera Dorada) plantea numerosas dificultades durante su trayecto.

Ascender la montaña mediante la carretera Dorada supone una escalada más fácil, requiriendo sólo de una docena de pruebas de Trepar CD 15 con éxito en total a lo largo de su ladera, en los puntos de donde la carretera se vuelve especialmente pronunciada, o se ha derrumbado en tramos cortos. Los intentos de escalar la montaña por cualquier otra ruta requieren pruebas de Trepar CD 25, llevadas a cabo un asalto tras otro, así como una docena de zonas que requieren pruebas de Trepar CD 30 para superar obstáculos especialmente peligrosos. El vuelo mágico es una opción mucho más segura, al igual que el teletransporte. Incluso en ese caso, el viento, la falta de aire, y el frío suponen peligros mortales.

A medida que los PJs ascienden desde la Ciudad Inferior, hay una probabilidad del 15% cada hora de que alguien se dé cuenta y les ataque; posiblemente dragones, patrullas voladoras de lamias, o gigantes de la escarcha, pero quienes es más probable que descubran a los PJs son las arañas de Leng que infestan la región (ver página 341). Una vez los PJs superan los 26.000 pies (*8.000 m*) y entran en la zona de la muerte (ver más abajo), estas arañas de Leng son las únicas criaturas que encontrarán hasta llegar al Pináculo de la Avaricia.

LA ZONA DE LA MUERTE

Desde la elevación de la Ciudad Inferior, justo por encima de los 15.000 pies (*4.500 m*), hasta las laderas más altas del macizo Mhar, los PJs deberán soportar los efectos de la altitud de los picos altos, como se detalla en la página 430 de las *Reglas Básicas*. Pero en cuanto los PJs se aproximan a las espiras, superan los 26.000 pies (*8.000 m*) y entran lo que se conoce como la 'zona de la muerte', el punto en el que el propio aire no tiene suficiente presión como para respirarlo. En los tiempos de Thassilon, los interiores de todos los edificios de aquí tenían atmósferas respirables, y ciertas áreas exteriores (principalmente patios y pasos elevados entre estructuras) tenían zonas donde portales al plano del Aire y elementales arremolinantes trabajaban para mantener ríos de aire respirable, pero hoy sólo los confines más elevados del propio Pináculo de la Avaricia mantienen esos efectos. Las criaturas que actualmente van y vienen de la región (sobre todo gigantes, Ceoptra, y Khalib) suelen recurrir a la magia o a la velocidad (o a una combinación de ambas) para limitar su exposición a los efectos de la zona de la muerte. Las siguientes reglas sobre la zona de la muerte complementan aquellas presentadas para altitudes elevadas en las *Reglas básicas*.

ZONA DE LA MUERTE (MÁS DE 26.000 PIES *[8.000 M]*): la vida normal no es posible a esta altitud; simplemente, no hay suficiente presión atmosférica para que las criaturas que respiran puedan absorber el oxígeno. El mal de altura se manifiesta casi inmediatamente a estas alturas. Tras cada periodo de 10 minutos que un personaje pase en la zona de la muerte, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 15 +1 por cada prueba anterior) o sufrir 1 punto de daño a todas las puntuaciones de característica. Estar aclimatado a altitudes

elevadas (gracias a la dote Afinidad por las alturas, o en criaturas que se hayan adaptado a tales regiones) no ofrece protección alguna. Lo que quizá resulta aún más peligroso es que, en cuanto cualquier criatura falla tres tiradas de salvación consecutivas contra este efecto, empieza a asfixiarse lentamente: hasta que esa criatura regresa a un terreno más habitable, sufre los efectos de la asfixia lenta, como se detallan en la página 445 de las *Reglas básicas*. Las temperaturas en la zona de la muerte siempre son de frío severo.

INVASORES VENIDOS DE LENG (VD 18)

CRIATURAS: los Señores de las Runas de la Avaricia a menudo usaban la cercanía de Leng a su favor, pero no fue hasta que Karzoug ascendió al trono que los gobernantes de Shalast establecieron una alianza formal con los moradores de ese reino. Fue con la ayuda de los habitantes de Leng que Karzoug construyó la torre conocida como la Espuela Culposa, y el enorme Portal Cifrado que hoy se alza sobre la ciudad de Puerto Enigma. Su proyecto final junto a estos seres de otro mundo sólo se conoce como el *Dispositivo de Leng*; una máquina capaz de doblar el propio tiempo (ver zona **X12**).

Pero en Leng habitan mucho más monstruos que los habitantes que llevan su nombre, y muy pocos están aliados entre sí. Las enormes arañas de Leng se cuentan entre los enemigos ancestrales de sus habitantes no del todo humanoides, y tras la caída de Thassilon, varios de dichos arácnidos fueron capaces de perforar las fronteras entre mundos de este lugar, en cuanto las defensas del macizo Mhar fallaron. Las arañas hallaron un mundo muerto bajo un cielo negro, y exterminaron rápidamente a aquellos habitantes de Leng que hallaron aún estacionados allí.

Cuando Karzoug despertó recientemente, llamó a un nuevo grupo de habitantes para que ayudasen a reparar y activar el *Dispositivo de Leng*, y eso no pasó desapercibido para las arañas. Un grupo de tres arañas especialmente poderosas ha llegado recientemente a la región; la cercanía de Leng las protege del campo de oclusión, y sus *piedras Ioun* les ayudan a sobrevivir a pesar de la falta de aire, pero las arañas no han logrado infiltrarse en la región protegida por el campo de oclusión.

Ansiosas por averiguar qué traman sus enemigos, las arañas de Leng no ven inicialmente a los PJs como enemigos sino como herramientas. Las tres arañas de tamaño mastodóntico (cada una con un número impar de patas; siete, o nueve, u once, pero no ocho, como se podría esperar de un arácnido) se acercan a los PJs con cautela cuando los ven. Son poderosas, pero también bastante inteligentes, y son conscientes de que cualquier humanoide capaz de llegar a esta parte del mundo probablemente no sea un cualquiera. La araña jefe, una criatura hinchada que siempre tiene preparadas unas boleadoras de telaraña, se dirige al grupo usando su aptitud de *don de lenguas*, e informa a los PJs que se les requiere para llevar a cabo un servicio en lugar de para servir simplemente de sustento para sus estómagos.

Suponiendo que los PJs no ataquen inmediatamente a los monstruos, las arañas guardarán la distancia (sin acercarse a menos de 40 pies [12 *m*]) durante toda la conversación. Con una impaciencia cada vez mayor, explican: "Nuestros enemigos, aquellos de Leng que juegan a imitar vuestras apariencias irritantemente simétricas, han regresado a este mundo a honrar una alianza ancestral con el señor retornante". Luego les dicen a los PJs, en algo que está a medio camino entre una petición y una exigencia, que actúen como ejecutores suyos: que entren en el pináculo que hay arriba y destruyan a los habitantes de Leng que hallen dentro. Si pueden, también deben destruir el *Dispositivo de Leng*. Las arañas ignoran qué es el dispositivo, lo único que saben es que los habitantes fueron convocados por Karzoug para que ayudasen en su creación hace más de 10.000 años, y que su destrucción supondrá un duro y delicioso golpe para sus enemigos.

Si a los PJs se les ocurre pedir una recompensa, a las arañas les parece muy divertido, y las palpitaciones de sus pedipalpos y sus bocas horribles se pueden interpretar como una risotada. Si los PJs insisten en ser recompensados, las arañas se aburren y les atacan para darse un festín con ellos después de todo.

ARAÑAS DE LENG AVANZADAS (3)	PX	VD	pg
	51.200 c/u	15	232 c/u

(*Bestiario 2*)

TESORO: las arañas de Leng han venido preparadas para el entorno hostil; la inmunidad al frío y la aptitud de caminar por el

ARAÑA DE LENG

aire les ayudan en cierto modo, pero cada una de ellas usa también una *piedra Ioun* de huso iridiscente para hacer frente a la escasez de oxígeno.

DESARROLLO: aunque comparten algunos de los enemigos de los PJs, las arañas de Leng no son aliados de fiar. Una vez los PJs derroten a los habitantes de Leng, ya no les sirven de nada a los arácnidos. Sin embargo, las arañas no tienen modo alguno de regresar fácilmente a Leng de forma inmediata, y por lo tanto permanecerán en la región incluso después de que los PJs hayan llevado a cabo su misión. El campo de oclusión sigue impidiéndoles la entrada a la propia región de las espiras, pero si los PJs regresan a verlas tras completar su tarea, las arañas no les dan las gracias en absoluto… sólo les atacan. De hecho, incluso si los PJs no regresan intencionalmente para interactuar con estos arácnidos traicioneros, puedes usarlos de encuentro adicional en algún momento posterior; las criaturas no están en absoluto obligadas a permanecer en esta zona, y podrían acabar descendiendo por la montaña para investigar la Ciudad Inferior.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs logran negociar una tregua con las arañas de Leng, o las usan de otro modo para averiguar la situación en el Pináculo de la Avaricia (como mediante el control mental), concédeles PX como si hubiesen derrotado a estas tres arañas en combate.

EL CAMPO DE OCLUSIÓN

Para mantener en secreto las Espiras de Xin-Shalast a lo largo de los milenios, el complejo entero permanece dentro de un vasto efecto llamado campo de oclusión, centrado en el Pináculo de la Avaricia (zona **W**). El campo de oclusión vuelve toda la zona mostrada en el mapa de las Espiras de Xin-Shalast de la página 343 impenetrable a cualquier clase de adivinación o escudriñamiento (aunque el uso del Ojo de la Avaricia para escudriñar el mundo exterior no está bloqueado de igual modo).

Además, el campo de oclusión emite un poderoso efecto que rechaza y repudia a quienes no están en sintonía con la región. Este campo se percibe como una fuerza invisible, casi como la gravedad, que parece oponer resistencia a los intrusos. Los efectos de teletransporte simplemente no funcionan en esta zona (con la notable excepción del portal de la zona **X14**), y crea una barrera completamente infranqueable para las criaturas que se estén proyectando astralmente, o que intenten entrar en la región siendo etéreas o caminando por la sombra. La sensación también causa un vértigo intenso, como si la dirección de la gravedad hubiese cambiado súbitamente hacia detrás del personaje que intenta acercarse a las Espiras de Xin-Shalast. Lo que es aún peor, una vez cada minuto, el campo emite un pulso de fuerza invisible que produce un dolor devastador y cegador. Cuando tiene lugar dicho pulso, cualquier criatura que esté dentro del campo de oclusión y no esté en sintonía con el mismo deberá superar una salvación de Fortaleza CD 20 para evitar sufrir 8d6 pg de daño (que evita todo tipo de reducción de daño y de resistencia a la energía) y una salvación de Voluntad CD 20 para evitar sufrir 1d4 puntos de consunción de Sabiduría en cuanto destellos de un mundo alienígena le desgarran la mente, dejando a su paso la locura y el miedo (se trata de un efecto enajenador). Si un personaje falla ambas tiradas de salvación en el mismo asalto queda cegado permanentemente por el dolor.

Un personaje que lleve un *medallón Siédrico* o un *anillo Siédrico* puede ignorar los efectos del campo de oclusión (otros objetos mágicos con potentes vínculos con Thassilon o Shalast pueden funcionar también, a tu elección). Las criaturas sin mente como los constructos y las sabandijas son también inmunes a estos efectos, al igual que todas las criaturas en sintonía (esto incluye a todos los habitantes de Leng de la zona **X12** y todos los ajenos conjurados directamente dentro del campo mediante efectos de llamada como *ligadura de los Planos mayor* con la ayuda del *foco anímico* de la zona **X17**). Los personajes que empuñan *armas dominantes* (ver página 421) obtienen un bonificador +4 a las tiradas de salvación para resistir los efectos, y no quedan ciegos si fallan ambas tiradas de salvación.

Si los PJs no han averiguado aún la ayuda que les pueden proporcionar los *anillos Siédricos*, en cuanto se vean expuestos al poder del campo de oclusión pueden descubrir el valor de esos objetos mediante conjuros como *adivinación* o *comunión*.

LAS ESPIRAS

Las Espiras de Xin-Shalast, la legendaria ciudadela en el Techo del Mundo, albergan el final de la aventura de los PJs. Situadas en la pronunciada ladera de la montaña, bien dentro de la zona de la muerte, estas fantásticas espiras eran el corazón administrativo de la Satrapía de la Avaricia, y la sede del poder de Karzoug y los Señores de las Runas que le precedieron. Compuesta por múltiples torres que cuelgan del lateral de la montaña, rodeando el Pináculo de la Avaricia en el centro, esta enorme ciudadela fue antaño una ciudad por derecho propio, con cada torre alzándose cientos de metros, y conteniendo incontables pasadizos, cámaras, y almenas. A pesar del tamaño de esta fortaleza, está prácticamente abandonada: sólo está habitado el piso más alto del Pináculo de la Avaricia, las cámaras donde Karzoug pasó los últimos minutos del apogeo de Thassilon y donde emergerá de nuevo en este mundo. Todos sus residentes forman parte de la élite de Karzoug (sus campeones, sus aprendices, y sus generales) y para derrotar al Señor de las Runas y evitar su regreso, los PJs deben vencer primero a estos poderosos esbirros.

Las zonas periféricas de las espiras se detallan brevemente a continuación, sin embargo, para que las desarrolles más en tu campaña si te parece adecuado.

S LOS DIENTES

Estas estructuras de alabastro tallado se alzan sobre bases achaparradas hasta puntas piramidales de 400 pies (120 *m*) de altura. Su interior es principalmente hueco, compuesto por unas cuantas cámaras cavernosas. En los días de la antigüedad, estas torres servían de entrada custodiada al domicilio de los Señores de las Runas de la Avaricia. Dragones azules equipados con *collares de adaptación* solían habitar en estas torres, ejerciendo de guardianes del acceso a las Espiras. Con el tiempo, Karzoug espera repoblar sus guardias dracónicos, empezando con Ghlorofaex. Por ahora, sin embargo, estos dientes marfileños se alzan silenciosos y vacíos.

T EL RECINTO DE LAS VETUSTAS

Estas tres espiras tienen fachadas intricadas con cientos de arcos y balcones. Cada una se alza hasta una altura de 1.300 pies (390 *m*), y las tres rodean un recinto amurallado. Las lamias vetustas que ocupaban las más altas esferas del gobierno de Karzoug y se

encargaban de la mayoría de la administración de su Imperio, lo que le dejaba a él libertad para seguir con su investigación mágica y planear el hundimiento de sus rivales, pasaron a ser conocidas como Las Vetustas de la Montaña, debido a su lugar prominente a los pies de la morada del propio Señor de las Runas. Las tres torres de este recinto eran la Espira de los Embajadores, donde los emisarios de la corte del Señor de las Runas de la Avaricia eran acogidos y hospedados; la Espira Rúnica, donde los sirvientes gigantes de Xin-Shalast eran sometidos a los talentos de supresión de voluntad y control mental de las lamias para adoctrinarlos como esclavos absolutamente leales; y la Espira de las Vetustas, donde residían las propias Vetustas de la Montaña y se reunían en sus propios concejos secretos. Las descendientes de estas lamias se han esparcido por Xin-Shalast y aguardan el momento en que sus líderes regresen a estas torres... pero de momento en Xin-Shalast sólo habita una vetusta: la peligrosa y mortal oráculo conocida como Excelentísima Ceoptra (ver zona **X17**). Por ahora, en este recinto no hay señales de vida.

U LA ASCENSIÓN MALIGNA

Este sendero serpenteante asciende desde el recinto de las vetustas hasta la ciudadela del Señor de las Runas. Asciende 1.000 pies (300 *m*) a lo largo de su errante curso, proporcionando el único acceso directo por tierra desde la ciudad que hay abajo sin tener que escalar por la montaña.

V LAS TORRES DE LA FUGA

Esta fortaleza triangular está compuesta por tres torres delgadas que se alzan 800 pies (240 *m*), todas conectadas por gruesos muros para crear un patio hundido en el centro. Una única escalera de caracol recorre la torre sur, conectando todos los niveles, que consisten en salones y salones de bloques de celdas, construidos dentro de los gruesos muros de la fortaleza. En este desolado precipicio, los enemigos demasiado valiosos como para ser ejecutados pasaban los años en la soledad y la miseria. Hoy, las celdas están vacías a excepción de las almas sin descanso de quienes murieron abandonados en su interior, pero los propios salones están aún patrullados por poderosos gólems.

W EL PINÁCULO DE LA AVARICIA

Esta inmensa torre es la guarida del propio Karzoug. Se detalla por completo en la Sexta parte.

SEXTA PARTE: EL PINÁCULO DE LA AVARICIA

ESTA MASIVA TORRE DE GRANITO BLANCO CUBIERTA DE HIELO, EL VERDADERO CORAZÓN DEL DOMINIO DE SHALAST, FUE LA SEDE DE TODOS LOS SEÑORES DE LAS RUNAS DE LA AVARICIA, INCLUYENDO AL ÚLTIMO, KARZOUG. LA TORRE DE 2.200 PIES (660 M) DE ALTURA TERMINA RESPETUOSAMENTE JUSTO DEBAJO DE LA CARA ESCULPIDA EN LA CIMA DE LA MONTAÑA, PERO EL PROPIO PINÁCULO ESTÁ HUECO CASI POR COMPLETO. EL INTERIOR DE LA INMENSA ESTRUCTURA ASCIENDE COMO UN SILO CAVERNOSO, SUJETO POR UNA INTRICADA MARAVILLA ARQUITECTÓNICA INTERNA COMPUESTA POR DOCENAS DE CONTRAFUERTES Y ARCOS.

Cientos de arcos de 50 pies (*15 m*) alrededor de la base del Pináculo permiten acceder a su planta baja, que es una enorme sala circular que antaño albergaba el *pozo rúnico* en su centro. El *pozo rúnico* se ha deslazado a una pequeña dimensión entre el plano Material y Leng llamada el Ojo de la Avaricia, dejando sólo un círculo de piedra pulida de 200 pies (*60 m*) de diámetro en el suelo rodeado por 16 inmensos pilares que se alzan como las patas de una araña para sujetar una columna central que en sí misma se extiende hacia arriba hasta las cámaras personales de Karzoug más de 2.000 pies (*600 m*) por encima. Una rampa en espiral rodea la circunferencia exterior de los 16 pilares inferiores y asciende hasta la columna central, continuando a lo largo de su recorrido y dándole a ésta un aspecto que recuerda a un inmenso tornillo. Esta rampa conduce hasta la zona **X1** del Pináculo de la Avaricia.

El edificio entero parece imposible; una prueba de Saber (ingeniería) CD 15 con éxito revela que el inmenso tamaño de la estructura debería haber resultado en su hundimiento inmediato, pero aún sigue en pie. La piedra del Pináculo de la Avaricia está imbuida con magia poderosa, y eso es lo que ha protegido a la torre de los elementos y ha impedido que se derrumbe a lo largo de los últimos 100 siglos. No tiene lugar ningún encuentro en el espacio cavernoso de abajo; Karzoug y sus últimos esbirros aguardan a los PJs en el único piso habitado del Pináculo, 2.000 pies (*600 m*) más arriba.

LA HISTORIA DE KARZOUG

Durante el reinado del Señor de las Runas Haphrama, Karzoug nació en un cubil de esclavos en la ciudad de Malistoke. Se desconoce qué horrores tuvo que soportar durante los primeros años de su vida en los pozos de carne de aquella ciudad, puesto que luego fueron borrados de la historia por orden suya. Una cosa es segura, sin embargo: cuando Karzoug salió por las oscuras puertas de esa ciudad 27 años después, su camino estaba empapado de sangre, y su alma ennegrecida como el vacío de la noche.

Con los dientes de oro que arrancó de la boca de su último amo, Karzoug pudo pagarse un periodo de aprendizaje con un atador de demonios errante llamado Thurbel. Siguió a Thurbel durante 7 años, sirviendo tanto de cebo para infernales convocados, como de esclavo para el mago. Murió más de una vez durante esos años bajo las garras y los colmillos de demonios que se excedían, pero cada vez a su amo (que se había enriquecido vendiendo sus servicios demoníacos) le apeteció hacer que fuese resucitado. El sufrimiento de Karzoug durante este tiempo fue quizá tan grande como había sido en Malistoke, pero a lo largo de esos años su poder mágico aumentó, aprendiendo los detalles más refinados del gobierno y el ejercicio de autoridad a menos de amorales tutores demoníacos.

Así pues, cuando Karzoug escuchó que el Señor de las Runas Haphrama buscaba nuevos aprendices, borró con el pie un fragmento de un círculo de convocación durante una de las conjuraciones de Thurbel, y saqueó con calma las pertenencias de su maestro mientras el daimonion liberado devoraba el cuerpo del mago. Al llevar encima varios objetos mágicos poderosos, y suficiente oro como para impresionar incluso a un Señor de las Runas de la Avaricia, Karzoug fue seleccionado enseguida como uno de los nuevos adeptos de Haphrama.

A los pies del Señor de las Runas, Karzoug aprendió mucho sobre el arte de la transmutación y la magia de avaricia. A la vez, se vio fascinado por la disolución de la realidad que se producía cerca de las laderas del macizo Mhar. Gracias a alianzas secretas con los habitantes de Leng, Karzoug empezó a dominar a escondidas poderes extraños y sobrenaturales. Sus pactos prometían una alteración de la realidad, que proporcionaría a sus inescrutables tutores un mayor acceso a las tierras de los hombres. Cuando, en el año 206 de su reinado, Haphrama finalmente descubrió los complots de Karzoug, ya era tarde para detener a su advenedizo aprendiz. Un virulento conjuro que habían proporcionado a Karzoug sus nuevos aliados de Leng consumió tanto a Haphrama como a su otro aprendiz, Vhage, arrancando sus almas de sus cuerpos y arrojándolas al vacío entre los Planos.

Karzoug tomó la guja ardiente (el símbolo del gobierno del Señor de las Runas de la Avaricia) a los 77 años de edad, y empezó su reinado como Señor de las Runas de la Avaricia. Bajo su mando, la ciudad de Shalast prosperó como nunca, a medida que su naturaleza astuta y manipuladora encontraba incontables caminos para obtener más poder. A pesar del temor que inspiraba en su gente, la capital de Karzoug en Xin-Shalast creció en importancia, convirtiéndose en una de las ciudades más impresionantes de su era... aunque su grandeza sólo existía para deleitar al Señor de las Runas, y a los nobles y esclavos que reunía a su alrededor. En sus 466

años de reinado, Karzoug superó a todos los Señores de las Runas de la Avaricia anteriores en poder, y se podría decir que también a varios de los demás Señores de las Runas contemporáneos. Sin embargo, como sus iguales, se vio obligado en la cumbre de su influencia a retirarse del mundo para evitar el cataclismo que lo asoló. Se llevó consigo a su exilio autoimpuesto a 35 gigantes rúnicos y a su aprendiz predilecto, Khalib. El plan era que la estasis persistiese durante algún tiempo tras la Gran Caída, con Karzoug oculto a salvo entre mundos en un semiplano que él mismo había construido (el Ojo de la Avaricia) donde estaría protegido mientras el apocalipsis seguía su curso. Sin querer correr ningún riesgo, Karzoug eligió que sus protecciones en el Ojo de la Avaricia fuesen tan abrumadoras que nada pudiese dañarle, pero eso también requería lo que él planeaba que sólo fuese una suspensión temporal de su capacidad de existir. El plan era hacer que el efecto de estasis sobre su aprendiz Khalib (o, si eso fallaba, el de alguno de sus 35 gigantes rúnicos; o, si eso *también* fallaba, la intervención de alguno de una docena de otros esbirros y aprendices que se refugiaban del apocalipsis en otros lugares de Shalast) terminase automáticamente tras un periodo de 100 años, tras lo cual los esbirros de Karzoug despertarían y llevarían a cabo el proceso de cargar su *pozo rúnico* para devolverle por completo a la vida.

Pero los planes de Karzoug, al igual que los de los otros seis Señores de las Runas, subestimaron enormemente la naturaleza de la caída de Thassilon. Las diversas traiciones por parte de quienes los siete Señores de las Runas consideraban sus aliados, combinadas con la escala absoluta e inesperada de la devastación causada por la Gran Caída, no sólo desbarató los complejos planes multidimensionales de Karzoug para su resurrección, sino también los de todos los Señores de las Runas. Y así pasó el tiempo, y Karzoug permaneció en estasis en las profundidades del Ojo de la Avaricia. En su sopor, con su mente explorando reinos del más allá, Karzoug esperó durante milenios, anticipando el momento en el que los Señores de las Runas vivirían un nuevo auge sobre Golarion. Parece que ese momento ha llegado por fin.

RASGOS DEL PINÁCULO DE LA AVARICIA

El Pináculo de la Avaricia está formado por enormes bloques de piedra extraídos de la superficie de la montaña. Su cara exterior es lisa, con sólo pequeñas rendijas cubiertas de cemento entre los bloques de albañilería. La construcción entera se considera albañilería reforzada tratada mágicamente, y oscila entre unos metros hasta cientos de metros de grosor, dependiendo de la ubicación. Las habitaciones y los pasillos miden por lo menos 50 pies (*15 m*) de alto, y a menudo ascienden hasta 100 pies (*30 m*) para acomodar a sus habitantes gigantes. Las paredes de las habitaciones tienen tallados todo tipo de murales elaborados que muestran cómo era la vida en Xin-Shalast en la antigüedad, y aún están pintados de vivos colores. El suelo es de oro y ónice muy pulidos, y distribuidos en un patrón como de tablero de ajedrez. Las puertas son de piedra sólida, chapadas de oro y plata, y adornadas con piedras preciosas. No están cerradas con llave, a menos que se indique lo contrario, y a pesar de su inmenso tamaño se abren silenciosamente con el más ligero roce; abrir una puerta en el Pináculo de la Avaricia es una acción gratuita. *Antorchas siempre ardientes* ancestrales aún alumbran los salones y las habitaciones a intervalos irregulares, proporcionando una iluminación con largas sombras por todo el recinto. Estas antorchas están hechas de marfil y tienen rubíes incrustados, y emiten una luz vibrante. Incluso los portalámparas donde están colgadas las antorchas están hechos de plata con jade incrustado.

Antaño, estas cámaras estaban todas decoradas con la misma opulencia, y la temperatura y el aire se mantenían a un nivel cómodo para las criaturas más acostumbradas a vivir en la Ciudad Inferior. Aunque las mejoras mágicas que hacen que el aire de aquí dentro sea respirable y esté a una temperatura fría pero no mortífera de 40° F (4° C) aún funcionan, a lo largo de los siglos la mayoría de decoraciones y mobiliario del interior se ha descompuesto y hecho pedazos, dejando sólo las paredes de piedra. Los nuevos habitantes de estas cámaras han traído consigo su propio mobiliario improvisado para hacer la vida más cómoda mientras esperan que Karzoug complete su regreso desde el Ojo de la Avaricia. A pesar de todo, con 2d4 horas de trabajo, un saqueador dedicado puede rapiñar 2d6 x 100 po en oro, gemas, y otras baratijas de cualquiera de las 23 zonas de encuentro además de cualquiera de los tesoros listados para las zonas concretas; sin embargo, cuando este oro ambiental ha sido arrancado de una zona, no se puede repetir la misma operación otra vez.

Ten en cuenta que todos los habitantes del Pináculo saben quiénes son los PJs y están familiarizados con sus puntos fuertes y flacos básicos. Karzoug ha aprendido, tanto a base de hablar con las almas que los PJs mandaron a su *pozo rúnico*, como a partir de informes de sus numerosos agentes por todo el mundo. Por lo tanto, a menos que los PJs vayan bien disfrazados y tengan una historia realmente buena, las probabilidades de diplomacia y resoluciones no violentas para los encuentros del Pináculo de la Avaricia son, como mínimo, improbables.

Aunque no hay tabla de monstruos errantes para el Pináculo, aquí el sonido de un combate atrae rápidamente la atención de quienes habitan en su interior. Lo que tardan las criaturas de las habitaciones circundantes en reaccionar a un combate y unirse depende principalmente de su velocidad; como resultado, las peleas que se produzcan aquí deberían tener tendencia a descontrolarse rápidamente, a medida que llegan más y más refuerzos. Es probable que los PJs necesiten organizar múltiples incursiones contra el Pináculo antes de poder asegurar una ruta de entrada al Ojo de la Avaricia, donde aguarda Karzoug. En conjunto, la exploración de este complejo no debería dar la sensación de ser una andanza por un dungeon, sino más bien una batalla larga y extensa que abarca múltiples habitaciones y oponentes. No obstante, hay casi dos docenas de zonas de encuentro en el Pináculo, y si los PJs se toman su tiempo en visitarlas y explorarlas antes de darse prisa en seguir adelante y enfrentarse a Karzoug, descubrirán que sus hallazgos y logros pueden salvarles la vida. Por el contrario, los PJs que ignoren cosas como la oportunidad de destruir a los esbirros más importantes de Karzoug, destruir el *Dispositivo de Leng* (ver zona **X12**), rescatar a Viorian (ver zona **X3**), o desgastar las defensas de Karzoug de otros modos, podrían verse luchando no sólo contra un Señor de las Runas y su dragón mascota en la batalla final, ¡sino también contra un pequeño ejército de gigantes y esbirros de alto nivel!

PUERTAS Y PAREDES: todas las puertas y las paredes del Pináculo de la Avaricia son de piedra mágicamente tratada, y por lo tanto tienen dureza 16 y el doble de pg de lo normal. Las CD de romper son +20 puntos más altas de lo normal (*Reglas básicas*, pág. 411). Cualquier intento de pasar físicamente a través de una pared o puerta mediante un efecto como *pasamiento* o *transmutar roca en barro* que no cause daño en pg tiene tendencia a fracasar; a menos que un lanzador de conjuros que intente tal efecto supere una prueba de nivel de lanzador (CD = 30 + el doble del nivel del conjuro), dichos efectos de conjuro fallan automáticamente al ser lanzados.

RECURSOS DEL PINÁCULO

Aunque los PJs son libres de enfrentarse a las zonas de encuentro del Pináculo de la Avaricia en el orden que quieran, una vez empiece un combate, enseguida corre la voz. Si los PJs no resuelven sus combates de forma rápida y decisiva, se verán enseguida avasallados por lamias, gigantes, y cosas peores. Para facilitar las cosas, los números totales de oponentes en el Pináculo de la Avaricia se resumen aquí, para que puedas llevar más fácilmente la cuenta de los refuerzos de la zona.

CUSTODIOS MENORES: numerosos gigantes de las nubes y las tormentas dominados por sus amos gigantes rúnicos patrullan los salones o guardan zonas clave. Esto incluye un total de 10 custodios del viento (gigantes de las nubes avanzados) y 3 custodios del trueno (gigantes de las tormentas avanzados). Mientras permanezca activo por lo menos un gigante rúnico en el Pináculo, los custodios fallecidos se reemplazarán a un ritmo de 2 custodios del viento y 1 custodio del trueno al día.

HABITANTES DE LENG: los 12 habitantes de Leng permanecen en la zona **X12** y no la abandonan bajo ninguna circunstancia.

LAMIAS: la lamia más peligrosa del Pináculo es la última vetusta, la Excelentísima Ceoptra. Ella permanece en la zona **X17** como guardiana del *foco anímico*, pero las famélicas que habitan en la zona **X7** se mueven rápidamente para defender el Pináculo si es necesario. Mientras Ceoptra viva, se pueden traer nuevas famélicas desde Xin-Shalast para sustituir a las que han muerto a un ritmo de una al día.

GIGANTES RÚNICOS: hay dos gigantes rúnicos en total: uno en la zona **X4** y otro en la zona **X13**. El de la zona **X13** reacciona a las alarmas inmediatamente, pero el de la zona **X4** no se moviliza a menos que una alarma siga sonando durante por lo menos 5 asaltos. Cada vez que un gigante rúnico es derrotado, un custodio del trueno y dos custodios del viento (determinados al azar) son liberados de su dominación e intentan huir de Xin-Shalast.

KHALIB: el único aprendiz de Karzoug superviviente, Khalib, está en la zona **X15.** Reacciona a las alarmas tras lanzarse sus conjuros preparatorios como se detalla en esa zona de encuentro. Mientras Khalib siga vivo, puede rellenar una vacante de guardián conjurado al día gracias a *ligadura de los Planos mayor.*

VIORIAN: Viorian, la actual campeona de Karzoug y portadora de la espada de la avaricia, hace las veces de portavoz absoluta de Karzoug hasta que el Señor de las Runas emerja por completo del *pozo rúnico*. Pasa la mayor parte de su tiempo en la zona **X3**, aguardando pacientemente la voluntad de su amo. Ella y sus tres guardianes permanecen aquí a menos que una alarma siga sonando durante 5 asaltos, en cuyo caso se ponen en marcha para proporcionar ayuda.

GUARDIANES CONJURADOS: existen monstruos adicionales en el Pináculo, aunque dichas criaturas, como el demonio shemhaziano de la zona **X16**, no se alejan mucho de las zonas que les ha sido asignado guardar.

X1 LA RAMPA DE ENTRADA (VD 16)

La rampa de piedra que parece infinita finalmente llega a su fin aquí. Unas enormes puertas doradas de doble hoja se alzan en el norte, mientras que una puerta dorada más pequeña al oeste ofrece una ruta alternativa de entrada. Elaboradas tallas en las paredes evocan imágenes de Xin-Shalast en su apogeo, acentuadas por pintura vivaz, y gemas incrustadas aquí y allá. El suelo altamente pulido consiste en un patrón de tablero de ajedrez con casillas doradas y negras, mientras que todo el lugar está brillantemente iluminado por lo que parecen ser docenas de antorchas siempre ardientes enjoyadas, en portalámparas igual de lujosos.

Las puertas más grandes que conducen a la zona **X2** pueden ser bloqueadas mediante una palanca desde el lado opuesto, aunque a menos que esté dada la alarma, los habitantes del Pináculo dejan las puertas abiertas por conveniencia. Una vez bloqueadas, una prueba de Inutilizar mecanismo CD 40 con éxito puede forzar las puertas desde este lado. La puerta más pequeña conduce a una habitación que antaño se usaba como despacho, pero ahora está vacía.

CRIATURAS: un grupo de 4 custodios del viento está apostado en este salón como guardias. Dominados por los gigantes rúnicos, estos gigantes están siempre vigilantes y alerta, pacientes, y callados. Todos estos gigantes portan de forma prominente la marca de la Siédrica grabada a fuego en su frente.

CUSTODIOS DEL VIENTO (4)	PX 19.200 c/u	VD 12	pg 200 c/u

Gigante de las nubes avanzado (*Bestiario*, pág. 161, 294)

CA 37, toque 12, desprevenido 36 (+11 armadura, +3 desvío, +1 Des, +14 natural, -2 tamaño)

pg 200

Fort +21, **Ref** +11, **Vol** +15

TÁCTICAS

Durante el combate El objetivo principal de los gigantes de las nubes es impedir que los PJs usen esta zona para entrar en el Pináculo; para ello, toman posiciones defensivas cerca de las puertas. Cada uno tiene una pila de seis piedras que arrojar a los oponentes que eligen luchar desde lejos.

Moral Estos gigantes luchan hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Equipo *armadura completa +2, anillo Siédrico*

X2 LA VISIÓN DE KARZOUG (VD 15)

El techo de este vestíbulo curvo se alza hasta un arco unos 50 pies (15 *m*) más arriba. Tras curvarse hacia el oeste, el salón termina en un par de inmensas puertas de doble hoja que parecen estar hechas de oro.

En varios lugares a lo largo del Pináculo de la Avaricia, la frontera entre Golarion y Leng es especialmente débil: estas

EL PINÁCULO DE LA AVARICIA

ubicaciones permiten a Karzoug observar directamente y, hasta cierto punto, interactuar con los objetos de las cercanías. Existen seis de dichos puntos en el Pináculo de la Avaricia, como el que hay en este vestíbulo. Estas ubicaciones están marcadas en el mapa mediante Siédricas. Siempre que los PJs entran en el campo de visión de uno de estos emplazamientos, Karzoug puede verlos llegar como si estuviese allí en persona, e inmediatamente manifiesta una imagen levemente transparente de sí mismo en la ubicación marcada.

Trata esto como si Karzoug estuviese usando un conjuro de *proyectar imagen*; no puede mover su imagen proyectada de este punto (aunque puede girar sobre sí mismo), pero puede seguir percibiendo la zona que hay a su alrededor como si estuviese allí en persona. Del mismo modo, puede usar esta imagen proyectada para lanzar conjuros contra objetivos al alcance de la imagen. La imagen tiene una probabilidad acumulativa del 20% de desvanecerse cada vez que él lanza un conjuro a través de la misma, pues la magia puede interrumpir la tenue conexión. Una imagen también puede ser disipada (NL 20º) con normalidad.

Un personaje que posea un *arma dominante* (incluso si no la está empuñando actualmente) siente automáticamente una potente sensación de antipatía hacia tal imagen proyectada, y se da cuenta de que hundiendo el arma en dicha imagen (trátalo como si el PJ estuviese llevando a cabo un ataque de toque contra la CA de toque de 22 de Karzoug), puede disipar el efecto automáticamente. Dispar una imagen de Karzoug de este modo envía un poderoso retroceso mágico de vuelta a través del vínculo hasta el Ojo de la Avaricia, obligando al Señor de las Runas a llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 28 para evitar sufrir 1 nivel negativo.

En total, hay 6 zonas en el Pináculo donde Karzoug se puede manifestar, pero una vez se desvanece una imagen o es disipada de cualquier modo, ese punto delgado entre este mundo y el Ojo de la Avaricia se cierra para siempre. Con el tiempo, se pueden manifestar nuevos puntos en la zona, pero por ahora, estos seis puntos no sólo conceden a Karzoug la oportunidad de liquidar a los PJs antes de que puedan llegar a sus dominios, sino que también dan a los PJs una oportunidad de golpear a su vez al Señor de las Runas, ya sea directamente mediante la amenaza de niveles negativos, o indirectamente obligando al Señor de las Runas a empezar a agotar sus recursos mágicos antes de que los PJs se enfrenten a él. Por supuesto, cuanto más esperen los PJs entre ocuparse de estas manifestaciones y atacar directamente a Karzoug, menos impacto tendrán en el Señor de las Runas estos contratiempos temporales.

La primera vez que Karzoug se manifiesta frente a los PJs de este modo, su actitud es condescendiente y burlona. Una presentación típica podría ser la siguiente:

> "Así que los insensatos han llegado hasta mí. Debo aplaudir vuestra tenacidad; sois mucho más persistentes que los gusanos que creía que erais. Sois más bien como parásitos hambrientos que se agitan y se retuercen incesantemente para llegar hasta la muerte que os aguarda en el centro de vuestro destino. Yo soy ese destino, parásitos. ¡Yo soy vuestra muerte!"

Karzoug se guarda sus conjuros realmente poderosos para la inevitable confrontación final, prefiriendo atacar a los PJs con conjuros de 6º nivel o inferior a través de estas imágenes.

En futuros encuentros con los PJs a través de estos puntos delgados, Karzoug va tomando consciencia progresivamente de lo poderosos que son sus oponentes y pasa cada vez menos tiempo burlándose. Para cuando los PJs se encuentran y sobreviven a cinco de sus manifestaciones, Karzoug empieza de hecho a ponerse nervioso, aunque intenta que no se le note. Si sufre más de tres niveles negativos a la vez debido al retroceso causado por las *armas dominantes*, evitará activar estos puntos delgados... pero incluso así, una prueba de Percepción CD 35 con éxito (o el uso de *detectar magia* o efectos similares que puedan observar la fuerte magia de conjuración que emiten estos puntos delgados) es suficiente para que una persona que blanda una *arma dominante* perciba el casi imperceptible punto delgado; incluso cuando Karzoug no lo está usando para manifestar un vínculo, clavar un *arma dominante* en el punto puede cerrarlo e infligir niveles negativos al Señor de las Runas.

Las estadísticas de Karzoug, y por tanto todos los conjuros que tiene disponibles para usar a través de estas imágenes, aparecen en la página 362.

RECOMPENSA POR HISTORIA: derrotar cada una de estas proyecciones del Señor de las Runas de la Avaricia concede al grupo 51.200 PX.

X3 EL SALÓN DEL TRONO (VD 19)

> El interior de esta deslumbrante cámara está bañado en luz dorada: esta brilla desde cada gema, cada tira de oro, y cada grabado mural con incrustaciones de plata, creando un caleidoscopio de color y riqueza. El patrón de tablerº o de ajedrez del suelo se ve interrumpido a lo largo de una vía de 20 pies (6 *m*) de ancho, desde las puertas del noreste hasta un trono en una tarima de ónice que hay en el suroeste, por lo que parecen ser incontables rubíes, formando una especie de 'alfombra roja' hasta el propio trono. Dicho trono, aunque parezca imposible, hace que la extravagancia del resto de la cámara parezca apagada y pobre, pues está hecho de brillante oro macizo, diamantes, rubíes, y zafiros, y tapizado por pieles relucientes y resplandecientes de criaturas irreconocibles.

Este era el salón del trono de Karzoug, el lugar donde escuchaba las peticiones de los nobles, y emitía veredictos sobre los crímenes contra su nación. En muy pocas ocasiones recibía peticiones aquí, sin embargo, pues prefería pasar su tiempo en otras actividades (normalmente en uno de sus varios laboratorios de transmutación, ubicados en rincones secretos de Shalast). Cuando él no presidía la corte, este trono solía estar ocupado por su actual campeón; un soldado elegido personalmente para blandir una de las *Alara'hai*, la legendaria espada de la avaricia.

CRIATURAS: cuando Thassilon cayó y los Señores de las Runas se ocultaron, las siete armas conocidas colectivamente como las *Alara'hai* quedaron también en letargo, abandonando a sus campeones a su suerte. Durante miles de años, estas armas circularon entre alijos de tesoros, colecciones, y propietarios, y aunque su magia siguió siendo mínima, no así su leyenda. Pasaron a ser conocidas como las *Siete espadas del Pecado*, y hasta hace poco, eran sólo recordatorios poco conocidos del poder que los Señores de las Runas blandían antaño. La espada de la avaricia es una cimitarra dorada llamada *Chellan* (ver página 423), y hasta hace poco

era propiedad de la líder especialmente avariciosa de un gremio de mercenarios de Puerto Enigma llamada Viorian Dekanti. Cuando Mokmurian despertó a Karzoug hace 5 años, *Chellan* también cobró vida en una llamarada dorada. Viorian se despertó en mitad de la noche debido a un extraño lamento, y al investigar su colección vio la espada brillando en su expositor. Cuando cogió la espada de la vitrina para examinarla, la poderosa arma la controló. Asesinó a todos quienes estaban en su mansión, ya fuesen del servicio o mercenarios, y luego partió hacia Xin-Shalast. La espada la mantuvo con vida en su viaje, y cuando llegó fue recibida con los brazos abiertos por sus habitantes. Ha sido bautizada en el *pozo rúnico* y ha pasado los últimos 5 años entrenando y perfeccionando sus habilidades a los órdenes de *Chellan*, de modo que ahora Viorian es poco más que un receptáculo para el poder de la espada. Viorian es una mujer hermosa, pero sus años bajo el dominio de *Chellan* han borrado cualquier resto de su alma y su personalidad. Ahora apenas es un cascarón sin mente controlado por la espada de la avaricia, y hay poco que le interese aparte de regocijarse en la gloria de este salón del trono. Se ha convertido en otro de los tesoros de Karzoug; uno de los más letales, pues no duda en atacar a cualquiera que se atreva a entrar en esta bóveda sagrada. Está atendida por tres custodios del trueno que la sirven (en teoría) como guardaespaldas, aunque los gigantes temen aquello en lo que se ha convertido hasta el punto de evitar acercarse a menos de 10 pies (*3 m*) de ella a menos que sea absolutamente necesario.

VIORIAN DEKANTI	PX 153.600	VD 18	pg 283

Humana guerrera 18
NM humanoide Mediano (humana)
Inic +7; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

CA 37, toque 16, desprevenido 34 (+14 armadura, +3 desvío, +3 Des, +7 escudo); probabilidad de fallo del 20%
pg 283 (18d10+180)
Fort +22, **Ref** +14, **Vol** +18; +5 contra miedo
Aptitudes defensivas campeón del Señor de las Runas, valentía +5; **Inmune** efectos enajenadores; **RC** 20 (32 contra transmutación)
Debilidades susceptible a las *armas dominantes*

ATAQUE

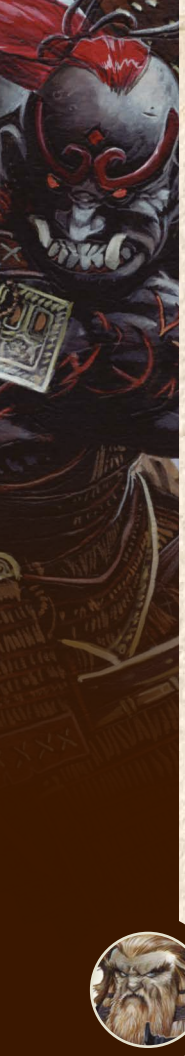
Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Chellan* +34/+29/+24/+19 (1d8+22/15-20), *Escudo pesado de acero +5* +35 (1d4+12 más Embestida)
A distancia *Arco largo compuesto +1* +21/+16/+11/+6 (1d8+11/x3)
Ataques especiales Entrenamiento en armas (espadas pesadas +4, corto alcance +3, espadas ligeras +2, arcos +1)

TÁCTICAS

Durante el combate En el primer asalto de combate, Viorian se bebe su *poción de apresurar*. Después de eso, sus tácticas son simples: elige el oponente que parece más fuerte y descarga su ira contra él, pasando a otros oponentes sólo cuando su objetivo actual ha sido vencido. Usa Golpe vital cuando no está llevando a cabo un ataque completo, pero abandona esta táctica cuando lleva a cabo un ataque completo con *Chellan* y un golpetazo con el escudo.
Moral Viorian lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 29, **Des** 17, **Con** 26, **Int** 10, **Sab** 24, **Car** 8
Ataque base +18; **BMC** +28; **DMC** 44
Dotes Afinidad por las alturas*, Aguante, Combate con dos armas, Crítico asombroso, Desenvainado rápido, Dureza, Especialización con un arma (cimitarra), Especialización mayor con un arma (cimitarra), Golpe vital, Golpear con escudo mejorado, Golpetazo con el escudo, Iniciativa mejorada, Maestro del escudo, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (cimitarra), Soltura mayor con un arma (cimitarra), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada



Habilidades Acrobacias +19, Intimidar +20, Montar +22
Idiomas común, thassiloniano
CE bonificadores inherentes, conjuros permanentes, entrenamiento en armadura 4, riqueza excepcional
Consumibles de combate *poción de acelerar*, *pociones de curar heridas graves* (5); **Equipo** *armadura completa +5*, *escudo pesado de acero +5*, *Chellan*, *arco largo compuesto +1* [+10 Fue] con 20 flechas, *anillo de libertad de movimiento*, *anillo Siédrico*, *botas de teletransporte*, *capa de desplazamiento menor*, *cinturón de potencia física +6* (Fue, Con), *diadema de sabiduría inspirada +6*, *escarabeo de protección* (10 cargas), *piedra Ioun púrpura vibrante* (contiene un conjuro de *volar*)

APTITUDES ESPECIALES

Bonificadores inherentes Con tal de asegurarse de que su campeón fuese tan poderoso como sea posible, Karzoug ha usado conjuros de *deseo* para conceder a Viorian bonificadores +5 inherentes a su Fuerza y Destreza y bonificadores +4 inherentes a su Constitución y Sabiduría.

Campeón del Señor de las Runas (Ex) Viorian porta la runa de la avaricia en su hombro izquierdo, una manifestación física de su rol como campeón de Karzoug. Ha jurado servirle en cuerpo y alma, y mientras Karzoug siga vivo (incluso aunque esa vida esté confinada al fondo del *pozo rúnico*), ella obtiene inmunidad completa a los efectos enajenadores. Además, posee RC 32 contra conjuros de la escuela de transmutación. Por desgracia, ser el campeón de la avaricia también trae consigo una debilidad asociada contra las armas *de forja rúnica* dominantes: cuenta como transmutadora para los efectos de azote de esa arma, y los impactos críticos contra ella llevados a cabo con dichas armas se confirman automáticamente.

Conjuros permanentes Viorian tiene *vínculo telepático* como efecto de conjuro permanente a NL 20º (colocado por Karzoug)

Riqueza excepcional Viorian tiene equipo como correspondería a un PJ de 17º nivel, y por lo tanto su VD es +1 más elevado de lo normal.

*ver *Guía del mundo del mar Interior*

CUSTODIOS DEL TRUENO (3)	PX	VD	pg
	38.400 c/u	14	237 c/u

Gigante de las tormentas avanzado (*Bestiario*, pág. 162, 294)
CA 39, toque 12, desprevenido 38 (+13 armadura, +3 desvío, +1 Des, +14 natural, -2 tamaño)
pg 237
Fort +22, **Ref** +13, **Vol** +18

TÁCTICAS

Durante el combate Los custodios del trueno usan *relámpago zigzagueante* y *llamar al relámpago* durante los primeros 2 asaltos del combate, tras lo cual uno avanza para flanquear a los oponentes con Viorian y los otros dos se quedan atrás para usar sus arcos largos contra los sanadores.
Moral Estos gigantes luchan hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Equipo *armadura completa +4*, *anillo Siédrico*

TESORO: además de la cantidad significativa de tesoro que lleva encima la propia Viorian, el valor de las gemas y los metales preciosos de esta sala es significativo. Un saqueador dedicado puede pasar intervalos de una hora arrancando gemas, rascando láminas de oro, y adueñándose de 1d6 x 1.000 po por hora pasada trabajando en esta sala, hasta una cantidad máxima de riqueza saqueada de 60.000 po.

DESARROLLO: aunque la influencia de Karzoug y *Chellan* ha reconstruido por completo la personalidad de Viorian y le han borrado los recuerdos (hasta el punto que, aunque pierda la espada, sigue comportándose como campeona incuestionable del Señor de las Runas), es posible devolver la mujer a su personalidad anterior. Hacer eso requiere primero separar a Viorian de *Chellan* por lo menos durante 24 horas. Tras este punto, las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma de Viorian descienden todas a 1 y permanecen en ese estado hasta que *Chellan* le sea devuelta (tras lo cual esas puntuaciones vuelven a la normalidad y ella reanuda su rol como campeona de Karzoug) o sea objetivo de un conjuro de *restablecimiento mayor*, con lo que recupera sus puntuaciones de característica y su anterior personalidad: la de la líder neutral maligna de una banda de Puerto Enigma ya disuelta, y que de todos modos está demasiado cualificada para liderar. A pesar de su naturaleza maligna, recuerda el tiempo pasado como esclava de Karzoug, y la amabilidad que le muestren los PJs puede encaminarla rápidamente por la senda de la redención. Sea cual sea su nuevo destino, conserva las habilidades y la experiencia que obtuvo durante los últimos años como futura campeona de Karzoug, y si se la deja a su aire se obsesiona cada vez más con averiguar más sobre los otros seis Señores de las Runas, para poder evitar que lo que Karzoug le hizo le pase a nadie más. Mientras tanto, ayudará sin dudarlo a los PJs a enfrentarse a Karzoug en el Ojo de la Avaricia, lo que les proporciona un poderoso aliado en la inminente lucha.

RECOMPENSA POR HISTORIA: si los PJs logran rescatar y reclutar a Viorian, concédeles PX como si la hubiesen derrotado en combate, y unos 51.200 PX adicionales.

X4 LA GUARIDA DE LOS GIGANTES RÚNICOS (VD 17)

Un par de camas de tamaño escandaloso, cada una con una longitud de más de 40 pies (12 *m*), yacen contra la pared de esta enorme cámara. Una altísima mesa de piedra flanqueada por sillas igual de desproporcionadas ocupa el centro de la habitación.

CRIATURA: aunque cada una de las celdas de estasis de la zona **X13** solía contener un gigante rúnico, la mayoría de estos altísimos monstruos han sido desplegados por Xin-Shalast para que ayuden a reclamar la ciudad en nombre de Karzoug. Sólo hay unos pocos que permanezcan aquí en el Pináculo, y generalmente descansan por turnos. La primera vez que los PJs entran en la sala, hay un gigante rúnico haciendo exactamente eso: dormitando en una de las enormes camas que hay aquí (¡a menos, por supuesto, que los combates en una sala cercana le hayan despertado!).

CUSTODIO DE LAS RUNAS	PX	VD	pg
	102.400	17	270

Gigante rúnico (*Bestiario 2*)
CA 38, toque 9, desprevenido 38 (+14 armadura, +3 desvío, +15 natural, -4 tamaño)
Fort +18 **Ref** +9 **Vol** +23

ESTADÍSTICAS

Equipo *armadura completa +5, anillo Siédrico*

X5 LAS DEPENDENCIAS DE LAS LAMIAS

Esta cámara de exquisita decoración contiene gruesas alfombras en el suelo, una chimenea ardiendo en la pared norte, y varios montones grandes de pieles y cojines.

Al igual que con los gigantes rúnicos y con Khalib, Karzoug vio la necesidad de contar con un pequeño ejército de lamias en los primeros días de su despertar, y por lo tanto hizo preparar las cámaras de esta subsección del Pináculo para que se adecuasen a las necesidades de varias siervas lamias, lideradas por la vetusta Ceoptra. Todas las lamias de este ala han pasado los últimos miles de años en estasis, despertando sólo cuando Karzoug abandonó su letargo. Las matriarcas Xanesha y Lucrecia estaban entre las moradoras de este complejo; aunque ellas han viajado muy lejos de Xin-Shalast por orden de su amo, hay otras que aún permanecen en esta zona en la actualidad. Esta cámara central sirve de sala de estar compartida para que las matriarcas se relajen; la chimenea es real, pero mágica (las llamas de su interior no producen humo, y desprenden calor pero no queman realmente los objetos que se introducen en ellas).

TESORO: muchas de las pieles que hay aquí en el suelo son excelentes ejemplares de pelajes exóticos, que van desde leopardos de las nieves hasta yetis. Hay 20 pieles en total, y cada una está valorada en 250 po. Entre una de las pieles yace una *presea de protección contra venenos* fijada a una horquilla corta, que una matriarca lamia que ya se ha trasladado fuera del Pináculo se olvidó. Una prueba de Percepción CD 30 con éxito permite descubrir este adorno escondido durante el saqueo de la habitación; de otro modo, puede pasar desapercibido al enredarse entre una manta de pelaje de yeti especialmente grande.

X6 LAS CELDAS DE LAS SACERDOTISAS (VD 15)

La decoración de esta gran habitación es bastante cómoda; gruesas alfombras cubren el suelo, mientras que candelabros delicados cuelgan del techo. Varios montones grandes de pieles y cojines yacen por el suelo.

CRIATURAS: aunque algunas de las sacerdotisas lamia que sirven a Ceoptra han sido asignadas a otros lugares (como al Puño de Jorgen), cuatro de ellas permanecen estacionadas aquí, esperando servir a su señora como haga falta. Las sacerdotisas han pasado los últimos meses sin mucho que hacer, siendo últimamente las excursiones tres veces por semana a los pies de la montaña a cazar comida para las famélicas de la zona **X7** su única distracción. Ven la llegada de los PJs no solo como una oportunidad de ganarse la aprobación de Ceoptra, sino también como una ruptura necesaria de la monotonía. Hay que tener en cuenta que aunque la propia Ceoptra es de hecho una oráculo de la Casa de la Consunción Divina, estas sacerdotisas son clérigas de Lamashtu; por ahora, Ceoptra tolera su adoración de la Reina Demoníaca, pero la vetusta planea algún día obligarlas a convertirse a la religión oficial de Xin-Shalast. Dado que dicha conversión resultaría en la pérdida de los poderes de clérigo de las lamias y su capacidad de lanzar conjuros, Ceoptra se ha visto obligada a retrasar sus planes hasta que Karzoug haya regresado y ella tenga tiempo de volver a entrenarlas.

SACERDOTISAS LAMIAS (4)	PX	VD	pg
	12.800 c/u	11	161 c/u

(ver página 220)

Equipo el mismo que se detalla en la página 220, pero sustituyendo los *anillos de protección +2* por *anillos Siédricos*.

X7 EL CUBIL DE LAS FAMÉLICAS (VD 17)

Este hediondo matadero carece de mobiliario; parece que, sea lo que sea que habita en este lugar, prefiere usar los cadáveres a medio masticar de comidas previas como cama.

CRIATURAS: mientras que la mayoría de miembros de la raza de las lamias prefiere deleitarse en lujos y rodearse de belleza, las monstruosidades hinchadas conocidas como famélicas no tienen interés alguno en esas cosas. Cualquier cosa que pueda distraerla de su gula carece de importancia para una famélica. Varias de estas obesas lamias habitan en Xin-Shalast, mientras que las dos que moran aquí son las mascotas de Ceoptra. Ambas fueron antaño matriarcas lamia que la enfadaron. Sus demás seguidoras no olvidarán eso fácilmente, puesto que la transformación en famélica es uno de los mayores castigos a los que se puede someter a una lamia, normalmente muy vanidosa.

FAMÉLICAS (2)	PX	VD	pg
	51.200 c/u	15	220 c/u

(ver página 411)

Equipo *anillo Siédrico*

X8 LA MAZMORRA (VD 16)

Las paredes de piedra de esta cámara son austeras y carecen de decoraciones; incluso el suelo es meramente funcional en apariencia. Hay dos puertas de hierro una frente a la otra al oeste, al otro lado de la sala.

Esta parca cámara es en realidad una sala de guardia que permite vigilar las dos celdas carcelarias que hay al norte y al sur (las zonas **X8A** y **X8B**). Estas celdas sólo se usan para los prisioneros de Karzoug más importantes u odiados, pero están actualmente vacías. Si algún PNJ importante escapó de los PJs durante el transcurso de la aventura (como Barl Rompehuesos, o incluso un aliado que desapareció en algún momento), eres libre de colocarlo en una de las dos celdas de este lugar.

Una de las dos celdas es el doble de grande que la otra (la celda **X8B** se suele usar para albergar a prisioneros más grandes, como gigantes y dragones), pero ambas contienen las mismas medidas de seguridad: las cerraduras son increíblemente difíciles de forzar (hace falta una prueba de Inutilizar mecanismo CD 40 para abrir cualquiera de las dos puertas; Ceoptra guarda las llaves en su santuario de la zona **X9A**), y los interiores están bañados en *campos antimagia* persistentes (NL 20º).

CRIATURA: aunque se espera que las lamias de las salas exteriores de esta sección de la espira ayuden a custodiar estas celdas, los deberes principales de guardia recaen en un astradaimonion que Khalib 'reclutó' con un conjuro de *ligadura de los Planos mayor*. Aunque es poco probable que haya ningún prisionero que vigilar, el astradaimonion permanece en su puesto con órdenes de masacrar a cualquiera al que no reconozca y que se atreva a entrar en esta cámara sin un aliado conocido escoltándole.

ASTRADAIMONION	PX 76.880	VD 16	pg 212

(*Bestiario 2*)

X9 LOS APOSENTOS DE CEOPTRA

El suelo enmoquetado de esta grandiosa cámara está cubierto además por alfombras de aspecto caro y pieles exóticas. Hay un cúmulo amontonado de las mismas en el centro de la habitación, bajo una cúpula decorada con sedas y velos diáfanos, que refuerzan el aire místico de la sala.

La líder de las lamias de Xin-Shalast, y suma sacerdotisa del culto a Lissala en la región, es la lamia vetusta conocida como Excelentísima Ceoptra. Esta sala y las cámaras adyacentes forman su *suite* personal aquí en el Pináculo, aunque ella pasa la mayor parte de su tiempo en la zona **X17** últimamente, custodiando el *foco anímico*. Un examen de esta habitación revela que la criatura que habita aquí es del tamaño de un elefante, pero también es excepcionalmente quisquillosa: las sedas y las pieles del lugar presentan una limpieza impecable.

La zona **X9A** es un santuario personal dedicado a los principios esotéricos y filosóficos de la avaricia; la pared norte está decorada con una enorme Siédrica dorada, frente a la cual hay un altar con runas inscritas. Las zonas **X9B** y **X9C** son cámaras más pequeñas que antaño pertenecían a dos de los esbirros favoritos de Ceoptra, las hermanas matriarcas lamias Xanesha y Lucrecia. Ambos dormitorios (bastante bien decorados) están vacíos, a menos que alguna de estas dos matriarcas escapase de los PJs y regresase aquí.

TESORO: una prueba de Percepción CD 30 sobre el altar de la zona **X9A** revela un panel oculto en el que Ceoptra guarda tres *pergaminos de resurrección*, un *pergamino de comunión*, y una única llave enorme de platino valorada en 2.500 po. Esta llave abre las puertas de las celdas de la zona **X8**. Arrancar el oro de la Siédrica de la pared lleva una hora, y produce oro por valor de 1.250 po.

X10 LA PUERTA DE MOKMURIAN (VD 16)

Esta pequeña sala, que antaño servía de almacén, es la cámara en la que entró Mokmurian cuando visitó la región por primera vez hace varios años. Por aquél entonces, las custodias mágicas que protegían el Pináculo mantenían la estructura entera completamente sellada e impenetrable, y la rampa que conducía a la zona **X1** no era una excepción. El gigante de piedra estudió las paredes externas del Pináculo, y le alegró encontrar un pequeño defecto en la magia causado por un defecto aún menor en la albañilería de debajo; a pesar de la naturaleza minúscula de tales defectos, bastaron para que Mokmurian pudiese abrirse paso hasta el interior excavando mediante conjuros de *desintegrar*.

CRIATURA: el agujero excavado en la pared sigue allí a día de hoy; con tan pocos visitantes, las criaturas del pináculo no se han molestado a llevar a cabo el relativamente significativo trabajo que supone reparar los daños. Mientras tanto, como medida provisional, Khalib simplemente ha apostado aquí un planotáreo, conjurado mediante *ligadura de los Planos mayor*, para que haga de guardián. La elección de un planotáreo nace del sentido de la ironía de Khalib y es en realidad un plan bastante astuto para engañar a intrusos de alineamiento bueno, y hacerles creer que en realidad deberían evitar lo que yace dentro de estas cámaras. Como mínimo, Khalib se deleita en el probable trauma mental que causará a héroes de corazón puro verse obligados a luchar contra un ángel.

El planotáreo, de nombre Ayruzi, es una criatura andrógina con la piel de color verde pálido y ojos empañados en lágrimas. Khalib ha obligado a Ayruzi mediante la *ligadura de los Planos mayor* a custodiar esta entrada durante 16 días, un periodo de servidumbre que empezó el día que los PJs llegaron a Xin-Shalast. Al estar ligado de este modo, Ayruzi debe proteger en silencio esta sala de cualquier intrusión, y debe atacar a cualquiera que intente entrar, luchando hasta la muerte.

AYRUZI	PX 76.800	VD 16	pg 229

Planotáreo (*Bestiario*, pág. 15)

TÁCTICAS

Durante el combate La orden que le dio Khalib a Ayruzi de que luchase en silencio le impide hablar, y también lanzar conjuros; es libre de usar sus aptitudes sortílegas, sin embargo. Aunque la *ligadura de los Planos mayor* de Khalib le obliga a luchar, desea desesperadamente comunicarse con los PJs. Si estos no establecen comunicación telepática con el ángel, sin embargo, no le queda otra opción que luchar hasta la muerte. Continuará atacando a los intrusos a distancia desde esta habitación mientras pueda, pero no tiene permitido abandonar la zona para perseguir a sus oponentes.

Moral Khalib ha ordenado a Ayruzi que luche hasta la muerte, pero esta orden tiene un grave defecto: si los PJs le causan a Ayruzi daño suficiente para matarlo y éste cae, las condiciones de su orden provocan que terminen los efectos de la *ligadura de los Planos mayor*... incluso si aún se está regenerando. Si se le permite curarse hasta recuperar la consciencia mediante su regeneración, el ángel se despierta libre de los efectos de la *ligadura de los Planos mayor* y ofrece su ayuda a los PJs, como se detalla a continuación en el desarrollo.

DESARROLLO: si los PJs pueden establecer comunicación no verbal con el ángel (como mediante telepatía, o simplemente haciéndole preguntas que pueda responder asintiendo o negando con la cabeza u otra mímica sencilla mientras ataca), éste intenta conseguir que lo destierren; una vez de vuelta en el Nirvana, las restricciones de la *ligadura de los Planos mayor* terminan, y tratará de regresar al plano Material para buscar venganza contra Khalib. Por desgracia, su incapacidad de usar *desplazamiento de plano* o *teletransporte* significa que pasarán varios días hasta que pueda regresar a Xin-Shalast para ayudar a los PJs; en ese caso, puedes hacer que regrese cuando desees. Si, por otro lado, los PJs logran ayudarle a escapar del

efecto de *ligadura de los Planos mayor* sin desterrarle (por ejemplo matándole temporalmente, como se detalla en la sección de Moral de arriba), Ayruzi se une inmediatamente a los PJs y jura ayudarles en su lucha contra Karzoug; a cambio lo único que pide es que le dejen dar el golpe de gracia a Khalib por la humillación que ha infligido a su orgullo.

X11 LAS PUERTAS EN AKLO (VD 16)

Unas enormes puertas de doble hoja, cada una de 10 pies (3 *m*) de ancho, se alzan en la pared sur de esta cámara desértica. La superficie de cada puerta de piedra negra está cubierta por decenas de miles de runas diminutas inscritas en una caligrafía extraña y de trazos delicados. Las runas parecen arrugarse y agitarse cuando no están siendo observadas directamente.

Estas puertas conducían al laboratorio sobrenatural en el que los habitantes de Leng que sirven a Karzoug trabajaban de sol a sol en la construcción del *Dispositivo de Leng*, y por tanto, el Señor de las Runas quiso asegurarse de que sólo unos pocos pudieran entrar y salir de la sala que hay tras estas puertas. Las puertas están cubiertas de runas mágicas, escritas en aklo, que describen en todo lujo de detalle los horrores de Leng. A efectos prácticos, las runas consisten en una advertencia para cualquiera que se atreva a atravesarlas y transgredir las tierras de Leng que hay tras estas puertas. Si alguien sabe leer aklo, invierte una hora en estudiarlas, y entonces supera una prueba de Saber (los Planos) o Lingüística CD 30, puede deducir la naturaleza de estas advertencias. Por desgracia, cualquiera que lea algunas runas durante un periodo de tiempo tan breve como un solo asalto (o que se atreva a intentar abrir las puertas) dispara una mortífera trampa mágica.

TRAMPA: las runas de las puertas en aklo hacen mucho más que advertir sobre los horrores sobrenaturales de Leng. Quien las lee o intenta abrir las puertas ve como su mente se ve expuesta a la confusa red de túneles que serpentean por las profundidades del submundo que hay bajo Leng; un laberinto de pesadilla plagado de horrores y cosas que no deberían ser vistas. Las visiones son tan realistas que las víctimas se ven transportadas físicamente dentro de la fantasmagoría, desvaneciéndose por completo de la realidad durante el tiempo que les lleva hallar el camino de vuelta. Las criaturas nativas de Leng, el propio Karzoug, y cualquier ajeno caótico maligno de VD 10 o mayor son inmunes a los efectos de las puertas en aklo. Basta con leer las runas para activar la trampa, pero también cualquier intento de abrir las puertas; una vez se dispara la trampa, todos los objetivos (excepto quienes se menciona arriba que son inmunes) en una expansión de 30 pies (9 *m*) de las puertas se ven arrastrados al laberinto extradimensional de pesadilla.

LAS PUERTAS EN AKLO	PX 76.800	VD 16

Tipo mecánico; **Percepción** CD 35; **Inutilizar mecanismo** CD 35

EFECTOS

Disparador proximidad o toque; **Rearme** automático

Efecto efecto de conjuro (*laberinto*; cada asalto todas las criaturas atrapadas en el *laberinto* se ven sujetas a un efecto de *asesino fantasmal* [CD de la salvación 16], pero en cuanto una criatura atrapada supera la prueba de Inteligencia CD 20 para escapar del laberinto, todas las víctimas atrapadas en ese momento escapan a la vez, reapareciendo de nuevo en el lado norte de las puertas en aklo, que vuelven a estar cerradas); objetivos múltiples (todos los objetivos válidos en un radio de 30 pies [9 *m*]).

X12 EL DISPOSITIVO DE LENG (VD 17)

Las sencillas paredes de piedra de esta sala alargada están bordeadas por una gran variedad de mesas, cajas, y cilindros. Algunos están hechos de piedra, pero otros parecen estar hechos de metal, y de algunos sobresalen extraños cables serpenteantes para conectar con otros. Todo este desorden parece confluir en un gran armazón de metal construido en el extremo sur de esta sala, donde extrañas corrientes de energía bailan y brillan dentro de un curioso anillo de piedra. De vez en cuando, estas corrientes se funden y dan origen a formas; imágenes que sobresaltan por su familiaridad, pero que a la vez son totalmente desconocidas. La imagen revelada es la de una masiva ciudad llena de torres y monumentos gigantescos emplazada en un valle de montaña a los pies de un enorme pico: Xin-Shalast, tal y como se vería desde este mirador elevado en la montaña. Sin embargo, la ciudad tras la cortina de energía es muy distinta pues sus torres y edificios brillan con luz tanto mágica como mundana, y la gran calzada central y las calles circundantes rebosan con decenas de miles de gigantes y humanoides de toda clase. Los sonidos e incluso los olores de esta extraña metrópolis se filtran desde la imagen... una imagen que, quizá, intenta ser una ventana abierta.

Esta cámara alberga un antiguo experimento que Karzoug empezó junto a sus aliados de Leng, y que abandonó y selló justo antes de entrar en hibernación. El extraño aparato extendido por la habitación y que culmina en el campo de energía en el extremo más alejado es un experimento ultraterreno conocido como el *Dispositivo de Leng*. Usando las tecnologías alteradas de los reinos exteriores, Karzoug y sus socios de Leng intentaron crear un portal fijo en el tiempo; uno que permitiría viajar a un día específico desde cualquier punto del futuro. Ese día es uno de cuando Xin-Shalast estaba en su apogeo; Karzoug sabía que necesitaría un ejército cuando despertase, y con este dispositivo esperaba traer los ejércitos ancestrales ya reunidos para volver a sembrar el terror en el mundo, transportándolos por completo desde el pasado hasta el presente. Aunque este dispositivo distaba mucho de estar terminado cuando cayó Thassilon, si Karzoug despierta del todo, puede hacer que esté listo para transportar los ejércitos de Xin-Shalast desde la antigüedad hasta el presente; quizá el mayor logro mágico de toda su vida.

Pero hay otros que tienen interés en el dispositivo. El mismo benefactor anónimo de Leng que antaño ayudó a Karzoug a construir el dispositivo ha logrado recientemente enviar por fin esbirros a Golarion. Aunque estos habitantes de Leng han engañado al resto de habitantes de la espira, haciéndoles creer que solamente buscan preparar el *Dispositivo de Leng* para el regreso de Karzoug, en verdad el propósito original de este aparato, y la verdadera razón por la que los seres de Leng aceptaron colaborar con Karzoug en

primer lugar, es para despertar al Primigenio Mhar, que habita bajo la montaña que lleva el nombre de dicho ser.

Actualmente docenas de habitantes de Leng habitan en Xin-Shalast y las montañas circundantes, enviados para explorar el lugar, observar, y reunir datos topográficos que luego envían a los que trabajan incansablemente aquí, para que puedan hacer los ajustes necesarios. El trabajo es largo y agotador, y la necesidad de ocultar los resultados de sus esfuerzos para que Karzoug no se dé cuenta de lo que traman realmente los técnicos alienígenas no hace más que empeorarlo. En realidad, para alguien que vea los resultados de los ajustes de los habitantes desde lejos (como desde el *pozo rúnico*), parece como si el trabajo consistiese simplemente en ajustar el dispositivo y prepararlo para abrir el portal a la antigua Xin-Shalast. Pero en cuanto el *pozo rúnico* de Karzoug se active y le devuelva a este reino, los habitantes de Leng están listos para redirigir ese poder hacia el *Dispositivo de Leng*, y despertar a Mhar de su sueño que ha durado eones. Ningún otro ser de la región sabe qué traman realmente los habitantes de Leng, ni siquiera sus enemigos ancestrales, las arañas de Leng (ver página 341). Las arañas sólo saben que quieren ver fracasar a sus enemigos, sea lo que sea lo que estén tramando.

El portal del *Dispositivo de Leng* aún no permite el viaje físico, ni siquiera la comunicación; el portal no existe aún en los tiempos de la antigüedad. Sin embargo, permite a un observador que esté en esta cámara ver Xin-Shalast en su apogeo hace 10.000 años, sólo unos pocos años antes de que el Imperio se derrumbase. El contacto con el campo de energía no tiene otro efecto que un leve cosquilleo, y no se pueden lanzar conjuros a través de él.

Si alguien examina los paneles o las consolas del dispositivo, debe tener éxito en una prueba de Saber (arcano) CD 45 para comprender el propósito general del *Dispositivo de Leng*; y hace falta superar dicha CD por 10 o más para darse cuenta de que está siendo redirigido lentamente y en secreto hacia un punto en el tiempo eones antes del apogeo de Thassilon. Una prueba de Saber (geografía o local) CD 40 revela numerosas similitudes entre el anillo de piedra en el centro del *Dispositivo de Leng* y el anillo mucho mayor ubicado en la ciudad varisiana de Puerto Enigma... como si ambos aparatos hubiesen sido construidos por manos similares. Cualquiera que intenta dañar o manipular el *Dispositivo de Leng* tiene una probabilidad del 30% de crear una pequeña explosión que afecta a todo aquél que esté en un radio de 5 pies (*1,5 m*) y causa 6d6 pg de daño por fuerza (sin salvación). Esto no causa daño perceptible alguno al dispositivo ni tiene efecto sobre el portal: el propio dispositivo es un artefacto mayor y no puede ser destruido sin viajar a Leng, donde sus cimientos inescrutables yacen velados en monasterios secretos.

CRIATURAS: los 12 habitantes de Leng que trabajan aquí están en proceso de sincronizar el dispositivo. De formas vagamente humanas, estos monstruos parecen vestir túnicas amarillas temblorosas, turbantes, y velos. Cuando atacan, las túnicas se abren para revelar cabezas astadas, pies con pezuñas, y fauces monstruosas y llenas de dientes afilados. Los habitantes no interactúan con ningún otro residente del Pináculo de la Avaricia, pero están dispuestos a defender su trabajo si es necesario.

Lo que los PJs no saben es que los propios habitantes de Leng están vinculados inexorablemente con el dispositivo. Cada vez que muere un habitante, el *Dispositivo de Leng* emite luces brillantes y un extraño gemido agudo. A cada muerte, la imagen de la ventana se difumina, se distorsiona y se desenfoca. Cuando muere el último habitante, la imagen se desvanece por completo, transformándose en un vórtice vertiginoso de luces giratorias y capas de energía. Por desgracia para los PJs, tal disrupción en el tejido del tiempo atrae rápidamente la atención de una monstruosidad ancestral y poderosa surgida del albor de los tiempos: un perro de Tíndalos avanzado. El perro se manifiesta en esta cámara sólo 2d6 asaltos tras la muerte del último habitante de Leng, emergiendo de las esquinas meridionales de la habitación con un estallido de niebla tóxica y un aullido que hiela la sangre. El único modo que tienen los PJs de impedir la llegada de este perro es derrotar a uno de los habitantes sin matarlo (desterrar a los habitantes a otro plano tiene el mismo efecto que matarlos).

Si el perro aparece después de que los PJs hayan abandonado la sala, su aullido puede oírse por todo el Pináculo. Abandonará la sala y empezará a vagar por el complejo, matando cualquier cosa con la que se cruce (ya sean PJs, gigantes, o lamias). Los PJs especialmente ladinos pueden usar este Ser de Más Allá del Tiempo como un aliado peligroso, puesto que la bestia centra su ira en los oponentes grandes antes que en los pequeños.

En cualquier caso, la manifestación del perro tiene un efecto positivo: sobrecargar el *Dispositivo de Leng*. Aunque no lo destruye, la energía de portales acumulada en sus conductos se dispersa y el dispositivo queda inerte. Puede que, en el futuro, otros habitantes de Leng regresen aquí para empezar el proceso de activación (de décadas de duración), pero por ahora, la amenaza de este peligroso dispositivo habrá sido frustrada. El propio Ser de Más Allá del Tiempo es una criatura de 14 pies (*4,2 m*) de longitud capaz de entrar y salir de nuestra realidad. La forma de la criatura recuerda sólo vagamente a la de un perro; sus patas terminan en grandes y afiladas zarpas y las enormes fauces que hay bajo sus protuberantes ojos negros contienen no solo dientes extrañamente transparentes, sino también una larga lengua afilada capaz de borrar a lametazos las mentes de aquellos a quienes corta.

HABITANTES DE LENG AVANZADOS (12)	PX 6.400 c/u	VD 9	pg 115 c/u

(*Bestiario 2*)

TÁCTICAS

Antes del combate Los habitantes ignoran a los PJs a menos que éstos se vuelvan hostiles o intenten dañar la máquina.

Durante el combate Los habitantes de Leng intentan flanquear a los PJs y usar ataques furtivos con sus garras y mordiscos.

Moral Estos habitantes luchan hasta la muerte para proteger el secreto de su proyecto.

EL SER DE MÁS ALLÁ DEL TIEMPO	PX 76.800	VD 16	pg 256

Perro de Tíndalos avanzado único (*Bestiario 2*)

NM ajeno Grande (extraplanario, maligno)

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*); Percepción +29

DEFENSA

CA 31, toque 17, desprevenido 23 (+7 Des, +1 esquiva, +14 natural, -1 tamaño)

pg 256 (19d10+152)

Fort +18, **Ref** +20, **Vol** +13

RD 10/mágica y perforante; **Inmune** efectos enajenadores, veneno

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +28 (2d6+10/19-20), Mordisco +28 (4d6+10/19-20), Lengua +23 (2d8+5 más 1d4 consunción de Sabiduría)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Mirada desgarradora (CD 26)

Aptitudes sortílegas (NL 10º; concentración +15)

Constantes — *caminar por el aire*

A voluntad — *invisibilidad*, *localizar criatura*, *nube brumosa*

3/día — *acelerar*, *ancla dimensional*, *discernir ubicación*, *escudriñamiento mayor* (CD 22), *lentificar* (CD 18)

TÁCTICAS

Durante el combate El Ser de Más Allá del Tiempo no es inmune a los efectos del campo de oclusión; de hecho, su presencia le causa al monstruo una incomodidad y un dolor extremos. Tras su primera manifestación en la sala (sólo posible gracias a la fluctuación de energía del *Dispositivo de Leng*), este perro de Tíndalos no puede usar su aptitud de entrada angular en absoluto. La sensación de estar atrapado y aislado de los ángulos del tiempo hace enfurecer al monstruo, y le provoca un frenesí indiscriminado.

Moral Si el campo de oclusión es desactivado, el perro usa inmediatamente *desplazamiento de plano* para huir y no regresar jamás. Hasta entonces, lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 24, **Con** 24, **Int** 20, **Sab** 25, **Car** 20

Ataque base +19; **BMC** +30; **DMC** 48 (52 contra derribo)

Dotes Ataque natural mejorado (mordisco), Crítico mejorado (garras), Crítico mejorado (mordisco), Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una aptitud (mirada desgarradora)

Habilidades Acrobacias +29 (+33 saltando), Averiguar intenciones +29, Escapismo +26, Intimidar +24, Percepción +29, Saber (arcano) +24, Saber (geografía) +24, Saber (historia) +24, Saber (ingeniería) +24, Saber (los Planos) +27, Sigilo +25, Supervivencia +26

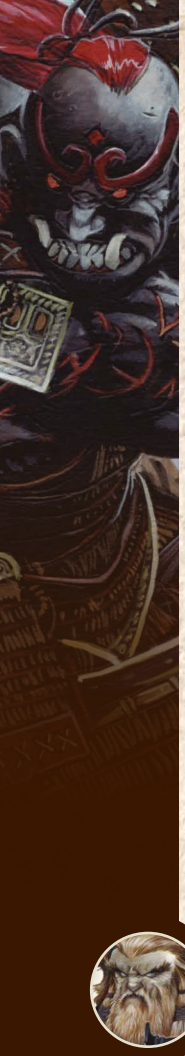
Idiomas aklo

CE entrada angular, mente de otro mundo

X13 LAS CELDAS DE LOS GIGANTES RÚNICOS (VD 18)

Cada una de estas cámaras vacías irradia restos de magia de transmutación. Si un personaje estudia estas auras y lleva a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros CD 38 con éxito, puede determinar que estas habitaciones se usaron como cámaras de estasis, mediante un efecto parecido al de *estasis temporal*. De hecho, cada cámara solía albergar un gigante rúnico en estasis, que Karzoug había puesto allí en el crepúsculo de Thassilon para contar con un pequeño ejército a su disposición cuando despertase. El Señor de las Runas fue capaz de liberar estas criaturas de su estasis, y ahora las usa como componente vital para reconstruir el poder de Shalast.

CRIATURAS: la mayoría de gigantes rúnicos que antaño estaban en estasis aquí se encuentra ahora distribuida por Xin-Shalast, pero



hay dos que permanecen aquí en el Pináculo: uno en la zona **X4**, y otro aquí en esta gran sala, al mando de tres custodios del viento de reserva, listos para ir al auxilio de cualquier alarma que se dé en otros puntos del complejo.

CUSTODIO DE LAS RUNAS	PX 102.400	VD 17	pg 270

Gigante rúnico (*Bestiario 2*)
CA 38, toque 9, desprevenido 38 (+14 armadura, +3 desvío, +15 natural, -4 tamaño)
Fort +18, **Ref** +9, **Vol** +23
Equipo *armadura completa +5, anillo Siédrico*

CUSTODIOS DEL VIENTO (3)	PX 19.200 c/u	VD 12	pg 200 c/u

Gigante de las nubes avanzado (*Bestiario*, pág. 161, 294)
CA 37, toque 12, desprevenido 36 (+11 armadura, +3 desvío, +1 Des, +14 natural, -2 tamaño)
pg 200
Fort +21, **Ref** +11, **Vol** +15
Equipo *armadura completa +2, anillo Siédrico*

X14 LA SALA DEL PORTAL

La pared sur de esta cámara (que por lo demás está vacía) brilla y refulge, un muro de niebla dorada arremolinante en lugar de la piedra pulida que se puede ver en el resto del complejo. De vez en cuando se pueden entrever formas extrañas a través de la niebla.

La niebla dorada arremolinante de esta pared es un portal estacionario y unidireccional que transporta a cualquiera que se adentre en la niebla de vuelta a Xin-Shalast. Quienes atraviesan el portal aparecen ante la fortaleza de la Shahlaria (zona **R**), precedidos por un estallido de niebla dorada. No hay ningún método para regresar al Pináculo de la Avaricia desde la Shahlaria; este portal fue usado por la mayoría de gigantes rúnicos para dispersarse en la Ciudad Inferior, y sirve más de ruta de escape que de otra cosa.

X15 LOS APOSENTOS DE KHALIB (VD 15)

Esta habitación triangular está vacía, a excepción de una cama dorada, cubierta de pieles exóticas y sábanas de seda. Un estante alargado encima de la cama alberga casi dos docenas de libros encuadernados en cuero.

Sólo ésta entre las celdas de los gigantes rúnicos tiene las proporciones para un ocupante humano, pues antaño servía como cámara de estasis para un hombre llamado Khalib; uno de los aprendices de Karzoug más poderosos y, en teoría, el hombre originalmente destinado a despertarse unos pocos años después de la caída de Thassilon para liberar a Karzoug de su letargo. Por desgracia, los demás aprendices de Karzoug no deseaban especialmente el regreso de su Señor de las Runas, pues en secreto estaban celosos de su poder. Pensaron que evitando el regreso de Khalib impedirían también el de Karzoug, y por tanto uno de ellos podría reclamar el manto de la avaricia. Su plan funcionó a medias: después de que Karzoug y Khalib entrasen en estasis, lograron alterar el 'temporizador' de la cámara de estasis de Khalib para que jamás despertase (sin intervención externa). Una vez hecho eso, los demás aprendices se volvieron unos contra otros, pues su envidia ahora se enfocaba contra sus iguales. En menos de un mes se exterminaron entre sí. Pasarían 10.000 años antes de que Mokmurian llegase finalmente al Pináculo de la Avaricia para terminar el trabajo que Khalib nunca pudo completar.

CRIATURA: cuando Karzoug despertó a sus gigantes rúnicos, se planteó no despertar a Khalib, de lo decepcionado que estaba por el fracaso de su aprendiz. El Señor de las Runas sólo ha cambiado de opinión recientemente, y despertó a Khalib hace unos meses, tras darse cuenta de que necesitaría toda la ayuda posible para liberarse y restaurar su Imperio. Desde entonces, Khalib ha pasado gran parte de su tiempo esmerándose en hallar un modo de compensar a Karzoug por su fracaso a la hora de despertarle. Ayudarle a obtener nuevos aliados (como su colaboración en la subyugación de los yetis de la zona **H**) es un paso en el buen camino, pero Khalib sabe que no bastará con eso. Destruir a los PJs se le antoja como la solución perfecta: en cuanto se da cuenta de que éstos están en el Pináculo, sale en su busca y se enfrenta a ellos. Sólo si los PJs son especialmente sigilosos en su intrusión pueden hallar a Khalib aquí, absorto en sus estudios y su meditación.

Al ser el mejor de su escuela en términos de poder y destreza mágicas, Khalib fue una elección obvia como aspirante a aprendiz de Karzoug, y pronto superó a sus competidores debido a su poder y su ambición. Consideraba inferiores a los demás aprendices, y se aficionó a referirse a sí mismo como Primer Aprendiz en la corte de Karzoug y en presencia de los demás. Khalib consideraba que su ascenso como próximo Señor de las Runas de la Avaricia sería el curso natural de los acontecimientos, y aguardaba pacientemente a que el poder de Karzoug empezase a menguar para poder convencer a los gigantes rúnicos de que apoyasen su pugna por el poder. Por lo menos, esa era su mentalidad antes de su largo periodo en estasis; ahora teme que Karzoug se deshaga de él antes de tener la oportunidad de arrebatarle el control. Khalib aún no ha comprendido del todo el hecho de que han pasado 10.000 años y Thassilon ya no existe; comprende el paso del tiempo a nivel intelectual, pero emocionalmente no ha empezado a aceptar el hecho de que no queda nada del mundo que él conocía.

KHALIB	PX 51.200	VD 15	pg 185

Azlante varón transmutador 16
LM humanoide Mediano (humano)
Inic +5; **Sentidos** *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), *vista arcana*; Percepción +18

DEFENSA

CA 29, toque 18, desprevenido 24 (+5 armadura, +3 desvío, +5 Des, +4 escudo, +2 natural)
pg 185 (16d6+127)
Fort +13, **Ref** +13, **Vol** +15
RD 10/adamantita

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), Volar 40 pies (*12 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo *Daga +4* +12/+7 (1d4+4/19-20)

Aptitudes sortílegas (NL 16º; concentración +23)

A voluntad — cambiar de forma (*forma de bestia III / cuerpo elemental II*, 16 asaltos/día)

10/día — puño telecinético (1d4+8 contundente)

Conjuros preparados (NL 16º; concentración +23)

8º — *estasis temporal* (CD 27, 2), *ligadura de los Planos mayor*, *proyectil mágico* apresurado maximizado

7º — *bola de fuego de explosión retardada* (CD 24), *convocar monstruo VII*, *estatua*, *excursión etérea*, *invertir gravedad* (2)

6º — *convocar monstruo VI*, *de la carne a la piedra* (CD 25), *desintegrar* (CD 25, 2), *disipar magia mayor*, *resistir energía* apresurado

5º — *convocar monstruo V*, *escudo* apresurado, *exorcismo* (CD 22), *muro de fuerza*, *telecinesis*, *viaje en vuelo* (2)

4º — *mnemotecnia* (2), *muro de hielo*, *ojo arcano*, *piel pétrea*, *proyectil mágico* maximizado, *puerta dimensional*

3º — *acelerar*, *arma mágica mayor*, *disipar magia* (2), *indetectabilidad*, *lentificar* (CD 22, 2), *rayo relampagueante* (CD 20)

2º — *ceguera/sordera* (CD 20, 3), *falsa vida*, *gracia felina* (2), *partículas rutilantes* (CD 20, 2)

1º — *alarma*, *caída de pluma*, *niebla de obscurecimiento*, *proyectil mágico* (2), *rayo de debilitamiento* (CD 19), *retirada expeditiva* (2)

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje*, *luz*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *salpicadura de ácido*

Especialización thassiloniana transmutación; **Escuelas opuestas** encantamiento, ilusión

TÁCTICAS

Antes del combate Khalib se lanza a sí mismo *falsa vida*, *indetectabilidad*, y *viaje en vuelo* cada día. Una vez suena la alarma, también se lanza *piel pétrea*, *escudo* apresurado, y *gracia felina* antes de entrar en batalla. También lanza *arma mágica mayor* sobre su daga de gran calidad, a pesar de que siempre ha creído que si se ve obligado a recurrir a su daga en combate, algo ha ido horriblemente mal.

Durante el combate Khalib empieza sus combates lanzando conjuros de *convocar monstruo*, y al mismo tiempo complementándolo con conjuros apresurados, según sea apropiado. No le preocupa en absoluto que estos monstruos no estén en sintonía con el campo de oclusión, dado que si los pulsos dañinos de la zona los eliminan rápidamente, siempre puede convocar más. Se guarda *estasis temporal* para los lanzadores de conjuros enemigos especialmente problemáticos. Prefiere luchar junto a gigantes y lamias, y si encuentra a los PJs sin que estén trabados en combate, intentará reclutar la ayuda del grupo más cercano de aliados monstruosos antes de enfrentarse a ellos.

Moral Khalib lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 20, **Con** 20, **Int** 24, **Sab** 14, **Car** 12

Ataque base +8; **BMC** +8; **DMC** 26

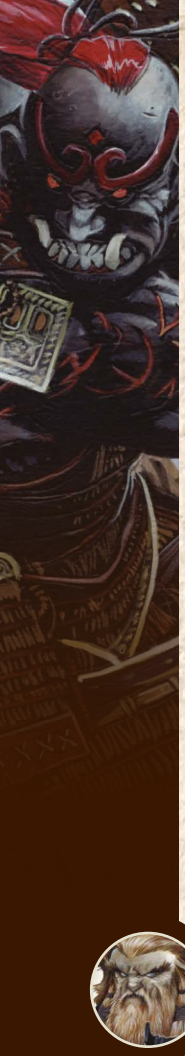
Dotes Afinidad por las alturas*, Aguante, Apresurar conjuro, Aumentar convocación, Dureza, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir pergamino, Maximizar conjuro, Soltura con los conjuros (conjuración, nigromancia, transmutación), Soltura mayor con los conjuros (transmutación)

Habilidades Artesanía (alquimia) +26, Averiguar intenciones +18, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +17, Percepción +18, Saber (arcano) +26, Saber (ingeniería) +26, Saber (los Planos) +26, Saber (nobleza) +26, Usar objeto mágico +17, Volar +17

Idiomas abisal, aklo, azlante, dracónico, elfo, gigante, infernal, thassiloniano; *don de lenguas*

CE conjuros permanentes, contingencia, mejora física +4 Con, vínculo arcano (*anillo Siédrico*)

Consumibles de combate *bastón de cambio de tamaño*; **Equipo** daga de gran calidad, *amuleto de armadura natural +2*, *anillo Siédrico*, *túnica del archimago maligna*



(variante, +4 resistencia a salvaciones sustituido por mejora de +4 Int), estatuilla de *contingencia* de oro y marfil valorada en 2.000 po, libros de conjuros (contiene todos los conjuros de las *Reglas básicas* más los conjuros de *físico monstruoso* de *Magia definitiva*, excepto los conjuros de encantamiento e ilusión), polvo de piedras preciosas por valor de 15.000 po (para *estasis temporal*)

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros permanentes Khalib se ha hecho permanentes los siguientes conjuros sobre sí mismo: *don de lenguas*, *ver lo invisible*, *visión en la oscuridad*, y *vista arcana*.

Contingencia Cuando Khalib chasquea los dedos (como acción gratuita), se activa *piel pétrea* sobre él.

*ver *Guía del mundo del mar Interior*

X16 EL RELICARIO (VD 16)

Una estatua dorada de 20 pies (*6 m*) de alto de Karzoug, Señor de las Runas de la Avaricia, se alza en la parte meridional de esta cámara, con las manos frente a él como si en el pasado sostuviese un objeto entre ellas. Un brasero se alza frente a la estatua, y en su interior arde un fuego que no produce humo. Al norte de la estatua hay una estructura de piedra similar a una pagoda, con una única abertura en su cara sur que revela dos estatuas de Karzoug más pequeñas en su interior, a ambos lados de un sarcófago de 20 pies (*6 m*) de longitud con la imagen del Señor de las Runas esculpida en su tapa dorada. Hacia el oeste, unas enormes puertas doradas de doble hoja resplandecen bajo una pantalla nebulosa de energía dorada.

Fue en el interior de esta estructura donde Karzoug se preparó para entrar en el semiplano del Ojo de la Avaricia entre Golarion y Leng, el escondite que se suponía que debía mantenerle a salvo de sus enemigos y de la caída de su Imperio durante un periodo mínimo antes de que sus seguidores le liberasen, pero que acabó siendo su tumba durante 10.000 años. Los contenidos de la pagoda son principalmente simbólicos; abrir su sarcófago revela que está vacío. Si se examina la estatua mayor, parece confirmarse que al parecer antaño sostenía un objeto de grandes dimensiones en sus manos, quizá algo enfocado directamente hacia el sarcófago. Aquí es donde reposaba la *lente del alma*, antes de trasladarla al Ojo de la Avaricia (ver Séptima parte).

Las puertas occidentales conducen a la cámara del *foco anímico*: el único modo de entrar y salir del Ojo de la Avaricia. El campo dorado que cubre las puertas es un *muro de fuerza* permanente (dureza 30, pg 400, NL 20º) que es capaz de repararse el daño sufrido al ritmo de 10 pg por asalto. Cada vez que un efecto daña este muro o intenta destruirlo, un rayo de energía dorada sale rebotado para golpear al origen del daño (y la criatura responsable), causando 10d6 pg de daño por fuerza (Reflejos CD 20 mitad). Los daños infligidos al muro por *armas dominantes* no sólo ignoran la dureza del muro, sino que no pueden ser autorreparados, ni disparan los rayos de fuerza reactivos. Puede parecer que este *muro de fuerza* sólo resplandece frente a las puertas, pero en realidad se extiende por todas las paredes, el techo, y el suelo que rodean la zona **X17**; cualquier intento de entrar en la habitación físicamente verá sus esfuerzos bloqueados por este efecto.

CRIATURA: aunque el propio *foco anímico* está bastante bien defendido (ver zona **X17**), Khalib ha colocado a un corpulento demonio aquí para que actúe de guardia, conjurado mediante *ligadura de los Planos mayor*, y con órdenes de impedir a cualquier intruso entrar en la siguiente cámara, o incluso abandonar el relicario con vida. Este demonio shemhaziano (un monstruo de aspecto ursino con múltiples ojos, una cola aserrada, y garras de insecto adicionales que emergen de su espalda como si fuesen alas sin membrana) está ansioso por demostrar su valía atacando a intrusos como los PJs; mantiene telepáticamente a Ceoptra constantemente al corriente del desarrollo de la batalla, y no sólo le advierte de que los PJs están cerca, sino que también le aconseja sobre la mejor táctica que usar contra ellos.

DEMONIO SHEMHAZIANO	PX 76.800	VD 16	pg 246

(*Bestiario 2*)

X17 LA CÁMARA DEL FOCO ANÍMICO (VD 19)

Columnas de oro sostienen el techo arqueado de esta sala. La pared norte alberga un mural especialmente detallado que muestra Xin-Shalast en su apogeo, con la cara de encima del macizo Mhar dirigiéndose a sus ciudadanos mientras runas mágicas y espirales de energía emergen de su boca abierta. Pero incluso esta impresionante obra de arte queda eclipsada por el enorme objeto que se alza en el centro de la sala: una inmensa esfera de oro de 30 pies (*9 m*) de diámetro, rotando lentamente, cuya superficie resplandecen con extrañas llamas lentas. Una pasarela de piedra con unas escaleras asciende hasta el lado de la esfera, donde una rampa de 5 pies (*1,5 m*) de ancho conduce hasta una plataforma de 10 pies (*3 m*) de ancho en precario equilibrio sobre el globo, desde la cual un pilar brillante de luz dorada asciende hasta el techo.

El inmenso globo de oro es un poderoso artefacto mágico conocido como el *foco anímico*; el vínculo mágico entre este mundo y el *pozo rúnico* oculto en el Ojo de la Avaricia. Mientras la *lente del alma* permanezca dentro del Ojo de la Avaricia, el *foco anímico* no podrá ser dañado ni desplazado de su ubicación. Actúa como un ancla y una ventana al plano Material para la *lente del alma*, y es a través de él que las almas de avaricia han ido siendo absorbidas por el *pozo rúnico* a medida que ha transcurrido esta Senda de aventuras. Siempre que una de esas almas perece, el haz de luz emitido desde la parte superior del *foco anímico* se vuelve de color verde y succiona una parte de la avaricia de dicha alma hasta la *lente del alma* en el Ojo de la Avaricia, y desde allí hasta el *pozo rúnico*, lo que a su vez amplifica el fragmento de alma succionado para que pueda ser usado por el *pozo rúnico* para dar energía al regreso de Karzoug a Golarion.

El *foco anímico* también supone la única ruta de acceso al Ojo de la Avaricia. Cualquiera que se sitúe en la plataforma brillante encima del *foco anímico* quedará sobrecogido por una súbita sensación de vértigo y visión doble, a medida que el paisaje del Ojo de la Avaricia parece superponerse a su campo de visión actual. El personaje no puede distinguir visualmente ninguna figura dentro del Ojo de la Avaricia, pero puede sentir con exactitud la presencia tanto de

Karzoug como de la *lente del alma* en su interior. La desorientación dura todo el tiempo que el personaje permanece sobre el *foco anímico* y 1 minuto adicional después de abandonar la zona, y durante ese tiempo lo ve todo borroso y difuminado (lo que incidentalmente proporciona ocultación y una probabilidad de fallo del 50% a todas las criaturas a las que ataque). Sólo el fuego (como el de las llamas que rodean la esfera de ojo de abajo) permanece definido y enfocado para el personaje mientras está afectado de este modo (las criaturas del subtipo fuego no se consideran ocultas debido a la desorientación); se trata de la única pista real sobre cómo trasladarse por completo hasta el Ojo de la Avaricia.

Si, mientras está bajo los efectos desorientadores del Ojo, un personaje entra en contacto con una llama o extiende la mano y toca cualquiera de las llamas que emergen de la esfera de oro, el fuego le consume de forma inmediata e instantánea, incluso si normalmente es resistente o inmune al mismo. Para un observador, parece que el personaje haya sido calcinado hasta no dejar nada en un instante, cuando en realidad el usuario simplemente se ha transportado al Ojo de la Avaricia. Esta travesía no es indolora: el viajero debe superar una salvación de Fortaleza CD 20 para evitar quedar aturdido por el transporte. Aunque la inmunidad o la resistencia al fuego no impiden este transporte planario, sí impiden la posibilidad de quedar aturdido por el mismo.

Si un personaje golpea el *foco anímico* con un *arma dominante*, también puede lograr entrar en el Ojo de la Avaricia, pues al hacerlo, el choque disruptivo de magias opuestas abre una brecha en la realidad frente al globo de oro. Esta abertura funciona como un *umbral* hacia el Ojo de la Avaricia, pero está tan imbuido de magia dominante que Karzoug no puede usarlo para escapar (aunque desde luego puede lanzar conjuros a través del mismo hasta esta zona). El *umbral* permanece abierto durante 10 minutos y luego se cierra.

Aparte de mediante experimentación general, se puede averiguar el uso y el funcionamiento del *foco anímico* mediante conjuros como *conocimiento de leyendas* y *visión*; fue así como Mokmurian averiguó cómo entrar en el Ojo de la Avaricia y, por consiguiente, eso fue lo que le condenó.

El *foco anímico* también tiene dos otras cualidades de las que salen beneficiados los residentes del Pináculo de la Avaricia. En primer lugar, es la fuente del *muro de fuerza* que rodea la zona **X17**; una criatura puede activar o desactivar este muro tocando el *foco anímico* e invirtiendo una acción estándar en concentrarse. En segundo lugar, el *foco anímico* pone automáticamente en sintonía el campo de oclusión y cualquier criatura conjurada en la zona **X17** mediante un efecto de llamada, lo que permite a dichas criaturas existir cómodamente dentro de la región como si portasen una Siédrica.

CRIATURAS: antes de que los PJs puedan experimentar con el *foco anímico* con calma, tienen que ocuparse de los guardianes finales del Pináculo: varios custodios del viento que atienden a su señora, la Excelentísima Ceoptra. Esta lamia, como su largo linaje de antepasados que se remontan al apogeo de Xin-Shalast, es una sirvienta devota del concepto de la avaricia y la tradición shalastiana; no adora a un dios específico. Lo más cercano a un dios para ella es Karzoug, aunque obtiene sus conjuros de su fe ciega en la avaricia y en sus antepasados, y no del Señor de las Runas. Su devoción servil la convirtió en la candidata ideal para el Señor de las Runas cuando éste decidió que necesitaba un guardián para vigilar la única entrada a su prisión. Ceoptra se toma el cargo con total seriedad y nunca abandona su puesto, enviando a uno de sus ayudantes gigantes como delegado cuando necesita ocuparse de asuntos en algún otro lugar.

Lamia vetusta oráculo 14 (*Bestiario* 194, *Guía del jugador avanzada*, y ver página 404)

LA EXCELENTÍSIMA CEOPTRA | **PX 153.600** | **VD 18** | **pg 287**

CM humanoide monstruoso Enorme

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +29

DEFENSA

CA 37, toque 19, desprevenido 29 (+6 armadura, +3 desvío, +7 Des, +2 escudo, +1 esquiva, +10 natural, -2 tamaño)

pg 287 (23 DG; 9d10+14d8+175)

Fort +16, **Ref** +20, **Vol** +21

RD 10/mágica; **RC** 29

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo *Daga sacrílega +3* +29/+24/+19/+14 (1d6+12/17-20), 2 Garras +26 (1d6+4), Toque +21 (1d8 de Consunción de Sabiduría)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Abalanzarse, Consunción de Sabiduría 1d8, Desgarramiento (2 Garras +26, 1d6+4)

Aptitudes sortílegas (NL 14º; concentración +21)

A voluntad — *disfrazarse*, *ventriloquía*

3/día — *hechizar monstruo* (CD 21), *imagen mayor* (CD 20), *imagen múltiple*, *sugestión* apresurada (CD 21)

1/día — *sueño profundo* (CD 20)

Conjuros conocidos (NL 14º; concentración +21)

7º (4/día) — *curar heridas graves en grupo*, *destrucción* (CD 24), *excursión etérea*

6º (6/día) — *barrera de cuchillas* (CD 23), *curar heridas moderadas en grupo*, *heroísmo mayor*, *sanar*

5º (7/día) — *curar heridas leves en grupo*, *descarga flamígera* (CD 22), *muro de piedra*, *orden imperiosa mayor* (CD 22), *telecinesis*

4º (7/día) — *aliado espiritual**, *arma mágica mayor*, *caminar por el aire*, *curar heridas críticas*, *custodia contra la muerte*, *recado*

3º (8/día) — *ceguera/sordera* (CD 20), *contagio* (CD 20), *curar heridas graves*, *disipar magia*, *heroísmo*, *luz abrasadora*

2º (8/día) — *arma espiritual*, *curar heridas moderadas*, *estallar* (CD 19), *explosión de sonido* (CD 19), *imagen menor* (CD 19), *inmovilizar persona* (CD 19), *levitar*, *resistir energía*, *silencio* (CD 19)

1º (8/día) — *curar heridas leves*, *favor divino*, *niebla de obscurecimiento*, *protección contra el bien*, *santuario* (CD 18), *sirviente invisible*, *soportar los elementos*

0 (a voluntad) — *crear agua*, *detectar magia*, *estabilizar*, *leer magia*, *luz*, *mano del mago*, *orientación divina*, *remendar*, *resistencia*, *sangrar* (CD 17), *sonido fantasma*

Misterio antepasado**

*ver *Guía del jugador avanzada*

**ver *Magia definitiva*

TÁCTICAS

Antes del combate Ceoptra activa su escudo espiritual y lanza *arma mágica mayor* sobre su daga. También se lanza a sí misma *soportar los elementos* cada mañana. En cuanto averigua que los PJs están en el Pináculo, se lanza *caminar por el aire* y *custodia contra la muerte*. Si es posible, justo antes de que empiece el combate, lanza *recado* para advertir a Karzoug de que sus enemigos están cerca.

Durante el combate Ceoptra prefiere dejar que sus esbirros gigantes entren en combate primero con los PJs mientras ella se queda detrás y usa sus conjuros de ataque a distancia. En cuanto muere algún custodio del viento, abandona esta táctica y entra también en cuerpo a cuerpo. Le gusta usar Apresurar conjuro para complementar sus ataques cuerpo a cuerpo, añadiendo *ceguera/sordera*, *contagio*, *explosión de sonido* e *inmovilizar persona* apresurados a sus ataques completos. Usa conjuros de curación apresurados sobre sí misma cada asalto en el que tiene menos de 150 pg. Recuerda que los conjuros apresurados no provocan ataques de oportunidad, de modo que no tiene que lanzar a la defensiva cuando emplea esta táctica en combate.

Moral Ceoptra lucha hasta la muerte.

LA EXCELENTÍSIMA CEOPTRA

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 24, **Con** 22, **Int** 13, **Sab** 17, **Car** 24

Ataque base +19; **BMC** +30; **DMC** 51 (55 contra derribo)

Dotes Apresurar aptitud sortílega (sugestión), Apresurar conjuro, Ataque elástico, Conjurar en combate, Crítico mejorado (daga), Dureza, Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Movilidad

Habilidades Conocimiento de conjuros +27, Engañar +34, Percepción +29, Saber (arcano) +27, Saber (religión) +27, Sigilo +3

CE armas de menor tamaño, maldición de oráculo (embrujada), revelaciones (escudo espiritual [+6 CA, probabilidad de fallo a distancia 50%, 14 horas/día], sabiduría de los antepasados [*comunión*, 1/día], tormenta de almas [7d8, Fort CD 24 mitad, 2/día], voz de la tumba [14 asaltos/día, -4 salvación])

Equipo *daga sacrílega +1*, *anillo de escudo de fuerza*, *anillo Siédrico*, *collar de adaptación*, *diadema de carisma seductor +4*, gargantilla de oro y zafiros valorada en 6.000 po, 4 tobilleras de oro valoradas en 2.000 po cada una

APTITUDES ESPECIALES

Revelaciones de oráculo Ceoptra puede usar las siguientes revelaciones (poderes que le son concedidos a un oráculo a través de su misterio) como acción estándar, a menos que se indique lo contrario:

Escudo espiritual (Sb): Ceoptra obtiene un escudo a su alrededor que le concede un bonificador +6 por armadura y provoca que los ataques a distancia que requieran tirada de ataque contra ella tengan una probabilidad del 50% de fallar. Puede usar este escudo en incrementos de 1 hora, durante 14 horas al día.

Sabiduría de los antepasados (Sb): una vez al día, Ceoptra puede entrar en un trance durante 10 minutos ininterrumpidos para replicar los efectos de un conjuro de *comunión*, sin necesidad de componentes materiales.

Tormenta de almas (Sb): dos veces al día, Ceoptra puede invocar una ráfaga fantasmal de espíritus de sus antepasados, en una explosión de 20 pies (*6 m*) de radio con un alcance de 100 pies (*30 m*). Causa 7d8 pg de daño, o 14d8 a los muertos vivientes, y una salvación de Fortaleza CD 24 con éxito lo reduce a la mitad.

Voz de la tumba (Sb): Ceoptra puede *hablar con los muertos* durante 14 asaltos al día. Los muertos sufren un -4 a su salvación de Voluntad para resistir este efecto.

CUSTODIOS DEL VIENTO (3)	PX 19.200 c/u	VD 12	pg 200 c/u

Gigante de las nubes avanzado (*Bestiario*, pág. 161, 294)

CA 37, toque 12, desprevenido 36 (+11 armadura, +3 desvío, +1 Des, +14 natural, -2 tamaño)

pg 200

Fort +21, **Ref** +11, **Vol** +15

Equipo *armadura completa +2*, *anillo Siédrico*

SÉPTIMA PARTE: EL OJO DE LA AVARICIA

A SALVO DEL APOCALIPSIS DE LA GRAN CAÍDA, DE LA DESTRUCCIÓN DEL IMPERIO DE THASSILON, Y DEL PROPIO PASO DEL TIEMPO, LA DIMENSIÓN DE BOLSILLO CONOCIDA COMO EL OJO DE LA AVARICIA FLOTA EN UNA ESFERA DE REALIDAD ENCAJADA ENTRE EL PLANO MATERIAL Y EL REINO DE PESADILLA DE LENG. ESTE SEMIPLANO ES UN HURACÁN INACABABLE DE FUEGO, CON UNA ESFERA SEGURA RELATIVAMENTE DIMINUTA EN SU CENTRO; ESE ES EL PROPIO OJO, Y ES DONDE KARZOUG HA PASADO 10.000 AÑOS EN ESTASIS, AGUARDANDO REGRESAR.

El Ojo de la Avaricia tiene gravedad y tiempo normales. La pequeña isla de piedra en el centro de este reino consta de una abertura cavernaria en su lateral, cuya extensión se muestra en el mapa. Dentro de esta zona el aire es respirable y la temperatura es agradable, pero en el exterior las condiciones son idénticas a las del plano del Fuego (ver *GameMastery Guide* si los PJs se aventuran imprudentemente en este infierno). Las áreas específicas a destacar del Ojo de la Avaricia se resumen a continuación.

Y1 LA PLATAFORMA DE LLEGADA: cuando los PJs aparecen por primera vez en el Ojo de la Avaricia, se manifiestan en la zona **Y1**, emergiendo de entre dos inmensos pilones en mitad de los cuales ondea lo que parece ser una ventana que da a la ciudad de Xin-Shalast. Un instante de estudio confirma que esta vista se parece bastante a la que podría percibirse mirando desde el rostro tallado en el pico del macizo Mhar. No se trata de un portal bidireccional, y una vez un personaje active el *foco anímico* (tanto por el método para que fue diseñado como golpeándolo con un *arma dominante*, como se explica en la zona **X17**), no hay modo de regresar al plano Material excepto usando métodos como *desplazamiento de plano*, *umbral*, o los que se detallan en Conclusión de la campaña en la página 365.

Numerosas columnas de oro al rojo vivo se alzan desde los fuegos bajo el Ojo de la Avaricia. Si un personaje termina su turno en una casilla adyacente a una de estas columnas sufre 1d6 pg de daño por fuego; el contacto con la columna causa 3d6 pg de daño por fuego. Las propias columnas no pueden ser dañadas por medios mortales.

Las superficies de piedra sobre las que se alzan los PJs y los demás habitantes del Ojo de la Avaricia se extienden hacia abajo hasta los fuegos que hay 100 pies (*30 m*) más abajo. Escalar los costados vidriosos de estas superficies verticales requiere una prueba de Trepar CD 40 con éxito, mientras que una caída al fuego inflige el mismo daño que caer al agua desde esa altura; una vez en el fuego, a todos los efectos los PJs pasan a un mar de lava y sufren el daño que les corresponde (*Reglas básicas*, pág. 444) hasta que logran escapar.

Y2 LOS BALCONES DE OBSERVACIÓN: estos balcones están sostenidos por cadenas fijadas a columnas; no hay paredes que desciendan hasta los fuegos desde ellos. A pesar de su precaria apariencia, pueden soportar cualquier peso. Cada balcón está a 150 pies (*45 m*) por encima de los fuegos inferiores.

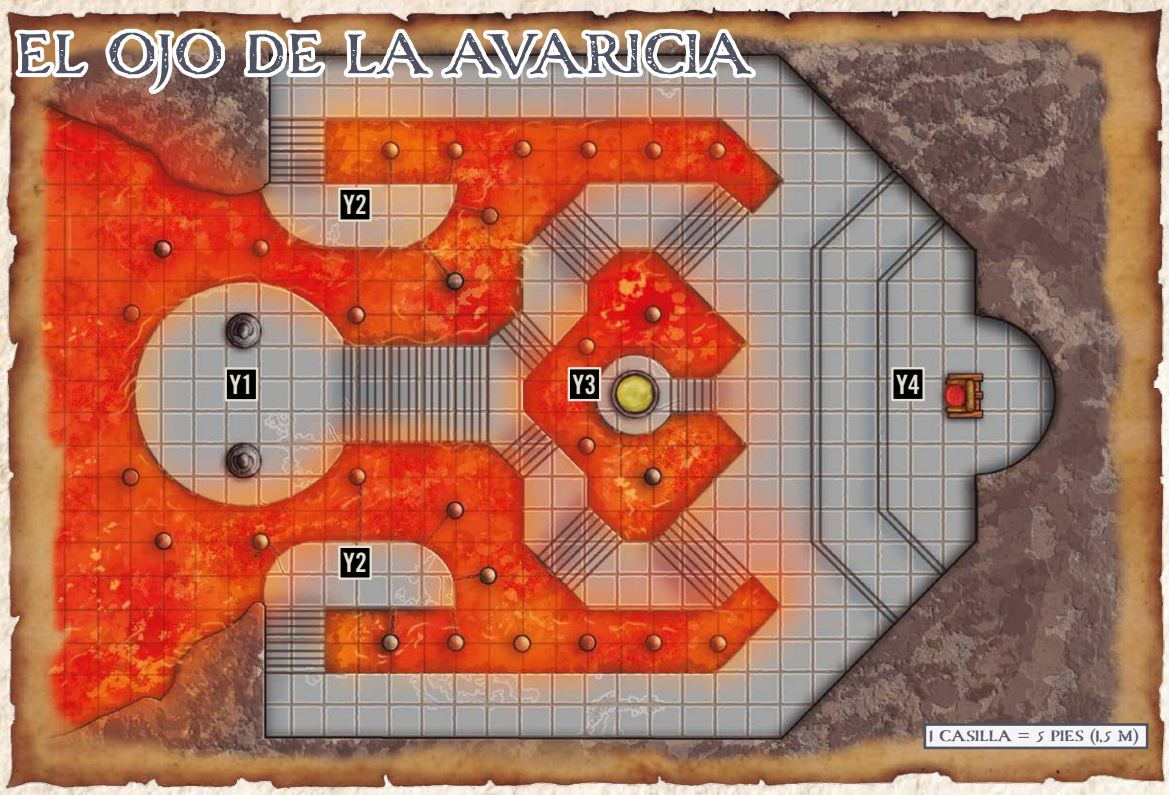
Y3 EL POZO RÚNICO: este estanque de lo que parece ser oro fundido es en realidad el *pozo rúnico* de Karzoug, ver página 427 para las reglas de este poderoso artefacto. La propia *lente del alma* está montada sobre un marco adamantino articulado que hay encima, configurada para enfocar y amplificar los fragmentos de almas de todos quienes murieron en los últimos meses, en preparación para la liberación de Karzoug. Para cuando lleguen los PJs, el *pozo rúnico* de Karzoug debería estar casi cargado del todo; en cuanto lo esté (deberías determinar tú mismo cuándo sucede eso, si los PJs no derrotan a Karzoug en su primera visita al Ojo de la Avaricia), Karzoug puede entrar en el *pozo rúnico* y emerger en la zona **X16** del Pináculo de la Avaricia, libre de nuevo para esparcir su maldad por el mundo. La plataforma circundante está 140 pies (*42 m*) por encima del fuego.

Y4 EL TRONO DE KARZOUG: las paredes que rodean este extravagante trono están cubiertas de incontables libros y espacios para trabajar. Aunque Karzoug se pasó los últimos 10.000 años en estasis, ha podido pasar algo de tiempo leyendo y estudiando estos tomos desde que Mokmurian le despertó de su letargo. Si se investigan estos volúmenes, resultan ser una amplia selección de libros sobre diversos temas, todos con información sobre la historia mundial desde la Gran Caída. Estos libros han sido el método principal que ha usado Karzoug para prepararse para emerger en un nuevo mundo del que ha estado apartado tanto tiempo. Este nivel está 130 pies (*39 m*) por encima del fuego.

LA BATALLA FINAL (VD 22)

CRIATURAS: durante la mayor parte de los últimos 10.000 años, Karzoug ha estado sentado en este trono en una forma única de estasis temporal que mantenía al mago atrapado en el propio *pozo rúnico* sin cuerpo alguno. Cuando Mokmurian llegó a este lugar, Karzoug fue capaz de contactar con él y, a través de pura fuerza de voluntad potenciada por miles de años de magia contenida, convirtió al gigante de piedra en su títere. Desde entonces, las almas de aquellos ungidos adecuadamente con la Runa Siédrica y empapados en avaricia han estado recargando el *pozo rúnico* que hay en el corazón de este reino, cada una permitiendo que el cuerpo físico de Karzoug se manifestase cada vez más. Al principio sólo podía aparecer su contorno vagamente fantasmal, y solo durante unos breves instantes, pero ahora que el *pozo rúnico* está lleno, Karzoug ha regresado del todo en carne y hueso... por lo menos mientras permanezca dentro del Ojo de la Avaricia.

Que Karzoug pueda manifestar imágenes de sí mismo en puntos del Pináculo de la Avaricia demuestra lo cerca que está de emerger



de vuelta al plano Material. Tiene suficientes almas almacenadas (especialmente después de que los PJs hiciesen una escabechina con los gigantes de piedra del Puño de Jorgen), pero aún necesitan tiempo para ser procesadas y completamente 'digeridas' por el *pozo rúnico*. Hasta que la última alma no sea consumida, el *pozo rúnico* no estará completamente cargado y Karzoug no podrá abandonar físicamente este reino. El tiempo que eso requiere eres libre de decidirlo tú: si quieres poner límite de tiempo a esta aventura, puedes programar el acontecimiento de la liberación de Karzoug para que ocurra en una fecha concreta (aunque para que sea más efectivo, tendrías que hacer que los PJs averiguaran de algún modo cuándo termina dicho límite de tiempo). Una mejor opción puede ser vincular el acontecimiento de su liberación con el momento en que los PJs entran en este reino por primera vez. Si los PJs se ven obligados a huir (lo más probable es que sea mediante *desplazamiento de plano* o *umbral*), no pasará mucho tiempo antes de que el Señor de las Runas pueda emerger del Ojo de la Avaricia; se recomiendan 2 días, aunque por supuesto eres libre de ajustar este período como te apetezca.

Karzoug es un enemigo poderoso, y los PJs deberían estar con sus facultades al máximo cuando se enfrenten a él. Además, no está solo en el Ojo de la Avaricia: con la ayuda de un dragón azul, dos custodios del trueno, y un gigante rúnico, esta batalla final debería poner a prueba el temple de los PJs en todos los aspectos. Ten en cuenta que aunque el gigante rúnico y el dragón son leales a Karzoug, no es así con los custodios del trueno; se hallan bajo los efectos de un conjuro de *dominar persona* lanzado por el gigante rúnico, y si pueden ser liberados de este efecto, se alían inmediatamente con los PJs para combatir a Karzoug.

Si los PJs calculan bien el momento de su asalto, pueden atacar a Karzoug cuando haya agotado parte de su magia y quizá sufra de niveles negativos debido a la derrota de sus imágenes proyectadas en el Pináculo de la Avaricia a manos de los PJs. El uso de *armas dominantes* también concede cierta ventaja a los PJs. Pero su mayor recurso es el hecho de que, por ahora, Karzoug no tiene dónde ir. Los PJs pueden preparar su ataque contra él, y sólo enfrentársele cuando se sientan preparados. Karzoug no puede reemplazar fácilmente a sus aliados caídos; sólo puede traer refuerzos a un ritmo de uno por día.

Dar muerte a Karzoug es el mejor modo de derrotar al Señor de las Runas. Conjuros como *cautiverio* o *estasis temporal* probablemente sólo retrasan lo inevitable, pero bastarían para contar como una victoria en lo que respecta a esta campaña. Pero hay también otro modo de derrotar a Karzoug: destruir la *lente del alma* que está montada sobre el *pozo rúnico*. Destruir este dispositivo deja al Señor de las Runas atrapado para siempre dentro de ese reino, sin posibilidad de regresar al plano Material. Por desgracia, destruir la *lente del alma* no es que sea mucho más sencillo que simplemente matar a Karzoug. Al ser un artefacto menor, *disyunción del mago* tiene posibilidades de destruirlo, por supuesto, pero por lo demás solo un *arma dominante* tiene posibilidad alguna de dañar el artefacto. La *lente del alma* ignora el daño de cualquier otra fuente, e incluso frente a un *arma dominante* conserva su dureza 20. Por supuesto, Karzoug intentará destruir inmediatamente a cualquiera que intente dañar la *lente del alma*. Si es destruida, Karzoug ruge de frustración y rabia. En ese caso, está atrapado para siempre en el interior del Ojo de la Avaricia, pero mientras los PJs permanezcan allí con él, hará lo posible por acabar con ellos.

KARZOUG EL RECLAMADOR	PX 409.600	VD 21	pg 382

Azlante varón transmutador 20
NM humanoide Mediano (humano)
Inic +7; **Sentidos** *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), *vista arcana*; Percepción +22

DEFENSA

CA 37, toque 22, desprevenido 30 (+6 armadura, +5 desvío, +7 Des, +5 natural, +4 escudo)

pg 382 (20d6+310); curación rápida 10

Fort +20, **Ref** +18, **Vol** +19; +8 contra efectos enajenadores

Aptitudes defensivas *libertad de movimiento*; **Inmune** *debilidad mental*, efectos de confusión, enfermedad; **RC** 24

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo *Guja ardiente de Karzoug* +22/+17 (1d10+15/x3 más 1d6 fuego) o

Zarpas de Leng +20/+15 (1d4+13/x3)

Aptitudes sortílegas (NL 20º; concentración +33)

A voluntad — cambiar de forma (*forma de bestia III / cuerpo elemental II*, 20 asaltos/día)

16/día — puño telecinético (1d4+10 contundente)

Conjuros preparados (NL 20º; concentración +33)

9º — *deseo* (2), *detener el tiempo* (2), *lamento de la banshee* (CD 33), *mano aplastante*, *polimorfar funesto* apresurado (CD 30), *tromba de meteoritos* (CD 32)

8º — *estasis temporal* (CD 33, 2), *horrible marchitamiento* (CD 32), *laberinto*, *mente en blanco*, *muro prismático* (CD 31), *polimorfar cualquier cosa* (CD 33), *puerta dimensional* apresurada (2)

7º — *acelerar* apresurado, *dedo de la muerte* (CD 31), *deseo limitado* (2), *invertir gravedad* (2), *jaula de fuerza* (CD 30), *rayo relampagueante* apresurado (CD 26), *retorno de conjuros*

6º — *de la carne a la piedra* (CD 31), *desintegrar* (CD 31, 2), *disipar magia mayor*, *globo de invulnerabilidad*, *rechazo* (CD 29), *resistir energía* apresurado, *señal de la ira* (CD 29), *visión verdadera*

5º — *cono de frío* (CD 28), *escudo* apresurado, *muro de fuerza*, *nube aniquiladora*, *polimorfar funesto* (CD 30), *proyectil mágico* apresurado (2), *telecinesis* (CD 30, 2)

4º — *bruma sólida*, *enervación* (2), *escudriñamiento*, *lanzar maldición* (CD 28), *reducir persona en grupo* (CD 29, 2), *tentáculos negros*, *tormenta de hielo* (2)

3º — *afiladura*, *arma mágica mayor*, *bola de fuego* (CD 26), *disipar magia*, *intermitencia*, *lentificar* (CD 28, 2), *nube apestosa* (CD 27), *protección contra la energía*, *toque vampírico*

2º — *ceguera/sordera* (CD 26), *estallar* (CD 25), *falsa vida*, *partículas rutilantes* (CD 26), *pirotecnia* (CD 27, 2), *protección contra las flechas*, *rayo abrasador* (2), *resistir energía*

1º — *alarma*, *agrandar persona*, *grasa* (CD 25), *rayo de debilitamiento* (CD 25, 4), *reducir persona* (CD 26, 2), *retirada expeditiva*

0 (a voluntad) — *llamarada* (CD 23), *mano del mago*, *prestidigitación*, *salpicadura de ácido*, *toque de fatiga* (CD 24)

Especialización thassiloniana transmutación; **Escuelas opuestas** encantamiento, ilusión

TÁCTICAS

Antes del combate Karzoug se lanza *mente en blanco* y *falsa vida* al inicio de cada nuevo día.

Durante el combate Karzoug empieza el combate sentado en su inmenso trono, y se esfuerza en permanecer alejado del combate cuerpo a cuerpo durante tanto tiempo como le sea posible. En el primer asalto de combate, lanza *tromba de meteoritos* sobre el grupo, y entonces usa su *cetro metamágico de apresuración mayor* para lanzar *detener el tiempo* como conjuro apresurado. Durante los 1d4+1 asaltos que obtiene, lanza conjuros como *muro prismático*, *muro de fuerza*, y *nube aniquiladora* entre los PJs para interrumpir sus estrategias, y se lanza conjuros defensivos sobre sí mismo como *retorno de conjuros*, *visión verdadera*, y *globo de invulnerabilidad*. También usa su *varita de piel pétrea* sobre sí mismo durante ese tiempo. Repetirá esta táctica en el segundo asalto (combinando un *detener el tiempo* apresurado con *horrible marchitamiento* esta vez) para terminar de lanzar cualquier conjuro que no pudiera la primera vez. En los asaltos siguientes, Karzoug ataca a los PJs con conjuros de área como *lamento de la banshee* y *dedo de la muerte*, guardándose otros como *estasis temporal* o *laberinto* para usarlos contra cualquiera que parezca especialmente peligroso. La guja de Karzoug lleva a cabo acciones por su cuenta, lanzando *bolas de fuego* contra

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Esta batalla final contra Karzoug y sus esbirros es una de las más complejas de toda la campaña. Las siguientes notas asalto por asalto pueden ayudarte a llevar la cuenta de las acciones y las tácticas que usan los habitantes del Ojo de la Avaricia; por supuesto, los PJs pueden interrumpir rápidamente estas tácticas, así que tienes que estar listo para hacer ajustes cuando sea necesario a medida que se desarrolla la batalla.

1er ASALTO:	Karzoug lanza *tromba de meteoritos* y *detener el tiempo* apresurado. El dragón azul empieza el combate al lado del trono de Karzoug, y vuela hacia los PJs para usar su aliento de relámpagos sobre ellos. El gigante rúnico empieza entre el *pozo rúnico* y el trono; se acerca a los PJs y se lanza *visión verdadera*. Hay un custodio del trueno sobre cada uno de los balcones de la zona **Y2**, y cada uno de ellos lanza *relámpago zigzagueante*.
2º ASALTO:	Karzoug lanza *horrible marchitamiento* y un segundo conjuro de *detener el tiempo* apresurado. El dragón azul regresa volando al lado de Karzoug y se lanza *armadura de mago*. El gigante rúnico intenta lanzar *dominar persona* sobre uno de los personajes con mucha armadura o uno de los pícaros del grupo y, si logra dominar a un PJ, le ordena que luche contra sus aliados. Los custodios del trueno disparan flechas y usan *llamar al relámpago* durante el resto del combate.
3er ASALTO:	Karzoug lanza *acelerar* apresurado y *dedo de la muerte*. El gigante rúnico usa lluvia de chispas sobre la mayor concentración de PJs que pueda abarcar. El dragón azul se lanza *escudo*.
RESTO DEL COMBATE:	Karzoug sigue lanzando conjuros ofensivos, recurriendo a su guja y sus zarpas como último recurso. El gigante rúnico entra en combate cuerpo a cuerpo. El dragón azul lleva a cabo ataques físicos y usa su arma de aliento siempre que puede.

quienes no lanzan conjuros y curando las heridas de Karzoug cuando se ve reducido a menos de 220 pg. Si hace falta llegar al cuerpo a cuerpo, Karzoug suelta la guja para que se ponga a danzar tan pronto como sea posible, luchando con sus zarpas y usando conjuros apresurados como *rayo relampagueante* y *proyectil mágico* para complementar sus ataques. Cuando se ve reducido por debajo de los 200 pg (o sufre algún otro efecto incapacitante), lanza *deseo* para volver a estar él mismo y sus aliados vivos al máximo de salud.

Moral Karzoug no tiene dónde huir, y por tanto lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 24, **Con** 28, **Int** 36, **Sab** 15, **Car** 22

Ataque base +10; **BMC** +17; **DMC** 39

Dotes Abstención de materiales, Apresurar conjuro, Competencia con arma marcial (guja), Dureza, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Golpe arcano, Inscribir pergamino, Inscribir Runa*, Pericia de combate, Soltura con los conjuros (conjuración, nigromancia, transmutación), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura mayor con los conjuros (transmutación)

Habilidades Artesanía (alquimia) +36, Averiguar intenciones +22, Conocimiento de conjuros +42, Diplomacia +26, Engañar +26, Intimidar +26, Percepción +22, Saber (arcano, historia, ingeniería, los Planos, Naturaleza, nobleza, religión) +36, Usar objeto mágico +26, Volar +38,

Idiomas abisal, acuano, aklo, aurano, azlante, dracónico, elfo, gigante, ígnaro, infernal, necril, silvano, térraro, thassiloniano; *don de lenguas*

CE bonificadores inherentes, conjuros permanentes, contingencia, estadísticas excepcionales, inmortal, mejora física +5 Con, vínculo arcano (guja)

Consumibles de combate *cetro metamágico de apresuración mayor*, *varita de dinero sanguíneo* (33 cargas), *varita de disipar magia* (NL 10º, 40 cargas), *varita de proyectil mágico* (NL 9º, 24 cargas), *varita de piel pétrea* (NL 10º, 17 cargas); **Equipo** *guja ardiente de Karzoug*, *zarpas de Leng*, *amuleto del pozo rúnico*, *anillo de libertad de movimiento*, *anillo de protección +5*, *cinturón de potencia física +6* (Fue, Des), *piedras Ioun* implantadas (12 *elipsoides esmeralda*, 3 *esferas carmesí*, 5 *husos ámbar*, 3 *romboides ónice*), *tomo Siédrico*, *túnica de Xin-Shalast*, rubí con la runa de la ira inscrita valorado en 1.000 po (foco para *señal de la ira*), polvo de rubí valorado en 1.500 po (para *jaula de fuerza*), frasco de polvo de piedras preciosas valoradas en 10.000 po (para *estasis temporal*), pomada ocular por valor de 500 po (para *visión verdadera*), 75.000 po en diamantes (para *deseo* y *deseo limitado*)

APTITUDES ESPECIALES

Bonificadores inherentes (Ex) Karzoug ha usado conjuros de *deseo* para aumentar sus estadísticas. Tiene un bonificador +5 inherente a Inteligencia, y un bonificador +4 inherente a todas sus demás características.

Conjuros permanentes (St) Karzoug ha hecho permanentes los siguientes conjuros sobre sí mismo: *don de lenguas*, *ver lo invisible*, *visión en la oscuridad*, y *vista arcana*.

Contingencia (St) Si Karzoug es afectado alguna vez por un efecto de conjuro hostil que le impide actuar por su cuenta, ese efecto es objetivo de un conjuro de *disipar magia mayor*.

Estadísticas excepcionales (Ex) Karzoug estaba destinado desde su nacimiento a convertirse en uno de los mayores magos de su época. Como resultado, sus puntuaciones de características han sido generadas usando 25 puntos, en lugar de los 15 puntos estándar de compra que se usan para crear a la mayoría de PNJs. Además, Karzoug tiene mucho mejor equipo del que tendría normalmente un PNJ de su nivel. Estas modificaciones aumentan su VD total en +2.

Inmortal (Ex) Los secretos de la venerable Thassilon y del reino de Leng han otorgado a Karzoug la capacidad de prolongar su vida

indefinidamente. A menos que muera por causas violentas, es inmortal. Obtiene el bonificador +3 a Inteligencia, Sabiduría y Carisma por haber vivido más allá de edad venerable, pero conserva el vigor de la juventud y no sufre penalizadores a Fuerza, Destreza, o Constitución. Esta inmortalidad también concede a Karzoug inmunidad total a la enfermedad y a todas las clases de locura (incluyendo efectos de confusión y *debilidad mental*).

Inscribir runa Esta dote le permite a Karzoug crear potentes runas mágicas, como la runa de la avaricia grabada en el hombro de Viorian en la zona **X3**.

DRAGÓN AZUL ADULTO	PX 25.600	VD 13	pg 184

(*Bestiario*, pág. 96)

CUSTODIO DE LAS RUNAS	PX 102.400	VD 17	pg 270

Gigante rúnico (*Bestiario 2*)

CA 38, toque 9, desprevenido 38 (+14 armadura, +3 desvío, +15 natural, -4 tamaño)

Fort +18, **Ref** +9, **Vol** +23

Equipo *armadura completa +5*, *anillo Siédrico*

CUSTODIOS DEL TRUENO (3)	PX 38.400 c/u	VD 14	pg 237 c/u

Gigante de las tormentas avanzado (*Bestiario*, pág. 162, 294)

CA 39, toque 12, desprevenido 38 (+13 armadura, +3 desvío, +1 Des, +14 natural, -2 tamaño)

Fort +22, **Ref** +13, **Vol** +18

Equipo *armadura completa +4*, *anillo Siédrico*

CONCLUSIÓN DE LA CAMPAÑA

En cuanto la *lente del alma* sea destruida o Karzoug sufra un golpe mortal, la energía de las almas avariciosas que la forma física del Señor de las Runas ha usado para regresar es liberada en un destello de luz cegadora. Todas las criaturas del Ojo de la Avaricia deben superar una salvación de Fortaleza CD 25 para evitar quedar cegadas permanentemente. Pero este estallido de energía anímica no es completamente destructivo: la energía cura inmediatamente todo el daño y elimina todas las condiciones negativas (incluida la muerte) que sufra cualquier criatura en el Ojo de la Avaricia. Lo único que no es afectado por esta ola purificadora de energía positiva es la posible ceguera causada por la explosión (y, por supuesto, la muerte del propio Karzoug). Aunque este efecto también restablece a los gigantes y dragones, las otras criaturas del Ojo de la Avaricia se rinden inmediatamente al presenciar la derrota de su señor ancestral a manos de los PJs.

Cuando el destello brillante de luz extraña se desvanece, el aire parece hacerse frío y difícil de respirar, y las humeantes paredes del lugar se desvanecen. El *pozo rúnico* ha regresado a su lugar en la base del Pináculo de la Avaricia, y sus aguas doradas se congelan rápidamente; toda la magia que el *pozo rúnico* albergó antaño ha sido consumida en este último y catastrófico giro de los acontecimientos. Este suceso también desactiva el campo de oclusión que rodeaba las Espiras, devolviendo el orden natural a la región.

Las repercusiones de la derrota de Karzoug son mucho mayores que la destrucción del campo de oclusión y el regreso del *pozo rúnico* a la realidad: consulta el Apéndice 1, 'Continuación de la campaña', para determinar hacia dónde pueden ir las cosas desde este punto.

A

PRIMER APÉNDICE 368
Continación de la campaña

SEGUNDO APÉNDICE 370
Punta Arena

TERCER APÉNDICE 388
Magnimar

CUARTO APÉNDICE 392
Transbordador de Tortuga

QUINTO APÉNDICE 398
Xin-Shalast

SEXTO APÉNDICE 404
Bestiario

SÉPTIMO APÉNDICE 416
Nuevas reglas

OCTAVO APÉNDICE 420
Objetos mágicos

PRIMER MAPA 374
Punta Arena

SEGUNDO MAPA 386
Tirras circundantes de Punta Arena

TERCER MAPA 389
Magnimar

CUARTO MAPA 394
Transbordador de Tortuga

QUINTO MAPA 396
Región del Monte Garfio

SEXTO MAPA 400
Xin-Shalast

PRIMER APÉNDICE: CONTINUACIÓN DE LA CAMPAÑA

TRAS LA TREMENDA Y ÉPICA BATALLA FINAL ENTRE KARZOUG Y LOS PJS EN EL OJO DE LA AVARICIA, SÓLO PUEDE HABER UN VENCEDOR. POR EL BIEN DE VARISIA, ESPEREMOS QUE AQUELLOS CONOCIDOS COMO LOS HÉROES DE PUNTA ARENA, QUE ANTAÑO AYUDARON A SALVAR UN PEQUEÑO PUEBLO COSTERO DE UNA PANDA DE GOBLIN BABOSOS, Y QUIZÁ SE METIERON EN PROBLEMAS CON EL TENDERO LOCAL POR UN MALENTENDIDO CON SU HIJA, SE HAYAN CONVERTIDO EN LAS FIGURAS VERDADERAMENTE LEGENDARIAS QUE TENDRÁN QUE SER PARA SALVAR A VARISIA DE UN SEÑOR DE LAS RUNAS EN AUGE.

Aunque los PJs han evitado una amenaza terrible para Varisia, parece probable que la mayoría de habitantes de la región ni siquiera se den cuenta. Para la mayoría de lugareños, el mero hecho de detener la amenaza muy real de una invasión de gigantes convirtió a los PJs en héroes tan legendarios como serán jamás. Aun así, hay algunos que conocen la verdadera magnitud de lo que han hecho los PJs, desde el pobre Brodert Quink (cuyas afirmaciones de que los PJs salvaron Varisia del fin del mundo se convierten simplemente en el último de una larga lista de relatos increíbles), hasta organizaciones como la Sociedad *Pathfinder*. Semanas después de que los PJs regresen de Xin-Shalast, los *pathfinder* se ponen en contacto con ellos y les preguntan por su historia. Esto requiere escoltar a varios miembros de la Sociedad hasta Xin-Shalast, y por descubrir la ciudad y revelar la ruta de acceso, los *pathfinder* están dispuestos a pagar a cada PJ la abrumadora suma de 30.000 po.

Por supuesto, en cuanto corre la voz sobre el descubrimiento de Xin-Shalast (ya sea porque los PJs revelan su ubicación a los *pathfinder* o simplemente porque empiezan a vender tejas de oro y pomos de puerta de diamante que rapiñaron de las ruinas), el interés por la lejana ciudad crece como la espuma. Cientos de aventureros emprenden el difícil viaje hasta la ciudad en busca de fortuna. Sin embargo, el remoto emplazamiento de Xin-Shalast casi garantiza que la mayoría de tan vasta fortuna permanezca allí atrapada… a menos que los PJs decidan desvalijar el lugar usando conjuros como *teletransportar*. Xin-Shalast es una fuente de riquezas fantástica, casi ilimitada, y quienes conocen su ubicación pueden usar esa riqueza para construir imperios. El futuro de Varisia podría quedar fácilmente moldeado por las elecciones que lleven a cabo los PJs sobre dónde y cómo gastar su fortuna.

Pero incluso sin la amenaza de Karzoug en el horizonte, Xin-Shalast sigue siendo un lugar peligroso. Gigantes, rondadores vampíricos, abominables hombres de las nieves, lamias, dragones, caminantes escarlata, morfópodos alpinos, y cosas peores aún acechan en sus calles doradas. Y siempre está el hecho de que Leng está "a la vuelta de la esquina" de Xin-Shalast. Esta proximidad podría causar problemas imprevistos en el futuro, pues uno nunca puede estar seguro de qué pérfidos ojos pueden estar espiando desde ese reino ancestral y maligno.

Y lo que es más importante, a pesar del éxito del grupo contra Karzoug, él sólo era uno de siete. Los otros seis Señores de las Runas se recluyeron en la misma época que Karzoug, y el intento de regresar del Señor de las Runas de la Avaricia hizo que los diversos *pozos rúnicos* esparcidos por el mundo se agitasen. Uno, dos, o más de los otros seis Señores de las Runas podrían estar agitándose en sus tumbas, preparándose para emerger a su vez en Golarion. Puede que pasen años, incluso décadas, pero hay algo que es indiscutible:

El regreso de los Señores de las Runas se aproxima.

¿Y SI GANA KARZOUG?

Si Karzoug derrota a los PJs, o si se ven obligados a huir y no regresan a tiempo para derrotarle, que el Señor de las Runas emerja en Xin-Shalast tiene uno de estos dos efectos, dependiendo del estado del *Dispositivo de Leng*. Ningunas de las dos posibilidades supone nada bueno para Varisia.

EL DISPOSITIVO DE LENG HA SIDO DESACTIVADO: cuando Karzoug emerge de su prisión, sólo necesita unas pocas semanas para juntar a todos los habitantes de Xin-Shalast bajo su estandarte. Gigantes rúnicos, lamias vetustas, y otros agentes descienden en masa de las montañas Kodar y empiezan a subyugar a las tribus de gigantes de la meseta Storval. En unos pocos meses, el ejército de Mokmurian parece una andrajosa banda mercenaria en comparación. No pasa mucho tiempo antes de que Karzoug se las arregle para trasladar su ejército ancestral hasta el presente usando el *Dispositivo de Leng*, y a partir de ese momento se convierte en una de las figuras más poderosas de Golarion. Conquistar Varisia es un juego de niños, y un año después de su regreso, Thassilon ha renacido. Derrotar a Karzoug a partir de ese momento debería ser un desafío de dificultad legendaria.

EL DISPOSITIVO DE LENG ESTÁ OPERATIVO: cuando Karzoug emerge del Ojo de la Avaricia, el *Dispositivo de Leng*, que ha sido alterado en secreto por los habitantes de Leng, absorbe toda la energía anímica del *pozo rúnico* y despierta al Primigenio Mhar. Este ser, atrapado en la piedra de la montaña durante incontables eones, se despierta de su letargo con un terremoto increíble, que se puede notar desde lugares tan lejanos como Magnimar. Cuando Mhar se alza, reduce el macizo Mhar, Xin-Shalast, y varias montañas cercanas a

escombros, creando unas tierras baldías increíblemente extensas plagadas de fisuras y riscos, que pronto quedan infestadas por criaturas menores que siguen a Mhar a este mundo. El agudo aullido de Mhar se puede oír por toda Varisia, y en el cielo del noreste, la noche se ve iluminada por un aciago fuego rojo. La verdadera naturaleza de Mhar y lo que presagia su llegada a Golarion está fuera del ámbito de esta aventura, pero los resultados deberían ser fundamentalmente catastróficos al estilo lovecraftiano. Karzoug sobrevive a este suceso, pero no así sus ejércitos ni su ciudad; el archimago se ve obligado a huir de las Kodar y buscar refugio en otro lugar, probablemente en la Forja Rúnica. Si eso sucede, los PJs necesitan toda la ayuda que puedan reunir para enfrentarse a la monstruosidad alienígena que es Mhar... e irónicamente, puede que Karzoug sea su mejor opción.

MÁS ALLÁ DEL AUGE DE LOS SEÑORES DE LAS RUNAS

Si los PJs derrotan a Karzoug, tienen dos opciones: pueden jubilarse, disfrutar de los frutos de sus esfuerzos y deleitarse con su creciente fama, o pueden seguir buscando aventuras aún mayores. Si los PJs se jubilan, puedes plantearte dirigir para tu grupo la Senda de aventuras *La Estrella Fragmentada* a continuación, pues esa Senda de aventuras sirve de secuela espiritual para el Auge de los Señores de las Runas *[NdT: sin embargo, a fecha de publicación de este libro,* 'la Estrella Fragmentada' *tardará en salir publicada en español].*

Alternativamente, si deseas continuar tu campaña a niveles aún mayores, uno de los siguientes dos ganchos de aventuras podría servirte para inspirar una nueva campaña que lleve a tus PJs a las cotas más altas de poder.

LA IRA DE JANDELAY: El Olifante de Jandelay era una criatura tan poderosa y difícil de controlar que solamente fue convocada una vez durante la era de Thassilon para destruir un ejército azlante invasor... e incluso en esa ocasión, expulsarla costó la destrucción de una cuarta parte de la legión que controlaba el Señor de las Runas Xanderghul. En los últimos días de Thassilon, la Señora de las Runas Alaznist, desesperada por derrotar a Karzoug (quien en aquél momento parecía que estuviese a punto de borrar del mapa la nación de su enemiga) intentó convertirse en la segunda Señora de las Runas en lograr conjurar a esta bestia. Sólo la llegada de la Gran Caída se lo impidió, pero al morir Karzoug, las ondulaciones a través de los *pozos rúnicos* vinculados podrían finalizar la última fase de lo que Alaznist puso en marcha hace 10.000 años. De ti depende dónde surge el Olifante, ¡pero una aventura para expulsar a este colosal mastodonte sin duda pondría a prueba a los mayores héroes de Varisia!

LA CONQUISTA DE XIN-SHALAST: peligros mayores que los gigantes rúnicos acechan en los rincones más profundos de Xin-Shalast. A medida que corre la voz sobre la ya no tan perdida ciudad, Korvosa, Puerto Enigma, Magnimar, Kaer Maga, Urglin, y Janderhoff se interesan por ella, ¡y empieza una carrera por el control de las riquezas de la ciudad! Al ser los mayores héroes de esa tierra, los PJs son contactados rápidamente por representantes de las seis ciudades. ¿Elegirán aliarse con una, o intentarán reclamar Xin-Shalast como suya? El suplemento *Pathfinder Campaign Setting: Lost Cities of Golarion* [NdT: inédito en español] presenta información adicional sobre Xin-Shalast que puedes usar en este escenario para poner las cosas difíciles a tus PJs.

SEGUNDO APÉNDICE: PUNTA ARENA

QUIENES SE DIRIGEN AL NORTE DESDE MAGNIMAR SIGUIENDO LA ROCOSA LÍNEA COSTERA PRONTO LLEGAN A UN TERRITORIO PECULIAR. LA BRUMA TAPIZA ESTE PAISAJE ONDULANTE, FLOTANDO ESPECTRALMENTE A LO LARGO DE PÁRAMOS HÚMEDOS Y SOLITARIOS. PEQUEÑAS ZONAS BOSCOSAS CUBREN LA REGIÓN, CON SUS ENREDADAS PROFUNDIDADES IMPREGNADAS DEL OLOR A ORTIGAS, RETAMA, Y SAVIA DE PINO, MIENTRAS QUE MÁS AL INTERIOR, VALLES FLUVIALES DELIMITADOS POR MAJESTUOSAS SECUOYAS SERPENTEAN ENTRE FORMACIONES ROCOSAS Y PENDIENTES DE PIEDRA CALIZA. LA INMENSIDAD Y LA SENSACIÓN DE AISLAMIENTO DE LA REGIÓN HAN DADO ORIGEN A SU NOMBRE LOCAL: LA COSTA PERDIDA.

A lo largo de la Costa Perdida hay reductos de civilización. Se pueden hallar campamentos varisianos tradicionales cerca de cada quebrada y hondonada a lo largo de estos confines delimitados por acantilados, y de vez en cuando hay casas solitarias encima de riscos: domicilios de excéntricos o ricos que buscan un poco de paz lejos del ajetreo de las calles de Magnimar. Hay posadas a lo largo de la carretera de la Costa Perdida cada 24 millas (*38,5 km*) aproximadamente, situadas en virtud de la distancia que la mayoría de viajeros pueden recorrer en un día de viaje. Pequeños santuarios de piedra en honor a Desna, diosa de los viajeros y patrona de los varisianos, proporcionan también la oportunidad de refugiarse si uno de los excesivamente frecuentes chubascos sorprende a unos viajeros. Con el tiempo, cualquiera de estas semillas de civilización podría prosperar y convertirse en un pueblo de tamaño respetable, o incluso en una ciudad. Ya ha ocurrido una vez, a lo largo de las costas de un desembarcadero natural al abrigo de los acantilados que hay unas 50 millas al noreste de Magnimar. Lo que antaño era un campamento varisiano mayor de lo normal a la sombra de una torre ancestral en ruinas se ha convertido en el mayor pueblo de la Costa Perdida: Punta Arena, la Luz de la Costa Perdida.

LA LUZ DE LA COSTA PERDIDA

A medida que uno se acerca al pueblo de Punta Arena, la huella de la civilización sobre la Costa Perdida se va haciendo más visible. Las tierras de labranza en los páramos periféricos y en los valles fluviales se vuelven cada vez más numerosas, y las aguas azules verdosas del golfo Varisiano albergan cada vez más embarcaciones pesqueras. El paso a través de arroyos y ríos se lleva a cabo más a menudo a través de puentes que de vados, y la propia carretera de la Costa Perdida se vuelve más ancha y está mejor cuidada. Desde cualquiera de las dos vías de acceso (meridional y oriental), Punta Arena permanece fuera de visión, oculta por la gran calzada sobresaliente de piedra caliza conocida como la Bandeja del Diablo, y por el arco de brotes rocosos y las colinas levemente arboladas que se alzan justo al este del pueblo, pero cuando se rodea la última curva de la carretera, las humeantes chimeneas y las bulliciosas calles de Punta Arena reciben a los viajeros con los brazos abiertos y la promesa de una cama caliente, sin duda una alegría para los ojos de quienes han pasado los últimos días solos en la carretera de la Costa Perdida.

Desde el sur, la entrada a Punta Arena está gobernada por un puente de madera, mientras que desde el norte una muralla baja de piedra concede un poco de protección al pueblo. Aquí, la carretera de la Costa Perdida pasa a través de una puerta fortificada de piedra, que suele estar vigilada por uno o dos guardias; el puente del sur suele estar desprotegido. Aparte de algunos que otros goblin, tradicionalmente los ciudadanos de Punta Arena han tenido pocos motivos por los que preocuparse por invasiones o bandolerismo; la región simplemente no está lo bastante poblada como para que el robo sea un negocio lucrativo. Colgando de un clavo doblado tanto en la puerta fortificada como en el puente meridional hay un cartel y un espejo; en cada cartel hay escrito el mensaje: "¡Bienvenidos a Punta Arena! Por favor, deteneos a veros como os veremos nosotros."

HISTORIA DE PUNTA ARENA

Hace milenios, antes de la caída de Thassilon, lo que hoy se conoce como la Costa Perdida no era en absoluto una costa. Era una serie de riscos y acantilados rocosos que recorría un extenso páramo, desde el final de las montañas Cicatriz de Niebla hasta las ciénagas Espesas del sur. Llamada el Raspador, esta cordillera de formaciones rocosas y cuestas de piedra caliza marcaba la frontera entre las naciones de Shalast y Bakrakhan. Cuando Thassilon cayó, la nación de Bakrakhan se desmoronó y se hundió en el mar, formando lo que ahora se conoce como el golfo Varisiano, mientras que el Raspador se convirtió en la nueva línea costera de la región.

Antes de estos sucesos catastróficos, el Raspador era patrullado abundantemente por los ejércitos de Shalast y Bakrakhan, y los choques violentos entre ambos eran frecuentes. El Señor de las Runas Karzoug usó su impresionante magia y sus esclavos gigantes para erigir inmensas estatuas a su imagen a lo largo del Raspador, centinelas de granito que se alzaban cientos de metros de altura, desde cuyos ojos pétreos podía vigilar la nación de Bakrakhan desde la seguridad de su trono en la lejana Xin-Shalast. En respuesta, la Señora de las Runas Alaznist construyó varias destructivas torres de guardia llamadas Canales de Tormenta Infernal a lo largo del Raspador. Cada una de estas torres albergaba un contingente de sus soldados, liderados por hechiceros y clérigos adoradores de demonios seleccionados cuidadosamente de entre su guardia personal. Sobre cada Canal ardía un vórtice constante de fuego arcano, que su comandante podía dirigir para incendiar a

los ejércitos invasores desde kilómetros de distancia. Los Canales hicieron un trabajo encomiable impidiendo a las fuerzas de Karzoug invadir Bakrakhan, mientras que sus propias Estatuas Centinela impedían a Alaznist lanzar sus propias invasiones por sorpresa. Y así los dos reinos existían en un precario equilibrio hasta el calamitoso fin del mundo.

Tras la caída de Thassilon y la llegada de la Era de la Oscuridad, el Raspador se convirtió en la nueva línea costera occidental de la región. Las Estatuas Centinela de Karzoug se derrumbaron, aunque aquí y allí aún se alzan fragmentos de estos antiguos y poderosos guardianes. A los Canales de Tormenta Infernal de Bakrakhan no les fue mejor: la mayoría de las torres de guardia cayó al mar durante el cataclismo. Sólo una permaneció por encima de las olas, e incluso ésta se derrumbó hasta menos de un cuarto de su altura original. Los viajeros varisianos preservaron a través de sus tradiciones orales las historias sobre cómo las torres en ruinas solían proyectar fuego en las tierras circundantes, pero con el paso de las generaciones, esos relatos fueron evolucionando. La ubicación de las ruinas al borde del mar parece indicar que antaño fueron un faro y, con el tiempo, los viejos relatos sobre haces de fuego se convirtieron en haces de luz. Hoy día, los varisianos ven el último Canal de Tormenta Infernal como simplemente un faro ancestral en ruinas, un punto de referencia al que llaman la Vieja Luz. En la mente colectiva moderna no quedan registros del destructivo propósito de la torre, pero aún hay pistas sobre su violento legado que permanecen ignoradas en las catacumbas que antaño comunicaban con las mazmorras de la torre.

PUNTA ARENA, LA LUZ DE LA COSTA PERDIDA

NB pueblo pequeño

Corrupción +0; **Delincuencia** +0; **Economía** +1; **Ley** +0; **Cultura** +2; **Sociedad** +0

Cualidades ciudadanos chismosos, próspero

Peligro +0

DEMOGRAFÍA

Gobierno autocracia (alcalde)

Población 1.240 (1.116 humanos, 37 medianos, 25 elfos, 24 enanos, 13 gnomos, 13 semielfos, 12 semiorcos)

PNJs destacables

Kendra Deverin, alcaldesa (NB humana aristócrata 4/experta 3)

Belor Cicuta, alguacil (CB humano guerrero 4)

Abstalar Zantus, sacerdote del pueblo (CB humano clérigo de Desna 4)

Titus Scarnetti, noble (LN humano aristócrata 6)

Ethram Valdemar, noble (NB humano aristócrata 5/experto 2)

Ameiko Kaijitsu, propietaria del *Dragón Oxidado* (CB humana aristócrata 1/bardo 3/pícara [vividora] 1)

Shalelu Andosana, exploradora local (CB elfa guerrera 2/exploradora 4)

Brodert Quink, experto en Thassilon (NB humano experto 7)

MERCADO

Valor base 1.300 po; **Límite de compra** 7.500 po; **Lanzamiento de conjuros** 4º

Objetos menores 3d4*; **Objetos intermedios** 1d6; **Objetos mayores** -

*Los objetos mágicos adicionales específicos a la venta en Punta Arena se detallan en las páginas siguientes. Cada mes, tira 3d4 para ver cuántos nuevos objetos menores hay a la venta, y 1d6 para ver cuántos objetos intermedios. Los objetos curativos que podrían ofrecer la catedral de Punta Arena u otros individuos no cuentan para esos límites.

Más recientemente, colonos de la nación sureña de Cheliax han acudido a Varisia. La ciudad de Magnimar fue fundada por colonos insatisfechos con la fuerte dependencia del apoyo chelio que había en Varisia oriental, y pronto se hizo evidente la necesidad de tierras de cultivo adicionales. Al sur, la extensión fangosa de las ciénagas Espesas dificultaba la agricultura, por lo que los colonos volvieron la vista al norte a lo largo de la Costa Perdida. Durante gran parte de su extensión, la costa apenas ofrecía refugio, con una excepción: una cala perfecta a unas 50 millas (*80 km*) de Magnimar, sobre la cual se alzaban unas curiosas ruinas de piedra.

Fundar un nuevo pueblo no es un asunto que se pueda tomar a la ligera, ni uno que pueda ser financiado por un único inversor. Cuatro poderosas familias de Magnimar tenían intereses en la región, y en lugar de trabajar unas contra otras, consolidaron sus esfuerzos y formaron la Liga Mercantil de Punta Arena. Estas cuatro familias eran los Kaijitsu (vidrieros), los Valdemar (constructores de barcos), los Scarnetti (madereros), y los Deverin (granjeros y cerveceros), y navegaron hacia el norte para tomar posesión de su tierra tras obtener los oportunos permisos de Magnimar; pero cuando llegaron en la primavera del 4666 RA, hallaron el lugar ya ocupado por una gran tribu de varisianos.

KENDRA DEVERIN

Negándose a abandonar su proyecto, la Liga Mercantil de Punta Arena entabló negociaciones con los varisianos, prometiéndoles un lugar importante en el nuevo municipio. Por desgracia, tras una semana de diálogos que no parecían llevar a ninguna parte, un hombre impaciente llamado Alamon Scarnetti se quiso ocupar personalmente del asunto. Reunió un grupo de sus hermanos y primos, y los Scarnetti organizaron una incursión asesina contra el campamento varisiano, con la intención de matarlos a todos y dejar pruebas que inculpasen a los goblin locales de tal acto. Pero los Scarnetti, ebrios y con exceso de confianza, sólo lograron matar a 5 varisianos antes de verse obligados a huir, perdiendo a 3 de los suyos.

La Liga Mercantil de Punta Arena se vio obligada a huir de vuelta a Magnimar, y en los meses siguientes se vio afectada por las repercusiones del asalto de Alamon. El Concejo Varisiano de Magnimar exigía un castigo para las cuatro familias, pero la Corte Suprema medió para que hubiese paz entre ellos, sobre todo gracias a las notables habilidades diplomáticas de una joven bardo y miembro de las familias acusadas: Almah Deverin. No solo logró apaciguar las peticiones de los varisianos de que se pagase con sangre, sino que también logró salvar los planes para Punta Arena al prometer no sólo incorporar la adoración de Desna a la catedral del nuevo pueblo, sino también pagar al Concejo Varisiano una generosa porción de todos los beneficios que tuviesen los negocios de Punta Arena a lo largo de los siguientes 40 años. Un año después, la Liga Mercantil de Punta Arena empezó la construcción de varios edificios con la total cooperación del pueblo varisiano. En los años transcurridos desde la fundación de Punta Arena, el pueblo ha prosperado. Aunque el término inicial del pacto con el Concejo Varisiano ya ha vencido, el gobierno de Punta Arena ha votado extender el pacto otros 20 años, lo que ha causado gran consternación en unos cuantos lugareños.

Hoy, Punta Arena es una comunidad próspera. Muchas industrias, incluyendo la pesca, la tala de madera, la agricultura, la caza, la elaboración de cerveza, la construcción naval, el curtido de pieles, y la fabricación de vidrio, han crecido enormemente, atrayendo mano de obra hábil desde lugares tan lejanos como Korvosa y Puerto Enigma. Pero la ubicación de Punta Arena en la Costa Perdida también ha atraído recientemente a pobladores de otra clase. A medida que los aventureros y exploradores empiezan a reunir los fragmentos de la influencia ancestral de Thassilon sobre la región hace tanto tiempo, las ruinas thassilonianas de Varisia han hecho de imán para esos buscadores de saber. La Vieja Luz no es ninguna excepción, y unas pocas de las incorporaciones recientes a Punta Arena están más interesadas en dichas ruinas que en otra cosa.

A lo largo de su historia, Punta Arena ha tenido la suerte de no ser víctima de grandes desastres. Cada invierno trae fuertes tormentas, pero el desembarcadero natural, los bancos de arena, y los acantilados colaboran de forma destacada a la hora de mitigar la fuerza del viento y las olas, dejando al pueblo relativamente indemne. Los ancianos del pueblo cuentan historias sobre unas pocas tormentas realmente fuertes, pero aparte de los inicios algo inestables del pueblo con los varisianos, sólo dos sucesos se pueden calificar como desastres: el Troceador y el incendio de Punta Arena. Estos dos sucesos, al haber ocurrido en un lapso de tiempo tan corto y tan próximo, suelen ser referidos en conjunto como 'los Disgustos Recientes', a pesar de que los incidentes no tenían conexión aparente. Los nativos de Punta Arena son reticentes a hablar de cualquiera de esos dos sucesos, prefiriendo mirar hacia delante, hacia tiempos mejores.

LOS DISGUSTOS RECIENTES

Cuando Jervis Stoot dejó clara su intención de construir una casa en la isla mareal *[NdT: isla que está conectada al continente cuando hay marea baja, pero esa conexión desaparece bajo las aguas con la marea alta]*, por aquel entonces sin nombre, que había justo al norte de la Vieja Luz, muchos temieron que se rompiese el cuello trepando por los acantilados de la isla. Jervis ya se había ganado cierta fama de excéntrico cuando empezó su cruzada en solitario por tallar representaciones de pájaros en cada edificio del pueblo. Stoot nunca hacía una talla sin que le diesen permiso, pero su increíble talento para el tallado de madera hacía evidente que, si Stoot elegía tu edificio como emplazamiento de su proyecto más reciente, aprovecharas la oportunidad. 'Lucir un Stoot' pronto se convirtió en algo de lo

que presumir, y Jervis acabó extendiendo su don para incluir barcos y carromatos. Quienes le pedían tallas o intentaban pagarle por su talento eran rechazados; Stoot les decía "No hay páharo n'esa maera que yo puea liberá", y seguía su camino, a menudo vagando por las calles durante días antes de advertir un pájaro escondido en un poste de valla, un dintel, un capitel, o un marco de puerta, y entonces pedir permiso para 'liberar' con sus fieles hachuelas y cuchillos para esculpir.

La excusa de Stoot para querer trasladarse a la isla parecía bastante inocente. El lugar era un refugio para la fauna aviar de la región, y su afirmación de "queré ehtar con lo páharo'" parecía tener sentido; tanto, de hecho, que el gremio de carpinteros (con quien Stoot había mantenido una competencia amistosa durante varios años) se ofreció voluntario para construir una escalinata, gratis, a lo largo de la pared de acantilado del sur para que Stoot pudiese ir y venir de su nueva casa sin arriesgarse a partirse la crisma. Durante 15 años, Stoot vivió en la isla. Sus viajes al pueblo se fueron haciendo cada vez menos frecuentes, lo que hacía que fuese todo un acontecimiento cuando elegía un edificio para que albergase un nuevo Stoot.

En Punta Arena los crímenes no eran algo desconocido, ni siquiera los homicidios. Una o dos veces al año, alguna pasión ardía demasiado, algún robo salía mal, algunos celos se volvían imposibles de soportar, o se bebía alguna copa de más, y alguien acababa muerto. Pero cuando los cadáveres empezaron a amontonarse a finales del 4702 RA, el pueblo inicialmente no tuvo ni idea de cómo reaccionar. El alguacil de Punta Arena por aquél entonces era un hombre sensato y directo llamado Casp Avertin, un oficial jubilado de la guardia de la ciudad de Magnimar. Pero ni siquiera él estaba preparado para el asesino que pasó a ser conocido como el Troceador.

A lo largo de un largo mes, parecía que cada día aparecía una nueva víctima. Todas eran halladas en el mismo y terrible estado: el cadáver presentaba cortes profundos en el cuello y el torso, las manos y los pies estaban amputados y apilados cerca, y los ojos y la lengua habían sido arrancados y no estaban por ninguna parte. Durante ese terrible mes, el Troceador se cobró 25 víctimas. Su asombroso talento a la hora de eludir trampas y perseguidores pronto empezó a desgastar a la guardia del pueblo, pasando factura especialmente al alguacil Avertin, que se fue dando cada vez más a la bebida. En cualquier caso, el propio alguacil Avertin se convirtió en la última víctima del Troceador, muerto al encontrarse con el asesino en una callejuela estrecha (ahora conocida como el callejón del Troceador) mientras estaba mutilando a su última víctima. En el combate que se produjo a continuación, Avertin infligió una herida notable al asesino. Cuando Belor Cicuta, por aquél entonces un simple guardia del pueblo, encontró ambos cadáveres (el de Avertin y el de la penúltima víctima) varios minutos después, reunió a los guardias y fueron capaces de seguir el rastro de sangre del asesino.

El rastro llevaba directamente hasta las escaleras de la Roca de Stoot.

Al principio, la guardia del pueblo se negó a aceptar las implicaciones, y temió que el Troceador hubiera ido a cobrarse al pobre Jervis Stoot como 26ª víctima. Pero lo que los guardias hallaron en su modesto hogar en la parte superior de la isla y en el complejo de habitaciones que habían sido excavadas en el lecho de roca de debajo no dejaba lugar a dudas. Jervis Stoot y el Troceador eran la misma persona, y los ojos y lenguas de las 25 víctimas fueron hallados sobre un horripilante altar a un vil Señor Demoníaco de las criaturas aladas cuyo nombre ninguno se atrevió a pronunciar. El propio Stoot fue hallado muerto a los pies del altar, tras haberse arrancado sus propios ojos y lengua en una última ofrenda. Los guardias derrumbaron la entrada a las cámaras inferiores, quemaron la casa de Stoot, destruyeron las escaleras, e hicieron lo posible por olvidar lo que habían visto. El propio Stoot fue incinerado en la playa en una pira, y sus cenizas fueron bendecidas y esparcidas en un intento de impedir un regreso sacrílego de su maligno espíritu.

Pero por cosas del destino, la gente de Punta Arena pronto debería superar una nueva tragedia, que casi eclipsa la matanza del Troceador. Un mes después de la muerte del asesino, un terrible incendio azotó Punta Arena. El fuego empezó en la capilla y se esparció con rapidez. Mientras el pueblo se esforzaba en salvar la iglesia, la conflagración se expandió, consumiendo los Establos de la Costa Norte, la posada del *Ciervo Blanco*, y tres hogares. Al final, la iglesia ardió hasta los cimientos, causando la muerte del amado sacerdote del pueblo Ezakien Tobyn y su hermosa hija adoptiva Nualia (o eso creyó la gente).

Lo único que queda hoy de las antaño apreciadas tallas de Stoot son cicatrices desgastadas en edificios y mascarones de proa donde los dueños usaron hachuelas para quitar lo que se había convertido en un recordatorio funesto del lobo con piel de cordero. Los hogares y negocios arrasados por el fuego han

Llamar a la guardia

Si los PJs necesitan ayuda, o si se exceden y se meten en líos, puede que la guardia de Punta Arena tenga que hacer acto de presencia. Usa las siguientes estadísticas para los guardias de Punta Arena cuando sea necesario.

GUARDIA DE PUNTA ARENA | **PX** 200 | **VD** 1/2 | **pg** 21

Humano combatiente 2
NB humanoide Mediano
Inic +0; **Sentidos** Percepción +3

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+4 armadura)
pg 21 (2d10+6)
Fort +5, **Ref** +0, **Vol** -1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada larga +4 (1d8+1/19-20)
A distancia Arco largo +2 (1d8/x3)

ESTADÍSTICAS

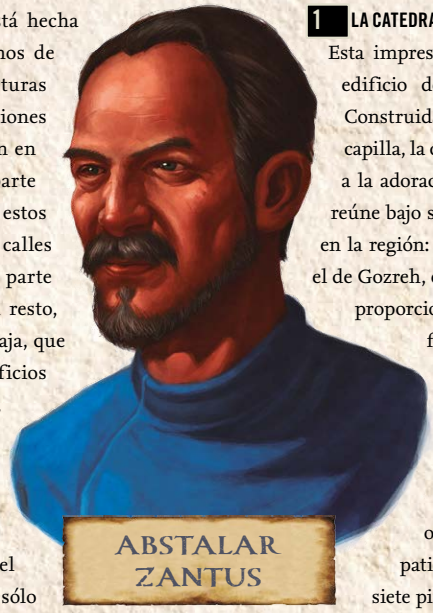
Fue 13, **Des** 11, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 8
Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 13
Dotes Alerta, Soltura con un arma (espada larga)
Habilidades Averiguar intenciones +3, Intimidar +4, Montar +3, Percepción +3
Idiomas común, varisiano
Equipo camisote de mallas, arco largo con 20 flechas, espada larga

PUNTA ARENA
PUERTA NORTE
CAMINO DE LA COSTA PERDIDA
ISLA DEL TROCEADOR
PLAYA DE LOS TRASTOS
LA VIEJA LUZ
CALLE DEL ACANTILADO
CALLE DE LA IGLESIA
VÍA DEL BASURERO
CALLE DE LA CONCHA
CALLE DE LA TORRE
PUENTE DEL CURTIDOR
VÍA BAJO EL BARRANCO
CALLE ALTA
CALLE MAYOR
CALLE DEL CUERVO
CALLE DEL FESTIVAL
CALLE DEL CANGREJO
ESTANQUE DEL MOLINO
CALLE DEL VIDRIO
CALLE DEL OBISPO
CAMINO DEL LUMPENO
CALLE DEL AGUA
CALLE DEL BARRO
CALLE DEL MERCADO
CALLE DEL RÍO
RÍO TURANDAROK
CALLE DEL SALMÓN
CALLE DEL RON
PUENTE DE PUNTA ARENA
C. DEL GARFIO
PUERTO DE PUNTA ARENA
CARRETERA DE LA COSTA PERDIDA
CARRETERA DEL BARRANCO GOLETA
ARROYO CENAGOSO
N
0
150/45 PIES/M
300/90

sido reconstruidos, y la capilla de Punta Arena por fin ha sido también levantada de nuevo. Con la consagración de esta nueva catedral, Punta Arena espera dejar por fin en el pasado los tiempos oscuros de los Disgustos Recientes.

PUNTA ARENA DE UN VISTAZO

La mayoría de edificios de Punta Arena está hecha de madera, con cimientos de piedra, y techos de tablones de madera. La mayoría son estructuras de una sola planta, con unas pocas excepciones destacables. Los lugareños a menudo piensan en el pueblo como dividido en dos barrios. La parte alta consiste en las zonas **1-12**. La mayoría de estos edificios son relativamente nuevos, y las calles son más anchas y menos abarrotadas. Esta parte del pueblo está físicamente por encima del resto, situada sobre un risco con vistas a la parte baja, que consiste en las zonas **13-46**. La mayoría de edificios del pueblo se pueden hallar en la parte baja, que se va haciendo cada vez más abarrotada a medida que el espacio libre es ocupado por recién llegados. Este barrio está construido sobre una suave pendiente que va desde una altura de unos 60 pies (*18 m*) por encima del nivel del mar al oeste, descendiendo hasta sólo levemente por encima de la línea de costa en el este y el sur.



El puerto de Punta Arena es un desembarcadero natural de tamaño modesto, con una profundidad de 30 pies (*9 m*) durante la mayor parte de su extensión, con pendientes que ascienden bruscamente al acercarse a la costa. Las lánguidas aguas del río Turandarok descienden serpenteando desde las tierras circundantes, rodeando la Bandeja del Diablo para desembocar en el puerto; el río a menudo se usa para transportar madera talada muy río arriba hasta el aserradero local. Al sur del pueblo se alza otro risco sobre el que los terratenientes más acaudalados de Punta Arena han construido sus propiedades.

A sólo un centenar de metros al norte del pueblo se alza un saliente vertical de tierra rocosa coronado por unos pocos árboles; esta isla mareal es ahora conocida como la isla del Troceador, y antaño era el hogar del criminal más infame de Punta Arena. Al remoto saliente sólo se puede llegar volando o siendo un hábil escalador, y los lugareños creen que la isla está embrujada por el fantasma del Troceador; los niños a menudo se retan unos a otros a ir a la base de la isla con la marea baja y tocar la pared del acantilado que la rodea, pero hace años que nadie visita la cima.

La vista que resulta más impactante a los visitantes de Punta Arena en un primer momento es la Vieja Luz. Se desconoce la altura original de esta torre, pero quienes han estudiado la antigua arquitectura de los deteriorados restos calculan que debió medir más de 700 pies (*210 m*), de los que hoy queda menos de una cuarta parte. La Vieja Luz se alza desde el nivel del mar, y está construida pegada a la pared de un acantilado de 120 pies (*36 m*) de alto, extendiéndose otros 50 pies (*15 m*) por encima de ese nivel para culminar en unas ruinas escarpadas. Este cascarón de piedra es otro de los recordatorios de que ni los chelaxianos ni los varisianos son los primeros pobladores de esta tierra, pero aparte de unas pocas tallas muy desgastadas que parecen indicar que la cima de esta torre albergaba una luz brillante, no quedan indicios de la verdadera función de la misma.

1 LA CATEDRAL DE PUNTA ARENA

Esta impresionante catedral es sin duda el mayor edificio del pueblo, y también el más nuevo. Construida sobre los cimientos de la anterior capilla, la catedral de Punta Arena no está dedicada a la adoración de un único dios. En lugar de eso, reúne bajo su techo a los seis cultos más extendidos en la región: el de Abadar, el de Desna, el de Erastil, el de Gozreh, el de Sarenrae, y el de Shelyn. El edificio proporciona capillas a todos estos dioses en un foro común; en cierto modo, la catedral de Punta Arena son seis iglesias distintas bajo un impresionante techo.

Pero ni siquiera la anterior capilla era el primer lugar sagrado de esta ubicación. El núcleo, tanto de la capilla original como de la nueva catedral, es un patio descubierto que rodea un conjunto de siete piedras levantadas, que a su vez rodean un altar circular de piedra. Estas piedras sirvieron a los varisianos como lugar de culto durante años; aunque en general veneraban a Desna y a varios Señores Empíreos en ellas, pertenecen a una tradición mucho más antigua. Sin que nadie que siga vivo hoy lo sepa, las siete piedras levantadas solían representar las siete escuelas de magia thassilonianas, y servían de foco para los magos que querían dirigir el poder destructivo del cercano Canal de Tormenta Infernal. No hay nadie en Punta Arena que sospeche que los menhires son nada más que un antiguo lugar de culto. La tradición oral varisiana argumenta que las siete piedras representan las siete torres del palacio ultraterreno de Desna, pero esa es simplemente una historia perpetuada por los primeros videntes varisianos, ansiosos por esconder otro fragmento de la destructiva historia de su tierra natal.

La capilla original que fue construida aquí era una colección de seis santuarios distintos, cada uno con su propio edificio, y conectado con los otros mediante calzadas al aire libre. El culto a Desna fue incorporado a estos santuarios como parte del acuerdo de paz con los varisianos locales, pero los constructores originales añadieron también a otros cinco dioses. Cuatro de ellos (Abadar, Gozreh, Sarenrae y Shelyn) eran los patrones de los fundadores originales de la Liga Mercantil de Punta Arena, mientras que el quinto, Erastil, era el más popular entre los colonos iniciales.

Cuando la capilla ardió hasta los cimientos hace varios años, la alcaldesa Deverin puso en marcha una atrevida iniciativa. No se limitarían a reconstruir la capilla, sino que lo harían a lo grande. En lugar de la capilla se construiría una catedral, y estaría hecha de piedra y cristal. La financiación de este proyecto vino parcialmente de las familias fundadoras, parcialmente de los negocios de Punta Arena ansiosos por ganarse el favor de los dioses, y parcialmente de las respectivas Iglesias. Terminar la catedral fue una labor de

años, pero el resultado final es verdaderamente impresionante. Al sur, mirando hacia el corazón de Punta Arena, están los santuarios de la civilización: Erastil y Abadar. Al oeste, ofreciendo una vista de la Vieja Luz y el mar que hay detrás, los de Shelyn y Gozreh. Y al este, ofreciendo una vista del cementerio de Punta Arena y el sol naciente, los de Sarenrae y Desna.

La anterior capilla albergaba menos de una docena de acólitos, liderados por un clérigo muy querido llamado Ezakien Tobyn, que por desgracia falleció en el incendio que destruyó la iglesia. El nuevo sumo sacerdote de Punta Arena fue su estudiante más prometedor, un hombre agradable llamado **ABSTALAR ZANTUS** (CB humano clérigo de Desna 4). A pesar de ser en sí mismo un adorador de Desna, Abstalar es muy abierto en los asuntos de la fe y ha sabido adaptarse muy bien al papel de consejero para adoradores de otros dioses.

2 EL CEMENTERIO DE PUNTA ARENA

Situado a la sombra de la catedral de Punta Arena, y accesible mediante una verja al norte o varias puertas que conducen a la propia catedral, este extenso camposanto ofrece una vista desde arriba del río Turandarok. Mausoleos de piedra propiedad de miembros acaudalados de la comunidad se alzan cerca de los límites del cementerio o en su centro, mientras que docenas de parcelas humildes, marcadas con una lápida sencilla, reposan entre árboles y matorrales. El cementerio está bien cuidado y conservado por un hombre llamado **NAFFER VOSK** (NB humano pícaro 1/clérigo de Sarenrae 2), un contrabandista deforme del que se apiadó el padre Tobyn después de que su barco naufragase justo al norte del pueblo hace una década. Naffer ha hallado la redención en Sarenrae, y a pesar de un defecto de columna que desde nacimiento le hace andar con un inquietante cojeo, es uno de los ciudadanos más devotos del pueblo. Mantiene el cementerio meticulosamente limpio, y también es el responsable de hacer sonar las campanas de la iglesia cada día al alba, al mediodía, y al ocaso.

3 EL CIERVO BLANCO

Un par de ciervos de madera a escala real, tallados con un cuidado asombroso a partir de abedul blanco, se alzan a ambos lados de la entrada a esta taberna y posada de tamaño considerable, que goza de una impresionante vista al golfo Varisiano que están al norte. El edificio es nuevo, reconstruido recientemente después de que la anterior posada de esta misma ubicación ardiese hasta los cimientos hace años en el mismo incendio que destruyó la capilla de Punta Arena. El nuevo *Ciervo Blanco* es impresionante, con tres plantas (una planta baja de piedra y dos plantas superiores de madera), y una docena de habitaciones grandes que pueden acomodar entre dos y tres huéspedes cada una.

Un varón shoanti serio y callado llamado **GARRIDAN VISKALAI** (LN humano experto 4) es el propietario de *El Ciervo Blanco* y dirige el local con la ayuda de su familia y algunos lugareños. Aunque sus padres eran miembros de la tribu Shriikirri-quah, abandonaron sus vínculos para asentarse en Punta Arena. Garridan lamenta su decisión, pero su amor por su esposa y su familia hace que permanezca firmemente instalado en el pueblo.

Para animar a los visitantes a quedarse en la posada, Garridan pone precios bajos a su alojamiento en pensión completa, igualando a los de *El Dragón Oxidado* (zona **37**) a pesar de que sus habitaciones son más limpias y espaciosas. Aun así, su actitud gruñona suele hacer que este establecimiento sea menos popular que la competencia. Garridan es hermano del alguacil de Punta Arena, Belor Cicuta, aunque ambos se llevan mal desde hace años debido a lo que Garridan ve como un abandonamiento total de las tradiciones shoanti por parte de su hermano.

4 LA VÍA AL NORTE

Al igual que varios otros edificios de los alrededores, esta estructura de una sola planta fue reconstruida recientemente tras el incendio de Punta Arena. Este edificio era originalmente un establo, pero ha sido convertido por su propietario, un gnomo anciano pero vivaz llamado **VEZNUTT PAROOH** (NB gnomo mago 2/experto 4), en una biblioteca abarrotada y desordenada que alberga su tremenda colección de mapas y cartas náuticas. Se pueden comprar mapas de regiones locales, desde las cercanías inmediatas hasta la totalidad de Varisia y la meseta Storval, por precios que van desde 5 po hasta 100 po, dependiendo del tamaño y el nivel de detalle. Cuando no está elaborando copias de mapas viejos, se suele poder encontrar a Veznutt debatiendo sobre historia con su mejor amigo Ilsoari en la academia Turandarok (zona **27**).

5 LA JOYERÍA

Este edificio bajo de piedra sobrevivió al fuego que arrasó el norte de Punta Arena, para gran alivio de su propietario, un joyero de cabello alborotado llamado **MAVER KESK** (LB humano experto 3). Maver emplea a media docena de matones locales (LN humano combatiente 3) como guardias, pero tiene la costumbre de dejar puertas y cámaras acorazadas abiertas... una manía por la que su esposa **PENNAE KESK** (LN humana plebeya 2) a menudo le reprende en público.

6 LA LINDE DEL BASURERO

La basura reunida por los chicos de Gorvi (ver zona **7**) es arrojada rutinariamente por el borde de este acantilado para que se acumule en la playa de debajo. A varios adoradores de Gozreh del pueblo (en especial Hannah Velerin; ver zona **45**) les irrita esta práctica, pero hasta que se presente una alternativa igual de conveniente y económica, el concejo del pueblo no está muy dispuesto a cambiar de hábitos. En cualquier caso, el mar generalmente se deshace de forma rápida de estos desperdicios, y se asegura de que nunca se acumulen demasiado.

Sin que lo sepan los ciudadanos de Punta Arena, otro motivo por el que la basura no se acumula nunca demasiado es el hecho que la tribu goblin Siete dientes suele escabullirse regularmente a lo largo de la costa para saquear la playa en busca de fragmentos de metal, restos de comida, herramientas que no estén rotas del todo, y otro botín "valioso". Como resultado, la tribu Siete dientes se ha ganado fama entre las tribus goblin locales como los mejores comerciantes.

7 LA CHOZA DE GORVI

Esta choza desvencijada es el hogar de uno de los pocos semiorcos de Punta Arena, un zopenco gordo y con muchos tatuajes llamado **GORVI** (CN semiorco combatiente 3). A pesar del aspecto destartalado de su hogar, Gorvi ha hecho una pequeña fortuna sirviendo de basurero de Punta Arena, hasta el punto

que tiene contratadas alrededor de dos docenas de haraganes y tunantes que de otro modo estarían causando problemas a lo largo del paseo marítimo, a los que paga regularmente en cobre por arrastrar una de sus distintivas carretillas rojas por las calles para recoger desechos y basura. Punta Arena le paga generosamente por sus servicios, un trabajo que realmente nadie más quiere hacer pero todo el mundo quiere que otro le haga. Últimamente, Gorvi ha estado siendo más problemático de lo habitual, pasando las tardes en el paseo marítimo, acosando mujeres, y armando broncas en *El Pez Bruja* (zona **33**). La alcaldesa Kendra ha tenido que pedirle varias veces que se controle a la hora de beber e ir de parranda, pero Gorvi se ha vuelto arrogante, y cree que no le echarán del pueblo mientras siga garantizando que las calles están limpias.

8 EL SABIO

El único ocupante de este antiguo edificio es un anciano llamado **BRODERT QUINK** (NB humano experto 7), un erudito de la historia y la arquitectura varisianas, de calvicie pronunciada. Brodert afirma haber pasado dos décadas de su juventud estudiando con ingenieros enanos en Janderhoff y tres décadas como catalogador en la Colección de los Fundadores en Magnimar, y está continuamente desconcertado y enfurecido porque su sapiencia y obvio intelecto no le hayan otorgado un mayor prestigio. Brodert ha estado estudiando antiguas ruinas thassilonianas durante los últimos años, y recientemente se ha obsesionado con la Vieja Luz. Nadie cree sus teorías de que la torre era antaño una máquina de guerra capaz de escupir fuego a un alcance de más de 1 milla (*1,6 km*).

9 LA CERRAJERÍA

Un enano extravagante llamado **VOLIOKER RAUDALABARDA** (LB enano pícaro 2/experto 3) ha sido el propietario y el encargado del negocio de cerrajería de Punta Arena desde la fundación del pueblo. La mayoría de cerraduras del pueblo han sido construidas por Volioker. Hace mucho que es enemigo de los sczarni locales (ver zona **42**), que han usado tanto la diplomacia como la coacción en sus intentos de que se pase a su bando. Puede que el desprecio de Volioker hacia la delincuencia y los rufianes tenga su origen en su infancia como huérfano callejero en Magnimar, aunque suele ser muy reservado acerca de su pasado. Es un gran admirador de las bellas artes, y nunca se pierde una nueva obra en el teatro.

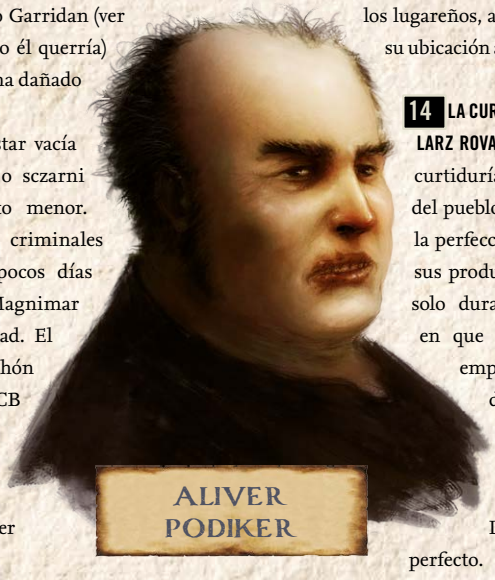
10 LA GUARNICIÓN DE PUNTA ARENA

Esta fortaleza de piedra tiene una doble función como cuartel de la milicia de Punta Arena y como cárcel. La cárcel está ubicada en un ala subterránea, mientras que la porción por encima del nivel del suelo alberga a la guardia del pueblo. La guardia de Punta Arena consiste en una docena de guardias a tiempo completo (ver página 373 para sus estadísticas); aproximadamente el doble de sirvientes y otros expertos (herreros, cocineros, contables, mensajeros, y similares) también residen aquí. Los guardias patrullan la ciudad de forma individual; generalmente no hay muchos más problemas que el ocasional borracho del que ocuparse, por lo que normalmente sólo tres o cuatro están de servicio a la vez.

Punta Arena también mantiene una milicia de 62 hombres y mujeres de buena condición física (humano combatiente 1) de quienes se exige que asistan a entrenamientos y ejercicios aquí por lo menos una vez por semana. Esta milicia puede ser llamada a formar en 1d3 horas. La guarnición está actualmente bajo la atenta mirada del alguacil **BELOR CICUTA** (CB humano guerrero 4), un shoanti que heredó el puesto de alguacil cuando el anterior titular, Casp Avertin, fue asesinado por el Troceador. Belor tomó las riendas y ayudó al pueblo a superar aquella última noche de

terror, y es generalmente considerado el hombre que puso fin a las depredaciones del Troceador. En las elecciones de emergencia que se llevaron a cabo una semana después, la gente de Punta Arena hizo oficial su cargo, y Belor se convirtió en el primer alguacil shoanti de Punta Arena. Sintiéndose honorado y ansioso por estar a la altura del legado de Casp, Belor se cambió el apellido de Viskalai a su traducción chelia, Cicuta; una decisión que le ha hecho ganarse el afecto de la población de Punta Arena, en su mayoría chelaxiana, pero no le ha sentado bien a su hermano Garridan (ver zona **3**). El romance (no tan secreto como él querría) entre Belor y Kaye Tesarani (ver zona **43**) ha dañado aún más su relación con su familia.

La cárcel bajo la guarnición suele estar vacía excepto por algún que otro borracho o sczarni cumpliendo condena por algún delito menor. En general, los homicidas y otros criminales empedernidos sólo pasan aquí unos pocos días antes de que llegue una escolta desde Magnimar para llevarlos a juicio en la gran ciudad. El carcelero de la guarnición es un fortachón cubierto de cicatrices llamado **VACHEDI** (CB humano bárbaro 3), un miembro de una tribu shoanti que espera ganar algún día dinero suficiente para volver a comprar sus dos hijos a unos esclavistas de Kaer Maga.



11 EL AYUNTAMIENTO DE PUNTA ARENA

La mayor parte de la planta baja de este edificio de planta y piso consiste en una sala de reuniones lo bastante grande como para proporcionar asiento a la mayoría de adultos de Punta Arena, aunque las reuniones municipales pocas veces tienen la mitad de dicha cantidad de asistentes. La planta superior contiene oficinas, despachos y almacenes, mientras que una cámara de seguridad en el sótano hace décadas que actúa como banco municipal. Los planes de construir un banco propiamente dicho han sido aplazados por una u otra razón desde que se fundó el pueblo. La alcaldesa de Punta Arena, **KENDRA DEVERIN** (NB humana aristócrata 4/experta 3), puede ser hallada a menudo en este edificio, atendiendo las necesidades del pueblo.

12 LA ARMERÍA DE SAVAH

La esquina noreste de este edificio muestra algunas cicatrices del incendio de Punta Arena, pero por suerte para su dueña, **SAVAH BEVANIKY** (NB humana guerrera 2/pícara 1), el edificio no sufrió daños significativos. La tienda de Savah vende todo tipo de armas y armaduras, incluyendo varios objetos de gran calidad y armas exóticas como una cadena armada, una docena de *shuriken*, y una *ballesta de repetición +1* con una culata de maderaoscura y marfil que lleva inscrito el nombre 'Vansaya'. La dueña no está segura de lo que significa el nombre; le compró el arma a un aventurero que iba de camino a Puerto Enigma hará un año, y su elevado precio y complejidad han propiciado su estancia semipermanente en su tienda.

13 EL LOCAL DE RISA

RISA MAGRAVI (NB humana hechicera 4) regentó esta taberna durante los primeros 30 años de la historia de Punta Arena, e incluso ahora que se ha quedado prácticamente ciega debido a su vejez, y ha dejado los asuntos del día a día del trabajo a sus tres hijos **BESK, LANALEE, Y VODGER** (NB humano plebeyo 2), la misteriosa hechicera varisiana sigue siendo una parte inherente de la taberna. Famosa tanto por los relatos de Risa sobre antiguos mitos y leyendas como por sus patatas especiadas y su sidra, esta taberna es una favorita de los lugareños, aunque en parte se deba a que debido a su ubicación apartada, pocas veces vienen forasteros.

14 LA CURTIDURÍA ROVANKY

LARZ ROVANKY (LB humano experto 3) regenta la curtiduría de Punta Arena, situada al extremo del pueblo, con una eficiencia implacable. Exige la perfección tanto de sus trabajadores como de sus productos, y como resultado a veces trabaja solo durante muchas horas en los periodos en que ha despedido temporalmente a sus empleados. Sus géneros de cuero y piel son de alta calidad, lo suficiente como para que a los lugareños en general no les moleste tener que esperar más por los pedidos personalizados mientras Larz hace retoques para que todo sea perfecto.

15 LA HERRERÍA DEL PERRO ROJO

Bautizada así por la afición del dueño por los grandes mastines rojos, dos o tres de los cuales siempre pueden ser vistos holgazaneando cerca, la *Herrería del Perro Rojo* es propiedad de un hombre calvo y musculoso llamado **DAS KORVUT** (LN humano guerrero 1/experto 3). El mal carácter de Das es quizá lo que mayor fama le da: tiene poca paciencia con los clientes, y aún menos con nadie más. Punta Arena tolera su actitud malhablada y sus habituales voceos ebrios de medianoche porque conoce realmente su oficio, y mientras está ocupado martilleando metales, permanece relativamente tranquilo y no sale de su herrería. Los niños locales han estado haciendo circular recientemente una rima algo cruel sobre Das que se han aficionado a cantar mientras juegan a la rayuela, una cantinela que seguro que verá su fin en cuanto el herrero la oiga.

"Aquí viene Das Korvut el chalado,
Loco como una serpiente en el surco de un carro.
¿Ves cómo le cuelgan las patillas?
¿A cuánta gente ha hecho papilla?
¡A una! ¡A dos! ¡A tres! ¡A cuatro!..."

16 LA DESPENSA DE LA COCHINILLA

Al abrigo de la base de un acantilado y encajado entre varias viejas viviendas, lo único que parece indicar que este edificio no es simplemente otro hogar es una pintura de una cochinilla encima de una seta. El propietario de este establecimiento es un hombre bajito y rechoncho llamado **ALIVER 'COCHINILLA' PODIKER** (LM humano alquimista 5), hábil herbolario, jardinero, y envenenador en secreto. Aunque es de sangre mestiza chelaxiana

y varisiana, los sczarni (ver zona **42**) le tratan como a un varisiano de pura sangre. Aunque su principal fuente de ingresos son las ventas legales de medicinas y pociones, también mantiene un lucrativo negocio clandestino vendiendo venenos a los sczarni locales. Antes de admitir ser un tratante de venenos, sin embargo, un cliente potencial debe preguntarle primero, "¿Ha aparecido últimamente alguna cochinilla alegre?".

17 SOLUCIONES EMBOTELLADAS

Esta tienda abarrotada está llena a reventar de estantes con botellas, bolsas, y otros contenedores alquímicos, algunos cubiertos de polvo y otros tan nuevos que el pungente hedor de su elaboración aún llena el aire. **NISK TANDER** (NB semielfo alquimista 1/ experto 2) se cree mejor elaborador de pociones de lo que realmente es; los objetos comprados en esta tienda tienen una probabilidad del 5% de no funcionar como deberían, y de que sus efectos reales estén atenuados, inertes, o sean salvajemente impredecibles (como un frasco de fuego de alquimista estallando en un destello luminoso que actúa como un conjuro de *atontar* en un radio de 5 pies (*1,5 m*), o un vial de contraveneno funcionando como un frasco de ácido). Una prueba de Artesanía (alquimia) CD 25 con éxito puede determinar si algo comprado en *Soluciones Embotelladas* funcionará o no, pero a Nisk no le gusta que la gente examine mucho sus productos antes de comprar.

18 LA TABERNA DE DIENTE ROTO

La favorita especialmente de los habituales del Teatro de Punta Arena, la Taberna de Diente Roto siempre está llena después de una función. Un escenario de gran tamaño da a actores, cantantes, y cualquier otro la oportunidad de exhibir su talento. Cada noche una multitud de aspirantes a artistas llena el bar con la esperanza de ser descubiertos por algún mecenas o cazatalentos. El propietario **JESK 'DIENTE ROTO' BERINNI** (NB humano experto 3) tiene aspecto de matón, pero en realidad es bastante culto y posee un sentido del humor cáustico; las noches en las que sube al escenario para manifestar sus observaciones sobre la situación política en Magnimar son muy populares.

19 LA CASA DE LAS PIEDRAS AZULES

Este edificio de piedra es principalmente una única cámara de grandes dimensiones, con el suelo decorado con piedras azules pulidas colocadas alrededor de senderos ondulantes de esteras de caña. Esta estructura fue construida 10 años después de la fundación de Punta Arena por un monje errante llamado Enderaki Sorn; hoy, el monasterio está al cuidado de la hija de Enderaki, **SABYL SORN** (LN humana monje 4), después de que su padre falleciese hace 7 años. Sabyl es seguidora de Irori, el dios de la propia perfección y el saber, y mantiene una gran colección de libros y pergaminos antiguos en las cámaras del sótano. Ella concede acceso tanto a la planta de meditación como a la biblioteca a otros de su fe, pero los demás deben convencerla de sus buenas intenciones mediante una prueba de Diplomacia CD 25 con éxito para que les deje entrar. El uso de la biblioteca de Sabyl concede un bonificador +4 a las pruebas de Saber (historia) y Saber (los Planos).

20 LA FÁBRICA DE VIDRIO DE PUNTA ARENA

La Fábrica de vidrio de Punta Arena, una de las industrias más antiguas del pueblo, ha sido propiedad de la familia Kaijitsu desde la concepción del pueblo. El oficio de fabricar vidrio ha estado presente en la familia desde hace generaciones, y varias de sus técnicas (perfeccionadas en la lejana Minkai) resultan en obras asombrosas e impresionantes por las que los nobles de Magnimar, Korvosa, y lugares más lejanos pagan mucho dinero. La Fábrica de vidrio de Punta Arena se detalla por completo en el primer capítulo.

21 TENTEMPIÉS DE PUNTA ARENA

El aroma que sale de esta panadería lucha contra el olor penetrante y salado del mar cada mañana excepto los días del sol *[NdT: domingos]*. La tienda ha sido propiedad de la familia Avertin durante las últimas 2 décadas. **ALMA AVERTIN** (LB humana experta 7) aún no se ha recuperado de la brutal muerte de su hijo Casp hace varios años bajo el filo del Troceador, y sus hijas gemelas **ARIKA** y **ANEKA** (LB humanas expertas 2) prácticamente dirigen el negocio actualmente. A Aneka no le importa, pero a Arika el trabajo cada vez le causa más inquietud.

22 EL GOBLIN CURIOSO

El cartel de delante de esta tienda muestra un goblin con los ojos como platos leyendo un libro del revés casi tan grande como él. Dentro, la librería es un testimonio a la obsesión de un hombre por la palabra escrita. **CHASK HALADAN** (CB humano bardo 3/experto 3) ha mantenido un romance con los libros durante casi 70 años y no da señales de querer abandonarlo pronto. Su tienda está sorprendentemente bien aprovisionada, y aunque casi todos sus productos son demasiado caros para que cualquiera de los lugareños venga a comprar aquí de forma regular, sus ahorros reunidos en su juventud como aventurero combinados con un estilo de vida austero hacen que el éxito de su negocio no le importe tanto como su propia satisfacción. Varios lugareños, incluyendo Brodert Quink (zona **8**), Sabyl Sorn (zona **19**), e Ilosari Gandethus (zona **27**) pueden ser hallados aquí a menudo, hablando con Chask, o sentados en una butaca, leyendo.

23 EL TEATRO DE PUNTA ARENA

Las catedrales recién estrenadas y las ruinas ancestrales no son las únicas incongruencias de las que presume Punta Arena. Este enorme edificio, financiado completamente por su grandilocuente propietario, **CYRDAK DROKKUS** (CN humano bardo 6), es uno de los teatros más impresionantes a este lado de Varisia; y ciertamente puede competir con los teatros de Magnimar, un hecho del que Cyrdak está muy orgulloso, dado que se vio obligado a huir de aquella ciudad por razones misteriosas a las que le encanta referirse veladamente pero sobre las que no quiere dar muchas explicaciones (aunque se sabe que tienen que ver con otro lugareños destacable de Punta Arena: Jasper Korvaski). El Teatro de Punta Arena a menudo exhibe artistas locales, pero lo que los lugareños generalmente aguardan con mayor expectativa son los espectáculos de tres fines de semana. Cyrdak saca mucho provecho a sus contactos en Magnimar, y se asegura de que las producciones nuevas más excitantes de la gran ciudad también están disponibles aquí. Aunque Cyrdak se divierte flirteando con todas las mujeres jóvenes

de Punta Arena, su relación romántica con Jasper (zona **40**) es uno de los secretos peor guardados del pueblo.

24 EL GREMIO DE CARPINTEROS

La gran mayoría de edificios de Punta Arena fueron erigidos por miembros del gran y siempre ocupado Gremio de Carpinteros del pueblo. Actualmente supervisado por el líder gremial **AESRICK CUERNO DE BATALLA** (LB enano experto 5), un enano que abandonó su tierra natal debido a su afición casi herética a trabajar con la madera en lugar de con la piedra, el Gremio de Carpinteros de Punta Arena ha estado aceptando recientemente un número creciente de proyectos en las tierras de cultivo periféricas además del trabajo en el pueblo. El gremio lleva enzarzado en una enemistad menor con el Astillero de Punta Arena (zona **46**) desde hace años, que se recrudece sobre todo a la hora de ver qué gremio se queda con la mejor madera del aserradero.

25 EL ASERRADERO DE PUNTA ARENA

Este edificio alargado fue uno de los primeros en ser construido cuando se fundó Punta Arena. Propiedad de la diligente familia Scarnetti, el aserradero y sus operaciones diarias han sido dejadas cada vez más en manos de un tacaño empresario llamado **BANNY HARKER** (N humano experto 3) y su compañero **IBOR ESPINO** (NB humano experto 2). Los vecinos se han estado quejando de que los dos han estado haciendo funcionar su terriblemente ruidoso triturador de leña hasta la madrugada para poder satisfacer la demanda, en vistas de la creciente hambre de madera de Magnimar, pero la influencia de Harker con los Scarnetti por ahora ha impedido que se emita ningún mandato que regule el uso del triturador de leña.

26 LA TIENDA

El ultramarino más antiguo y bien abastecido de Punta Arena, cuyo dueño y encargado es **VEN VINDER** (LN humano plebeyo 7) y su familia, tiene un poco de todo: equipo de granja, armas, arreos, herramientas, muebles, comida, e incluso pasteles caseros horneados por la esposa de Ven, **SOLSTA** (LB humana plebeya 4). Ven guarda incluso un impresionante suministro de licores en su sótano, aunque un cliente tiene que pedirle ver 'la bodega' antes de que Ven admita que tiene un surtido especial. Ven tiene un aprecio especial por el grog amargo y el matarratas importado de lugares tan lejanos como la ciudad orca de Urglin. Su mayor orgullo, sin embargo, son sus hijas, a quienes tiene totalmente consentidas. Recientemente, ha estado cada vez más preocupado por lo que cree que es un romance incipiente entre su hija mayor **KATRINE** (NB humana plebeya 1) y el inútil de Harker, el del aserradero. Por desgracia, la obsesión de Ven por la vida nocturna de Katrine hace que no preste atención alguna a las acciones desvergonzadas de su otra hija **SHAYLISS** (CN humana plebeya 1), cuya reputación crece a cada mes que pasa.

27 LA ACADEMIA TURANDAROK

A medida que las familias se agolpaban en Punta Arena, los fundadores del pueblo pronto llegaron a la conclusión de que necesitaban un lugar que se ocupase de la educación de los niños, de dar cobijo a los huérfanos desafortunados, y de mantener ocupados a los chicos mayores y evitar que se convirtiesen en delincuentes. La respuesta fue la Academia Turandarok. Mitad escuela y mitad orfanato, la academia es dirigida por el aventurero retirado **ILOSARI GANDETHUS** (LN humano mago 4/pícaro 2). Se ofreció voluntario para ser el director de la academia si podía quedarse el sótano del edificio de dos plantas para uso privado. El pueblo aceptó, y hoy, las habitaciones bajo la Academia son casi un museo para las cosas extrañas y los trofeos que Ilsoari ha reunido a lo largo de los años. Siempre deja las cámaras cerradas con llave, pero los niños que acuden a clase en la planta baja y los huérfanos que viven en la planta superior tienen incontables historias sobre qué hay ahí abajo, que van desde un criadero de goblin, hasta un nido de arañas fantasma, pasando por el Diablo de Punta Arena en persona. Aunque sus contenidos son mucho menos escabrosos (Ilsoari está encantado de enseñar su colección de armas exóticas, extraños mapas, y trofeos de monstruos a cualquiera que lo pida amablemente), el viejo mago no hace intento alguno por disuadir los cuentos de los muchachos.

28 LA MANSIÓN DE MADAME MVASHTI

Aunque por fuera parece ser una mansión antigua y decrépita con varios dormitorios, sólo vive una persona en este antiguo edificio: la anciana y misteriosa **NISKA MVASHTI** (N humana venerable druida 3/hechicera 4/teúrga mística 1). Madame Mvashti (como prefiere ser llamada) ya era vieja cuando se fundó Punta Arena hace décadas; se trata de una historiadora y vidente varisiana, descendiente de una larga tradición familiar de oráculos. Como les ocurre a muchos videntes, el abandono de las profecías establecidas que se da en la era actual la ha dejado con una sensación vitalicia de preocupación contemplativa. Lleva a cabo la mayoría de sus videncias con cartas de presagio o huesos tallados, pero en muy pocas ocasiones le apetece llevar a cabo una predicción.

Madame Mvashti hacía tiempo que se quejaba de que los viajes anuales de su familia extendida no eran buenos para sus huesos, y cuando se fundó Punta Arena, como parte de su acuerdo con la Liga Mercantil de Punta Arena, los varisianos locales exigieron que se construyese una gran mansión para su respetable anciana. En cuanto fallezca, la casa revertirá a la propiedad municipal, pero Madame Mvashti ha demostrado ser excepcionalmente tenaz y longeva. Sobrevive principalmente debido al apoyo y la ayuda voluntaria de los varisianos locales y de su única hija, **KOYA MVASHTI** (CB humana clériga de Desna 4), aunque escupe y maldice a aquellos que sabe que pertenecen a los sczarni. Druidas de las tierras circundantes hacen visitas semanales a su hogar, a menudo

ayudándola a dar los largos paseos de los que aún disfruta por la región cercana.

29 EL SALÓN DE LOS VERDULEROS

La fachada de este edificio está abierta por donde da al mercado. Durante el día, los cubos, las bandejas, y las mesas de aquí están a rebosar de productos agrícolas traídos esa mañana desde las granjas de la periferia. Cerca de la parte trasera de la tienda hay herramientas, semillas, forraje, arreos, y otros suministros útiles para la agricultura. La otra mitad de este edificio está llena de dependencias, salas de reuniones, salas de archivos, y almacenes. **OLMUR DANVAKUS** (LB mediano experto 4) ocupó el puesto de líder gremial después de que el anterior titular fuese asesinado por el Troceador.

30 LAS PRENDAS DE VERNAH

RYNSHINN POVALLI (NB semielfa experta 5) ha sido la propietaria y dependienta de esta tienda de ropa desde hace años. La única hija de una amable mujer llamada Vernah, Rynshinn nunca conoció a su padre, Iremiel, y sólo sabe que murió a manos de unos goblin menos de una semana después de que ella naciese. Por aquél entonces, el tormentoso amorío de Vernah con el misterioso bardo elfo era la comidilla del pueblo. Cada año, por el cumpleaños de Rynshinn, un pequeño paquete de monedas élficas, medicinas, y juguetes, aparece misteriosamente en las plantas superiores de este edificio. Vernah siempre afirmaba que los regalos los colocaba el fantasma de Iremiel, pero los lugareños en general creen que estos regalos los deja uno de sus parientes que aún sigue vivo. Rynshinn, por su parte, se aferra a la vana esperanza de que su padre sobreviviera de algún modo, y sea él y no su fantasma quien deja estos misteriosos regalos de cumpleaños.

Desde la muerte de su madre hace varios años durante la serie de asesinatos del Troceador, Rynshinn ha usado gran parte del dinero de esos regalos en expandir el negocio de sastrería de su madre, e incluso ha fundado un gremio que reúne a docenas de tapiceros, artífices, costureros, y sastres para que puedan vender aquí sus productos. Está planteándose abrir también una tienda en Magnimar, pero para ello tendría que encontrar un socio en el que pudiese confiar. Un número considerable de jóvenes de Punta Arena pretenden ociosamente a Rynshinn, considerada por muchos la chica más atractiva del pueblo, pero hasta la fecha, ha rechazado educadamente a todos los pretendientes por motivos que se ha negado a revelar.

31 LOS CARROS DE WHEEN

Un hombre larguirucho llamado **BILIVAR WHEEN** (N humano experto 3) es el propietario de este taller. Bilivar es un carretero que pasa por una mala racha, y que últimamente ha estado pasando más tiempo en diversas tabernas (especialmente en *El Pez Bruja*; zona **33**) que aquí trabajando; desde que su hija Tanethia se ahogó en el estanque del Molino el año pasado, su esposa **VORAH** (LN humana plebeya 1) se ha ido volviendo cada más estridente y paranoica sobre que los días de sus dos hijos restantes también están contados. A Bilivar se le ha oído murmurar a algunos de sus compañeros de parrandas de *El Pez Bruja* que algún día hará las maletas y se largará del pueblo, pero nadie cree que realmente lleve a cabo ese plan.

32 EL MOLINO SCARNETTI

Al igual que el Aserradero de Punta Arena, este edificio es propiedad de los Scarnetti. Toda la harina y el grano que se producen aquí los proporcionan los granjeros locales. Incendios misteriosos se han llevado por delante el Molino del río Empapado, el Molino del estanque Biston, y más recientemente el Molino del arroyo del Puma, dejando como único molino de grano funcional de la región al de los Scarnetti. Las acusaciones de incendios provocados por orden de los Scarnetti han estado en boca de todos, pero el administrador de este molino, **COURRIN WHESTERWILL** (NB humano experto 2), un hombre constantemente preocupado y propenso a los estornudos, ha tenido el detalle de bajar los precios por su uso a mínimos históricos hasta que los molinos periféricos puedan ser reconstruidos, un acto de cortesía que ha aliviado, hasta cierto punto, la extensa indignación pública.

33 EL PEZ BRUJA

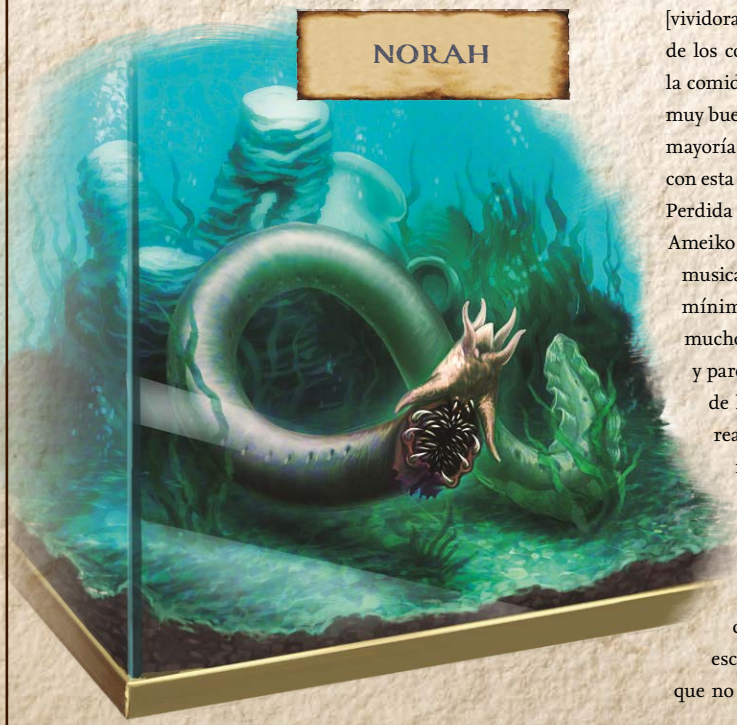
El Pez Bruja, una de las tabernas más populares de Punta Arena, especialmente entre pescadores y jugadores, es también el mejor sitio del pueblo si quieres una buena comida marinera de toda la vida. Propiedad de un hombre sociable al que le falta una pierna llamado **JARGIE QUINN** (CB humano pícaro 2/experto 2), *El Pez Bruja* recibe su nombre por el gran acuario de cristal que reposa detrás de la barra, el hogar de un repelente pez bruja varisiano al que Jargie llama cariñosamente Norah (a pesar del hecho que ha tenido que sustituir a 'Norah' docenas de veces; los peces bruja varisianos no viven mucho en el acuario de Quinn). Colgando de un clavo junto al tanque de Norah hay una faltriquera de cuero rebosante de monedas: el premio en metálico para cualquiera que pueda beber de corrido una única jarra de 'agua' rellenada del tanque de Norah. Cuesta sólo una moneda de plata intentarlo, pero el truco está en que, al ser un pez bruja, el agua del acuario de Norah es espesa y horriblemente viscosa y nauseabunda. Pocos pueden aguantarlo, pero quienes lo logran se pueden quedar con todas las monedas que se hayan acumulado en la faltriquera, y tienen derecho a tallar sus nombres en la viga del techo sobre la barra del bar. Hasta la fecha, sólo hay 28 nombres tallados ahí, y *El Pez Bruja* lleva abierto al público casi 10 años.

Pero hay más cosas de interés en esa taberna aparte de Norah. Las mesas de juego de Jargie siempre cuentan con una buena asistencia, y se juega a las cartas, a las damas, a los dados, o a dardos, entre otras cosas. Los cuentos exagerados son uno de los pasatiempos favoritos de este lugar, y hay un juego muy popular llamado 'hilvanar' que consiste en ver durante cuánto tiempo puede un

lugareño seguir hilando un relato improvisado sin contradecirse. El tema más popular de estos relatos es tradicionalmente el Viejo Fauces Asesinas, un legendario pargo rojo gigante que puede que habite en las profundidades del golfo varisiano (o puede que no). El propio Jargie es un hilvanador muy ducho, con la historia siempre cambiante sobre cómo perdió la pierna siendo su punto de partida favorito para sus relatos.

34 LA PESCADERÍA VALDEMAR

Igual que en el gremio de verduleros del otro lado del mercado, la fachada de este edificio alargado está abierta al aire libre. Aquí, los lugareños pueden comprar la pesca del día, pudiendo elegir bacalaos, salmones, atunes, marisco, e incluso algún pulpo ocasional para la cena. **TURCH STERGULS** (LB humano pícaro 1/experto 5), un pescador jubilado con un ojo vago y una barba blanca y alborotada, dirige la pescadería con una actitud gruñona pero entrañable, quejándose constantemente sobre el clima, o la pesca del día, o las payasadas de la juventud local, pero siempre envolviendo las compras de sus clientes con una sonrisa, y guiñándoles el ojo. La propia pescadería es propiedad de la familia Valdemar, pero la mayoría de lugareños se comportan como si el edificio y el negocio fuesen de Turch, a menudo dando algunas monedas adicionales de propina al entrañable anciano. Los cinco hijos de Turch, a cada cual más listo, se ganan todos la vida trabajando para su padre como limpiadores de pescado, transportistas, e incluso cocineros.



35 EL MERCADO DE PUNTA ARENA

La mayoría de días, la plaza del mercado de Punta Arena está vacía a excepción de algún que otro grupo de niños que aprovechan este espacio despejado para jugar a la pelota silbante u otros juegos. Dos veces por semana, el mercado se llena de vendedores. Al inicio de la semana, el mercado de los granjeros aumenta radicalmente la selección diaria de mercancías disponibles en el Salón de los Verduleros, mientras que durante todo el día los fines de semana, mercaderes de Magnimar, Galduria, Nybor, Wartle, y otros lugares participan en el mercado municipal. Es muy raro ver algún objeto valorado en más de 500 po de valor base a la venta en este mercado, pero los precios suelen ser un 75% de las cantidades habituales.

36 LA CARNICERÍA DE PUNTA ARENA

El carnicero local **CHOD BEVUK** (NB humano experto 3) es el encargado de la Carnicería de Punta Arena. La mitad del edificio hace también las veces de matadero, mientras que la propia carne es exhibida en la mitad delantera del mercado. La mayor parte de la carne procesada aquí es ganado o caza. Chod aún afirma a día de hoy que se encontró con el Troceador varios días antes de que fuese atrapado definitivamente y que ambos lucharon, dejando a Chod con un dedo menos, pero la mayoría de lugareños creen que la herida fue autoinfligida en un intento de llamar la atención. La tendencia de Chod a mentir y exagerar en cualquier asunto que no tenga que ver con su negocio no ayuda a aportar credibilidad a su versión sobre cómo perdió el meñique de su mano izquierda.

37 EL DRAGÓN OXIDADO

Este edificio de grandes dimensiones es la posada más antigua de Punta Arena, y destaca por el impresionante (y bastante oxidado) dragón de hierro que se alza sobre el tejado del edificio, sirviendo tanto de pararrayos como de decoración. Desde hace 6 años la propietaria y administradora de este establecimiento es la adorable y popular **AMEIKO KAIJITSU** (CB humana aristócrata 1/bardo 3/pícara [vividora] 1), y ha logrado que *El Dragón Oxidado* no sólo sea uno de los comederos más populares del pueblo (gracias, en parte, a la comida especiada y exótica que se sirve aquí), sino también un muy buen lugar donde conocer visitantes y forasteros, dado que la mayoría de recién llegados a Punta Arena se encuentran primero con esta posada, dado que el tramo norte de la carretera de la Costa Perdida es menos transitado. Desde luego ayuda que la belleza de Ameiko se vea acompañada, o incluso superada, por su talento musical, y pocas son las cenas que no se ven amenizadas por como mínimo un par de canciones interpretadas por ella, que tiene mucho talento. Hay cierta animosidad entre Ameiko y Cyrdak, y parece que ninguno de los dos deja escapar una oportunidad de hablar mal del otro, pero nadie en el pueblo comprende realmente la razón de su rivalidad. A Ameiko le preocupan más sus permanentes disputas familiares: dejar el pueblo para convertirse en aventurera ya escandalizó mucho a su familia, pero cuando un año después se retiró de la vida de aventuras tras una misión desastrosa (de cuya naturaleza nunca habla), regresó a Punta Arena y compró y renovó *El Dragón Oxidado*... lo que sólo hizo que escandalizar y avergonzar aún más a su padre. Ameiko asegura que no le importa la opinión de su padre sobre sus decisiones,

pero se pone evasiva cuando alguien le pregunta por qué dejó la vida de aventuras. Hay quien cree que tiene un amante secreto en el pueblo, mientras que otros teorizan que algo ocurrió en su última aventura que le hizo perder las agallas. En cualquier caso, *El Dragón Oxidado* es probablemente el establecimiento más acogedor para los aventureros de todo el pueblo, con su omnipresente tablón de 'Se necesita ayuda' cerca de la barra, y la política de Ameiko de ofrecer descuentos en las habitaciones para cualquiera que cuente emocionantes relatos de aventuras.

38 LOS ESTABLOS DEL GOBLIN APLASTADO

El cartel sobre la puerta perpetúa uno de los mayores temores del goblin raso: ser arrollado por las patas de un caballo. Los establos son atendidos por un cazador retirado llamado **DAVIREN HOSK** (N humano explorador 4), cuyo odio por los goblin es casi legendario en Punta Arena. En una exhibición bastante macabra, sobre la entrada de la cuadra cubierta del establo está su colección de orejas de goblin: preservadas y clavadas a tres travesaños distintos, cada una con el nombre del goblin grabado a fuego en la piel correosa; más que nada porque Daviren sabe que escribir el nombre de un goblin es una de las peores cosas que se puede hacer para profanar su memoria. El mayor orgullo del rencoroso explorador es un gran frasco de cristal lleno en el que tiene en conserva el cadáver del jefe Whartus de la tribu Muelehuesos, ya extinta (en gran parte debido a Daviren).

39 LA DESTILERÍA DE LOS DOS CABALLEROS

Aunque las tabernas de Punta Arena ofrecen una gran variedad de licores, todas sirven con orgullo hidromiel, cerveza, y ron destilados aquí en la *Destilería de los Dos Caballeros*. La destilería fue constituida por dos hermanos (ambos adoradores de Abadar y primos de la alcaldesa Deverin) sólo unos pocos años después de la fundación de Punta Arena, y su pericia destilando sólo hizo que aumentar con el paso de los años. Trágicamente, Wade Deverin fue una de las primeras víctimas del Troceador, un asesinato que ha hecho tambalear la fe de su hermano, **GAVEN DEVERIN** (LB humano paladín 2/experto 3). Los lugareños susurran que desde la muerte de Wade, la cerveza de aquí simplemente no sabe tan bien, pero nunca dirían nada parecido delante de Gaven.

40 LA LIGA MERCANTIL DE PUNTA ARENA

Este edificio de grandes dimensiones sirve para varios propósitos. Se puede reservar pasaje en un barco rumbo a otros puertos, contratar caravanas o carruajes para viajar por tierra, o enviar mensajes a gente del pueblo o de lugares tan alejados como Korvosa o incluso Puerto Enigma. Las consultas sobre compraventa de tierras, construcción de edificios, y establecimiento de nuevos negocios, tanto en la propia Punta Arena como en las tierras circundantes, deben empezar aquí su proceso oficial.

Aunque la propiedad de la Liga permanece dividida a partes iguales entre las cuatro familias nobles de Punta Arena, pocas toman ya parte en los propios asuntos del día a día, dejando tales cuestiones en las capaces manos de **SIR JASPER KORVASKI** (LB humano paladín 3/experto 1). En su juventud, Jasper fue paladín de Abadar, y aunque hace tiempo que abandonó la peligrosa vida del cruzado, sigue siendo leal y devoto. A pesar de sus esfuerzos por ocultarlo, su romance con Cyrdak Drokkus (zona **23**) se ha convertido en uno de los mayores secretos a voces del pueblo. Los Scarnetti, la familia más conservadora y de mentalidad más cerrada de Punta Arena, afirman hallar los rumores de esta relación escandalosos y ofensivos, pero no está claro si están más ofendidos por la propia relación o por el hecho de que la mayoría de Punta Arena la acepte con tanta naturalidad. En cualquier caso, los Scarnetti han estado haciendo lo posible por ponerle las cosas difíciles a Jasper en un intento de convencerle de forma no muy sutil de que se traslade de vuelta a Magnimar, pero el apoyo de las otras tres familias ha evitado, por ahora, que los Scarnetti se vuelvan demasiado cargantes.

41 LA BOUTIQUE DE PUNTA ARENA

Esta gran tienda vende todo tipo de ropa, armas, juguetes, obras de arte, libros, y herramientas importadas de todas partes del mundo, aunque la mayoría de productos son de origen varisiano. Este lugar es propiedad de **HAYLISS KORVASKI** (LN humana clériga 2/experta 2) que, como su hermano Jasper (zona **40**), es una adoradora devota de Abadar. Pero a diferencia de su hermano, su temperamento no se ve sosegado por el deseo de contentar a todo el mundo. A Hayliss no le da miedo granjearse enemigos y no oculta su desprecio por los Scarnetti. Incluso ha llegado a subir los precios de sus productos para los miembros de la familia Scarnetti, a pesar de las repetidas peticiones de la alcaldesa Deverin para conservar la paz.

42 EL MORRAL DEL GORDO

Si *El Pez Bruja* es la taberna más popular de Punta Arena, *El Morral del Gordo* es la de peor fama. Las peleas de bar son habituales, y el alguacil Cicuta suele tener que bajar aquí dos o tres veces por semana para poner orden cuando se ponen especialmente violentas o ruidosas. La mayoría de la clientela del local está compuesta por canallas varisianos, o marineros de mala reputación.

La mayoría cree que esta taberna es propiedad de su encargado, un hombre enorme llamado **GRESSEL TENNIWAR** (CN humano pícaro 2/experto 1), pero en realidad el dueño es un matón larguirucho llamado **JUBRAYL VHISKI** (NM humano pícaro 7), uno de los parroquianos del *Morral*. Jubrayl también es el líder de la banda local de sczarni, una extensa red de varisianos ladrones, bandoleros, timadores, ladrones de tumbas, carteristas, contrabandistas, y asesinos. Casi dos docenas de los varisianos de Punta Arena son también sczarni, todos hombres y mujeres crueles e interesados, que se aseguran de mantener

trabajos respetables como jornaleros, pescadores, y cazadores, pero que obtienen sus verdaderos ingresos a base de participar en varias estafas y golpes. El alguacil Cicuta sospecha que Jubrayl es el líder local, y nada le gustaría más que arrestarle, pero los sczarni son expertos en recorrer el margen de la legalidad, y en cargar con las culpas por sus superiores directos. Así que aunque el alguacil Cicuta ha enviado a muchos de los chicos de Jubrayl a la cárcel en los últimos años, nunca ha podido ni acercarse al propio cabecilla, lo cual nunca deja de divertir a Jubrayl.

43 LA GATITA FEÉRICA

Varios de los lugareños más chabacanos de Punta Arena llaman a este establecimiento por un nombre mucho más vulgar, pero **KAYE TESARANI** (CB humana pícara 3/hechicera 1) dirige el burdel del pueblo con clase y con distinción. Paga bastante bien a sus chicas y chicos, y los tres porteros shoanti que tiene contratados (CB humano bárbaro 3) son más que suficiente para encargarse de quienes causan problemas. Aunque la prostitución no es ilegal en Punta Arena, los Scarnetti hace tiempo que ejercen presión para que sea prohibida, acusando públicamente a *La Gatita* de ser un antro de vicio y un nido de actividad criminal. A puerta cerrada, sin embargo, Jubrayl Vhiski lleva años intentando apropiarse del negocio del burdel, pero es un secreto a voces que Kaye mantiene una amistad (y una relación romántica) con el alguacil del pueblo, y eso hace que esto sea, en el mejor de los casos, un objetivo delicado y a largo plazo para los sczarni.

44 LA SERPIENTE EMPLUMADA

Esta tienda llena hasta reventar huele a una extraña mezcla de incienso, especias, y polvo. Su único propietario, **VORVASHALI VOON** (LN humano mago 2/pícaro 2/experto 2), un individuo de aspecto exótico de ojos azul intenso, largo cabello pelirrojo, y piel casi de color bronce, se muestra sociable y emocionado ante cualquier nuevo cliente. No todo lo que hay en su tienda está a la venta, lo que hace que esta ecléctica colección de extrañas reliquias, estatuas, y fragmentos de monumento sea en parte un museo. Las existencias de Vorvashali cambian constantemente, pues sus docenas de contactos de Magnimar vienen semanalmente a comprar e intercambiar productos. Los aventureros que busquen objetos mágicos y otras herramientas típicas de su profesión podrán hallar aquí con bastante frecuencia lo que buscan.

45 LA TIENDA DE HANNAH

Aunque Abstalar Zantus (zona 1) hace lo posible por ocuparse de aquellos verdaderamente enfermos y necesitados de Punta Arena, no puede ayudar a todo el mundo. Para achaques, dolores, y enfermedades menores, la mayoría de ciudadanos de Punta Arena acuden a **HANNAH VELERIN** (NB elfa clériga de Gozreh 3/experta 1). Hannah pasa la mayoría de mañanas en las afueras del pueblo, recogiendo hierbas medicinales, o simplemente disfrutando de los dones de Gozreh. Por las tardes regresa a su tienda y hogar para preparar medicinas y atender a los pacientes. Hannah es irónicamente a quien hay que acudir cuando uno desea poner fin a un embarazo o necesita de una comadrona para asistir un parto; Hannah anima a todas sus pacientes a dar a luz, y aconseja a las mujeres jóvenes que usen extracto de baya aguja para evitar que los embarazos no deseados tengan lugar, pero en los casos en que no hay más opción, sus otros servicios son discretos y confidenciales.

46 EL ASTILLERO DE PUNTA ARENA

La fachada meridional de este edificio alargado está abierta, y da al puerto de Punta Arena, permitiendo a su pequeño ejército de calafateadores, cordeleros, y fabricantes de velas llevar a cabo su oficio en uno de los cuatro diques secos que hay justo en la costa. El astillero es propiedad de los Valdemar, y **BELVEN VALDEMAR** (NB humano aristócrata 1/experto 5), el hijo mayor del viejo Ethram, se encarga de supervisar el trabajo constante de aquí. Belven es un soltero apuesto y disponible, pero su dedicación a su oficio y su familia le han dejado poco tiempo para atender a las docenas de mujeres jóvenes que han estado tratando de llamar su atención desde hace unos años.

47 LA MANSIÓN VALDEMAR

Esta mansión goza de una excelente vista del pueblo de Punta Arena y de su puerto, como corresponde a la familia más conectada con la industria naval y pesquera del municipio. La propia familia permanece bajo el mando patriarcal del viejo **ETHRAM VALDEMAR** (NB humano aristócrata 5/experto 2), el único de los miembros originales de la Liga Mercantil de Punta Arena que sigue con vida. Ethram tiene los años contados, sin embargo, pues el anciano tiene una persistente infección de pulmón que vuelve una y otra vez, sin importar lo a menudo que la familia pague para que se la curen.

48 LA MANSIÓN SCARNETTI

Los Scarnetti son la familia noble con peor fama de Punta Arena, y muchos de los ancianos varisianos locales aún no han olvidado ni perdonado el asalto de Alamon Scarnetti contra su gente de hace más de 40 años, aunque Alamon lleve ya 20 años enterrado en el cementerio de Punta Arena. La familia Scarnetti, ahora con el único hijo superviviente de Alamon, **TITUS SCARNETTI** (LN humano aristócrata 6), a la cabeza, controla el molino de Punta Arena y la industria maderera. Son conscientes de su poder sobre la madera que los Valdemar necesitan para sus actividades, y usan este hecho tan a menudo como pueden para forzar el apoyo de estos. Los Scarnetti son

probablemente la familia más tradicionalista de Punta Arena, y se aferran a antiguos valores chelios que, en la mayoría de casos, se han quedado anticuados en la actualidad.

49 LA MANSIÓN KAIJITSU

Esta mansión es la más pequeña de las cuatro casas nobles que se alzan en el risco sobre Punta Arena, pero los Kaijitsu son quizá la familia más rica del pueblo. Las carencias de esta mansión en altura y tamaño las compensa de sobras el mobiliario exótico e impresionante de su interior. **LONJIKU KAIJITSU** (LN aristócrata 3/experto 2) ha continuado con la orgullosa tradición de su padre de fabricar vidrio, y la Fábrica de vidrio de Punta Arena es quizá el negocio más próspero del pueblo, cuyos productos son enviados regularmente incluso hasta Korvosa. Los logros de Lonjiku son aún más impresionantes si uno tiene en cuenta que su familia y él son relativamente unos recién llegados a Varisia, los supervivientes de una familia exiliada de Minkai que huyó a través de la Corona del Mundo hace medio siglo por razones desconocidas. Lonjiku nació en Magnimar y nunca ha visitado su madre patria, pero conserva recuerdos de sus maravillas en forma de relatos que le han contado sus padres, ya fallecidos. Pero a pesar de su éxito en los negocios, Lonjiku ha descubierto que el papel de padre se le da especialmente mal. Su hijo mayor Tsuto, además de ser la prueba viviente de la infidelidad de su esposa con un elfo desconocido, abandonó la región hace varios años tras una discusión que terminó con Lonjiku golpeando a su hijo con su bastón. Su hija mayor Ameiko le avergonzó no sólo haciéndose aventurera, sino también abriendo y regentando una taberna y albergue para forasteros y vagabundos; lo que 'no es trabajo de mujeres', como le gusta repetir a cualquiera que le escuche. Por supuesto, quienes conocen a Lonjiku saben que el verdadero problema es su falta de paciencia.

50 LA MANSIÓN DEVERIN

Los Deverin, que viven en la mayor mansión de Punta Arena, han ocupado tradicionalmente posiciones de poder en Punta Arena. El viejo Amos Deverin ocupó el cargo de primer alcalde del pueblo durante 23 años, y su hijo Fenchus ocupó el cargo tras él. Ambos Deverin murieron tras trágicos accidentes (Amos fue arrollado por un caballo desbocado en la calle del Festival, y Fenchus murió a causa de una mordedura de serpiente mientras cazaba jabalíes), dejando a la hija menor de Amos como heredera de la fortuna familiar y probable candidata a la alcaldía. **KENDRA DEVERIN** (NB humana aristócrata 4/experta 3) inicialmente no quería el puesto, pero después de ser propuesta para el cargo por su buen amigo Casp Avertin, ganó las elecciones de forma aplastante, algo por lo que su principal rival en la candidatura, Titus Scarnetti, aún está resentido. Durante un tiempo se rumoreó que ella y Casp se iban a casar, pero la muerte de Casp a manos del Troceador puso fin a eso. Kendra ya se ha recuperado del trauma, pero ha dejado de lado todo interés romántico en favor de la política. Comparte la mansión con la gran familia de su hermano, y aunque su cuñada Vana se queja constantemente de necesitar aún más espacio y lujos, Kendra hasta ahora ha tenido una paciencia de santa con ella y ha logrado contener su genio.

LAS TIERRAS CIRCUNDANTES

En la página 386, hallarás un mapa de las tierras de labranza y las regiones salvajes que rodean las inmediaciones de Punta Arena. El primer capítulo manda a los PJs a Cima del Cardo y a una breve cacería de jabalíes por la floresta Garrapata, y una parte significativa del segundo capítulo tiene lugar fuera del pueblo y a lo largo de la Costa Perdida. Pero estas ubicaciones son sólo algunos de los numerosos emplazamientos para aventuras ubicadas a unas pocas horas de camino desde el pueblo de Punta Arena. El resto de este apéndice describe varios lugares distintos en las tierras circundantes de Punta Arena, además de los que se detallan en el primer y segundo capítulo de este libro.

LA BAHÍA DE SOG: esta bahía poco profunda es tristemente célebre por ser un nido de naufragios. Docenas de bancos de arena y de peligros ocultos llenan la zona, y en varios puntos los mástiles de los navíos desafortunados sobresalen de las aguas poco profundas. Las aguas de la bahía están a rebosar de garracifes, cangrejos gigantes, y otros depredadores y carroñeros costeros.

LA BANDEJA DEL DIABLO: es bien sabido que en los bordes de la Bandeja del Diablo acechan los Mascapájaros; una tribu pequeña de goblin relativamente poco agresivos, que habitan en numerosas cavernas a lo largo del linde occidental de la Bandeja. Se rumorea que más adentro en sus profundidades, el lugar está controlado por bugbear adoradores de demonios que evitan la luz del día, pero emergen por la noche desde las cuevas para encender fuegos.

CIMA DEL CARDO: esta zona se detalla en el primer capítulo.

EL CUENCO DEL DRAGÓN: esta isla en forma de bol es poco más que una serie de riscos de piedra que rodean un pequeño lago. Los wyvern anidan en las cuevas de la misma, y cuentan los rumores que un dragón visita el lugar una o dos veces al año por razones desconocidas.

LA CUESTA DE CENIZA: la más pequeña de las dos escarpaduras de piedra caliza de la zona es la denominada Cuesta de Ceniza. A diferencia de la Bandeja del Diablo, la Cuesta de Ceniza no es muy peligrosa: las únicas amenazas que es probable que encuentren quienes exploran su superficie son bandadas de estirges, o cuervos y grajos extrañamente agresivos.

EL FOSO: el lugar de peor reputación de la Bandeja del Diablo es un foso oscuro y circular, oculto en algún lugar cerca

del centro de la escarpadura. Desde arriba, el foso sólo es accesible volando o mediante una red serpenteante de surcos laberínticos en la superficie de la Bandeja, mientras que desde abajo, las numerosas cuevas que nacen en las paredes del Foso conectan con madrigueras subterráneas por todas las tierras circundantes. De este modo, el Foso representa el nexo de unas 'mini Tierras Oscuras' bajo la región. Parecido a un socavón, el agujero central tiene casi 100 pies (30 *m*) de ancho, con sus paredes interiores entrecruzadas por salientes y escaleras de cuerda que descienden hacia las brumosas profundidades. Numerosas bocas de cueva a lo largo de estos salientes conducen a complejos dentro de la propia escarpadura: entre los peligros que acechan en esas cavernas hay tribus goblin, plagas de gremlins, guaridas siniestras habitadas por derro y pueblos oscuros, y madrigueras de trogloditas. Los confines más profundos del Foso contienen un templo ancestral dedicado a Kabriri (el Señor Demoníaco de los guls) y la guarida del infame Diablo de Punta Arena.

ERMITA DE GRUBBER: conocida por generar muchos naufragios, Ermita de Grubber es una isla pequeña y apartada que contiene un villorrio de una docena de familias de pescadores; gente insular a la que generalmente no agradan mucho los visitantes. Los ciudadanos de Punta Arena teorizan que la isla está infestada de leprosos, fantasmas, o cosas peores. Últimamente, se sabe muy poco de la Ermita; pero como no hay mucho aprecio entre este villorrio y Punta Arena, aún no ha ido nadie a investigar su silencio... a pesar de que los barcos que pasan cerca informan de que se ven concentraciones extrañamente grandes de aves carroñeras por los alrededores.

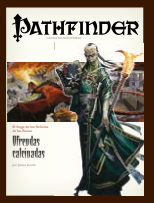
EL ESTANQUE DE BISTON: llamado así por el excéntrico druida varisiano que vivió toda su vida en la orilla occidental, este estanque se encuentra en la confluencia del arroyo de la Comadreja y el río Turandarok. Los goblin de la floresta Musgosa a menudo pescan a lo largo de la orilla este, y la choza destartalada que antaño era hogar de Biston aún sigue en la orilla oeste, supuestamente embrujada por el espíritu del viejo druida.

LA FLORESTA DE EGAN: este bosquecillo crece al abrigo de la Cuesta de Ceniza, y forma una espesa maraña de pinos que solían ser propiedad de un excéntrico lugareño llamado Egan que prohibió que la zona fuese deforestada con fines agrícolas. Su choza yace oculta en algún lugar de la floresta. Aunque Egan murió hace mucho tiempo, las arañas gigantes que infestan su querido bosque siguen muy vivas.

LA FLORESTA DE ZANCA: este bosque de pinos y eucaliptos es relativamente pequeño, y es el territorio de los goblin de la tribu Siete dientes.

LA FLORESTA GARRAPATA: aunque se sabe que hay garrapatas gigantes en este bosque, los habitantes principales de esta floresta larga y estrecha compuesta por pinos, abetos, y secuoyas, son los jabalíes. Como resultado, es un terreno de caza popular entre los habitantes acaudalados de Punta Arena.

LA FLORESTA MUSGOSA: los habitantes principales de la floresta Musgosa son los goblin, y la tribu de la floresta Musgosa sigue siendo la mayor de las tribus goblin de los alrededores a día de hoy. Parte de la tenacidad de los goblin de la floresta Musgosa viene sin



duda del cabecilla de la tribu, Gugmut el Grande, que afirma ser hijo de una hobgoblin y un jabalí salvaje. Las tribus de la floresta Musgosa son numerosas, y las rencillas sobre cuál de los dioses héroes goblin (o la propia Lamashtu, ya puestos) es mejor provocan más mortalidad goblin en este bosque que todos los aventureros y las desventuras combinados. Los árboles de la floresta Musgosa suelen ser grandes, sobre todo secuoyas, lo que resulta en un suelo forestal mucho más abierto que el de la floresta Ortiga del norte, de abundante sotobosque.

LA FLORESTA ORTIGA: al norte de la floresta Musgosa se encuentra la floresta Ortiga, un bosque frustrantemente espeso. Mientras que los árboles de la floresta Musgosa crecen altos y señoriales, los que están al norte de la carretera de la Costa Perdida en la floresta Ortiga son más bajos, y comparten el suelo forestal con marañas de ortigas y arbustos espinosos.

LA FLORESTA SUSURRANTE: sólo la punta septentrional de este gran bosque forma parte de las tierras circundantes de Punta Arena. La floresta Susurrante resigue gran parte de la carretera de la Costa Perdida, y sus altísimas secuoyas constituyen un testimonio de la grandeza de la Naturaleza. Los relatos sobre ruinas thassilonianas ocultas, tanto de Shalast como de Bakrakhan, a menudo atraen a aventureros a estos bosques, pero la mayoría caen presa de los lobos, bugbear, y matones que acechan esperando intrusos.

LA PIRA: los antiguos varisianos de la región usaban este promontorio para varios rituales, incluyendo su Festival de las Mariposas anual, pero la Pira no ha sido usada desde la fundación de Punta Arena.

LOS TRES CORMORANES: tres altos farallones *[NdT: promontorios rocosos cercanos a la costa]* sobresalen aquí de las olas, y sus cimas albergan bosques en miniatura de eucaliptos y cipreses. Un pequeño grupo de arpías habita entre estos árboles, pero aparte de atormentar periódicamente a los goblin, los monstruos no se inmiscuyen en asuntos de tierra firme.

EL MANICOMIO DE HABE: esta zona se detalla por completo en el segundo capítulo.

LA MANSIÓN DEDALERA: esta zona se detalla en el segundo capítulo.

LA MARISMA TOCÓN DE SALMUERA: esta zona pantanosa enredada y con demasiadas plantas está infestada de insectos gigantes, goblin, y otros monstruos desagradables. Como resultado, la marisma está relativamente poco explorada, a pesar de su cercanía a la muy transitada carretera de la Costa Perdida.

LOS PÁRAMOS: los tres páramos que se extienden por gran parte de las tierras circundantes consisten en tierra de mala calidad y suelo pedregoso. El más septentrional es el páramo de Ceniza, una extensión de tierra baja con una suave pendiente descendente hacia el oeste hacia el Salto de la Saga. En el lado opuesto de la marisma Tocón de Salmuera al páramo de Ceniza yace el páramo Desolado, un tramo de tierra de mayor altitud, que se dice que está plagado de guls bajo su árida extensión. El páramo de la floresta Susurrante, el mayor de los tres, se halla al sureste y suele estar cubierto de bruma hasta bien entrado el día. Perros goblin, lobos, huargos y cosas peores cazan aquí, a menudo haciendo incursiones hacia el norte en busca de ganado de las granjas periféricas.

LOS PEÑONES: situados al este de la Bandeja del Diablo, estos tres grupos de colinas pedregosas son conocidos colectivamente como los Peñones. Bautizados en honor a tres aventureros que exploraron muchas de las grietas, cavernas, y antiguas tumbas varisianas del lugar antes de la fundación de Punta Arena, los Peñones aún ocultan muchos secretos y pequeños complejos ocultos, que aguardan a aventureros que los descubran.

LA PERCHA DEL CUERVO: esta cordillera escarpada de colinas rotas está decorada aquí y allí con cadáveres solitarios de eucaliptos, pinos, y otros árboles. Hay pocos seres vivos aquí aparte de animales salvajes relativamente inofensivos.

EL POZO DEL ESPERANZADO: este monumento, una de las ruinas thassilonianas menos conocidas de la región, consiste en una torre circular de piedra de sólo 30 pies (*9 m*) de alto desde el exterior, que por el interior desciende en un pozo de 100 pies (*30 m*) que termina en un profundo estanque de agua. Toda clase de monstruos habitan en las cavernas inundadas bajo el pozo, incluyendo una pequeña tribu de skum, y otra más grande de acechadores sin rostro.

EL SALTO DE LA SAGA: los antiguos cuentos varisianos narran la trágica historia de la joven Bevanaka, que al hallarse una cana buscó una vieja bruja para pedirle un elixir de juventud. La bruja le dio la pócima, pero le advirtió que los efectos sólo durarían mientras no se enamorase. Durante muchos años, Bevanaka vivió como una mujer hermosa pero solitaria, hasta el día en que su soledad se volvió insoportable y se enamoró de un joven. Bevanaka envejeció en un parpadeo, pero tenía la esperanza que su amor verdadero permanecería fiel. Pero ¡ay!, se equivocaba. Horrorizado por su súbito envejecimiento, el joven la rechazó. Desesperada, Bevanaka se arrojó desde los acantilados del Salto de la Saga. Desde entonces, estos acantilados han sido un lugar popular tanto para que los jóvenes amantes se escabullan y se declaren su amor, como para los suicidios.

LAS TIERRAS DE LABRANZA: las tierras de labranza al sur de Punta Arena son relativamente seguras, pero los granjeros siempre acaban teniendo problemas con la fauna local o varios peligros regionales, especialmente goblin o canijos. En cualquier momento dado, por lo menos dos o tres granjas necesitan ayuda para expulsar depredadores o alborotadores problemáticos.

LAS TUMBAS DE LOS INDIGENTES: antes de que se fundase Punta Arena, los varisianos visitaban a menudo este punto de la línea costera, pues es uno de sus cementerios tradicionales de la región. Cuando se empezó a construir Punta Arena, una gran afluencia de mano de obra pobre o desesperada acudió a la región desde Magnimar, esperando ser recompensada por ayudar a construir un nuevo pueblo con un lugar en el mismo; los que murieron durante la construcción fueron enterrados aquí. Hoy, los cadáveres han desaparecido, devorados por los guls que habitan actualmente las madrigueras serpenteantes bajo la zona.

TERCER APÉNDICE: MAGNIMAR

MAGNIMAR SE ESFUERZA INCANSABLEMENTE POR SUPERAR LA SOBRECOGEDORA ESCALA Y GRANDEZA DE LAS ANCESTRALES MARAVILLAS QUE CUBREN EL PAISAJE VARISIANO. LA CIUDAD ES UN LUGAR DE GRANDES OPORTUNIDADES, INQUIETUD SOCIAL, Y FRÍA BELLEZA, QUE IRRADIA EL AIRE DE UNA METRÓPOLIS DEL SUR, BUSCANDO ALZARSE POR ENCIMA DE SUS ORÍGENES INNOBLES COMO REFUGIO DE EXILIADOS KORVOSANOS, Y CONVERTIRSE EN UN FARO PARA LA CULTURA Y LA LIBERTAD EN UNA TIERRA DESPIADADA. PERO SUS ENORMES MONUMENTOS Y SU OSTENTOSA ARQUITECTURA FORMAN SÓLO UNA MÁSCARA AGRIETADA SOBRE UN GOBIERNO EN APUROS Y UN PUEBLO DESESPERADO QUE NECESITA HÉROES.

La información que se presenta en las siguientes páginas busca presentar solamente un breve vistazo general de la ciudad de Magnimar. La Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas* no se detiene mucho en la llamada Ciudad de los Monumentos, pero hay muchas más oportunidades para vivir aventuras en Magnimar. Si tu grupo desea pasar algo de tiempo adicional en la ciudad, deberías consultar el *Campaing setting: Magnimar, City of Monuments* para obtener más información [NdT: inédito en español].

LA CIUDAD DE LOS MONUMENTOS

Los abundantes tejados de pizarra y las avenidas de mármol de Magnimar se extienden desde los cimientos de la Arcada de la Ira, las ruinas de un puente de piedra de tamaño inconcebible, hasta más allá de las orillas occidentales del río Yondabakari. Un acantilado escarpado, la Hendedura del Mar, parte en dos el corazón de la ciudad, dividiendo Magnimar en sus dos secciones principales: la Cumbre, sobre el acantilado, y la Costa, debajo.

Como segunda ciudad más grande de Varisia, Magnimar libra una guerra abierta a nivel económico y de subterfugio con Korvosa, al este. Ambas ciudades-estado pugnan por el control de comunidades vasallas, recursos naturales, y comercio con el sur cosmopolita. En su empeño constante por superar y exceder a Korvosa, Magnimar ha abierto sus puertas y su puerto a todo el mundo, animando a comerciantes de muchos lugares a descubrir las maravillas de Varisia, lejos de los excesivos impuestos y regulaciones de Korvosa, pero con una mayor seguridad que la ofrecida por refugios de piratas como Puerto Enigma.

Hoy, más de 16.000 personas tienen su hogar en Magnimar, con la mayor parte de la población compuesta por humanos de ascendencia chelia, aunque cada vez hay más con sangre varisiana. Los shoanti a menudo son considerados poco más que brutos, y no se suele confiar en ellos. Magnimar también da cobijo a una segunda población transitoria: miles de comerciantes regulares de naciones lejanas y diversas. Muchos de estos mercaderes, emisarios, y aventureros tienen casas en las que residen mientras están de paso, pero que permanecen vacías el resto del tiempo.

MAGNIMAR, LA CIUDAD DE LOS MONUMENTOS

N ciudad grande

Corrupción +2; **Delincuencia** +2; **Economía** +5; **Ley** +2; **Cultura** +6; **Sociedad** +1

Cualidades académico, atracción turística, ciudadanos chismosos, próspero, ubicación estratégica

Peligro +0

DEMOGRAFÍA

Gobierno autocracia (Lord-Alcalde)

Población 16.428 (13.307 humanos, 821 medianos, 657 elfos, 657 enanos, 493 gnomos, 329 semielfos, 164 semiorcos)

PNJs destacables

Haldmeer Grobaras, Lord-Alcalde (N humano aristócrata 9)

Verrine Caiteil, portavoz del Concejo de Ujieres (NB elfa aristócrata 3/maga 6)

Bayl Argénteo, líder de la Corte de Jueces (LN humano aristócrata 6/guerrero 3)

Remeria Callinova, líder del Concejo Varisiano (CB humana experta 4/pícara 2)

Sabriyya Kalmeralm, gobernante *de facto* del Bazar de las Velas (CN humana pícara 12)

MERCADO

Valor base 12.800 po; **Límite de compra** 75.000 po; **Lanzamiento de conjuros** 8º

Objetos menores 4d4; **Objetos intermedios** 3d4; **Objetos mayores** 2d4

LA VIDA EN MAGNIMAR

Desde el establecimiento de un gobierno municipal formal en el 4608 RA, Magnimar ha sido dirigida por dos cuerpos políticos: el Concejo de Ujieres y la Oficina del Lord-Alcalde. Cuando se estableció la ciudad, este acuerdo igualitario fue pensado para garantizar que nadie tuviese demasiada autoridad en el gobierno de la ciudad-estado. Tras más de un siglo, sin embargo, tan noble iniciativa se ha visto embrollada en la burocracia, el papeleo, y las ambiciones de sus miembros. La persona con indiscutiblemente más poder político en Magnimar, el Lord-Alcalde Haldmeer Grobaras, es un politicucho barrigón y egoísta, más preocupado por sus propias

PRIMER APÉNDICE: CONTINUACIÓN DE LA CAMPAÑA
SEGUNDO APÉNDICE: PUNTA ARENA
TERCER APÉNDICE: MAGNIMAR
TERCER MAPA: MAGNIMAR
CUARTO APÉNDICE: TRANSBORDADOR DE TORTUGA
QUINTO APÉNDICE: XIN-SHALAST
SEXTO APÉNDICE: BESTIARIO
SÉPTIMO APÉNDICE: NUEVAS REGLAS
OCTAVO APÉNDICE: OBJETOS MÁGICOS

comodidades que por las necesidades de los menos privilegiados, de las que tanto oye hablar. Tras haber gestionado Magnimar durante muchos años, Grobaras se ocupa con poco entusiasmo de las necesidades inmediatas de la ciudad, resolviendo con indiferencia asuntos relacionados con la distribución de fondos públicos, el uso de la guardia de la ciudad, y las preocupaciones de incontables grupos ciudadanos, mientras acepta gustoso sobornos y regalos lujosos. Aunque su dedicación a las galas chelias más refinadas y su abundante papada dejan clara la vanidad hedonista del Lord-Alcalde, tras ello se oculta una labia sorprendente, y la riqueza privada suficiente para cumplir casi cualquier promesa. Aunque su cargo requeriría que hiciese cumplir los decretos del Concejo de Ujieres, a menudo ignora tales deberes, y se muestra más preocupado por si se cumplen o no sus propios mandatos.

Un tercer cuerpo político que opera fuera del gobierno municipal es el Concejo Varisiano. Formado a petición de los ancianos de la ciudad hace más de 80 años, el Concejo Varisiano se asegura de que el gobierno magnimarano no viola los derechos y las tradiciones de los pueblos nativos de Varisia (incluyendo periféricamente a los shoanti) que viven en vecindarios muy unidos, y comunidades transitorias de tiendas y carros por la ciudad.

Al ser una ciudad fundada por quienes se negaron a vivir bajo un gobierno de tiranos, Magnimar tiene relativamente pocas leyes. Desde sus cuarteles dentro de la Arvensoar, la imponente fortaleza del pequeño ejército de Magnimar, la Guardia de la ciudad patrulla la urbe en toda su extensión… aunque los decretos del Lord-Alcalde Grobaras se aseguran de que los barrios más ricos de la Cumbre reciben más atención. Cuando la ley es cuestionada o no puede ser dispensada por la Guardia, las discusiones son llevadas frente a la respetada Corte de Jueces. Trece jueces, liderados por el **LORD JUEZ BAYL ARGÉNTEO** (LN humano aristócrata 6/guerrero 3), forman el más alto tribunal de la ciudad, y se encargan de resolver discusiones y decidir la culpabilidad o inocencia de quienes acuden ante ellos.

Numerosos elementos criminales operan por toda Magnimar. El más antiguo de esos grupos, los Escamas Nocturnas, se ven a sí mismos como los legítimos amos del submundo criminal de la ciudad. Los criminales varisianos conocidos como los sczarni también operan abundantemente en Magnimar, y cada grupo se pone nombres como los Trepadores, las Chicas de la Torre, o los Escurridores Clandestinos; adopta especialidades criminales; y opera en zonas de influencia locales. **JASTER FRALLINO** (CM humano guerrero 5/pícaro 4), un matón despiadado ya entrado en años que luce gruesas cicatrices alrededor de su cuello, lidera el grupo de mayor tamaño e influencia, los Patibularios, desde una caravana situada casi directamente debajo del hogar palaciego del Lord-Alcalde Grobaras, el Jardín del Osado.

En un intento por elevar la ciudad-estado más allá de su condición de puesto comercial engrandecido, el gobierno local se ha esforzado mucho en promover la educación y el arte. La mayoría de sus contribuciones al enriquecimiento cultural de la ciudad van a la Colección de los Fundadores y el Museo de las Edades. Ocupando un pequeño campus justo al norte del Salón de los Ujieres, estas grandiosas estructuras albergan las crónicas, los hallazgos, y las colecciones privadas de algunos de los ciudadanos más respetados de la ciudad. Más allá de estos salones del conocimiento, Magnimar también cuenta con varias apreciadas (y no tan apreciadas) casas de espectáculos. Aunque la Triódea de la Cumbre alberga las representaciones más espléndidas de Varisia occidental, el recinto público más popular es claramente la Pista de la Serpiente. Este gigantesco hipódromo es la mayor estructura de la ciudad, y en su interior se celebran decatlones, carreras de caballos y perros, exhibiciones de magia, espectáculos circenses, y (en contadas ocasiones) enfrentamientos navales a pequeña escala, y combates de gladiadores simulados.

Magnimar es antes que nada una ciudad comercial, y debe su prosperidad a los incontables mercaderes extranjeros que usan a menudo el puerto de la ciudad, que tiene fama de libre y seguro. Al no cobrar impuestos por anclaje de barcos o importaciones, la ciudad acoge negocios de todos los países, y pone a su disposición comercial las riquezas de Varisia. Como consecuencia, varias de las compañías comerciales, familias mercantiles, e intereses transportistas de mayor prestigio hacen negocios en la ciudad con regularidad, y algunos incluso han establecido oficinas y astilleros privados locales.

Magnimar acepta religiones de todos los rincones del mundo, siempre que no prediquen cruzadas continuas, o violen las leyes de la ciudad. Las iglesias de Abadar, Calistria, Iomedae, y Farasma disfrutan de un gran seguimiento por toda la ciudad, y Desna goza de gran representación entre la población varisiana. La tradición y las leyendas locales que rodean la Arvensoar también han atraído a algunos cultos místéricos celestiales, que practican extraños rituales en privado, y se sabe de congregaciones devotas a varios Señores Empíreos que se reúnen en la ciudad.

Por último, está la Arcada de la Ira. Visible desde el mar desde varios kilómetros de distancia, este antiguo puente de basalto domina la línea costera de Magnimar. Sobresaliendo de unos cimientos prominentes sobre la Hendedura del Mar, el Puente de los Gigantes, como a veces se le llama, se alza a más de 300 pies (90 *m*) por encima de la ciudad inferior, dando a las zonas eclipsadas su nombre: Bajopuente. Hace tiempo que la Arcada de la Ira es fuente de asombro, misterio, e infortunio. Aunque los fundadores de Magnimar eligieron el emplazamiento de su comunidad principalmente por su puerto natural y su proximidad al río Yondabakari, los escombros antediluvianos de la Arcada de la Ira que solían cubrir las playas circundantes resultaron una oportuna fuente de materiales de construcción para la naciente comunidad. Hoy, varios de los edificios más antiguos y elegantes de Magnimar presumen de cimientos, soportes, y estatuario construidos con basalto de la Arcada de la Ira.

LOS BARRIOS DE MAGNIMAR

La ciudad de Magnimar está compuesta por casi dos docenas de vecindarios menores, la mayoría de los cuales ven como sus límites se desplazan y se ajustan con el tiempo. Los nueve barrios principales de la ciudad, por otra parte, tienen fronteras marcadas y estables. Estos nueve barrios se resumen a continuación.

ANCLADERA: el barrio mercantil de Magnimar también contiene el mayor mercado libre de Varisia, el Bazar de las Velas, una gran aglomeración de edificios y calles gobernada por la denominada Princesa del Mercado, Sabriyya Kalmeralm.

BAJA HENDEDURA: este es barrio de recreo de Magnimar, un vecindario que sólo cobra vida completamente después de que anochezca. Aquí los visitantes pueden hallar distracciones y diversiones en forma de numerosos salones de juego, tabernas, burdeles, vodeviles, y pasatiempos similares.

BAJOPUENTE: conocido más comúnmente como 'la Sombra', Bajopuente es el arrabal más peligroso de Magnimar. Refugiado en las tinieblas perpetuas bajo la Arcada de la Ira, este barrio es un asilo para criminales, contrabandistas, e incluso unos pocos depredadores monstruosos.

EL BARRIO DE ALABASTRO: hogar de varios de los aristócratas más pudientes y refinados de Magnimar, el contorno del barrio de Alabastro está dominado por las torres del fuerte Indros, y la extensión de la Pista de la Serpiente (la mayor arena para eventos públicos de toda la ciudad).

EL BARRIO CAPITAL: quizá el mayor de los barrios de Magnimar, el barrio Capital aloja la mayoría de los edificios del gobierno de la ciudad, incluyendo el Salón de los Ujieres y el Edificio del Frontispicio. Este barrio de elegantes estructuras de piedra también alberga otros lugares destacables, como la Golemistería (una escuela y taller industrial dedicado a la fabricación de constructos) y la ecléctica colección de bestias en exhibición en la Casa de Fieras del Lord-Alcalde.

NAOS: la mayor parte de la clase alta de Magnimar habita aquí, entre elegantes casas adosadas de piedra o pequeños chalets. El edificio más alto de Magnimar, la Arvensoar, se alza sobre este barrio, y el mayor templo de la ciudad, la catedral de Abadar, también se halla aquí.

ORDELLIA: más bien un suburbio exterior que un barrio completamente integrado de Magnimar, a Ordellia también se le conoce como el barrio Extranjero. Aquí es donde viven la mayoría de ciudadanos no humanos de Magnimar, junto con muchos más visitantes de otras naciones de toda la región del mar Interior.

PIEDRA ANGULAR: el barrio conocido como Piedra Angular es relajado y relativamente tranquilo; residencial en su mayor parte, alberga también la mayoría de templos de mayor tamaño de la ciudad (incluyendo iglesias a Desna, Calistria, Erastil y Farasma).

PUNTA DEL FARO: los confines litorales de Punta del Faro son la sede de muchas de las industrias de Magnimar (como la construcción de barcos y la pesca), aparte de alojar el puerto militar de Magnimar. Sin embargo, cuanto más avanza uno tierra adentro desde la orilla, más se adentra en los laberínticos barrios bajos del corazón de Punta del Faro; una región miserable conocida como el Borde Harapiento.

CUARTO APÉNDICE: TRANSBORDADOR DE TORTUGA

TRANSBORDADOR DE TORTUGA ES UN PEQUEÑO MUNICIPIO APOSTADO EN LA LLUVIOSA ORILLA NORTE DEL LAGO FONDO DE ARCILLA. TRES TRANSBORDADORES MUY CARACTERÍSTICOS FABRICADOS A PARTIR DE CAPARAZONES DE TORTUGAS GIGANTES QUE MATÓ AUTEK LAVENDY, UNO DE LOS FUNDADORES DEL PUEBLO, HACEN DE TRANSBORDADOR DE TORTUGA EL PRINCIPAL PUEBLO COMERCIAL DE LA REGIÓN. A CASI 80 MILLAS (128 KM) DE ILSURIAN, EL SIGUIENTE PUEBLO DE TAMAÑO SIMILAR, TRANSBORDADOR DE TORTUGA LLEVA BAJO EL GOBIERNO DE MAGNIMAR DE FORMA NOMINAL DESDE HACE 45 AÑOS, UN ACUERDO QUE EL ASENTAMIENTO ACEPTÓ A CAMBIO DE PROTECCIÓN CONTRA LOS OGROS Y SEMIOGROS DE LA REGIÓN.

Transbordador de Tortuga sigue siendo independiente en muchos aspectos, pues su remota ubicación garantiza que las visitas oficiales desde Magnimar sean pocas y poco frecuentes. El alcalde actual de Transbordador de Tortuga es un clérigo de Erastil entrado en años llamado Maelin Shreed, un alma caritativa que dirige la iglesia del pueblo como refugio para viajeros, y como hospital donde cuida de los aldeanos enfermos. Transbordador de Tortuga también cuenta con un puesto comercial (el Almacén general de Tortuga), una posada (el Salón de las Tortugas), una taberna (el Trago Largo), y una herrería (Metalurgia de Dientehierro). La mayoría de edificios restantes del pueblo son hogares de granjeros, cazadores, pescadores, y tramperos, muy pocos de los cuales viajan nunca más al sur de Ilsurian. Para la gente de Transbordador de Tortuga, la llegada de los PJs a la región sería un gran acontecimiento, incluso en una época donde el clima no fuera tan funesto... o las noticias del fuerte Rannick no fueran tan escasas.

TRANSBORDADOR DE TORTUGA, REMOTO POBLADO VARISIANO

LN poblado

Corrupción -1; **Delincuencia** -2, **Economía** +0; **Ley** +1; **Cultura** +0; **Sociedad** -1

Cualidades aislado, ubicación estratégica

Peligro +0

DEMOGRAFÍA

Gobierno autocracia (alcalde)

Población 430 (391 humanos, 22 gnomos, 17 medianos)

PNJs destacables

Maelin Shreed, alcalde y sacerdote (LB humano garundi clérigo de Erastil 5)

MERCADO

Valor base 550 po; **Límite de compra** 2.500 po; **Lanzamiento de conjuros** 3º

Objetos menores 2d4; **Objetos intermedios** 1d4; **Objetos mayores** –

LA LLEGADA A TRANSBORDADOR DE TORTUGA

Los visitantes a Transbordador de Tortuga se encuentran con que los lugareños son bastante amistosos, aunque varios parecen nerviosos y asustadizos, se apresuran a atrancar su puerta por la noche, y a menudo se sobresaltan por el sonido de perros ladrando u otros ruidos inesperados. Esta sensación sólo se debe parcialmente a la llegada anticipada de las lluvias de invierno, y los PJs no deberían tardar en averiguar que las preocupaciones de Magnimar sobre el fuerte Rannick no son infundadas.

Preguntar a cualquiera de los aldeanos acerca del fuerte confirma que no ha habido contacto con los Flechas Negras desde hace ya varias semanas. Normalmente, uno o dos exploradores visitan Transbordador de Tortuga cada pocos días buscando suministros, noticias, o diversión, pero desde que las lluvias empezaron temprano hace varias semanas, nadie ha sabido de los exploradores. Además, la espesura cercana (en especial la floresta Kreeg) se ha vuelto más peligrosa. Los animales salvajes, como osos, pumas de pelaje ígneo, y jabalíes se están volviendo cada vez más comunes a lo largo de los bordes de estas zonas forestales, y varios de los cazadores y tramperos de Transbordador de Tortuga creen que estos depredadores se están viendo expulsados de las profundidades de los bosques debido al aumento de actividad de los monstruos locales como ogros, troll, y cosas peores. Esta misma semana, una patrulla partió hacia el norte para intentar contactar con el fuerte Rannick, pero no ha regresado.

LA VIDA EN TRANSBORDADOR DE TORTUGA

La vida en Transbordador de Tortuga no está en su mejor momento cuando llegan los PJs al inicio del Capítulo 3. Las lluvias han llegado temprano, pasando por agua los ánimos ya lúgubres del asentamiento... pues algo va mal en la región. Hace meses que desaparece ganado, y más recientemente el número de cazadores y tramperos que desaparecen también ha aumentado. En un poblado de sólo 430 habitantes, cada pérdida es muy sentida; y ninguna más que el trágico hundimiento de la barcaza de placer *Paraíso* que se llevó por delante casi dos docenas de vidas. Que apenas la mitad de quienes iban a bordo fuesen lugareños no termina de aliviar el resquemor por la pérdida de la controvertida barcaza.

Cuando el *Paraíso* estaba operativo, las opiniones sobre la llamada 'barcaza de placer' estaban divididas en Transbordador de Tortuga entre quienes disfrutaban en secreto de que un local de juego y excelente taberna hubiese venido al pueblo, y los que lo veían como una amenaza para los negocios o la moralidad. La propietaria y directora de la barcaza, una hermosa mujer pelirroja llamada Lucrecia, generó un debate similar entre los cautivados por sus encantos y los que se sentían amenazados por ellos. Es irónico que el hundimiento del *Paraíso* haya unificado las opiniones: la gente de Transbordador de Tortuga ahora recuerda a Lucrecia con afecto y tristeza, habiéndose dado cuenta quizá demasiado tarde que los ingresos adicionales que el *Paraíso* traía consigo al pueblo no estaban nada mal. La tragedia no sucedió hace mucho (Lucrecia hundió la barcaza menos de una semana después de que el fuerte Rannick cayese ante los ogros; alrededor de un mes antes de que los PJs llegasen a Transbordador de Tortuga), por lo que la gente aún lo tiene muy reciente, y varios de los ciudadanos aún están de luto por la pérdida de sus seres queridos. La propia barcaza se hundió cerca de la medianoche mientras flotaba tranquilamente en el lago Fondo de Arcilla. No hubo supervivientes; de hecho, si un cazador que regresaba tarde a casa no hubiese visto las luces de la barcaza en el lago apagarse una a una a medida que se hundía en las aguas, nadie se hubiese dado cuenta del desastre hasta la mañana siguiente. En los días siguientes a la tragedia, se investigó lo sucedido. Los intentos locales de bucear hasta el naufragio para recuperar cadáveres fallaron debido a una combinación de profundidad y peces especialmente feroces que se han concentrado en la zona (ver 'El naufragio del *Paraíso*' en la página 396). La misma semana, una pesquisa poco entusiasta por parte de un único oficial de Ilsurian no reveló pistas adicionales sobre por qué se hundió la barcaza. Si a algún lugareño se le pregunta por dicha investigación, dejará entender con amargura que el investigador estaba más interesado en simplemente cumplir los formalismos de la pesquisa para poder regresar a casa cuanto antes.

Hoy, la mitad de la gente de Transbordador de Tortuga cree que un monstruo del lago (ya fuese la Magga Negra o el legendario gar gigante conocido como Ojo Rosado) hundió el *Paraíso*, mientras que la otra mitad sospecha que la barcaza se hundió por el peso combinado de los pecados de quienes iban a bordo (una manera no muy sutil de decir "se hundieron porque Erastil los castigó"). Nadie en el pueblo sospecha la verdad: que Lucrecia fue responsable de la tragedia, y que sigue viva.

Pero a pesar de las lluvias torrenciales, las desapariciones extrañas, y la pérdida del *Paraíso*, lo que realmente tiene a la gente de Transbordador de Tortuga con los nervios a flor de piel es el inquietante silencio desde el fuerte Rannick. Los Flechas Negras llevan a cabo un trabajo excelente manteniendo las carreteras y los lindes forestales relativamente a salvo para los cazadores y los viajeros, pero durante las últimas semanas no se ha visto a los exploradores en las tierras circundantes ni en el pueblo. Normalmente, una delegación oficial de exploradores del fuerte Rannick visitaba Transbordador de Tortuga cada día del fuego *[NdT: viernes]*, además de sus vistas individuales en su tiempo libre, por lo que cuando pasaron dos semanas sin saber de ellos, se mandaron mensajeros al fuerte a investigar. Ninguno regresó. Temiéndose lo peor, el alcalde Shreed mandó un aviso a Magnimar pidiendo ayuda en la investigación. Los PJs serán los primeros en responder a esa petición de auxilio.

LUGARES DE TRANSBORDADOR DE TORTUGA

Hay nueve sitios de interés en Transbordador de Tortuga.

1 EL SALÓN DE LAS TORTUGAS: debido a la reciente ausencia de Flechas Negras, el posadero **CESTEN ORLANDI** (N humano experto 3) ha estado de especial mal humor al ver descender sus beneficios, si los PJs quieren reservar habitación aquí, intenta cobrarles inicialmente 5 po por habitación.

2 EL TRAGO LARGO: esta taberna es propiedad de una pareja de medianos muy habladora, **YARDS** y **BERHANDY KESKER** (NB medianos expertos 2), y sus clientes habituales son cazadores, pescadores, y tramperos. Los medianos despreciaban el *Paraíso*, pues les robaba gran parte de la clientela.

3 EL TRANSBORDADOR FONDO DE ARCILLA: este transbordador proporciona una vez al día un servicio de ida y vuelta hasta Pendaka en el lado opuesto del lago, por el asequible precio de 2 pc por pasajero.

4 METALURGIA DE DIENTEHIERRO: llamada así por su propietario y encargado, un hombre que no se anda con tonterías llamado **DIENTEHIERRO JORVENI** (LN humano de mediana edad experto 2/plebeyo 3), este edificio es la única herrería de Transbordador de Tortuga. Dientehierro abandonó Isger después de que un hobgoblin le atizase en la cara con una clava; se forjó dientes metálicos para ocultar su sonrisa destrozada.

5 EL ALMACÉN GENERAL DE TORTUGA: regentado por una solterona llamada **WENDA LEENEE** (NB humana de mediana edad plebeya 3), el Almacén General de Tortuga es funcional pero poco imaginativo en sus productos.

6 LA IGLESIA DE ERASTIL: este es el mayor edificio del pueblo; hace las veces tanto de centro religioso de Transbordador de Tortuga como de su ayuntamiento, y su pastor es su líder tanto espiritual como político. Maelin Shreed es quien pidió ayuda a Magnimar, y es el hombre con quien la mayoría de lugareños recomendará a los PJs que hablen. Maelin les ofrece servicios gratuitos de lanzamiento de conjuros mientras estén en el pueblo (aunque apreciaría donaciones en nombre de Erastil). A pesar de su fervor y de sus buenas intenciones, Maelin tiene relativamente poca idea de los verdaderos peligros a los que se enfrenta Transbordador de Tortuga, y por desgracia tiene muy poca información que dar a los PJs más allá de recomendarles que se encaminen al norte para investigar el fuerte Rannick.

7 EL TRANSBORDADOR CALAVERA: este transbordador proporciona servicios de transporte a través del río Calavera bajo demanda, a 1 pc por viaje. Una gran campana en el lado opuesto del río permite llamar al transbordador si los viajeros llegan desde el oeste.

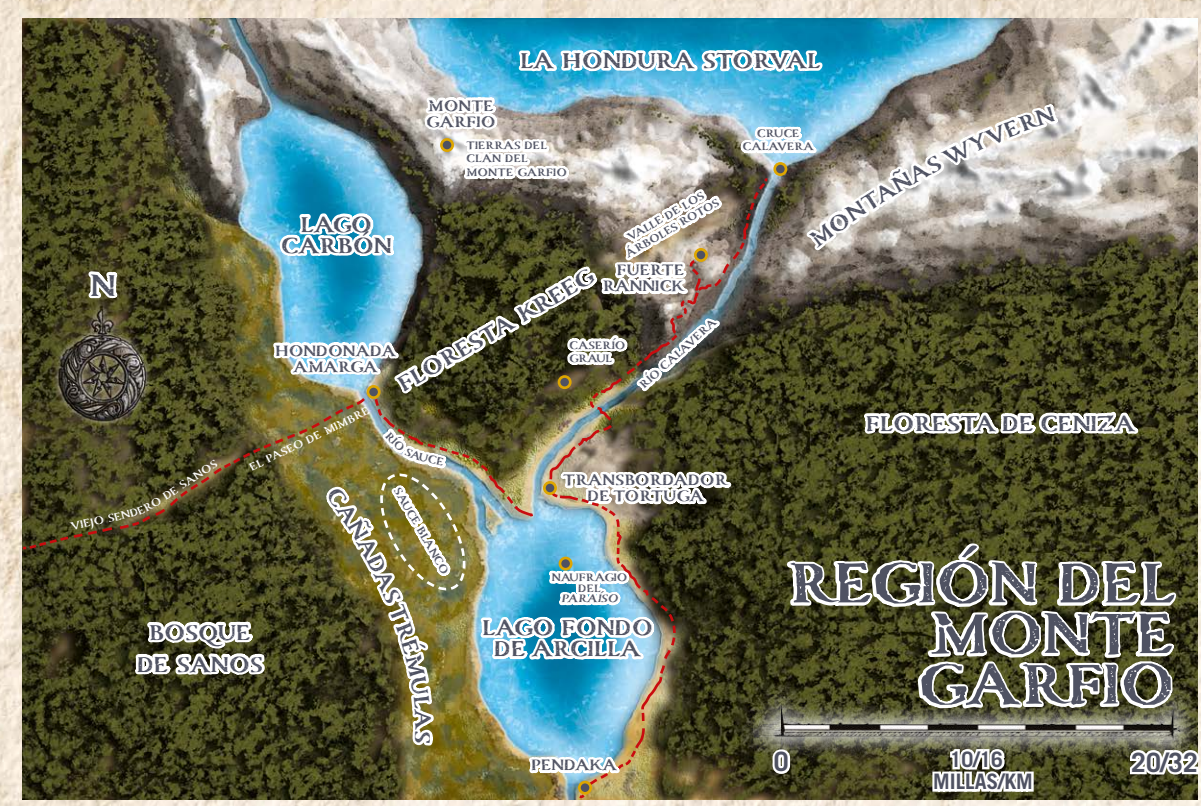
8 EL COLEGIO DE TRANSBORDADOR DE TORTUGA: este colegio de una sola aula está a cargo de **TILLIA HENKENSON** (LN humana experta 4), una mujer recatada pero atractiva que ha logrado hacer maravillas a lo largo de los últimos años con las juventudes de Transbordador de Tortuga, tras sustituir a un profesor malhumorado y anticuado que se ahogó en el río en circunstancias sospechosas.

9 EL CEMENTERIO DE TRANSBORDADOR DE TORTUGA: los cuerpos aquí enterrados representan generaciones enteras de granjeros, cazadores, y pioneros. A los niños locales les gusta contar historias sobre este lugar, pero el cementerio está notablemente falto de apariciones y embrujos.

RUMORES DE TRANSBORDADOR DE TORTUGA

Los aldeanos están decaídos y poco habladores últimamente, ¡pero si a alguien se le pregunta por los sucesos recientes, seguro que suelta algún rumor! Cada rumor de la tabla siguiente va seguido de '(Cierto)' o '(Falso)' según la veracidad del mismo; ten en cuenta que los rumores falsos puede provocar igualmente que los PJs investiguen zonas relacionadas con la aventura, incluso aunque su razón inicial para visitar dichas zonas esté basada en una suposición incorrecta.

d12	RESULTADO
1	La Magga Negra, el monstruo de la Hondura Storval, no está confinada a ese lago. Hay túneles subacuáticos que lo conectan con el lago Fondo de Arcilla, ¡y de vez en cuando baja aquí para devorar pescadores! Estoy seguro que eso es lo que le ocurrió al *Paraíso*... ¡la Magga Negra bajó y se tragó a todos esos sucios pecadores! (Falso)
2	Hace semanas que no nos visitan los Flechas Negras. Soy el primero en reconocer que no son una panda muy sociable, pero hacen bien su trabajo de mantener controlados a los ogros y las criaturas de los bosques y las colinas. ¡Espero que no les haya ocurrido nada! (Cierto)
3	Las lluvias han llegado pronto este año. Me inundarán las cosechas si no amainan pronto. La última vez que llovió tanto y tan pronto, tuvimos inundaciones. Eso fue, ¿qué hará, unos 40 años? Resultó que había una bruja detrás de todo eso; ¡nos estaba intentando convertir en ranas o algo así con tanta lluvia! (Falso)
4	Ha estado desapareciendo gente últimamente. Y no sólo los que se adentran hondo en el bosque. Me refiero a pescadores, viajeros, gente que simplemente iba por la carretera. Me juego algo a que es cosa de los Graul; esa familia tiene sangre ogra, y si tienes sangre de ogro... ¡te vuelves un bicho raro! (Parcialmente cierto)
5	He oído que una panda de pescadores de Pendaka acabó devorada por el gar al que llamamos Ojo Rosado hace una semana. ¡Se lo merecen por meterse con un pez más grande que su barca, los muy insensatos! (Falso)
6	Oí hace unos meses, antes de que empezasen estas dichosas lluvias, que algunos de los cazadores que se aventuran en el valle de los Árboles Rotos en busca de jabalíes hallaron un montón de huellas de pisadas enormes. ¡Pisadas de tamaño de gigante! ¡Ya es bastante malo tener ogros, pero si un gigante se ha instalado en el valle, espero que los Flechas Negras se puedan ocupar pronto de él! (Cierto)
7	Los ogros de lo alto del Garfio son la causa de toda esta lluvia. ¡Han reclutado un dragón o algo así para que vuele por las nubes y provoque tormentas! (Falso)
8	Se han visto algunas luces extrañas al otro lado, en las Cañadas Trémulas, últimamente. No aparecen todo el rato, pero de vez en cuando puedes verlas en las primeras horas del amanecer, moviéndose como si hubiese un montón de gente por allí cargando con farolillos, y bailando, y demás. ¡Ese lugar está embrujado, te lo digo yo! (Parcialmente cierto)
9	El *Paraíso* se hundió; es una tragedia, estoy de acuerdo. ¿Pero sabes qué? Que es bueno haberse librado de ese barco, te digo yo. Sé que no está bien desear mal a nadie, pero te bien aseguro que espero que esa fulana Lucrecia esté también en el fondo del lago. Zorreando por el pueblo, ahí sacando pecho, y enseñando pierna a cada paso que daba... ¡ese modo de andar puede que sea normal ahí abajo en Korvosa, pero aquí somos gente respetable! ¡No me sorprendería descubrir que el *Paraíso* se hundió debido a que ella hizo caer la furia justiciera de Erastil sobre toda su panda de pecadores! (Falso)
10	Pues mira, me di cuenta de que mi tío llevaba un extraño tatuaje en forma de estrella en el hombro el otro día. Le pregunté por ello, y él se enfadó y me dijo que no metiese las narices donde no se me llama. Pero, veréis... no es la primera vez que veo ese tipo de tatuaje. Hay mucha gente aquí que los lleva. Los esconden bien, sin embargo, pero si abres bien los ojos, verás alguno en un tobillo, o un brazo, o una espalda aquí y allá, te lo aseguro. ¡Pero yo no llevo ninguno, te digo! ¡Los tatuajes son pecaminosos! (Cierto... por lo menos sobre la abundancia de tatuajes en el pueblo)
11	La presa del norte, entre la Hondura Storval y el río Calavera, está embrujada por todos los que se han ahogado en la zona. ¡Las calaveras grabadas en la presa permiten a los fantasmas vigilarte si te acercas! (Falso)
12	Nadie me cree, pero ese líder de los Flechas Negras, que creo que se llama Bayden, trama algo al otro lado del lago. Le he visto entrar y salir de Sauce Blanco, y mis amigos también. Estoy bastante seguro que no trama nada bueno. ¡Después de todo, en esos pantanos no vive nada amistoso! (Parcialmente cierto)



LA REGIÓN DEL MONTE GARFIO

La zona al sur del monte Garfio está dominada por densos bosques, lagos, y el pantano conocido como las Cañadas Trémulas. Ten en cuenta que las localizaciones analizadas en profundidad en el tercer capítulo no aparecen a continuación.

EL BOSQUE DE SANOS: aunque los gnomos no sueltan prenda sobre lo que sucede en el bosque de Sanos, hay susurros de que en algún lugar de sus profundidades hay un portal al Primer Mundo.

LA FLORESTA DE CENIZA: aunque muchos bosques de Varisia tienen una reputación siniestra, la de la floresta de Ceniza es legendaria. Parece que todo el que vive a unas 100 millas (*160 km*) afirma tener un pariente o amigo de un amigo que se encontró con un fantasma, un hombre lobo, u otro ser espeluznante dentro de los siniestros confines de la floresta.

LA FLORESTA KREEG: esta zona forestal recibe su nombre por los ogros del monte Garfio, aunque aquellos que habitan aquí son principalmente los resultados semihumanos de la lascivia de dichos ogros. Los semiogros que moran en la floresta Kreeg se pelean entre sí, y pocas veces causan problemas en el exterior. Sin embargo, cualquiera que se adentre demasiado en esta floresta se arriesga a servir de cena (o a cosas peores), por lo que los aldeanos y cazadores locales evitan esta región por completo.

HONDONADA AMARGA: Hondonada Amarga es un villorrio sucio y apartado de unos 50 cazadores y tramperos y sus familias. Un único puesto comercial llamado el Nido del Caimán se alza en el centro de este asentamiento, y el comercio regular con los gnomos del cercano bosque de Sanos resulta en que a menudo haya aquí a la venta objetos inesperados.

LA HONDURA STORVAL: llenando el valle que hay entre los picos de Hierro y las montañas Wyvern, la Hondura Storval es un inmenso lago contenido por una presa ancestral, el Cruce Calavera, en su extremo meridional.

EL LAGO CARBÓN: las aguas del lago Carbón son oscuras debido a los sedimentos y a las algas negras. La pesca no es muy productiva en el lago Carbón; no debido a la ausencia de peces, sino a la ferocidad de los pejelagartos grandes y oscuros que moran ahí dentro.

EL LAGO FONDO DE ARCILLA: la pesca en el lago Fondo de Arcilla siempre es buena, pero los pescadores se apresuran a advertir a los recién llegados sobre las boas de vientre nocturno (ver página 162), los voraces pejelagartos gigantes, y las mortíferas tortugas mordedoras también gigantes que infestan los confines occidentales del lago.

LAS MONTAÑAS WYVERN: el nombre de esta cordillera lo dice todo, y a quienes viajan por aquí se les aconseja estar ojo avizor por si aparecen bandadas ambulantes de los venenosos depredadores dracónicos que se sustentan a partir de las cabras montesas salvajes y las llamas *[NdT: el animal]* itinerantes de la montaña.

EL NAUFRAGIO DEL PARAÍSO: el *Paraíso* yace aquí bajo 40 pies (*12 m*) de agua, entre fango espeso y rocas afiladas. Bucear hasta el naufragio es complicado debido a la presencia de Ojo Rosado, un pejelagarto gigante albino especialmente malhumorado (*Bestiario 2*), pero si los PJs pueden ocuparse de él, una investigación del naufragio revela diversos hechos interesantes. En primer lugar, entre los esqueletos comidos por los peces de quienes murieron, no hay ninguno que parezca vestir las elegantes ropas de Lucrecia. En segundo lugar, el casco de la barcaza presenta varios boquetes claramente artificiales, y los tablones se comban hacia fuera en lugar de hacia dentro, lo que sugiere que el daño que provocó que la barcaza se hundiera fue infligido desde a bordo de la misma; quizá de forma intencional. Lucrecia fue lo bastante cauta como para no dejar pruebas de su verdadera naturaleza o planes en el bajel.

EL PASEO DE MIMBRE: construido por los fundadores de Hondonada Amarga en un intento de alentar el comercio con los gnomos del bosque de Sanos, el Paseo de Mimbre es una maravilla local. Los lugareños reemplazan regularmente las linternas de alquitrán de larga duración de este paseo entablado de 3 millas (*4,8 km*) de longitud, y sus tablones chirriantes son el único sendero completamente seco a través de las Cañadas Trémulas.

PENDAKA: este diminuto villorrio pesquero está situado sobre un promontorio rocoso con vistas a las orillas meridionales del lago Fondo de Arcilla. Al contar con un sólo edificio que combina puesto comercial con posada, la *Esposa Bizca*, lo único famoso de Pendaka son los deliciosos pasteles de arándanos y huevos de tortuga del panadero local Olam Keecher.

EL VALLE DE LOS ÁRBOLES ROTOS: en esta quebrada seca, a los árboles les cuesta crecer debido a la pobreza del suelo y al vandalismo ogro frecuente. Recientemente, un gigante de las colinas llamado Razmus se ha proclamado dueño de este valle. Más listo y astuto que la mayoría de los de su especie, Razmus tenía poco interés en unirse al creciente ejército de Mokmurian, y se fugó en secreto hacia el sur de la cuesta Storval. Tras hacer vía hasta esta región hace unos pocos años, Razmus declaró que el valle de los Árboles Rotos era su dominio. Que Razmus sea un enemigo o un aliado inusual de tus PJs depende tanto de ellos como de lo que a ti te apetezca.

RAZMUS	PX 9.600	VD 10	pg 139

Gigante de las colinas guerrero 2/explorador 1 (*Bestiario*, pág. 160)
CN humanoide Grande (gigante)
Inic -1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA
CA 23, toque 8, desprevenido 23 (+6 armadura, -1 Des, +9 natural, -1 tamaño)
pg 139 (13 DG; 10d8+3d10+78)
Fort +18, **Ref** +4, **Vol** +6; +1 contra miedo
Aptitudes defensivas atrapar rocas, valentía +1

ATAQUE
Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Rompesuelos +1 tronante* +19/+14 (2d6+13/19-20/x3)
A distancia Roca +9 (1d8+12)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Enemigo predilecto (enanos +2)

ESTADÍSTICAS
Fue 27, **Des** 8, **Con** 23, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 5
Ataque base +10; **BMC** +19; **DMC** 28
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (rompesuelos), Embestida mejorada, Golpe vital, Sigiloso, Soltura con un arma (rompesuelos), Soltura con una habilidad (Sigilo), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada
Habilidades Escapismo -3, Percepción +10, Sigilo +17, Supervivencia +17
Idiomas común, gigante
CE empatía salvaje -2, rastrear +1
Equipo coraza, *rompesuelos +1 tronante*, *anillo de contraconjuros* (contiene *dominar persona*)

QUINTO APÉNDICE: XIN-SHALAST

EL EXTENSO IMPERIO DE THASSILON SE ALIMENTABA DE SUS CONQUISTAS Y DE SOFISTICADA MAGIA RÚNICA. ESA MAGIA DEFINÍA A LOS GOBERNANTES DEL IMPERIO, E INCLUÍA VARIAS FORMAS DE SACRIFICIO DE SANGRE, INSCRIPCIÓN DE GLIFOS DE PODER, Y ALTERACIÓN DIMENSIONAL. SIN LA MAGIA RÚNICA Y LA SUBYUGACIÓN DE LOS GIGANTES RÚNICOS, LAS LEGIONES DE THASSILON JAMÁS HUBIESEN CONQUISTADO SUS EXTENSOS TERRITORIOS. GRACIAS A ESOS ELEMENTOS, ERAN IMPARABLES... POR LO MENOS HASTA QUE TERMINÓ LA ERA DE LAS LEYENDAS Y EMPEZÓ LA ERA DE LA OSCURIDAD, PUESTO QUE CUANDO LA GRAN CAÍDA DESTROZÓ AZLANT, THASSILON TAMBIÉN SE VIO ARRASADA.

Thassilon consistía en siete dominios individuales, cada uno gobernado por uno de los siete Señores de las Runas. Bajo leyes distintas de explotación, cada dominio encarnaba la virtud del gobierno favorita de su gobernante. Cada Señor de las Runas tenía una capital que compartía el nombre de su dominio, pero con la palabra 'Xin' como prefijo, que significaba tanto 'imperial' como 'trono de' en thassiloniano antiguo, en honor del primer emperador. Así, la capital de Shalast se llamaba Xin-Shalast.

Bakrakhan, el dominio de la ira, compartía su frontera oriental con Shalast, y los dos dominios estuvieron trabados en una guerra prolongada hasta que Bakrakhan fue destruido y se hundió bajo el mar durante el cataclismo que provocó la caída de Thassilon. Bakrakhan era el hogar de varias tribus en guerra que servían todas a la Señora de las Runas Alaznist pero que se odiaban entre sí. Se decía que sus densos bosques eran hogar de cientos de tribus de engendros pecaminosos y humanoides, de entre los que destacaban los goblin, los gnoll, y los bugbear. Los gigantes de las colinas esclavizados eran comunes en Bakrakhan, al igual que los demonios y los qlippoth; pues la Señora de las Runas Alaznist había forjado oscuros pactos con extraños poderes abisales.

Cyrusian, que representaba la soberbia, era considerado tradicionalmente el dominio más poderoso. En el apogeo de Cyrusian, sus gigantes rúnicos y sus dragones esclavizados construyeron más monumentos y de mayor tamaño que ningún otro dominio. Cyrusian era gobernado por el más poderoso de los Señores de las Runas: Xanderghul, uno de los dos únicos Señores de las Runas que reinaron sobre una nación desde el albor de Thassilon hasta su legendaria caída.

Edasseril, el dominio del esfuerzo de superación y la envidia, era rico en madera, piedras preciosas, y hierro. La Señora de las Runas original, cuyo nombre se ha perdido ya en el tiempo, se obsesionó por la belleza y el poder de la cercana nación élfica de Celwynvian, y fue de dichos elfos de donde robó el nombre de Edasseril para su nación. En la época de la caída de Thassilon, este reino estaba gobernado por la Señora de las Runas Belimarius.

Eurythnia, el dominio de la fertilidad y la lujuria, se sustentaba sobre todo en su tráfico marítimo y comercio con tierras lejanas, y llenaba sus arcas gracias a sus especias y sus burdeles. Los gigantes de las marismas protegían los navíos de Eurythnia de la piratería. Esta tierra estaba gobernada por la Señora de las Runas Sorshen, quien (como el Señor de las Runas Xanderghul) dirigió su reino a lo largo de toda la existencia de Thassilon.

Gastash era el dominio de la abundancia y la gula, pero era principalmente un hogar pacífico y rico para sus ciudadanos. Esas eran las ventajas de Gastash, pero su gente vivía con miedo de sus nigrománticos líderes. Las infestaciones de ankheg eran comunes, los bulette se comían a muchos granjeros y sirvientes del Señor de las Runas, y los bandidos de otros reinos eran visitantes frecuentes. Estaba gobernado por el Señor de las Runas Zutha.

Haruka, el dominio del reposo y la pereza, era lento, indolente, y astuto. Gobernado por el Señor de las Runas Krune en la época de la caída de Thassilon, la mayoría de harukanos trabajaban como esclavistas, vendiendo carne en sus mercados, o disfrutando del maltrato de su propiedad. Era considerado ampliamente un dominio cruel y a menudo hipócrita, perezoso por naturaleza. Los principales enemigos de la paz en Haruka (aparte de las rebeliones), eran las tribus de boggard y los gigantes de las colinas libres, que a menudo se aliaban con los esclavos rebeldes que se ocultaban en las colinas y combatían a sus antiguos amos.

De los siete reinos de Thassilon, el más rico era el reino central de Shalast. Como segundo dominio en tamaño por detrás de Cyrusian, Shalast se enriquecía no sólo gracias a sus minas de oro, mithril, cobre, y piedras preciosas, sino también de sus enormes canteras, que generaban los materiales usados para construir los monumentos de aquella era. La mayor y más productiva de esas canteras es hoy el enorme lago conocido como la Hondura Storval. Pero la riqueza que aportaban esas minas y canteras nunca era suficiente. El Señor de las Runas Karzoug siempre quería más, y se decía que la capital de Xin-Shalast estaba pavimentada con oro... aunque en realidad la mayoría del oro iba a la tesorería y a las fraguas alquímicas de la ciudad, de donde nunca regresaba.

Shalast era conocido por sus ogros y gigantes del bosque salvajes, así como por sus gigantes de piedra esclavizados, y por los exóticos artificieros de otro mundo. Sus tesoros a veces eran transportados en poderosas caravanas tiradas por mamuts. La población general vivía principalmente de la minería, la herrería, y el comercio, proporcionando aún más riqueza. En la meseta Storval aún pueden hallarse diversas minas abandonadas, y los pasos de montaña de Shalast aún contienen ruinas y monasterios desérticos y perdidos.

Karzoug, el Señor de las Runas de la Avaricia, era famoso por su mente calculadora y su absoluta falta de piedad. Se rumoreaba que era, o bien medio vampiro, o descendiente de linaje dracónico, pero puede resultar aún más terrible saber que era simplemente humano. Una avaricia absoluta movía cada una de sus acciones. Nadie podía negar que Karzoug era codicioso y terriblemente corrupto (destacó por ordenar la inmolación de una ciudad entera porque sus recaudadores de impuestos se apropiaron de algunas monedas de plata) pero esa era la recompensa que le daban las runas por su poder y su dedicación a la magia. Libró durante mucho tiempo una silenciosa guerra de asesinos, veneno mágico, y demonios enviados contra Alaznist, la reina de Bakrakhan, hasta que al final, algo hundió dicho reino bajo las aguas mientras el Imperio de Thassilon se derrumbaba. Karzoug tenía tal dominio sobre lo arcano que muchos sospechan que estuvo detrás de lo que provocó la desaparición de un reino entero. Su arma de gobierno era una guja ardiente, engarzada con piedras preciosas meteóricas de valor incalculable, y la ciudad de Xin-Shalast era su trono.

MÁS ACERCA DE THASSILON

El resto de este apéndice se centra sobre todo en las ruinas de la Ciudad Inferior de Xin-Shalast, una localización de gran importancia en el capítulo final de *El Auge de los Señores de las Runas*. Para dirigir esta campaña, no deberías necesitar mucha más información sobre el resto del antiguo Imperio de Thassilon más allá de lo que se presenta en este apéndice o hay entretejido con el texto de los capítulos individuales de este libro, pero si te has quedado con ganas de más información sobre Thassilon, puedes consultar la página 211 de la *Guía del mundo del mar Interior*, o *Pathfinder Campaign Setting: Lost Kingdoms*, que tiene un capítulo sobre Thassilon [NdT: inédito en español].

LOS HABITANTES DE XIN-SHALAST

La ciudad en ruinas de Xin-Shalast es casi tan peligrosa a día de hoy como lo era en el apogeo de su gloria. Aunque su Señor de las Runas está atrapado en el Ojo de la Avaricia, y la infraestructura y los ejércitos de la ciudad fueron destruidos hace mucho tiempo, los monstruos que habitan ahora aquí se cuentan entre los más terribles y destructivos de la región del mar Interior. Muchos gigantes habitan en Xin-Shalast, principalmente gigantes de las nubes y de la escarcha, pero con pequeñas tribus de gigantes de piedra, de la taiga, y de las tormentas allí mezcladas. Sin excepción, todos estos gigantes han caído bajo el control de los gigantes rúnicos revividos de Xin-Shalast. Antes del despertar de Karzoug de hace varios años, los gigantes de las nubes y de la escarcha vivían divididos en una docena de tribus enfrentadas, pero bajo el nuevo régimen han vuelto a ser los esbirros esclavizados que eran en los días de gloria de Thassilon.

Muchos de los gigantes encontrados en Xin-Shalast poseen vínculos telepáticos con gigantes rúnicos de la propia ciudad, como consecuencia de las aptitudes de *dominar persona* de estos (como norma general, puedes suponer que por lo menos un gigante de cada grupo contra el que luchan los PJs en Xin-Shalast está dominado de este modo). Un gigante dominado puede usar este vínculo telepático para informar a su señor de la presencia de los PJs, sus acciones, y sus tácticas, y al hacerlo alertar a la ciudad de su presencia. Un gigante que se vea liberado de su amo gigante rúnico queda despavorido e intenta huir de las inmediaciones

BARRIO ASCENDENTE
BARRIO DE RECREO
HILERA DEL TEMPLO
LA CARRETERA DORADA
N
JOTUNBURGO
LA CARRETERA DORADA
XIN-SHALAST
CIUDAD INFERIOR
BARRIO DE LOS ESCLAVOS
LA CARRETERA DORADA
BARRIO DE LOS ARTESANOS
ROSTRO DEL MACIZO MHAR
1 CASILLA = 750 PIES (225 M)

inmediatamente; y sólo se plantearía regresar a Xin-Shalast si se viese obligado mágicamente.

En Xin-Shalast también habitan otros monstruos. Algunos, como el dragón azul Ghlorofaex, el diablo gélido Gamigin, o la muerta viviente y alienígena Bestia Oculta, aparecen directamente como oponentes para que los PJs se enfrenten a ellos en el sexto capítulo, mientras que otros pueden ser encontrados más a menudo como monstruos errantes (ver la tabla de la página 405). A excepción de los monstruos verdaderamente carentes de intelecto o poseedores de mentalidad animal, todos los habitantes de Xin-Shalast saben que el Señor de las Runas Karzoug pronto despertará de su tumba, y es común que los defensores de la ciudad vean el derrotar a los PJs como una excelente oportunidad de hacer méritos y ganarse una recompensa de su futuro gobernante.

EL BARRIO DE LOS ARTESANOS

El barrio más meridional de Xin-Shalast es el de los Artesanos. Tiendas y bazares bordeaban la carretera Dorada, y sus muchas fundiciones, talleres, y molinos situados más al este o al oeste. Las cisternas alimentadas por acueductos subterráneos conectados al barrio de Recreo ahora yacen vacías. La mayoría de la población de este barrio era humanoide y representaba la casta proveedora en Xin-Shalast; sus descendientes se convirtieron en los herederos de Varisia. De todos los barrios de la ciudad, este era el menos represivo, y se libraba parcialmente del escrutinio de la clase gobernante. Karzoug no era tan insensato como para creer que su extravagante afición por la avaricia podría saciarse con los frutos de artesanos oprimidos, así que les dejaba bastante tranquilos mientras siguiesen siendo leales y le llenasen las arcas con sus impuestos. El barrio incluso tenía una entrada separada a la ciudad para evitar las puertas principales, una estructura bien defendida llamada el Krak Naratha. La parte norte del barrio de los Artesanos tiene una amplia columnata que conduce a una estructura piramidal situada sobre una gran cúpula. Esto servía de cuartel general del Gremio de Maestros Masones y Arquitectos, cuyo gran maestre solía hacer también de cónsul del distrito.

EL BARRIO ASCENDENTE

El barrio Ascendente empieza inmediatamente después de las puertas Rúnicas y servía de zona residencial para la nobleza de la ciudad (las Vetustas de la Montaña, las lamias de alto rango, y demás) y para aquellos habitantes no monstruosos con suficiente poder, influencia, u oro para ganarse un lugar en la sagrada ladera del macizo Mhar. La morada más alta solía servir de residencia de la sacerdotisa que ostentase el rango de Excelentísima en la Casa de la Consunción Divina. Las moradas aquí suelen ser torres que sobresalen de la pared de roca, debido a la carencia de terreno sobre el que construir, y se vuelven más grandes y elaboradas a medida que ascienden por la montaña.

La carretera Dorada recorre el centro del barrio Ascendente en su camino hasta las espiras de la 'ciudad superior'. Eso hace que la carretera sea extremadamente pronunciada y, en algunos casos, casi vertical, con grandes peldaños excavados en su superficie, casi como una escalera de mano. Por desgracia para los PJs, estos peldaños son del tamaño adecuado para que los usen gigantes, y son muy cómodos de usar para aquellos de tamaño Enorme o superior. Las criaturas más pequeñas deben llevar a cabo numerosas pruebas de Trepar CD 15 a medida que ascienden los peldaños, pues cada uno solo tiene un estrecho saliente que emerge de la superficie de la carretera. Además, en estos peldaños suele formarse hielo, y cualquiera que elija escalar por esta traicionera senda tiene que enfrentarse también al increíble frío, a los fuertes vientos, y a otros peligros de la alta montaña. La carretera Dorada asciende 8.500 pies (2.550 *m*) hasta las Espiras de Xin-Shalast, aunque el barrio Ascendente termina aproximadamente a los 24.000 pies (7.300 *m*) de altura, unos 2.000 pies (600 *m*) por debajo de la ciudadela. De hecho subir todos esos peldaños puede requerir equipo de escalada y llevar días, incluso si hace buen tiempo. A diferencia del resto de Xin-Shalast, el paso de los años no ha tratado bien a las poderosas torres, que están fuera del campo de oclusión. Varias se han derrumbado y han caído montaña abajo, llevándose por delante a las que tenían debajo, y muchas más son inestables, por lo que los escaladores que planeen refugiarse en estas estructuras puede que se lleven una sorpresa desagradable cuando una empiece a deslizarse y a inclinarse a su alrededor, hasta precipitarse en una caída libre muy larga.

EL BARRIO DE LOS ESCLAVOS

Todos los esclavos de la ciudad, a excepción de aquellos de propiedad privada que hacían de sirvientes personales en varias fincas, eran considerados propiedad del Estado y atendían las necesidades comunales de la ciudad. Solían ser humanoides capturados en incursiones contra tierras vecinas o criminales castigados con una sentencia de servidumbre de por vida, pero ocasionalmente incluían a gigantes que habían caído en desgracia o desertado del ejército, pero no merecían ser transformados en esclavos rúnicos (ver página 409). Todos los esclavos eran acuartelados aquí en condiciones especialmente apretujadas, en edificios de pobre fabricación hechos de ladrillos de arcilla en lugar de piedra, y estaban bajo un escrutinio constante por parte de unidades especiales del ejército de Xin-Shalast adiestradas como esclavistas y capataces. La construcción de mala calidad y la superpoblación mataban a miles de esclavos al año debido al derrumbamiento de edificios, pero siempre había más esclavos para sustituir a los que se perdían.

Cuando la Gran Caída devastó la región, un volcán al este de la ciudad entró finalmente en erupción tras eones de letargo. Si eso fue provocado intencionalmente por Karzoug, o fue simplemente el resultado del poder del meteorito cayendo del cielo sigue abierto a la especulación, pero fuese cual fuese la causa, el efecto sobre el barrio de los Esclavos fue devastador. Los terremotos y el flujo piroclástico que cayeron sobre el barrio se lo tragaron entero. Solo unos pocos de los edificios más sólidos de piedra sobrevivieron, y en las épocas que han ido sucediéndose desde entonces, han sido consumidos lentamente por el avance de un gran glaciar que se mueve a rastras sobre el antiguo flujo de lava, con una vanguardia gélida y afilada, y una masa oscura de hielo arenoso por cuerpo. El barrio existe a día de hoy como un paraje maldito de terreno devastado y ruinas ocasionales, que se proyectan en ángulos absurdos allí donde han logrado resistir el avance del glaciar.

La pérdida casi incalculable de vidas que tuvo lugar aquí en cuestión de instantes ha generado multitud de muertos vivientes

a lo largo de los años. Por fortuna, la mayoría de esas criaturas son monstruos corporales como wight o guls, que permanecen encajonados en sus tumbas de hielo, aguardando que algún excavador desprevenido los libere. Pero también hay un buen número de wraith, espectros, y fantasmas embrujando la región, y no tienen tales impedimentos originados por el hecho de que sus restos siguen enterrados. Los muertos vivientes más peligrosos que habitan aquí incluyen vampiros, wight invernales, y por lo menos tres dragones voraces, aunque dichos muertos vivientes no suelen salir de los confines más profundos de las ruinas. Las tribus de rondadores de los Librados han ayudado mucho a mantener controlada la proliferación de muertos vivientes. Aproximadamente la mitad de los túneles bajo el barrio de los Esclavos están bajo el control de los rondadores, y permanecen relativamente libres de muertos vivientes. Por desgracia, esos mismos rondadores han caído recientemente bajo el control de la monstruosidad muerta viviente conocida como la Bestia Oculta.

EL BARRIO DE RECREO

Al igual que todos los grandes tiranos y dictadores, los Señores de las Runas se dieron cuenta de que no podrían mantener el control de su imperio a menos que lograsen tener distraídas a las masas. Con ese fin, uno de los barrios más opulentos de la Ciudad Inferior era el barrio de Recreo. Aquí se podía hallar casi cualquier pasatiempo hedonístico imaginable (y los que no estaban disponibles podían hallarse en el Hipogeo). Se levantaban masivas obras arquitectónicas para asombrar a los visitantes y complacer a los habitantes de Xin-Shalast, y se montaban grandes espectáculos en los diversos recintos de este barrio. Aunque no era el distrito más densamente poblado de la ciudad, sí era sin duda el más visitado por gente que buscaba desde manjares refinados y entretenimiento inocente, hasta las profundidades más viles de la depravación. Había un flujo constante de compras en el barrio de los Esclavos que acababa en este barrio para sustituir las pérdidas por desgaste. La espectacular arquitectura de la parte norte de este barrio permanece intacta en su mayor parte, mientras que las secciones meridionales se han visto enterradas por una marea de brotes de líquenes de fecundidad antinatural.

LA HILERA DEL TEMPLO

La exótica y ciclópea arquitectura de Xin-Shalast no es tan aparente en ningún lugar como en este tramo de templos construidos a lo largo de la carretera Dorada allí donde se encuentra con la montaña. Aquí fueron construidos los centros religiosos de Xin-Shalast en una plétora de estilos, formas, y materiales con sólo dos cosas en común: múltiples torres y dimensiones prodigiosas. Que la mayoría de estos templos estuviesen dedicados a Karzoug dice mucho de la mentalidad de su gente y de las filosofías de su nación entera, pero aquí y allá se alzaban catedrales dedicadas a los auténticos dioses de Thassilon: Lissala, Minderhal, el Espíritu del Pavo Real, e incluso Desna. Entremezclados con esos templos hay edificios más oscuros y ominosos, y estatuas de aspecto marcadamente siniestro; eso eran antaño santuarios y basílicas dedicados a los diversos Señores Demoníacos y Archidiablos, incluyendo horrores como Mammon, Orcus, Pazuzu, Rubicante, y Lamashtu.

La carretera Dorada pasa junto a estos edificios antes de empezar a ascender a través de las Puertas Rúnicas hacia las Espiras de Xin-Shalast en lo alto. Una fe hedonista y pagana llamada la Consunción Divina (una organización jerárquica que disfrazaba que su verdadero propósito era llenar los bolsillos de unos pocos con las riquezas reunidas y ganadas por las masas) era la única religión oficialmente reconocida de Xin-Shalast, pero Karzoug permitía pragmáticamente que otras creencias construyesen sus sedes de culto aquí también, siempre que pagasen los impuestos del templo, y que sus doctrinas no contradijesen su autoridad. Tras los templos, en el lado oeste de la carretera, se extiende una zona de residencias para el clero y los trabajadores seglares, grandes complejos de almacenamiento para albergar diezmos y suministros, y varios santuarios y entretenimientos privados propiedad de la jerarquía de alguno de los templos. Estos edificios permanecen intactos en su mayoría y están bajo el control de las lamias de Xin-Shalast, las líderes de las cuales han convertido los antiguos templos en sus mansiones personales.

EL HIPOGEO

Cada vez que Xin-Shalast pasaba a estar bajo el régimen de un nuevo Señor de las Runas, varias de las estructuras más antiguas de la ciudad quedaban obsoletas, a medida que cambiaban las familias nobles y los gustos y las modas en arquitectura. En lugar de echar abajo los edificios ya existentes, simplemente se construían nuevos edificios encima de los viejos, y de este modo los edificios de Xin-Shalast llegaron a ser tan altos e imponentes. Eso se hacía a través de leyes de expropiación aprobadas por el Señor de las Runas, y a menudo se llevaba a cabo sin molestarse a comprar los edificios originales u obtener permiso de los propietarios. Las conexiones con esos niveles inferiores eran innecesarias, y a menudo se sellaban las entradas a las cámaras bajas con muros de piedra. A medida que se añadían estructuras adicionales, esta región de edificios ocultos se iba expandiendo en consecuencia, creando una madriguera de múltiples niveles compuesta por los antiguos habitáculos, negocios, y calles. La región entera de estructuras inferiores era conocida como el Hipogeo.

Las tortuosas catacumbas del Hipogeo han soportado bien el paso de los años, y hay muchas que aún existen en la sección de la ciudad de un cuarto de milla (*400 m*) de ancho contigua a la carretera Dorada, formando un laberinto de catacumbas, túneles de contrabandista, y escondites repletos de trampas. Las tribus de rondadores de los Librados evitan estos túneles y sellan cualquier abertura que conduce a ellos, pues toda clase de monstruos peligrosos habitan en su interior.

JOTUNBURGO

Esta sección de la ciudad está encajada entre la hilera del Templo y el barrio de los Artesanos. Aquí los edificios tienen un tamaño enorme por un buen motivo, pues alojan a la mayoría de la población gigante de Xin-Shalast. Estos colosales edificios se extienden hacia arriba hasta llegar al borde del valle que contempla la Ciudad Inferior, y se accede a ellos a través de gigantescos tramos sin soportes a cientos de metros de altura, que se extienden desde la carretera Dorada hasta esta estribación de montaña. Hoy, Jotunburgo es el hogar de varias tribus de gigantes, incluyendo

gigantes de las nubes, de la escarcha, e incluso unos pocos de la taiga y de las nubes.

LENG

Leng es una ubicación lejana en otro plano, uno casi desconocido para los eruditos más brillantes de Golarion pero mencionado oblicuamente en algunos tomos antiguos y blasfemos. Los Señores de las Runas de Thassilon sabían de su existencia, y a menudo traían criaturas de sus confines helados e inhóspitos para que hiciesen su voluntad. Leng es un reino desolado habitado por caníbales semihumanos, inmensas arañas inteligentes, criaturas dracónicas voladoras, y otros monstruos horripilantes. Montañas inmensas, algunas de los cuales parecen imposiblemente altas, cercan Leng desde todas direcciones.

Leng tiene gravedad y tiempo normales, no es infinito en su tamaño, y es divinamente mórfico, aunque no se sabe qué clase de dioses existen en su interior que puedan transformar el reino. Leng es de alineamiento fuertemente caótico y levemente maligno.

Leng y Kadath son creaciones de H. P. Lovecraft, inmortalizadas principalmente en sus novelas cortas *La búsqueda onírica de la ignota Kadath* y *En las montañas de la locura*. Leng parece jugar diversos papeles en los escritos de Lovecraft, y no está claro si es un lugar real en la Antártida o el Himalaya, o un lugar fantástico en el reino místico de las Tierras del Sueño. En el mundo de Golarion, Leng existe como otro plano, uno que se superpone levemente con el plano Material en las montañas Kodar, pero es en sí mismo un lugar completamente separado que existe en un rincón olvidado y remoto de los planos Exteriores y está habitado por criaturas opuestas a la cordura.

Si buscas más información sobre Leng y Kadath en el contexto de los juegos de rol, deberías echar un vistazo al excelente juego de rol *La llamada de Cthulhu* de Chaosium, especialmente el suplemento *Las Tierras del Sueño* [NdC: traducidos uno y otro en su día por el que suscribe].

CÓMO SAQUEAR XIN-SHALAST

La cantidad de riqueza en Xin-Shalast es abrumadora, pues se han usado metales preciosos, gemas, y otros materiales raros en la construcción de los edificios de la ciudad, por no hablar de las incontables bóvedas ocultas llenas de oro y tesoros que esta aventura no cubre. Un personaje podría hacerse rico simplemente rapiñando láminas de oro o gemas de las paredes de los edificios de Xin-Shalast, pero para PJs de 15º nivel, ese nivel de 'rico' puede parecer relativamente pobre. Un día de trabajo 'recuperando' metales preciosos y gemas de la arquitectura de Xin-Shalast produce bienes por valor de 10d6 po. Los verdaderos tesoros de la ciudad están escondidos en bóvedas que, en la mayoría de casos, aún están custodiadas por trampas y criaturas antiguas y letales. Puesto que de media le llevaría a un grupo de cuatro PJs 2 semanas enteras de rascar y rapiñar para reunir suficiente oro para comprar una única *daga +1*, idealmente tu grupo pronto se dará cuenta de que les sale más a cuenta invertir el tiempo en otras cosas.

GIGANTE RÚNICO

SEXTO APÉNDICE: BESTIARIO

VARISIA TIENE UNA LARGA TRADICIÓN DE LEYENDAS Y RELATOS SOBRE NUMEROSOS MONSTRUOS EXTRAÑOS Y TERRORÍFICOS QUE HABITAN EN SUS TERRITORIOS SALVAJES. EN ALGUNOS CASOS, ESTOS MONSTRUOS NO SON MÁS QUE GOBLIN, OGROS, O TROLL; CRIATURAS CONOCIDAS Y TEMIDAS POR TODA LA REGIÓN DEL MAR INTERIOR. PERO EL LEGADO DE THASSILON HA OTORGADO A VARISIA UN GRAN NÚMERO DE HORRORES ADICIONALES, INCLUYENDO EXTRAÑAS Y FEROCES VARIEDADES DE LAMIAS, INVASORES DE OTROS MUNDOS, Y GUARDIANES ACECHANTES DE TUMBAS ANTIGUAS.

Este apéndice presenta 7 nuevos monstruos y 2 nuevas plantillas para que los uses en tu campaña de *El Auge de los Señores de las Runas*. Ten en cuenta que estos monstruos utilizan las reglas universales de los monstruos, que se incluyen en los apéndices de los Bestiarios de *Pathfinder*.

PLANTILLA: LAMIA VETUSTA

En raras ocasiones, una lamia de gran poder divino se ve sometida a una transformación sacrílega y dramática, aumentando de tamaño y de velocidad para convertirse en un oponente verdaderamente intimidante. Manipuladoras y esclavistas, líderes espirituales y tiranas opresoras, las lamias vetustas son megalómanas, corruptas, y brutales. Sólo las lamias de tamaño Grande (o, en raras ocasiones, las matriarcas lamias; pero nunca las kuchrimas o las famélicas) que sean por lo menos de 10º nivel de una clase que conceda lanzamiento de conjuros divinos pueden beneficiarse de esta plantilla. Una lamia vetusta conserva todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base, excepto las indicadas a continuación. Ten en cuenta que todos los beneficios y penalizadores asociados a cambiar de tamaño están ya incorporados en las reglas siguientes.

VD: como la criatura base +1.

TAMAÑO: aumenta de Grande a Enorme.

CA: el penalizador por tamaño a la CA asciende a -2, pero la armadura natural aumenta en un +3.

APTITUDES DEFENSIVAS: una lamia vetusta obtiene RD 10/mágica y RC igual a su VD +11.

ATAQUES: el penalizador por tamaño a las tiradas de ataque asciende a -2. El daño base de las garras aumenta a 1d6.

ATAQUES ESPECIALES: una lamia vetusta obtiene la aptitud de abalanzarse, y consume 1d8 puntos de Sabiduría cada vez que impacta con su ataque de toque. Cuando una lamia vetusta usa su aptitud de abalanzarse, también obtiene un ataque de desgarramiento con sus dos garras traseras (estos ataques son idénticos en los demás aspectos a sus ataques normales con garras). El nivel de lanzador de una lamia vetusta para sus aptitudes sortílegas aumenta para igualar su nivel de clase lanzadora de conjuros divinos.

CARACTERÍSTICAS: aplica los siguientes modificadores por tamaño como resultado de crecer de Grande a Enorme: +8 Fue, +4 Con. Una lamia vetusta no sufre penalizadores a la Des por volverse Enorme, y de hecho obtiene +4 Des. También obtiene +2 Sab y +2 Car.

MONSTRUOS ERRANTES

Las siguientes tablas de monstruos errantes se proporcionan para ayudarte a generar encuentros adicionales para tu partida. La frecuencia con la que tienen lugar encuentros con monstruos errantes depende del DJ. La Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas* está pensada para una probabilidad del 20% de que tenga lugar un encuentro durante un día de viaje o una noche de descanso, pero puedes ajustar esta probabilidad como creas conveniente, aumentándola si el grupo necesita algunos encuentros más con tal de obtener esos puntos de experiencia tan necesarios, o reduciéndola si el número de combates por sesión ha hecho que empiecen a parecer una rutina.

Estas tablas están diseñadas para proporcionar desafíos apropiados a un grupo del nivel adecuado para la parte correspondiente de la campaña. Si alguna criatura pertenece a un manual del que no dispones (quizá porque aún no ha sido editado en español), vuelve a tirar o elige el resultado más cercano que pertenezca a un libro del que sí dispones.

ENCUENTROS EN LAS TIERRAS CIRCUNDANTES DE PUNTA ARENA

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-10	1d6 ratas terribles	1	*Bestiario*, pág. 245
11-20	2d4 canijos	1	*Bestiario*, pág. 49
21-28	1 murciélago terrible	2	*Bestiario*, pág. 219
29-33	1d4 tormentas carroñeras	3	página 415
34-39	2d6 esqueletos humanos	3	*Bestiario*, pág. 137
40-53	2d6 goblin	4	*Bestiario*, pág. 166
54-62	1d6 perros goblin	4	*Bestiario*, pág. 234
63-74	1d4 plagas de ratas	4	*Bestiario*, pág. 245
75-81	1d6 jabalíes	5	*Bestiario*, pág. 187
82-91	2d4 guls	5	*Bestiario*, pág. 177
92-99	1 fuego fatuo	6	*Bestiario*, pág. 151
100	1 Diablo de Punta Arena	8	*GMMI*, pág. 312

ENCUENTROS EN EL RÍO YONDABAKARI

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-17	1 plaga de mosquitos	3	*Bestiario 2*
18-30	2d6 bandidos	4	*GM Guide*
31-40	1d6 serpientes goblin	4	*Bestiario 3*
41-49	1d6 serp. constrictoras	5	*Bestiario*, pág. 261
50-58	2d8 estirges	5	*Bestiario*, pág. 140
59-64	1d4 hidras	6	*Bestiario*, pág. 179
65-71	1 broza movediza	6	*Bestiario*, pág. 42
72-82	2d6 boggard	7	*Bestiario*, pág. 41
83-89	1d4 pejelagartos gig.	8	*Bestiario 2*
90-94	1 gig. de las marismas	8	*Bestiario 2*
95-100	1 tort. mordedora gigante	9	*Bestiario 2*

ENCUENTROS EN LAS TIERRAS BAJAS DE VARISIA

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-9	1 araña viuda negra gigante	3	*Bestiario 2*
10-17	1d4 azata lyrakien	4	*Bestiario 2*
18-32	1d6 caballos	4	*Bestiario*, pág. 45
33-44	2d8 goblin	4	*Bestiario*, pág. 166
45-52	1 mantícora	5	*Bestiario*, pág. 205
53-60	1d4 ogros	5	*Bestiario*, pág. 226
61-68	1d6 pumas de pelaje ígneo	5	*Bestiario*, pág. 148
69-82	2d4 vagabundos	6	*GM Guide*
83-88	1 gigante de las colinas	7	*Bestiario*, pág. 160
89-96	1d6 arpías	7	*Bestiario*, pág. 27
97-100	1 lobo con piel de cordero	8	*Bestiario 3*

ENCUENTROS EN LOS ALREDEDORES DEL MONTE GARFIO

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-12	2d4 semiogros	5	*Bestiario 2*
13-22	1d4 tramperos	5	*GM Guide*
23-29	1d6 lobos terribles	6	*Bestiario*, pág. 204
30-42	1 ettin	6	*Bestiario*, pág. 142
43-48	1d6 escorpiones gigantes	6	*Bestiario*, pág. 134
49-55	1d4 osos pardos	6	*Bestiario*, pág. 230
56-59	1d4 dracos flamígeros	7	*Bestiario 2*
60-67	1d8 ogros	7	*Bestiario*, pág. 226
68-75	1d6 pixi	7	*Bestiario*, pág. 238
76-82	1 tarántula gigante	8	*Bestiario 2*
83-90	1d6 trolls	8	*Bestiario*, pág. 277
91-96	3 sagas annis	9	*Bestiario 3*
97-100	1 nereida	10	*Bestiario 2*

ENCUENTROS EN LA MESETA STORVAL

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-9	1d8 gecos gigantes	5	*Bestiario 3*
10-17	1d6 águilas gigantes	6	*Bestiario*, pág. 11
18-27	1d4 plagas de serp. venenosas	6	*Bestiario 3*
28-36	1d6 buitres gigantes	7	*Bestiario 3*
37-45	3d6 uros	8	*Bestiario*, pág. 19
46-55	2d4 ogros	8	*Bestiario*, pág. 226
56-60	1d4 bulette	8	*Bestiario*, pág. 44
61-72	1d6 incursores	8	*GM Guide*
73-78	1d8 plagas de horm. soldado	9	*Bestiario*, pág. 185
79-82	2d6 gárgolas	9	*Bestiario*, pág. 152
83-86	1d4 gigantes de las colinas	9	*Bestiario*, pág. 160
87-92	1d6 wyvern	9	*Bestiario*, pág. 284
93-95	1d3 g. de las col. escl. rúnicos	10	página 409
96-100	1d4 gigantes de piedra	10	*Bestiario*, pág. 163

ENCUENTROS EN LA FORJA RÚNICA

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-6	1d8 demonios íncubos	10	*Bestiario 3*
7-16	1d4 gigantes de piedra	10	*Bestiario*, pág. 163
17-22	1d6 momias thassilonianas	10	página 259
23-32	1d6 combatientes de la ira	10	página 292
33-40	1d8 eng. pecam. con hacha	11	página 292
41-48	1d8 demonios súcubos	11	*Bestiario*, pág. 73
49-58	1 gólem de piedra	11	*Bestiario*, pág. 173
59-67	2d8 wraith	11	*Bestiario*, pág. 283
68-74	1 demonio coloxus	12	*Bestiario 3*
75-82	1 demonio omox	12	*Bestiario 3*
83-88	1 vástago brillante	12	*Bestiario 2*
89-94	1 demonio glabrezu	13	*Bestiario*, pág. 67
95-100	1 jalea mostaza infernal	14	página 257

ENCUENTROS EN LAS MONTAÑAS KODAR

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-16	2d4 yetis	8	*Bestiario*, pág. 287
17-27	1d6 arqueólogos	9	*GM Guide*
28-37	1 roc	9	*Bestiario*, pág. 249
38-46	1d4 espectros	9	*Bestiario*, pág. 136
47-52	1 dragón blanco adulto	10	*Bestiario*, pág. 98
53-62	1d8 wyvern	10	*Bestiario*, pág. 284
63-66	1 ave de trueno	11	*Bestiario 2*
67-74	1d6 gigantes de la escarcha	12	*Bestiario*, pág. 159
75-78	1 gusano de la escarcha	12	*Bestiario 2*
79-83	2d4 kuchrimas	12	página 412
84-85	1 rusalka	12	*Bestiario 3*
86-88	1d8 shantak	12	*Bestiario 2*
89-92	1 gigante de la taiga	12	*Bestiario 2*
93-96	1d4 gigantes de las nubes	13	*Bestiario*, pág. 161
97-99	1 famélica	15	página 411
100	1 wéndigo	17	*Bestiario 2*

ENCUENTROS EN XIN-SHALAST

Tirada d%	Resultado	VD medio	Fuente
1-15	1d8 kuchrimas	12	página 412
16-22	2d4 gigantes de las colinas	12	*Bestiario*, pág. 160
23-28	1d6 gigantes de la escarcha	12	*Bestiario*, pág. 159
29-32	1d6 rondadores vampiros	12	página 331
33-37	1 gusano de la escarcha	12	*Bestiario 2*
38-44	1 caminante escarlata	12	página 407
45-48	1d8 habitantes de Leng	12	*Bestiario 2*
49-53	1d4 gigantes de las nubes	13	*Bestiario*, pág. 161
54-57	1 gigante de las tormentas	13	*Bestiario*, pág. 162
58-66	2d4 gigantes de piedra	13	*Bestiario*, pág. 163
67-75	1d6 ab. hombres de las nieves	13	página 328
76-80	1d4 matriarcas lamias	14	*Bestiario 2*
81-87	1 morfópodo alpino	15	página 336
88-91	1 famélica	15	página 411
92-93	Gamigin	16	página 334
94-96	Ghlorofaex	17	página 338
97-100	1d3 gigantes rúnicos	19	*Bestiario 2*

Arrancacráneos

Esta monstruosidad chirriante en forma de escorpión parece estar hecha de una horrible mezcla de extremidades quitinosas y cráneos humanos.

ARRANCACRÁNEOS VD 9

PX 6.400

CN constructo Grande

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +1

Aura Semblante pavoroso (30 pies [*9 m*], CD 18)

DEFENSA

CA 24, toque 12, desprevenido 21 (+3 Des, +12 natural, -1 tamaño)

pg 112 (15d10+30)

Fort +5, **Ref** +10, **Vol** +6

RD 5/adamantita; **Inmune** rasgos de constructo; **Resiste** frío 10; **RC** 20

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), Trepar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Aguijón +20 (1d10+6 más Veneno), 2 Garras +20 (2d6+6/19-20 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Decapitar, Constreñir 2d6+9

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 16, **Con** -, **Int** 5, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +15; **BMC** +22 (+26 Presa); **DMC** 35 (47 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (Garra), Crítico sangrante, Golpe vital, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Sigilo +15, Trepar +19

Idiomas thassiloniano (no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, o nido (3-8)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Decapitar (Ex) Los arrancacráneos son expertos en recolectar sus trofeos favoritos: los cráneos. Una vez un oponente sujeto, pueden intentar decapitarlo de un tirón violento de sus garras, intento que se lleva a cabo como parte de la prueba de presa para mantener una sujeción ya existente y que si tiene éxito, causa 4d6+18 pg de daño a la víctima. Si esto basta para reducir a la víctima por debajo de 0 pg, ésta debe superar una salvación de Fortaleza CD 23 para evitar que le arranquen la cabeza, lo que mata de forma instantánea a la mayoría de criaturas. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Semblante pavoroso (Sb) Todas las criaturas en un radio de 30 pies (*9 m*) que pueden ver al arrancacráneos deben superar una tirada de salvación de Voluntad CD 18 al inicio de su turno para evitar quedar asustadas durante 1 asalto. Si la víctima reconoce cualquiera de las cabezas fijadas al cuerpo del arrancacráneos debido a que perteneció a un amigo o aliado, esa víctima sufre un penalizador -4 a la salvación. Una criatura que supera con éxito la salvación es inmune al semblante pavoroso de ese arrancacráneos en concreto durante 24 horas. Se trata de un efecto enajenador de miedo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Veneno (Sb) Aguijón-herida; *salvación* Fort CD 17; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 daño de Des; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los arrancacráneos fueron antaño guardianes de los fallecidos, macabros custodios de los grandes osarios de Thassilon. Aunque la mayoría es descubierta en tumbas y sepulcros ancestrales, en ocasiones una conmoción geológica o una inundación masiva destruye una catacumba concreta o deja varado un arrancacráneos. En esos casos, el constructo emerge y se aventura por el mundo exterior, recolectando cráneos y causando un pánico generalizado mientras busca una nueva tumba que custodiar.

Construcción

Un arrancacráneos se fabrica a partir de cadáveres de sabandijas y cráneos humanoides, ya sean recolectados por su creador, o comprados a aventureros turbios por unas 500 po en total.

ARRANCACRÁNEOS

NL 13º; **Precio** 30.500 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *afiladura*, *deseo limitado*, *geas/empeño*, *miedo*, *reanimar a los muertos*; **Habilidad** Curar o Saber (ingeniería) CD 15; **Coste** 15.500 po

Caminante escarlata

Este horror carmesí camina sobre seis patas largas y delgadas. Su cara no es ni la de una calavera ni la de una araña, sino una horrible mezcla de ambas.

CAMINANTE ESCARLATA VD 12

PX 19.200

LM ajeno Enorme (extraplanario, legal, maligno)

Inic +9; **Sentidos** *detectar pensamientos*, sentido de la sangre, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +24

DEFENSA

CA 28, toque 18, desprevenido 18 (+9 Des, +1 esquiva, +10 natural, -2 tamaño)

pg 168 (16d10+80); curación rápida 10

Fort +10, **Ref** +19, **Vol** +15

Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** ácido, frío, veneno; **RC** 23

Debilidades vulnerabilidad a la electricidad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), Trepar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +23 (2d6+7/19-20 más Desangramiento), Tentáculos +18 (4d6+3 más Desangramiento y Parálisis)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 30 pies (*9 m*)

Ataques especiales Desangramiento (1d6), Mirada desangradora, Parálisis (1d4 asaltos, CD 23)

Aptitudes sortílegas (NL 12º; concentración +17)

Constantes — *caminar por el aire*, *detectar pensamientos*

A voluntad — *recado*

3/día — *confusión* (CD 19), *confusión menor* apresurada (CD 16), *exigencia* (CD 23)

1/día — *debilidad mental* (CD 20), *locura* (CD 22), *visión verdadera*

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 29, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 20, **Car** 21

Ataque base +16; **BMC** +25; **DMC** 45 (53 contra derribo)

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*confusión menor*), Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (garras), Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +28 (+32 saltando), Averiguar intenciones +24, Intimidar +24, Percepción +24, Saber (arcano) +21, Saber (Naturaleza) +21, Saber (los Planos) +21, Sigilo +20, Trepar +15

Idiomas aklo, infernal; telepatía 300 pies (*90 m*)

CE compresión, no respira

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, o multitud (3-8)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Mirada desangradora (Sb) Todas las criaturas en un radio de 20 pies (*6 m*) de un caminante escarlata se ven sujetos a la escalofriante mirada desangradora del monstruo. Las criaturas afectadas deben superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 23 o unos delgados chorros de sangre empezarán a brotarles de los ojos, fluyendo a través del aire hacia los agujeros parecidos a cuencas oculares del rostro del caminante escarlata. Esto no influye en la visión de la víctima, pero le causa 1 punto de daño de Constitución y deja a la víctima mareada durante 1 asalto por el dolor atroz. Si una criatura está ya sufriendo un efecto de desangramiento sufre un penalizador -4 a la tirada de salvación. Se trata de un efecto de desangramiento. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Sentido de la sangre (Sb) Un caminante escarlata puede detectar a las criaturas vivas con sangre en las venas, o a las criaturas muertas vivientes que se alimentan de sangre (como los vampiros). Esta aptitud funciona como la vista ciega en un radio de 60 pies (*18 m*).

Los caminantes escarlata son seres alienígenas de otras dimensiones, que a menudo eran conjurados por los magos de Thassilon para que les hiciesen de esbirros. Los caminantes escarlata eran especialmente valorados por su pericia a la hora de interrogar prisioneros, ya fuese mediante la tortura, o mediante su asombrosa capacidad de forzar mentalmente a obedecer y a emprender acciones concretas. Una vez terminaba el interrogatorio, el amo del caminante escarlata solía ordenar al monstruo que provocase la locura o una debilidad mental a la víctima, si matarla no resultaba apropiado.

Los propios caminantes escarlata provienen del reino de pesadilla de Leng, donde andan entre extraños desiertos de piedra, y recorren los cielos. No son simples depredadores: los caminantes escarlata construyen inmensas colmenas de sangre coagulada y tejidos orgánicos en ignotos valles de montaña, y los sabores de la sangre de diversas criaturas es un tema de conversación inagotable entre los suyos.

Engendro de la forja

Unas fauces enormes y rellenas de fuego dividen el vientre de este corpulento engendro de piel metálica, cuyos cortos brazos terminan en garras afiladas como cuchillas.

ENGENDRO DE LA FORJA (SCANDERIG) VD 10

PX 9.600

LM ajeno Grande (extraplanario, tierra)

Inic +6; **Sentidos** ver en la oscuridad; Percepción +15

DEFENSA

CA 25, toque 11, desprevenido 23 (+2 Des, +14 natural, -1 tamaño)

pg 137 (11d10+77)

Fort +14, **Ref** +5, **Vol** +10

Inmune fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo Mordisco +17 (2d6+7 más Rasgar armadura), Mordisco +17 (1d6+7), 2 Garras +17 (1d6+7)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Mordisco adamantino, Vómito abrasador

Aptitudes sortílegas (NL 10°; concentración +12)

Constantes — *pasar sin dejar rastro*

A voluntad — *estallar* (CD 14), *imagen mayor* (CD 15), *pasamiento*, *transformar piedra*

3/día — *ancla dimensional*, *de la carne a la piedra* (CD 18), *flamear* apresurado, *muro de fuego*, *muro de piedra*, *oscuridad profunda*

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 14, **Con** 25, **Int** 15, **Sab** 12, **Car** 15

Ataque base +11; **BMC** +19; **DMC** 31

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*flamear*), Golpe vital, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Romper arma mayor[A], Romper arma mejorado[A], Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Acrobacias +16 (+12 saltando), Artesanía (trampas) +16, Averiguar intenciones +15, Inutilizar mecanismo +16, Percepción +15, Saber (dungeons) +16, Sigilo +12, Trepar +21

Idiomas común, enano, infernal, térraro

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo (plano de la Tierra)

Organización solitario o equipo (2-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Mordisco adamantino (Ex) Los ataques de mordisco de un engendro de la forja son considerados adamantinos a efectos de superar la reducción de daño.

Rasgar armadura (Ex) Cuando un engendro de la forja impacta con un ataque de mordisco, mastica cualquier armadura que lleve el objetivo; esto concede al engendro de la forja un intento gratuito de romper la armadura que lleva el objetivo si la víctima falla una tirada de salvación de Reflejos CD 22. Los engendros de la forja obtienen además Romper arma mayor y Romper arma mejorado como dotes adicionales. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Vómito abrasador (Sb) Un engendro de la forja puede vomitar un abrasador montón de chatarra fundida desde las fauces de su vientre como acción estándar una vez cada 1d4 asaltos. Este pegote de metal fundido afecta cualquier área de 10 x 10 pies (*3 x 3 m*). Cualquier criatura en este área sufre 14d6 pg de daño por fuego (Reflejos CD 22 mitad). Esta escoria se enfría rápidamente, formando una pila irregular de chatarra sin ningún valor y metal deformado que se considera terreno difícil; al cabo de 1 hora, se convierte en polvo. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los scanderig, conocidos más habitualmente como 'engendros de la forja', parecen gigantes en forma de barril revestidos de armadura, con una enorme boca en el vientre además de otra de tamaño normal en la cara. Son nativos del plano de la Tierra, pero a veces se abren camino a través de portales subterráneos hasta el plano Material, donde se atiborran de ricas vetas minerales por las que tienen relativamente poca competencia. Un engendro de la forja podría vivir feliz dentro del corazón de una montaña durante siglos, causando solamente problemas cuando se agota el mineral o aparecen intrusos que quieren minar su territorio.

Los engendros de la forja son especialmente temidos en varias sociedades enanas. Además de su afición a destruir forjas subterráneas, a menudo se les representa como hombres del saco para asustar a los niños enanos e inculcarles buenos hábitos de herrería; pues se dice "Cada vez que desperdicias escoria, un scanderig hace memoria. ¡Si de los metales sueles abusar, el engendro de la forja te vendrá a buscar!"

Esclavo rúnico

Este corpulento gigante tiene una expresión extraña y ausente, además de una gran runa brillante tallada en la carne.

G. DE LAS COLINAS ESCLAVO RÚNICO VD 8

PX 4.800

CM Grande humanoide (gigante)

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 22, toque 9, desprevenido 22 (+4 armadura, +9 natural, -1 tamaño)

pg 95 (10d8+50)

Fort +11, **Ref** +3, **Vol** +4

Aptitudes defensivas atrapar rocas, resistir el dolor; **Inmune** agotamiento, fatiga, miedo

Debilidades deterioro arcano

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*) (50 pies [*15 m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Gran clava +16/+11 (2d8+13) o 2 Golpetazos +15 (1d8+9)

A distancia Roca +7 (1d8+13)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (120 pies [*36 m*]), Sobrecarga arcana

ESTADÍSTICAS

Fue 29, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 4, **Sab** 8, **Car** 5

Ataque base +7; **BMC** +17; **DMC** 27

Dotes Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (gran clava), Dureza[A], Duro de pelar[A], Golpe vital, Soltura con un arma (gran clava), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +7, Trepar +14

Idiomas gigante

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, o patrulla (3-12)

Tesoro estándar (armadura de pieles, gran clava, tesoro adicional)

Los atemporales monumentos y las asombrosas ciudades de Thassilon se erigieron sobre los hombros de incontables esclavos, pero ningunos cargaron tanto con el peso de esa pecaminosa civilización como los gigantes. Capaces de llevar a cabo el trabajo de docenas de esclavos humanos, los titánicos sirvientes de Thassilon (gigantes de las colinas, gigantes de piedra, gigantes de la taiga, y otros) levantaron maravillas que apenas tienen parangón en ninguna época anterior o posterior, y moldearon el paisaje de lo que hoy se conoce como Varisia. Pero no importaba cuánto explotaban los Señores de las Runas a sus esclavos y cuánto les exigían, las maravillas que estos fabricaban no les parecían suficiente. Así pues, empleando la magia corrupta de que sólo ellos disponían, los Señores de las Runas crearon una cruel maldición y la lanzaron sobre sus trabajadores más incansables y efectivos, y al hacerlo crearon una nueva raza de sirviente: el esclavo rúnico.

Numerosas runas de aspecto solemne brillan y parpadean en el cuerpo de un esclavo rúnico, aparentemente grabadas a fuego en la carne de la criatura. Una de las runas es mayor y más prominente que las demás; esa siempre es una de las runas de la magia thassiloniana. Aunque la mente de un esclavo rúnico está embotada, sus músculos se marcan de forma grotesca, como si apenas estuviesen contenidos debajo de una delgada capa de piel, y esos mastodontes se mueven con una agilidad que no es natural en criaturas tan voluminosas.

Ten en cuenta que aunque la plantilla de esclavo rúnico vuelve más poderoso a un gigante (y por tanto aumenta su VD), pocos gigantes, por no decir ninguno, querrían obtener los poderes de los esclavos rúnicos. A pesar de las ventajas que obtiene un esclavo rúnico, la pérdida de libre albedrío y longevidad suele suponer que los beneficios no compensen. En combate, un esclavo rúnico es mortal y terrorífico, pero aun así los gigantes temen con razón esa condición, y la consideran una maldición devastadora.

Creación de un esclavo rúnico

'Esclavo rúnico' es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier gigante (a partir de ahora, criatura base). Un esclavo rúnico conserva todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas a continuación.

VD: como la criatura base +1.

APTITUDES DEFENSIVAS: un esclavo rúnico obtiene inmunidad a los efectos de miedo, al agotamiento, y a la fatiga. Además, todos los esclavos rúnicos obtienen la siguiente aptitud defensiva adicional.

Soportar el dolor (Ex): los esclavos rúnicos pueden seguir activos tras ser castigados con dureza. Son inmunes al daño no letal. Contra efectos que causan dolor (como el conjuro *símbolo del dolor*), un gigante rúnico obtiene un bonificador +4 a todas las tiradas de salvación.

DEBILIDADES: los esclavos rúnicos sufren la siguiente debilidad.

Deterioro arcano (Sb): los símbolos grabados en el cuerpo de un esclavo rúnico causan una gran tebsión en su forma física, ahogando su mente, y con el tiempo matando al gigante. Cada esclavo rúnico tiene una runa thassiloniana predominante, asociada a una escuela de magia, inscrita en el cuerpo. Tradicionalmente, esta runa es de una escuela de magia directamente opuesta al Señor de las Runas al que sirve el esclavo rúnico; todos los esclavos rúnicos encontrados en esta aventura portan el símbolo de la ira en el cuerpo como una especie de marca de la vergüenza. El lento deterioro de las facultades mentales de un esclavo rúnico se manifiesta en una pérdida gradual de vitalidad y cordura, representada por la acumulación de cicatrices en forma de runas por todo su cuerpo. La enfermedad no tiene efectos físicos o mentales adicionales hasta que las cicatrices rúnicas avasallan por completo al huésped, y en ese momento el dolor acumulado que ha sufrido el gigante desde que se convirtió en esclavo rúnico se libera en una sobrecarga letal de sufrimiento liberado. Todos los esclavos rúnicos están 'infectados' por esta enfermedad. Sólo un *deseo limitado*, *milagro*, o *deseo* pueden prevenir o curar el deterioro arcano, pero al hacerlo quitan la plantilla entera, revirtiendo el esclavo rúnico a la criatura base. Varias salvaciones de Fortaleza consecutivas con éxito sólo retrasan el deterioro, y no curan a la criatura de la enfermedad.

Deterioro arcano: hereditaria, no contagiosa; *salvación* Fort CD 15; *frecuencia* 1/semana; *efecto* obtener una cicatriz rúnica; *cura* ninguna (pero ver más arriba). Cuando el número de cicatrices rúnicas de un esclavo rúnico es igual a sus dados de golpe, éste muere.

VELOCIDAD: la velocidad terrestre base de un esclavo rúnico es 20 pies (*6 m*) más elevada que la de la criatura base. Otras formas de movimiento, como las velocidades de nado o de vuelo, no se ven afectadas.

ATAQUES ESPECIALES: un gigante esclavo rúnico obtiene el siguiente ataque especial.

Sobrecarga arcana (Sb): una vez al día como acción rápida, un esclavo rúnico puede obtener los beneficios del conjuro *acelerar* durante 6 asaltos. Usar esta aptitud obliga al gigante a llevar a cabo una salvación de Fortaleza adicional contra el deterioro arcano, aunque ya haya llevado a cabo su salvación semanal para resistir la enfermedad.

CARACTERÍSTICAS: aplica estos cambios a la criatura base: Fue +4, Des +2, Int -2, Sab -2, Car -2.

DOTES: los esclavos rúnicos obtienen Dureza y Duro de pelar como dotes adicionales.

LA MALDICIÓN DE LOS ESCLAVOS RÚNICOS

A medida que el acto de convertir a sus servidores gigantes en esclavos rúnicos se extendía por Thassilon, cada uno de los siete Señores de las Runas empezó a usar esa magia corruptora de modos distintos. Mientras que en la mayoría de territorios de los Señores de las Runas los gigantes seguían sirviendo de mano de obra prescindible, en Bakrakhan, la Señora de las Runas Alaznist incorporó esclavos rúnicos a sus enormes ejércitos, usándolos como máquinas de asedio vivientes. En Cyrusian, el dominio de la soberbia, el Señor de las Runas Xanderghul usaba esa magia como castigo sobre cualquier esclavo que despertaba su caprichosa ira.

Aunque la magia usada para crear esclavos rúnicos reposaba casi exclusivamente en manos de los Señores de las Runas, el número de esclavos gigantes que consideraban que se beneficiarían de esta 'mejora' que acababa matándolos superaba ampliamente la capacidad de transformar de los soberanos. Así pues, se inventaron varios métodos distintos de crear esclavos rúnicos, cada uno originado en un dominio distinto, pero con el tiempo extendiéndose por todo el imperio.

RITO ANCESTRAL: en el Grandioso Sibaríteo de Xin-Haruka, el Señor de las Runas Krune se cansó de maldecir a un sucio gigante detrás de otro, por lo que ideó un método para transformar a cientos de esclavos a la vez. Tras convocar a legiones enteras de gigantes ante él, Krune invocó el poder de la diosa de las runas Lissala y maldijo masivamente a sus esclavos, enviando a incontables esbirros leales a su muerte.

MALDICIÓN DE MINDERHAL: el culto a Minderhal nunca fue tan prevalente como durante el apogeo del Imperio Thassiloniano, y por lo tanto, el miedo a ofenderle era un elemento motivador entre los gigantes de esa era. Cuenta la leyenda que el propio Minderhal participó en la creación de los primeros esclavos rúnicos, y que en un estallido de furia hacia sus adoradores gigantes, concedió a los humanos los secretos de la creación de esclavos rúnicos. Independientemente de la veracidad de esta leyenda, ha habido varios casos de gigantes especialmente blasfemos transformándose espontáneamente en esclavos rúnicos, supuestamente como castigo de su dios.

ENVENENAMIENTO: en Edasseril, el dominio de la envidia, los alquimistas de los viles laboratorios de la Señora de las Runas Belimarius descubrieron un modo de convertir el deterioro arcano en una toxina, lo que permitía transmitir la enfermedad mediante un veneno. Los envenenadores nunca hallaron un modo de curar la locura incapacitante que provocaba el veneno; el elevado coste de la toxina y el frustrante requisito de tener que curar la consunción de Sabiduría del gigante antes de poder ponerlo a trabajar impidieron que este veneno viese un uso más extendido.

Veneno esclavizador rúnico: veneno-ingerido; *salvación* Fort CD 20; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* confusión durante 1 asalto y 1d4 consunción de Sabiduría (si eso provoca que la Sabiduría del gigante se vea reducida a 0, el gigante se transforma inmediatamente en un esclavo rúnico); *cura* 3 salvaciones consecutivas; *precio* 10.000 po.

CALDERO ESCLAVIZADOR RÚNICO: surgidos de Gastash, el dominio de la gula, estos enormes calderos eran lo bastante grandes como para que cupiera un gigante de piedra adulto, y estaban imbuidos con energías nigrománticas. Cualquier gigante introducido en un caldero y luego asesinado revive inmediatamente como un esclavo rúnico; consulta la página 423 para más detalles acerca de tan sádicos objetos mágicos.

Lamia, famélica

Esta criatura, un horroroso montón de carne temblorosa y cubierta de pústulas, posee unas fauces enormes y desencajadas repletas de terribles dientes.

FAMÉLICA **VD 15**

PX 51.200

CM humanoide monstruoso Enorme

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 90 pies (*27 m*), visión en la penumbra; Percepción +28

Aura hedor (30 pies [*9 m*], CD 25)

DEFENSA

CA 31, toque 10, desprevenido 29 (+1 Des, +1 esquiva, +21 natural, -2 tamaño)

pg 220 (21d10+105)

Fort +12, **Ref** +15, **Vol** +18

RD 10/hierro frío y perforante; **Inmune** ácido, veneno; **Resiste** electricidad 10, fuego 10; **RC** 26

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +29 (2d8+10/19-20/x4 más 2d6 daño por ácido y 2 consunción de Sabiduría), 2 Garras +29 (1d8+10 más 2 consunción de Sabiduría)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Esputo vil, Mordisco devastador

Aptitudes sortílegas (NL 15º; concentración +19)

Constantes — *volar*

A voluntad — *grasa* (CD 15), *imagen mayor* (CD 17), *ventriloquía* (CD 15)

3/día — *hechizar monstruo* (CD 18), *nube apestosa* apresurada (CD 17), *ráfaga de viento* (CD 16), *sugestión* (CD 17)

1/día — *hechizar monstruo en grupo* (CD 22), *imagen múltiple*, *sueño profundo* (CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 13, **Con** 20, **Int** 13, **Sab** 18, **Car** 19

Ataque base +21; **BMC** +33; **DMC** 45 (no puede ser derribada)

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*nube apestosa*), Ataque poderoso, Crítico asombroso, Crítico mejorado (mordisco), Esquiva, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +25, Intimidar +28, Percepción +28, Sigilo +17, Volar +32

Idiomas abisal, común, gigante, thassiloniano

ECOLOGÍA

Entorno montañas frías

Organización solitario o banquete (2-5)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Consunción de Sabiduría (Sb) Una famélica consume 2 puntos de Sabiduría cada vez que impacta con sus ataques de mordisco o garra. A diferencia de otros tipos de ataques de consunción de característica, una famélica no se cura daño cuando la utiliza.

Esputo vil (Sb) Cuando una famélica sufre daño, la herida resultante proyecta un gran pegote de sangre pútrida y ácido. Las criaturas adyacentes a una famélica cuando ésta es herida sufren 2d6 pg de daño por ácido (Reflejos CD 25 niega). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Mordisco devastador (Ex) El mordisco de una famélica causa daño x4 con un impacto crítico con éxito. Si este daño es suficiente para reducir a la víctima a puntos de golpe negativos, ésta debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 30 para evitar ser decapitada, partida por la mitad de un mordisco, o sufrir alguna otra forma de muerte instantánea debido a la horrible herida. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Antaño lamias normales, estas criaturas horriblemente deformes son el resultado de terribles experimentos de moldeado de carne que raramente se han repetido desde la caída de Thassilon. La cabeza y el torso de estas criaturas miden casi 10 pies (*3 m*) de diámetro, y una famélica típica pesa unas 20.000 libras (*9.000 kg*).

Las famélicas son criaturas antinaturales, devueltas al mundo con el despertar de Karzoug. Estos horrores viven en un dolor constante y son encarnaciones vivientes del hambre, insaciables en su búsqueda constante de alimento. Aunque prefieren desgarrar y arrancar carne viva, las famélicas pueden consumir casi cualquier materia orgánica, e incluso puede que mordisqueen piedra o metal sin efectos perjudiciales cuando no hay nada más disponible.

Lamia, kuchrima

Esta criatura vagamente humanoide tiene cabeza de buitre y alas en lugar de brazos, y empuña un enorme arco en sus pies terminados en garras.

KUCHRIMA **VD 8**

PX 4.800

CM humanoide monstruoso Mediano

Inic +10; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +19

DEFENSA

CA 22, toque 16, desprevenido 16 (+6 Des, +6 natural)

pg 104 (11d10+44)

Fort +7, **Ref** +13, **Vol** +6

Inmune enfermedad, *proyectil mágico*

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), Volar 60 pies (*18 m*) (bueno)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +16 (1d6+5 más enfermedad), 2 Zarpas +16 (1d4+5)

A distancia Arco largo compuesto Grande de gran calidad +18/+13/+8 (2d6+5/x3)

Ataques especiales Disparo catastrófico, Enfermedad

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 22, **Con** 19, **Int** 7, **Sab** 9, **Car** 10

Ataque base +11; **BMC** +16 (+20 presa); **DMC** 32

Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Iniciativa mejorada, Puntería mortal, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +19, Volar +24

Idiomas común, gigante, thassiloniano

CE arma de mayor tamaño

ECOLOGÍA

Entorno cualquier montaña

Organización solitario, pareja, vuelo (3-7), o gula (8-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Arma de mayor tamaño (Ex) Una kuchrima puede empuñar un arco de mayor tamaño en sus zarpas mientras vuela sin sufrir penalizador alguno; este arco largo puede ser de una categoría de tamaño mayor de lo normal (Grande para la mayoría de kuchrimas).

Disparo catastrófico (Ex) Cuando una kuchrima lleva a cabo un único ataque por asalto con un arco, aumenta el rango de amenaza crítica de ese disparo a 18-20.

Enfermedad (Ex) Mordisco-fiebre de la mugre; *salvación* Fort CD 19; *incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 daño de Des y 1d3 daño de Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas.

Estas viles criaturas son un cruce desagradable entre humanoides y cóndores. También conocidas como Devoradoras de los Muertos, la de las kuchrimas es la más baja de las razas de las lamias, y carecen incluso de la capacidad de usar aptitudes sortílegas de la que disponen las lamias corrientes. No solo llevan a cabo las funciones de soldados de a pie y exploradoras, también se les encarga deshacerse de los cadáveres, la basura, y otros restos, la mayor parte de los cuales ingieren como alimento. Este hábito provoca su horrenda apariencia y su infeccioso mordisco. Las kuchrimas a menudo empuñan arcos gigantes en sus poderosas zarpas, sujetando el arma con una y tensando la cuerda con la otra para disparar flechas con una efectividad devastadora.

Las kuchrimas tienen mucho en común con los cóndores a los que se parecen, y son cazadoras oportunistas y carroñeras. Las bandadas de cazadoras kuchrimas pueden alejarse volando docenas de kilómetros de su nido comunal, usando su aguda vista para localizar presas tanto pequeñas como grandes. En las zonas montañosas extremas que habitan, tales comidas a menudo adoptan la forma de carneros gigantes, uros de montaña, e incluso algún escalador ocasional, aunque estas asquerosas criaturas prefieren que su comida ya esté muerta y en proceso de descomposición.

Las kuchrimas habitan principalmente en las altitudes elevadas, en los picos superiores de cordilleras desoladas, donde se juntan en enclaves o 'gulas'. Han vivido en un estado estático de barbarie desde la diáspora que siguió a la caída del Imperio de Thassilon. En los miles de años desde el colapso de dicha civilización, esta raza de lamias ha migrado a diversas regiones montañosas por todo Golarion. Estas cazadoras plagadas de enfermedades se esfuerzan en permanecer escondidas de las razas terrestres, de las que desconfían y a las que temen debido a sus números. Sin embargo, si un nuevo Señor de las Runas o una vetusta poderosa se alzasen y lograsen encontrar estas gulas dispersas, las kuchrimas podrían ser reunidas para formar de nuevo una formidable fuerza aérea.

Magga Negra

El cuello serpentino de esta enorme criatura sostiene una maliciosa cabeza de reptil; su cuerpo es una masa de tentáculos que se retuercen.

MAGGA NEGRA **VD 15**

PX 51.200

CM ajeno Gargantuesco (acuático, nativo)

Inic +4; **Sentidos** visión periférica total, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +22

DEFENSA

CA 30, toque 6, desprevenido 30 (+24 natural, -4 tamaño)

pg 232 (15d10+150)

Fort +19, **Ref** +11, **Vol** +9

RD 15/hierro frío y magia; **Inmune** efectos de muerte, efectos enajenadores, petrificación, polimorfismo; **Resiste** ácido 20, frío 20; **RC** 26

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), Nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +24 (2d8+13/19-20 más Consunción de energía), 4 Tentáculos +19 (2d6+6 más Agarrón)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

Ataques especiales Aliento de locura, Constreñir (2d6+11), Consunción de energía (2 niveles, CD 22)

Aptitudes sortílegas (NL 15º; concentración +20)

Constantes — *purgar invisibilidad*

A voluntad — *campanas fúnebres* (CD 17), *plegaria*

3/día — *adivinación*, *ancla dimensional*, *dominar persona* (CD 20), *exigencia* (CD 23), *orden imperiosa mayor* (CD 20)

1/día — *comunión*, *desacralizar*, *mensaje onírico*

ESTADÍSTICAS

Fue 37, **Des** 10, **Con** 31, **Int** 25, **Sab** 18, **Car** 20

Ataque base +15; **BMC** +32 (+36 Presa); **DMC** 42 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

Habilidades Acrobacias +18, Averiguar intenciones +22, Conocimiento de conjuros +25, Intimidar +23, Nadar +36, Percepción +22, Saber (arcano) +25, Saber (historia) +22, Saber (los Planos) +25, Saber (Naturaleza) +22, Saber (religión) +22, Sigilo +6, Supervivencia +19

Idiomas abisal, celestial, común, dracónico, infernal, thassiloniano

CE distorsionar dimensiones, tentáculos transdimensionales

ECOLOGÍA

Entorno la Hondura Storval

Organización solitaria

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aliento de locura (Sb) La Magga Negra puede exhalar una nube de aliento hediondo y venenoso como acción estándar una vez por minuto. Esta nube de humo negro llena un cono de 60 pies (*18 m*). Todas las criaturas en el área sufren 1d6 puntos de daño de Sabiduría y pasan a estar confusas durante 1d6 asaltos (una salvación de Voluntad CD 27 reduce el daño de Sabiduría a la mitad y niega el efecto de confusión). Se trata de un efecto enajenador de veneno. La CD de la salvación está basada en la Constitución. Esta arma de aliento no puede ser usada bajo el agua.

Distorsionar dimensiones (Sb) La presencia de la Magga Negra altera y distorsiona las dimensiones. Cualquier criatura que intente usar un efecto de teletransporte mientras está en un radio de 300 pies (*90 m*) de la Magga Negra debe superar una prueba de nivel de lanzador CD 21, o el efecto de teletransporte fracasa. Si el efecto fracasa, la criatura que intentó crear dicho efecto debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 27 o quedar mareada durante 1d6 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Tentáculos transdimensionales (Sb) Los tentáculos de la Magga Negra le permiten ver e infiltrarse en el plano Etéreo y el plano de la Sombra mientras está en el plano Material. Eso no sólo le permite percibir dichos planos y las criaturas que hay en ellos, sino también desplazar sus tentáculos a dichos planos para atacar a sus habitantes. Incluso puede hacer que sus tentáculos dejen de existir momentáneamente, lo que le permite a todos los efectos hacer que pasen a través de paredes y otras barreras sólidas para atacar a oponentes en el otro lado, siempre que la zona no esté custodiada por una *cerradura dimensional* u otro efecto similar. Puede apresar oponentes con sus tentáculos con normalidad, pero no puede arrastrar a oponentes u objetos apresados a través de los planos cuando sus tentáculos se desplazan entre ellos.

La Magga Negra es uno de los sirvientes predilectos de Lamashtu, y una personificación del dominio de la diosa sobre las bestias, los monstruos, y la locura. Como heraldo sacrílego de su voluntad, la Magga Negra originalmente pretendía causar confusión entre las obras del mundo civilizado, sembrar el miedo a los monstruos y los territorios salvajes, y ordenar a los sirvientes menores de Lamashtu a cometer actos de depravación y violencia. La Magga Negra llegó a la Hondura Storval poco después de que Karzoug hubiese inundado la inmensa cantera, y su presencia en el recién formado lago trajo mucha miseria y angustia a los thassilonianos que residían en sus orillas o navegaban por su superficie. El interés de Karzoug en la región decreció rápidamente, y nunca se molestó en emprender acciones contra el monstruo, lo que llevó a muchos a susurrar que el Señor de las Runas había hecho un trato con Lamashtu para colocar al monstruo en la Hondura Storval, quizá para ocultar algún gran secreto que había hundido bajo las aguas. En cualquier caso, se decía que la diosa hablaba directamente con la Magga Negra, y para muchos, las palabras del monstruo tenían el mismo peso que las órdenes de la propia Lamashtu.

Con una cabeza como la de un plesiosauro sobre una masa retorcida de tentáculos y ojos, lo Magga Negra es sin duda una criatura inmensa. Aunque es a todos los efectos inmortal a menos que se la mate violentamente, ha pasado en hibernación profunda gran parte de los más de 10.000 años transcurridos desde que llegó a Varisia. Sus letargos podían durar una docena de siglos seguidos o más, y eran delimitados por periodos de actividad relativamente cortos, que generalmente duraban sólo unas pocas décadas. Estos largos periodos de sueño han tenido algún tipo de efecto debilitante sobre la Magga Negra, pues a cada siglo de letargo, pierde poder. Ahora posee una mera sombra de su poder original.

Que siga siendo tan poderosa a día de hoy transmite una idea de la terrible ira que debió de poseer durante el apogeo de Thassilon, antes de que la llegada de la Gran Caída lo cambiase todo.

El mito de la Magga Negra

Hace tiempo que los pescadores y leñadores que se aventuran cerca de la Hondura Storval cuentan historias de un monstruo impío que surge de las profundidades. A continuación se detallan algunas de las creencias más extendidas pero equivocadas sobre la Magga Negra… aunque es posible que fuesen ciertas cuando estaba en la cúspide de su poder.

Lengua sangrienta: muchos de los que han visto a la Magga Negra y han sobrevivido no pueden contar sus experiencias. Supuestamente, cuando intentar relatar los hechos, sangre negra emerge de sus gargantas y les llena la boca, ahogando sus palabras. Así pues, solo una pequeña proporción de la gente que ha visto la Magga Negra lo admite.

A prueba de dioses: la Magga Negra es más antigua que varios dioses. Se dice que la magia divina tiene poco efecto sobre su abominable forma. Cualquiera que arranque el negro corazón del pecho de la Magga y se bañe en su pútrida sangre se volverá de igual modo invulnerable al poder de los dioses.

Portadora de tormentas: los avistamientos de la Magga Negra a menudo presagian poderosas tormentas y huracanes. Se dice que la bestia convoca dichas tormentas para arrastrar a sus víctimas hasta sus dominios acuáticos, donde las captura, las consume, y las transforma en monstruosos horrores con forma de gusano.

Las Madres del Olvido

Se dice que en lagos profundos de otras partes del mundo habitan versiones menores de la Magga Negra. Conocidas como las Madres del Olvido, estas criaturas tienen las mismas estadísticas básicas que la Magga Negra, a excepción de que sólo tienen 10 DG y son Enormes en lugar de Gargantuescas.

Criaturas monstruosas del caos y la locura, se dice que las abominables Madres del Olvido fueron creadas por la diosa de los monstruos para que sirviesen de portavoces y líderes entre sus salvajes esbirros. Algunos textos esotéricos (sacrílegos incluso para la impía iglesia de Lamashtu) afirman que las Madres del Olvido son en realidad hermanas de Lamashtu, subyugadas por la diosa, despojadas de su divinidad, y desterradas a Golarion como retorcidas sirvientas. Sea cual sea su herencia, durante incontables siglos las Madres del Olvido han estado entre los sirvientes favoritos de Lamashtu, y a lo largo de la historia se han alzado para impartir la ira sacrílega de su ama. Extremadamente escasas (y a pesar de cómo las llamen las temerosas razas mortales), estas monstruosidades no parecen tener la capacidad de reproducirse, aunque hay quien susurra que unas pocas en concreto son capaces de arrancarse la propia lengua de un mordisco para producir vástagos extraños con forma de gusano.

Las Madres del Olvido se escurren por los confines más oscuros y profundos del mundo, evitando la luz del día y la mirada de los insignificantes mortales, que quedarían boquiabiertos y perderían su patética cordura con el menor vistazo a tales horrores ignotos. Los confines más profundos de los océanos y los lagos más antiguos sirven de reducto para estas olvidadas reinas de la locura. Desde esas profundidades, se alimentan de criaturas marinas, las ofrendas de sus servidores, y alguna que otra víctima incauta que es arrastrada gritando desde la superficie. Tienen cuidado de mantener su presencia en secreto de los habitantes del mundo exterior. Desde las profundidades, las Madres del Olvido forman intricadas jerarquías de sirvientes y representantes, extendiendo sus tentáculos negros a través de las sociedades de intermediarios anfibios, hasta influir tanto en grandes monstruosidades como en grandes ciudades y civilizaciones.

Tormenta carroñera

Pedacitos de plumas y carne revoletean alrededor de este enjambre de cuervos putrefactos como si fuesen moscas, mientras incontables ojos muertos contemplan desde ese caos.

TORMENTA CARROÑERA VD 1

PX 400

NM Menudo muerto viviente (plaga)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +6

DEFENSA

CA 12, toque 12, desprevenido 12 (+2 tamaño)

pg 11 (2d8+2)

Fort +1, **Ref** +0, **Vol** +5

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** rasgos de muerto viviente

Debilidades vulnerabilidad a la canalización

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), Volar 40 pies (*12 m*) (bueno)

Cuerpo a cuerpo Plaga (1d6 más distracción)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Distracción (CD 12)

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 11, **Con** -, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 13

Ataque base +1; **BMC** -1; **DMC** 4 (no puede ser derribada)

Dotes Iniciativa mejorada

Habilidades Percepción +6, Volar +12

CE vínculo pálido

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera cerca de guls

Organización solitario, bandada (2-4 plagas), o multitud (5-12 plagas)

Idiomas necril

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Vínculo pálido (Ex) Una tormenta carroñera nunca iniciará un ataque sobre una criatura que exhiba abiertamente un símbolo de Urgathoa o que sea ella misma un muerto viviente. Si es atacada primero por esa criatura, el ataque de plaga de la tormenta carroñera sólo causará 1d3 pg de daño a dicha criatura en lugar de los 1d6 habituales.

Vulnerabilidad a la canalización (Ex) Una tormenta carroñera sufre un 150% del daño normal de canalizar energía positiva.

Donde los muertos caminan, los pájaros carroñeros les siguen. En la mayoría de casos, las desafortunadas aves que se alimentan de los restos de criaturas muertas vivientes caídas simplemente enferman y mueren. Pero la carne de algunos guls tiene un efecto completamente distinto sobre esos carroñeros, y cuando mueren debido a la comida envenenada, no permanecen muertos mucho tiempo. En solitario, un cuervo o buitre muerto viviente es poco más que una broma macabra, pero en raros casos donde la actividad gul es elevada, colonias enteras de aves carroñeras pueden sucumbir a la muerte en vida, conservando su mentalidad de bandada pero sin buscar ya la carne de los recién fallecidos para saciar su hambre. Las tormentas carroñeras, como se denomina a estas bandadas de aves muertas vivientes, sólo pueden apaciguar brevemente su mórbido apetito cuando su comida está caliente y aún grita.

Las tormentas carroñeras suelen hallarse cerca de cementerios, edificios embrujados, o aldeas abandonadas en las que ha habido actividad gul. Varios nigromantes y sectarios de Urgathoa tienen un aprecio particular por las tormentas carroñeras, y dado que las aves sienten un extraño respeto por los símbolos de la Princesa Pálida, se pueden hallar a menudo colonias de ellas anidando en los recovecos de las macabras catedrales de la diosa de la muerte en vida.

Aunque los pájaros muertos vivientes individuales que forman una tormenta carroñera son poco más inteligentes de lo que eran en vida, colectivamente, una tormenta carroñera forma una mente colmena rudimentaria, que otorga a sus miembros un poco más de intelecto que el ave típica. Esto no sólo permite a los pájaros muertos vivientes utilizar tácticas básicas, sino también hablar de forma rudimentaria. La mayoría de tormentas carroñeras entienden unas pocas docenas de palabras en necril, el idioma de los muertos, y el sonido de miles de estos pájaros carroñeros croando extrañas palabras puede resultar verdaderamente inquietante para aquellos que no están preparados para dicho horror. Esa misma mente colmena permite a los nigromantes tratar una tormenta carroñera entera como una única criatura muerta viviente en lo que concierne a los efectos de conjuros como *comandar muertos vivientes* y *controlar muertos vivientes*, o dotes como Comandar muertos vivientes. Estas plagas son excelentes exploradores, y aún son mejores a la hora de amenazar pueblos pequeños y comunidades supersticiosas.

SÉPTIMO APÉNDICE: NUEVAS REGLAS

ESTE APÉNDICE PRESENTA REGLAS PARA LLEVAR LA CUENTA DE LOS PUNTOS DE PECADO, DETALLES SOBRE LA MAGIA THASSILONIANA, UNA DOTE NUEVA, Y SIETE NUEVOS CONJUROS INVENTADOS POR ANTIGUOS MAGOS THASSILONIANOS.

En el quinto capítulo de *El Auge de los Señores de las Runas*, los PJs visitan el antiguo complejo de la Forja Rúnica: un laboratorio arcano imbuido con más de 10.000 años de pecado, hasta el punto que la poderosa magia del interior de la Forja Rúnica se ha impregnado de las personalidades y obsesiones de quienes han pasado tanto tiempo atrapados en su interior.

Como resultado, las propias estructuras de la Forja Rúnica reaccionan de modo distinto a los personajes que sean ellos mismos parangones de pecados específicos. Esos efectos se exploran detalladamente en ese capítulo... ¿pero cómo puedes determinar si un PJ es pecaminoso para empezar?

PUNTOS DE PECADO Y VIRTUD

Cuando empieces tu campaña del *Auge de los Señores de las Runas*, deberías tomarte un momento para anotar los nombres de todos los PJs de tu partida en una cuadrícula grande preparada con 14 casillas por PJ: una casilla por cada pecado y su virtud correspondiente. En la siguiente página se presenta una cartilla de ejemplo. A medida que progresa tu campaña de *El Auge de los Señores de las Runas*, permanece atento a las elecciones que toman los PJs. Cada vez que un PJ actúe de un modo que te parezca especialmente pecaminoso o virtuoso, haz una marca en la casilla apropiada de la hilera de ese personaje. Si un PJ comete un pecado pero ya tiene marcas en la casilla de virtud que se corresponde con ese pecado, limítate a borrar una de las marcas de la casilla de virtud (y viceversa). En cualquier momento, sólo una de las dos casillas debería tener marcas; un personaje que logre equilibrar y compensar sus pecados y virtudes (o que nunca exhiba ni unos ni otros) podría perfectamente no tener marcas en su hilera.

Sólo deberías marcar sucesos significativos de tu partida; no te molestes con sucesos menores. Si un PJ saquea el cadáver de un goblin, no deberías anotarle un punto de Avaricia, pues tales botines de guerra se consideran parte normal del juego. Si, por otro lado, roba alegremente los ahorros de toda la vida de un PNJ y se gasta todo el dinero en sí mismo, eso desde luego le otorga un punto de Avaricia.

Un personaje es considerado pecaminoso cuando tiene 5 marcas o más (a veces llamadas 'puntos de pecado') de un pecado en concreto. Del mismo modo un personaje es considerado virtuoso si tiene 5 marcas o más en una virtud concreta. En la Forja Rúnica, sólo el aspecto más pecaminoso de un personaje importa; si tiene 5 puntos o más en varios pecados, aquél en el que tenga más puntos es el que importa a la hora de determinar bonificadores y penalizadores en ese dungeon. En caso de empate, deberías juzgar y decidir cuál de esos pecados es el principal basándote en tu conocimiento de ese personaje.

A continuación se indican ejemplos específicos de acciones que pueden conceder puntos de pecado y de virtud.

AVARICIA: robar a otro PJ, u ocultar una cantidad significativa de tesoro para si mismo. **GENEROSIDAD**: entregar los ahorros de toda la vida de Hambley a la alcaldesa Deverin.

ENVIDIA: quejarse a menudo y de forma escandalosa de la suerte, habilidad o buena fortuna de otro miembro del grupo. **CARIDAD**: pasar un tiempo significativo atendiendo a los heridos, sin cobrar, tras el ataque goblin a Punta Arena.

GULA: emborracharse varias veces durante el transcurso del juego. **TEMPLANZA**: pasar una sesión de juego sin beber en una taberna cuando por lo menos dos otros PJs sí lo hacen.

IRA: torturar ávidamente a un prisionero. **BENEVOLENCIA**: liberar a un enemigo que se haya rendido, y curar sus heridas para que tenga mayores posibilidades de sobrevivir.

LUJURIA: aceptar sin titubear las proposiciones de Shayliss con la excusa de estar cazando ratas en el sótano de la tienda de su padre. **AMOR**: dar a un PJ o un PNJ un regalo romántico valorado en por lo menos 1.000 po por nivel que posea el personaje.

PEREZA: presionar al grupo para pararse y descansar hasta el día siguiente tras haber tenido sóolo uno o dos encuentros significativos ese día. **FERVOR**: presionar al grupo para seguir corriendo aventuras después de que el grupo se las haya visto con por lo menos cinco encuentros significativos en ese día.

SOBERBIA: jactarse de que no había nada que diese miedo en la mansión Dedalera. **HUMILDAD**: negarse a aceptar la recompensa de un PNJ por una misión, o conceder todo el mérito a otros.

MAGIA THASSILONIANA

Aunque el concepto de las especializaciones de mago en las escuelas clásicas de magia reconocidas se remonta a la época de Azlant (o incluso más atrás, a los desconocidos confines del tiempo anteriores a la llegada de la humanidad), fueron los Señores de las Runas de Thassilon quienes llevaron la especialización en escuelas hasta su extremo máximo.

Centrando su investigación en el descubrimiento de que cada escuela de magia tenía como contrarias dos escuelas de oposición específicas, los Señores de las Runas desarrollaron métodos para potenciar aún más su dominio de las especialidades arcanas elegidas. Esencialmente, definieron estas siete escuelas tanto por lo que podían hacer como por lo que no podían. Al expurgar 'impurezas' introducidas por las escuelas de oposición fijas, cambiaron versatilidad arcana por una mayor fuerza en sus campos elegidos. Las siete escuelas de magia thassiloniana se presentan aquí arriba.

PUNTOS DE PECADO Y DE VIRTUD PERSONAJE														
	ENVIDIA	CARIDAD	GULA	TEMPLANZA	AVARICIA	GENEROSIDAD	LUJURIA	AMOR	SOBERBIA	HUMILDAD	PEREZA	FERVOR	IRA	BENEVOLENCIA

ENVIDIA (ABUJRACIÓN):
El arte de suprimir otra magia que no sea la tuya.
ESCUELAS PROHIBIDAS: evocación, nigromancia.

GULA (NIGROMANCIA):
Magia que manipula el cuerpo físico para saciar un apetito de vida inagotable.
ESCUELAS PROHIBIDAS: abjuración, encantamiento.

AVARICIA (TRANSMUTACIÓN):
Transformar cosas mágicamente en objetos de mayor valor o utilidad, y potenciarse a uno mismo físicamente.
ESCUELAS PROHIBIDAS: encantamiento, ilusión.

LUJURIA (ENCANTAMIENTO):
Controlar mágicamente a otras criaturas para satisfacer tus deseos, y manipular las mentes, emociones, y voluntades de los demás.
ESCUELAS PROHIBIDAS: nigromancia, transmutación.

SOBERBIA (ILUSIÓN):
Perfeccionar tu propia apariencia y tus dominios a través del engaño y las ilusiones.
ESCUELAS PROHIBIDAS: conjuración, transmutación.

PEREZA (CONJURACIÓN):
Llamar a agentes y esbirros para que hagan cosas en tu lugar, o crear lo que necesitas cuando surge dicha necesidad.
ESCUELAS PROHIBIDAS: evocación, ilusión.

IRA (EVOCACIÓN):
El dominio del poder destructivo de la magia en bruto, y la canalización de dichas fuerzas destructivas.
ESCUELAS PROHIBIDAS: abjuración, conjuración.

ESPECIALISTAS THASSILONIANOS

Sólo los magos pueden seguir verdaderamente las filosofías ancestrales creadas por los Señores de las Runas de Thassilon. La elección de especializarse en una escuela de magia thassiloniana debe hacerse cuando un personaje se convierte en mago por primera vez. Una vez se decide hacer tal cosa, esa decisión no puede cambiarse.

BENEFICIOS: un mago especialista thassiloniano obtiene dos espacios de conjuro adicionales de cada nivel de conjuro que sea capaz de lanzar. Estos espacios de conjuro adicionales deben usarse ambos para preparar el mismo conjuro de la escuela de especialización del mago, lo que le permite lanzar ese conjuro dos veces (pues lo ha preparado dos veces). El mago no puede usar estos espacios para preparar dos conjuros distintos, ni siquiera si son de la escuela en la que está especializado.

RESTRICCIONES: un especialista thassiloniano no puede personalizar su elección de escuelas opuestas; estas vienen determinadas cuando elige su especialización. Estas restricciones son más significativas que las que siguen la mayoría de magos, y por eso se las conoce como escuelas prohibidas. Un mago thassiloniano nunca puede preparar un conjuro de una de sus escuelas prohibidas; para él, dichos conjuros es como si no estuviesen en la lista de conjuros de mago. Al usar un objeto desencadenante de conjuros o de activación de conjuros para lanzar un conjuro de una de sus escuelas prohibidas, debe emplear la habilidad Usar objeto mágico para ello.

CONJUROS NUEVOS

A pesar de haber sido inventados originalmente por los magos, estos conjuros también sirven para otras clases.

APROPIARSE

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo un objeto sujeto
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Al agitar un dedo en la dirección apropiada y proclamar que es propiedad tuya, intentas arrebatar un objeto de las manos del objetivo e invocarlo en las tuyas. Para reclamar un objeto sujeto por un oponente, debes llevar a cabo una prueba de BMC, con un bonificador igual a tu nivel de lanzador + tu modificador de Inteligencia, Sabiduría, o Carisma (el que sea más elevado). Si fallas la prueba, el objetivo conserva el objeto y el conjuro fracasa. Si tienes éxito, el objeto se teletransporta a una de tus manos libres o viene a reposar a tus pies.

ATUENDO DE MANDO

Escuela Ilusión (engaño); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación Voluntad; **Resistencia a conjuros** no

Te ves envuelto en una ilusión de autoridad. Los demás te perciben como una figura legítima de autoridad, como un oficial de mayor rango, una figura religiosa, o un combatiente más poderoso. Esta ilusión te concede un +5 a todas las pruebas de Diplomacia o Intimidar. Si intentas disfrazarte de una figura de autoridad específica a la que has conocido en persona, obtienes un bonificador +10 por competencia a la prueba de Disfrazarse y a cualquier prueba de Engañar que tenga que ver con hacerse pasar por esa figura de autoridad.

Además, los demás se sienten incómodos al actuar en tu contra. Las criaturas con Inteligencia 3 o más sufren un penalizador -2 a todas las pruebas opuestas en tu contra, como las de Averiguar intenciones para determinar si estás mintiendo, o las de Percepción para detectarte cuando usas Sigilo para moverte en silencio (debido a que no quieren cuestionarse si puedes o no estar allí, y por tanto te conceden el beneficio de la duda).

AURA CODICIOSA

Escuela abjuración; **Nivel** brujo 5, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S
Alcance personal
Área emanación de 25 pies (*7,5 m*) centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Siempre que se lanza un conjuro inofensivo (como se especifica en la descripción de la tirada de salvación del conjuro) de 3er nivel o inferior dentro del área de efecto de un *aura codiciosa*, puedes elegir obtener inmediatamente el beneficio de ese conjuro como si también te hubiese hecho objetivo a ti. El objetivo original sigue obteniendo el efecto del conjuro. Solo obtienes los beneficios de este conjuro duplicado si el lanzador está dentro del alcance del *aura codiciosa*. Cada vez que un *aura codiciosa* duplica un efecto de conjuro, la duración restante del *aura codiciosa* se ve reducida en un número de asaltos igual al nivel del conjuro duplicado.

DINERO SANGUÍNEO

Escuela transmutación; **Nivel** brujo 1, hechicero/mago 1, magus 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción rápida
Componentes V, S
Alcance 0 pies
Duración instantánea

Dinero sanguíneo se lanza justo antes de lanzar otro conjuro. Como parte del lanzamiento de dicho conjuro, debes hacerte un corte en una de tus manos, soltando un reguero de sangre que provoca que sufras 1d6 pg de daño. Cuando lanzas otro conjuro en ese mismo asalto, tu sangre se transforma en un componente material a tu elección requerido por ese segundo conjuro. Incluso se pueden crear componentes valiosos con un precio superior a 1 po, pero crear tales componentes materiales requiere un coste adicional de 1 punto de daño de Fuerza, más otro punto de daño adicional por cada 500 po completos de valor de los componentes (por lo que un componente valorado en 500-999 po cuesta un total de 2 puntos, 1.000-1.500 cuesta 3, etc.). No puedes crear objetos mágicos con *dinero sanguíneo*.

Por ejemplo, un hechicero que supiese el conjuro *piel pétrea* podría lanzar *dinero sanguíneo* para crear los 250 po en polvo de diamante que requiere ese conjuro, sufriendo 1d6 pg de daño y 1 punto de daño de Fuerza en el proceso.

Los componentes materiales creados mediante *dinero sanguíneo* se vuelven a transformar en sangre al final del asalto si no han sido usados como componente material. Los lanzadores de conjuros que carecen de sangre no pueden lanzarlo, y los inmunes al daño a la Fuerza (como los lanzadores de conjuros muertos vivientes) no pueden usarlo para crear componentes materiales valiosos.

INTENCIONES INCONSCIENTES

Escuela encantamiento (compulsión) [dependiente del idioma, enajenador]; **Nivel** bardo 6, brujo 6, hechicero/mago 6, inquisidor 6
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo un humanoide
Duración 1 semana/nivel o hasta que se descargue (D)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro implanta una directiva subconsciente en la mente del objetivo, que le obliga a actuar como tú dictes cuando tienen lugar circunstancias específicas. El humanoide objetivo puede estar consciente o inconsciente, pero debe comprender tu idioma. Al lanzar el conjuro, debes especificar una línea de actuación que quieres que el objetivo emprenda, que debe ser descrita en 20 palabras o menos. Luego tienes que especificar la condición bajo la que deseas que el objetivo lleve a cabo esa acción, describiéndola también en

20 palabras o menos. Las acciones o condiciones más complejas que 20 palabras hacen que el conjuro fracase. *Intenciones inconscientes* no puede obligar a un objetivo a suicidarse, aunque puede obligarle a llevar a cabo acciones increíblemente peligrosas, enfrentarse a desafíos imposibles, o emprender casi cualquier otra línea de actuación. No puedes dar nuevas órdenes al objetivo una vez el conjuro ha sido lanzado.

Si el objetivo falla su tirada de salvación contra este conjuro, no está obligado a actuar de ningún modo hasta que se dan las circunstancias disparadoras especificadas. Tampoco tiene conocimiento de los detalles del conjuro que le afecta, ni recuerdos de los últimos 10 minutos (aunque puede que se dé cuenta de esa laguna temporal, o de la presencia del lanzador). Puede actuar como quiera hasta que tengan lugar los hechos que has detallado como condición. Al experimentar la condición del prerrequisito, el objetivo se ve obligado a llevar a cabo la línea de actuación que describiste como si estuviese bajo los efectos de *dominar persona* (si la acción obligada va contra la naturaleza de la víctima, obtiene inmediatamente una nueva tirada de salvación con un bonificador +5 contra el conjuro para terminar sus efectos). Durante la siguiente hora, el objetivo actúa como tú dictaste, haciendo todo lo que puede por cumplir tus instrucciones. Si al final de la hora el objetivo aún no ha cumplido tu orden, la criatura queda liberada del encantamiento, y el conjuro termina. Una vez completada la línea de actuación, el conjuro termina. El objetivo recuerda totalmente las acciones que ha llevado a cabo durante esta hora.

Es difícil detectar unas *intenciones inconscientes* antes de que el conjuro se dispare. Lanzar *detectar magia* sobre alguien afectado por el mismo sólo revela un aura de encantamiento si el lanzador de *detectar magia* tiene un nivel de lanzador más elevado que el lanzador de *intenciones inconscientes*. Incluso si el conjuro es detectado, sólo puede quitarse con *romper encantamiento*, *deseo limitado*, *quitar maldición*, *milagro*, o *deseo*. *Disipar magia* no afecta a las *intenciones inconscientes*.

SEÑAL DE LA IRA

Escuela evocación (fuerza); **Nivel** clérigo 6, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (una gema por valor de 1.000 po inscrita con el símbolo thassiloniano de la ira)
Alcance personal
Área explosión de 25 pies (*7,5 m*) de radio centrada en ti
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí

Un símbolo gigantesco y brillante de la ira aparece debajo de ti, repeliendo a la fuerza a todas las criaturas cercanas. Todas las criaturas en el área de efecto sufren 1d6 pg de daño por fuerza por nivel de lanzador (máximo 15d6) y se ven afectadas por une embestida que intenta empujarlos en una dirección directamente opuesta a ti. El efecto de embestida de la explosión tiene un BMC igual a tu nivel de lanzador + tu modificador de Inteligencia, Sabiduría o Carisma (lo que sea más elevado). Tú no te ves afectado ni por el daño del conjuro ni por su efecto de embestida, y puedes elegir hasta 1 criatura por cada 4 niveles de lanzador para que también sea ignorada por estos efectos de conjuro.

VINO DE MUERTE

Escuela nigromancia; **Nivel** alquimista 2, brujo 3, clérigo 2, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo 1 poción tocada/nivel
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación ninguna (objeto); **Resistencia a conjuros** no (objeto)

Este conjuro te permite convertir una poción en una reserva temporal de energía nigromántica, pero sólo una poción creada usando un conjuro de conjuración (curación). Una poción afectada se vuelve de color rojo oscuro y revela un aura nigromántica si se le lanza *detectar magia* mientras permanece bajo sus efectos.

Cuando te bebes una poción afectada por este conjuro, no obtienes los efectos normales de la misma. En lugar de eso, el primer conjuro nigromántico que lances en el siguiente minuto se lanzará con un nivel de lanzador más elevado. El bonificador al nivel de lanzador es igual al nivel del conjuro usado para crear la poción afectada por el *vino de muerte*. Por ejemplo, un mago de 5º nivel que se bebiese un *vino de muerte* elaborado a partir de una *poción de curar heridas graves* lanzaría su siguiente conjuro de nigromante como lanzador de 8º nivel, puesto que *curar heridas graves* es un conjuro de 3º nivel.

Además, cualquier criatura muerta viviente (u otra criatura curada por la energía negativa) que beba una poción afectada por *vino de muerte* se cura 1d8 pg de daño. Cualquier poción que no sea ingerida antes de que expire la duración de este conjuro queda destruida cuando terminan los efectos de *vino de muerte*.

NUEVA DOTE: MARCA DE LAMASHTU

Estás marcado como uno de los esbirros favoritos de Lamashtu.

PRERREQUISITOS: Con 13, Lamashtu como diosa patrona.

BENEFICIO: tu abdomen presenta diversas feas cicatrices, como si te hubiesen abierto el vientre violentamente con una mano provista de garras. La Marca de Lamashtu te identifica como un adorador predilecto de la Madre de los Monstruos y, si es visible, obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar pero un -2 a las de Diplomacia.

Una vez al día como acción gratuita, puedes invocar el nombre de Lamashtu mientras golpeas a un oponente no maligno con cualquier ataque cuerpo a cuerpo. Al hacerlo, provocas que la criatura impactada sufra alguna horrorosa deformación temporal. Las deformaciones comunes causadas por este ataque incluyen pezuñas de cabra, cuernos, lenguas bífidas, extremidades vestigiales como alas y colas, órganos que se forman inexplicablemente por fuera de la piel, ojos adicionales (e inútiles), y una piel que se endurece y forma placas que supuran pus. La deformidad reduce la puntuación de Carisma del objetivo en 1d4 puntos durante 1 hora; el objetivo puede resistir este efecto llevando a cabo una salvación de Fortaleza (CD 10 + tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). La deformidad física se desvanece en cuanto el penalizador de Carisma termina.

Además, cualquier descendiente que engendres o al que des a luz obtiene la plantilla infernal.

OCTAVO APÉNDICE: OBJETOS MÁGICOS

TODOS LOS OBJETOS LISTADOS EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES PUEDEN HALLARSE EN LA SENDA DE AVENTURAS EL AUGE DE LOS SEÑORES DE LAS RUNAS. PARA PRESERVAR SU CARÁCTER ÚNICO, NO DEBERÍAS PERMITIR A LOS PJ COMPRAR NINGUNO DE ESTOS OBJETOS EN UNA TIENDA... CON UNA EXCEPCIÓN. LOS ELIXIRES DE LAS CUMBRES DEBERÍAN SER FÁCILES DE CONSEGUIR EN LA MAYORÍA DE CIUDADES GRANDES (COMO MAGNIMAR).

ALFANJE DENTADO

ESPACIO ninguno	PRECIO 22.375 po
AURA transmutación moderada (maligna)	**NL** 11º — **PESO** 8 lb. (*3,6 kg*)

La hoja de este alfanje de aspecto brutal está aserrada, formando los dientes del grabado estilizado del perfil de un chacal en el brillante metal. Estas armas se fabrican en honor a Lamashtu y son las predilectas de sus sectarios más poderosos no sólo para las batallas, sino también para los sacrificios.

Un *alfanje dentado* es un *alfanje +1 sacrílego* y las heridas causadas por el filo aserrado del arma son horribles desgarros y sangran profusamente. Siempre que el portador de un alfanje dentado logra un impacto crítico con el mismo, la hoja de la espada cobra vida y 'mastica' a su víctima.

Además de causar daño por el impacto crítico, esta horrible masticación causa 2 puntos de daño de Constitución y aturde a la víctima durante 1 asalto (Fort CD 15 niega). Las criaturas inmunes a los impactos críticos son inmunes a este daño de Constitución y al efecto de aturdimiento.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 11.375 po

Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrílego*, *dañar*, el creador debe ser maligno.

AMULETO DEL POZO RÚNICO

ESPACIO cuello	ARTEFACTO MENOR
AURA transmutación fuerte	**NL** 20º — **PESO** —

Este amuleto de oro y cristal rojo otorga a su portador un bonificador +5 por mejora a su armadura natural. Además, el portador pasa a estar en sintonía tanto con el *pozo rúnico de la avaricia* como con la *lente del alma* que lo controla; eso le permite beneficiarse de las almas fragmentadas que el *pozo rúnico* reúne y absorbe. Mientras el *pozo rúnico* funciona, el portador no envejece ni necesita comer o beber. Adicionalmente, puede volar a una velocidad de 60 pies (*18 m*) con maniobrabilidad perfecta y obtiene curación rápida 10. Si se quita el *amuleto del pozo rúnico*, el portador pierde todas estas aptitudes. Aunque eso significa que el portador empieza a envejecer normalmente y debe comer y beber, no sufre efecto perjudicial alguno por los años que han pasado, o las comidas que se ha saltado mientras llevaba puesto el amuleto.

DESTRUCCIÓN

Un *amuleto del pozo rúnico* debe ser arrojado a un *pozo rúnico* activo de magia opuesta (un *pozo rúnico de la lujuria* o un *pozo rúnico de la soberbia* en el caso de este amuleto en concreto); hacerlo provoca que el amuleto se fragmente en cuatro pedazos, que entonces se esparcen por la región que antaño fue Thassilon. Si se reúnen estos fragmentos y se colocan en su *pozo rúnico* asociado (el *pozo rúnico de la avaricia* en este caso), el amuleto se recompone y recupera toda su funcionalidad.

ANILLO SIÉDRICO

ESPACIO anillo	PRECIO 35.000 po
AURA abjuración e ilusión moderadas	**NL** 9º — **PESO** —

Este anillo, por lo demás liso, está adornado con una diminuta Runa Siédrica. Estos anillos se entregaban a agentes y aliados de los Señores de las Runas como símbolos del cargo y muestras de aprecio por un buen trabajo; y a veces, como soborno a aquellos a quienes el Señor de las Runas se estaba intentando ganar para su causa. A diferencia de con los más comunes *medallones Siédricos*, los Señores de las Runas no tienen vínculos especiales con los *anillos Siédricos*; tales vínculos menoscabarían el valor diplomático de estos objetos, pues en muchas ocasiones eran llevados por criaturas poderosas y de fuerte voluntad.

Un *anillo Siédrico* otorga un bonificador +3 por desvío a la CA, un bonificador +3 por resistencia a todas las tiradas de salvación, y protege al portador con un efecto constante de soportar los elementos. A voluntad, como acción estándar, el portador puede usar el *anillo Siédrico* para cambiar el aspecto de su ropa o armadura a cualquier otro tipo de ropa o armadura. Las que lleva realmente puestas retienen todas sus propiedades (incluyendo el peso) a pesar del engaño. Sólo *visión verdadera* o magia similar revela la verdadera naturaleza del atuendo.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 1.750 po

Forjar anillo, *escudo*, *resistencia*, *soportar los elementos*

ARCHIVO ANATEMA

ESPACIO ninguno	ARTEFACTO MAYOR
AURA fuerte (todas las escuelas)	**NL** 20º — **PESO** 2 lb (*0,9 kg*)

Este rollo inusualmente pesado consiste en una lámina de pergamino flexible e imposible de romper, fijada entre dos varas. Cuando se abre el *archivo anatema*, éste presenta al observador una maraña de runas thassilonianas. Cada vez que se desenrolla el pergamino, las runas están en un orden distinto, pues el contenido del pergamino cambia según la disposición y los deseos del usuario. El propio archivo puede ser usado con dos propósitos: para lanzar

conjuros ancestrales, y para divulgar conocimiento sobre secretos odiosos y horrores ocultos.

Al usar el *archivo anatema* para lanzar conjuros, el usuario puede simplemente abrirlo (en cuyo caso se abre aleatoriamente en uno de los nuevos conjuros thassilonianos presentados antes en este capítulo; no confundir con los extraídos de otros manuales) o puede intentar obligarlo a abrirse en un conjuro específico de esa lista o en cualquier conjuro arcano que el usuario sepa lanzar. Hacer ese requiere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD = 20 + doble del nivel del conjuro); un fallo indica que el archivo se abre a un conjuro aleatorio de entre los siete anteriores ya mencionados. Sin importar en qué conjuro se abra el *archivo anatema*, el usuario puede lanzar ese conjuro desde el pergamino como si estuviese lanzando un conjuro desde un pergamino normal, excepto que el conjuro no se consume después de ser lanzado.

Cuando se usa con fines de investigación, el *archivo anatema* concede un bonificador +10 por perspicacia a cualquier prueba de Saber asociada a temas antiguos siniestros o pavorosos (a discreción del DJ; temas de ejemplo incluyen ajenos malignos, Señores de las Runas, Thassilon, Leng, religiones malignas, o muertos vivientes). Esto permite a un personaje llevar a cabo pruebas de Saber sin entrenar.

Cada vez que un personaje usa el *archivo anatema*, su mente se va trastornando y atormentando progresivamente. Después de usar el archivo, el usuario debe llevar a cabo una tirada de salvación de Voluntad (CD = 15 + el doble del número de veces totales que ese usuario lo ha usado). Un fallo provoca que el usuario sufra 1d4 puntos de daño de Sabiduría y quede confundido durante un número de asaltos igual a 1 + el número total de veces que ha usado el artefacto.

El *archivo anatema* se cierra automáticamente cada vez que se usa, y no puede abrirse de nuevo durante 24 horas por fuerza alguna.

DESTRUCCIÓN

El *archivo anatema* debe ser ingerido por un ángel al que una fuente maligna haya dejado ciego y sordo; el ángel no debe saber que se está comiendo un artefacto.

ARMA DE FORJA RÚNICA	ESPACIO ninguno	PRECIO Bonif. +2
AURA fuerte (dos escuelas variables)	**NL** 13º	**PESO** n/a

Durante el apogeo de Thassilon, algunos de los mejores soldados, mercenarios, y asesinos arcanos del imperio blandían armas imbuidas con dos escuelas de magia aliadas que trabajaban juntas, para conceder al portador un mayor poder contra los practicantes de una escuela de magia opuesta. Las armas impregnadas con magia de encantamiento e ilusión, por ejemplo, tenían gran poder sobre los usuarios de la transmutación. Tales armas a menudo estaban prohibidas en Thassilon, por lo mucho que temían los Señores de las Runas que se propagasen, pero cada uno de los siete tenía en secreto a campeones y asesinos armados con armas de forja rúnica, que explotaban las debilidades de sus enemigos.

Cada *arma de forja rúnica* se opone a una escuela de magia. El portador obtiene un bonificador +2 por moral a todas las tiradas de salvación contra conjuros de la magia opuesta del arma. Todas las *armas de forja rúnica* son, hasta cierto punto, empáticas. Potencian el pecado o la virtud de aquellos que las blanden, por lo que un guerrero armado con un *arma dominante* se vuelve más autoritario de lo que era, por ejemplo. Cualquiera que empuña un *arma de forja rúnica* sufre un penalizador -2 a todas las pruebas de Diplomacia, pues sus vicios o sus virtudes se ven amplificados a costa de su personalidad. Ningún arma puede tener más de una cualidad de *arma de forja rúnica* a la vez, y si una criatura lleva consigo dos *armas de forja rúnica* (aunque sean del mismo tipo) sufre un penalizador -5 a todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación de Voluntad, y pruebas de habilidad, pues su mente se ve asaltada constantemente por múltiples impulsos empáticos.

Cada una de las siete escuelas de magia thassilonianas se ve opuesta por una única cualidad de *arma de forja rúnica*, que es la combinación de sus escuelas opuestas. Las siete combinaciones correctas de componentes y el tipo de *arma de forja rúnica* que crea cada combinación se indican a continuación. Ten en cuenta que el primer nombre para cada tipo de arma enumerada es su nombre pecaminoso; el segundo es el nombre que puede usar un personaje virtuoso para referirse al arma. En cualquier caso, un *arma de forja rúnica* funciona igual, sin importar si amplifica el pecado o la virtud de su portador.

Un personaje considerado pecaminoso o virtuoso (ver página 416) con el mismo tipo de pecado/virtud que el *arma de forja rúnica* que empuña se vuelve más consciente del peligro a su alrededor; obteniendo un bonificador +2 por perspicacia a las pruebas de iniciativa y un bonificador +1 por esquiva a la CA.

Los efectos específicos de cada uno de los siete tipos de *arma de forja rúnica* se indican a continuación.

Celosa/Confiada (se opone a la nigromancia): como unión de la magia de abjuración y la de encantamiento, un *arma celosa* funciona como un *arma de azote* contra nigromantes y contra muertos vivientes creados por conjuros nigrománticos (pero no contra muertos vivientes que se han manifestado solos, o creados por la aptitud especial crear engendro). Mientras un portador lleva el arma, esta puede absorber hasta 3 niveles negativos al día que le sean infligidos al portador.

Codiciosa/Caritativa (se opone a la evocación): como unión de la magia de abjuración y la de conjuración, un *arma codiciosa* funciona como un *arma de azote* contra evocadores y criaturas con el subtipo fuego. Mientras un portador lleva el arma, obtiene resistencia al fuego 5.

Dominante/Regia (se opone a la transmutación): como unión de la magia de encantamiento y la de ilusión, un *arma dominante* funciona como un *arma de azote* contra transmutadores y criaturas con el subtipo cambiaformas. Mientras un portador lleva el arma, esta puede absorber hasta 3 efectos dañinos de transmutación (como polimorfar funesto) al día infligidos al portador.

Mísera/Generosa (se opone a la ilusión): como unión de la magia de conjuración y la de transmutación, un *arma mísera* funciona como un *arma de azote* contra ilusionistas y criaturas del plano de la Sombra. Las tres primeras veces al día que esta arma golpea una ilusión, automáticamente lleva a cabo un intento de disiparla usando *disipar magia*.

Parasítica/Simbiótica (se opone al encantamiento): como unión de la magia de nigromancia y la de transmutación, un *arma parasítica* funciona como un *arma de azote* contra encantadores y criaturas hechizadas, dominadas, o de otro modo bajo el control mágico de otra criatura. La primera vez al día que este arma golpea una criatura bajo los efectos de un conjuro de encantamiento, automáticamente hace un intento de disiparlo mediante *disipar magia*. Si el intento tiene

éxito, succiona esa energía hacia el portador, curándole 6d6 pg de daño (los puntos de golpe por encima del máximo se obtienen como puntos de golpe temporales, que duran 1 hora).

Sádica/Compasiva (se opone a la abjuración): como unión de la magia de evocación y la de nigromancia, un *arma sádica* funciona como un *arma de azote* contra abjuradores y criaturas con un efecto de conjuro de abjuración activo. Un *arma sádica* envuelve a su portador en un aura de magia falsa; cuando el portador se ve sujeto a un efecto disipador, ese intento de disipar tiene como objetivo únicamente el aura de magia falsa. Si se disipa el aura, se recarga en 24 horas.

Tiránica/Liberadora (se opone a la conjuración): como unión de la magia de evocación y la de ilusión, un *arma tiránica* funciona como un *arma de azote* contra conjuradores y monstruos convocados. Las tres primeras veces al día que esta arma obtiene un impacto crítico contra una criatura con el subtipo extraplanario, el arma lanza *exorcismo* contra la criatura golpeada.

CONSTRUCCIÓN

Cualquier arma puede ser convertida en un *arma de forja rúnica*, pero el proceso de creación de tales armas es mucho más difícil que el de la mayoría de objetos mágicos; las *armas de forja rúnica* no se pueden crear usando la dote Fabricar armas y armaduras mágicas. En lugar de eso, se deben crear sumergiendo el arma elegida en las aguas del *pozo de forja rúnica*, un gran estanque mágico en el centro del laboratorio arcano al que da nombre, la Forja Rúnica.

Antes de que el *pozo de forja rúnica* pueda potenciar un arma, se deben sumergir dos componentes de forja rúnica en el agua. Si los dos objetos comparten escuela de oposición, el agua brilla con una luz dorada, y volutas de energía emergen serpenteando del pozo y acarician cualquier arma en un radio de 30 pies (*9 m*) de la superficie del mismo. La primera arma sumergida en el pozo brilla intensamente mientras varias runas thassilonianas se graban en ella, convirtiéndola permanentemente en un *arma de forja rúnica* (si el arma ungida no era mágica, el pozo le otorga adicionalmente un bonificador +1 por mejora). El *pozo de forja rúnica* tiene actualmente suficiente energía latente almacenada para potenciar efectivamente un arma por PJ (hace falta un conjunto distinto de componentes para cada arma). Una vez un arma ha sido convertida en *de forja rúnica*, no puede pasar por el proceso otra vez. Si no se sumerge ningún arma en el periodo de un minuto, la magia latente regresa a los componentes de forja rúnica.

Los componentes de forja rúnica que pueden hallarse en la Forja Rúnica son los siguientes:

AVARICIA: agua de los arcanos elementales (zona **G8**)
ENVIDIA: frasco de etilión (zona **E3**)
GULA: vino Inib (zona **F3**)
IRA: cenizas de los fuegos iracundos (zona **K6**)
LUJURIA: juguetes eróticos enjoyados de dominatriz (zona **H8**)
PEREZA: mezcla de humores (zona **J5**)
SOBERBIA: fragmento de espejo (zona **I3**)

BASTÓN DEL CIELO Y LA TIERRA	ESPACIO ninguno	PRECIO 54.000 po
AURA transmutación fuerte	**NL** 9º	**PESO** 5 lb. (*2,25 kg*)

Coronado por una piedra nebulosa envuelta de filigrana de hierro negro, este bastón permite usar los siguientes conjuros:

- *Ráfaga de viento* (1 carga)
- *Transformar piedra* (1 carga)
- *Caminar por el aire* (2 cargas)
- *Controlar los vientos* (2 cargas)
- *Piedras puntiagudas* (2 cargas)

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 27.000 po

Fabricar bastón, *caminar por el aire, controlar los vientos, piedras puntiagudas, ráfaga de viento, transformar piedra*

BASTÓN DE PODER DE MITHRIL	ESPACIO ninguno	PRECIO 55.850 po
AURA transmutación fuerte	**NL** 11º	**PESO** 5 lb. (*2,25 kg*)

Este bastón está hecho de plata, con una reluciente esfera de mithril en cada extremo. En un extremo hay una serpiente dorada enrollada alrededor del bastón, sujetando la mayor de estas dos esferas de mithril. Permite usar los siguientes conjuros:

- *Fuerza de toro* (1 carga)
- *Agrandar persona* (1 carga)
- *Telecinesis* (3 cargas)
- *De la carne a la piedra* (4 cargas)

El bastón puede ser usado como arma, funcionando como un *bastón +2*. También otorga un bonificador +2 por mejora a la Inteligencia mientras está en tu posesión. Estos dos atributos siguen funcionando tras agotar todas las cargas.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 27.925 po

Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, *agrandar persona, de la carne a la piedra, fuerza de toro, telecinesis*

BASTÓN DE SOMBRAS HAMBRIENTAS	ESPACIO ninguno	PRECIO 102.500 po
AURA conjuración, evocación y nigromancia fuertes	**NL** 15º	**PESO** 5 lb. (*2,25 kg*)

Este bastón está hecho de hueso, y la runa de la gula está grabada en un gran pomo que tiene en la punta. Permite usar los siguientes conjuros:

- *Oscuridad* (1 carga)
- *Rayo de debilitamiento* (1 carga)
- *Toque vampírico* (1 carga)
- *Enervación* (2 cargas)
- *Convocar sombra* (como *convocar monstruo V* pero convoca 1 sombra, 2 cargas)
- *Convocar devorador* (como *convocar monstruo VIII* pero convoca 1 devorador, 3 cargas)

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 51.250 po

Fabricar bastón, *convocar monstruo V, convocar monstruo VIII, enervación, oscuridad, rayo de debilitamiento, toque vampírico*

BOTAS DEL FANGAL	ESPACIO pies	PRECIO 3.500 po
AURA débil (abjuración y transmutación)	**NL** 5º	**PESO** 1 lb. (*0,45 kg*)

Estas suaves botas de cuero otorgan a su portador diversos poderes. En primer lugar, se le concede el poder de caminar sobre las aguas en entornos pantanosos, siempre y cuando el agua no tenga una profundidad mayor que 5 pies (*1,5 m*); esto a todos los efectos le permite moverse a través de terreno pantanoso y barro sin coste para su velocidad. No deja huellas ni otras señales de su paso mientras

está en terreno pantanoso, y nunca se ve incomodado ni se moja debido a la lluvia, la bruma, u otras formas de precipitación no helada. Finalmente las botas le conceden un bonificador +2 por resistencia a todas las tiradas de salvación de Fortaleza contra venenos y enfermedades.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 1.750 po

Fabricar objeto maravilloso, *caminar sobre las aguas, pasar sin dejar rastro, resistencia, soportar los elementos*

CALDERO ESCLAVIZADOR RÚNICO

ESPACIO	ARTEFACTO MENOR
ninguno	
AURA nigromancia fuerte	**NL** 20º — **PESO** 900 lb. (*405 kg*)

Este caldero de 12 pies (*3,6 m*) de alto y 10 pies (*3 m*) de diámetro está hecho de hierro macizo, fundido en una sola pieza, y es lo bastante grueso como para soportar temperaturas muy elevadas. Su lateral está marcado con la Runa Siédrica, mientras que muchas otras runas thassilonianas adornan su reborde. Un *caldero esclavizador rúnico* tiene la capacidad de imbuir el cuerpo de un gigante fallecido recientemente, reviviéndole y transformándole en un esclavo rúnico (ver página 409). Antes de poder ser usado, el caldero debe ser activado llenándolo con un caldo especialmente preparado con raros ingredientes nigrománticos, y agua de lluvia recogida de varias tumbas abiertas. El coste de los ingredientes especiales es de 10.000 po, pero una vez el caldero está lleno, se enciende automáticamente un fuego debajo que mantiene el caldo burbujeante y funcional durante 1 año.

Una vez el caldero está lleno, sólo hace falta sacrificar un gigante (la causa de la muerte es indiferente) y colocar su cadáver total o parcialmente dentro del contenido burbujeante del caldero. Al cabo de una hora, el gigante sacrificado surge del caldero como si se le hubiese lanzado *resurrección verdadera*. Además, el gigante recién revivido obtiene la plantilla de esclavo rúnico (ver página 409). El caldero puede revivir hasta 5 gigantes al día de este modo. Los cadáveres colocados en el caldo que no sean de gigantes no son afectados por la magia del caldero.

Cualquier criatura viviente (excepto un esclavo rúnico) sumergida por completo en el caldo hirviente del interior de un *caldero esclavizador rúnico* sufre inmediatamente 6d6 pg de daño por fuego cada asalto. Además, el humo producido por el caldero hirviendo es especialmente perjudicial para los seres de alineamiento bueno. Se esparce en un radio de 30 pies (*9 m*) alrededor del caldero, y aunque no es lo bastante espeso como para obscurecer la visión, sus hediondos vapores provocan picor e irritación en los seres de alineamiento bueno. Cada asalto que dichas criaturas permanezcan en el humo, deben superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 20, o quedan cegadas y mareadas durante el tiempo que permanecen en el área, más 1d6 asaltos adicionales después de abandonarla.

DESTRUCCIÓN

Al elaborar cierta mezcla alternativa de caldo, y luego intentar usar el *caldero esclavizador rúnico* para transformar a un gigante de alineamiento bueno que se ofrezca voluntario para el trabajo, se puede hacer que el caldero se agriete a lo largo de la Siédrica inscrita. Esto destruye inmediatamente el caldero y mata a todos los esclavos rúnicos que éste ha creado.

CHELLAN, LA ESPADA DE LA AVARICIA

ESPACIO	ARTEFACTO MAYOR
ninguno	
AURA transmutación fuerte	**NL** 16º — **PESO** 25 lb. (11,3 *kg*)

De los *Siete Filos de la Convicción* que blandían los campeones de los Señores de las Runas, armas conocidas entre los thassilonianos como las Alara'hai, la *espada de la avaricia* era la más ostentosa; pues estaba hecha de oro mágicamente endurecido, templado hasta adquirir la fuerza de la adamantita, pero conservando su brillo. A pesar de estar hecha de oro, *Chellan* funciona como un arma de adamantita a efectos de superar la reducción de daño e ignorar la dureza. Chellan es una *cimitarra +5 afilada*, y su densidad le permite causar daño como si fuese de una categoría de tamaño superior a su verdadero tamaño. Sólo puede ser blandida como es debido por personajes de Fuerza 18 o superior; los demás personajes deben, o bien blandirla como arma a dos manos, o bien sufrir un penalizador -2 a las tiradas de ataque con el arma.

Siempre que *Chellan* impacta a un enemigo, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 20, o quedar lentificado como por efecto del conjuro *lentificar* (NL 16º). Si la espada logra un impacto crítico, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 25 o quedar convertido en una estatua cristalina, como por efecto de *de la carne a la piedra*. Los personajes a los que *Chellan* convierte en cristal parecen estar hechos de rubí, diamante, o alguna otra piedra preciosa, pero en realidad son simplemente de cuarzo de colores, de poco valor para un saqueador.

Fanática en extremo, *Chellan* busca obligar a su portador a servir a Karzoug, y a hacer progresar los planes del Señor de las Runas. Para imponer este propósito vital, puede usar su Inteligencia y sus aptitudes especiales para ayudar y manipular a quienes quieren blandirla.

ESTADÍSTICAS

Alineamiento LM; **Yo** 25

Sentidos vista y oído (30 pies [9 m])

Int 18, **Sab** 10, **Car** 10

Comunicación telepatía

Idiomas común, thassiloniano

Poderes menores 3/día — *crear comida y bebida, curar heridas graves, soportar los elementos*

DESTRUCCIÓN

Karzoug puede destruir la *espada de la avaricia* con solo ordenarlo verbalmente (una acción gratuita para el Señor de las Runas).

ELIXIR DE LAS CUMBRES

ESPACIO	PRECIO
ninguno	2.450 po
AURA transmutación moderada	**NL** 7º — **PESO** —

Cuando es ingerido, un *elixir de las cumbres* confiere al usuario la capacidad de escalar y sobrevivir en terreno montañoso con gran habilidad. El que lo ha bebido es tratado como si estuviese aclimatado a todas las altitudes elevadas inferiores a una zona de la muerte, y concede un bonificador +2 por competencia a todas las pruebas de Supervivencia llevadas a cabo en altitudes superiores a los 5.000 pies (*1.500 m*). También recibe un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Supervivencia y Trepar en terreno montañoso

(bonificadores que se apilan con el anterior basado en la altitud). Finalmente, quien lo ha bebido obtiene los beneficios del conjuro *soportar los elementos*. Los efectos de este elixir pasan tras 8 horas.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 1.225 po

Fabricar objeto maravilloso, *escalada de araña, soportar los elementos*

EMPALADOR DE ESPINOS

ESPACIO ninguno | **PRECIO** 9.000 po

AURA encantamiento moderado | **NL** 7º | **PESO** 9 lb. (4 *kg*)

El *empalador de espinos* es una antigua arma que proviene de tiempos thassilonianos, en los que era usada a menudo por la Guardia de las ciudades como arma antidisturbios. El asta de un empalador está hecha de maderaoscura, y su cabeza es una púa de hoja ancha que recuerda a unos espinos. Cuando se usa un *empalador de espinos* en combate, sus impactos críticos con éxito son acompañados por un chillido desconcertante, como el de alguna bestia salvaje enfurecida.

Un *empalador de espinos* es una lanza larga +1. Una vez al día, cuando golpea a un oponente, el portador puede provocar (como acción gratuita) que ésta libere una explosión de desesperación de 30 pies (*9 m*) de radio que afecta a todas las criaturas que no estén blandiendo un *empalador de espinos*. Las criaturas afectadas deben superar una tirada de salvación de Voluntad CD 16 o quedar sobrecogidas por la tristeza y la desesperación, sufriendo un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de característica o de habilidad, y tiradas de daño con armas durante 6 minutos. El objetivo golpeado cuando se activa este efecto también debe superar una segunda tirada de salvación de Voluntad CD 16 para resistir quedar mareado por la desesperación durante 1 asalto.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 4.500 po

Fabricar armas y armaduras mágicas, *desesperación aplastante, gracia felina, lentificar veneno*

FOCO ANÍMICO

ESPACIO ninguno | **ARTEFACTO MAYOR**

AURA fuerte (conjuración y nigromancia) | **NL** 20º | **PESO** 8 TM

El *foco anímico* es un inmenso artefacto creado por Karzoug en los últimos años de Thassilon, basado en la investigación y los informes de los Señores de la Avaricia de la Forja Rúnica. Este artefacto mantiene el vínculo entre el Plano Material y el Ojo de la Avaricia, y conduce fragmentos de las almas avariciosas que han sido preparadas mediante un ritual especial a través de la *lente del alma* que se halla dentro del Ojo de la Avaricia hasta el propio *pozo rúnico*. El *foco anímico* también tiene otros poderes, vinculados al Pináculo de la Avaricia; ver página 358 para más detalles.

DESTRUCCIÓN

La *lente del alma* a la que está vinculado el *foco anímico* debe ser destruida, tras lo cual el *foco anímico* puede ser destruido mediante daño físico o magia (dureza 20; pg 800; CD romper 50).

GUJA ARDIENTE DE KARZOUG

ESPACIO ninguno | **ARTEFACTO MAYOR**

AURA transmutación fuerte (maligna) | **NL** 17º | **PESO** 8 lb. (3,6 *kg*)

Poco después de la fundación de Thassilon, el antiguo emperador Xin creó las *Alara'quin*, siete iconos que simbolizaban la maestría de los Señores de las Runas sobre la magia rúnica, y el dominio sobre sus respectivos territorios. La *guja +2 flamígera danzante* de Karzoug es una de estas armas ancestrales.

La *guja ardiente de Karzoug* posee un agudo intelecto, que le otorgó su imperial creador. Diseñada para encarnar lo justo y virtuoso que es el lujo de la riqueza, al arma sólo le interesa adquirir riquezas, y velar por la seguridad de los tesoros del legítimo Señor de las Runas de Shalast. Ansía ávidamente inmolar a quienes no son lanzadores de conjuros, a los que considera pordioseros que pretenden robar las posesiones de su amo. Aunque la guja adula incesantemente a Karzoug (como haría con cualquier gobernante legítimo de Shalast), increpa incansablemente a cualquier otro que la empuñe, comparando constantemente sus defectos con la perfección de sus anteriores dueños, los Señores de las Runas.

ESTADÍSTICAS

Alineamiento NM; **Yo** 22

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), oído

Int 17, **Sab** 10, **Car** 17

Comunicación leer idiomas, habla, telepatía

Idiomas ígnaro, thassiloniano

Poderes menores *curar heridas menores* sobre el portador 3/día, *fuego feérico* 3/día, *imagen mayor* (CD 16) 1/día

Finalidad especial vencer a quienes no sean lanzadores de conjuros; **Poder dedicado** *bola de fuego* (NL 17º; CD 16)

DESTRUCCIÓN

La *guja ardiente de Karzoug* puede ser destruida arrojándola bajo las patas pulverizadoras del Olifante de Jandelay, aunque solamente mientras no haya vivo ningún Señor de las Runas de la Avaricia en el mundo.

HACHUELA DE FRÍO RÚNICO

ESPACIO ninguno | **PRECIO** 5.312 po

AURA nigromancia moderada | **NL** 5º | **PESO** 6 lb. (2,7 *kg*)

Las *hachuelas de frío rúnico* son del tamaño adecuado para una criatura Grande, pero son lo bastante versátiles como para poder ser blandidas por criaturas Medianas como hachas de batalla, o por Pequeñas como grandes hachas. Sus filos son dentados y tienen runas thassilonianas talladas, y las armas siempre se notan frías al tacto. Por lo demás, una *hachuela de frío rúnico* funciona como un *hacha de mano +1*, pero una vez al día como acción gratuita, su portador puede hacer que las runas del filo brillen con una fría luz azul. Durante los siguientes 5 asaltos, las hachas causan +1d6 pg de daño por energía negativa al impactar. Si una criatura sufre cualquier cantidad de este daño adicional por energía negativa, debe también superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 12 o sufrir 1 punto de daño de Fuerza. Una criatura muerta viviente golpeada por una *hachuela de frío rúnico* no obtiene esa energía negativa como si fuese curación, sino que en lugar de eso debe superar una tirada de salvación de Voluntad CD 12 o huir como si estuviese despavorida durante 1d4+5 asaltos.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 2.812 po

Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque gélido*

LÁTIGO DEL SÁDICO

ESPACIO	PRECIO
ninguno	22.301 po
AURA conjuración y abjuración fuertes	**NL** 11º / **PESO** 1 lb. (0,45 *kg*)

Un *látigo del sádico* es un largo látigo de finas tiras de cuero. Creados originalmente por una secta especial de magos que servían a la Señora de las Runas Sorshen, los *látigos del sádico* se hicieron muy rápidamente populares por toda Thassilon. El látigo actúa como un *látigo +1 hiriente*, y también potencia los conjuros de encantamiento de dos modos. El primero es que puede transmitir conjuros de encantamiento con alcance de toque como si el usuario hubiese tocado a la criatura golpeada. Y el segundo, cualquier criatura que sufra daño del *látigo del sádico* sufre un penalizador -5 a las tiradas de salvación de Voluntad contra todos los efectos de encantamiento creados por quien blande el látigo durante 1 minuto, a menos que supere una tirada de salvación de Voluntad CD 15.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 11.301 po

Fabricar armas y armaduras mágicas, *dominar persona*

LENTE DEL ALMA

ESPACIO	ARTEFACTO MENOR
ninguno	
AURA nigromancia fuerte	**NL** 20º / **PESO** 8 lb. (3,6 *kg*)

Esta gran lente de cristal verde tiene la runa thassiloniana de la transmutación y la avaricia inscrita en su superficie. La lente está encajada en un anillo de hierro, y está fijada a un brazo articulado que permite ajustar su posición a cualquier ángulo y configuración. La *lente del alma* tiene un único propósito: cuando una criatura es sujeta a un ritual específico en el que su cuerpo es grabado al hierro, tatuado, o marcado de algún otro modo con la Runa Siédrica, la lente puede enfocar el alma de esa criatura.

Cuando esa criatura muera en cualquier momento posterior, su alma pasará a través de esta lente en su camino al más allá y a su juicio ante Farasma; en cuanto pasa el alma a través de ella, la *lente del alma* filtra elementos de su pecado de la avaricia y canaliza ese fragmento de energía anímica hacia el *pozo rúnico de la avaricia*. Esto no daña significativamente el alma (aunque sí le causa una grave angustia espiritual); una criatura que muere y ve su alma filtrada a través de la *lente del alma* aún puede ser devuelta a la vida de forma normal.

DESTRUCCIÓN

Para romper la *lente del alma* hay que usar un *arma dominante*. La lente tiene dureza 20 (que no puede ser anulada o ignorada) y 200 pg, pero el *arma dominante* obtiene el beneficio completo de su aptitud especial de *azote* para dañar la *lente del alma*. Cualquier otro ataque no le causa daño alguno.

LENTES ANTINIEBLA

ESPACIO	PRECIO
ojos	8.000 po
AURA transmutación débil	**NL** 5º / **PESO** 1 lb. (0,45 *kg*)

Estas gafas protectoras están hechas de cristal de roca pulido con mucho cuidado, con monturas de bronce pulido y una sencilla correa de cuero con una hebilla de tamaño para una cabeza de gigante (pero fácilmente ajustable para usuarios más pequeños). Estas gafas permiten al portador ver a través de nieblas, brumas, y efectos de obscurecimiento similares, sean mundanos o mágicos. No confieren visión en la oscuridad o en la penumbra. Además, las gafas distorsionan la visión de forma extraña, imponiendo un penalizador -4 a las pruebas de Percepción.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 4.000 po

Fabricar objeto maravilloso, *nube brumosa, visión en la oscuridad*

MÁSCARA DE ACECHADOR

ESPACIO	PRECIO
cabeza	3.500 po
AURA ilusión débil (maligna)	**NL** 5º / **PESO** 1 lb. (0,45 *kg*)

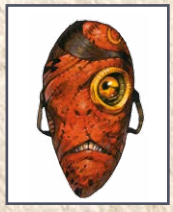
Esta máscara está fabricada a partir de secciones conservadas que han sido recolectadas de varias caras humanas distintas, solapadas una sobre la otra casi como escamas, y dejando los ojos y la boca al descubierto; la impresión general que da es parecida a la de una calavera escamada. Cuando se lleva puesta, la máscara baja la saturación del color del portador, haciéndole parecer insubstancial y sombrío, y otorgando un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Sigilo. Una vez al día como acción de asalto completo, el portador puede hacer que los rasgos de la máscara adopten la apariencia de cualquier criatura de más o menos la misma forma y tamaño del portador, que esté en un radio de 60 pies (*18 m*) y éste pueda ver, lo que le hace adoptar su aspecto y le otorga un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse para hacerse pasar por dicha criatura. Mientras mantiene esa apariencia, el portador obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque y de daño con arma que lleve a cabo contra la criatura de la que va disfrazado, pues la máscara refuerza la furia y los celos del portador por el aspecto del objetivo.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN **COSTE** 1.750 po

Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse, furia*

MÁSCARA DE DESOLLAR

ESPACIO	PRECIO
cabeza	1.500 po
AURA nigromancia débil (maligna)	**NL** 3º / **PESO** 1 lb. (0,45 *kg*)



Esta horrorosa máscara recuerda a una cara deforme y hecha de pedazos cosidos, con un ojo bulboso, una boca en una mueca con largos dientes, y la nariz plana. Cuando se lleva puesta, la máscara llena la mente del portador de susurros macabros e imágenes de asesinato y violencia, a la vez que agudiza su capacidad para detectar el miedo. Puede oler el sudor frío que genera el terror y oír los latidos retumbantes de un corazón acelerado por el miedo. Además, la sangre fresca brilla de forma muy luminosa para él, hasta el punto de que incluso puede ver las tracerías resplandecientes de los sistemas circulatorios vivientes de los que están a su alrededor. Estas mejoras le otorgan un bonificador +2 por competencia las pruebas de Percepción contra criaturas que no son inmunes al miedo. Además, la capacidad de ver claramente el mapa de las arterias y venas del objetivo otorga al portador un bonificador +1 profano al daño con las armas cortantes contra criaturas vivas. Llevar una *máscara de desollar* deja horribles cicatrices mentales; cuando se pone la máscara, el portador sufre 1 punto de daño al Carisma a medida que sus pensamientos se mezclan con imágenes de asesinato.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN	COSTE 750 po

Fabricar objeto maravilloso, *reloj de la muerte*

MÁSCARA DE MEDUSA	ESPACIO cabeza	PRECIO 10.000 po
AURA transmutación moderada	**NL** 11º	**PESO** 1 lb. (0,45 *kg*)

Esa elaborada máscara está hecha de hierro chapado en oro. Colas de serpiente curvadas surgen de una piedra preciosa sobre la frente, casi como si fuesen cabellos de medusa. La máscara concede un bonificador +4 a todas las tiradas de salvación contra efectos visuales, incluyendo ataques de mirada e ilusiones basadas en la vista. Una vez al día como acción estándar, el portador puede hacer que la gema central brille con una pálida luz verde, y entonces designar a una criatura en un radio de 30 pies (*9 m*). La criatura objetivo debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 o quedar petrificada durante 1 minuto, como por efecto de *de la carne a la piedra*.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN	COSTE 5.000 po

Fabricar objeto maravilloso, *de la carne a la piedra, resistencia*

MÁSCARA DE SEGADOR	ESPACIO cabeza	PRECIO 12.000 po
AURA encantamiento moderado	**NL** 7º	**PESO** 1 lb. (0,45 *kg*)

Esta inquietante máscara parece una única tira larga de piel humana flexible, cosida con hilo negro en una espiral cada vez más ancha. Los agujeros entre las costuras permiten que el portador pueda ver y respirar a través de tan perturbadora máscara. Una *máscara de segador* funciona de forma idéntica a una *máscara de desollar* (ver página 425), pero también permite al portador lanzar *confusión* dos veces al día.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN	COSTE 6.000 po

Fabricar objeto maravilloso, *confusión, reloj de la muerte*

MEDALLÓN SIÉDRICO	ESPACIO cuello	PRECIO 3.500 po
AURA nigromancia débil	**NL** 5º	**PESO** —

Este medallón cuelga de un cordel de cuero, un disco de plata con la Siédrica inscrita. Estos medallones se daban a los agentes predilectos de los Señores de las Runas; los medallones otorgaban algunos beneficios menores a los portadores, pero también permitían a los Señores de las Runas usar al portador como intermediario. Al concentrarse en un aparato de escudriñamiento (como un *pozo rúnico*), un Señor de las Runas puede percibir el mundo a través de los sentidos del portador de un *medallón Siédrico*, y podría incluso hablar a través de su voz... siempre y cuando el Señor de las Runas sepa de la existencia del medallón y el hecho de que alguien lo lleva puesto. Así pues, Karzoug no puede usar el medallón que lleva Nualia en el primer capítulo, pues no sabe de su existencia, pero en cuanto los PJs atraen su atención más adelante en la campaña, eso puede cambiar. Consulta la página 324 para más detalles sobre las consecuencias de llevar un *medallón Siédrico* en Xin-Shalast.

Mientras se lleva puesto, un *medallón Siédrico* concede a su portador un bonificador +1 por resistencia a todas las tiradas de salvación. Una vez al día, como acción gratuita, se le puede ordenar que otorgue los efectos de *falsa vida* sobre el portador. Colocado alrededor del cuello de un cadáver, un *medallón Siédrico* preserva el cuerpo indefinidamente como si estuviese bajo un efecto de *apacible descanso*.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN	COSTE 1.750 po

Fabricar objeto maravilloso, *descanso apacible, falsa vida, resistencia*

PIEDRAS IOUN THASSILONIANAS	ESPACIO ninguno	ARTEFACTO MENOR
AURA fuerte variada	**NL** 12º	**PESO** —

Tanto si fueron inventadas por los azlantes o simplemente descubiertas por ellos, las *piedras Ioun* eran una parte importante de la sociedad azlante; y por extensión, de la thassiloniana. Muchos de los gobernantes de Thassilon, especialmente los Señores de las Runas como Karzoug, se aficionaron al arte de incrustarse esas piedras en la carne. Una *piedra Ioun* implantada de este modo no puede ser rota ni robada. Las reglas completas sobre cómo implantar *piedras Ioun* pueden hallarse en el *Pathfinder Campaign Setting: Seekers of Secrets* [NdT: inédito en español].

Los magos thassilonianos perfeccionaron y mejoraron diversos tipos de *piedras Ioun*, como por ejemplo las cuatro piedras excepcionalmente poderosas que se indican a continuación. Estas piedras son artefactos menores, y los métodos para su creación se han perdido desde la caída de Thassilon.

Elipsoide esmeralda: un *elipsoide esmeralda* concede 5 pg adicionales (los bonificadores de múltiples *elipsoides esmeraldas* se apilan; no hay máximo para este beneficio).

Esfera carmesí: esta *piedra Ioun* concede un bonificador +2 por mejora a la Inteligencia (los bonificadores por poseer múltiples *esferas carmesíes* se apilan, hasta un máximo de +6).

Huso ámbar: un *huso ámbar* concede un bonificador +1 por resistencia a todas las tiradas de salvación (los bonificadores por poseer múltiples *husos ámbar* se apilan, hasta un máximo de +5).

Romboide ónice: esta piedra concede un bonificador +2 por mejora a la Constitución (los bonificadores por poseer múltiples *romboides ónices* se apilan, hasta un máximo de +6).

PLUMA DE LAS REVELACIONES	ESPACIO ninguno	ARTEFACTO MENOR
AURA adivinación fuerte	**NL** 20º	**PESO** 3 lb. (*1,35 kg*)

Las primeras *plumas de las revelaciones* fueron creadas por los seguidores del Espíritu del Pavo Real. Desde la caída de Thassilon, el método para crearlas se ha perdido. Las pocas que quedan a día de hoy siguen funcionando, obteniendo sus revelaciones del propio Espíritu del Pavo Real, o eso se dice. La pluma está elaborada a partir de una pluma de la cola de un pavo real. Su punta está hecha de hueso, y cuando se sostiene con la mano, parece extrañamente pesada. Si se coloca en un bote vacío u otro recipiente de cristal de tamaño similar y se deja allí durante 1 hora, la *pluma de las revelaciones* llena de tinta dicho recipiente. Un 50% de las veces la tinta creada es de un color aleatorio, de la contrario es negra.

Aunque una *pluma de las revelaciones* puede servir sin duda como utensilio de escritura tradicional, su verdadera utilidad yace en su capacidad de responder preguntas. Una vez al día, si el usuario se concentra en una meta, suceso o actividad futura concreta, que vaya a tener lugar durante la siguiente semana, la pluma cobra vida y escribe una frase corta como respuesta, normalmente en forma de rima críptica o de presagio, muy parecido a cómo funciona el conjuro *adivinación*. Una vez por semana, el usuario puede emplear la pluma del mismo modo que *contactar con otro plano,* formulando en lugar de ello, un máximo de 10 preguntas al misterioso intelecto que guía la *pluma de las revelaciones*.

DESTRUCCIÓN

Se debe engañar a la pluma para que revele el método para su propia destrucción sin pedírselo.

POZO RÚNICO DE LA AVARICIA	ESPACIO ninguno	ARTEFACTO MAYOR
AURA nigromancia fuerte	**NL** 20º	**PESO** 900 lb (*405 kg*)

Actualmente oculto en el corazón del Ojo de la Avaricia en un semiplano encajado entre Leng y el plano Material, el *pozo rúnico de la avaricia* de Karzoug es la clave tanto para su supervivencia a la destrucción de Thassilon, como para su inminente regreso a la vida. El propio *pozo rúnico* es una parte fundamental de la Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas*, pero para cuando los PJs llegan al Ojo de la Avaricia, el pozo circular (que parece lleno de oro fundido) ya ha cumplido su cometido de absorber fragmentos de almas avariciosas, y está en proceso de usar esa energía para finalizar la liberación de Karzoug.

Más allá de este efecto, Karzoug puede usar el *pozo rúnico* de otros modos. Le concede la aptitud de utilizar *escudriñamiento* a voluntad, aunque su alcance está limitado a la región de Xin-Shalast, o a agentes específicos como Mokmurian, Xanesha, y Lucrecia. Las criaturas que llevan objetos mágicos marcados con una Siédrica sufren un penalizador -4 a las salvaciones contra este efecto. El *pozo rúnico* permite a Karzoug ver a través de los ojos y hablar a través de la boca de cualquiera que lleve un *medallón Siédrico* (ver página 426). También puede, con el tiempo, llamar desde el *pozo rúnico* a un esbirro dragón azul adulto vivo para que le sirva de aliado o montura. Eso funciona esencialmente como un conjuro de *umbral,* excepto por el hecho de que en realidad el dragón es creado por el *pozo rúnico* en lugar de ser llamado. Karzoug sólo puede tener uno de dichos dragones en existencia en un momento dado, y debe esperar 8 horas tras la muerte de un dragón antes de llamar a uno nuevo para que le sirva.

El pozo rúnico mide 10 pies (*3 m*) de diámetro y 10 pies (*3 m*) de profundidad. El líquido que contiene se comporta en todos los aspectos como oro fundido, y causa daño como si fuese lava a las criaturas salpicadas o sumergidas en el mismo. El oro que se extrae del *pozo rúnico* se enfría con normalidad y es permanente (el pozo rellena inmediatamente el oro que se extrae de su reserva) pero no puede existir a más de 30 pies (*9 m*) de distancia del borde del *pozo rúnico*. Si se lleva más allá de ese alcance, se desvanece al momento. Existen *pozos rúnicos* asociados a otros Señores de las Runas y pecados en otras ruinas de Thassilon; cada uno de estos artefactos es único y tiene sus propios poderes.

DESTRUCCIÓN

El *pozo rúnico* de la avaricia está vinculado a Karzoug, y mientras él viva, no puede ser destruido. Si Karzoug muere, el oro fundido del interior del *pozo rúnico* se endurece inmediatamente y se convierte en piedra calcárea sin valor alguno, destruyendo el pozo rúnico en el proceso.

POZO RÚNICO MENOR	ESPACIO ninguno	ARTEFACTO MENOR
AURA nigromancia fuerte	**NL** 20º	**PESO** 900 lb (*405 kg*)

La Señora de las Runas Alaznist, a la vez inspirada por el éxito de Karzoug con el *pozo rúnico de la avaricia* y celosa del mismo, experimentó con variantes de *pozos rúnicos* de cosecha propia. Existían diversos de estos *pozos rúnicos menores de la ira* en sus dominios; pero hoy la mayoría están perdidos en las profundidades de las aguas del golfo Varisiano, u ocultos dentro de la montaña Hueca, y el único que queda en el territorio continental de Avistan está escondido en las Catacumbas de la Ira bajo Punta Arena.

Cada vez que una criatura con un alma iracunda (incluyendo la mayoría de goblin y un buen número de las víctimas asesinadas hace años por Jervis Stoot) muere un radio de una milla (*1,6 km*) de un *pozo rúnico menor*, éste obtiene 1 punto de ira. No hay límite al número de puntos de ira que puede almacenar el *pozo rúnico menor*, pero actualmente sólo contiene 20. Cada vez que se recurre a las aguas del pozo (como se detalla más abajo), se gasta cierto número de puntos de ira. Si se gastan suficientes para poner su total a 0 o en puntos de ira negativos, el *pozo rúnico menor* se desactiva, y sus aguas se desvanecen. Reactivarlo requiere rituales perdidos hace mucho tiempo... o la reactivación de algún *pozo rúnico mayor* en algún otro lugar del mundo. Tal suceso devuelve un *pozo rúnico menor* de la ira a un nivel inicial de 3 puntos de ira.

Un pozo rúnico menor sólo tiene una profundidad de 3 pies (*90 cm*), pero cualquier criatura viva que entra en sus gélidas aguas naranja sufre inmediatamente 2d6 pg de daño por frío y debe superar una tirada de salvación de Voluntad CD 15 o verse invadida por la ira. Un fallo indica que la criatura pasa a estar furiosa (como si estuviese bajo los efectos de un conjuro de *furia*) y ataca inmediatamente a la criatura viva más cercana. Si no hay criaturas vivas a la vista, la criatura furiosa se ve obligada a buscar otra víctima, moviéndose a velocidad máxima durante la búsqueda. Esta furia persiste durante 2d6 minutos, tras lo cual la criatura pasa a estar fatigada. Cada activación de este tipo de un *pozo rúnico menor* consume 3 puntos de ira.

También se puede ordenar a un *pozo rúnico menor* que vomite un engendro pecaminoso. Para manifestar un engendro pecaminoso, una criatura solo tiene que dejar que caigan unas pocas gotas de su sangre en el pozo. Un asalto después, un engendro pecaminoso emerge del pozo e inmediatamente ataca a la criatura más cercana en la que no pueda oler la ira. Cada uso de un *pozo rúnico menor* de este modo cuesta 6 puntos de ira.

DESTRUCCIÓN

Una vez es desactivado un *pozo rúnico menor*, puede ser destruido de forma permanente llenándolo de agua bendita que luego se debe hacer hervir por lo menos durante 24 horas.

TOMO SIÉDRICO

ESPACIO	ARTEFACTO MENOR
ninguno	
AURA transmutación fuerte	**NL** 16º — **PESO** 5 lb (*2,25 kg*)

Se dice que los primeros *tomos Siédricos* fueron fabricados por un dragón al servicio del Emperador Xin. Cada uno de estos libros tiene una apariencia única, y alberga un número infinito de páginas para que los lanzadores de conjuros inscriban sus conjuros. Cualquier mago que prepare conjuros desde un *tomo Siédrico*, que potencialmente alberga bibliotecas enteras de conocimiento arcano, podrá preparar conjuros adicionales como si su Inteligencia fuera 6 puntos superior. Esto no es un bonificador real a la Inteligencia, ni otorga beneficios adicionales al usuario. El *tomo Siédrico* de Karzoug contiene todos los conjuros de hechicero/mago (excepto los de las escuelas de Encantamiento e Ilusión) que aparecen en las *Reglas básicas* y en este libro; a discreción del DJ, puede desde luego albergar más conjuros.

DESTRUCCIÓN

Se debe diseñar un conjuro de 9º nivel que sólo exista para destruir un *tomo Siédrico* específico y concreto. Ese conjuro, que tiene numerosos componentes materiales caros y poco frecuentes, debe entonces ser lanzado sobre el *tomo Siédrico* por su propietario.

TÚNICA DE PIEL DE SERPIENTE

ESPACIO	PRECIO
pecho	8.000 po
AURA abjuración y transmutación moderadas	**NL** 8º — **PESO** 2 lb (0,9 *kg*)

Una túnica de piel de serpiente es una camisa ajustada fabricada a partir de las escamas de una serpiente gigante. Cuando se lleva puesta, otorga un bonificador +1 por armadura a la CA, un bonificador +2 por mejora a la Destreza, y un bonificador +2 por resistencia a las tiradas de salvación contra veneno.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN — **COSTE** 4.000 po

Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina, lentificar veneno*

TÚNICA DE RUNAS

ESPACIO	PRECIO
cuerpo	44.000 po
AURA transmutación fuerte	**NL** 16º — **PESO** 1 lb (0,45 *kg*)

Esta túnica está hecha de seda carmesí, y tiene bordadas docenas de finas runas thassilonianas, cada una simbolizando un tipo diferente de efecto mágico o sílaba de poder. Aunque la suelen usar más los magos, esta túnica puede proporcionar beneficios a cualquier criatura lanzadora de conjuros. Mientras se lleva puesta, concede un bonificador +4 por mejora a la Inteligencia y permite al portador rememorar, como acción gratuita, hasta 4 niveles de conjuros diarios que haya preparado y lanzado ya. Cada vez que se rememora y prepara de nuevo un conjuro de este modo, la súbita corriente de energía mágica imbuye de poder al portador. Durante 1 asalto tras rememorar un conjuro, las CD de salvación de conjuros del portador y sus tiradas de ataque con conjuros obtienen un bonificador +2 por mejora.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN — **COSTE** 22.000 po

Fabricar objeto maravilloso, *astucia de zorro, deseo limitado*

TÚNICA DE XIN-SHALAST

ESPACIO	PRECIO
cuerpo	198.000 po
AURA conjuración y abjuración fuertes	**NL** 16º — **PESO** 1 lb (0,45 *kg*)

La túnica tradicional del Señor de las Runas de la Avaricia se conoce como *túnica de Xin-Shalast*. En raras ocasiones, un Señor de las Runas obsequiaba a su aprendiz predilecto con una de éstas túnicas. Tejida a partir de las sedas más exquisitas, y decorada con oro y piedras preciosas, la túnica es sorprendentemente ligera y concede gran facilidad de movimiento. La *túnica de Xin-Shalast* potencia y refuerza la capacidad de lanzar conjuros de su portador. Concede un bonificador +6 de armadura y RC 24, pero también hace que el portador lance todos los conjuros con un +1 a su nivel de lanzador. Dos de los bolsillos de la túnica funcionan como *morrales prácticos*. El portador de esta túnica es inmune a los efectos del campo de oclusión que rodea las Espiras de Xin-Shalast, y puede sobrevivir cómodamente en todas las altitudes elevadas, incluyendo dentro de la zona de la muerte en altitudes superiores a los 26.000 pies (*8.000 m*).

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN — **COSTE** 99.000 po

Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, cofre secreto, protección contra los conjuros, soportar los elementos*

ZARPAS DE LENG

ESPACIO	PRECIO
manos	67.000 po
AURA transmutación fuerte	**NL** 15º — **PESO** 1 lb (0,45 *kg*)

Filigranas de oro muy elaboradas resiguen estas ornamentadas zarpas. Una vez puestas, las *zarpas de Leng* otorgan al portador dos ataques naturales de garra, ambos con un bonificador +3 por mejora a las tiradas de ataque y daño. Si impactan, las zarpas causan 1d4 pg de daño. En caso de impacto crítico, las zarpas causan daño x3 y obligan a la víctima a llevar a cabo una tirada de salvación de Voluntad CD 20. Un fallo vuelve al objetivo permanentemente loco (como por efecto del conjuro locura), mientras que un éxito deja al objetivo confundido durante 1 asalto. Se trata de un efecto enajenador.

El portador de las *zarpas de Leng* es inmune a los conjuros *confusión* y *locura*, así como a cualquier conjuro o aptitud que surta efectos similares. Sin embargo, mientras lleva puestas las zarpas, su Sabiduría se ve reducida en 2, pues hay voces alienígenas susurrando constantemente en su cabeza. Las *zarpas de Leng* no interfieren con el lanzamiento de conjuros, el uso de objetos con las manos, o el acto de empuñar otras armas (aunque el portador no puede llevar a cabo un ataque con una garra que esté sujetando otra arma u objeto). Las zarpas se consideran ataques naturales, y siguen las reglas habituales de los mismos.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN — **COSTE** 33.500 po

Fabricar armas y armaduras mágicas, *colmillo mágico mayor, locura*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of 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 v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Plot & Poison © 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Bunyip from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Decapus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demon, Alu- from the *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.

Jelly, Mustard from the *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.

Jubilex from the *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.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nereid from the *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.

Orcus from the *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.

Pazuzu from the *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.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Tentamort from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Undead Lord from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the *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.

Yeti from the *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.

Zombie, Juju from the *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.

Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition © 2014, Paizo Inc.; Authors: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan.

SEIS AVENTURAS LETALES, UNA CAMPAÑA LEGENDARIA

En la soñolienta población costera de Punta Arena, el mal se prepara. Un ataque por parte de unos goblin enloquecidos revela las sombras de un pasado olvidado, que vuelve para amenazar al pueblo, y quizá a toda Varisia. La Senda de aventuras *El Auge de los Señores de las Runas* empieza con esta incursión de los goblin, y conduce a los jugadores a un viaje épico a través de Varisia mientras siguen el rastro de asesinos en serie, luchan contra ogros en un lugar remoto, detienen el avance de un ejército de gigantes de piedra, excavan antiguos dungeons, y finalmente se enfrentan a un mago-rey en su antigua ciudad, situada en la cima de una montaña. Esta recopilación en tapa dura pone al día la campaña favorita de los aficionados, y la ajusta a las reglas de *Pathfinder*, con contenido nuevo y revisado, ¡en más de 400 páginas abarrotadas de caos, excitación, y aventura!

Celebrando a la vez el 5º aniversario de esta Senda de aventuras y el 10º aniversario de Paizo Inc., esta nueva edición expande la campaña original con nuevas opciones y encuentros elaborados de nuevo, incorporando las mejoras introducidas tras cinco años de comentarios de la comunidad de usuarios.

Esta edición aniversario contiene:

- Los seis capítulos de la Senda de aventuras original, expandidos y actualizados para las reglas *Pathfinder*.
- Artículos sobre la mayor parte de lugares donde transcurren las aventuras: la soñolienta Punta Arena, la antigua ciudad thassiloniana de Xin-Shalast, y otros.
- Revelaciones sobre la siniestra magia de Thassilon, conjuros actualizados, objetos mágicos, y detalles sobre cómo llevar la cuenta de los puntos de pecado a lo largo de la campaña.
- Un bestiario con 8 monstruos actualizados de la Senda de aventuras original, y un terror completamente nuevo.
- Docenas de nuevas ilustraciones, personajes nunca vistos, mapas de situación, ¡y mucho más!

paizo

paizo.com/pathfinder

devir.es

PATHFINDER JUEGO DE ROL

3.5 • OGL COMPATIBLE

8 436017 222289

PFR004

Impreso en España

Printed in Spain